

A színhagyományozás egyik legújabb kori magyar példája – avagy érintkezés nem „membránon keresztül”

DARÓCZI GABRIELLA

Eötvös Loránd Tudományegyetem Tanító - és Óvóképző Kar, Budapest
daroczi.gabriella@tok.elte.hu

Dolgozatom fókuszában a Gróh Iona által 1991-ben elindított „*Vedd ölbe, ringasd, énekelj*” – gondolatot zászlójára tűző Ringató-mozgalom eljárásainak, technikájának leírása áll, mégsem a rendszerezés kvázi módszertani ígérete csábító a Ringató-mozgalomhoz való közelítésben. A leírást sokkal inkább a mozgalom által alkalmazott módszerek felülete, eljárásaik összeszövődésének reflexióra készítő hatása motiválja: e módszerek, eljárások láthatósága, hallhatósága, a térközszabályozáson alapuló motoros élmények és az érintések reciprocitásának hatásai. S miközben az országban, s határainkon túl is, a magyar ajkú vidékeken ma már számtalan helyen zajlanak Ringató-foglalkozások, tanítják és tanulják a módszer fogásait, mégis az az érzése az embernek, hogy olyan valami ez, aminek a lényege az aktivitás, amiről lehet beszélni ugyan, de valójában jobb, ha csinálja az ember.

S ha megpróbálunk róla mégis beszélni, akkor is érdemes e gyakorlat közelében maradni, a Ringató-mozgalom mottójában is fókuszban álló praxistól indítani a gondolkodást.

A mozgalom mottójában megjelenő „*Vedd ölbe, ringasd, énekelj!*” – kérés szenzomotoros élmények egymásba és egymásból szárazódó kapcsolatának a jelentőségét hangsúlyozza: kinesztétikus, hallási, taktilis élmények észleléses és cselekvéses alapozottságának a jelentőségére irányítva a figyelmet.

A foglalkozásokon létrejövő játékhelyzetekben az együtt játszó kisgyermeknek és szülőjének testi kifejező és megjelenítő készségei kerülnek előtérbe: jelenlétük zenei, ritmikus gesztusszerű mozgások, interakciók egymásutánjában teljesedik ki valójában.

Számtalan nyilatkozatban olvasható: a mozgalmat alapító Nemzetközi Forrai Katalin-díjas zenepedagógus egyik alapvető célja az, hogy a gyermekek a legértékesebb társas helyzetben, a szülővel való oldott, szeretetteljes helyzetben részesüljenek zenei élményben. Illetve ezt most tovább fogalmazva: a zenei élmény az ember számára legértékesebb koordinációt a gyermek-szülő interszubjektív helyzetét galvanizálhassa.

A dallammal kísért verses formájú szövegek közül az egyik leggyakrabban megjelenő kötőanyaga e játékhelyzeteknek a formula-szerűség par excellence megtestesítője: a mondóka. A magyar nyelv szóhangsúlyaira épülő, dallamos hanglejtésű, a nyelvi (megjelenítő) egységeket ritmikusan sorjázó, rímes mondókabeszéd hangzásszerkezete a mondók, játszók közösségéhez való odatartozásra, odafordulásra készítet a játékhelyzet hallótávólában szinte bárkit, aki a közelben tartózkodik. Nem véletlen e beszédforma, irodalmi forma archaikussága, miközben a mondókabeszéd iránti érdeklődéshez, azaz a hétköznapitól eltérőre, másra való érzékenységhez nincs szükség feltétlenül irodalmi tapasztalatokra, még akkor sem, ha a mondókabeszéd – és játék „fölébe megy” a hétköznapi beszédnek. Átékelhetők ezek a helyzetek irodalmi kódok ismerete nélkül is, ráadásul ezekben a játékhelyzetekben sokkal inkább az átélésen, mintsem az értelmezésen, elhelyezésen van a hangsúly.

