

Rad na ulozu (Glumac koji se igra)

Gašpari, Matija

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:205:058755>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-19**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Academy of Dramatic Art - University of Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

MATIJA GAŠPARI
RAD NA ULOZI
(Glumac koji se igra)
Diplomski rad

Zagreb, 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
Studij Glume

RAD NA ULOZI
(Glumac koji se igra)

Diplomski rad

Mentor: izv. prof. art. Zvonimir Jurić

Student: Matija Gašpari

Zagreb, 2024.

SAŽETAK

„*Reci mi šta se igraš, pa ću ti reći ko si.*“, riječi su to francuskog sociologa, književnog kritičara i teoretičara igara, Rogera Cailloisa. U ovom diplomskome radu, koji se u prvom dijelu u mnogome oslanja na njegov rad i knjigu *Igre i ljudi*, dok se u drugom dijelu referiram na vlastito iskustvo kao glumca, pokušat ćemo iznaći značenje tih riječi u kontekstu glume. Spojit ćemo dva, zbog svoje fluidnosti i neuhvatljivosti, vrlo šakaljiva pojma – glumu i igru. Kroz prizmu ljudske igre branit ćemo tezu da ne postoji potpuna glumačka transformacija te da je gluma čista ljudska igra.

KLJUČNE RIJEČI

Igra, gluma, transformacija, iluzija-stvarnost, trenutak, osjećaj, promatrač, manipulacija

SUMMARY

"Tell me what you play and I'll know who you are," are the words of the French sociologist, literary critic and game theorist, Roger Caillois. In this diploma thesis, which in the first part relies heavily on his work and the book *Man, Play and Games*, while in the second part I refer to my own experience as an actor, we will try to find out the meaning of those words in the context of acting. We will connect two, due to their fluidity and elusiveness, very tricky concepts - acting and play. Through the prism of human play, we will defend the thesis that there is no complete acting transformation and that acting is, after all, pure human play.

KEY WORDS

Game, acting, transformation, illusion-reality, moment, feeling, observer, manipulation

SADRŽAJ

1. UVOD

2. IGRA

2.1. Definicije igre

2.2. Formalna obilježja igre i njena klasifikacija

2.3. Klasifikacija igara

2.3.1. Agon

2.3.2. Alea

2.3.3. Mimicry

2.3.4. Ilinx

3. IGRA U GLUMI

3.1. Sloboda

3.2. Prostor

3.3. Vrijeme

3.4. Neizvjesnost

3.5. Neproduktivnost

3.6. Iluzija

4. ZAKLJUČAK

5. LITERATURA

1. UVOD

Važno je prije svega ustvrditi činjenicu da je kazalište a tako i gluma, živa stvar i time sklono promjenama. Budući da je u samoj srži kazališta čovjek sa svim svojim specifičnostima te su promjene raznovrsne. No, primjećujem da je ishodište, manje ili više, stalno i čvrsto. To ishodište jest sama ljudska priroda i s njom povezana potreba za glumom. Ona je inherentna svakom čovjeku, glumimo ne samo na kazališnim daskama ili pred kamerom već i svakodnevno, u mnogim društvenim situacijama. To ishodište je ujedno, mišljenja sam, i odgovor na pitanje: Zašto kazalište uopće postoji? Analogno tome, možemo postaviti i novo pitanje: Zašto i dan danas postavljamo Hamleta na scenu? Odgovor je isti, Shakespeareov Hamlet je čovjek, on je u svojoj srži nepromijenjen, ali vrijeme kao i specifični faktori razdoblja, mjesta, jezika, kulture, politike čine ga drugačijim, raznovrsnim i svatko tko ga igra, igrat će ga na drugačiji način. Danas, kao uostalom i prije, te "tipove" kazališta ili "vrste" gluma (ili pristupa glumi) nazivamo stilovima, metodama ili tehnikama glume.

Tijekom svog studija, čitajući raznu literaturu, promatrajući kolege, osluškajući profesore te tražeći vlastite stavove o glumi, ali i o umjetnosti, shvatio sam da uvijek nailazim na iste enigme: ima li tim različitim mišljenjima kraja?, koja tehnika najbolje 'funkcionira?', može li se gluma uopće uhvatiti nekim pravilima ili tehnikom? Želim reći, gluma se često mistificira kao da ne postoji niti jedno mišljenje koja bi je demistificiralo, stabiliziralo i učinilo dijelom plodnog rada, a ne proizvoljnosti. Malo prije spomenute tehnike i metode pokušavaju zauzdati glumu, ali čini se da u tome nitko nije do kraja uspio. Čak se i autori tih metoda i raznoraznih tehnika ograđuju od stopostotnog učinka njihove nauke. Tako, recimo, Stanislavski, u svom kapitalnom djelu *Sistem* kaže: „*Ova knjiga nije kuvar pa da se sve što treba da uradite jeste da okrenete stranu i pročitate recept.*“, ali ono što kaže sljedeće čini mi se važnijim i usudio bih se reći daje odgovor na spomenute problematične enigme – „*to je način života!*“ Drugim riječima, pravila glumačke umjetnosti mijenjaju se u skladu sa prirodom čovjeka koja se pak mijenja u odnosu na značajke vremena u kojem pojedinac živi. Tako se u prošlosti potpuno drugačije glumilo nego danas. Međutim, razmišljajući i pišući o glumi, nameće mi se sljedeće pitanje: Nisu li autori tih teorija glume, možda, pogriješili u samome startu? Stanislavski opet kaže: „*Terminologiju koju upotrebljavam u ovoj knjizi nisam ja izmislio; nju su usvojili u praktičnom radu sami učenici i glumci početnici. Oni su u samom radu određivali svoja stvaralačka osećanja verbalnim nazivima. (...) Mi imamo svoj pozorišni rečnik, svoj glumački žargon koji je izgradio sam život. (...) Nije naša krivica što je oblast pozorišnog stvaralaštva prenebregnuta u nauci, što je ostala neispitana i što nam nisu dati neophodni termini za praktičan rad.*“ (Stanislavski, *Sistem*) Ovdje se, osim pomanjkanja terminologije, može dobro

vidjeti problem u samom temelju: o glumi se najčešće govori iz perspektive glume, iako bi bilo neophodno, mišljenja sam, da se u glumačku umjetnost uključe saznanja o filozofiji, psihologiji, sociologiji, ... i na kraju krajeva o – igri.

U daljnjem izlaganju posvetit ćemo se definiranju igre, njezinih zakonitosti, obilježja i spajanju tih saznanja sa glumom kroz proučenu literaturu, ali i vlastito iskustvo.

2. IGRA

2.1. Definicije igre

U uvodu smo kratko naveli termin *promjenljivost* kao jednu od karakteristika glume. Kod igre je situacija vrlo slična, ako ne i identična. Kroz razdoblja igra se definirala na mnoge načine. U početku se na nju gledalo samo iz perspektive povijesti igračaka – „*Proučavanje igara je dugo vremena bilo samo historija igračaka. Pažnja se mnogo više poklanjala rekvizitima i priboru za igranje nego prirodi igre, njenim osobinama, zakonima, instinktima koje obuhvataju, vrsti zadovoljstva koje pružaju. Uopšte uzevši, igre su bile smatrane običnom dečjom rasonodom. Nije se, dakle, ni pomišljalo da im se pripiše i najmanja kulturna vrednost.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*).

Kasnije se, međutim, od mnogih, oblikuju dva dijametralno suprotna, ali vrlo značajna mišljenja oko shvaćanja i razumijevanja fenomena igre.

Prvo, ono Johana Huizinge, nizozemskog povjesničara umjetnosti i jednog od renomiranih pisaca i istraživača u području igre, koji u svom najznačajnijem djelu *Homo ludens*, (1937.) igru definira ovako: „*Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijesti da je ona "nešto drugo", nego "obični život.*“ (Huizinga, *Homo Ludens*)

Ili, definicija igre koju kod Johana Huizinge primjećuje Roger Caillois te ju u svom djelu izdvaja kao temeljnu: „*Ukratko, u pogledu forme, igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu i izdvojenu od svakodnevnog života, sposobnu, međutim, da potpuno obuzme igrača; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i korisnosti; koja se odvija u namerno ograničenom vremenu i prostoru, po redu predviđenom datim pravilima, podstičući u životu odnose između grupa koje se namerno okružuju misterijom ili prerušavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svet.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*). Ovako formulirana definicija, koja uključuje specifične odnose različitih grupa, daje nam detaljniji uvid u glavnu

Huizinginu preokupaciju, a ona se, između ostalog, sastoji u traženju i dešifriranju učinaka koje igra ostavlja na kulturu neke civilizacije. Vjerodostojan primjer, koji potvrđuje ovakvo stajalište, možemo pronaći u nogometu. Uzmimo da mali broj ljudi neke zajednice želi igrati nogomet, ali nemaju niti loptu, niti golove, niti išta što im je potrebno za realizaciju takve ideje. Oni se, kako bi ispunili svoje zahtjeve, obraćaju ljudima koji im u tome mogu pomoći. Tako se jedan dio te zajednice angažira za izgradnju terena, drugi za nabavku potrebne opreme, treći za izgradnju gledališta i ubrzo se ideja da se igra nogomet širi na čitavu zajednicu. Zatim se, kada je sve potrebno za realizaciju igre spremno, određuje raspored turnira koji se održavaju svaki vikend i tako jedna, nekad mala želja izdvojene grupice ljudi, prerasta u dio kulture čitave zajednice. Odnosno, zajednica koja prije nije imala ni lopte, sada svaki vikend odlazi igrati ili gledati nogometni turnir. Turnir postaje svojevrsno okupljalište gdje ljudi razmjenjuju informacije, piju, jedu, zabavljaju se te on postaje dio njihove svakodnevice. Ovo je samo kratki pokazatelj kakav učinak igra može imati na kulturu života neke zajednice.

