

Бергхауер-Олас Емёвке (г. Берегово, Закарпаття)

ДЕТСКАЯ ИГРА И РИСУНОК КАК КУЛЬТУРНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Рисование является одним из способов самовыражения ребёнка. Для устного выражения чувств, эмоций, настроений, ребёнку необходимы интроспективные и абстрактные способности, которые соответствуют вербальным представлениям. Такими способностями ребёнок владеет только частично.

В процессе игры ребёнок выражает свои чувства в действии, выполняя роль без потребности передачи их сложными словесными формами. Одним из видов игры является рисование, которое передает взаимосвязь внутренних психических процессов с внешним миром и осознание себя самого. Винникотт считает, что игра – это такое креативное занятие, которое во времени и пространстве способствует формированию представления ребёнка о реальной действительности. В игре, которая происходит на рубеже между субъективным и объективным восприятием, проявляется скрытая неуверенность. Наблюдая ребёнка в игре, можно заметить отрешение его от внешнего мира. Также рисуя, ребёнок собирает сведения и получает представления о внешнем мире. Сама по себе игра приносит удовольствие, даже и тогда, когда вызывает и приводит к интенсивному напряжению. Игровые занятия способствуют удовлетворению внутренних инстинктов. Если ребёнок находится на стадии проявления эмоций и чувств, на которые его наталкивает инстинкт, возможно проявление трёх состояний: вершина приятных ощущений (удовлетворение), отсутствие этого ощущения, ментальный сбой и физический дискомфорт, которые требуют долговременного отхода. Игре постоянно сопутствуют волнение и неуверенность (Винникотт, 1971).

В достижении удовольствия во время рисования доминируют другие приёмы, которые не требуют высокого уровня абстрагирования для выражения внутренних психических процессов, анализирующих и синтезирующих и способствующих целому восприятию явлений. Детский рисунок – превосходная основа для творческого выражения личности.

По мнению Арнгейма, если возникают проблемные вопросы, связанные с пониманием ребёнком окружающего мира и преодолением возможных, пугающих его препятствий, рисование будет способствовать упорядочиванию событий и решению вопросов, и открывает дорогу к преодолению преград (Арнгейм, 1992). Между рисованием и игрой можно провести параллели. Рассматривая игру и рисование в свете концепций культурного впечатления находим объяснение

механизмов эллаборации, происходящих в процессе изобразительной деятельности, и способствующих раскрытию ребёнка, его самовыражению.

Культурное переживание является условным термином всей концепции, и подразумевает расширение понятия детской игры, как формы передачи традиций и опыта. На данный момент этот термин требует более глубокого анализа и поэтому не имеет точных дефиниций. С точки зрения антропологической концепции человек рождается и развивается, ведя борьбу за выживания в той среде, которая создаётся многочисленными человеческими генерациями. В этой своеобразной среде, в окружении многочисленных предметов, создаваемых самим человеком, в процессе пользования этими предметами, формируются мифологические представления о мире, которые обогащают его.

За Гершковичем культура – это составная часть того окружения, которое сам человек создал, с которым он знакомится при рождении и который принимает за образец жизни (Колл-Колл, 2003). Культура – колыбель человечества, в которой синтезированы все моральные ценности, изобретения каждого индивидуума в отдельности и народа в целом. Происхождение народа и созданные им традиции определяют уровень его развития, самобытность каждой народности и слияние её или гармонические отношения. Развитие изобразительной деятельности ребёнка зависит от культурной среды с определёнными традициями, в которых он родился (Колл-Колл, 2003). Детская игра – как культурное впечатление, которое ассоциируются развёрнутым предложением Тагора, а именно: «*На берегу моря бесконечных миров играют дети*». Винникотт, последователь фрейдизма, на основании размышлений Фрейда дал расшифровку этой цитаты. В теории Фрейда о топографии человеческой души понятие о культурном впечатлении не рассматривалось. Понятие о внутренней психической действительности человека получило новую значимость, результатом которой стало переосмысление действительности как внутренней, так и внешней. Фрейд определил «сублимацию» как явление, которое ведёт к культурному переживанию и осмыслению его; но по всей вероятности, он не дошел в своих размышлениях до этого, не определил его место в душе человека.

В высказывании Тагора (в трактовке Винникотта) «море» и «берег» означает бесконечное воссоединение мужчины и женщины, и рождение детей, побегов человеческого существования, которое длится мгновение, до тех пор бытия, пока ребёнок не станет взрослым, или родителем. В этой символической системе «море» – мама-роженица, а

дети рождаются на «берегу» этого «моря». Таким образом, может быть, «берег» – это тело матери после родов, которая знакомится со своим жизнеспособным ребёнком. В истечении времени жизнь матери-роженицы проектируется на жизнь новорожденного ребёнка. В процессе изучения влияния механизмов проекции и интроекции возникла гипотеза, что детская игра не входит ни к внутренней психической действительности, ни к внешней реальности.

