

## Hravo proti múru... (Juraj Hatrík – 10. prednáška z Pedagogiky)

---

Hovorievame: *To hravo zvládneš! – Pre neho je to hračka! – Trocha sa s tým pohrám, a bude to!* Akoby **hra, hravosť** dávali ľudskému konaniu, ba už aj úmyslom, krídla, šancu vzlietnuť, nejst' "hlavou proti múru" – ten je tvrdý, hlava by nevydržala... Ale hravosť – tá ním prenikne, ako keby ani nebol! Aká sila sa skrýva za týmto "zázračným preletom" ponad zábrany a problémy? Odkiaľ pramení? Prečo nám tak chutí? Kam nás vedie?

Vravievame však aj: *Nezahrávaj si s osudom! – Nehraj mi tu divadlo! – Je hračkou v rukách mocných... – Bola to iba hra...* Kde sa odrazu vzala táto nedôvera? Hra akoby z tohoto zorného uhla strácala vážnosť, ba stávala sa jej neželaným protikladom... Prečo v nás krídla hravosti ochabujú? Prečo ich nielenže strácame, ale priam horlivo sa ich vzdávame?

Moje texty k hudobnej pedagogike sa snažia ísť nie *hlavou*, ale **hravo proti múru** zotrvačnosti, schém, zakonzervovaných, skostnatelých predstáv o tom, čo je a čo už nie je v danom teréne dôležité. Ľahko v nich rozpoznáte moju vieru v *hravosť, čo dáva krídla...* Spolieham sa na to, vedome, ba cieľavedome to využívam. Buďte pripravení na odpor tých, čo túto vieru nezdieraťajú. Boja sa hry. Hrajú síce tú svoju, vlastnú, ale tej prvotnej, čistej, detskej – neveria. Mávanie jej krídiel víri vzduch – všetko zrazu lieta, scenéria sa mení, predmety sú poprehadzované, nič nie je na svojom mieste – skrátka: CHAOS! A navyše – tá drzosť, pohybovať sa v tak vážnom teréne, akým je hudobná pedagogika a pedagogika všeobecne, s toľkou neúctou, ľahkovážnosťou, bezcieľnosťou! Načo sú nám citáty z básní, metaforické nasvecovania teoretických problémov, načo zabúdame do zdanlivo odťažitých sfér psychoanalýzy, duše človeka...? Verím, že u tých, čo boli s mojimi prednáškami v priamom kontakte, takýto problém nevznikne. Vyjasnili sme si, že *rozum, rozumnosť* je zložitý a mnohohrstevný terén, v ktorom hrajú rolu aj zdanlivo nejasné, ambivalentné, **iracionálne** problémy.

Počkať – rozum? Rozum v hlave?! Tej hlave, ktorú si človek – napriek tomu, že v nej má (mal by mať) rozum – denne rozbíja o stenu problémov, prekážok, namiesto aby ponad (skrz) ňu **hravo** preletel? Tušíte, kam touto klauniádou mierim... Učenosť, poriadkumilovnosť, disciplína – bez načúvania ako "*v nebi vyhrávajú*" (pokojne parafrázujme: "*ako sa v nebi hrajú*"), bez v podstate detskej schopnosti **hrať sa** – je iba autoritárstvom **rodiča v nás** (pozri texty o Ericovi Bernem...). Neprináša pohyb vpred, vývoj, rast... A my chceme práve to: aby deti, naši žiaci a študenti rástli, vyvíjali sa, mocneli vo svojich predpokladoch k zručnostiam a schopnostiam... A to sa dá len **hrou, v hre, cez hru...**

Hra je živým princípom obdobia, v ktorom dieťa prichádza do školy, keď ho učiteľ berie do rúk ako prváčika. Je to vlastne jeho **jediná činnosť** (okrem jedenia a spania...). Aj preto ten, čo nezabudol na "*dieťa v sebe*", kto ho neumlčal, cíti i v dospelosti radosť z mávania krídlami hry, z lietania na chrbte skvostného psa FALCA v Nekonečnom príbehu o zachraňovaní ríše FANTÁZIE. Spomínate si na onen krásny film?

