

Универзитет у Београду, Филозофски факултет – Одељење
за педагогију и андрагогију, Катедра за андрагогију, Београд

DOI 10.5937/kultura1755159N

УДК 371.383:374.7

оригиналан научни рад

ПОД МАСКОМ: РАЗВОЈ И ОБРАЗОВАЊЕ ОДРАСЛИХ ПУТЕМ ИЗВОЂЕЊА

Сажетак: *Рад има за циљ да укаже на значај игре и извођења за развој и учење у свим добима, како на раним дечјим узрастима, тако и код одраслог човека. Маска и играње маском се у том контексту јављају као један од могућих реквизита и начина фацилитације игре у образовном процесу. Извођење путем маске не само да подржава развојно учење, већ по себи представља развој у малом: са маском, уједно смо и оно што реално јесмо и оно што се претварамо да јесмо. На тај начин, маска може бити образовно средство, које се може користити у свим фазама образовног процеса, бити део тог процеса или служити да се он прикаже другима. Маска може бити унапред дата или израђена док процес траје, чинити једну од активности или служити да се активности сумирају и објасне, а њена употреба зависи од сензибилитета оног ко води процес.*

Кључне речи: *маска, образовање и учење одраслих, игра, развој, извођење*

Увод¹

Маска је одувек служила човеку да сакрије себе или део свог бића, али не и само то. Под маском, ми постајемо нешто друго од онога што јесмо. Таква врста трансформације омогућава нам да преузимамо другачије идентитете, са

¹ Рад је настао у оквиру пројекта Института за педагогију и андрагогију (Филозофски факултет Београд) *Модели процењивања и стратегије унапређивања квалитета образовања* (179060), који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије.

особинама и својствима различитим у односу на она која препознајемо код себе и могућношћу да ствари радимо другачије него што уобичајавамо.

Бити нешто друго и радити ствари другачије, саставни је део процеса учења, те тако треба тежити да и само образовање и образовни процес представљају значајну промену у човековом доживљавању света, себе или других. Маска у том смислу представља снажну метафору развојног учења, док истовремено може да представља и средство подстицања на развој током самог процеса учења који користи маску као импулс.

На питање зашто говорити о маски у образовању, може се одговорити постављајући сет других повезаних питања, а онда и одговарајући на њих: зашто практиковати и промовисати игру и извођење у образовању одраслих, зашто образовање треба посматрати у уској вези са развојем, зашто образовање треба да укључује све аспекте развоја, зашто је образовни процес потребно креирати као развојно окружење, зашто развијати сарадњу, креативност и имагинацију кроз образовни процес?

У наставку рада ћу покушати да бар у кратким цртама изложим и скицирам одговоре на нека од њих, а ослонићу се притом, првенствено на своје искуство у образовном раду са одраслима заснованом на игри, импровизацији и перформансу. Плејада сценских форми и игровних активности усред образовног миљеа, јесте управо простор где сам се између осталог и сусрела са маском. Уколико себе видите међу оним практичарима који спајају игру и учење или теоретичарима који се залажу за демократски и на дијалогу заснован образовни процес или напосто верују да у сваком одраслом постоји дете, овај рад може послужити као инспирација да нека од тих настојања наставите и под окриљем маске.

Игра као покретач развоја

Моје је дубоко уверење да су игра и развој неодвојиви феномени. Виготски (Vygotsky)² је међу првима указао на то да су дечја највећа достигнућа могућа у игри и идентификовао две карактеристике које је дефинишу: креирање имагинарне ситуације (у којој значење доминира над акцијом) и стварање правила. Оно што се поставља као значајно са аспекта разумевања развојног карактера игре, јесте однос између те

2 Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard, MA: Harvard University Press.

две карактеристике.³ Наиме, у слободној игри или игри претварања, карактеристичној за рани дечји узраст, правила не претходе самој игри као што је то случај са каснијим формама игре (као, на пример, приликом играња друштвених игара, где правила недвосмислено доминирају над имагинарном ситуацијом). У игри претварања, деца док се играју, смишљају правила истовремено са креирањем имагинарне ситуације. То су процеси који се одвијају у дијалектичком јединству.