Zatim, drugo shvaćanje igre (u svoje vrijeme rasprostranjeno i popularno) koje se odnosi na degradaciju neke ozbiljne aktivnosti do razine igre. Tu tezu - „*U igri se sve degradira.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) najslikovitije objašnjava francuski romanopisac Jean Giraudoux, u djelu *Bez moći*: „*ljudi bi igrom imitirali telesne radnje – a ponekad i moralne – od kojih ih je moderan život primorao da se odreknu. Uz pomoć mašte, sve se lako objašnjava: "Trkač, koliko god mu rival bio za petama, goni ili divljač ili nekog zamišljenog neprijatelja. Sportista koji se penje uz konopac je čovek koji bere preistorijske plodove. Mačevalac se bori sa Gizeima i Siranom, a bacač koplja sa Medejcima i Persijancima. Kad se igra jurke, dete se penje na drvo van domašaja gmizavaca. Igrač hokeja odbija vizantijsko kamenje, a igrač pokera crpi poslednju rezervu koja je dana građaninu u sakou da hipnotiše i sugerira. Od svake naše izumrle delatnosti ostalo je svedočanstvo, a to je igra; ona je glumljenje istorije od postanka sveta, a sport, koji je pantomima onih razdoblja kada se borilo i patilo, posebno je, dakle, pozvan da sačuva telesnu gipkost i prvobitnu snagu.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Iz svega navedenog možemo zaključiti da Huizinga, dakle, zastupa tezu da kultura proizlazi iz igre: „*Već se prilično dugo u meni sve više učvršćuje uvjerenje da je ljudska kultura izrasla i razvila se iz igre – i kao igra.*“ (Huizinga, *Homo ludens*). Dok ovi drugi zastupaju tezu da kultura degradira do igre. (Hrvatski jezični portal; degradacija – „*snižavanje stupnja ili razine, gubljenje svojstva, prelazak s višeg položaja na niži položaj u službi*“)

Zatim se pojavljuje treće mišljenje, ono francuskog sociologa i književnog kritičara Rogera Cailloisa, u njegovom djelu *Igre i ljudi*, koje ove maloprije prikazane, naoko nespojive definicije, ujedinjuje svojom klasifikacijom/kategorizacijom igara. On kaže: „*Dve teze su*

skoro apsolutno protivrečne. Ne mislim da ih je do danas iko stavio jednu naspram druge, bilo da se odluči za jednu od njih ili da ih obe usaglasi. Treba priznati da izgleda da ih je veoma teško uskladiti. (...) „Pa ipak, što se mene tiče, ja ne verujem da se suprotnost ne može razrešiti. Duh igre je bitan za kulturu, ali igre i igračke su gledano historijski zaista njeni ostaci. Neshvaćeni, preživeli oblici jednog prošlog stanja, ili pozajmice neke strane kulture koje su u novoj sredini lišene smisla koji su imale, one se uvek pojavljuju izvan delatnosti društva u kome ih nalazimo. Njih tu samo tolerišu, dok su u prethodnoj fazi ili društvu, odakle su ponikle, predstavljale sastavni dio njegovih osnovnih, duhovnih i svetovnih institucija. (Caillois, *Igre i ljudi*)

Sada, kada sam dao osnovne definicije igara, vrijeme je da putem njih pređemo na njihove zakonitosti i pravila u kojima se analogno mogu ogledati zakonitosti i pravila same glume.

2.2. Formalna obilježja igre i njena klasifikacija

Iz danih definicija proizlaze i formalna obilježja/osobine igre koja nam govore koji se uvjeti moraju ispuniti da bi se nešto smatralo ili postalo igrom. Caillois kaže: „Kada se radilo o nabranjanju osobina igre, ona se pokazala kao aktivnost: 1) slobodna, 2) izdvojena, 3) neizvesna, 4) neproduktivna, 5) propisana pravilima, 6) fiktivna.“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Već na prvi pogled, kroz dana obilježja, možemo vidjeti mnoge poveznice sa glumom. No, prije nego se krenemo pojedinačno baviti sa svakom od obilježja i nizati glumačke poveznice, važno je zapitati se: Iz čega igra proizlazi? Što je to što nas 'tjera' na igru, odnosno, zašto se igramo? Odgovore na ta pitanja možemo pronaći u izrazima „*paidia*“ i „*ludus*“. Prije svega, nužno je da ponudim značenja tih zagonetnih riječi:

Paidia – „*Paidia je elementarna ljudska potreba za jurnjavom i za larmom, izvor igre kao prvobitne slobode, potrebe odmora živaca i istovremeno rasonode i fantazije.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Ludus – „*Ludus je dopuna i vaspitač paidie, koju disciplinuje i obogaćuje; on je trening i sticanje određene vještine, sposobnost iznalaženja rešenja strogo konvencionalnih problema.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Ove definicije bih osobno sveo na sljedeću formulu: „*paidia*“ + „*ludus*“ = igra, a Caillois ovu ponešto proizvoljnu formulu samo potvrđuje riječima: „*tačno je i to da u začetku igre postoji neka prvobitna sloboda, potreba za opuštanjem i, ukupno uzevši, žeđ za rasonodom i davanjem maha mašti. Ta sloboda je njen osnovni pokretač i tu je poreklo njenih najkompleksnijih i*

najdoslednije organizovanih oblika. Takva prvobitna moć improvizacije i veselosti, koju ja nazivam paidia, udružuje se sa željom za neobaveznom teškoćom za koju predlažem naziv ludus, da bi se došlo do raznih igara kojima se bez preterivanja može pripisati atribut civilizatorske. One, u stvari, ilustruju moralne i intelektualne vrednosti jedne kulture. One štaviše doprinose njihovom tačnijem određivanju i razvoju.“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Sada, nakon danih objašnjenja osnovnih pojmova čije je značenje nužno za shvaćanje igre, možemo se pozabaviti i postavljenim pitanjima. Dakle, iz čega igra proizlazi? Odgovor je: igra proizlazi iz urođene (inherentne) potrebe za igrom koju nosi svaki čovjek, a što kreće već u najranijem dobu - „*Ta elementarna potreba za kretanjem i galamom prvo se pojavljuje kao podstrek da se sve dodirne, proba, omiriše, a zatim da se svaki dostupan predmet ostavi. Ona rado prerasta u želju da se nešto uništi ili razbije. Tom potrebom se objašnjava zadovoljstvo da se do u beskonačnost makazama recka hartija, secka štof na sitne parčice, da se obara sve što je naslagano, da se prekine neki red, da se kod drugih unese pometnja u igru ili zabavu itd. Uskoro zatim nailazi želja da se obmanjuje, začikava plazenjem jezika, krevljenjem, pretvaranjem da se dodiruje ili baca zabranjeni predmet. Kod deteta se tu radi o afirmaciji, o želji da se oseća uzrokom i da primora ostale da na njega obrate pažnju.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Osim toga, skrenuo bih ovdje pažnju na nešto što mi se čini interesantnim i što ukazuje na to da igra može poprimiti vrlo ozbiljne i bolne značajke, ali koje time ne umanjuju njen ludički moment: „*Dete se ne zadržava na tome. Ono voli da se igra sa sopstvenim bolom, povređujući, na primer, jezikom bolestan zub. Ono također voli da ga neko plaši. Tako ono traži čas fizički bol, ali ograničen, dirigovan, čiji je uzrok ono samo, a čas psihičku teskobu, ali koju ono samo izaziva i prekida po sopstvenom nahođenju. Tu i tamo već se mogu nazreti osnovni aspekti igre: dobrovoljna aktivnost, dogovorena, izdvojena i rukovođena.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Odgovor na pitanje zašto se igramo, leži u zadovoljstvu stečenom nakon uspješno riješene, savladane samostalno izmišljene, zadane prepreke. „*Ovde je značajna i uloga zadovoljstva koje se oseti posle savlađivanja neke namerno stvorene teškoće, proizvoljno određene, takva da činjenica što smo je uspešno rešili ne donosi nikakvu drugu prednost osim intimnog zadovoljstva da smo uspeli.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Nakon ustanovljenih razloga, možemo se pozabaviti i klasifikacijom igara. Odnosno u: agonu (natjecanju), alei (kocki), mimicry-u (pretvaranju) te ilinx-u (vrtoglavici).

2.2. Klasifikacija igara

Primjećujući teškoće u otkrivanju principa po kojima bi se igre svrstavale u jasno određene kategorije, Roger Caillois kaže: „*Zbog brojnosti i velike raznolikosti igara u početku se skoro*

gubi nada u uspješno otkrivanje principa za razvrstavanje koji bi dozvolio da se one rasporede u manji broj točno određenih kategorija.“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Ipak, on vidi rješenje spomenutih teškoća te nudi jasno određenje po kojim principima igru svrstavati u kategorije: *„Posle razmatranja raznih mogućnosti, predlažem podjelu u četiri glavne kategorije, zavisno od toga da li u posmatranim igrama prevlađuje takmičenje, odnosno slučaj, pretvaranje ili zanos. Ja ih respektivno zovem Agon, Alea, Mimicry i Ilinx.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Dužan sam čitatelju pružiti objašnjenje svakog pojma kako bi u poglavlju *„Igra u glumi“* mogli govoriti o glumi kao igri.

