

Primjeri metoda rada na tekstu. Dramaturški model i akcija/radnja/djelovanje¹

3.3. Dramaturški model i organizacija scene

Uvod

Često spominjemo dramaturški model, pojam koji se javlja već od Aristotela. Svaka umjetnička poetika dramsko strukturiranje doživljava na svoj način, pa je tijekom povijesti dramaturški model dobivao razne definicije, a u umjetničkim praksama imao je različite statuse, od apsolutne relevantnosti u strukturi umjetničkog djela, pa do krajnje negacije i odbacivanja. Glumac se pak tijekom školovanja susreće s tim terminom na raznim kolegijima.

Dok sam radio sa studentima na kolegijima *Osnove glume pred kamerom* i *Gluma pred kamerom*, kolegica dramaturginja Marijana Nola upoznala me s potrebom provođenja dramaturškog modela u glumačkoj igri. Mislio sam da je to nešto što se podrazumijeva i u prvim tjednima nisam pridavao veliku pažnju temi dramaturškog modela. Međutim, tijekom rada na praznim scenama, tzv. *Čehovljankama* i tonskih snimanja shvatio sam uporabnu vrijednost tog pojma za glumca. Uporabna vrijednost temelji se na provođenju dramaturškog modela u svakoj sceni, a ne samo na nivou poglavlja ili cijelog djela. Dramaturški model često nije uspostavljen u našoj struci niti od strane nas glumaca i redatelja, a često o njemu ne vode računa ni dramaturzi i pisci. Ali uspostavljanje dramaturškog modela, odabir taktike i glumačkih unutarnjih namjera također je standard filmske glume isto tako glume u radio drami. Govor glumca u igri za mikrofona nema mogućnosti ilustracije drugim glumačkim izražajnim sredstvima tako da je glumac sveden na svoj glas i govor (govorna radnja, ton, ritam i tempo, pauza te ostala meta jezična sredstva). O svedenom govoru u igri za mikrofona govoriti ćemo u narednim poglavljima. Dakle danas govorimo o glumačkim zadacima tijekom rada na tekstu koje glumac mora obaviti prije dolaska u studio. U okviru skromnih

¹ Radnja rus. (Действие)

eng. Action

fr. Action

nj. Handlung

Grč. Energeia, lat. Actus – radnja ili djelovanje. Niz međusobno povezanih događaja koji čine dramsku okosnicu. „Sklop događaja“ po Aristotelu, koji ne podrazumijeva samo kompozicijski raspored događaja nego i proporciju i smisao unutarnjeg odnosa.

produkcijских uvjeta radijskih snimanja taj posao je često prepušten samom glumcu. Pošto se radi o glumačkoj pripremi koju glumac u kazalištu često provodi na čitaćim probama ili na filmu u direktnoj komunikaciji s redateljem u kontekstu radijskog snimanja pokazati ćemo nekoliko pristupa radu na sceni koje glumac može samostalno provesti.

Pitanja:

1. Kako vi pristupate radu na tekstu?
2. Što čini dramsku situaciju?
3. Što bi mogao biti gore spomenuti dramaturški model u analizi scene?

Dramaturški model je u glumačkoj igri vidljivo razumijevanje scene koju igra. Glumačka igra tijekom scene ima nekoliko unutarnjih namjera koje su usmjerene ka partneru živom ili neživom. Te namjere su kauzalno povezane i čine jedan slijed koji nazivamo dramaturški model. Pokušajmo uvodno pojednostaviti kako bismo prepoznali što ćemo danas istraživati i savladati. Glumac u svakoj sceni, pa i u onoj najmanjoj, mora koncipirati slijed prema sljedećem obrascu: ulazak u scenu s jednom namjerom, razvijanje te namjere do peripetije, a zatim kulminacija te namjere ili promjena, tj. obrat prvotne namjere, one s kojom smo ušli u scenu.

Ponovimo

Dramska situacija odgovara na strogo određena pitanja koja ujedno predstavljaju i upute za dramaturški model glumačke igre::

- Tko sam ja?
- Gdje se nalazim?
- S kim razgovaram?
- Što ja želim?
- Koji je dramski sukob?
- Koja je peripetija?
- Koji je rezultat dramskog sukoba?

Glumac se tijekom izobrazbe susreće s ovim pitanjima kada treba interpretativno razumjeti djelo ili lik kojima se bavi, ali se tijekom rada na ulozi ili na dramskoj situaciji (sceni) konzekventno provođenje dramaturškog modela baš i ne prakticira. U pokušaju da to pojasnim, krenimo *ab ovo*, kako to zahtijeva Boro Stjepanović u knjizi *Radnja*.²

Analiza

Rad na ulozi započinjemo analizom.

(...)

Analiza je povezivanje otkrivenih činjenica i na temelju njih stvaranje novih. Analiza nam omogućava da izgradimo u mašti i uobrazilji preciznu radnju u situaciji i okolnostima i da tako pripremljeni krenemo na scenu, najprije u lake i neobavezne improvizacije, a potom u realizaciju kompletnog zadatka.

Prvi i najvažniji dio analize je analiza radnje kada treba utvrditi situaciju i događaje, odnosno promjenljivost situacije i događanja, to jest dinamiku koja dovodi do konstituiranja priče.

Analiza situacije. **Situacija je, po definiciji, odnos dinamičkih sila, jednostavnije rečeno aktivna i promjenljiva veza između likova.** Prema tome, analizom situacije zapravo otkrivamo mrežu i promjenljivost odnosa između djelatelja u priči, to jest likova.

Zato u cijelom komadu treba prvo utvrditi:

1. karakter osnovnog odnosa (Julija – Žan, Tatjana – Onjegin, Zganarel – Don Žuan, Ifigenija – Agamemnon itd.).
2. ispratiti sve njegove mijene. U tom poslu oslonite se na uočene činjenice koje ste prikupili pod pitanjima Tko?, S kim?, Šta radi?, Zašto radi?
3. povežite te činjenice i maštom ih logično razvijte i dogradite.

Potom to isto valja učiniti i sa svim drugim za priču relevantnim vezama.

Procedure za analizu situacije su razne, od onih

² Stjepanović, Boro: *Gluma III (igra)*, Univerzitet Crne Gore i Sterijino pozorje, Novi sad, 2004., str. 77 -78.

1. Teoretsko konceptualnih, koje su slobodna asociiranja na razne teme, u najboljem slučaju na poneku glumcu ne naročito važnu okolnost koju može iskoristiti za otjelovljenje uloge.