Према Холцман (Holzman)⁴ игра је управо водећи фактор у развоју, јер је то активност коју карактерише дијалектичко јединство правила и резултата, насупротив схватању да представља активност у којој правило води ка резултату. То узајамно дејство имагинације (која ослобађа) и правила (која ограничавају) је кључно за разумевање развојног потенцијала игре.⁵ Значајан закључак који се може извући из оваквих ставова, јесте да и након периода детињства, развој почиња на истим принципима. Уколико желимо да учење буде развојно, требало би га организовати кроз игру.

Сам Виготски⁶ није успео да увиди значај игре у каснијим годинама живота и сматрао је да игра губи на својој развојној функцији, препуштајући ту улогу школским видовима учења. То иде у прилог раширеном схватању по коме је главна функција игре усвајање социјалних вредности и преузимање друштвених улога. У том смислу игра је алат или оруђе које служи да деца увежбају улоге које ће касније у животу предузимати. Делује логично онда да ће се таква способност изгубити када изврши своју функцију. Ипак, Холцман⁷ нас уверава да се развој дешава током целог живота, јер деца, као и одрасли, не имитирају културу, већ имитирањем културе, они уједно и стварају културу. Оно што се, према њеном мишљењу, дешава током игре претварања јесте да деца, уместо да одигравају унапред припремљене улоге, она уствари креирају улоге (стварајући сопствена правила игре) и на тај начин креирају нова извођења себе. Преузимајући улогу, она су истовремено и она сама, али су и карактери улога које су сама себи доделили. Такав процес креирања

3 Nikolić-Maksić, T. i Ljujić, B. (2012) O igri u odraslom dobu i njenim obrazovnim implikacijama, *Andragoške studije* br. 2.

4 Holzman, L. (2009) *Vygotsky at Work and Play*, New York, NY: Routledge.

5 Nikolić-Maksić, T. i Ljujić, B. (2012) O igri u odraslom dobu i njenim obrazovnim implikacijama, *Andragoške studije*, br. 2.

6 Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard, MA: Harvard University Press.

7 Holzman, L. (2009) *Vygotsky at Work and Play*, New York, NY: Routledge.

је оно што је развојно, или како је то Виготски⁸ формулисао да се дете у игри понаша као да је за главу више. Стварањем ситуација за такву врсту креирања и извођења током живота, можемо континуирано да се развијемо. Пренесено на језик маске, када ставимо маску, ми смо истовремено оно што јесмо, али смо уједно и улога коју нам дефинише маска. Извођење тога захтева да будемо за главу виши.

Игре маскама

Сматрајући да је игра чинилац и темељ културе, један од најзначајнијих теоретичара игре Хуизинга (Huizinga)⁹, указује на снажну везу између игре и развоја човека, посматрано у филогенетском смислу. Надовезивајући се, такође велики теоретичар игре, Кајоа¹⁰ разликује четири врсте игара, у зависности од тога да ли у њима преовладава агон (такмичање), алеа (срећа), мимикрија (претварање, прерушавање) и илинкс (вртоглавица или занос). „Свака од њих открива тјелесну димензију игре, тестирање граница према другима или према свијету”.¹¹

Док су игре такмичења и игре на срећу честе у свакодневном животу модерног човека, игре претварања и игре заноса не спадају у обичан живот, већ су резервисане за специјално одређено време или просторе њиховог одвијања. Тако мимикрију можемо наћи у позориштима и другим сличним институцијама, као што су домови културе или музеји, док се илинкс јавља у луна парковима, на специјално организованом слављима, фестивалима и дискотекама. То потврђује и Кајоину¹² основну тезу да модерна друштва теже да живот заснују на агону (при чему се прибегава и алеи, као искорак или иступу из агона), док су мимикрија и илинкс потиснути из савременог живота и у цивилизацијском смислу представљају регресију.

