

Светозар Рајајић

ДЕЧЈА ИГРА – ЗАЧЕТАК ДРАМСКЕ ИГРЕ

У многим методима глумачке педагогије први наставни задаци и прве вежбе које студенте приближавају поимању суштине драмског чина, засноване су на дечјим играма, било оним чисто фигуративним, играма илузије и имитације, било оним више или мање апстрактним и симболичним. Ово бављење дечјим играма не само што подстиче машту, развија осећај „игривости” и способност концентрације, доприноси ослобођењу енергије и уклања спутаност и затвореност, већ има и једну битну, наизглед супротну, али неопходну и логичну функцију: ствара свест о потреби дисциплине у игри, о нужности осећаја за колективитет и упућује студенте ка физичком и унутрашњем ослобађању унутар унапред датих правила игре.

Међутим, истраживачи који су се бавили испитивањем феномена игре и њеним теоријским ситуирањем, нису у довољној мери имали у виду ову димензију. То ће, ваљда, бити стога што су игри, па и дечјој и драмској игри, прилазили пре свега са антрополошког, етнолошког, културолошког, социолошког, или у најбољем случају психолошког аспекта, не покушавајући у значајнијој мери да ово питање сагледају са структурно-аналитичког аспекта, везаног за уметности приказивања, односно драмске уметности.

У својој чувеној књизи *Игре и људи* прихватајући и на свој начин развијајући Хојзингину тезу о настанку и развијању културе и цивилизације из феномена игре, Роже Кајоа је предложио класификацију игара у четири главне категорије, игре такмичења (*Agon*), случаја (*Alea*), претварања (*Mimicry*) и заноса (*Illinx*). Остављајући по страни

¹ У нашој стручној и научној литератури издвајају се аналитички радови др Миленка Мисаиловића, који је своја вишегодишња истраживања скупио и синтетисао у књизи *Дејте и позоришна уметност* у издању Завода за уџбенике и наставна средства, Београд 1991. Ранијих година сам познавао и ценио експериментални рад Зоре Бокшан у Драмском атељеу тадашњег Дома пионира у Београду. На жалост, текстови о њеним истраживањима остали су у рукопису.

изразиту недоследност у фиксирању критеријума и квалитета којима игра постаје јавни чин, или чак начин за стицање егзистенције, и повремено непристајање, а затим у другим тренуцима пристајања да такве случајеве посматра као део феномена игре, морамо закључити да је Кајоа категорију „мимикрије” третирао поједностављено, а из аспекта драмске струке и веома површно. У сваком случају могло би се рећи да према овој категорији није био довољно отворен, нити праведан, а тиме ни суштински тачан.

Кајоа између категорија игара успоставља хијерархију по вредности, јер играма надметања и играма на срећу, као играма одређеним строгим правилима, и које зато по њему воде у виши ступањ цивилизације, супротставља игре мимикрије и игре заноса и вртоглавице, као ниже категорије, јер су по њему лишене сваких правила и зато су у суштини ретроградне. За њега су то игре неконтролисане фантазије, које су зато лишене сваке конвенције. По њему је мимикрија престано измишљање, при коме се не може установити потчињавање неприкосновеним и прецизним правилима. Он подразумева да фиктивна активност и активност прописана правилима искључују једна другу, и ставља знак једнакости између игара прерушавања и неконтролисане вртоглавице и заноса.²

Међутим, свако ко уђе у аналитичко проучавање структуре драмског чина схватиће да се представљачка игра, од најнаивнијих дечјих игара имитације и илузије до најсложенијих сценских жанровских композиција, заснива на читавом склопу конвенција и условности, без којих ова материја не би могла да опстане. Свака фикција, да би опстала, мора имати унутрашњу кохерентност, мора бити систем за себе, макар у најмањој мери и обиму. Фикција мора бити читљива, и за оног ко се игра, и за оног ко је партнер у игри, и за оног ко евентуално посматра игру, и једино се тако у њој може уживати. Зато се она гради на систему испреплетених и међузависних знакова и конвенција. Можда се за сваку игру гради нови систем вредности, али је он, док игра траје, закономеран и апсолутан.