Bármiféle értelemről lehessen szó e kötött-formalizált beszéddel játszó helyzetben, az tehát a foglalkozásokon sohasem kizárólag a nyelvhez kötött, nem kizárólag nyelvi jelöltségében, hanem a beszédet kísérő játékos gesztusok, mozgássorok együttesében jön létre.

A Ringató-foglalkozásokon a jelenlévők szinte szó szerint a játékhelyzetekben, a beszéd, mozgás aktivitásának folyamatában, tényleges fizikai részvétellel alakítják, hozzák készre a játék anyagát, s abban a szöveget magát is, ami e játékhelyzet komplexitásában további más jelentők – mozgás, dinamika – láncolatában, egy folyamat részeként tölti be szemiotikai funkcióját.

A tenyércsiklandozók – simogató, höcögtető, lovagoltató, beszédet kísérő játékos gesztusok – a gyermek fejének megsimogatása, arcának érintgetése, a föl-le-oldalra történő döntögetés dinamikai lehetőségei a szövegek hangzásbeli aspektusaival, illetve ezeknek a játékban megvalósuló lehetőségeivel szervesülnek. A játékosok máskor a szövegeket tagoló állításformájú közléségeket vehetik figyelembe a gesztus-szerű játékmozdulatok kivitelezésekor, azokat, amik „cselekvési mintákkal szolgálhatnak” (Lehmann 2003).

Ezeknek a játékhelyzeteknek a lényege a performativitás. A játékok tér- és időbeli jeleneteiben a résztvevők együtt befolyásolhatják a játékos történetek ívét, ami konkrét térbeli és időbeli kiterjedésű gesztusok, játékhangok sorozatában épül.

„*Hasítom, hasítom, // Vágom, vágom, // Szúrom, szúrom, // Könyökölöm, könyökölöm, // Pacsit adok, pacsit adok, // Megpusztilom, megpusztilom*” (Gróh 2012: 12). Ebben a mondókás játékhelyzetben a propozicionális értelmi egységek egyszerre játszhatók és beszélhetők el. A

szövegmondással egy időben játszható mozdulatsort Gróh Ilona ismer-teti az *Ölbéli játékok, mondókák, dalok* (Gróh 2012) című Ringató-kiadványban. Azonban a mozgás ebben a játékhelyzetben sem alsóbb rendű reprezentációja a szónak, még akkor sem, ha a jelentő elemek egymásra strukturálódását nyelvi jellegű összefüggések határozzák meg. A játékhelyzetek létrejötte nem a külső (pl. egy gesztus, mimika, test-tartás) és valami belső gondolati, érzelmi tartalom adekvációjának az egyértelműsítő szándékán alapul. Így a foglalkozások auráját a didaxis semmiféle árnyéka nem takarja. A mondás hogyanja és a mondott dolog a játékgesztusok kinézisében és tónusai között nem válnak szét két külön tapasztalatra (Kulcsár Szabó 2015). Amennyiben bekövetkezik az absztrakció, a gyermeknek „azt is értenie kell, ahogy az kimondásra került.” A líra ezekben a helyzetekben tehát olyan aktivitássá válik, melynek során éppen a nyelvhasználat és játékgesztusok összeszalazó-dása miatt a lírai alany és a tárgy különállósága s korrelációja meg is szűnhet, a lírai műfajok kategóriájának egészen a szélére sodródva ezáltal. A játék helyzeti energiája ugyanakkor éppen ebből fakad. Az általam ismert esztétikai jellegű módszerek, eljárások közül a Ringató-eljárások elemei támogatják és építik fel a legélményszerűbben a játék-helyzetek fizikai valóságát. Ez a játékhelyzet hol a hangerő, hol a tempó, máskor az érintések, cirógatások során, azaz taktilis-motoros, vizuális és auditív módon megszerezhető tapasztalatokban válik egy élmény-együttes egymáshoz szervesülő részeiként a gyermekek tapasztalatává. A Ringató játékmesterei valójában a mondókák eredendő funkcionális meghatározottságát érvényesítik ezekben a helyzetekben. A funkciók közül a legtöbb a gyermek érzelmeinek, állapotának befolyásolását célozza, végső soron az érzékelés pályáival számtalan módon huzalozott testi lelket.