Маске припадају овој другој сфери, паидеји коју чине претварање и занос, насупротив лудусу, где спадају алеа и агон. Паидеју сачињавају „изливи радости, који се изражавају непосредном и разузданом кретњом, слободно импровизованом забавом чији неподвижен и слободан карактер остаје

8 Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard, MA: Harvard University Press.

9 Huizinga, J. (1982) *Homo Ludens – o podrijetlu kulture u igri*, Zagreb: Matica Hrvatska.

10 Kajoa, R. (1979) *Igre i ljudi: Maska i zanos*, Beograd: Nolit.

11 Zagorac, I. (2006) *Igra kao cjeloživotna aktivnost, Metodički ogledi*, br. 13 (1), str. 76.

12 Kajoa, R. (1979) *Igre i ljudi: Maska i zanos*, Beograd: Nolit.

главни, ако не и једини узрок постојања”.¹³ Честа појава на карневалским слављима, ритуалним окупљањима и масовним свечаностима је управо маска. Она није ту само да нас сакрије, већ да нам да дозволу да будемо другачији у односу на свакидашње, дозволу да уђемо у другу димензију, посетимо ону страну реалности, да означи улазак у имагинарно и послужи као пристанак на царство разузданости. Маска, дакле, није и не може да буде копија постојеће стварности, јер она ту стварност трансцендентира.¹⁴

Још специфичније, маска је мимикрија. Она задовољава склоност људи за прерушавањем, преоблачењем или опонашањем. Игра се онда састоји у томе да постанемо неко други, и да се сходно томе понашамо. Маска је настарији познати реквизит човекове игре, али она није играчка.¹⁵ То значи да маска није нешто чиме се играмо, него је она културни предмет у коме се играмо. Другим речима, она конституише саму игру. Зато Финк (Fink)¹⁶ о маски говори као о реквизиту који производи чаролију. „Маска је чаробна ствар која преображава власника, – уз њу на неки начин приања сила чаролије, има магијски квалитет”.¹⁷

Као што игра није обмана, иако прихвата елемент обмањујућег, тако ни маска у игри не треба да заведе или превари, већ да опчини.¹⁸ Она представља реквизит праксе чарања, јер нас уводи у привид, који нити негира, нити га издаје као стварност. Сврха маске није да се представимо другима као нешто што сами нисмо, већ желимо сами себи да будемо различити. Заправо, маском желимо да крочимо у неухватљиву моћ преображаја.¹⁹

Ками²⁰ види човека као једино биће које не жели да буде то што јесте. Ако прихватимо такво полазиште, онда се маска, како нас уверава Божовић²¹, јавља као „прекорачење или сан из јаве, као одбрана ирационалне сфере и човековог субјективитета”. За њега, маском човек покушава да пронађе имагинарни свет игре, различит од реалног света. Како

13 Исто, стр. 81.

14 Božović, R. (2015) *Igra ili ništa*, Beograd: Čigoja štampa.

15 Fink, E. (2000) *Igra kao simbol svijeta*, Zagreb: Demetra.

16 Fink, E. (1984) *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Beograd: Nolit

17 Fink, E. (2000) *Igra kao simbol svijeta*, Zagreb: Demetra, str. 179.

18 Fink, E. (1984) *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Beograd: Nolit

19 Fink, E. (2000) *Igra kao simbol svijeta*, Zagreb: Demetra.

20 Božović, R. (2010) *Tišina dokolice*, Beograd: Čigoja štampa.

21 Исто, стр. 74.

објашњава, ради се о путовању до надстварне персоне, јер играч хоће да буде оно што није био, а може да буде.