У драмској игри (и дечјој и сценској, и спонтаној и уметничкој), да би фикција могла да функционише и да би добила динамичку, развојну вредност, успоставља се склоп означавања и односа којим се фиксирају основне фиктивне околности, чиме илузија добија уверљивост и кохерентност, а игра добија основни импулс за стварање различитих ситуација и мотор за покретање драмске радње. Потребно је наћи конкретне, видљиве знаковне одговоре на многа питања, зависно од карактера игре и од маште играча. Ти одговори постају врховна правила игре. А питања могу бити разна, као на пример: Ко сам ја у игри? Да ли играм себе или постајем неко други? И помоћу чега постајем

² Роже Кајоа: *Игре и људи*, Београд 1979, стр. 51, 71.

неко други? Шта радим у игри? С којим циљем? Који је простор моје игре, и шта представљају поједини предмети у игри? Затим – Када се догађа ово што радим (дан, ноћ, лето, зима)? Каква је основна ситуација (на пример рат, бродолом, међупланетарни обрачун, болест, венчање) и тако даље, и тако даље. Те одреднице о околностима не могу се прекршити. (Ако сам на пример одредио да један део простора представља море, а други шуму, не могу у мору ловити дивље звери, нити у шуми пецати рибу. Не може се штап који у игри представља мач, у истој игри користити као варјача, итд.)

Индикативна је анегдота коју наводи Хојзинга у свом капиталном делу *Homo ludens*. Један његов познаник затекао је свог четворогодишњег сина како седи на првој у низу столица, играјући се жељезнице и опонашајући локомотиву. Када је отац помиловао дете, оно му је рекло: „Тата, не смеш да пољубиш локомотиву, јер ће онда вагони помислити да није одистински!“³

И овим примером Хојзинга доказује примат правила у одвијању игре, који по њему важи за све, па и за драмске игре, за разлику од Кајоа, који одриче постојање правила у играма мимикрије. Отац у наведеном Хојзингином примеру је поступио као квари-игра, јер је прекршио правило успостављених околности. А како каже Хојзинга, свака игра има њој сопствена правила. Она одређују норме које вреде унутар привременог света, кога је игра омеђила, издвајајући га из реалног света. Правила игре су безусловна и не подлежу сумњи, а прекршитељ правила руши свет игре, јер одузима илузију.⁴

Овај склоп означавања, који се претвара у апсолутно правило игре, у потпуности одговара систему датих околности како га практично и теоријски дефинише Станиславски, као један од основних принципа глумачке игре. Успостављање одговарајућег односа према фиктивним, датим околностима и слобода креирања у оквиру задатих ограничења важе у истој мери за дечју драмску игру, као и за професионално глумачко стварање. Тако и деца, играјући се на пример лекара, унапред договоре неке конвенције: одреде ко ће бити лекар, ко болничарка, болесник или његова мајка, шта болесника боли, чиме ће се служити као лекарским инструментима и лековима, и слично. А до других околности ће доћи импровизовано, у току саме игре, не реметећи првобитно установљени систем. Дечје „кад бих био краљ“ савршено одговара чувеном Станиславском магичном „кад би“ (или „као да“), којим се успоставља кључ односа према датим околностима:

Кад бих био краљ, кад бих био у датој ситуацији, у том и том простору, суочен са одређеним проблемом, урадио бих баш ово, и то управо на овакав начин.

³ Јохан Хојзинга: *Homo ludens*, Загреб 1970, стр. 19.

⁴ *Исто*, стр. 22.

Хојзинга увиђа и један амбивалентни квалитет дечје игре, који је такође идентичан, наравно на вишем и сложенијем нивоу, са процесом глумачког стварања. То је однос идентификације и дистанце, односно питање вере у конвенцију и њене контроле: „Опонаша се нешто друго, предочује се нешто лепше, узвишеније и опасније од обичног. Постајемо краљевић, или отац, или зла вештица, или тигар. Дете је толико изашло из себе, па већ мисли да оно „то и јесте“ не губећи при томе сасвим свест ни о обичној стварности... Оно је, играјући се, свесно да се игра.”⁵

До сличног закључка нас доводи, на шаљив начин, једна од многих стрипованих цртица о Паји Патку, који наилази на своје сестриће живо забављене игром неким предметом. Желећи да покаже разумевање за његову игру Паја им, са патерналистичком снисходљивошћу одраслих, наивно поставља питања, на која стално добија одречан одговор: „Је ли то брод? Авион? А шта је онда?” На крају му сестрићи одговоре: „То је даска са три ексера”.