2. Analize koje su svedene i precizne, naučne, i koje ustanovljavaju nekoliko zbilja važnih i najvažnijih relacija među likovima.

Tu se počinje ustanovljavanjem onog željenog, to jest objekta kao elementa prema kome se iz svojih pozicija odnose sve ostale dinamičke sile koje na tom nivou iskazivanja i organizacije zovu aktanti: subjekt, protivnik, pomoćnik, naredbodavac i korisnik.

U gore spominjanoj situaciji iz Ifigenije u Aulidi treba otkriti to željeno, pa onda tko je subjekt ili nosilac te osnovne želje, tko mu se protivi, tko kome pomaže, po čijem naređenju i u čiju korist. Ta mreža se može ustanovljavati ako treba na bilo kom nivou organizacije radnje.

Praktična analiza radnje svodi se zapravo na utvrđivanje sekvenci i odnosa među njima.

TKO hoće analizirati radnju ili razvoj događaja u cijelom tekstu, onda redom treba raditi ovo:

1) Podijeli tekst na velike, srednje i male dijelove (sekvence).

2) Imenuje svaku sekvencu, može i brojem, ali bolje ju je odrediti (glagolskom) imenicom kao događaj (utjerivanje duga, provala ili provaljivanje u salon; izbacivanje iz salona; vraćanje). A može i jedno i drugo u isto vrijeme.

3) Zatim treba ispričati priču koja je otkrivena u tekstu: a) tako što će događaj u svakoj velikoj sekvenci biti iskazan jednom rečenicom, a onda te rečenice sastavljene; b) što će događaj u svakoj srednjoj sekvenci biti iskazan jednom rečenicom, a potom te rečenice vezane u jedinstven tok.³

Primijenimo li navedeno u radu na pripremu za radijsko ili filmsko snimanje, onda to znači da tijekom analize djela glumac treba dokučiti kauzalitet svojih akcija u svakoj sceni. U svakoj sceni mora postojati dramaturški sukob u kojemu jedan partner želi nešto učiniti drugom partneru, dok drugi partner želi učiniti suprotno. Provedemo li takvu analizu, ona onda

³ Ibid., str. 79-78.

postavlja temelj za izradu dramaturškog modela u sceni i precizira se promjena glumačke namjere u partnerskoj igri tijekom scene.

Ako nakon analize scene imamo jasno imenovane okolnosti kroz glagolske radnje, tada je glumcu i redatelju lako odrediti i postaviti dramaturški model kao platforme koja omogućuje ostvarenje kreativnih potencijala glumaca i prizora. Glumac tada slobodno odabire taktiku i registar unutarnjih djelovanja iz svog habitusa koje onda mogu zaživjeti na sceni u igri sa partnerom. Redatelj, baš kao i sudac u nogometu, bez osobne naklonosti pazi na poštivanje dogovorenog modela igre. Pri tome svaki od aktera ima svoj ritam igre i ton koji proizlaze iz taktike koju je odabrao za provođenje djelovanja, odnosno za ostvarivanje svoje želje.

Primjer;

Pojasnimo na primjeru partnerskog odnosa u sceni.

Dramaturški model u sceni moramo izgraditi tako da imamo postupnost u razvoju želje kod svakog partnera i u svakoj fazi dramaturškog modela, što se ostvaruje u peripetiji partnerske igre (sukobu) te vodi do kulminacije, nakon čega slijedi obrat. Trenutak obrata definira dramaturški model. Dva različita partnerska para koji igraju istu scenu ne moraju imati isto mjesto ključne promjene jer se ona događa kako u verbalnom dijelu (riječ, rečenica), tako i u neverbalnoj igri (pogled, gesta, pauza, uzdah, meta jezični zvukovi). Svaki par glumaca imat će svoj jedinstven razvojni ritam dramaturškog modela i jedinstveno mjesto ključnih promjena, personalizirane dinamikom partnerskog odnosa koja se na setu ili studiju odigrava između dva glumca.

Nakon obrata jedan akter uspijeva u svojoj namjeri i tada njegova želja ide do kraja realizacije (kulminacije), dok njegov partner svoju želju nije ostvario te ima promjenu prvotne namjere. Partner mora u svojoj izvedbi reagirati na partnera jer tako se zatvara jedna faza i može se ići u drugu fazu razvoja scenske igre, kao u šahu ili ping-pongu. Uz koncentrirano i osviješteno igranje svake faze dramaturškog modela i personaliziranu igru u susretu s partnerom naročito je važno voditi računa o ne prejudiciranju, odnosno ne igranju napamet ili *šmiranju*, nego uvažavanje svake partnerove reakcije, kao u šahu, potez na potez, čini tako odigranu scenu neizvjesnom, kako za glumca, tako i za publiku, pa kada se postigne taj stupanj umjetničke igre, onda gledatelj neće promijeniti program koji sluša ili gleda.

Primjer;

Pojasnimo na primjeru iz kazališta

Glumac želi da partnerica ode iz stana, a ona želi ostati. Nakon peripetije u kojoj ona korištenjem manipulativnih psiholoških taktika uspije ostati ujedno je uspjela imati i ostvarenje svoje želje. On, partner, posljedično ima promjenu i mora nakon što se dogodila peripetija tu promjenu evidentirati u svojoj igri, odnosno opravdati je svojim daljnjim postupcima, pa je, recimo, tješi i ispričava joj se jer je on – dobra osoba.

Ključna promjena ili pomak u razvoju lika, kao i dramske situacije, vjerojatno se dogodila u nekom ovlašnom pogledu ili nespretnom spuštanju čaše ili u slijeganju ramenima... Naravno kada govorimo o mediju radija i tonskog snimanja ili komornoj sceni govorimo o pauzi, drhtaju u glasu, intimnom tonu, uzdahu i mnogim drugim realističnim rješenjima. U svakom slučaju, mogućnosti su neograničene i u tome su ljepota i neizvjesnost gledanog prizora.

Pojednostavimo

To je kao kada sudarimo dvije staklene čaše različite strukture, pa u njihovom srazu jedna pukne, a druga ostane cjelovita (premda je mala napuklina na njoj također dodatna kvaliteta koja dokazuje dramaturški sukob). Jedna čaša je nastavila svoje bivanje, kretanje i funkcionalnost, dok je druga promijenila svoj oblik. Mi do puknuća ne možemo pretpostaviti koja će puknuti, ali se možemo kao gledatelj nadati i bodriti svojeg favorita.

Naglasimo, dramaturški model mora se dogoditi u svakoj sceni, ma koliko trajala, pa čak i kada je riječ o monologu jer i tada postoji igra s partnerom, samo s nepostojećim, imaginarnim partnerom.