Первые впечатления новорожденного ребёнка идентифицируются с матерью, переполненной нежными чувствами, безграничной любовью, вниманием и заботой о своём ребёнке и его нуждам. Тот жизненный опыт, который ребёнок приобретает в раннем возрасте, определяет его потенциальные способности и освоение им пространства (Пейлеи, 2004). Таким образом культурное впечатление индивидуума занимает определённое место в окружающем пространстве. Потенциальное пространство сформируется в ребёнке только тогда, если ребёнок испытает чувство доверия. Если ребёнок, лишён материнской любви, он становится беспокойным, и это состояние не способствует формированию чувства культурного впечатления. Отсутствие или потеря материнской любви на любом этапе развития ребёнка существенно отражается на пространстве игры и уменьшении её символов (Винникотт, 1971).

При сравнении процессов детской игры и рисования наблюдается общая их функция: переработка впечатлений и воплощение их как результат переживаний на определённом этапе. Рисование предоставляет возможность повторения, возвращения, приукрашения эмоциональных расслаблений. К тому же динамика рисования изменяется так же, как и в процессе игры. Весь процесс связан с напряжением самовыражения. Можно допустить, что поток восприятия в игре и рисовании происходит спонтанно и неразрывно в своём единстве. Но графическое изображение и передача впечатлений в рисунке отличается от детской игры. В рисовании напряжение переживаний так надо передать, чтобы действия или элементы действий были отражены на бумаге, что не равносильно передаче конкретного предмета или отдельного события. Отличия видны тогда, когда на рисунке доминируют шаблоны и передаются события, но впечатления не отражены. Тогда напряжение впечатлений и переживаний уменьшается, вместо них происходит уход, отклонения – механическое рисование схем не может служить избавлением от напряжений и является, соответственно, вспомогательным действием.

К тому же при перенесении впечатлений в схематические изображения, которые станут

показателем эмоционального состояния, происходит сгущение их в графический код. Схематическое изображение требует определённого приложения усилий и сопровождается напряжением впечатлений, которые наблюдаются в предыдущем поведении ребёнка, а именно: сначала волнение и вместе с тем расслабление (при рисовании шаблонного рисунка ребёнок безразличен). При наблюдении за ребёнком во время рисования можно заметить, что поведение его очень похоже на поведение во время игры, и отличается от состояния в процессе сознательного целеустремлённого творения.

Переработка впечатлений и переживаний, в первую очередь, отражается в разнице уровней напряжённости: не пережитые напряжения ребёнок носит в себе дольше, пока в переработанном виде не найдёт выражение в движении, в игре, в рисунке (Герев, 2003). Для определения действительной сущности детского рисунка, необходимо учитывать условия и среду, в которых он рисует. Так как креативные изображения содержат их индивидуальные мысли и чувства. Феноменологический анализ рисунков даёт возможность осмыслить дифференциальное развитие ребёнка: или когнитивные способности, или эмоциональная сфера, или способности в установлении контактов.

Дети используют творчество не только для интеграции внутренних впечатлений, и перцепций, а также для того, чтобы внешние переживания воссоединились с внутренним Я-образом. Это поможет им в самопознании, в самоутверждении, и в организации внешних отношений (Мальхиоди, 2003). Для объективного определения состояния ребёнка необходимо рассматривать рисунки по качеству их напряжённости впечатлений. Таким образом, рисунки объединяют в разные группы: агрессивные по содержанию или по переработке травмирующих впечатлений. Травмированный ребёнок тяжело переживает чувства брошенности, боязни, страха, одиночества, отчаяния и опасности, которые чаще возникают в условиях физического, психического и сексуального насилия, отсутствия родительского внимания и любви, террора, агрессии в семьях, а также при форс-мажорных обстоятельствах (Герман, 2003).

Часто причиной возникновения непредсказуемых чувств является потеря одного из родителей или близкого человека, который непосредственно занимался воспитанием ребёнка. Исходя из этого, ребёнок получает тяжёлую психическую травму при разводе родителей, при ссорах между ними, при выяснении отношений на повышенных тонах; что причиняет необратимые изменения в эмоциональной сфере ребёнка.

Детское творчество используется для выражения и медленного преодоления чувства травмы, горя, скорби

и потери. Интересной можно считать следующую теорию, основным положением которой есть утверждение: рисунок – не рисунок. Исследуя процесс творчества Вашш (2001) однозначно доказал, что конфигурация – не конфигурация. Для точного анализа необходимо больше материала, доказательств или конфигураций. Для глубокого осмысления необходимо принимать во внимание источники спонтанных высказываний детей во время рисования. В процессе диагностики, необходимо уделять особое внимание вербальным высказываниям детей. Травмированный ребёнок чаще всего в процессе рисования остаётся безмолвным. В состоянии эмоционального перенапряжения во время рисования ребёнок не может говорить о произошедшем. Неприятные ощущения и глубокие впечатления он «рассказывает» в своем рисунке в виде индивидуальной кодировки. Эмоциональные впечатления значимы – поэтому нельзя оставить без внимания – динамику фигур и образов, их размеры на рисунке. Так на рисунках, где изображены члены семьи или просто люди, определённое значение имеют размеры фигур (Мереи – Бине, 2004).