Уосталом, вера у конвенцију, уз истовремену свест да је то ипак конвенција, функционише и у позоришту, и код деце и код одраслих, и код извођача и код гледалаца. Данашњи гледалац не реагује као Војвода Драшко у Млецима, нити као млади Шатобријан који, одрастао у породичном дворцу у провинцијској нормандијској забити, у седамнаестој години први пут у позоришту, присуствује у Сен-Малоу извођењу једног Дидроовог породичног комада и бива згранут бестидношћу људи на сцени, који пред толиким мноштвом непознатих људи гласно говоре о својим срамотним породичним тајнама; нити као онај амерички јужњак, који пуца из публике на Отела, да би спречио да Црнац убије белу жену.⁶ Данашњи гледалац зна да је пред њим фикција, један паралелни свет, али се спремно укључује у игру, прихватајући његове конвенције и тако се идентификујући са ликовима и ситуацијама. И дете и одрастао гледалац, гледајући позоришну бајку, врло добро знају да вештица не може да претвори принцезу у жабу, али прихватају конвенцију жанра и са саосећањем, или бар симпатијом се спремно укључују у конвенцију, реагујући потпуно из њене логике. Уживање, сажаљење или ужас, који се притом јављају, искрени су и аутентични, иако смо наравно свесни да је све то игра. Познато је, а то наводи и Хојзинга, да се дете до избезумљења може преплашити од руке, иако зна да то није рука правог лава.⁷ Ово двојство представља једно од суштинских обележја игре у свим њеним облицима.

Шта бива када се елементи игре, која је по дефиницији везана за

⁵ *Исџо*, стр. 25.

⁶ Chateaubriand: *Memoires d'outre-tome I*, Le Livre de poche 1973, стр. 93-94.

⁷ Јохан Хојзинга: *Исџо*, стр. 38.

ограничено време и ограничени простор за игру, као паралелни и фиктивни свет, пренесу у тзв. стварни живот? Кајоа пребацивање игара прерушавања ван ограниченог простора (на пример позорнице или дечјег игралишта) везује пре свега за изопачавање, односно за патолошке појаве алијенације или удвајање личности.⁸

У дечјој игри, напротив, догађа се да се непредвиђени елементи спољног живота укључују у унутрашњи свет игре и подвргавају њеним законитостима, догод је то могуће, па понекад и преко тога. Присуствовао сам једном узгред сцени у којој је један трогодишњи дечак представљао шофера аутобуса, поставивши своју баку, која је притом шила, у позицију путника. А онда сам, после разних „ту-ту” и сличних звукова, зачуо дечака: „А сада шофер мора да каки” а мало затим „а сада ће путник да обрише шоферу гузу”.

Некад се ради и о намерном проширивању елемената игре на околни живот. Много пута смо виђали како родитељи, не би ли навели децу да боље једу, учествују у игри у којој тобоже хране неке животиње, или принцезе или каубоје. А и сам сам као дете понекад излазио на улицу наивно изигравајући понешто, на пример слепца, да бих видео како ће људи реаговати.

Но наравно, увлачење игре прерушавања у тзв. стварни живот могуће је много шире посматрати. Хојзинга феномен игре и „игралишта” или бар њихових елемената, за разлику од догматичног и уског Кајоа, налази у много ширем кругу од позорнице или дечје собе. За њега игра као феномен културе обележава изненађујуће широк круг активности: еротику, право и судски поступак, рат и војску, уметност, науку и чак, у савременој култури, пословни живот и политику. И заиста, бескрајан је низ садржаја свакодневног живота, у којима се игра одређена улога или у којима се следи утврђена конвенција и условност, као неопходни „*comme il faut*”. Не само класичне ритуалне ситуације везане за религију, венчања, сахране, униформе и слично, него је огромни део живота везан за скоро пиранделовско играње одређених улога, које се подразумева као неопходно за одвијање цивилизованог живота: сви захтеви прописаног понашања и облачења које намећу одређене професије, сви хијерархијски односи, сви јавни скупови одвијају се уствари у ограниченом времену и простору, следећи унапред постављена правила, унутар којих се појављује креативност и слобода импровизације. Између осталог и сваки научни скуп је игра одређених конвенција, функција и улога. Као у оном познатом и љупком цртаном филму у коме овчарски пас и вук заједнички, на звук будилника, устају и полазе на посао, у долину са овцама, а затим вук смишља сва могућа лукавства не би ли се домогао оваца, док

⁸ Роже Кајоа: *Истио*, стр. 71.