HUDBA JE MIMORIADNE VHODNÝM HERNÝM MÉDIOM – hovorí Ivan Poledňák (Stručný slovník hudbní psychologie, heslo "*hra a hudba*"). Samozrejme, veď *sama je hrou...* Vzniká z **hry**. Treba ju **zahrat'**, aby bola. A aby bolo čo zahrat', treba to **zložiť**. A skladanie je do značnej miery **hrou s pravidlami**, normami, materiálom... Aj situácie jej **prijímania**, v ktorých zastávame a rozvíjame rozmanité **roly**, postoje – je hrou. Komunikujeme s myšlienkami i správaním ďalších ľudí – skladateľov, hudobníkov... Zo zvukových nosičov si ich **prehrávame**. Nakoniec, samo slovo **vyhrávať** (nielen v hevierovskom nebi, ale aj tu na zemi!) je krásne dvojsmyselné: AK VYHRÁVAŠ – VYHRAL SI! Hrou je i **nahrávanie**: moja rozprávková postava – ujo Reportér ju v krajine Trpaslúšikov – hrá neustále; loví spolu s nimi zvuky a hudbu

na svoj reportérsky magnetofón. Koniec-koncov – každá hra, i hudobná, sa musí **odohrať**... Čas je krstným otcom každej hrovej činnosti. Čo to vlastne je – tá **HRA**?

Odpovedí na túto otázku je k dispozícii mnoho. Tvoria zložitú mozaiku: v nej čiastkové pohľady vytvárajú mnohovrstevné, vnútorne nesmierne bohaté pole významov slova HRA, nielen vo svete **detí**, ale všeobecne, vo svete **ľudskej kultúry** (pozri myšlienky **Johana Huizingu** a **Erica Berneho**). Ak by sme v tomto skutočnom labyrinte chceli nasvietiť každý výklenok, každú bustu stanoviska, teórie, filozofického postoja, prekročilo by to rámec i poslanie nášho "homeopatika"...

Už v úvode prednášky sme naznačili, ako bežná spoločenská prax stavia do protikladu hru a vážnosť – akoby hra nebola v pravom slova zmysle vážnou vecou. Pedagóg sa práve v ranom školskom veku detí musí vysporiadať s podobne umelým protikladom hry a práce – akoby hra nebola prácou, akoby práca nemohla byť hrou...

**"Hra je krúžením okolo tajomstva"**, čítame v slávnej knihe **Johana Huizingu** (HOMO LUDENS, v preklade čosi ako "Hrajúci sa človek"). S naším HRAVO PROTI MÚRU nie sme od tohto stanoviska ďaleko. Hrou sa čosi rieši, hľadá, skúma, osvetľuje, preniká do hĺbky, z hĺbky derie na svetlo – hrou sa čosi uvoľňuje, otvára, dostáva hlas, výraz, akčný moment. Vo fiktívnom modeli hry, v akomsi dohovorenom, naplánovanom prestrojení sa dostávame do "uzavretej spoločnosti", na veľké a tajomné slávnosti, obrady, mystériá, v ktorých pulzujú a prelínajú sa zákony vesmíru... Na konci každej hry – či už úspešnej alebo nie – vieme viac ako pred ňou. Prehrávame. Vyhrávame. Ziskavame. Využívame, alebo strácame šancu. Hra nás spája s druhými. Stavia nás proti druhým. Dáva nám slobodu... Slobodne sa do nej púšťame – nik nám to neprikazuje! Nakoniec sa ale skláňame pred jej pravidlami. Musíme prijať jej výsledok. Hra nás očisťuje, uvoľňuje našu energiu, odhaľuje a trestá slabosti. Odmeňuje odvahu, schopnosť riskovať. Hrou unikáme tiaži života, problémov. Vďaka hre ju však môžeme aj zdvihnúť, uniesť, nadľahčiť. Hrou oddeľujeme pravé od nepravého – odhaľujeme masky. V hre nám vlastné masky niekedy prirastajú k tvári a stávajú sa trvalou podobou (pripomeňme si *personu C.G.Junga*...). Hra je často nadbytočná, bláznivá, nezáväzná, a predsa prepotrebná, nevykoreniteľná z ľudskej prirodzenosti. Tým, že mieri k hlbínám života, otvára cestu ku kráse. Je skratka **antropologickým fenoménom**, hovorí filozof **Eugen Fink** ("Hra ako symbol sveta"). A zároveň sa pýta: *"Je hra domovom nielen v konečnom človeku, ale aj v nekonečnom kozme?"* Po komplikovaných filozofických úvahách odpovedá zhruba v tomto zmysle: ľudská hra je tajomná, nepochopiteľná sama osebe, zo seba, ale možno ju vysvetliť ako odlesk, význačný spôsob, akým sa konečný ľudský pobyt v kozme odráža v jeho nekonečnom celku, v jeho večných zákonoch. V hre človek prekračuje samého seba smerom k nekonečnu, absolútnu... Venujme tejto hlbokej, hoci trocha nejasnej myšlienke chvíľu tichého rozjímania. V mätúcej mnohorakosti názorov na hru sa snaží poskytnúť odstup, nadhľad...

