

biti glumac

(žanrovi u pozorištu)

mihael čehov

*„Između dve krajnosti koje zasnivaju
tragedija i klovnova tačka, ima mesta
za gotovo sva ljudska osećanja.“*

C.L.

Bez sumnje ste zapazili da su vam sva načela i sve vežbe koje smo vam dosad predložili, ako ste ih pravilno primenili, isporučili isto toliko ključeva od kojih vam svaki daje pristup neslućenom predelu vaše unutarnje oblasti. Kao ličnost iz bajke, išli ste iz otkrića u otkriće, pošto vam je vaše istraživanje otkrivalo svaki put novo blago za koje niste znali. Razvili ste svoju nadarenost i stekli nove sposobnosti; vaša duša u isto vreme se obogatila i oslobodila. Sve to je utoliko istinitije, ukoliko ste uživali u obavljanju ovih vežbi; doista, jednostavna, savesna primena načela nikada nije onako korisna kao radost otkrića. U tom istom duhu radoznalosti i pustolovine, gurnućemo nova vrata i otkriti još novih vidokruga.

Složit ćete se sa mnom da postoji velika raznolikost žanrova u pozorištu, pošto svaki zahteva različit stil igre: tragedija, drama, melodrama, komedija vodvilj, farsa, pantalonada i, čak, ekscentričnosti klovnova. Unutar ovog razvrstavanja, ograničenog dvema krajnostima koje su tragedija i klovnova tačka, svaki žanr može da predstavlja veliku raznovrsnost vidova i preliva.

Bilo da imate tragične, komične ili druge uloge, uvek će vam biti od koristi da proučite i da doterate sve stilove igre koji odgovaraju različitim žanrovima komada. — Nikada ne treba reći: „Ja sam tragičar (ili komičar) i, prema tome, nemam potrebu da proučavam druge tehnike.“ Naneli biste sebi veliku nepravdu. Bilo bi to kao kada bi slikar rekao: „Hoću da budem pejzažist, i odbijam, dakle, da proučavam svaki drugi oblik slikarstva.“

Pomislite na snagu kontrasta: Ako ste komičar, koliko će vaš humor biti udarniji ukoliko ste sposobni da igrate isto tako tragediju. I obrnuto. To dolazi od onog psihološkog zakona koji hoće da naš estetski smisao bude jači čim smo upoznali ružnoću, ili da se naša potreba za dobrotom razvije u dodiru sa zlom i bedom. Isto tako, mudrost ima utoliko više privlačnosti, ukoliko smo iskusili glupost. Potrebno je da smo podnosili jedno da bismo shvatili i cenili drugo. Isim toga, budite sigurni da će vam svaka nova sposobnost koju budete stekli poslužiti u mnogobrojnim prilikama, na često neočekivan način. Jer, svako novostečeno svojstvo nalazi samo od sebe svoje mesto u složenoj konstrukciji našeg duha i ne okleva na dađe polje primene.

Nije neophodno da se zadržavamo na svim žanrovima i na svim njihovim mogućim kombinacijama unutar istog komada. Zauzavice ćemo se samo na četiri glavna žanra, najkarakterističnija, i ukratko ćemo da ih proučimo. Počnimo tragedijom.

Šta se dešava u čoveku kada se, iz bilo kojeg razloga, najednom nađe umešan u tragične (ili herojske) događaje? Ako posmatramo njegove reakcije samo na psihološkom planu, reći ćemo da ima utisak da prevazilazi uobičajene granice svoga „ja“. Oseća se izloženim, i psihološki i fizički, napadu sila mnogo moćnijih od njegove. Tragedija tada ovladava njime, ona nastanjuje celo njegovo biće. Mogao bi ovako da izrazi ono što oseća: „Nešto moćno me je obuzelo i sada živi u meni; i ta stvar ostaje nezavisna od mene, dok sam ja, naprotiv, od nje zavisna.“ Osećaj je isti, bilo da je izazvan unutrašnjim sukobom (kao u Hamletovom slučaju) ili spoljnim događajem (neizbežno sudbine Lira).