га пас у томе спречава, да би се после осам сати рада, на звук пиштаљке, опет заједнички вратили кућама. Уосталом, сећам се анегдоте о једном нашем познатом научнику, некадашњем председнику САНУ, кога жена прекорева како у Академији просипа саме мудрости, а код куће говори само глупости, а он на то спремно одговара: „Свако има права на свој приватан живот!”

Због тога деца посебно воле да се играју подражавајући оне животне активности одраслих у којима је снажно присутна позната и подразумевана конвенција односа (онако како су је деца запазила, или онако како „мали Ђокица замишља”), – као што су односи између продавца и купца, официра и војника, попа и свадбара, учитељице и ђака и слично, или онако као што је то Нушић приказао у „Нашој деци”. Као што би то рекао Спенсер, у овом случају игра је драматизација активности одраслих. У сваком случају, овакве игре представљају и облик социјализације и припрему за улазак у конвенције одраслих, у којима су игре и игралишта обавезна животна форма.

Због тога звучи крајње натегнуто закључна теза коју износи Роже Кајоа, питајући нас: „Да ли је ово довољно за тврдњу да прелаз на цивилизацију у правом смислу речи намеће прогресивно уклањање тог примата споја илинкса и мимикрије и њихово замењивање приматом, у друштвеним односима, пара агон-алеа, такмичења и среће? Било како било, узрок или последица, сваки пут кад нека развијена култура успе да изрони из првобитног хаоса, констатујемо осетно опадање снага прерушавања. Оне тада губе стару превагу, одбачене су на периферију јавног живота, сведене су на све скромније и нередовније улоге, ако не и на илегалне и кажњиве, или сатеране у ограничени и регулисани домен игара и фикције, где људима пружају вечито иста задовољства, али ублажена и намењена само разоноди и разбијању досаде...”⁹

Или мало даље: „Владавина мимикрије и илинкса као признатих, уважених и доминантних културних тежњи, осуђена је, у ствари, оног тренутка када мисао досегне концепцију Космоса, то јест срећеног и стабилног света, без чуда и преображења. Тај свет се јавља као домен сталности, потребе, мере, једном речју бројке.”¹⁰

Разумљиво је да Кајоа, као заговорник рационалистичке западњачке опсесије непрекидним прогресом, даје апсолутну предност апстрактној структури и цивилизацији броја. Али је чудно да Кајоа, везујући игре подражавања превасходно за магијску функцију, и тиме за архаична друштва, запоставља познату и много пута доказану чињеницу да је магијски ритуал у огромној мери подређен закони-

⁹ Исто, стр. 122.

¹⁰ Исто, стр. 131.

тостима броја, као и да драмска игра такође поседује апстрактну структуру и систем конвенција. Подижући на пиједестал појам агона (што се може разумети) и алее (што је ипак сумњиво), као супротност по њему ретроградној мимикрији, Кајоа превиђа агонални карактер драмског чина. Не оставља нас без питања ни када као примере добро уређених друштава по принципу агона, наводи историјске цивилизације које су се одликовале високо бирократизованом организацијом, али и високим степеном тоталитарности.

А можда је све то резултат добро познате склоности многих француских интелектуалаца, и раније и данас, да се спекулативна теза смешта у Прокрустову постељу, одсецајући или растежући све оне чињенице које нису у складу са тезом.

Лакше је разумљиво његово неоткривање сазнања да је, како би то Шекспир рекао, цео свет позорница. Идеализујући западну цивилизацију, он не признаје њену мимикрију. Притом, у годинама када је његова књига писана, крајем педесетих, ни близу још није био постигнут данашњи ниво медијске цивилизације, у којој као у некој чудовишној игри, све постаје могуће и све релативизовано, све је доказиво и све је могуће оповргнути. Прерушавање и шминкање постало је неизоставни и често водећи елемент најважнијих друштвених вредности, од привредног до политичког маркетинга. Данашње игре мимикрије одраслих, на истим принципима прерушавања и подражавања, далеко су отишле од света дечјих игара.

