

Bajke i dramska analiza skripta

Stephen B. Karpman

Bajke na svesnom nivou pomažu da se u svest mladih ljudi usade društvene norme, dok na podvesnom nivou one mogu pružiti uvid u atraktivan, stereotipan niz uloga, lokacija i vremenskog rasporeda jednog nestalnog životnog skripta. Naučna strukturalna analiza skripta zasnovana je na Skriptnoj Matrici (Steiner, 1966)(1). U ovom clanku prikazaću neke dijagrame dramske analize skripta koristeći se primerima iz tri poznate bajke.

Drama se može analizirati kao obrt u ulogama i lokacijama na određenom vremenskom kontinuumu. Na dramski intenzitet utiče broj preokreta u određenom vremenskom periodu (skriptni velocitet-brzina), a kontrast medju pozicijama se smenjuje (skriptni domet ili opseg). Niski skriptni velocitet ili opseg je dosada. Vreme svakog obrta varira nezavisno, od iznenađenja do neizvesnosti(suspense).

1. DIJAGRAM ULOGA

Kao što analiza ego stanja predstavlja deo strukturalne analize i analize transakcija, tako i analiza uloga predstavlja deo analize igara i analize skripta pri definisanja identiteta uključenih u radnju. Tako, slogan ispisan na nečijem duksu često ukazuje koja je poruka njegove skriptne uloge. Ovim je sloganom moguće dokučiti, često i samo jednim direktnim pitanjem, koju ulogu on igra u životu.

Osoba "koja živi u bajci" često ima simplifikovan pogled na svet, sa minimumom dramskih karaktera. Dijagram uloga obezbeđuje sredstva za vizuelno određivanje broja ključnih uloga u psihoterapiji. Kada osoba (klijent) zna koja je njegova omiljena bajka može se napraviti lista glavnih uloga odakle se zatim izvlače životne uloge. Ređe se koristi obrnuti postupak, odnosno pronalazi klasična bajka koja odgovara ulozi. Ova živost i maštovitost u opisivanju radnje ima dosta korisnih sličnosti sa analizom igara.

Strelice u dijagramu ne ukazuju na to da se radnja odvija u sekvencama (sekvencijalnu radnju), već na pravilo da su sve uloge međusobno promenljive, te da osoba može igrati svaku od njih u jednom određenom trenutku, ali i videti druge osobe, terapeuta na primer, u svakoj od njih u bilo kom trenutku. Neke osobe u istom času mogu ispoljavati odlike ili manirizam u više uloga odjednom, kao što je to slučaj sa Crvekapicom, koja vremenom izgleda kao bakica i hoda kao šumar. Starenje za Crvenkapicu verovatno predstavlja najpre igranje uloge majke a kasnije bake. Pravilo međusobne izmene uloga isto je kao i u analizi igara kada u nekom

momentu osoba igra sve uloge u svojoj igri, i isto kao i u analizi snova po kojem je "svaka osoba u snu snevač." Tretman možda neće biti potpun sve dok se ne analizira pozicija osobe u svakoj od uloga.

Skica 1.: Dijagram uloga u bajci o Crvenkapici

2. DRAMSKI TROUGAO

Za opsivanje emocionalnih obrta u drami potrebne su samo tri uloge. Ove uloge u radnji, nasuprot identitetnim ulogama o kojima smo ranije govorili, su Progonilac, Spasilac i Žrtva ili u dijagramu P, S i Ž. Drama počinje onda kada su uloge uspostavljene ili anticipirane od strane publike. Nema drame bez obrta u ulogama što pokazuju smerovi vektora u dijagramu. Slede primeri iz tri bajke u cilju ilustracije nekih od načina njihove upotrebe.

A. U bajci o Pied Piper-u (Čudesni Geajdaš ?), glavni junak počinje kao Spasilac grada i Progonitelj pacova, zatim postaje Žrtva dvostruke prevare gradonačelnika - Progonioca (zadržavanje nagrade), i na kraju u osveti on pravi obrt postajući Progonilac gradske dece. Gradonačelnik pravi obrt od Žrtve (pacova), prema Spasiocu (unajmljujući Pied Pipera), do Progonioca (dvostruka prevara) i na kraju Žrtve (smrt njegove dece). Deca prave obrt od Progoniočevih Žrtava (pacovi) prema Spašenim Žrtvama do Žrtava Progonjenih od strane svog Spasioca.