Vráťme sa teraz do terénu, ktorý sa nás priamo dotýka – k elementárnej pedagogike...

Ako sa podstata hry, jej **funkcie** a **typy** prejavujú cez *"hrové médium hudby"*, ktoré spomína Poledňák? Ako je to s detskou hrou v období končiaceho druhého detstva a začínajúceho raného školského veku, teda u detí, čo vstupujú do kontaktu so svetom organizovaných činností, práce, zodpovednosti? Aké *hry s hudbou* sú pre nich dostupné, vhodné, podporujúce vývoj, nelen *hudobnosti*, ale aj *obecnejších* zložiek fyziognómie a psychiky?

Impulz k hre – ako už tušíme a trocha aj vieme – vyviera vo veľkej hĺbke ľudskej duše... My, učitelia, sme tu na to, aby sme tento silný prameň uvoľnili, vyčistili, áno, aj zregulovali – tak, aby našiel smer, poháňal kolesá "mlynov poznania", v ktorých melieme fragmentárnu individuálnu skúsenosť dieťaťa, aby sme nakoniec a spolu s ním mohli napiecť chleba vedomej a užitočnej kultúrnosti, spolupracujúcej duchovnosti...

Nestačí pozorovať, ako hra v synkretickom štádiu vývoja pohlcuje i vyžaruje všetku životnú energiu dieťaťa. Zavolajme naň: POĎ SA SO MNOU HRAŤ! Plánujeme, pripravujeme

a využívame hrové situácie na pomoc pedagogickému procesu. Podnecujeme ho "na koreni" živinami a vlahou hravosti...

Pri nami zvolenom postoji a metóde, keď antropomorfizujeme a metaforizujeme svet hudby, sa paleta *hudobných hier* neobyčajne bohato rozrastá a košatí... Nespája sa už len so sluchovým zmyslom, ale sprostredkovane aj so všetkými ostatnými. Zrakový zmysel sa prirodzene vnucuje ako všeobecne dominantný. Ale hudba má okrem toho ešte aj *vône, sladkosť* či *trpkosť, drsnosť* či *vláčnosť* povrchu. Prídu si v nej na svoje všetci piati detektívi z malebnej básne Lubomíra Feldeka: Sluch, Zrak, Hmat, Čuch i Chuť... Navyše cibří myslenie, rozvíja city. Úspech v nej, radosť z jej vytvárania **motivujú** ďalšie konanie a postoje dieťaťa.

Pri všeobecnej orientácii v typológii hier – podobne ako pri otázke po podstate hry – sa netreba príliš namáhať. Aj tu panuje veľká rôznorodosť, prelínajú sa čiastkové prístupy, z nášho hľadiska často neprimerané. Málo nám napríklad hovorí delenie na *hry tvorivé, hry s pravidlami* a *hry didaktické*... Sme zvyknutí na skutočnosť, že tieto kategórie sú v hudobných hrách od začiatku vzájomne prekrížené. Hra môže začínať spontánne, intuitívne, ale v jej priebehu sa vynorí pravidlo a to, že ho dieťa zachytí a postupne rešpektuje, má súčasne veľký didaktický význam... Rovnako sa pre nás prekrýva a prelína delenie na *hry funkčné, fiktívne* a *konštruktívne*. Napríklad hra na hudobný "domček" má súčasne funkčný (vyvažovanie "dlážky", "stien" a "strechy"), fiktívny (je to len predstava v časopriestore, ktorá osciluje medzi auditívnou a vizuálnou skúsenosťou) i konštruktívny ráz (určovanie tvaru, symetrie, metro-rytmických väzieb, ap.)...