Ukratko, ma kako jako da pati biće, ako se ograničava na to da pati, ostaje na razini drame ne dopirući do tragedije. Da bi bilo tragedije, potrebno je da čovek u sebi oseti prisustvo „nečeg“ što ga premašuje. U toj optici, može se reći da Lira daje istinski tragičan utisak, dok Gloucester ne prelazi razinu drame.

Da vidimo sada kakvu praktičnu primenu može glumac da izvuče iz ove definicije tragičnog. Lekcija je prosta. Da bi se obradila i igrala tragična uloga, dovoljno će biti glumcu da zamisli da je „nešto“ ili „neko“ iza njega, i goni njegovu ličnost da dela i da govori u smislu tragedije. Potrebno je da glumac ne samo zamišlja, nego, još bolje, da istinski oseća to „nešto“ ili tog „nekog“ kao silu beskrajno moćniju od njegove ili od one ličnosti; vrsta *nadljudskog prisustva*. Glumac mora da pusti tog „dvojnika“, tu vrstu sablasti, utvare, da dela *umesto* ličnosti koju nastanjuje. Doživljava tada iznenađenje da otkrije kako, na taj način, može da igra a da ne mora da preopterećuje svoje kretanje ni svoj glas. Neće imati čak ni potrebu da veštački nastoji da se dovede u neuobičajeno psihološko stanje, ni da pribegava svem bezrazložnom „patosu“ da bi izrazio istinsku veličinu tragedije. *Sve će da dođe samo od sebe*. „Dvojnik“, snabdeven moćima i nadljudskim osećanjima, bdeće nad tim. Glumac će ostati *istinit*, a da se ipak ne ušančuje u neprijatno „prirodno“ igranje koja bi učinila da tragedija izgubi sav svoj ukus, i, takođe, ne postajući jedno izveštačen usled grčenja i naprezanja da dostigne veličinu tragedije.

Priroda tog nadljudskog *prisustva* biće određena samim glumcem, koji će slobodno koristiti svoju uobrazilju u okviru datog položaja. To će moći da bude dobar ili zao duh, biće ružno i pakosno, ili, naprotiv, lepo i herojsko; ono će moći da bude preteče, opasno, dodijavajuće, obeshabravajuće ili okrepljujuće. Sve će zavisiti od komada i od ličnosti. U izvesnim komadima,

autor je smatrao da je dobro da jasno opiše ta *prisustva* ovapločujući ih u ličnostima; tako imamo furije grčkih tragedija, veštice *Magbata*, sablast *Hamletova oca*, Mefistofela u *Faustu*, itd. No, bilo da autor jeste ili nije jasno opisao ovakvo *prisustvo*, glumcu će biti od koristi da sam stvori svog „dvojnika“, kako bi se on bolje složio s njegovom sopstvenom psihologijom. Napravite i sami s tim ogled, i utvrdićete brzinu kojom ćete se privići na prisustvo „dvojnika“. Uskoro, čak, više nećete imati potrebu ni da mislite na njega. Prosto ćete primetiti da možete da igrate tragediju s velikom slobodom i, u isto vreme, velikom istinom. Postupajte veoma slobodno s „dvojnikom“ kojeg ste iznašli; on može da vas sledi ili vam prethodi, da hoda pored vas ili čak da lebdi nad vašom glavom, prema zadatku koji mu budete odredili.

Stvari se dešavaju sasvim različito ako igrate dramsku ličnost. Ovog puta, ličnost ne treba nikada da pređe uobičajene granice svog „ja“. Nemate, dakle, potrebu da zamišljate „dvojnika“ ili „prisustvo“. Svi smo više ili manje bliski ovom stilu igre. I znamo da osnovno u ovoj vrsti uloge jeste da se pravilno sačini ličnost i da se pazi na to da njene reakcije ostanu ljudski istinite u svim položajima.