2.2.1. Agon

Prvi na redu jest „agon“. On je opisan ovako: *„Čitava jedna grupa igara javlja se kao takmičenje, to jest kao borba u kojoj su veštački stvoreni jednaki izgledi da bi se protivnici sreli u idealnim uslovima, za koje se smatra da trijumfu pobjednika mogu da pruže preciznu i neopozivu vrednost. Radi se dakle o rivalstvu koje se odnosi na jednu osobinu (brzina, izdržljivost, snaga, pamćenje, veština, domišljatost itd.), koja se ispoljava u određenim granicama i bez ikakve pomoći spolja, tako da se u određenoj kategoriji podviga onaj ko dobije javlja kao bolji.*“ Isto tako, važno je spomenuti i to da se takva rivalstva dijele po tome ogledaju li se u njima dva pojedinca (boks, mačevanje, tenis...) ili se takmiči neograničen broj takmičara (sve vrste trka, streljaštvo, atletika, golf...). Ono što vidimo kao još jednu karakteristiku, i to pozitivnu, jest činjenica da se prije početka takve igre (natjecanja) nastoji izjednačiti šanse za pobjedu, tj. omogućuje se svim sudionicima da izađu kao pobjednici. Na primjer, u nogometu. Obje momčadi, koje igraju jedna protiv druge, imaju po svim datim uvjetima istu mogućnost pobjede. Pravila su ista i vrijede za sve. U slučaju da je situacija ipak odviše nerazmjerna, odnosno kada je protivnik očigledno bolji, postoji mogućnost takozvanog *„hendikepa“*. Drugim riječima: *„Nastojanje da se na početku izjednače izgledi protivnika najočigledniji je i osnovni princip rivalstva, tako da se to ujednačavanje postiže i hendikepom između igrača različite klase.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Konkretni primjer hendikepa možemo vidjeti kako u agonu *„muskularnog karaktera (sportski susreti)“* (Caillois, *Igre i ljudi*) tako i kod intelektualnijih agona, na primjer u šahu *„gde se slabijem igraču daje fore pion, skakač ili kula.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Međutim, koliko se god trudili uspostaviti jednakost, apsolutna jednakost, ipak, nije moguća. Gotovo uvijek će u natjecanjima biti onaj koji je u boljem položaju, odnosno koji kreće prvi (npr., u šahu kreće bijela figura), koji igra sa vjetrom u leđa (tenis, nogomet), koji, u atletici kreće sa unutarnje strane trkače staze, itd. Tu dolazimo do druge kategorije igre koja potencijalno ipak ublažava te neravnoteže – do *„alea-e“*, koja putem sreće

i već predodređene sudbine odlučuje, recimo, koji će igrač prvi započeti igru (na primjer, bacanjem novčića).

2.2.2. Alea

Roger Caillois navodi: „*Alea označava i otkriva naklonost sudbine. Tu je igrač potpuno pasivan i njegove odlike i sposobnosti, prednosti njegove veštine, snaga mišića i inteligencija, ne dolaze ni do kakvog izražaja. (...) „Suprotno od agona, alea negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju; ona eliminiše profesionalnu vrednost, tačnost, trening. Ona je apsolutno: ili – ili. Takva pravda srećnom igraču donosi beskonačno više od onoga što bi mu mogao pružiti život pun rada, discipline i znoja.“ (...) „Ona (alea) se pojavljuje kao drsko i nadmoćno ruganje sposobnosti. Ona od igrača zahteva sasvim suprotan stav od onoga koji se on trudi da održi kod agona. Kod agona on računa samo na sebe; kod alea-e on računa i na najmanju spoljnu neobičnost, koju odmah uzima kao znak ili opomenu, na svaku neprirodnost koju zapazi, - na sve, osim na sebe samog. (...) „Agon je zahtevanje lične odgovornosti, alea – isključivanje volje i prepuštanje sudbini.“ (Caillois, *Igre i ljudi*)*

Prateći Cailloisovu misao, uočavamo strogu podjelu na suprotne ali u neku ruku i simetrične stavove oko kategorija *agona* i *alea-e*. Obje računaju na artificijelno tj. umjetno stvaranje ravnopravnosti među igračima koji se natječu, a koje život inače uskraćuje ljudima. Ukoliko povučemo paralelu sa svijetom glume i radom na ulozi, te ukoliko zanemarimo sintagmu *natjecanja s protivnikom* koju Caillois veže uz oba termina, *agon-u* možemo pripisati odgovorno, disciplinirano djelovanje nekog glumca kako u odnosu spram sebe i svoje uloge tako i spram drugih partnera tokom procesa na nekom kazališnom komadu ili filmu, dok pojmu *ala-e* možemo pripisati glumčevo prepuštanje i nadu u "božansku" intuiciju ili čekanje sretnog trenutka koji će mu omogućiti savladavanje prepreka koji mu stoje na putu prema ostvarenju uloge.

2.2.3. Mimicry (mimikrija)

Mimikrija je definitivno, promatrano iz aspekta glume, najzanimljivija kategorija igre. Na kraju krajeva, Caillois scenske umjetnosti i svrstava u tu kategoriju, „...*sasvim je jasno da pozorišne predstave i dramske interpretacije punopravno ulaze u ovu grupu.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*). No, pogledajmo prvo njene značajke kao što smo to učinili kod *agona* i *alea-e*.

"Igra može da se sastoji ne samo u razvijanju neke aktivnosti ili pokoravanju sudbini u nekoj fiktivnoj sredini nego i u tome da lično postanemo neka izmišljena ličnost i da se shodno tome

i ponašamo. Tako se sada nalazimo pred raznolikom serijom manifestacija čija je zajednička crta ta što se zasnivaju na činjenici da subjekt izigrava da veruje, igra da bi poverovao ili da bi drugi poverovali da on nije on nego nešto drugo.“ (Caillois, Igre i ljudi)

Zašto se ljudi uopće podvrgavaju oponašanju? Kako bi odgovorili na to pitanje moramo se pomoći shvaćanjem mimikrije kod životinja. Sama riječ *mimikrija* proizlazi iz životinjskog i biljnog svijeta. Njezino značenje se definira na sljedeći način: „*zaštitno prilagođavanje životinja i biljaka (bojom i izgledom) svojem okolišu*“ ili „*prikrivanje, skrivanje*“ (Hrvatski jezični portal). Dakle, ona podrazumijeva svojevrsnu transformaciju životinje - npr. Caillois uzima primjer insekata, ali ona se primjećuje i kod, recimo, hobotnice ili kameleona - u nešto što ta životinja nije (npr. kamen ili granu) zbog zaštite, zbog osjećaja sigurnosti kada je ugrožena. Caillois navodi: „*...mimikrija kod insekata daje nam neočekivano vanredno tumačenje sklonosti ljudi da se prerusavaju, preoblače, da nose masku i da oponašaju neku ličnost. Samo, ovog puta, maska i prerusavanje predstavljaju deo tela a ne proizvod rada. Ali u oba slučaja ono služi istom cilju: da promeni izgled onoga koji ga nosi i zaplaši druge.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Kada ovo objašnjenje primijenimo na ljudsku vrstu, možemo zaključiti da se ljudi podvrgavaju oponašanju zbog straha, zbog želje da se zaštite od potencijalne opasnosti, bilo da ona dolazi iz ljudske sredine ili od neke druge pojave. Konkretno, glumac se podvrgava takvoj igri mimikrije preko uloge. Postoji nešto unutar uloge i unutar samoga čovjeka, što ga (glumca) plaši, što ga intrigira na dubljoj razini i što on pokušava shvatiti na način da se i sam pretvara u predmet svoje znatiželje. Takve primjere možemo uočiti i van kazališnog svijeta, u stvarnom životu. Svi se mi pretvaramo da smo netko drugi, zbog raznoraznih razloga. Kako bismo shvatili postavke, razloge i značajke mimikrije, dovoljno se zapitati kakvo je naše ponašanje pred nadređenim, kakvo pred podređenim ili recimo, pred osobom u koju smo zaljubljeni, odnosno da se poslužimo gore navedenim, kakve maske stavljamo u različitim situacijama i zašto?

Čini mi se zanimljivim, kao spretniju potkrjepu, navesti mimikriju iz perspektive „maske“ kod primitivnih društava, a koja dobro opisuje razloge oponašanja: „*Maske, uvek izrađivane u tajnosti i posle upotrebe uništavane i sakrivane, pretvaraju sveštenike u bogove, u duhove, u životinje-pretke, u sve vrste natprirodnih, strašnih i delotvornih sila. (...) Upad tih utvara je oličenje onih sila kojih se čovek plaši i pred kojima oseća sopstvenu nemoć. On, dakle, privremeno ovaploćuje zastrašujuće sile, oponaša ih, poistovjećuje se sa njima i ubrzo zanesen, u delirijumu, stvarno počinje da veruje da je bog, pošto se prethodno potrudio da uzme njegov izgled prerusavajući se znalački i detinjasto. Situacija je obrnuta, sada je on taj koji zadaje strah, ta strašna neljudska snaga. Bilo mu je dovoljno da na lice stavi masku koju je sam izumeo*

i obuče odoru sašivenu po ugledu na zamišljeni predmet svog strahopoštovanja (...) Tek kada na njega dođe red da plaši ostale (...) on otkriva njegovu bezazlenost, prisnost i čovečnost. U tome je pobjeda prerusavanja: simuliranje dovodi do posedovanja, koje, međutim, nije prividno.“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Dakle, čovjek se prerusava i oponaša ono što ga plaši kako bi, očigledno, upoznao, ali i nadvladao taj strah.