Našej skúsenosti a potrebe sa už viac blíži delenie Karla Groosa na dve veľké skupiny: *hry individuálne* (experimentálne), pestujúce **obecné psychologické funkcie** (motoriku, zmysly, atď.) a hry so **špeciálnou funkciou** (bojové, lovecké, napodobivé, rodinné, sociálne a pod.), ktoré Groos označuje ako *hry socionomé*, čiže podporujúce socializáciu jedinca. Vzhľadom na stav hudobnosti u 6- až 8-ročného dieťaťa treba súhlasiť s tým, že prvá kategória hier podľa Groosa je prvotná, kým socionomé hry sú druhotné a zásadne premenlivejšie vo vzťahu ku konkrétnemu etnickému kontextu (krajina, rasa, mesto, dedina, ap.). V každom prípade sú obe kategórie previazané: hra dieťaťa sa vyvíja od osamotenej experimentácie k spolupráci – najprv iba s niekým druhým, až potom k interakciám v menších skupinách...

Všimnime si teraz roztriedenie hier, ktoré podáva **Václav Příhoda** ("Ontogeneze lidské psychiky", I. diel). Jeho "schéma hravého zamestnania detí" vychádza zo spomenutého vývojového hľadiska, pričom nižšie vrstvy nezanikajú, ale sa na ne nabaľujú vyššie a vyššie. Zahrňuje preto rovnako hry zvierat, dojcíat, batoliat, starších detí, ba i dospelých (o tom, ako sa hrajú dospelí sme si povedali v samostatnej prednáške). Už len letný pohľad na problematiku špecifik hudobného média, na jeho predpoklady k pedagogickej interpretácii nám ukáže, že hudobné hry na báze obrazov, metafor, analógií asociácií pokrývajú celý tento terén, a nie sú len "špeciálnymi" činnosťami v úzkom technologickom priestore hudby. Antropomorfizácia a metaforizácia, práca s obrazovými a primárne symbolickými ekvivalentami hudobných tvarov, štruktúr má popri tejto výhode, že rozširuje paletu hudobných hier do všetkých funkčných a typologických "šuflíkov", aj výhodu ďalšiu, azda najvýznamnejšiu: umožňuje udržiavať bohatosť, životaschopnosť, vekuprimeranosť nižších typov hier aj zoči-voči ďalšiemu vývoju, keď sa detská hra intelektualizuje, stáva sa hrou s pravidlami (pripomeňme si všeobecnú typológiu postojov človeka k hudbe – Müller-Freienfelsovu triádu *extatik – pozorovateľ – spoluhráč*...). Trpaslíkovské typy hier bez hudobného média by vlastne patrili do materskej školy. Hudobný materiál tým, že nie je "konkrétny" a dieťaťu sa stáva blízky až cez metaforu, ich robí podnetnými aj pre raný školský vek. Tým, že brzdíme ústup inštinktívnych a senzomotorických hier, chránime dieťa už od začiatku školskej dochádzky pred úpadkom fantazijnosti, pred vyblednutím hravosti a schematizáciou hrových činností, ako ho v tomto období popisuje psychológia. Túto očistnú, katartickú funkciu má hrový princíp hudby v celom rozpätí ľudskej ontogenézy a je určite podnetný aj pre umeleckú činnosť.

Hry **inštinktívne** (1. kategória hier podľa V. Příhodu) sa v plnom rozsahu uplatňujú cez hudobný materiál. Dieťa experimentuje so zvukmi, tónmi, hudobnými tvarmi. Má možnosť sa ich dotýkať, trhať, ochutnávať. Lokomočne sa na ne napája: pobehuje, skáče, hopká, tieska... Naháňa sa, súperí. Začína si uvedomovať partnera, zhovára sa s ozvenou. Odpovedá hudbe "rečou tela", ktorá pramení hlboko vo fylogénéze (pohyby zvierat). Hladká a láska reliéf pesničky. Hľadá, kde sa skryla. Prežíva veselú i smutnú, vážnu i žartovnú, nežnú i drsnú tvár hudobných prvkov, gest, zvolaní i oslovení. Dýcha s hudbou, počúva jej srdiečko. Hľadá pohybom, kresbou tvar a smer hudobnej vlnky, vtáčieho trilku, vzdychu. Zbiera s Trpaslúšikmi zvuky a prvky pesničiek, pozoruje ich...