Što time postizemo

Poštivanjem dramaturškog modela dobivamo životnost, odnosno dinamiku stalnih promjena i brzu igru glumaca. Nepredvidivost i neizvjesnost takve scene zanima gledatelja/slušatelja, pa s obzirom na takvu učinkovitost u vezivanju gledatelja/slušatelja za sadržaj koji prati možemo vidjeti poštivanje dramaturškog modela u gotovo svim ekranizacijama zapadne kulturne industrije. Primjerice, glumci u američkim, engleskim ili skandinavskim serijama igraju po ustaljenoj tipologiji, ali bez obzira u kojemu se trenutku uključimo u gledanje epizode, ona nas uvuče u svoj svijet upravo zbog umješno napisanog scenarija koji svaku scenu već u

scenariju, a zatim i u glumačkoj igri donosi u skladu s osnovama dramaturškog modela, što znači da i najmanja scena ima u sebi barem zrno neizvjesnosti.

Iako je scenarij pisan za glumca, pa je na glumcu da iznese i oživi napisano u što potpunijem obliku zamišljenoga i željenoga, scenarij ujedno piše osoba koja poznaje i inzistira na principu dramaturških modela u sceni. Glumac u svakom trenutku igra jasno definirano djelovanje, ne skriva ga i ne igra iz dubine neke tajne koja razloge djelovanje čini nedokučivim. Zahvaljujući takvom „jakom“ scenariju glumac može konzekventno provoditi ciljano djelovanje te ga logično razvijati da bi već u sljedećoj sceni opet imao novo, ali svrhovito djelovanje. Sve je transparentno te glumac igra brzo i efikasno.

Zaključimo

Primjena dramaturškog modela te narativizacija radnje i sadržaja očekuje se u mnogim formatima, od reklame do priloga u vijestima i video igara.

U našoj struci to znači da se od nas očekuje brza izmjena glumačkih namjera na nivou rečenice i odnosa s partnerom. Danas je to standard glumačke umjetnosti koji se tretira kod gledatelja kao dobra gluma/istina ili loša gluma/laž. Današnji gledatelj ne prihvaća da se u kazalištu, radio drami i domaćem filmu glumi drugačije nego u stranim filmovima. Kvalitetna analiza dramaturškog modela i jasno imenovanje dijelova dramaturškog modela u nekom konkretnom scenariju, dakle obavezno provođenje dramaturškog modela u svakoj sceni, uvjeti su bez kojih ni jedan redatelj ne bi trebao početi snimati, što znači da prethodno mora imati spreman, adekvatan scenarij, pri čemu spremnost i adekvatnost scenarija znači izbrušenost prema dramaturškom modelu čak i u najmanjoj sekvenci. Proizvoljnost, neadekvatan scenarij i *ad hoc* dosjetke na setu dovele su nas do toga da publika ponekad okreće leđa nemuštim proizvodima domaće produkcije.

Vježba:

Prazna scena *čehovljanka*; scena je kratka pisana u otvorenom modelu koji omogućuje više dramaturških modela. Studenti su podijeljeni u parove i rade scenu po dramaturškom modelu na identičnom predlošku. Nakon te faze dodaju se prepreke i daju indikacije o pojačavanju intenziteta igre odnosno koliko je kome bitno dovesti svoju želju do kraja. Vježba se snima mikrofonom i montira.

3.4. Odabir i imenovanje akcija (ili djelovanja) u suvremenoj glumačkoj igri

U ranijem poglavlju definirali smo slijed glumačkih djelovanja/akcija u sceni poštivanjem dramaturškog modela. Naravno kad otkrijemo što radimo i želimo od partnera u sceni moramo odabrati taktiku odnosno personalizirane akcije kako to realizirati sa određenim partnerom u sceni. U ovoj fazi odabira naših jedinstvenih personaliziranih unutarnjih akcija vodimo računa o liku, cilju naše dramske osobe, partneru, osobnim impulsima, redatelju i naravno ispunjenju dramaturškog modela. Dakle odabiremo taktiku kako ostvariti određenu namjeru. Za istu scenu s drugim partnerom možda nećemo odabrati istu taktiku.

Pitanja:

1. Kakve filmove volite gledati?
2. Kako bi u nekoliko rečenica definirali glumačku igru u tim filmovima?
3. Odaberite jednu filmsku duo scenu koja je na vas ostavila dojam, analizirajmo je kroz dramaturški model.

Primijetimo

Danas u našim i svjetskim kinima gledamo mega popularne američke filmove, nova kulturna kinematografija je azijska, a na televiziji *bindžamo* britanske, francuske i skandinavske serije, kao i revolucionarne, tzv. pametne serije s kablovskih kanala i *internetskih streaminga*. Danas redatelji iz cijelog svijeta, različitih tradicija i filmskih kultura, dolaze u SAD kao mjesto vrhunca svoje karijere da bi režirali američke hitove, a mi se – što se tiče rezultata takvih relacija – oduševljavamo brzinom igre tih glumaca i njihovim filmskim verizmom.

Naravno, i mi imamo izvrsne glumce, ali oni na filmu često ne ostvare svoj potencijal. Ovakvo promišljanje navelo me je pretežito prema tim *zapadnim* modelima igre, ponajprije zato što su imali jedan tehnički vidljiv, neprijeporno moderan, suvremenoj vizualnoj kulturi adekvatan, a u konačnici i praktično primjenjiv obrazac koji je po svemu odgovarao zahtjevima i standardima igre (za kameru i mikrofoni) koja se danas očekuje od glumca u komercijalnoj filmskoj produkciji.

Govorim o modelu igre koji je danas dominantan, a i suvremena publika ga danas očekuje i podrazumijeva kao tip glume koji je u svom današnjem, modernijem načinu kreiranja verizma publici uvjerljiv i stoga prihvaćen kao izraz autentičnosti, tako da publika ne prihvaća da se u našim filmovima i radio dramama glumi ikako drugačije, anakrono ili artifično u odnosu na tu normu. Zaključimo riječima Damira Munitića iz njegova prijevoda i predgovora knjizi *Leksikon za glumce* Marine Calderone i Maggie Lloyd-Williams:

Gluma je najindividualniji i najosobniji posao koji traži najviše tolerancije i smisla za zajedništvo. Još jedan od karakterističnih oksimorona na kojima počiva priroda kazališta.⁴

3.4.1. Imenovanje glagola glumačkih djelovanja

3.4.2. Djelotvorba, imenovanje djelatne riječi.

Uvod

Kada je riječ o edukaciji za suvremeni tip glume, temeljni pojam od kojega krećemo u tom procesu jest *action* ili djelovanje⁵ kao termini kojima se označavaju unutarnje radnje glumca. One se moraju detektirati i definirati barem pojmovnim imenovanjem kako bi se glumcu savjetodavno verbalizirali načini kako da ciljano ostvari svoj kreativni potencijal. Djelovanja koja glumac igra mogu se precizirati dogovaranjem, umjesto da se mistificiraju uranjanjem u filozofske rasprave o materijalu, što je tip konzultacija koji si glumci s redateljima mogu priuštiti kroz neobvezne razgovore na kavi.