Szabolcsi Bencének – a magyar népi altatódalok gyűjtése során – egy gyermekét nevelő asszony fogalmazta meg e befolyásolásnak az egyik leghétköznapibb okát „... énekeltem mindent, ami eszembe jutott, ... csak aludjon el (mármint a gyermek – D.G.)” Más és más mintája, végső soron gyakorlata, a szövegmondás során alkalmazható gesztussora lehetséges ugyanazon típuson belül is egy-egy funkciónak.

Tónusában a találós kérdések játékosságát idéző *Kerekecske, gombocska* kezdetű mondókához képest az „*Áspis, kerekes*” kezdetű mondóka játékot létrehozó simító, érintő mozdulatsorában kiszámítha-tóbban érkeznek információk a test felszínéről. Mindehhez képest a „*Poros úton kocsi zörög*” kezdetű mondóka a kinézis megsokszorozódó élménye miatt nyújt egészen más jellegű információt a játszó félnek a saját testéről.

Áspis, kerekas, // Úti füves leveles, // Bóbola, bóbola // Pacs, pacs, pacs!! E szöveg lágy, legfeljebb középerős tempójú kezdéséhez képest a „*Poros úton // kocsi zörög*” kezdetű mondóka mondása során már a felütésnél ráhuppanhat a szövegmondó a szöveg egyenletes lüktetésére, beszéde jól hallhatóan ritmusos, hiszen éppen ez lesz a narratívából áradó derű és jókedv megteremtésének egyik biztosítója. Az *Áspis, kerekas* kezdetű szöveghez hasonlóan teremt meg a játék helyzet fikcióját a *Kerekecske, dombocska* kezdetű mondóka játék. A két szöveg narratív építkezése hasonló. A jelentéstér topologikusan mindkét esetben a gyermek „konkrét észleleteinek szinesztéziájára épül”, azaz az észleleteiben épül ki. Az utóbbi szöveg deiktikus elemeinek fontos szerepe van ebben. „*Itt szalad a nyulacska, / Erre megyen, itt megáll, // Itt egy körutat csinál, // Ide búvik, ide be, // kicsi keblibe!*” (kiemelések tőlem: D. G.). Ezek a nyelvi elemek, valamint a mondásukkal egy időben induló mutató, finoman bökdöső, simító mozdulatok ebben az esetben is az átélést, a játékállapotot erősítik. A gyermeknek pedig nem kell feltétlenül látható módon cselekednie, tevékenykednie ahhoz, hogy a játszás, a játékállapot létrejöhessen. Az imitáló fikció a látási, hallási és taktilis élmények szinkronitálásában – melyeket a gyermeknek az őt ölében tartó felnőtt nyújt – épül ki, amikor a gyermek egyszerre válik lehetőségfeltételévé és főszereplőjévé is a játéknak.

Eleinte még nem a „játszásból” csinálás miatt marad része a helyzetnek, de azt valószínűleg elkezd felfedezni a játék helyzetnek köszönhetően, hogy az ún. látható, hallható valóság mellett további más univerzumok is léteznek. Az ezek között tételezhető reláció létrehozásának érzéki felételei épülnek ki ugyanis. A *Poros úton kocsi zörög* kezdetű mondóka játék természete eltérő lehet ettől, attól függően, hogy milyen életkorú gyerekekkel játszunk. Az egyszerű narratíva alap helyzete egy nagyon jól modellálható esemény, amelynek része kocsi és gazdája, akit, úgy tűnik, egyáltalán nem érint meg ennek a szerkezetnek a megereszkedett állapota. E mondóka játék funkciója is a *most* áthangolása játékba. A „döcögő” mondókahelyzetben az 1–3 éves korú játzó gyermek nem biztos, hogy képes már felismerni, elhatárolni egymástól külsőt és belsőt, univerzumokat, melyek között kapcsolatot lehet létesíteni műveleteket végezve velük. A 3-4 éves gyermek, aki a szimbolikus gondolkodás művelési szintjén áll, ezeket a használati műveleteket – mondhatni – problémátlanul elvégzi, és boldogan tűnik el a „minthelyzet” játékosságában.