B. U bajci o Crvenkapici, heroina počinje kao Spasilac (hrana i društvo baki (S->Z), i prijateljstvo i usmerenost prema vuku (S<-Z). U obrtu neizvesnosti (suspense) ona postaje Žrtva vuka Progonioca (P->Z), koji u obrtu iznenađenja, postaje Žrtva šumara Progonioca.(P->Z), koji samo u ovom jednom činu, igrajući dve uloge istovremeno (pojačani velicitet), Spašava Crvenkapicu i baku (S->Z). Po jednoj verziji, Crvenkapica igrajući sve tri uloge, završava kao Progonilac jer, zajedno sa šumarom, ušiva kamenje u vukov stomak. Preokreti kod bake idu od Z<-S, Z<-P, Z<-S; kod vuka: Z-.P->Z, Z<-P (smer strelica ukazuje na inicijativu, a slova se odnose na pozicije učesnika u trouglu)

C. U bajci o Pepeljugi, junakinja pravi obrt od dvostruko progonjene Žrtve (maćeha, zatim polusestre), ka trostruko Spašavanoj Žrtvi (kuma vila, zatim miš i princ), do ponovo Progonjene Žrtve (poslije ponoći), a zatim i Spašene Žrtve. O intenzitetu njene drame gruba kvantitativna analiza sumiranjem obrta u radnji pokazuje sledeće:

Zpp->Zsss->Zpp-> Zs = 8 obrta

Drama se može porediti sa transakcionalnim igrama s tim što ona ima veći broj događaja, veći broj obrta po događaju i jedna osoba obično igra dve ili tri role odjednom. Igre su jednostavnije i imaju samo jedan glavni

obrt. Na primer u igri Ja Samo Želim Da Pomognem postoji jedna rotacija u dramskom trouglu: Žrtva pravi obrt ka Progoniocu a Spasilac postaje nova Žrtva.

Skica 2.: Shematski prikaz dramskog trougla

3. DIJAGRAM LOKACIJE

A. Drama. Lokacionim dijagramom se pojednostavljeno prikazuju obrti na mestu dešavanja u odnosu na glavne vektorske ose Blizu i Daleko, koje prostor seku na manje sekcije: Zatvoreno i Otvoreno i Javno i Privatno. Drama se dešava kao obrt u lokaciji a intenzivirana je skriptnim dometom/opsegom (npr. od kuće do balske dvorane, od Orkanskih visova do Kine, iz prednjeg dvorišta do Oza) i skriptnim velocoitetom (Pinokijeve raznovrsne avanture, Uliks). Da bi se povećao stepen kontrasta kao i da bi se intenzivirala drama uloga, može biti dodato i mnoštvo drugih vektora kao npr. doba dana ili godišnje doba, temperatura, nivo buke, osvetljenje, dimenzije, nesvesni simboli itd. Vreme i pejzaž igraju značajnu ulogu u istorijskim novelama koje opisuju obrte kod likova u vremenu nekog istorijskog obrta.

Dijagram je numerisan prema listi primera navedenih ispod, izvedenih iz bajki i realnih životnih lokacija.

Skica 3. Dijagram lokacija događaja –Lokacioni dijagram

- Proplanak u šumi, jezerce, ribnjak, prednje dvorište, potkrovlje, otvorena kolica za bebu.
- Tržnica, igralište, ulična parada, bazen, stadion, autoputevi.
- Jezerce, pećnica, jazbina, spavaća soba, konsultanska kancelarija, mozak.
- Taverna, pozorište, govornica za svedoke, konferencijska dvorana, liftovi, svlačionice, supermarketi, kaziniori, bolnice.
- Leteći ćilim, vrh brda, čarobni vrt, mlečni put, tundra, nebo, pustinja, prerija, tiha plaža, safari.
- Čarobna kraljevstva, brodovi, bojna polja, letnje plaže, evropski gradovi, Timbuktu, Raj.
- Pećina, grotlo, kuća od đumbirovog hleba, kitov stomak, kula dvorca, svemirska stanica, egipatska grobnica, iglo, podzemni prolazi.
- Zemlja čuda, dvorci, hoteli, reformska škola, ropske četvrti, vojne barake, kabarei, katedrale.