Ali na probu redatelj mora doći pripremljen i upućen kamo i kako voditi svaki prizor. Ako baš i nema ideju jer je redatelj možda mlad i neiskusn, onda može glumcu udijeliti povjerenje tako da putem zajedničkih improvizacija dođu do rezultata. Ekstremni primjer tipičnog nesporazuma takve vrste dogodio se svojedobno u pripremanju jedne kazališne predstave prema Krležinom tekstu, kada je nagrađivani stariji redatelj mladom glumcu za pripremu

⁴ Calderone, Marina i Maggie Lloyd-Williams: *Leksikon za glumce (riječnik sinonimskih asocijativnih grozdova)*, u originalu: *Actions - The Actors Thesaurus*, djelo u kojemu je zapravo jedinstven i nezaobilazan predgovor samoga Damira Munitića.

⁵ Djelovanje je najtočniji prijevod izvornog ruskog *Deistvie*, engleskog *Action* i njemačkog *Handlung*

Krležijanske uloge dao u svrhu pripreme nekoliko knjiga koje su ga imale uputiti u shvaćanje Krleže i lika kojega je trebao glumiti.

Tijekom proba nisu slijedile nikakve konkretne glumačko-tehničke upute, nego samo općenite, filozofske. Mladi glumac je stoga s osjećajem poraženosti napustio ovaj projekat, ma koliko god mu je isprva značio za njegovu ambiciju s obzirom na prestižnost glumljenja u klasiku kao što je Krleža. Poslije sam u razgovoru s tim glumcem, ali i u razgovorima s redateljem, shvatio da se dotični redateljski doajen hrvatskoga teatra nije bavio na primjeren način glumačkim procesima u komunikaciji s mladim glumcem. Točnije rečeno, tijekom redateljskoga rada nije mu davao svrsishodne upute o radnjama, tj. djelovanjima ili akcijama koje bi mladom glumcu omogućile svladavanje svake pojedine scene, a time i stvaranje uloge. Ne želim reći da je takav intelektualistički i eruditski pristup dotičnog redatelja u radu s mladim glumcem pogrešan, naprotiv, takav pristup može biti izrazito poticajan u smislu širenja perspektive i kulturološkoga znanja o Krležinu djelu, ali s obzirom na trošenje ograničenih budžetskih resursa za bilo kakav premijerni projekt, pa tako i za ovaj, u današnjim je produkcijским uvjetima luksuz koji si kazališta mogu dopustiti samo ponekad.

Naravno, svaki redatelj može imenovati ciljeve, zadatke, situacije, itd., dakle ono konkretno što želi vidjeti na sceni, ali važno je i precizirati kako do tih željenosti doći, što znači da se mora upustiti i u definiranje djelovanja ili unutarnjih radnji jer su vrlo svrhovita i ekonomična za glumu, ne samo pred mikrofonom ili kamerom. Imenovanje glumačkih unutarnjih namjera (ili akcija) omogućuje glumcu, posebice na filmu, preglednost nad gestom, pokretom i mizanscenom. Krene li se s time već na čitaćim probama, redatelj onda omogućuje glumcu precizno ukazivanje što hoće od glumca, koji nivo realizma i dinamike. U samostalnoj pripremi glumca za snimanje radio drame konkretan pristup imenovanja akcija je značajan i neophodan.

Primjer metode:

U tu svrhu prenosim praktične tehnike definiranja djelovanja iz knjige *Actions - The Actors Thesaurus* autorica Marine Calderone i Maggie Lloyd-Williams jer je riječ o uputama kojima se danas koriste brojni uspješni redatelji u svijetu:

Izvori djelotvorbe ⁶

Djelotvorba potječe od Stanislavskog (1863.–1938.), ruskog glumca/redatelja/teoretičara koji je sistematizirao revolucionarnu glumačku metodologiju koja nastoji povećati psihološku dubinu i emotivnu istinitost predstave. Njegov sistem, koji se još uvijek proučava, poučava i rabi, nadaleko i naširoko, po cijelom svijetu, poslužio je kao katalizator za ostale pristupe glumi, uključujući i američki „Metod“.

U svojem je radu (prvenstveno u moskovskom Hudožestvenom/Umjetničkom kazalištu) Stanislavski utirao put nizovima vježbi i pravila koja bi glumcima omogućila pristup vlastitim emocijama te održavanje bitnog, ali izmičuće–nestalnog stvaralačkog stanja. Usredotočenost na djelotvorbu može mnogim glumcima otvoriti prečac kroz sve elemente nešto kompleksnijeg i psihološki zahtjevnijeg sustava, ali i nevještog dovesti u kratki spoj.

U svakom slučaju, neophodno je poznavati ključne elemente Sistema Stanislavskog prije nego što budete u stanju započeti rad na djelotvorbi.

Ulomci i ciljevi (Epizode i zadaće)

Pronaći djelovanje za određeni trenutak, rečenicu ili repliku teksta – ovisi o razumijevanju zamisli Stanislavskog o konceptu ulomaka i ciljeva (koje neki nazivaju epizode i zadaće). U svakom ulomku teksta morate se odlučiti koji vam je cilj (što vaše lice želi) prije nego što odredite djelovanje (kako vaša dramska osoba kani to postići).

Počnite razdiobom prizora na ulomke, tako da svaki ima po jedan jedini ustanovljeni cilj. Stanislavski daje korisnu usporedbu u „Glumac se priprema (Rad glumca na sebi)“. Njemu je postupak razdiobe komada na njegove sastavne dijelove, ulomke, kao razrezivanje pečenog pileta da bi ga se moglo jesti. Ako ga se jede komad po komad, tada se na koncu može smazati cijelo pile. Slično, prizor se razdijeli na zasebne dijelove, komade ili ulomke da bi ih se moglo istražiti. Svaki ulomak ima svoj vlastiti naslov koji opisuje o čemu se u tom ulomku radi, a svaka dramska osoba ima svoj cilj u srži tog ulomka. Kao što i ulomci mogu biti glavni (cijela poglavlja teksta) ili sporedni (samo riječ ili kratka rečenica), tako su i ciljevi dramske osobe glavni ili sporedni, sukladno s tim kako se trenutak–po–trenutak razvijaju potankosti prizora.