Naravno, osim zbog straha i otpuštanja/prihvatanja istog, postoji i, takoreći, ugodnija i nevinija strana oponašanja/pretvaranja, ali ne i manje značajna. Ona se ogleda u čistom zadovoljstvu. Caillois kaže: *„Zadovoljstvo je praviti se drugim ili se predstavljati za nekog drugog.* (Caillois, *Igre i ljudi*)

No, postoji i negativna strana mimicry-a koja se jasno očituje u posljednjoj kategoriji igre – u „*ilinx-u*“. To ne znači da je „*ilinx*“ kao kategorija sam po sebi negativna pojava, nego da se, u dodiru sa stvarnošću, može ukazati kao negativna. To doticanje (ulazak igre u stvarnost) sa stvarnošću naziva se „*izopačavanjem igara*“ (Caillois, *Igre i ljudi*). *„U haotičnom svetu mimicry-e i ilinx-a da se utvrditi ista polaznost: iz mimicry-e lako nastaje umetničko delo, delo računa i lukavosti, ilinx je zapostavljanje ne samo volje već i svesti, prepuštanje vrtlogu. Negativno u mimicry-i je činjenica da ona i sama rađa vrtoglavicu i dvojstvo, izvor panike.* (Caillois, *Igre i ljudi*)

2.2.4. Ilinx

Caillois objašnjava „*ilinx*“ na sljedeći način: *„U ovu kategoriju igara uvrštene su one koje počivaju na izazivanju vrtoglavice i sastoje se u pokušaju da se za trenutak poljulja stabilnost percepcije i jasnom razumu nametne neka vrsta sladostrasne pometnje. U svim slučajevima radi se o dospevanju u neku vrstu grča, zanos ili vrtoglavice koji na prečac brišu stvarnost.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Ovdje nam za oko može zapeti riječ „*grč*“ koja se mnogo puta može čuti u glumačkom rječniku ili pak „*zanos*“ koji se često koristi u opisivanju stanja „*transa*“.

No, zadržimo se na pojmu „*ilinx*“. Samo značenje riječi govori nam podosta o toj kategoriji igre: *„Upravo da bih označio takve raznovrsne zanose koji su u isto vreme i nešto kao nered, čas organski, čas fizički, predlažem izraz ilinx, grčki izraz za vodeni vrtlog, iz koga, u stvari, proističe u istom jeziku i termin za vrtoglavicu (ilingos).*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Iskazivanje takvih prirodnih pojava, unutarnjih impulsa, možemo uočiti u raznim oblicima kulture čovjeka. Dovoljna su dva primjera uzeta iz tradicije pojedinih naroda (koja se i dan danas obnašaju): *derviši* i *voladores*. U prvom se potreba za vrtoglavicom i izmakom iz svijesti postiže vrtnjom

u krug - „Njih sam namerno izabrao, jer se (...) zbog tehnike koju upotrebljavaju nadovezuju na neke dečje igre (...) Derviši dolaze u ekstazu okretanjem ukrug, po sve bržem i bržem taktu doboša. Pometnja i hipnoza svesti postiže se vrhunskim frenetičnim vrćenjem, koje deluje zarazno i u kome mnogi učestvuju.“ (Caillois, *Igre i ljudi*) dok se u drugom primjeru stanje vrtoglavice postiže na identičan način samo što „voladoresi“ vise sa „jarbola visokog 20 do 30 metara. Oni se pomoću lažnih krila zakačenih za zglobove ruku prerušavaju u orlove. Oko pojasa vezuju kraj konopca koji im prolazi između nožnih palčeva i služi da im omogući čitav spust sa raširenim rukama i glavom okrenutom nadole. (...) Ceremonija koja sadrži više letova rado se tumači kao igra zalazećeg sunca, kao deifikovane ptice koje prate mrtve.“ (Caillois, *Igre i ljudi*)



fotografija 1. derviši u vrtnji



fotografija 2. voladores

Postoje, dakako, i moderniji primjeri „*ilinx-a*“. To su manifestacije poput: igre zvane „slijepi miš“, ljuljanja na ljuljački (koja, zanimljivo, također svoj korijen posjeduje u kulturi Indije: „*u vedskoj Indiji podnosilac žrtve ljulja da bi pomogao suncu da se dignu. Smatra se da ljuljačkin put vezuje nebo i zemlju.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*), ringišpil u lunaparku i mnogi drugi. Dakako, postoje mnogi primjeri kod životinja, recimo kod pasa: „...njih ponekad uhvati grozničava želja da trče bez razloga i ne napušta ih sve dok ne padnu iscrpljeni. Antilope, gazele, divlje konje često hvata panika koju ne prouzrokuje nikakav, čak ni najmanji nagovještaj opasnosti, i koja je pre izraz neke neodoljive zaraze i neposredne želje da joj se popusti.“ (Caillois i Karl Gros, *Igre i ljudi*) ili kod majmuna: „Gibon bira savitljivu granu, povija je skoro do zemlje, sve dok se ona ne ispravi i odbaci ga u vazduh. On se onda hvata za šta stigne i kako stigne i tako nastavlja do u beskonačnost, ukoliko se ne uzme u obzir njegov intimni zanos, ta radnja izgleda beskorisna i neobjašnjiva.“ Najveći ljubitelji „igara vrtoglavice“ (Caillois, *Igre i ljudi*) su, dakako, ptice: „One se sa velikih visina obrušuju kao kamen, dajući utisak kao da će se razbiti i tek na nekoliko metara od zemlje šire krila.“ (Caillois, *Igre i ljudi*)

Nažalost, u doticaju sa svakodnevnim životom, „*ilinx*“ od svih kategorija najviše zahvaća negativne posljedice. Tako se njegove negativne strane ogledaju u ovisnosti o alkoholu ili drogi, brzini, itd.

3. IGRA U GLUMI

Kada govorimo o glumi, interesantno je zaustaviti se na samom izrazu i promotriti ga u kulturama drugih jezika. Francuski jezik, primjerice, ne posjeduje nazive za „*glumu*“, „*teatar*“ i za „*kazališni komad*“ koji bi odgovarali ludičkom rakursu ovog izlaganja. S druge strane, engleski jezik, kao i njemački, posjeduju. Tako Englezi za igranje kazališnog komada često koriste: „*to play, a play*“, dok Nijemci koriste „*spielen*“ ili pak „*Schauspiel*“. Ta se terminologija nastavlja i kada se opisuje glumac. Tako Englezi, osim izraza „*actor*“, za glumca često kažu „*player*“. Solidan dokaz nudi nam već i sam Shakespeare u svom djelu „*Macbeth*“ i to u jednom od najznačajnijih solilokvija: *Life's but a walking shadow, a poor player / That struts and frets his hour upon the stage / And then is heard no more.*“ (ACT V., SC. 5) U hrvatskom prijevodu ovog teksta, ovdje prisutna riječ *player*, prevodi se kao *glumac*. Drugačije rečeno, *player je igrač*, ili *player je glumac*, dakle *igrač je glumac*. Njemački se pak koristi terminom „*Schauspieler*“, što bi se doslovno moglo prevesti *igrač igre*.

U francuskom jeziku uočavamo glumca koji se, takoreći, dijeli na dva načina. Tako imamo izraze „*comédien*“ i „*acteur*“. Razlika se sastoji u mnogočemu, a ponajviše o razdoblju u kojem su se ti termini koristili i njihovoj svrsi. U klasicizmu je izraz „*comédien*“ služio opisivanju glumca-komičara i ponekad se suprotstavljao glumcu-tragičaru („*tragédien*“). Do klasicizma, termin „*acteur*“ označavao je lik u drami, potom postaje onaj koji igra neku ulogu, majstor kazališnog zanata i glumac. Značajni francuski kazališni i filmski glumac, pedagog i redatelj, Louis Jouvet, čini pak razliku između tih pojmova navodeći glumca koji „*je sposoban samo za pojedine uloge koje odgovaraju njegovu fahu ili zaštitnom znaku, a uloge definira u odnosu na samog sebe - acteur* i glumca koji „*igra sve uloge, potpuno se povlači iza lika i scenski je zanatlija.*“ - *comédien*. (Patrice Pavis, *Pojmovnik teatra*)

Uočljivo je, samo iz ovih primjera, da su se termini kao i mišljenja oko poimanja glumca podosta mijenjali iz razdoblja u razdoblje. Dostatno je spomenuti samo jedan od osnovnih kazališnih fenomena da bismo shvatili širinu tih mišljenja, a on se nalazi, recimo, na međi *iskrenog* glumca koji osjeća i proživljava sve emocije svojega lika i glumca-lutke kojeg pokreće, recimo, redatelj. Takve zagonetke kazališta izrodile su nazive poput: „*rastjelovljenog glumca*“ (Jouvet), „*ogoljenog glumca*“ (Grotowski), „*brechtovskog glumca*“ (Brecht),

„*nadmarionete*“ (Craig), „*šmiranta*“, „*glumca-zvijezde*“ ili, recimo, „*glumca-instrumenta*“. Meni se u ovom trenutku, ipak, najprikladnijim čini onaj koji označava glumca-igrača. Budući da je glumac prije svega čovjek, a bavim se temom igre u glumi, najbolje bi bilo okarakterizirati takvog glumca kao „*homo ludensa*“ – „*čovjeka koji se igra.*“ (Huizinga, *Homo ludens*).

Gledajući iz te perspektive, dakle, poziv glumca svrstavamo u područje igre i možemo ga analizirati, kao i njegov rad, kroz prizmu njezinih formalnih obilježja. Odnosno, možemo ga postaviti u fokalnu točku već navedenih Cailloisovih uvjeta čije ispunjenje neku aktivnost čini igrom, to su redom:

sloboda,

prostor,

vrijeme,

neizvjesnost,

(materijalna) neproduktivnost,

propisana pravila

i fikcija (iluzija)

Tako ću u daljnjem izlaganju samoga sebe izložiti tim pojmovima, a poglavlja ću nazvati upravo njihovim imenom.

3.1. Sloboda

Pitam se: gdje se to točno nalazi sloboda u glumi? Kada bolje pogledam, sloboda se nalazi svuda oko mene, ali čini se teško obujmiti je jednim značenjem jer ona podrazumijeva mnogo toga i sposobna je manifestirati se na razne načine. Tako postoji sloboda govora, mišljenja ili, danas dosta popularna, sloboda samoodređenja. Nju se, također, može pronaći i u bijegu, nezavisnosti, ograničenju ili pak izolaciji. Do nje se često dolazi preko dugotrajnog i iscrpnog rada ili pak preko asketizma. Ona se može pronaći unutar nas i izvan nas.