Imaginaro putovanje u jednom danu izmedju bilo koja dva od gore pomenutih mesta, otkriva dramu u obrtima lokacija. Za finiju analizu lokacija može se, ponovnim crtanjem kompletnog lokacionog dijagrama, napraviti dijagram unutar dijagrama u okviru bilo koje od ovih osam sekcija. Neki primeri bi sadržavali

kontrast između biti zatvoren na jednom otvorenom prostoru (otvorena telefonska govornica, raketni brod) i biti u jednom zatvorenom prostoru koji je ujedno i privatn i javan (kapela za venčanje, restoran)

B. Strukturiranje prostora. Lokacioni dijagram se u terapiji može upotrebiti za vizuelnu ilustraciju promene lokacije koje je osoba napravila, i za koje vreme. Može se pokazati vrlo korisnim prikazivanje skice klijentovih putovanja i njeno upoređivanje sa skriptnim obrazcem. Mnoge klasične priče imaju Odisejev obrazac koji uključuje česta putovanja, dok neke druge imaju duge periode uspavanosti bez putovanja kao npr. Uspavana Lepotica ili Rip Van Winkle. Obrazac putovanja koji imamo u bajkama, kakav je npr. kuća-šuma-daleki šumski proplanak; kuća og đumbirovog hleba može prema gore navedenoj listi referenci biti numerisan kao 3-1-5-7.

Strukturisanje prostora, kao i strukturisanje vremena, može biti korisno na više načina. Ono vizuelno ilustruje 8 mogućih preferencija i locira gde osoba provodi vreme. Za skriptni obrazac scena nečijeg tragičnog kraja može biti lokalizovana unapred, a skriptni trip izbegnut. Jedan pacijent je shvatio da je njegovo samoubilačko napijanje dolazilo od uplašnosti od usamljeničkog života (privatan, zatvoren apartman) što je promenio našavši cimera.

Tumačenja o tome u kojoj psiholoskoj sobi osoba živi, sa svojim fantazijama i konkretizacijama realnosti, dugo je već deo TA terapijske tehnike. Ljudi nose svoje skriptne sobe "oko" sebe, sto dovodi do takvih stvari kakve su npr. šaputanje na jastuku u konferencijskoj sali, javnim predavanjima u spavaćoj sobi i sl. Roditeljske zabrane mogu uticati na preklapanja lokacija, kao npr u igrama "Nemoj nikada da napustiš dom" i "Budi na dva mesta istovremeno". Jedan čovek koji je bio topao i prijatan u svojoj kancelariji ali hladan i nepristupačan po holovima, otkrio je da je odrastao živeći u jednoj jedinoj sobi sa svojom majkom, a holovi su bili ničija zemlja kroz koju se kretao idući od jedne tople sobe do druge.

4. Selekcija u detinjstvu. Kojim će se narodnim pričama, mitovima, legendama, bajkama i klasicnim pripovetkama dete "nahriniti" u detinjstvu, razlikuje se od porodice do porodice, od kulture do kulture. Medjutim, kulture se ne razlikuju samo po tome koje će se popularne narodne priče prenositi i prepričavati pokoljenjima i u kojem ce duhu nastajati nove, već i po verzijama poznatih bajki i legendi koje su raspoložive. Možda Pepeljuga ili Crvenkapica imaju vise različitih, artificijelnih, nadopunjenih završetaka. Majka koja čita priču svom detetu preferira verziju koja je srećna, tužna, nasilna, neupadljiva i sl. Njene godine, bračni status ili preferencije prema detetu mogu uticati na izbor verzije. Mnoge bajke uključuju ono "otarasiti se dece na neko vreme", sto ukazuje na to da mogu biti terapijske za majku, zbog komunikacije sa decom, kao i na to da se one prepričavaju generacijama upravo zahvaljujući i majčnim i dečijim preferencijama. Ponekada, kada osoba ne može da se seti svoje omiljene bajke treba samo da pita svoju majku koja će to sigurno znati.