TOT VESNA

Komedija, zauzvrat, zahteva od glumca posebne sposobnosti. Ako, kao u drami, glumac ostaje on sam unutar svoje ličnosti, on mora, u komediji, dobro da istakne naročitu psihološku crtu koja obeležava ličnost. To može da bude, na primer, hvalisavost Falstafa, glupost Sera Endrua Egju-Čika, taština ili prizir Malvolija, licemerje Tartifa. Što se tiče drugih, to može da bude nepomišljenost, stidljivost, ljubav, podlost, bezbrižnost, melanholija, ukratko, svaka osobina ličnosti. Međutim, ma kako smešna mogla da bude karakterna crta koja prevladava u ličnosti komedije, valjaće vam uvek da je izrazite s najvećom brigom za *unutrašnju istinu*, ne nastojeći, makar to bilo i malo, da se bude „smešan“ i da se „načine utisci“. Istinski komičar, onaj koji ima dobar ukus, mora da se izrazi najprirodnije što je moguće, s velikom lakoćom i vrstom prenosivog dobrog raspoloženja, a da nikad ne pretera. Lakoća i dobro raspoloženje jesu, dakle, dve sposobnosti koje treba da budu naročito naglašene kod glumca koji se opredeli da igra komediju.

Mnogo smo govorili o lakoći u prvoj glavi. Što se tiče prenosivog dobrog raspoloženja, hteo bih da pojasnim da se ono zasniva upravo na „zračanju“, toj sposobnosti o kojoj smo već govorili na početku ovog rada, i da najbolji način da se dovede u stanje da se igra komedija jeste da se počne *zračiti* u svim pravcima. Učinite da od vas podu talasi veselosti i radosti, pustite ih da prekriju ceo prostor koji vas okružuje, najdalje što je moguće, dvoranu jednako kao i pozornicu; ugledajte se na decu, koja doslovno zrače od radosti kada ispoljavaju svoju sreću ili jednostavno očekuju radostan događaj. Valja početi „zračiti“ čovek *pre* nego što se stupi na scenu, tako da ne rasipate svoje napore na pozornici i da možete da usredsredite svu svoju pažnju na igru ličnosti. Već od vašeg ulaska, publika će osetiti to dobro raspoloženje koje će iz vas da se širi, zračeći u svim pravcima. Ako vas vaši partneri podrže čineći istu stvar, cela pozornica biće obuhvaćena komičnom, iskričavom, snažnom atmosferom koja će vas, dolazeći da se pridoda lakoći igre i njenom brzom ritmu, odvući u isto vreme kada i gledaocima u istinski duh komedije. Tekst i situacije zadobiće tako sav svoj smisao, a vaši napori biće utoliko komičniji, ukoliko nećete imati potrebu da ih naglašavate.

Upravo smo uzgred spomenuli potrebu za brzim ritmom, koji je drugi zahtev komedije. Tim povodom, dužni smo da damo nekoliko pojašnjenja. Ako ritam ostaje nepromenljivo brz, igra će brzo pasti u vrstu jednoličnosti. Publika, uljuljana tim ritmom, na kraju će imati utisak da se radnja, naprotiv, usporava, i neće više posvećivati pažnju igri glumaca; čak će i tekst na kraju da joj izmiče. Da bi se izbegla ova ozbiljna nezdoda, valja, s vremena na vreme usporiti ritam, bilo to samo za vreme replike ili kretanja, ili, ako je prilika, uneti kratku i izražajnu pauzu. Ovi različiti načini da se prekine jednoličnost brzo vodene radnje, deštvovala na gledaoca kao mali prijatni potresi. Pošto je tako oživljena njegova pažnja, on će više uživati u tome da se pusti da ga ponese ritam i, prema tome, bolje će ocenjivati nadarenost glumaca. Sada nekoliko reči o igri klovnova.

