

др Вера Обрадовић

Факултет уметности у Косовској Митровици

РАЗЛИКОВАЊЕ САВРЕМЕНЕ ОД ТРАДИЦИОНАЛНЕ ЕСТЕТИКЕ ИГРЕ

АНДРОГИНОСТ МОДЕРНЕ И САВРЕМЕНЕ ИГРЕ

Апстракт: У модерној, савременој перформативној плесној пракси уочава се андрогиност играчких тела, као свеprisутна и доминантна појава. Деконструкционистичке модерне плесне технике, настајући почетком XX века и разбијајући строгу форму класичне балетске игре, вратиле су покрету природност, односно ослобођеност у изведби и изразу, али и више од тога – ритуалне елементе. Играјуће тело, играјуће ја почиње да губи одлике пола и кроз игру тежи својеврсној андрогинизацији хабитуса и покрета. У данашњем времену модерна, савремена игра, по својој естетици, постаје особена игра Ребиса.

Кључне речи: андрогиност, модерна, савремена игра, ритуал

Модерна игра,¹ као особен играчки и кореографски правац у уметничкој пракси, појављује се с почетка XX века. Поничући управо из импровизације кореографа - играча дешава се нагло и спонтано, радикално рушећи и »ружећи« давно успостављени академски начин игре, односно стил и маниризам класичног балета. Модерна, односно савремена уметничка игра по својим деконструкционистичким плесним стратегијама развија се као својеврсни антипод дуготрајној балетској традицији и намах чини прекид са њом. Доносећи праву револуцију у подручје уметности игре, она успоставља потпуно »нови курс« плесне поетике и естетике. Супротставља се шематској интерпретативности, декоративности, извештачености, као и лелујаво-нестварним визијама етеричних женских фигура које су биле врховно обележје класичног балета. Појављују се играчице попут Марте Грем (Martha Graham, 1894 – 1991) и Дорис Хамфри (Doris Humphrey, 1894 – 1958) које бивају оптуживане за изразито мужевну игру. Дакако, модерни правац игре, већ у самом настајању, намерен је да одлучно раскрсти са играчким традиционализмом који датира још од Луја XIV, те проговора једним посве новим сценским језиком, извођачком техником и теоријом, другачије се односећи према плесном телу. Одбацујући ауторитет класике и укрштајући се са општим савременим уметничким тенденцијама и начинима живљења - постепено утемељује, изграђује властиту играчку лексику, поетику и естетику. Одражава се као еманација једне измењене људске сензибилности и духовности, мотивисана мноштвом технолошко-техничких (и свих других) иновација које су нужно диктирале и другчије покрете у тзв. обичном, свакодневном животу.

¹ Појам модерне игре, у овом тексту, биће изједначен са појмом савремене игре, пошто савремени правац игре у својој пракси интерполира извођачке технике модерне игре.

Ствараоци нове игре XX века, из страха да ће техничка цивилизација људско тело потпуно подредити машини и дехуманизовати га, нуде повратак природи, као хармоничну концепцију спајања уметности и живота. Њихово деловање је усмерено ка искреном трагању субјекта који ствара из нутрине властитог бића, али чиме уједно буде архаичну свест и несвесно. Дакако, током времена, у сценској репрезентацији модерном, савременом игром одлази се у потпуно неочекиваном правцу тј. – ка андрогинизацији сценског физичког изгледа и покрета, враћајући тиме човека »сећањима« ка свом пра-почетку и пра-бићу. Тела модерне игре постају изразито андрогина, покрети такође. Не разликују се мушки од женских играча, не постоји одвојеност мушке играчке снаге од давнашње женске етеричности и нежности. Сви играју једнаком маскулином снагом, као и женском суптилношћу и мекоћом покрета.

У нашем времену, игра - било да се ради о модерној, савременој или позоришту покрета – постала је изразито андрогина, по својој знаковитости, гесту и његовој енергији, начину кретања, костиму, сценском изразу итд. Креатори савремених кореодрема и плесних представа често теже потпуном обезличењу и брисању свих ознака полова. На сцени се не разликују играчице од играча, укидају се традиционалне улоге и доскорашњи, а вишевековни битно различит начин мушке и женске игре. Присутна и особена чињеница превазилажења дезинтеграције мушког и женског принципа делује као несвесни пут присједињења савременог човека свом прапочетку и прабићу, присједињења Богу. Како ствараоца тј. кореографа, тако и самих играча. Човек по својој природи тежи савршенству и вечности.