Stanislavski opominje: Ne smijete pokušati izraziti smisao svojeg cilja u obliku imenice. To se može koristiti za imenovanje ulomka, ali cilj mora uvijek biti glagol. Uzmite riječ «moć», na primjer. Pretvorite ju u cilj: „Želim moć.“ Samo za sebe, to je preopćenito i, zato, neigrivo,

⁶, str. 11-12. (pristupljeno 5. 7. 2021.).

neglumljivo. Uvedite nešto određenije djelatno (aktivno) i bolje ćete ustanoviti cilj: „Želim napraviti nešto da polučim moć.“ Taj „nešto“ kao član jednadžbe vam pomaže pronaći djelovanje za taj ulomak. **Djelovanja su ono što činite da biste polučili ono što želite; ona su taktika koju rabite.**

Kako odjelotvoriti tekst

Ono što kažemo i ono što mislimo ili hoćemo reći nije uvijek podudarno. Uzmite najjednostavniji nonsequitur⁷: „Hoćeš malo kave?“ Mogli biste reći da je govornikov cilj jednostavno „Želim ti ponuditi piće“ ali, vjerojatnije, postoji sva sila dubljih poriva između dva pojedinca koji djeluju ispod površine. Cilj će vjerojatnije biti negdje među rečenicama tipa „Želim da se opustiš“, „Želim ti pokazati da sam brižljiva osoba“, „Želim da ostaneš preko noći“ i tako dalje.

Djelotvorba nudi neposredan način za postizanje tog cilja. Djelatna riječ je srž, svojstveni prijelazni glagol koji opisuje što vaša dramska osoba („lice“) zapravo radi drugoj dramskoj osobi („liku“). Kao što stara uzrečica kaže, djelovanja mogu zaista govoriti glasnije od riječi.

„Hoćeš malo kave?“ se može odigrati na mnoštvo načina, ovisno o kontekstu prizora i cilju dramske osobe. Različite djelatne riječi mogu biti zavodim, ugošćujem, upravljam, sprijateljujem, potpomažem, obožavam, plašim, sramotim, manipuliram ... izbor je doslovce neograničen – ali uvijek mora biti sukladan cilju dramske osobe i njime određen.

Odabir djelovanja

Pogledajte tekst koji ste dobili. Počnite razjasnivši si što vaša dramska osoba želi: njezin cilj. Onda odaberite prijelazni glagol za svaku rečenicu koji pomaže dramskoj osobi postići taj cilj.

Pa tako, ako A kaže: „Hoćeš malo kave?“ i cilj je postići da se B osjeti ugodno i ostane malo duže, tada A može izabrati igrati „omekšavam te“ [„sprijateljujem te“] ili bi mogla biti zavodljivija i igrati „mamim te“ kao njezinu taktiku za postizanje cilja.

Svako djelovanje ima drugačiji okus u ustima, koliko god riječ na stranici izgledala slično ili vam izgledala istoznačno. Vaš je posao pronaći točno pravu riječ za taj trenutak i onda ju odigrati.

⁷ Odgovor koji se ne veže na ono što mu je prethodilo. U logici konkluzija koja ne slijedi iz premisa.

Djelovanje nije nužno pravo ili krivo. Umjesto toga, ono je korisno ili nekorisno za ispunjavanje cilja, oživljavanje izvedbe i pričanje priče. Djelovanje se može ili se možda treba mijenjati tijekom proba i predstava. U ranim je fazama pokusa bolje biti instinktivan pri odabiru, a zatim dogotavljati i brusiti djelovanje, naknadno.

Primjer: iz kazališta

Kada sa studentima radim odabir (unutarnjih) radnji, kako ih imenujemo na AUKOS-u, obično radim vježbu „Želiš li malo kave?“. Studentu šapnem odabrano djelovanje dok partner u sceni ne zna koja je namjera zadana i mora na nju reagirati (prema Meisner tehnici). Ne ulazim u način i taktiku koju će glumac upotrijebiti, time ne *foršpilam* glumačku izvedbu, ali zadajem scenske prepreke kao što su, primjerice, „imaš pravo na samo tri fizičke akcije“, čime zahtijevam od studenta prisutnost, organizaciju i montažu odabranog modela igre.

Većinom studenti odaberu doslovnu igru (igraju namjeru koju sam tekst već donosi), ali sloboda izbora taktike na zadano djelovanje uvijek iznjedri nekoliko scena koje odabirom taktike iznenade kolege, što donese jedinstvenu kreaciju koja potakne i ostale studente na slobodnu, kreativnu igru. Takva vježba pomiče granice i omogućuje im iznijeti pravog sebe, tu i sad, a ne sheme i šablone očekivanih, predvidivih rješenja. Sloboda i samopouzdanje u prisutnosti s partnerom kao osnove stvaralaštva su *conditio sine quanon*. Smisao je ne igrati stanje, niti *prvu loptu* (doslovnu verziju) koju donosi sam tekst, nego odabrati taktiku i namjeru kao odgovor u partnerskoj igri.

Primjer; otjelovljenja primjerene akcije

Zadajemo odabir taktike za scenski događaj/radnju kao što je, primjerice, čekanje. Taktika dolazi iz lika kojeg igramo, uloge koju stvaramo, ali i iz osobnog habitusa.

Za scenu čekanje netko će odabrati nervozu kakvu, primjerice osjeća kada ga tjera na toalet, pa skakuće i ne može više stajati na jednom mjestu. Netko odabere bijes, a netko dosadu. Odabiremo namjeru koju možemo organski sprovesti kroz sebe kako bismo dobili realizam igre i unesenost u scenu, pažnju na partnera kojeg čekamo ili na druge aktere koji se pojavljuju.

Osobnom psihotehnikom izabrat ćemo nama najbolju radnju koju možemo oživjeti i dalje razvijati prema dramaturškom modelu igre pred kamerom ili na radiju. Takve unutarnje radnje

organski su sprovedene, a fizički podražavaju čekanje. Ovakvim organskim odabirom djelovanja za scenski zadatak čekanja može se scenu igrati vrlo dugo, s velikom istinitošću i mogućnošću razvoja glumačke igre. Osnovni dojam čekanja neće biti „telefoniran“ glumačkom igrom, a uz to će još imati i angažiranog gledatelja kao svojevrsnog partnera. Naša osjetila su aktivna, glumac je u stanju povišenog vitaliteta i sva naredna djelovanja su logična. Nakon prvotnog organskog impulsa, kao kod drugih tradicionalnih tehnika, glumačka igra se dalje slobodno gradi. Glumac prihvaća ovaj nivo igre vrlo brzo kao normu u igri za mikrofon i kameru, nema potrebu za dodatnom ilustracijom. Vježba je osmišljena za razlikovanje taktike glumačke igre od doslovne ilustracije.