Божовић²² нема поуздан одговор на питање да ли маска помаже да човек буде то што јесте или му пружа прилику да буде ван свог реалног ја. Ипак, на основу схватања игре као покретача развоја, делује да се може закључити да тешкоћа тог питања произилази из начина на које је постављено, тј. дихотомије или подвојености онога што јесте и онога што може да буде. У складу са претходним одељком у коме сам представила дубоку и нераскидиву везу између развоја и игре, мој одговор би био да човек маском покушава да превазиђе себе. Управо бивајући и оно што јесте, што крије и открива, а истовремено и оно што није, што маском настоји и чему се приближава, он постаје нешто друго, другачије ја и нови квалитет. Божовић²³ сматра да је маска управо та која омогућава успостављање дихотомије између носиоца маске и улоге стечене маском и њену чаролију види управо у подвајању људских могућности и двојништву постојећег и новог. Несумњиво, та дихотомија је, када је маска у питању, више него очигледна: ја са маском и ја испод маске. Међутим, у активности извођења, ја са маском и ја испод маске смо једно ја. Пре него дихотомију, ја у томе видим снажну дијалектичку прожетост.

Маска и креирање образовног окружења

Кроз игру, ми смо актери и креатори онога што изводимо. Маска у том случају помаже да се изместимо из онога што замишљамо да нам је улога у том тренутку, у нове улоге, чији смо активни ствараоци на лицу места. На тај начин, маска може бити од помоћи у креирању развојног образовног окружења. Када се ради о развојном учењу и образовању које подржава развојно учење, саставни део образовног процеса чини његово креирање.²⁴ Уколико прихватимо да образовање не треба да буде преношење и пасивно усвајање знања и да су наспрот томе, полазници активни учесници у интерактивној размени искуства, доживљавања и значења,²⁵

22 Исто.

23 Božović, R. (2014) *Igra ili ništa*, Beograd: Čigoja štampa.

24 Lobman, C. Performance, Theatre, and Improvisation: Bringing Play and Development into New Arenas, in: *Handbook of the Study of Play*, eds. Johnson, J., Eberle, S., Henricks, T. and Kushner, D. (2015), New York: Rowman and Littlefield, pp. 349-363; Lobman, C. and Lundquist, M. (2007) *Unscripted Learning: Using Improv Activities Across the K-8 Curriculum*, New York, NY: Teachers College Press.

25 Nikolić Maksić, T. (2015) *Образовање као чинилац квалитета слободног времена одраслих*, докторска дисертација, Филозофски факултет, Универзитет у Београду, Београд.

намеће се као неопходно стварање такве атмосфере у којој ће све то бити подржано и прихваћено.

Креирање образовног окружења у том смислу није активност која претходи образовном процесу, већ се одвија симултано са одвијањем тог процеса. Овакав приступ означава већ поменути перспективу која се води другачијим приступањем разматрања методе активности коју предузимамо или у коју се укључујемо. Према приступу чије основе је поставио Виготски²⁶, на методу се гледа као нешто што треба практиковати, насупрот схватањима по којима је метода нешто што се примењује.²⁷ Практиковати методу значи стварати је на лицу места, надограђивати је и креирати у ходу. Полазници образовног процеса су самим тим не само активно укључени, већ су његови ствараоци. Под активном улогом полазника у овом случају не треба подразумевати споља видљиве знаке укључености и присутности, већ у активном учеснику треба видети актера активности стварања. Таква индивидуа преузима одговорност за креирање образовног процеса и део је колективног процеса изградње онога што се дешава.

Као што је назначено, други аспект онога што конституише улогу полазника образовног процеса јесте креативност. Она у овом случају није схваћена као неко специфично својство, већ се заснива на премисама да је свако креативан и да у свему можемо бити креативни.²⁸ Тако је креативност врло блиска процесу креирања. Будући да стварамо нешто ново или другачије, ради се већ о креативном акту, чији производи такође могу бити креативни тј. могу представљати оригинална и иновативна решења.

Под маском, можемо бити шта желимо, оно што иначе или још увек нисмо, једнако као и оно што јесмо. Заједно смо актери таквог постајања и његови ствараоци са осталим учесницима. Као и свака врста игре, игра маскама утиче на креирање заједничког окружења за развој и учење како се процес образовања развија. „Проматрање стварности не као дане, већ као могуће, проматрајући изван и изнад оквира прописаног, водећи се знатижељом и истражујући оно што

26 Holzman, L. (2009) *Vygotsky at Work and Play*, New York, NY: Routledge.

27 Martinez, J. E. (2011) *A Performatory Approach to Teaching, Learning and Technology*, Boston: Sense Publishers; Holzman, L. (2009) *Vygotsky at Work and Play*, New York, NY: Routledge.