Но дечје игре су за Кајоину књигу изгледа имале само маргиналан значај. Иако је Хојзинга своје дело *Homo ludens* написао двадесет година раније, био је много свеснији функције дечје игре као полазишта за разумевање игре уопште. Такође је, не падајући у замку класификације и хијерархије, био свестан могућности игре, па и игре подражавања, као корена многих „озбиљних” појава у савременој култури и цивилизацији.

Најзад, кодификоване дечје игре се јављају само као први степен у неким методима глумачке педагогије. Већ на следећем ступњу широко се примењује тзв. метод импровизације, који уствари на вишем степену понавља шему дечјих драмских игара: систем унапред задатих околности, односно ситуација, са импровизованим развојем радње и непредвидивим расплетом. Међутим, и на највишем нивоу позоришног артизма, у методима креативног процеса долази до примене поступака сродних са дечјом драмском игром. То се, рецимо, појављује и у касној истраживачкој фази старог Станиславског, недовољно познатој код нас, а у најразвијенијем облику се јавља на пример код великог руског редитеља Анатолија Ефроса, који нам је овај метод демонстрирао и на Факултету драмских уметности у Београду. У најкраћем, његов метод се састоји у томе што, трагајући за спонтаношћу и чедношћу дечје игре, у првој фази рада на

реализацији представе, чак и у поставкама великих класичних текстова, на пример у чувеној режији Молијеровог *Дон Жуана* – он фиксира елементе ликова и ситуације појединог одломка, тј. дате околности, а затим упућује глумце да кроз игру импровизације, што значи и кроз импровизовани дијалог, без пишчевог текста, успоставе основну грађевину одређене сцене. Тек после тако постигнуте природности „игривости” и ослобођености, у игру се асимилије пишчев дијалог, и тако се путује до дефинитивне физиономије представе.

У сваком случају, дечја игра представља огроман извор материјала и за драмску педагогију и за уметничку креацију. И поред тога што је најчешћи циљ игре она сама, игра се јавља не само „као вид васпитања тела, карактера или интелигенције”, како то каже Кајоа, него и као најмањи структурни модел за настанак драмског чина, у коме се већ јављају основни елементи, као што су околности, ситуација, радња, сукоб, тема, апстракција, симбол, функција, лик, мера, вера, уживљавање, представљање, жанр итд.¹¹ Зато је тај модел у толикој мери пријемчив за све нивое сценског живота, од дечјих игралишта до стварања врхунских мајстора.

Svetozar Rapajić

FROM THE CHILDREN'S GAME TO THE GAME OF PERFORMING

Summary

The broad introduction of children's games into many methods of pedagogy of acting, among other aims (imagination, concentration, sense of playing etc.) develops the sense of discipline inside the game, the feeling of collectivity and of interdependence, and contributes to the physical and internal selfliberation in the frames of certain rules and conventions, defined in advance. But most of the theorists have considered the phenomenon of the children games and games in general from the anthropological, culturological, sociological, or in the best case psychological standpoint, neglecting the structural and analytical approach to the performing aspect.

Even Roger Caillois starts from the totally wrong conviction that the games of mimicry are avoid of any rules, as the products of uncontrolled fantasy, out of any conventions, and therefore are retrograde. On this point Caillois constructs the whole theory claiming that the games of performing are strange to the development of the civilization.

On the contrary, structural analysis of the play of performing discovers the whole system of conventions, which create the illusion, plausibility and legibility of the game only if unconditional. The system of signification inside the child's game is completely analogic to the system of circumstances, theoretically and practically defined by Stanislavski, as one of the basic rules of the

¹¹ *Исио*, стр. 192.

acting. Differently of the rigid and imprecise interpretation of the games of mimicry, given by Roger Caillois, Johan Huizinga's consideration of the children's game and the game in general is much broader and more accurate, finding the elements of game of disguising in enormous number of functions of contemporary life.

The children's game presents the least structural model for the creation of the dramatic act, line which already spear almost all the basic elements, as circumstances, situation, action, conflict, subject, abstraction, symbols, function, character, measure, faith, identification, representation, genre etc. Therefore is this model so reliable for all levels of performing expression, from the children playgrounds to the creation of supreme artists.