Из таких рисунков можно получить объективную информацию об уровнях страха и напряжения. Фигуры, которые изображены ростом и объёмом меньше, чем другие – вызывают страх у ребёнка, уменьшённое изображение их является следствием потребности в защите от них. Это истолковывается как защитная реакция ребёнка. Иногда дети рисуют маленькие фигуры, чтобы спрятаться от устрашающих взрослых, которые вызывают такие чувства (Мальхиоди, 2003). Для понимания детского рисунка необходимо глубоко вникнуть в сферу чувств. С этой целью целесообразно будет создание игровой атмосферы для рисования, в которой можем накопить нужную информацию о

содержании впечатлений ребёнка. Предыдущее суждение аналогично выводу антологии Лукача Дьердя (1969), который анализировал пещерный рисунок. Он объясняет, что элементы рисунка на стене пещеры, фигуры зверей, изображенные изолировано друг от друга, подчинены иной цели – колдовскому ритуалу.

Магические танцы в прошлом и настенный рисунок имеют общую основу, но как два отдельных понятия разъединяются тем, что объективизация фактов пещерного рисунка выделяет из ежедневной магической практики. Казалось бы, что пещерные рисунки, которые возникли в определённых общественных условиях, магические действия, что закрепились в народных традициях, имеют сходство с детской игрой и детскими рисунками. В антологии объясняются магические танцы и пещерные рисунки как явления, подчинённые одной мотивации, а игра и рисование – явления несопоставимы анализируемыми. Именно потому, что ребёнок не является особью, которая действует по шаблону, придерживаясь хорошо обученного обряда, а личностью, пережившей события.

Игра – это активная деятельность ребёнка, в отличие от рисунка, а корни их происхождения общие, так как сам процесс рисования – это и есть действие. Рисунок и игра объединяет переживание событий, так же, как и на пещерном рисунке – где изображены фрагменты охоты – а в расшифровке детских рисунков и игровых действий получаем вспомогательную точку опоры (Герев, 2003). Используя игровые приёмы, можно точнее определить концентрацию выраженных эмоций на рисунках. Рисунок способствует выражению переживаний ребёнка в такой степени, когда он становится способным осознать происходящее, а потом воплотить в образах и передать вербально.

ЛИТЕРАТУРА

1. Arnheim, R.(1969). Visual thinking. Berkeley: University of California Press.
2. Cole, M-Cole S, R.: Fejlődélektan. Osiris Kiadó. Budapest, 2003.
3. Gerő Zs: A gyermekrajzok esztétikuma.Flaccus Kiadó, Budapest, 2003.
4. Hárđi I: Dinamikus rajzvizsgálat. Medicina Kadó, Budapest, 1983.
5. Herman, Judith: Trauma és gyógyulás. Háttér Kiadó – Kávė Kiadó –NANE Egyesület, Budapest, 2003.
6. Lukács Gy.: Az esztétikum sajátossága. Akadémiai Kiadó, Budapest, 1969.
7. Malchiodi, C. A.: A gyermekrajzok megértése.

Animula Kiadó, Budapest, 2003.

8. Mérei F. – V. Binét Á.: Gyermeklélektan. Medicina Könyvkiadó RT, Budapest, 2004.

9. Péley B. (szerk.): A kapcsolatban bontakozó lélek. ÚMK Kiadó, Budapest, 2004.

10. Vass Z.: A rajzvizsgálat pszichológiai alapjai.Flaccus Kiadó, Budapest, 2003.

11. Winnicott, D: Játzás és valóság. Animula Kiadó, Budapest.

12. Sehringer, W.- Vass Z.: Leleki folyamatok dinamikája. Flaccus Kiadó, Budapest, 2005.

Подано до редакції 27.06.08

РЕЗЮМЕ

Малювання – один з можливих засобів самовираження дитини. Почуття можуть виражатися засобами гри безпосередньо через діяльність та

рольові ігри, де немає потреби у складних формах вербального спілкування. Малювання можна розуміти як різновид гри, яка, за своєю сутністю, є

засобом зв'язку внутрішніх процесів дитини із зовнішнім світом та власною свідомістю. Розуміння гри як способу культурного вираження та пояснення значення складних механізмів малювання відкриває можливості її упровадження у процес культурного

самовираження. Таким чином, застосування даного методу дозволяє отримати інформацію про графічну передачу емоцій в такій мірі, що дозволяє дитині реалізувати й виразити вербально досвід з малювання.

SUMMARY

Drawing is one of the possible means of the child's self-expression. By means of games feelings can be expressed directly through activities and role-plays where there is no need for complicated transfer of verbal communication. Drawing can be considered as a subtype of games which is in fact the communication of the child's inner process with the outer world as well as with his own conscious. Outlining the idea of the game as a

way of cultural expression alongside with the explanation of the meaning of elaborative mechanisms of drawing there arouses the possibility of its embedding into the cultural expression. Thus, applying this method one can gain information about the graphic transfer of emotions to the extent which enables the child to realize and express verbally the experience of drawing.

Науковий керівник: доктор психол. наук, професор Кейзді Болаж.