28 Škorc, B. (2012) *Kreativnost u interakciji*, Zemun: MostArt; Marjanović, A. (1987) *Дејча игра и stvaralaštvo, Predškolsko dete*, br.1-4.

требамо и оно што не требамо, постаје основни механизам нашег развоја”.²⁹

Маска као образовно средство

Маска је једна од многих извођачких средстава која се могу ставити у употребу у образовном процесу. Конкретно у образовању одраслих, употреба маске лежи на претпоставци да она чини средство које одраслима помаже да се повежу са новом улогом и да лакше уђу у свет игре, отварајући тако себи врата спонтаности и маште.

Наиме, када добијемо прилику за разиграност у одраслом добу, често нам није нимало лако да ту прилику искористимо. Многима играње представља нешто неозбиљно, намењено децјем узрасту и дозвољено евентуално у специјалним приликама, а никако у свакодневном животу или озбиљним областима живота, као што је образовање.³⁰ Такви ставови, као последица општих предрасуда према игри, које на жалост у нашој култури преовладавају, неретко су извор иницијалне непријатности када нам се игра нуди.³¹ Узрок томе је што током одрастања игра, која је била неодвојив део нас и нашег откривања света, све више бива потиснута у други план. Како указује Загорац (Zagorac)³² „институција школе јасно је подијелила раздобља игре и рада”. Тако се прави место активностима које се сматрају значајнијим за наше одржање и развој, као што је школски вид учења, који би требало да нас припреми за период одраслости и преузимање одговорности над својим животом. За игру остаје све мање времена, она се трансформише и поприма облике структуриране друштвене активности као што су такмичења, друштвене и спортске игре. Спонтана децја игра или како је многи називају игра претварања, карактеристична за рани узраст, прелази у други план, бледи или нестаје.

Приликом увођења одраслих у игру, и то како млађих, тако и старијих, често ми се дешавало да чујем како мисле да неће умети да се играју, да изражавају јак осећај непријатности и стида док се играју, и да верују да неће ништа научити ако се буду играли. Чак сам била и сведок изјава тешког и

29 Zagorac, I. (2006) Igra kao cjeloživotna aktivnost, *Metodički ogledi*, br. 13 (1), str. 78.

30 Nikolić-Maksić, T. i Ljujić, B. (2012) O igri u odrasлом dobu i njenim obrazovnim implikacijama, *Andragoške studije*, br. 2.

31 Nikolić Maksić, T. Improvizacija kao sredstvo i rezultat obrazovanja, u: *Unapređivanje kvaliteta obrazovanja u osnovnim školama*, priredila Teodorović, J. (2016), Beograd: Institut za pedagoška istraživanja, str. 209-217.

32 Zagorac, I. (2006) Igra kao cjeloživotna aktivnost, *Metodički ogledi*, br. 13 (1), str. 74.

дуготрајног осећаја гриже савести што уместо да уче, они се препуштају игри. Јак утисак на мене оставила је једна полазница када ми се поверила да не може да победи уверење да ако процес учења није мукотрпан и тежак, она има осећај да ништа не учи.

Чини се да је одраслима изворна дечја игра далека колико и само детињство. Из тог разлога, одраслима је најпре потребно пружити прилику да откључају своје похрањене капацитете за играње, спонтане реакције и машту. Маска може да представља онај значајан импулс за прелазак из једног света у други, из једног стања у друго, из жељеног у могуће. Наиме, сам чин стављања маске отвара простор могућег. То је лако увидети уколико без икаквих упутстава унесете маске у процес и пустите да видите шта ће да се деси. Моје искуство је да полазници спонтано почињу да се играју маскама, да их испробавају и једном када је маска намештена почиње чаролија. Из маске проговарају неки нови ликови, рађају се и трансормишу, оне нас воде, управљају и стварају даље. Када ставиш маску, то више ниси ти, постајеш неко други. Тако се померају границе.