Kazalište, gledano iz tog kuta, u svojoj srži sadrži sve ovdje prisutne vrste sloboda pa se zato možemo složiti sa Jouvetom kada o kazalištu, ulozi i dramskom licu, govori kao o nekoj vrsti sredstva pomoću kojeg glumac dolazi do „*oslobađanja*“ - „*Glumac zadovoljava prirodnu potrebu na najnaravniji način; on primjenjuje zdravu higijenu oslobađanja. On se oslobađa u nevjerojatnom, mitološkom i anakroničnom životu koji ga se inače ne tiče.*“ (Jouvet,

Rastjelovljeni glumac) Sada mi se, u kontekstu „oslobađanja“, najprikladnijom čini - sloboda odabira.

Sjećam se svojih odabira (bolje reći donešenih odluka) tijekom života i jedan od njih je vrlo dragocjen, a tiče se slobode da odaberem što ću studirati. Naime, nitko me nije prisiljavao na glumu, taj odabir se pojavio u obliku unutarnjeg impulsa, svojom energijom me zarazio pa sam tako Akademiju i upisao. No, tijekom studija upoznao sam se i sa drugim slobodama odabira. Primjerice, sloboda da od svih datih tehnika odaberem onu kojoj ću se prikloniti, sa kim ću i na kojim materijalima raditi. Pa čak je i ovaj diplomski rad neka vrsta slobode jer je sama tema moj vlastiti odabir. Sloboda je uvijek prisutna, nekad u većoj, a nekad u manjoj mjeri, a moj je osobni stav da to uvelike ovisi o nama samima.

Glumac se često susreće sa projektima na koje je takoreći prisiljen. Odnosno, nešto radi jer to 'mora'. Kada to čini, on to radi iz raznoraznih razloga, a ponajviše zbog financijskih. Prisjećajući se zakonitosti same igre, takvog glumca ne bi mogli nazvati glumcem-igračem. No, je li to baš tako? Ja mislim da nije. Čak i u prisiljenosti glumac može pronaći slobodu. Njegov će prostor slobodne kreacije biti, takoreći, ograničen, no ipak će ga biti. Međutim, onaj glumac koji svjesno ulazi u kazališnu igru kako bi se materijalno okoristio, dakle ne radi to prisiljen, nego mu je namjera osobna korist, takvog glumca ne možemo uvrstiti u pojam igre i za njega bismo s pravom mogli reći da je „prekršitelj igre“. Huizinga tvrdi da osoba koja krši pravila igre (od kojih je jedno izostanak materijalnih interesa i korisnosti), svojim činom „razotkriva relativnost i krhkost njena svijeta u koji se za neko vrijeme zajedno s drugima bio uključio“. (Huizinga, *Homo ludens*). Dakle, igrač „ne bi smio biti lažni privid iza čije se maske skriva namjera da pomoću igračkih oblika, gajenih osobito u tu svrhu, poluči određene ciljeve.“ No, što je sa glumcima koji su u angažmanu nekog kazališta i koji primaju plaću? Caillois kaže: *Igra je prilika za čisto trošenje: vremena, energije, domišljatosti, veštine i, često, novca za kupovinu rekvizita ili za eventualno plaćanje zakupa za lokal. Što se tiče profesionalaca, boksera, biciklista, džokeja ili glumaca, koji zarađuju svoju platu na ringu, pisti, hipodromu ili pozornici i moraju da misle na nagradu, nadnicu ili honorar, jasno je da oni pri tome nisu igrači nego ljudi od zanata.* (Caillois, *Igre i ljudi*) Ovdje se ipak ne slažem sa Cailloisom te moram stati u obranu svoje profesije kada se o njoj govori samo kao o zanatu i primijetiti da Caillois ovdje sam sebi 'skače u usta' jer što gluma podrazumijeva ako ne trošenje vremena, energije, domišljatosti, veštine, i često, sredstava za kupovinu rekvizita ili za eventualno plaćanje zakupa za lokal (čitaj prostor). Međutim, primjećujem da se on ovdje ograđuje od potpunog zaključka takve tvrdnje jer malo kasnije kaže: "Kod njih se radi o jednoj drugoj igri." Na kraju krajeva, ljudi od nečega moraju živjeti, vjerujem da je jedina razlika u ljudskoj

percepciji onoga što rade. Ako posao smatramo nečim na što smo prisiljeni, na što odlazimo sa mukom samo da bi zaradili za kruh, onda će on to i biti. Ali ako posao doživljavamo kao vlastiti slobodni odabir u kojem nam materijalno ne igra značajnu ulogu, onda posao možemo smatrati igrom. Ponovno se nalazimo pred odlukom koja uvelike ovisi o nama samima.

Spomenuo bih još jedan, na prvi pogled, kontra-pojam koji mi se čini izričito važnim – nesloboda. Malo prije sam rekao da slobode uvijek ima, no često nam upravo nesloboda omogućava da do nje dođemo. Recimo jedan, možda ekstreman, primjer jesu - zatvorenici. Dakle, riječ je o osobi koja je lišena slobode, ograničena strogim pravilima ponašanja i 'kućnog reda', no zatvorenik jedino poštivanjem tih pravila može doći do slobode, nikako drugačije. Ovaj primjer se neobično naslanja na moje poimanje slobode kod glumca-igrača. Iskreno vjerujem da se glumačka sloboda sastoji u poštivanju i slijeđenju pravila, disciplini, radu, odricanju, ili drugačije rečeno, njegova sloboda je sloboda „*fakira*“ (Hrvatski jezični portal - fakir - „*siromah, čovjek bez ikakva imetka; onaj koji pokazuje veliku sposobnost podnošenja boli i napora; indijski ili islamski asket koji na putu usavršavanja ovladava tijelom na način koji se protivi uobičajenom poznavanju prirodnih zakona i njihovu racionalnom tumačenju*“ – Jouvét, *Rastjelovljeni glumac*)

Dakle, zaključno ovom podglavlju: sloboda je širok pojam koji se može pronaći i u drugim nazivima, stvar je osobne percepcije i osobnog odabira. Njezino prirodno stanište pronalazim u samom kazalištu, a put ka glumačkoj slobodi u slijeđenju određenih pravila, u disciplini i svojevrsnom asketskom načinu tretiranja glumačke igre. Takvo poimanje glume mogao bih usporediti sa čitatelju već poznatim pojmom „*agona*“, s time da se zalažem za natjecanje u kojem je glumac sam sebi protivnik, gdje on pokušava biti boljim od samoga sebe. Time gluma, za mene, više nije posao već igra, a ja kao glumac nisam *prekršitelj* već igrač.

Sljedeće poglavlje poslužit će upravo otkrivanju tih prostora glumačke slobode preko asketskog pristupa glumi.

3.2. Prostor

Jedno od, zasigurno, najznačajnijih imena kazališnog svijeta jest – Peter Brook. Taj engleski kazališni redatelj svoje kapitalno djelo „*The Empty Space*“ („*Prazni prostor*“) započinje ovako: „*Mogu uzeti bilo koji prazan prostor i nazvati ga otvorenom scenom. Netko se kreće u tom praznom prostoru dok ga netko drugi promatra, i to je sve što treba da bi se stvorio teatar.*“ (Brook, *Prazni prostor*) Također, on se u toj knjizi bavi sa svakojakim tipovima teatra (mrtvački, neposredni, grubi i posvećeni), ukazuje na njihove značajke, ali i značajke glumačke igre te samog kazališta. Međutim, ovdje nam je važan u okvirima pojma prostora. Ta

rečenica me svojom sugestivnošću podsjetila na pozornicu Akademije dramske umjetnosti. Uvijek sam se pitao: Zašto je pozornica tako prazna? Na njoj kao da se u jednom trenutku sve životno razotkrilo i zatim odmah nestalo. Crni plesni pod, crni zidovi, crne zavjese, jedna velika crna kutija koja ipak nečim - *nevidljivim* (Brook, *Prazni prostor*) - snažno rezonira sa onim tko ju promatra iz zaštićenog mraka, dakle, sa gledateljem. Kada se na nju stane ta snaga je još osjetilnija jer je osoba sada prepuštena i praznini i nepoznatom oku, nema više sigurnosti mraka. Zatim sam shvatio da je to tako sa razlogom. U takvoj praznini glumac postaje žarišna točka, praznina ga izolira, pozornica postaje, takoreći, laboratorijski mikroskop kojim se izoštrava glumčevo tijelo, kasnije i glas. Pomoću nje vide se sve njegove mane i vrline, ali i nužnost takva izoštravanja kako bi se s vremenom glumac upoznao sa tom prazninom, sa okom promatrača te sa vlastitim tijelom i glasom koji sada jedini tu prazninu čine punom.