Može se reći da je taj stil igre u isto vreme najbliži i najudaljeniji od tragedije. Veliki klovna, kao i tragičar, nikada nije sam kad igra. On takođe oseća vrstu udvajanja i postaje oruđe sile koja mu je tuda i koja njime ovladava. Ali, ta sila je druge vrste. Ako smo označili „nadljudskim“ tragičarevog „dvojnika“, klovnovog „dvojnika“ možemo posmatrati kao *podljudsko* biće. Glumac svesno pušta tog „dvojnika“ da ovlada njegovim telom i duhom, i, s istim pravom kao i gledalac, zabavlja se lakrdijom, nastranstima, fantazijom, ideja i kretanju koje mu šapuće to čudno i fantastično biće. On postaje oruđe svog „dvojnika“ za svoju sopstvenu zabavu u isto vreme kad i za zabavu publike.

Može da se desi da više tih „dvojnika“, obešenjaka, patuljaka, vilenjaka, malika, nimfi i drugih dobrih duhova, zajedno ovladaju istim klovnom, navodeći nas da osetimo da on postaje biće izvan običnog čovečanstva. Ali, oni uvek moraju imati simpatičan spoljni izgled, biti smešni, vragolasti, prepređeni, i znati, ako je prilika, da se smeju sami sebi, inače bi njihova lakrdija postala nepodnošljiva. Oni moraju da osećaju stvarno zadovoljstvo što zaposeduju za neko vreme telo i psihologiju klovna, da bi se u njemu prepuštali svojim šalama i svojim poznatim igrama. U svim bajkama i narodnim pričama svih zemalja, naći ćete mnoštvo ideja koje će vam pomoći da stvarate te „dobre duhove“, i podstičaću vašu uobrazilju.

Ne zaboravite da između klovna i glumca postoji velika razlika. Ličnost komedije uvek ima reakcije, da tako kažemo, prirodne, ma kakva da je čudnovatost njenog karaktera ili položaja; ona se boji onog što je zastrašujuće, ozlojeđuje se zbog onog što je pogoda, i svaka od njenih reakcija uvek je obrazložena. Kod nje, prelaz iz jednog psihološkog stanja u drugo uvek je logičan i opravdan.

Psihologija dobrog klovna veoma je različita. Njegove reakcije najčešće su neobrazložene, neočekivane i „protiv prirode“. On može da se plaši najbezazlednijih stvari, da plače u trenutku kada bismo očekivali da ga vidimo kako se smeje, da ostane bezbrižan pred najvećim opasnostima. On

prelazi iz jednog u drugo osećanje bez ikakve logike. Tuga i radost, razdraženost i mir, smeh i suze smenjuju se u njemu spontano, i te promene, koje nemaju nikakav vidljiv razlog, brze su kao munja.

Ovo ne znači, daleko od toga, da klovni nema ni unutrašnju istinitost, ni iskrenost. Naprotiv! On mora uistinu da *veruje* u ono što čini i u ono što oseća. On mora u celosti da se angažuje, *prihvatajući* naročitu logiku svojih »dobrih duhova«, da veruje u njihovu iskrenost, i da ogromno uživa u tome da se potčinjuje njihovim igrama i njihovim fantazijama.

Klovnova igra, sva preterana kakva jeste, pokazuje se neophodnom glumcu koji hoće da se usavrši u svakom drugom stilu. Njena praksa je škola hrabrosti koja će vam dati sigurnost i neće propustiti da vam pribavi velika zadovoljstva. Bićete iznenađeni što otkrivete kako postaje lako igrati dramu ili komediju onome ko je iskusio klovnov rad. Štaviše, vaš *smisao za istinu* na sceni znatno će da se razvije. Ako naučite da ostanete pravi i iskreni (što razlikujemo ovde od »prirodnog«) igrajući klovnovu ličnost, brzo ćete da otkrijete ono što se, u vašim drugim ulogama, ogrešivalo i o istinu. Igra klovnova naučiće vas da *verujete u bilo koji položaj*. Ona će probuditi u vama ono večno dete koje spava u svakom velikom umetniku, i koje je zalag njegove iskrenosti i njegove savršene jednostavnosti.