„Људско савршенство може бити само према слици Божјој. Било да је у прошлости или у будућности, оно се представља андрогиним стањем...“²

Андрогиност физичког изгледа и андрогиност игре тумачим као несвесно ритуално понашање које развијени *Ni-tes* урбани свет, од природе отуђен, враћа у мистично јединство апсолутне космичке хармоније, у уједињене супротности. На први поглед може да делује да је актуелни театар покрета крајње урбан, тематски неретко политизован и веома удаљен од било каквог ритуала, чак изгледа као сасвим опозитна страна ритуалу. Међутим, суштински ствари стоје другачије. Ритуал је, чини се, неизбрисиво обележје и дубоко присутан и у данашњем кореодремском позоришту, али са једном значајном разликом. Човек је некада свесно и са конкретном намером изводио ритуални плес, посвећивао му се, предајући себе у потпуности и верујући у дејство истог, док данас то чини из запретених потреба које му диктирају инстинкт, архаична свест и архетипски потенцијали јединке. Ритуални елемент долази до изражаја, али без те првобитне вере у његово дејство. Данашњи човек се не поистовећује са улогом коју изводи на начин на који је то чинио далеки предак. Данас неопходну хармонију, савршенство, јединство с природом, космосом, Богом, човек успоставља играјући као андрогино биће, које настоји да у себи обједини одлике оба пола. Игра као јединствено пра-биће које стоји изнад полова, а његов плес постаје молитва за *космичко полно спајање*. Игра надполно. Данашња „маска“ коју играч преузима и са којом се поистовећује јесте персонa³ андрогина.

Јунг је разматрао концепт бисексуалности као развојни принцип врсте, који игра значајну улогу у функционисању и динамици личности. Сматрао је да сваки човек, с једне стране, поседује бисексуалну природу, разјашњавајући то тиме да сваки мушкарац као несвесни део личности носи у себи женски

² J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Rječnik simbola*, Nakladni zavod Matice Hrvatske, Zagreb, 1989, str. 11.

³ Персона – маска коју је у прошлости носио глумац, коју Јунг описује као маску колективне психе, кроз коју колективна психа проговара.

архетип, аниму, исто као што жена поседује мушки архетип, анимус. С друге стране, чини се да је код уметника бисексуални конструкт личности најучљивији као појава. У књизи Филозофија тела, Михаил Епштејн у поглављу које се бави еротиком стваралаштва разматра како уметници поседују особине себи супротног пола и то увиђа као одређену врсту неопходног услова за уметничку креативност. Мушке уметничке личности опажа женственим, а код жена истиче да су са наглашеним мушким особинама. Наводи следеће:

Наравно, урођени пол не нестаје у стваралаштву, него се допуњава супротним полом. (...) Стваралаштво, на тај начин, враћа човека из половичног стања у – целовито; рађање у духу придаје му пол, супротан урођеном полу. (...)

Само стваралаштво јесте енергија узајамног деловања оба пола у једном бићу. (...)

У ствари, двополност као духовна појава настаје управо у чину стварања, и заветни сан о андрогинизму, спајању двају полова у оквиру једног бића, остварљив је једино кроз саморађање у стваралаштву.⁴

Савремени играч, по спољним одликама физичког изгледа и естетици покрета, све више и све јасније постаје опонашатељ андрогина, а уз то буди и развија свест о супротном полу који настањује у себи – *аниме* у мушкарцу и *анимуса* у жени. Заправо, кроз стваралаштво савремене игре одвија се знаковито сценско „саморађање“ примордијалног бића. Михаил Епштејн као пандан Јунговим терминима изводи још два додатна - *корпору* и *корпус*. У телу мушкарца постоји *корпора*, психослика, пројекција женског вољеног тела, као што у телу жене егзистира *корпус*, слика мушког хабитуса. Отуда, може се додати да у савременој игри сведочимо уједињењу, целовитости *корпоре* и *корпуса*, психослике два „инотела“ у једном. Позориште покрета, као својеврсни симбол друштва, модерном, односно савременом игром стиче нове одлике, у коме се одвија процес индивидуације, продукујући андрогиност као најпотпунију актуелизацију сопства и као егзистенцијалну димензију. Речју, архетипови *анима* и *анимус*, односно *корпора* и *корпус*, у култури савременог плесног позоришта, отелотворују и манифестују своје јединство у плесном телу приказујући колико се колективно несвесно налази у специфичној тежњи ка андрогинизацији. Савремени човек (који више не иде у лов да би јео, већ одлази у супермаркет по паштету) неће заиграти Додоле да би призвао кишу, нити трупкањем о тло призивати плодност Земље, а неће се ни вратити било ком другом облику ритуалне игре у урбаној средини, али ће у вечној, неистрошеној потражи за космичком хармонијом из њега проговорити колективно несвесно - изгледом, покретима и снагом андрогина. За разлику од далеке прошлости, човек се новим плесом не изједначаје са природом, него се приближава сећањима која га враћају природи и хармонији с њом, он чини покушај враћања правремену кроз властито тело.