Питању како користити маску у образовном процесу можемо приступити из различитих углова, али је свакако могуће извести неколико општих смерница које могу служити практичарима у области образовања одраслих који се са својим полазницима желе упустити у авантуру под маскама.

Маске се могу користити у свим фазама образовног процеса

Маске могу бити употребљене како на почетку, тако и током и на крају процеса.³³ Коришћење маске у почетним фазама може ићи у прилог загревању за процес, када је потребно да се полазници опусте, прилагоде новом окружењу, осете се као његови актери и креатори и дођу у дубљи додир са темом. Такође, маске се могу користити и за упознавање полазника, уколико нам је идеја да сви поделе нешто што се доживљава као интимно или лично, а сакрити се иза маске у том случају пружа потребну сигурност и олакшава отварање другима.

Током процеса, оне могу чинити централну активност или делове појединих активности и могу подржавати образовне садржаје и теме на различите начине. То нарочито важи за теме које су друштвено осетљиве или када се ради о новим

33 Nikolić Maksić, T. Vrednovanje obrazovnog procesa kroz igru, u: *Vrednovanje vaspitno-obrazovnog procesa*, priredili: Miškeljin, L., Šaljić, Z. i Miljković, J. (2016), Beograd: Pedagoško društvo Srbije i IPA (str. 46-50).

особинама и способностима ван устаљеног репертоара. Иза маске лакше је урадити нешто што нам иначе представља потешкоћу или извести неку радњу на начин на који мислимо да не унемо или да не поседујемо потребне вештине за њено извођење. Иза маске, ја сам неко друго ја, које уме и може оно што моје изворно ја не уме или не може. Маска се на тај начин јавља као могућност за друго или другачије јаство, коме је потребна подршка да се појави и изађе на површину.

На крају, маске могу искључиво бити намењене и затварању процеса или стављене у сврху његове евалуације. Полазницима се на тај начин даје могућност да буду неко други, те се они тако измештају из самог процеса и покушавају да га сагледају споља, што нуди другачију перспективу целокупног процеса и проширује углове посматрања.

Могу се користити готове маске, али се маске могу и правити

За сам образовни процес једнако је добро користити већ постојеће маске, као и организовати делове процеса кроз активности израде маске. Одлука о томе зависи од циљева и садржаја образовања, као и доступности материјала. Ипак, када се одлучимо за процес израде маске, то постаје једна од образовних активности. Процес израде нас већ уводи у саживљавање са својим будућим идентитетом, сам чин прављења маске представља својеврсни ритуал у коме се обавезујемо да ћемо постати нешто или неко други. Уједно, такав ритуал је снажан облик учења, будући да носи јасну поруку да наш развој зависи првенствено од нас самих и да га квално држимо у сопственим рукама.

У једној од радионица у којој сам са полазницима организовала активност израде маске, тражила сам од свих да на мањем парчету папира напишу особину коју би желели да имају, а сматрају да им у том тренутку недостаје. Пресавијено парче папира је затим лепљено на позадину картона од којих смо правили маске. Тако је свака од њих већ и пре него што је настала, поседовала главну црту свог будућег карактера, који се кроз мисао и емоцију оног који ју је правлио, бивајући инкорпориран у њу, развијао и градио.

Одлука о коришћењу маске зависи пре свега од водитеља образовног процеса

Чини ми се да је за сваку врсту разиграности потребан изван сензибилитет. Хоћу да кажем да пре него што се одлучимо шта ћемо користити у образовном процесу, треба да размислимо о односу који имамо према одређеној алатки

или предмету. Употреба маске тако зависи од наших преференција, начина на који желимо да обрадимо одређене теме, као и односа који изграђујемо са полазницима. Треба имати у виду да уколико употреба маски не доноси жељене или претпостављене резултате, или да учесници одбијају рад са маском, увек можемо скинути маске и одустати од њиховог коришћења.