Poznavanje ova četiri stila igre, koji odgovaraju glavnim dramskim žanrovima, biće dovoljno da učini da zatrepere u vašoj umetničkoj duši žice koje bi inače ostale neme. Ako hoćete da se potrudite da ih sve isprobate, malo-pomalo, nastojeći da razumete ono što ih razlikuje u duhu, izrazu i kretanjima kojima će vas nadahnuti, bićete iznenađeni što otkrivete beskonačnu raznolikost svojih umetničkih mogućnosti i mnogobrojne prilike koje ćete imati da primenite, čak nesvesno, ove nove sposobnosti.

Za ovu vrstu vežbe izaberite kratke odlomke prizora izabranog među tri prva žanra koje smo naveli i nekoliko klovnovskih tačaka koje budete videli, ili koje ćete sami izmisliti. Ponovite ih više puta jedne za drugima, svaki put upoređujući svoje uzastopne utiske. Potom izaberite, ili izmislite, kratak prizor neodređenog žanra kojeg ćete igrati neizmjenično kao tragediju, dramu, komediju, i najzad, klovnovsku tačku, koristeći svaki put prilagođenu tehniku. Naučićete tako da prepoznajete veoma bogat niz svih mogućih osećanja i vaša glumačka tehnika steći će veliku raznovrsnost.

Rezime ovog poglavlja:

1. Tragediju je lakše igrati ako zamislimo u sebi prisustvo »nadljudskog« bića.
2. Drama zahteva bitno ljudski stav i umetničku istinu pred položajem.
3. Komedia traži od glumca četiri osnovne sposobnosti: dar da se jasno izdvoji preovlađujuća crta ličnosti; lakoću prenosivo dobro raspoloženje; živost ritma, ispresecanu laganijim trenucima.
4. Igra klovnova priziva zamišljeno prisustvo veselih i čudnih »podljudskih« bića.

Prevod s francuskog: Gordana Stojković

Michael CHEKOV, Etre acteur — technique du comédien, (Biti glumac — tehnika glumca), Pygmalion, Gerard Watelet, Paris 1980, str. 170-179.



glumac i njegov dvojnik

pjer bigar

Gluma i san

Kako je to naš uvod dopuštao da se predoseti, edipovski problem sakriven je u tragičnom (to je, takođe, Grinovo mišljenje) i u celom pozorištu; ovo je tačno za delo, za njegovo predstavljanje, za onog ko ga je sačinio, za izvođača spektakla: glumca. Da, u svakom pozorišnom delu postoji oceu-blistvo (naročito u tragediji), falus i kastracija, oboje izvrnuti podsmehu (to je komedija); što se tiče zadovoljstva, to je uvažena želja.

Dve Frojdove napomene (on je sve prvi video) osvetljavaju ovo.

Prva se tiče Edipovog kompleksa, prečesto svedenog na pozitivan oblik što ga zadobija kod dečaka: to je suparništvo s ocem koje vodi oeu-bilačkim željama, želji za majkom i njenim rodoskrvnilačkim ispunjenjem, krajnji oblici koji sasvim sigurno postoje samo u nesvesnom. Već 1923. Frojd je pokazivao postojanje ekstenzivnog, potpunog, istovremeno pozitivnog i negativnog, muškog i ženskog Edipovog kompleksa, pošto mladi dečak traži takođe da lukavstvom pridobije oca i da poništi majku i, obratno, što se tiče devojčice. Svako od nas, ma koji bio njegov pol, podložan je istoj dvopolnoj strukturi i nosi u sebi dvostruku, mušku i žensku identifikaciju, kako to dobro pokazuje glumac, dok je u nama struktura izbrisana potiskivanjem.

Drugu napomenu iskazaće nam Frojd, koji je tako dobro osetio duboki smisao tragičnog, i pozorišta uopšte: »Ako *Kralj Edip* uzbuđuje moderno slušateljstvo isto toliko koliko i grčko slušateljstvo savremeno delu, objašnjenje može da bude samo sledeće: njegova dejstva ne potiču od opreke između sudbine i ljudske volje, nego moraju biti pripisana naročitoj prirodi grade o koju se ta opreka oslanja. Tu mora da postoji nešto što čini da odjekuje u nama glas spreman da prizna prinudujuću snagu Edipove sudbine. . . Njegova sudbina uzbuđuje nas jedino zato što je mogla da bude naša, pošto proročanstvo baca istu anatemu na nas kao i na njega pre našeg rođenja«.