Egészen bizonyos ugyanakkor az, hogy e játékok során a gyermekek számára a szülővel való közösködés, a „közös tettetés” felbecsülhetetlen jelentőségű a fikciós kompetenciájának működése szempontjából.

Ebben a koordinált helyzetben a szülő és gyermeke egymásra vannak utalva a játékban. Nemcsak a taktilis játékgesztusokkal működő simogatók, piszézók játékhelyzeteinek reciprocitása értelmében, hanem az adott játékhelyzetben bármiféle értelem létrejötte, létesülése vonatkozásában is. A testhez kapcsolódó értelem létrejöttével kapcsolatosan bizonyítékként annak, hogy ez az értelem is „szétválaszthatatlanul természeti” és szociális (Vermes 2006: 43).

Habár a Ringató-módszerek esetében tartózkodtam a „tan”-ba szorítás gesztusától, mert az azt a látszatot kelthetné, hogy a Ringató-foglalkozások játékmesterei/vezetői szándékuk szerint a lehetőségeket kihasználva/kimerítve felhasználhatnák ezeket bármikor, tekintet nélkül a jelenlévők hangoltságára; mégis jó, ha van a foglalkozások játékmestereinek tapasztalata a játékok aurájáról, ezek érintkezéséről.

A hangutánzó népi játékok gazdag aurális terében a gyermek pillanatok alatt kiismerheti magát, az egyszerű játékhelyzet elemei egységes élményt nyújtanak számára. Gróh Ilona „kacagtató mondókáknak” nevezi ezeket a szövegeket; „...egyikükben sem a történeten van a hangsúly, hanem a huncutkodó játékon” – mondja ő. A hangszínekkel, hangmagasságokkal való játék nagymestereként a foglalkozásokon a játékérzést ezeknek az eszközöknek a változatos, intenzív használatával pillanatok alatt képes megteremteni és hozzájárulni a játék működésben tartásához.

„A farkas bekiált a faluba:// Adós nekem ez a falu-u-u...!// A nagy kutya rámondja.// Nem adós, nem adós! Nem, nem, nem!// A kiskutya félénken// Meg kell adni, meg, meg, meg!// De a farkas nem is figyel,// csak vonyít messziről: Adó-ó-ó-ós nekem /ez a falu-u-u!” Érdemes az írásban rögzített szöveg esetében jelölni a szakaszokat, sorokat a szövegrészek közötti feszültségek és erőviszonyok jelölésére. Ezeknek a viszonyoknak a létrehozását a játékhelyzetben résztvevők teste úgy biztosítja, mint egy – kezdetben a karvezető által működtetett – keverőpult. A játékhelyzet a halk-hangos, hosszú-rövid különbözőségeiben nyújt élményszerű tapasztalatot a saját testükről a résztvevőknek. Másrészt a hangadás által a magasabb vagy alacsonyabb fokozatra kapcsolás során a játszó gyermek és felnőtt a saját testét valamilyen figuraként hozza létre. Nem egy különálló tárgyat, dolgot reprezentálnak vagy testesítenek meg a játékosok, hanem a mozgás, a hangadás folyamatában, abban, amit és ahogyan csinálnak, jön létre, válik felismerhetővé a mélyen sebzett farkas makacs tántoríthatatlansága, a falu biztonságából kiugató nagy kutya átlátszó magabiztossága és az adott-ságai miatt eredendő kiszolgáltatottságával tisztában lévő kiskutya

bátortalan próbálkozása. A játékosok tehát figurák: vonyító farkasok, csihölő, csaholó kis- és nagy kutyák.