Všetky inštinktívne hry plynule prerastajú do 2. kategórie, do hier **senzomotorických**. Dotýkame sa kláves, strún, dierok na zobcovej flaute, pozorujeme, aký to má účinok na farbu a výraz hudby. Manipulujeme s detskými zvukovými hračkami, nástrojmi Orffovho inštrumentára, ale aj s hudobnými prvkami samotnými. Aj hudobný priestor je miestom na neobvyklú lokomóciu: sledujeme a prežívame približovanie, vzd'alovanie, ubúdanie, narastanie v takej miere a bohatosti, akú detská motorika priamo neumožňuje. Hudba "nadstavuje" naše zmysly. S trpaslúšikovským *Konikom*, ťahajúcim "*zasnežené sane*", zdolávame spomaľujúce stúpania, vychutnávame zrýchľujúce sa zjazdy z kopca. Takmer všetky hudobné hry sú "atletickým", či rytmicko-tanečným impulzom, rozvíjajú motoriku. Sluchové hry Příhoda uvádza ako samostatnú kategóriu, ako prejav potreby detí bubnovať, trúbiť, zvoniť, vykrikovať, výskať, kričať, revať, písať. To všetko patrí k hudobnej hre, ale nie je jej cieľom. Využívame to ako hlbinnú energiu, ktorú sputnávame, regulujeme. Bez metaforizácie by nám z hudobnej výchovy vypadli hry zrkové. Zvyčajné "kreslenie hudby" býva popisné, vzťahuje sa k hudbe len druhotne. Vizualita môže do vnímania hudby a jej prežívania preniknúť oveľa hlbšie: evidujeme *svetlosť* durového tónorodu, *tmavosť* molového, rozlišujeme veselú, smutnú, či nahnevanú *tvár slniečka* (rôzne typy kvintakordov), hráme sa s "*krasohl'adom*", mimikou "*tváre hudby*" pri preskupovaní hierarchie tvarotvorných a výrazotvorných prostriedkov, atď.

Hry **intelektuálne** (3. kategória), umožňujú najbyťostnejšie uplatnenie hudby a jej princípov. Zacitujme si z múdrej knižky **Jiřího Pilku** "Doteky hudby": "*Hudba je hrou všetkých hier, lebo spája myšlienky s rozkošou, vznešené posolstvá s rastrami číselných pomerov, vystačí si sama na budovanie nespočítateľného množstva vzťahov. Tvorí ju záplava prelínajúcich sa zákonov, s ktorými sa skladatelia pohrávajú raz s virtuozitou akrobatov, inokedy s naivitou detí...*"

Konkrétnosť hudobných obrazov a situácií v elementaristických pedagogických hrách je sprostredkovaná, asociatívna, symbolická. Už to, že sa vieme s hudbou hrať cez jej fenomény, obrazy a štruktúry, je umožnené intelektualizáciou prvotných, v podstate vrozených synkretických postojov. V hudobnej hre dvojnásobne platí, že "*dieťa sa hrá a vie, že sa hrá...*" (J. Huizinga). Funkčnosť a námetovosť sa prejavujú cez pohybovú a inštrumentálno-spevácku aktivitu v hrách typu "*Trpaslúšikový koník*", "*čmeliak-bohatier z trpaslúšikovského Lunaparku*", v "*boji s Trojhlasným drakom*", v hre na "*Babkino ticho*", v "*chytaní Trpaslúšikov padajúcich z neba do siete notovej osnovy*", ap. (podrobnejšie k „trpaslúšikovskj“ problematike môžete preniknúť cez moju publikáciu „Drahokam hudby“, uvedenú v literatúre – z nej sú aj tieto texty k problematike dieťaťa, hry a rozprávky sčasti prevzané, sčasti spracované a doplnené...)