Osim toga, ta praznina scene, odsustvo dekora, rekvizite, glumačkih pomagala (a ponekad i odmagala), prisiljava glumca da se na početku, budući da još ne poznaje njezine zakonitosti, oslanja jedino i isključivo na svoje tijelo. Kada kažem tijelo, mislim i na prostore unutar glumca, na um (misli, mašta), srce (osjećanja), nagon. Praznina čini to da se glumac, nesvjesno prisiljen, počne upoznavati sa svim onim elementima sa kojim može tu prazninu ispuniti, da osvijetli vlastito biće, ili kako bi rekao poljski kazališni redatelj i teoretičar Jerzy Grotowski: „*Glumac mora na neki način dešifrirati vlastiti organizam i otkriti u njemu potencijalne točke oslonca...*“ (Grotowski, *O kazalištu i glumi*) Moram primijetiti kako se moj stav uvelike slaže sa konceptima Jerzy Grotowskog koje objašnjava u svojoj knjizi „*Ka siromašnom teatru*“. Dakle ta praznina, ogoljenost ili pak materijalno siromaštvo omogućavaju glumcu da dođe do samospoznaje, ali i do svojevrsnog duhovnog bogatstva. Kaže Brook: „*Grotowski stvara od siromaštva ideal: njegovi su se glumci odrekli svega osim svoga tijela, oni imaju ljudski instrument i neograničeno vrijeme – nije čudo da se osjećaju najbogatijim teatrom svijeta.*“ (Brook, *Prazni prostor*)

Ovakva shvaćanja prostora, kako vanjskog tako i unutarnjeg, asociraju me na igru kod djece. Nedavno sam svjedočio igri jedne djevojčice koja je napunila točno godinu dana. Zbog njenih godina ona je postala dio mog proučavanja jer je životni mehanizmi još uvijek nisu uspjeli ukalupiti u svoje automatizme. Odnosno, ona je još uvijek igrački čista. Još je uvijek na igru tjeraju nagonski impulsi slični životinjskima (*paidia*) i potreba da te impulse obuzda (*ludus*). Ono što sam, igrajući se sa njom, primijetio jest to da joj pažnju zaokupljaju stvari koje su, takoreći, materijalno oskudne, osiromašene. Konkretno, od silnih igračaka sa kojima se mogla igrati (laptopa sa raznim tipkama koji pušta zvukove te čudnovatih kuglica koje se lijepe za zid...), ona je izabrala obične štipaljke za veš. Te su štipaljke *utjelovile* šarolike mogućnosti. U

jednom trenutku su predstavljale životinje kojima je sama davala zvukove i kretnje, u drugom produžetke prstiju, u trećem pak dio neke konstrukcije koja je nalikovala na toranj... Fascinirala me njezina neiscrpna težnja da se sa štipaljkama igra u nedogled. Taj čin ponukao me na razmišljanje te sam, sjetivši se ovih saznanja Brooka, Grotowskog, Huizinge, Cailloisa, Jouveta i Stanislavskog, donio sljedeći zaključak: ta igračka (štipaljke za veš), naizgled osiromašena mogućnošću igre, osvjetljava unutarnji prostor djeteta, odnosno budi njegovu maštu. Štoviše, dijete ima veću potrebu da ispuni težnje unutarnjih prostora nego vanjskih, te ono, koliko god je u toj dobi djetetu mašta razvijena, nagoni zaokuplja (*zaražava*) djetetovu pažnju i tjera ga na igru. Drugim riječima, zanimljivija joj je 'siromašnija' igračka od one 'bogate' zato što joj budi maštu i tjera ju na realizaciju jakih unutarnjih impulsa. 'Bogata' igračka joj govori sve što treba učiniti i kako to učiniti, a tada je buđenje mašte potpuno neplodno. Ovo silno podsjeća na učenike Stanislavskog (odnosno, učenike Torcova i Nazvanova) u knjizi „*Sistem*“, kada oni ne znaju što raditi na sceni, a učitelji im savjetuju korištenje vlastite mašte, čarobnog „*kad bi*“ i ostalih pomagala. Na kraju krajeva i sam Stanislavski pod krinkom tih imena govori: „*Budite kao djeca.*“ (...) „*kada u umjetnosti postignete vjeru i istinu djece u njihovim igrama, tada ćete moći postati veliki glumci.*“ (Stanislavski, *Sistem*)

Ovim riječima bih zaključio podglavlje o prostoru: prostor glumačke igre je sa razlogom ograničen i prazan, preko njega dolazimo do samospoznaje, on nas u početku nesvjesno, kasnije svjesno, tjera da ga ispunimo svojim unutarnjim prostorima: maštom, osjećanjem, voljom, ... i to putem igre.

Sljedeće podglavlje posvećeno je pojmu koji je neraskidivom vezom spojen sa prostorom, a to je – vrijeme.

3.3. Vrijeme

Mnogi su se znanstvenici, filozofi i ini, bavili pojmom vremena. Do dana današnjeg vrijeme je fenomen koji budi brojna pitanja, ne može ga se zaustaviti ili vratiti, može ga se jedino proučavati ili mjeriti. Kako pristupiti takvoj nedodirljivoj pojavi? Rekao bih, sa punim poštovanjem. Često se sjetim rečenice: "Vrijeme je jedino što imaš." Za mene, ona se veže sa pojmom slobode o kojem je bilo riječi. Naime, naš je slobodni odabir kako ćemo pristupiti datom nam vremenu, hoćemo li ga 'baciti' ili ga maksimalno iskoristiti.

Kada je riječ o glumi, vrijeme se najčešće spominje u kontekstu „*slučajnosti*“ ili „*trenutka*“ pa glumci nerijetko znaju čuti rečenice poput: „*Biti u trenutku.*“. No, što je to trenutak i što je to slučajnost? Pokazat će se da nam potencijalni odgovor ponovno pruža *igra*.

Jedan od zanimljivijih shvaćanja vremena zasigurno je ono Aristotelovo. Pojednostavljeno, on tvrdi da se vrijeme sastoji od prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Prošlost je nešto što je prošlo, dakle ono čega više nema, što ne postoji. Budućnost je ono što će tek doći, dakle, također nešto čega još nema i što ne postoji. A sadašnjost jest prostor između prošlosti i budućnosti. Ili, drugačije rečeno, sadašnjost je prostor između nečeg nepostojećeg i nepostojećeg. Moglo bi se zaključiti: 1) da vrijeme uopće ne postoji i 2) da postoji samo sadašnjost. Prema mom osobnom shvaćanju, sadašnjost je jedino što uistinu postoji pa je tako i *trenutak* kojim, zapravo, u glumačkom smislu naznačujemo prisutnost nekog glumca u vremenu i prostoru, jedino što postoji. Međutim, termine prošlost i budućnost ne smijemo zanemariti jer su i oni mogući, ali ne tjelesno, već mentalno. Želim reći: tijelo je uvijek u trenutku (*sada i ovdje*), a misaonim putem čovjek može, potencijalno, biti u sva tri - prošlom, budućem i sadašnjem. Smatram da je za glumca važno, u trenutku glumačke igre, prepustiti se tijelu ili, drugim riječima, tijelo prepustiti *igri*. Igra ima snažnu moć zaokupljanja cijelog ljudskog bića. Ona je sposobna zaraziti nas, potpuno nas obuzeti. Tako tvrdi i Huizinga: „*Svaka igra može igrača u svako doba posve obuzeti.*“ (Huizinga, *Homo ludens*) No, kako bi glumac bio sposoban prepustiti se igri nužna mu je priprema.

Ovakvo razmišljanje možda je nabolje ilustrirati osobnim primjerom iz domene sporta. Sjećam se kada sam trenirajući tenis radio na pripremama za turnir. Tada toga nisam bio svjestan, ali sada, s odmakom, shvaćam da što sam se više pripremio za turnir to sam manje za vrijeme meča morao misliti. Želim reći, što je moja priprema bila bolja, time sam više dopustio da tijelo preuzme moje djelovanje, a ne "glava" tj. misaoni procesi. Ili, drugačije rečeno, moje tijelo i moju "glavu" obuzela je igra. U trenutku meča, kada se teniska loptica približava ne mislim gdje ću ju udariti, kako ću ju udariti, itd. (to je odrađeno na treninzima), već tijelo preuzima taj proces, ono zna što treba i kako treba. Dakle – tijelo je dovoljno upoznato sa igrom da joj se moglo prepustiti. Naravno, ovo ne isključuje mišljenje kao takvo jer ipak svjesno donosim odluke i preuzimam odgovornost za akcije koje će tijelo upravo izvršiti kao i za posljedice tih akcija.

Slično je i u kazalištu. Često se može čuti od redatelja: „*moja priprema je 70% predstave.*“ ili „*podjela je 70% predstave.*“ Dakle, redatelj je prije prve probe, u vlastitoj pripremi, donio neke odluke: bilo o tekstu, bilo o tome koja će biti podjela uloga, gdje će se igrati, itd.. Ovo znači da on, redatelj - mozak operacije - u trenutku probe pušta glumcima - svojem tijelu - da rade

umjesto njega, a on je tu prisutan kao svojevrsni korektiv, promatrač, pozitivni kontrolor kojem je svrha usmjeriti situacije, odnose u pravom smjeru. Dakle, on je poput neke vrste stratega ili rečeno sportskim žargonom – trenera.

Što se tiče ovog prvog faktora - faktora slučajnosti, sreće, sudbine - on se pojavljuje gotovo uvijek, no pozitivna stvar kod pripreme jest ta da će trenutak slučajnosti, koji može poremetiti cijelu stvar, biti objeručke prihvaćen od strane pripremljene osobe, ponekad čak i kao dobrodošlo 'osvježenje'. Pripremljeni će glumac takvu nenadanost 'prebaciti na svoj mlin' ili poentirati kao pripremljeni tenisač kojem je lopta nenadano krivo odskočila.

Naravno, taj period glumačke pripreme ili rada na ulozi/tekstu/predstavi jest ograničen kao uostalom i svaka igra. Glumac je u periodu pripreme ili trenutku same predstave, igrački rečeno, blizak kategorijama „agona“, „alea-e“, „mimicry-a“ i „ilinx-a“, no u slučaju da ne iskoristi dato mu vrijeme, približava se njihovim negativnim karakteristikama jer se pod pritiskom vremena dovodi u stanje povećanog stresa, straha, 'vrtoglavice', grča, itd. Odnosno, pojavljuju se svi oni ometajući elementi koji mu ne dozvoljavaju da se igri prepusti.