Ako namjeru apriorno igramo doslovno umjesto da je provedemo organski, imat ćemo na sebi sloj „žbuke“ na koju se više ne da staviti novi sloj našeg djelovanja. Kažem „žbuke“ jer je situacija identična baš kao i u građevinarstvu: kada bismo na postojeću žbuku dodali novi sloj žbuke, novi sloj bi ubrzo otpao. Ponekad se dogodi i doslovno odigrano čekanje po nekakvom imitacijskom šablonu, pa glumac pogledava na sat, nervozno hoda ili skakuće na mjestu, pa opet pogleda na sat... Ali sami studenti takvo doslovno igranje čekanja imenuju kao pokazivanje jer takva igra sama svojim fenotipom odigra cijelu kompoziciju scene, pa čak i režiju. Takva igra samo imitira i podcrtava zadani događaj. Sada možemo vidjeti što zapravo glumac radi kada dobije redateljsku uputu „ti tu čekaš“. Naime, tragom te upute treba se razviti cijeli niz glumačkih procesa, izbora i odluka kako bi je glumac mogao doista zorno odigrati.

Naravno u igri lišenoj geste i pokreta koja je usmjerena samo na glas i govor sve postaje puno vidljivije jer šablonsko gledanje na sat i pokazivačke radnje ne nude glumcu pred mikrofonom daljnji razvoj i podsticaj za svedenu realističnu igru.

Evidentirajmo problem

Često zbog uživljenosti i intenzivnog proživljavanja scenskog trenutka, kao i cjelokupne uloge, glumac ima subjektivni osjećaj kako dobro igra. Da, glumac često dobro igra to što igra, ali promjena unutarnjih radnji određuje dinamiku koju neće ostvariti, prije svega zato što montaže radnji ima malo, a ono što bismo eventualno i mogli kvalificirati kao nekakve montaže radnji samo su inicirane subjektivnim doživljajem protagonista scene i više su stanje glumca, nego radnja. To je spora gluma u kojoj glumac ne promjeni unutarnju radnju, nego igra stanje, i to stanje koje on vrlo upućeno i konzekventno provodi. Radnje su očekivane, monotone, nemaju iskričavost.

Takva djelovanja glumca ne nastaju iz partnerskog odnosa, a onda još partneri (pogrešno) inercijski podržavaju zatečenu dinamiku, umjesto da na nju djeluju abreakcijom. Što glumac više ponire u svoja stanja, tim manje partner dopire do njega i tako kola idu nizbrdo. Umijeće redatelja ili glumačkog *coacha*, tj. trenera ili mentora, u takvim trenucima je presudno.

Redatelji moraju znati da glumac nije otišao nigdje daleko, da je tu pored njih i da ga moraju potaknuti na promjenu unutarnjih djelovanja i na odnos prema živom partneru. Ne moraju se ljutiti i vikati, nego samo reći koje djelovanje glumac treba obaviti. To bi bilo vrlo jednostavno i efikasno kada bismo imali primjenjivi *Leksikon djelovanja*. Ovako, bez tog školskog, efikasnog pristupa, često završimo u općenitim, apstraktno filozofskim raspravama kojima, nažalost, ni sami scenaristi čak ni notorno slabo, škrto, nejasno i nelogično napisanim didaskalijama malo pomažu, a kamoli da im scenarij sadrži razrađen dramaturški model, za razliku od popularnih serija britanske, skandinavske ili američke produkcije, gdje glumac u svakoj rečenici donosi nova djelovanja zato što ih već sami scenaristički profesionalci pretpostavljaju i precizno ispisuju.

Igrati u kazalištu suvremenu britansku komediju (tzv. *šprehersku*) nemoguće je bez ovakvog pristupa unutarnjim djelovanjima, ponajprije zato što je brzina igre i oštrina svake rečenice presudna za prijenos sadržaja. Suprotno tome, kada se igri pristupa paušalno i u velikim blokovima (u segmentima ulomaka i zadataka) veliki dio priče i gegova ostaje neizrečen (primjerice, *Jedan čovjek dva šefa*).⁸

Istaknuli smo kako glumačka priprema po djelotvorbi zahtijeva određivanje spram svake rečenice, pa i tješnje analize kako bismo se doveli do brže, realističnije glumačke igre, dok analiza odozgo, koja se temelji na apriornom konceptu kao redateljskom alatu, glumcu ne pomaže, osim ako ne raspoložemo mjesecima pripreme, pa si možemo priuštiti radni proces u kojemu zajednički otkrivamo filozofiju, kako redatelja, tako i pisca. Na filmu i radiju tog vremena nema, a efikasnost na setu je imperativ.

Gluma je mjerljiva u jakosti želje koju glumac ima, želja da se igrom iznese određeno htijenje. U slučaju hrvatskih glumaca na filmu i pred mikrofonom možemo govoriti da ne oskudijevaju tim aspektom želje da se iznese htijenje, ali je taj naš glumac u svojoj tehnici glume pred kamerom spor, a običnom gledatelju umjetan ili neprirodan, tako da radije prebaci na neku stranu seriju. Premda takva inozemna serija u mnogo čemu, od tematike do kulturalnih i umjetničkih konvencija i tradicija ima puno manje dodirnih točaka s prosječnim

⁸ Beana, Richard: *Jedan čovjek, dva šefa*, režija Radovan Marčić, HNK Osijek, 2016.

hrvatskim gledateljem, pa čak je potreban i dodatni napor u čitanju titlova, presudni faktor privlačnosti tih serija je u tome što ima žive ljude ispred sebe zahvaljujući iskričavim glumcima.

Prilikom snimanja radio drame glumac je primoran često sam raditi na ulozi ili se podrazumijeva da na snimanje dolazi spreman tako da jedna ovakva u praksi potvrđena metoda može biti od velike pomoći.

Zbog potrebe uvođenja adekvatne terminologije, odnosno pojmovnog označavanja i definiranja radnoga procesa u radu na ulozi za glumu pred kamerom te zbog stupnjeva promjene glumačkih djelovanja donosim naredno poglavlje iz knjige *Actions- The Actors Thesaurus* autorica Marine Calderone i Maggie Lloyd-Williams:.