То свакако не треба да вас одврати од намере да пробате рад са маском. Сасвим је јасно да ће активирање по том питању све више развијати и сензибилитет за рад. Но, ако не иде, треба послушати себе.

Маска се може користити као начин процесирања

Маска се може користити као значајна алатка приликом практиковања техника процесирања.³⁴ Процесирање означава начин на који водитељ образовног процеса доводи у везу оно што се увежбава и креира кроз процес са стварним животом. На тај начин се оно што се учи, појашњава и интегрише. Једна од основних техника процесирања, која директно укључује маску (иако није неопходно да се заиста и користи маска, тј. маска може бити само метафора) се назива „Скидање маске”. Ова техника „представља завршни концепт који се примењује у комбинацији са свим техникама процесирања”.³⁵ Суштина је у томе да маска представља начин на који се представљамо другима, док нам скидање маске омогућава да супротставимо оно што лик изговара са оним што заправо мисли или жели да каже. Тако је техника заправо намењена дубљем продирању у мисли и осећања лика, са циљем да се отвори потенцијал за дијалог у оквиру образовног процеса.

Маске се могу користити током креативног процеса, као и приликом презентације образовног рада

Маске се подједнако ефективно могу користити у оквиру различитих игара и вежби, у којима учесници нису укључени у драмски или „као да” оквир, као и када у образовном процесу користимо драмске методе, при чему стављање маске претпоставља улазак у одређену улогу. У оба случаја, користећи маску, учесницима омогућујемо да:

- идентификују проблеме са којим се суочавају и опишу како се носе са њима;

34 Jelić, A. i Nikolić Maksić, T. (2015) *Jeste li za igru? Pozorište za život ili vodič za rukovođenje dramskim procesom*, Beograd: ApsArt centar za pozorišna istraživanja.

35 Исто, стр. 135.

- прошире сопствену свест и упуте изазове сопственом размишљању;
- повећају емпатију;
- истражују различите опције и нуде нове перспективе гледања на ствари;
- увежбавају и испробавају нове вештине.³⁶

Такође, маске се могу користити и када презентујемо оно што је произашло из образовног процеса. Када се ради о примени техника примењеног позоришта или драмских метода, презентација рада може укључивати перформанс, извођење сцене или представу. Свака од ових форми може укључивати маске и у том смислу говоримо о позоришту маске. Презентација рада може укључивати маске за потребе преузимања одређених улога, као што су ликови из историје, познати научници или теоретичари. Исто тако, маска може послужити да представимо не само некога, већ и нешто, било да је то предмет или појам, живо или неживо биће или појава. Треба имати у виду и значајну предност употребе маске која се односи на чињеницу да једна особа њиховим посредством може преузимати више различитих улога током једне секвенце истог процеса.

Закључак

Маска је једно од многих нам на располагању, позајмљених из позоришта и сценских уметности, оруђа или алата и знамења игре прерушавања. Она је снажно сценско и изражајно средство, које у рукама фацилитатора образовног процеса може постати и образовно средство, као и ефективан инструмент развоја. Примена маске у образовању почива на премиси да је игра покретач развоја. Маска представља метафору за развој, који се одвија у дијалектичком јединству одигравања себе испод и изнад маске.

Стављањем маске, ми аутоматски постаљамо питање – ко је иза маске и бавимо се симултано откривањем ко смо и ко можемо постати. Уколико нисмо задовољни маском коју носимо, увек можемо да одаберемо неку другу маску. Образовање одраслих које подржава развојно учење требало би да буде усмерено на перформативност и извођачки потенцијал сценских алата, па тиме и маске, који значи и креирање конкретног развојног окружења.

Као и остали елементи позоришта и драме, маска нас учи да оно што можемо на сцени, можемо и у животу. Односно,

³⁶ Исто, стр. 129.

шта можемо испод маске, можемо и без маске. Као практичари образовања одраслих, употребом маске, можемо учинити образовни процес разигранијим, створити изазове и усложити процес, те тако подстаћи учеснике на креативно и критичко мишљење, као и на сагледавање одређених тема из свих могућих углова и на вишеслојан начин. Зато, ставите своје маске и постаните фацитатор развоја.