3.4. Neizvjesnost

Neizvjesnost je, po mom mišljenju, jedno od najvažnijih obilježja igre, kako glumačke, tako i bilo koje druge igre. Maločas sam govorio o važnosti pripreme, no apsolutna priprema (kao i već spomenuta apsolutna izjednačenost igrača kod „agona“) jest nemoguća. U taj prostor između pripreme i trenutka, ušuljava se nasušno potrebna neizvjesnost koja svojom snagom održava čitavu igru. Kaže Caillois: „*Bez toga bi igra izgubila svaki interes.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Možemo se zapitati: „Zašto neke filmove gledamo više puta?“, „Zašto ponavljamo gledanje neke predstave?“ ili „Zašto glumac igra istu ulogu svake noći?“ Upravo nam neizvjesnost daje odgovor. Ona je konstantni upitnik koji visi nad ishodom. Ona predstavlja pitanje: „Što će se u ponovljenoj igri dogoditi?“ i nadu da će sam proces ponavljanja rezultirati ulogom koja je u temelju nepromijenjena, no kojoj je putem neizvjesnih varijacija lika kojeg glumac igra udahnuta nova iskra života.. Umjesto same riječi neizvjesnost mogli bismo iskoristiti opisana značenja *alea-e*, međutim neizvjesnost ne podrazumijeva pasivno iščekivanje, već vrlo aktivno unutarnje iščekivanje tako da ona „*najveći svoj stupanj dostiže suprotstavljanjem u agonalnim igrama.*“ (Huizinga, *Homo ludens.*) Glumci, sportaši, itd., poprilično su upoznati sa tim pojmom jer se neizvjesnost često manifestira na način da igrač prije početka same igre osjeća takozvanu tremu. Trema i neizvjesnost dva su neophodna i poželjna pojma jer, kad su prisutni, znače da je igra još uvijek živa, da predstavlja nešto dubinski

značajno za osobu koja se igra pa tako i čovjeka koji igru promatra, samo što ne smiju dopustiti da ih taj osjećaj obuzme jer, u tom slučaju, neće biti mjesta da to učini *igra*. Prilikom pojavljivanja neizvjesnosti, pojavljuje se i napetost, a to je po Huzingi vrlo važna pojava u igri: „*Element napetosti igra u njoj (u igri) dapače, izvanredno važnu ulogu. (...) to je neka težnja za opuštanjem.*“ (...) „*Upravo taj element napetosti pridaje bavljenju igrom, premda je ona po sebi onkraj dobra i zla, određeni etički sadržaj. Napetost iskušava igrača: njegovu tjelesnu, snagu, izdržljivost, dovitljivost, odvažnost, postojanost, ali isto tako i njegove duhovne moći, jer se on, iako žarko želi da pobijedi u igri, mora pokoravati dopuštenim granicama koje mu je propisala igra.*“ (Huizinga, *Homo ludens*)

Koliko se god pripremali za nadolazeći trenutak, ne možemo se na njega pripremiti do kraja. On podrazumijeva svojevrсни strah, iščekivanje i napetost koji će se, nakon što taj trenutak prođe, otpustiti. Drugim riječima, smatram da je za glumca taj trenutak, kao i trenutak slučajnosti, od velike važnosti jer bez njega bi igra bila dosadna, bezvrijedna, a igrač nepotreban ili kako kaže Caillois: „...*onaj koji, suviše zanet ili suviše vešt, dobija bez napora i nepogrešivo, prestaje da pobuđuje interesovanje.*“ (Caillois, *Igre i ljudi*) Ipak, nužno je da glumac prihvaća neizvjesnost kao sastavni dio igre, da je se ne boji, da joj pristupa sa najvećom odvažnošću i spremnošću ili kako kaže Jouvet: „*Glumac mora, ne samo duhovno već i fizički, postaviti, srediti svoje osjete, smjestiti svoju zvijer, svoje tijelo u odabranu ogradu, čučnuti, kleknuti za start koji će biti označen nekim signalom koji je još nepoznat, ali za koji se zna da mora doći i da će biti prepoznatljiv.*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*)

Može se primijetiti da neizvjesnost traži puno žrtve od čovjeka koji joj se predaje. On u iščekivanju odgovora (u toj neizvjesnosti) prolazi kroz 'roller coaster' emocija i napora, od kojih su neki vrlo neugodni za njegovo tijelo i duh. Zašto glumac to čini, zašto je spreman na takvo žrtvovanje? U podglavlju „*sloboda*“ dotaknuo sam se materijalne koristi i nekorisnosti, a u sljedećem ću podglavlju „*neproductivnost*“, pokušati odgovoriti na ovdje postavljeno pitanje.

3.5. Neproductivnost

Konstatirali smo da je izostanak materijalne koristi od velike važnosti kako bi se čovjek mogao igrati. Dakle, ukoliko je dominantno obilježena materijalnim dobitcima, igra je tada neproductivna. No, što je sa duhovnom korisnošću? Vjerujem kako glumačka igra, ali i igra sama po sebi, postoji upravo zbog duhovne koristi, duhovnog produbljanja ili kako bi rekao Jouvet: zbog „*uzvišenog stanja*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*). Glumac, dakle, žrtvuje samoga sebe i ono što posjeduje: vlastito tijelo, vrijeme, osjećaje, ponekad i novac, kako bi se

približio tom duhovnom, višem stanju. On, takoreći, namjerno bježi od lagodnog života u često nelagodne situacije koje mu ponajviše pruža pisac kroz tekst, a sve u svrhu duhovnog produblivanja. Ovakvo bismo tumačenje najjednostavnije mogli objasniti kroz osobni primjer: ja kao glumac u svakodnevnom životu živim lagodno; spavam, jedem, družim se, plaćam račune, ukratko živim kao i većina ljudi, dakle, ne događaju mi se često veliki životni potresi ogromne oscilacije, važni događaji (npr. smrt voljene osobe, gubitak posla ili kuće, zaljubljenost, raspad društvenog poretka, itd.). Pisac, pak, kroz svoj tekst daje upravo spomenute, usudio bih se reći, uzvišene događaje, a ja kao glumac napuštam gore navedeni lagodni život te prepuštam se tuđem, koji je sve samo ne lagodan. Isto je i kod gledatelja. Zapitajmo se na trenutak: Zašto gledatelj dolazi gledati predstavu? Zašto se on, umjesto da je kod kuće u toplini i sigurnosti svog doma, izlaže prizorima pokolja vlastite djece (Euripid, *Medeja*), bratoubojstvu i borbi ujaka i nećakinje (Sofoklo, *Antigona*) ili pak svađi dviju obitelji i smrtonosnom prekidu najveće ljubavi (Shakespeare, *Romeo i Julija*)? Odgovor se, mišljenja sam, krije upravo u težnji za tim uzvišenim stanjem kojeg mogu osjetiti i glumac i publika, do kojeg se može doći jedino odricanjem od lagodnog života, bijegom od svakodnevice i prepuštanjem nesvakidašnjim životnim događajima sa sigurne distance, prepuštanjem čistoj ljudskoj *igri* u svrhu duhovnog produblivanja vlastitog bića.

Prisjećam se trenutaka u kojima sam uistinu mogao biti zadovoljan vlastitom glumom i reći da sam dostigao to *uzvišeno stanje*. Za vrijeme i nakon tih uspješnih glumačkih trenutaka osjećao sam nešto poput unutarnjeg mira, ispunjenja ili zadovoljstva, nešto što se riječima ne može baš tako lako opisati. Možda je upravo taj nepoznati osjećaj, kojeg svatko opisuje na vlastiti način, razlog zašto je glumu teško razjasniti, to na kraju krajeva, primjećuje i sam Jouvét: „*Nesigurnost, neodređenost tih znanja* (o kazalištu i svemu što čini kazalište), *njihove promjenljive primjene i njihova nestabilnost pružaju mi danas dojam da je čitavo kazalište tek amaterizam, djelatnost bez znanstvenog utemeljenja, skup pokušaja ili istraživanja kojih su pobude ili izvori nejasni i nerazumljivi, i kojih su domašaji, više ili manje značajni u odnosu na osjećajnost, usmjereni tijekom dugih stoljeća prema nečemu ili nekamo, ostavljajući u duhu neizmjeran put.*“ (Jouvét, *Rastjelovljeni glumac*). No, unatoč otežanom razjašnjavanju fenomena glume kao i vlastitih osjećaja koje ono pobuđuje, ponovno bih žrtvovao stotinu 'loših' glumačkih trenutaka za jedan takav 'dobar'.

3.6. Iluzija

Je li sve što se događa na sceni i ekranu (ako je u pitanju film) laž ili istina, stvarnost ili iluzija (ovdje nam se može zanimljivom učiniti i sama riječ iluzija jer „*ta riječ ne znači ništa drugo do ulazak u igru: in – lusio*“ (Caillois, *Igre i ljudi*))? Na ovo pomalo apstraktno i općenito pitanje pokušat ću odgovoriti partikularnije i to putem poimanja glumačke igre, tj. preko utjelovljivanja neke druge osobe. Naime, osobno, nikada nisam vidio predstavu ili film, glumca, koji bi me uvjerio da je uistinu netko „*drugi*“. Pa čak i za sebe mogu odgovorno tvrditi da igrajući ulogu nikad nisam bio netko drugi, koliko god bih to ponekad silno želio. Kao i kod već navedenih pojmova „*izjednačenje (hendikep)*“ i „*priprema*“, smatram da je nemoguća apsolutna glumačka transformacija te da je, zapravo, riječ o vrlo vještoj iluziji. Ovakvo se tumačenje može najbolje objasniti kroz primjere. Neki od njih podrazumijevaju ekstremne transformacije, fizičke i psihičke, a oni su konkretno: Joaquin Phoenix u film „*Joker*“, Charlize Theron u filmu „*Monster*“, Matthew McConaughey u filmu „*Dallas Buyers Club*“ itd. U ovim filmovima glumci su se tjelesno i psihički transformirali jer je to od njih zahtijevala data uloga, odnosno jedno od pravila te igre jest bilo da se smršavi ili da se udeblja. Međutim, iako su svoje uloge ostvarili na zavidnoj razini, oni su i dalje, možda vrlo malim, ali i dalje prisutnim, dijelom sebe bili „*oni*“. Svojim odnošenjem prema glumačkim/igračkim zadacima, pravilima uloge, uspjeli su se približiti liku kojeg igraju, utjeloviti ga, udahnuti mu život ili kako bi Stanislavski rekao: „*Stvoriti život ljudskoga duha.*“ (Stanislavski, *Sistem*) No, u isto su vrijeme i dalje bili „*oni*“ jer se u protivnom film ne bi mogao snimiti. To jest, kada bi u potpunosti postali ta uloga, poništili bi same sebe, tada oni više ne bi bili glumci, nego te uloge, film se tada ne bi mogao snimiti, tada o umjetnosti pa tako i o igri više ne bi bilo govora.