Igranje djelovanja⁹

Mantra djelotvorbe

- Jedna misao. Jedna rečenica. Jedan dah. Jedno djelovanje.
- Biramo djelovanje za svaku cijelu misao.
- Cijela misao je obuhvaćena cijelom rečenicom.
- Tu rečenicu treba izgovoriti u jednom dahu. [Specijalisti kažu „na jednom dahu“.]
- A svaki dah bi trebao sadržavati jedno djelovanje.
- Jedna misao. Jedna rečenica. Jedan dah. Jedno djelovanje.

Djelovanja u pokusnoj dvorani

Neki ansambli „sjede za stolom“ veliki dio proba odlučujući zajednički koje bi pojedino djelovanje trebalo uzeti za svaku pojedinu rečenicu prije nego što uopće „stanu na noge“. Kartografiraju put komada, istražujući put svake dramske osobe enroute (usput) do željenog cilja. Grade zajedničku interpretaciju i jezik tako da – kada „predstava izađe“ i bude na

1. ⁹ Marina Calderone & Maggie Lloyd- Williams. Leksikon za glumce (rječnik sinonimskih asocijativnih grozdova) *Actions The Actors Thesaurus*. Nick Herrn Books, London. 2004., str. 16-21.

repertoaru – ansambl može raditi izmjene kako bi oživio i osvježio dijelove koji su postali „ustajali“.

Drugi ansambl mogu samo dotaknuti jezik djelovanja na samom početku, ali ne istražuju komad do iscrpnosti ovom metodom, pitajući se samo koja su djelovanja kada stvari postanu ustajale.

Pojedini glumci se odlučuju ustanoviti djelovanja svoje dramske osobe sami sebi (i za sebe) kada iščitavaju predložak: osjećajno zagrijavanje prije susreta s drugim dramskim osobama u sobi za pokuse. Možda nikom drugom neće ni spomenuti koji postupak rabe; na koncu konca, ima toliko postupaka i načina probanja koliko u podjeli ima glumaca.

Iako se djelovanja mogu rabiti pojedinačno, ponaosob [individualno], dok se sam glumac priprema za igranje uloge, najdjelotvornija su kada ih koristi cijeli ansambl [družina]. Tekst se re-aktivira i radi za (ili protiv) tekst koji izgovaraju druge dramske osobe. Kada ansambl zajednički radi na otkrivanju svojih djelovanja, otvara se mogućnost za poigravanje i istraživanje raznoraznih djelovanja, možete ubrati i preuzeti tuđu ideju, reflektirati se – odskočiti odbivši se o djelovanja drugih dramskih osoba. Namjere, značenja, moguća djelovanja i pristupi dramskoj osobi, koji bi inače ostali neotkriveni, rastvaraju se kada zajednički odjelotvorujemo djelovanja.

Isto tako, u životu obično ne znamo i ne razumijemo prava djelovanja drugih ljudi, ciljeve i namjere prema nama. Djelotvorba nam omogućuje jedinstvenu povlasticu i utire put prema nadahnutijoj i dinamičnijoj izvedbi svih glumaca u ansamblu.

Djelotvorba monologa

Ali što se zbiva kada glumac ne govori nikome? Što ako glumac radi na predlošku za audiciju ili na monologu i treba ga oživjeti i motivirati.

Pogledajmo prvi dio vjerojatno najpoznatijeg monologa svih vremena:

Biti ili ne biti — to je pitanje.

I je li časnije podnesti u duši

Udarce i strelice hirovite sudbine,

Il uzeti oružje protiv mora jada

I oprijeti se; skončati ih. Umrijeti,
Usnuti i ništa više. I u snu reći
Zbogom bolu i tisućama udaraca,
Što baštini ih tijelo. I evo, to je kraj
Da od srca ga želiš – umrijeti i usnuti!
Usnuti i možda sanjati; no, tu je smetnja:
Jer kakvi su to snovi, u tom snu u smrti
Kad se spasimo od ovog smrtnog nemira?
Baš to nas ustavlja...¹⁰

Izvanjštiti djelovanja

Pokušajte zamisliti prostor ispunjen ljudima iz života svoje dramske osobe i uputiti svaku cijelu misao tim ljudima. Ovo nije doslovno nego imaginativno. Zamišlja se upućivanje svake rečenice X–u tako da se postigne konkretan i specifičan poriv i cilj svakoj rečenici.

- 1) Biti ili ne biti — to je pitanje.
- 2) I je li časnije podnesti u duši udarce i strelice hirovite sudbine, il uzeti oružje protiv mora jada i oprijeti se;
- 3) skončati ih. Umrijeti, usnuti i ništa više. I u snu reći zbogom bolu i tisućama udaraca, što baštini ih tijelo.

Na primjer:

- 1) Upućeno njegovom ocu (živom ili mrtvom) i može se igrati djelovanje: izazvati.
- 2) Upućeno Klaudiju i može se igrati djelovanje: izazivati.
- 3) Upućeno Ofeliji i može se igrati djelovanje: tješiti.

Pounutriti djelovanja

¹⁰ Shakespeare, Wiliam: *Hamlet*, III. čin, 1. prizor. Prijevod: Vladimir Gerić.

Razdijelite dramsku osobu na njezino vlastito više i niže „ja“ koji imaju jako različitu osobnost. Zatim uputite tekst i cilj tim različitim vidovima tog „ja“ kao odvojenim osobama.

4) I evo, to je kraj da od srca ga želiš – umrijeti i usnuti!

5) Usnuti i možda sanjati;

6) no, tu je smetnja:

7) Jer kakvi su to snovi, u tom snu u smrti

Kad se spasimo od ovog smrtnog nemira?

Baš to nas ustavlja...

Na primjer:

4) Upućeno nižem „sebi“ – uplašenom, djetinjastom dječaku u Hamletu – može se igrati djelovanje: buditi.

5) Upućeno višem „sebi“ – može se igrati: tješiti ili umirivati.

6) Upućeno vlastitom narušenom samopouzdanju – može se igrati: zabavljati.

7) Upućeno moralizirajućem filozofu u sebi – pa se može igrati: uznijeti.

Čak i ako publika ne bude do kraja razumjela svaku riječ ili misao ovog kompleksnog govora, tonska raznolikost i tekstualna dubina koju donose ova djelovanja povlače glumu koja je istinita i specifična a ne lažna i uopćena.