ЛИТЕРАТУРА:

- Božović, R. (2010) *Tišina dokolice*, Beograd: Čigoja štampa.
- Božović, R. (2015) *Igra ili ništa*, Beograd: Čigoja štampa.
- Fink, E. (1984) *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Beograd: Nolit.
- Fink, E. (2000) *Igra kao simbol svijeta*, Zagreb: Demetra.
- Holzman, L. (2009) *Vygotsky at Work and Play*, New York, NY: Routledge.
- Huizinga, J. (1982) *Homo Ludens – o podrijetlu kulture u igri*, Zagreb: Matica Hrvatska.
- Jelić, A. i Nikolić Maksić, T. (2015) *Jeste li za igru? Pozorište za život ili vodič za rukovođenje dramskim procesom*, Beograd: ApsArt centar za pozorišna istraživanja.
- Kajoa, R. (1979) *Igre i ljudi: Maska i zanos*, Beograd: Nolit.
- Lobman, C. and Lundquist, M. (2007) *Unscripted Learning: Using Improv Activities Across the K-8 Curriculum*, New York, NY: Teachers College Press.
- Lobman, C. Performance, Theatre, and Improvisation: Bringing Play and Development into New Arenas, in *Handbook of the Study of Play*, eds. Johnson, J., Eberle, S., Henricks, T. and Kuschner, D. (2015), New York: Rowman and Littlefield, pp. 349-363.
- Marjanović, A. (1987) *Dečja igra i stvaralaštvo, Predškolsko dete*, br. 1- 4, str. 85- 101.
- Martinez, J. E. (2011), *A Performatory Approach to Teaching, Learning and Technology*, Boston: Sense Publishers.
- Nikolić-Maksić, T. i Ljujić, B. (2012) O igri u odraslom dobu i njenim obrazovnim implikacijama, *Andragoške studije*, br. 2, str. 105-126.
- Nikolić Maksić, T. (2015) *Obrazovanje kao činilac kvaliteta slobodnog vremena odraslih*, doktorska disertacija, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu, Beograd.
- Nikolić Maksić, T. Improvizacija kao sredstvo i rezultat obrazovanja, u *Unapređivanje kvaliteta obrazovanja u osnovnim školama*, priredila Teodorović, J. (2016), Beograd: Institut za pedagoška istraživanja, str. 209-217.

Nikolić Maksić, T. Vrednovanje obrazovnog procesa kroz igru, u *Vrednovanje vaspitno-obrazovnog procesa*, priredili: Miškeljin, L., Šaljić, Z. i Miljković, J. (2016), Beograd: Pedagoško društvo Srbije i IPA, str. 46-50.

Škorc, B. (2012) *Kreativnost u interakciji*, Zemun: MostArt.

Vygotsky, L. S. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard, MA: Harvard University Press.

Zagorac, I. (2006) Igra kao cjeloživotna aktivnost, *Metodički ogledi*, br. 13 (1), str. 69-80.

Tamara Nikolić Maksić
University in Belgrade, Faculty of Philology –
Department for Pedagogy and Andragogy, Belgrade

BEHIND THE MASK: ADULT EDUCATION AND DEVELOPMENT THROUGH PERFORMANCE

Abstract

The paper aims to highlight the importance of play and performance for development and learning at all ages, both in early childhood and in adulthood. The mask and playing with the mask in this context appear as some of the possible tools and means for facilitation of play within the educational process. Performing with masks not only supports learning and development, but represents development in a nutshell: wearing a mask we are at the same time who we are and who we pretend to be. In this way, the mask can be an educational tool that can be used in all phases of the educational process, be part of the process or serve to present it. A mask can be given in advance or made while the process is going on, be one of the activities or serve to summarize the activities, and its use depends on the sensibility of the adult education practitioner.

Key words: *mask, education and learning of adults, play, development, performance*