Solidni dokazi da je bila riječ o igri jest činjenica da su spomenuti glumci slobodno 'ulazili' i 'izlazili' iz uloge kako bi im redatelj mogao dati upute, vremensko i prostorno ograničenje (trajanje i prostor samog snimanja, nakon kojeg su se vratili „*svojim*“ životima), slijeđenje preciznih pravila, kako u prehrani, tako i glumačkih jer određeni tekst su morali izgovoriti, neizvjesnost/napetost i objašnjena neproduktivnost. Povlačim ovdje primjer sa životinjama. Iako se, na primjer, hobotnica svojim ponašanjem, oblikom, bojom, itd. - putem mimikrije - vješto pretvara u morski kamen ili školjku, ona je i dalje hobotnica.

Također, ključno je naznačiti važnost onoga koji promatra jer on svojom prisutnošću potpomaže stvaranju iluzije. Hobotnica se pretvara u kamen jer zna da ju netko promatra, čovjek se isto tako pretvara pred tuđim očima. Predstava i film se rade da bi ih netko gledao. Gledatelj zna da je riječ o igri, da je riječ o pretvaranju, no pristaje na iluziju i spreman ju je prihvatiti kao stvarnost jer kao promatrač ne želi biti *prekršitelj igre*. Uostalom, ne smijemo zanemariti

da iluzija jest u doticaju sa stvarnošću koja joj omogućava da zaokupi gledatelja. Tako se hobotnica pretvara u nešto što u stvarnosti doista postoji, kao i čovjek. Snažne nam poveznice sa ovakvim poimanjem glumačke transformacije nude svi do sad navedeni autori. Tako Huizinga daje sljedeći primjer u kulturama primitivnih naroda: „*I vrač i začarani u isto vrijeme su i onaj koji zna i onaj koji je prevaren. Ali želja je: biti prevaren. (...) Isto tako kao što je divljak dobar glumac, koji se kao dijete uživlje u ulogu koju igra, on je i dobar gledalac, pa i u tome slični djetetu koje se može nasmrt uplašiti neke rike za koju zna da nije prava rika lava.*“ (Huizinga, *Homo ludens*) Osobno me ta misao asocira na pretvaranje roditelja pred djetetom i uvjeravanja da Djed Mraz doista postoji. Drugim riječima, i dijete, u nešto kasnijoj dobi, zna/shvaća da Djed Mraz ne postoji, znaju to i roditelji, ali nitko od navedenih ne želi razbiti iluziju te ta igra traje u nedogled samo u drugačijem obliku od prvotnog. Huizinga kaže: „*Ukratko, njihova* (mислеći na gore navedeni primjer kulture primitivnih naroda) *je uloga ista kao i uloga roditelja koji znaju za božićnu masku a skrivaju je pred djetetom.*“ (Huizinga, *Homo ludens*)

Pa o čemu se onda radi, ako ne o potpunoj transformaciji? Čini se nedostatnim odgovoriti na to pitanje samo na način: *radi se o igri*, jer se to uostalom podrazumijeva. Dakle, kako bi obogatio sad već dobro nam poznato značenje glumačke igre, iskoristit ćemo još neka objašnjenja.

Jouvet se zalaže za glumačku *podvojenost*. Odnosno, glumac se putem lica/uloga podvaja, on je istovremeno i lice i on sam. Drugim riječima, glumac se „*inkarnira*“: „*...Inkarnirajući se, glumac posuđuje svoje tijelo nekom licu. Jedini problem jest u tome da se duša i misli tog lica sjedine s glumčevim tijelom, da piščevi osjećaji budu sukladni osjetima što ih glumac doživljava čitajući tekst, te da glumac ostavi i prostora kako njegove vlastite ideje, ili one tuđe piščevima, ne pokvare i ne unište čaroliju formule.*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*) Gledano iz tog aspekta možemo još govoriti i o glumačkom „*posvajanju*“ - „*Ukratko, to je prijelaz, prijenos lica koja se kod pisca nalaze u obliku utvara, i njihovo otjelovljenje u glumcu.*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*), zatim o „*pretvaranju*“ - „*Pretvaranje znači i: mutaciju osobe u ulogu, u određeni tip, inkubaciju uloge u nekoj osobi.*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*) ili o glumcu kao nekoj vrsti „*glasnika*“ - „*Ne može se osjetiti dramsku radnju, valja je najprije oponašati, uspjati kopirati lice.*“ (...) „*Smatrati ga vrstom glasnika, raznosiča, možda je najskromniji način, no također i ponižavajući, ali to je prijeko potrebno gledište.*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*) Jouvet, kada govori o potpunoj transformaciji, želi da se uistinu „*bude nekim drugi*“ (u konkretnom primjeru Moliereovog Alcestea), zaključuje: „*nisi, ne možeš biti Alceste, možeš samo svjedočiti za njega s više ili manje iskrenosti; htjeti biti Alceste – to je uobraženost,*

ludost.“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*) ili u drugom primjeru: „...*nismo ta lica, nismo ništa drugo nego samo mi...*“ (Jouvet, *Rastjelovljeni glumac*)

Kod Stanislavskog pak osjećamo težnju da se *bude* neki *drugi ja* i on to naziva stanjem u kojem glumac može reći *ja jesam*. Kod njega se to postiže takozvanim *pokretačima psihičkog života*, tj. on sugerira razne načine i konkretne vježbe/pravila pomoću kojih glumac može prirodnim i svjesnim putem (korištenjem, recimo, *osjećanja istine i vjere* ili *magičnog kad bi*) 'probuditi' uspavanu podsvijest. U tom procesu važnu ulogu čini i vrlo poznata *fizička radnja*, ali i sama *istina*. Odnosno, zalaže se za proživljavanje umjesto za predstavljanje. Dakle, za stvarno (istinito) osjećanje, stvarnu ljutnju, tugu, sreću, itd.. Ovakvo poimanje nije daleko od mog shvaćanja glume kao igre. Dakle, ne zalažem se za lažno oponašanje, pomanjkanje emocija i neiskrenost. Kao valjani argument koji vjerodostojno brani takvo stajalište priložit ću sljedeće: svatko tko promatra igru uočiti će kako ona potpuno prirodno budi gore navedene emocije. Sjetimo se samo silnih emocija koje je u nama probudila igra u kojoj smo pobijedili/izgubili, koliko smo frustracija, sreće, tuge, boli, itd. osjetili, a samo smo se igrali ili promatrali igru.

Ovdje bismo mogli ponuditi protuargument i reći da nije riječ o iluziji o varanju, no uvođenjem tog pojma i dalje smo u domeni igre jer „*varalica*“ nije isto što i „*prekršitelj igre*“, a to potvrđuje i sam Caillois koji kaže: „*Varalica, ukoliko krši ta pravila, barem se pretvara da ih poštuje. Sa tog aspekta treba dati za pravo autorima koji ističu da nepoštenje igrača ne upropašćuje igru. Varalica ne dovodi u pitanje pravilo nego zloupotrebljava lojalnost ostalih igrača.* (Caillois, *Igre i ljudi*)

Iz svega rečenog, postaje evidentno kako je u glumi riječ o igri, o iluziji, o simuliranoj stvarnosti na koju svi sudionici igre voljno pristaju jer znaju da poštujući pravila ne mogu snositi stvarne posljedice, te o tome kako glumac putem igre može manipulirati sobom, svojim, ali i tuđim emocijama u svrhu postizanja dubljeg duševnog iskustva ili pak očitovanja/realizacije vlastitih unutarnjih poriva (*paidie*).

4. ZAKLJUČAK

U prvom smo se dijelu rada prepustili proučavanju i iznošenju neophodnih definicija, formalnih obilježja i kategorija igara, dok smo u drugom dijelu, preko ponuđenih raznih primjera, vlastitog iskustva i literature, tražili i pronašli mnoge poveznice igre i glume. Sada se, na kraju ove igre riječima, ohrabreni saznanjima o glumi kao igri, potencijalno možemo složiti oko toga da su ta dva pojma vezana neraskidivom vezom te iznijeti stav da se glumac ispunjavajući uvjete i slijedeći pravila igre može, na zdrav način, osloboditi, obogatiti svoje unutarnje biće, izjednačiti se i povezati sa ostalim igračima na dubljoj razini, otkriti vrijednosti unutarnjih i vanjskih prostora te ih koristiti, kao i darovano mu vrijeme, u svrhu izražavanja snažnih, inherentnih unutarnjih impulsa, te postati istinski - „*homo ludens*“.

5. LITERATURA

Brook, Peter. (1972). *Prazni prostor*. Nakladni zavod Marko Marulić. Split.

Caillois, Roger. (1965). *Igre i ljudi – Maska i zanos*. Nolit. Beograd.

Grotowski, Jerzy. (2020). *O kazalištu i glumi – Tekstovi iz 1965-1969*. srednja europa. Zagreb.

Huizinga, Johan. (1992). *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*. Naprijed. Zagreb.

Jouvet, Louis. (1983). *Rastjelovljeni glumac*. Centar za kulturnu djelatnost. Zagreb.

Pavis, Patrice. (2004). *Pojmovnik teatra*. antiBARBARUS. Zagreb.

Stanislavski, K.S. (1989). *Rad na sebi u stvaralačkom procesu proživljavanja*. CEKADE. Zagreb.

Stanislavski, K.S. (1991). *Rad na sebi u stvaralačkom procesu otjelovljenja*. CEKADE. Zagreb.