Skriptna matrica je korištena da prikaže formativne roditeljske dozvole i zabrane. Raznorazne transakcije koje čine skript pojavljuju se za vreme čitanja bajke. Majčin topao i blag osmeh može značiti "To si ti" i tako staviti "Nemoj da misliš – budi Pepeljuga " na skriptnu matricu. U duhu zabave i ugovora "Hajde da se pretvaramo" između majke i deteta, može se pojaviti neki deo od vrlo značajne zabrane "Nemoj da misliš", kao npr. "Nemoj da primjećuješ manje igrače", "Ne obraćaj pažnju na završetke (dobit)" i "Samo ti to pokušavaj (samo se ti trudi)". Bajka je naročito efektna i "obuzimajuća" ukoliko otkriva neki porodični mit, kao i ukoliko daje longitudinalnu vremensku matricu koja potpomaže zabranu.

ISTORIJA SLUČAJA. Ponekada, majka i dete mogu propustiti moralnu pouku priče i napraviti sporazum po kojem su manje uloge mnogo atraktivnije od uloge heroja i heroine. U slučaju, koji bi se mogao nasloviti kao "Crvenkapica sreće 'na-Pepeljugu- čekajućeg' princa ", koji je predstavljen na seminaru TA u San Francisku, majka je pripremala svoje troje dece za odvojene uloge u "porodičnoj bajci". To je bio interesantan primer o redu rođenja i formiranju ličnosti, u kojem se može videti kako su u odnosu na red "pojavljivanja" u porodici deca bila pripremana za bajku o Pepeljugu. Najstarija sestra, "crna ovca" u porodici bez dozvole da izgleda atraktivno, bila je Polusestra, koja je svoju nesreću iskaljivala na mlađoj sestri, a kasnije i na sve Pepeljuge kojima je na poslu bila pretpostavljena pretrpavajući ih radom; zatim zatrpavajući poslom svoju ćerku najpre nakon venčanja a kasnije i posle razvoda. Drugorođeno dete bila je Pepeljuga, zlostavljana i neprimećena u detinjstvu, zanesena religijom (kuma vila), odrasla uz dozvolu da bude lepa i da se dobro uda. Treće dete je bio sin, tip šarmantnog princa u večitom " isčekivanju svoje Pepeljuge", kojem bi se uvek, u svim njegovim romansama desilo nešto nepredvidjeno što bi mu pokvarilo vezu i koji je na terapiju došao zato što nije "zauvek živeo srećno ".

Njegova devojka, tip Crvenkapice, takođe je došla na terapiju. Kada je bila dete, otac joj je slao poruke da je "Iskustvo najbolji učitelj" i "Radi kako ja radim, ne kako govorim" i pričao joj jezive, detaljne storie svojih "šumarskih" avantura iz vremena dok je bio policajac LA odela za poroke. Noću bi ona, tako, nedužno šetala kroz "šumu" San Franciska, kroz delove Tenderloina i North Beacha i nikada nije imala neprijatnosti. Jednog dana upoznala je optimističnog "na-Pepeljugu-čekajućeg princa", ali je uporno zapomagala, misleći da je on vuk iz njene bajke. Njemu se ponovilo "neočekivano" dešavanje koje je uticalo na romansu. Nije prošlo mnogo vremena i on ju je zaista spasio od vukova North Beacha koji su je bili zamenili za call-girl-u. Nakon tog događaja ona se zaljubljuje - jer sada je on Šumar iz njenog skripta - odustajući tako od svoje igre "Glupačice". No za njega, ona više nije Pepeljuga jer se nije dogodila ljubav na prvi pogled.

REFERENCE:

[1] Steiner, C. (1966). Script and countercript. Transactional Analysis Bulletin. 5/18. P133.

Copyright © Stephen B. Karpman, all rights reserved.

*Ovaj članak je originalno izdat pod: Karpman, S. (1968). Fairy Tales and Script Drama Analysis. Transactional Analysis Bulletin, vol. 7, no. 26, s. 39-43.

(prevela Jasna Niketić-Filipović)

Preuzeto sa sajta Psihopolisa:

<http://www.tacentar.net/index.php/kursevi-ta/kurs-ta-205/item/20-bajke-i-dramska-analiza-skripta>