Ponekad je mladom glumcu dovoljno ovako vizualno predočiti bogatstvo mogućnosti izbora unutarnjih djelovanja da reorganizira ili preformulira svoju glumu. Prihvatajući mantru djelotvorbe: jedna misao/jedna rečenica/jedno djelovanje/jedan dah, mladi glumac prihvaća dinamički nivo koji je svjetlosnim godinama udaljen od njegovih ranijih percepcija teksta. Rad na tekstu se usložnjava, a imenovanje djelovanja na nivou rečenice u igri pred kamerom omogućuje efikasnu montažu izvedbenih sredstava dok se na radiju otvara prostor za dinamičnu partnersku suigru.

Hamletov monolog kao opće mjesto kolektivne svijesti svakog glumca izaziva strahopoštovanje. U mislima nam se javljaju dva oprečna glasa, jedan kaže: „ti si Hamlet“, dok drugi govori: „ali to je za nekog jako pametnog i posebnog, a ne za tebe...“. Međutim,

kada raspolaže gore navedenim pristupom, onda je svakom glumcu omogućeno da ostvari svoje potencijale na sceni, a poglavito mladom čovjeku fragilnih čula i osjećaja.

Sad možemo shvatiti što to znači kad britanski glumac dođe u teatar i kaže da ima nastudiranog Hamleta i još desetak uloga. To ne znači da je čovjek naučio samo tekst napamet, nego da je razradio i djelovanja koja mu prethode, tako da može odigrati osnovni uvjet čitanja tog lika na nivou rečenice.

Vježba; Reklama: studenti dobiju identičan tekst reklame za radio i provode djelotvorbu. Vježba se tonski snima i montira.

3.4.3. Djelotvorba na nivou rečenice prema Gavelli

Božidar Violačić o Gavellinom radu s glumcem te o tome kako je koristio rečenični nivo kaže sljedeće:

Meni se čini, da Gavela stoji kao jedna potpuno zaokružena i zatvorena pojava točno između Stanislavskog i Brechta, po tom što ne podređuje predstavu slobodnim organskim glumačkim doživljajima nego je organizira prema rečenici, kao nastojanje da se glumac po autorovu ritmu prisiljava na istinito doživljavanje. Zato smo ga doživljavali kao diktatora, a nije bio diktator, nego nas je kao i sebe natjerao da pišemo Krležinu, Shakespeareovu, Molièreovu rečenicu, i ne da samo doživljavamo, nego da istinito doživljavamo unutar ritma te rečenice.¹¹

Gavela je i u kazalištu radio preko „živog govora“ iz kojeg proizlazi čitava njegova filozofija drame (v. Književnost i kazalište, Cvijeta Pavlović),¹² koncipirana na tezi da je akustičko djelovanje glumca posljedica njegovih unutarnjih sadržaja.

Tonska metoda prema Gavelli, u svojoj stalnoj dinamičko/tonskoj promjeni na svakoj, baš svakoj rečenici, daje nam za pristupiti njegovom naslijeđu iz jednog drugog rakursa. Gavela ide i dalje, pa inzistira na akustici svake riječi. *Mitspiel* se događao prema Gavellinoj estetici kao posljedica organskog doživljaja svake riječi koji se onda dalje interferira s partnerovom

¹¹ U: Senker, Boris i Vinka Glunčić-Bužančić (ur.): *Dani hvarškoga kazališta - Gavela-riječ i prostor*, sv. 39., Hrvatska akademija znanosti i umjetnost-Književni krug Split, Zagreb-Split, 2013., str. 29-48.

¹² Sablić-Tomić, Helena u: *ibid.*, str. 440-455.

igrom na sceni i kao takva doživljava u publici, a posljedično i glumac sam ima abreakciju na publiku.

Gavella pretpostavlja djelovanja u cjelokupnoj izloženosti glumca. *Mitspiel* se događa kauzalno između sva tri tvorbeni faktora kazališnog čina na nivou rečenice, a ne samo u primarnom odnosu prema publici. Međutim, glumački rakurs bavljenja Gavellinom ostavštinom zasniva se na potrebi da se ne polazi od teorijskih premisa onog doba, niti od shvaćanja naslijeđa Gavellinog učenja kao borbe za književno/jezičnu ostavštinu temeljenu na povijesnom trenutku te tradicije, nego od suvremene partnerske glumačke igre kao polazišta za razumijevanje nastajanja njegovog stila. Ukratko, Gavelli moramo pristupiti iz suvremenih tendencija, točnije iz rakursa aktivnih glumačkih tehnika.

Violić u izvornom znanstvenom radu Helene Sablić Tomić o Gavelli kaže:

Radi se o razlici između poimanja iste organske psihofizičke metode Stanislavskog i u Gavelle, a te su razlike bile posljedice teorijskih shvaćanja. Glumčeva se psihofizička transformacija odvija po njegovu individualnom ritmu, po njegovu disanju, po nečemu što ono nosi kao svoje prokletstvo, kao privatnu ličnost, jer Gavella kaže: „Glumac mora usvojiti psihofizičku ulogu, ali mora disati po rečenici, a ne da se čitavi tekst utopi u glumačkom doživljavanju“. Tu je njegov bitan razlaz sa Stanislavskim, njegova kritika koja nije teorijski eksplicitno kazana, ali je implicirana njegovim poslom i u njegovim kritičkim zasadama. Kritika i odvajanje od sistema Stanislavskog sadržana je upravo u tonskoj metodi gdje je njemu riječ bitni korektiv za usmjeravanje i organizaciju psihofizičkog doživljavanja. (...)

Gavella je izvanredno logičan u cijeloj svojoj umjetnosti.¹³

Pitanje;

Što je Gavella htio reći?

Literatura

¹³ Ibid., str . 440-455.

1. Stjepanović, Boro: *Gluma III (igra)*, Univerzitet Crne Gore i Sterijino pozorje, Novi sad, 2004.
2. Marina Calderone & Maggie Lloyd- Williams. Leksikon za glumce (rječnik sinonimskih asocijativnih grozdova) *Actions The Actors Thesaurus*. Nick Herrn Books, London. 2004.
3. Damir Munitić iz neobjavljenog prijevoda knjige Leksikon za glumce Marine Calderone i Maggie Lloyd-Williams.
4. Sablić Tomić, Helena //Gavella i Violić // Dani hvarskog kazališta. Gavella: riječ i prostor / Senker, Boris ; Glunčić Bužančić, Vinka (ur.). Zagreb ; Split: Hrvatska akademija znanosti i umjetnosti ; Književni krug, 2013. str. 440-455 (predavanje, cjeloviti rad (in extenso), znanstveni) <https://hrcak.srce.hr/file/181810>, (pristupljeno 31. 7. 2021.).