A hangutánzás különösen kedves a gyermekek számára, mert igen hatékony az interakcióra készítő ereje, másrészt a hangutánzó szavak – minthogy ikonikus jelek – közvetlenül idézhetnek fel jelentetteket, és rántják be ezáltal – vagy pusztán az önkifejezés könnyen utánozható lehetőségeit kihasználva – a gyerekeket a tényleges fizikai részvételt felkínáló játékhelyzetbe. A gyerekek ezekben a helyzetekben szó szerint eljátszhatják a hangokat. A hangok hallhatóvá tétele a megtestesítés, „a jelölők végtelen láncolatának” (Angyalosi 2018: 11) folyamatában kiszélesítik a figurák reprezentációjának a kontextusát (Kiss 2008: 257). A játékmesterek szerepe az, hogy a dinamikai váltások lehetőségének a biztosításával minél hosszabb ideig tartsák fenn a belemerülő attitűdöt. A foglalkozásokon a játszani tudásnak nem kizárólagos kulcsai ők, de az aktiválás, sőt a reaktiválás érzékletes motivátorai.

Összegzés

A Ringató-mozgalom játékhelyzeteinek a különlegességét egyrészt szaturált érzékletességük adja. Mindezen túl a játékosvá válás személyközi helyzetei, amelyeknek az átesztétizálása teszi a kortárs kezdeményezések között egyedülállóvá ezt a jelenséget.

A címben megjelenő, „membránon keresztül” szerkezettel a kortárs zenei élmény elszegényedését, degenerálódását hánytorgatta fel Halmos Béla egy vele és Sebő Ferencsel készített beszélgetésben 2000-ben. A XXI. század fiataljai „úgy ismerkednek meg a zenével — fogalmaz Halmos Béla —, hogy valami membrán zizeg a fülükbe vagy közvetlenül a fülhallgatón, vagy valamilyen gépből. Lényegében degenerálódik a zene hangzása azzal, hogy egy membránlemez rezeg. Márpedig csak ez történik abban a pillanatban, ha nem akusztikus hangszereken muzsikálnak – a torkukat is beleértve. Olyan ez, mintha a nagyanyám fasírtos kelkáposzta-főzelékét – ami igen jó, ha szereti valaki – lefényképeznék, és betennék egy szakácskönyvbe; „...minden az emberen múlik — folytatja Sebő Ferenc az előbbi gondolatot —, nem az eszközön. Azon, hogy az ember hogyan képes megválogatni és felhasználni az eszközeit. Semmi sem helyettesítheti azt, hogy az ember megtanulja az érzelmeit artikuláltan kifejezni zenében és táncban.”

A Ringató játékhelyzeteiben – reményeim szerint – megszületik s megalapozódik az a cinkosság, ami mindig maga mögé utasítja a későbbiekben is a részesülésnek és önkifejezésnek ezt a kritizált kortárs

dinamikáját. S hát miért is ne remélhetnénk? Kivételes a Ringató-játék-helyzet: játék, amit csak szabad lélekkel művelhetünk, s játék-helyzet, ami minden pillanatában fenn is tartja azt.

Irodalom

- Angyalosi G. 2018. *Dekonstrukció és esztétika*. Budapest: Kronosz Kiadó.
- Gróh I. 2017. *Ringató – Ölbéli játékok, mondókák, dalok*. Budapest: Kolibri Gyerekkönyv-kiadó.
- Kiss G. Z. 2008. A narratológiától a ludológiáig. In: Thomkla B. (szerk.) *Narratívák 7. Elbeszélés és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat Kiadó. 257–270.
- Kulcsár Sz. E. 2015. *Tárgyi élvezet vagy történő igazság? Az irodalom-értés és -oktatás néhány kérdéséhez*. <http://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21672>. (Letöltés: 2020. 05. 10.)
- Lehmann M. 2003. *A reprezentáció realitása*. http://old.tok.elte.hu/tarstud/filmuvtort_2004/repreal.pdf. (Letöltés: 2020. 05. 10.)
- Vermes K. 2006. *A test éthosza*. Budapest: L'Harmattan Kiadó.