Pustili smo dosad glumca da govori o svom radu, o svojoj logičkoj i dnevnoj aktivnosti; zanimljivo je upoznati njegovu snovnu aktivnost i, takođe, kako on stari i kako se dekompenzuje u neurozi.

Kod glumca je san opreka igri, naličje pozornice: na daskama, kad jednom prode trema koja uglavnom ne traje, glumac uživa pokazujući nam falus, Erosa i Tanatosa; u snu je kažnjen, oseća teskobu. Svi glumčevi snovi jesu snovi o tremi. Bila je to prva tačka koju smo hteli da iznesemo na svetlo.

Druga tačka za rasvetljavanje jeste san o pozorištu kod subjekta koji nije glumac. Posmatrali smo te snove kod ličnosti u toku psihoterapije. Ovdje i jeste paradoks, opreka opreke: taj san o pozorištu sanjan od nekog ko nije glumac, to nije san teskobe, nutarnjeg sukoba, nego, naprotiv, san o obnovi, o ponovo nađenoj ravnoteži. Subjekt ponovo živi u snu svoju analizu, on zauzima odstojanje od svojih problema, vidi sebe kako dela, postaje svoj sopstveni glumac oslobođen teskobnosti.

Dve druge tačke će nas zadržati: najpre starost glumca u kojoj je Edipov kompleks doveden u pitanje upravo u meri u kojoj nije bio prevaziđen (glumac ga je igrao s nasladom). Glumac loše prima tu dodatnu kastraciju, taj gubitak falusa, koji je starenje. U pozorištu, glumac i glumica odbijaju da ostare, oni zadržavaju svoju mladost, upadljivo se opiru dobu; pozornica je za njih vrelo mladosti, pod uslovom da iz njega uvek piju. Videćemo da u Pont-o-Damu, glumac umirovljen i konačno odvojen od pozornice, sanja u svojoj starosti drugi san.

Najzad, proučićemo neurozu i psihozu glumca. Neuroza pokazuje kako se remeti nepostojano zdanje glumca, već krivo utemeljeno na njegovim problemima, kako se ruše smeje skele gde glumac rukuje tegovima i protiv-tegovima na način akrobata i pelivana. Što se tiče psihoze — ludila — ono je retko u glumca koji nas je iznenadio i svojim potpunim nepristajanjem na zločin. Malo je ludih glumaca i nijednog zločinca. Videćemo kako se predodređena ličnost Antonena Artoa umotala u mahnitost posle neuspeha komada *Čenči*, koji je značio pobačaj njegove glumačke karijere.

Snj glumaca i spi o pozorištu

Govorimo najpre o snu. U svakom snu postoje dva govora jedan iznad drugog, s njihovim označavajućim, njihovim označenim i njihovim pravim smislom. Prvi govor, onaj sanjačev, priča vrstu pozorišnog scenarija sa zapletom, dekorom, ličnostima, svim snabdevenim simboličkom vrednošću. Komadajući priču i odgonetajući simbole upućivanjem na sanjačev kontekst, analitičar čini da se ukaže drugi govor, čije je označavajuće dato simbolima prvog govora, i čije označeno, ili duboki sadržaj, izražava nesvesnu želju sanjača.

Bogatstvo simboličnih tema (kuće, gradovi, životinje, ličnosti, vode, ceste, razni predmeti) čini opreku s jednoličnošću dubokog sadržaja: biti voljen, naći sebe, živeti kontrapunkt želje i nedostatka oko falusa.

Takva analiza zasniva sistem od dve ličnosti, u kojem analitičar igra ulogu drugog, a ta uloga izgleda jednako važna kao i ona snevača.

Slušaćemo redom glumce kako nam govore o svojim snovima i ne-glumce o svom ulasku na zamišljenu pozornicu. Pozorište je sistem poput