Napodobivosť je priam geneticky zabudovaná do ľudovej a teda aj detskej piesne: hráme sa na *vojakov, remeselníkov, lovcov, jazdcov na drevenom koni, rodičov, lekárov* (uzdravujeme napr. Čajkovského "*Chorú bábiku*"). Konštruujeme celky, reťazíme prvky (rovnaké, podobné, protikladné), pestujeme z *hudobných semienok v trpaslúšikovskej záhradke nové rastlinky pesničiek, staviame domček hudby*, počítame a pomeriavame jeho *izbičky*, skúmame jeho *dlážku* (základ, bas), *steny* (akordy, sadzbu, faktúru) *strechu* (melódiu). Počúvame, ako sa pesničky menia po príchode démona, nepriateľského hudbe – *Bugibusa*. Naprávame jeho zásahy do nám známych zvukov, tvarov, melódií. Spod trosiek, zanechaných jeho dcérou, hlučnou Decibelou, oslobodzujeme *Babkino ticho*... Hľadáme záhady v pesničkách... Upozorňujem na svoj cyklus

hudobno-výchovných príbehov „*Záhadné pesničky*“, ktorý som vytvoril pre 2. a 3. ročník ZŠ – tam sa zoznámime so zázračným **ujom Radudajom** a jeho detskými pomocníkmi; riešime hudobné hlavolamy, rébusy (napr. v hre s delením klaviatúry, na ktorej sme hľadali, počítali a zoradzovali "*beloškov*", "*černoškov*", "*okná a balkóny bytov*" alebo v hre s posuvkami, keď Trpaslíkovia liezli na *rebríky* krížikov a klesali dolu *s bruškami* béčok, ap.). Princíp hry PEXESO (hľadanie párovej identity) nám pomáha pri prvej orientácii v hudobných tvaroch a prvkoch. Jeho domýšľanie nás privedie k sledovaniu pesničky v *izbičkách domčeka*, k uvedomovaniu si formy, formového členenia...

Hry **kolektívne** (4. kategória v Príhodovom delení) patria prevažne do druhej fázy 1. stupňa ZŠ, najmä hry *súťaživé, dramatické, turnajové, stolné*... Samozrejme, že ich prvky sa objavujú už skôr. S hrami rodinnými začíname azda najskôr. Napríklad *uspávanka* je "prvou tvárou hudby, ktorú človek na svete začuje". Na jej deformáciu, spôsobenú démonom Bugibusom, sú deti veľmi citlivé. Hra na "*hniezdo*", "*domov*" a jeho opúšťanie nám – ako sme už čiastočne zistili – pomáha obrazovo podporiť zrod harmonického cítenia, osvetliť vzťahy medzi akordami, uvedomiť so tonálne centrum. Súťaživosť v hrách motivuje už aj prvákov a druhákov: *kto rýchlejšie prebehne pesničkou? – kto uhádne, z akého semienka je táto hudobná rastlinka? – kto nájde v hudobnom PEXESE viac dvojíc?* ap. Aj dramatický moment sa prirodzene vynára (hra s gradáciou "*búrka sa blíži*", "*boj s Trojhlasným drakom*", založený na evidencii trojhlasnosti, atď...).

Aká je naša úloha v hrovej situácii na pôde triedy, medzi deťmi? Hrajú sa aj dospelí, alebo sú len organizátormi a usmerňovateľmi hier detí? My už síce teoretickú odpoveď poznáme, ale pedagogická prax je záludná a presadiť do nej teoreticky zvládnutý postulát nie je vždy tak celkom samozrejmé... Odložme pokračovanie týchto úvah do ďalšieho textu. V ňom si predstavíme detskú hru v najkomplexnejšom využití – v rozprávke. O nej naozaj môžeme s Eugenom Finkom povedať, že je odrazom kozmického poriadku, veľkolepým modelom sveta, posvätnou príležitosťou, aby človek-dieťa vzal do rúk celý svet, rozumel mu, komunikoval s ním v jeho plnosti...

Zdroje a literatúra:

PŘÍHODA, Václav: Ontogeneze lidské psychiky, SPN Praha 1974

ZELINA, Miron: Strategie a metody rozvoja osobnosti dieťaťa, IRIS Bratislava 1996

FINK, Eugen: Hra jako symbol světa, Český spisovatel Praha 1993

HATRÍK, Juraj: Drahokam hudby I, UKF Nitra, PdF 1997, H plus Bratislava 2008

HUIZINGA, Johan: HOMO LUDENS, Tatran Bratislava 1990

BERNE, Eric: Jak si lidé hrají, Svoboda Praha 1970