Пол није само тачка пресека двају светова у човеку, већ и тачка пресека човека са космосом, микрокосмоса са макрокосмосом. Човек је повезан са космосом пре свега путем пола. У полу је и извор истинског сједињавања човека са космосом и његове ропске зависности. (...) Не само у човеку, већ и у космосу постоји подела мушког и женског и њихово полно спајање.⁵

Својевремено, стварајући модерну игру, Дорис Хамфри и Марта Грем су у неким кореографијама искорачиле ван женских телесних особености. Покрети су били иницирани из торза, борећи се за то да се из

⁴ Михаил Епштејн, Филозофија тела, Геопоетика, Београд, 2009, стр. 238-239.

⁵ Николај Берђајев, *Смисао стваралаштва*, Бримо, Београд, 2001, стр. 147.

публике више не гледа на играчице као на сексуалне објекте, да се уништи стереотип који је до тада постојао у класичном домену игре. Биле су међу првима које су освајале друштвени простор за бесполни плес.

У Граници и Плесовима жена Марта Грејам и Дорис Хамфри избегле су динамику сексуалне привлачности која се јавља између жене на сцени и мушкарца у гледалишту, која је типична за балет и естрадни плес. (...) Учесници, критичари и ретки историчари плеса говорили су о „бесполности“ модерног плеса. Пре се, међутим, може рећи да су жене присвајале оно што се генерално сматрало атрибутима мушкарца, чиме су брисале границе између уврежених категорија женских и мушких физичких покрета и појава.⁶

Заправо, када су коначно оствариле право на стваралаштво одшкринуле су врата јединственом стапању, неразликовању полова у игри, саморађању андрогиног тела из модерне игре. Проговориле су архетипске фигуре психе – *анима* и *анимус* – из једног хабитуса, из једног играчког бића. Класична балетска игра је јасно осликавала и постављала супротности сексуалних поларитета: мушко-женско. Превазилажење сексуалне двојности и репрезентовање недвојности двојног - зачиње се кроз правац модерне игре. Догодила се нова свест кроз ослобођену игру, која идентификује супротне полове, обухватајући тиме и својеврстан однос са универзумом. Наслутила се будућност у таквој игри коју ће обележити стање пра-психичког, космогоничког јединства, двополности, сједињене мушке и женске силе и енергије у плесу. Модерна игра постаје својеврсна игра Ребиса⁷ и његово освајање, синтеза мушког и женског елемента, покрета, израза у једном телу. Отуда, модерна игра јесте надахнуће и самоспознаја кроз збир два опозитна принципа – маскулиног и фемининог - која се у том случају не поништавају, већ откривају пут креирања хармоније супротности, остварујући им кохерентно стање у играчком, извођачком телу. *Анимус* и *анима*, као архетипске фигуре човекове психе, обједињени кроз андрогино тело играча, на одређени начин, настоје да изврше ритуализацију игре у урбаној култури. Човек се, поново, враћа односу који га везује са универзумом, покушавајући путем игре прво да досегне хармонију у властитом телу, својој физичкој природи.

На митском нивоу Ребис је производ јединства мушког и женског принципа, и то јединство у свим езотеричним традицијама је извор спознаје. (...)

Андре Бретон придавао му је значаја; он пише: „У игри је, заправо, овде више него другде, пре свега потреба поновног успостављања Примордијалног Андрогина, на коме се задржавају све традиције, и његовог отелотворења, потпуно пожељног и опипљивог, преко нас.“⁸

Настајање модерне игре - првенствено као десексуализоване, сасвим растерећене традиционалног односа према женском телу као објекту - водило је постепено ка освајању *homo totus* -а, бића неподељеног на мушке и женске компоненте, бића освешћивања и поновног освојења андрогиног стања.

Андрогин је познат свим древним културама. Мит говори о ароганцији андрогина и његовом покушају да надмаши, превазиђе Зевса, који ће из свете да подели андрогино биће на два супротна пола. Платон је у Еросу видео и оличавао снагу расцепљених половина које теже јединству. А неизоставан део плеса, односно стално присутни чинилац у свакој уметности, игри, балету јесте управо – Ерос, са својом вечном тежњом ка стваралаштву. Савременом, модерном игром, као уметничким, духовним стваралаштвом, човек данас све очигледније „побеђује“, надвисује пол у себи. Савремена игра постаје, између осталог, и видан начин (пре)усмеравања (без)полне енергије, покушај враћања ка целовитој мушко-женској полној егзистенцији,

⁶ Чулија Л.Фолкс, *Модерна тела*, Клио, Београд, 2008, стр. 63-64.

⁷ Ребис је симбол андрогина, хомогене целине мушког и женског. Он је, за алхемичаре, као јаје мудрости, космичко јаје.

⁸ Артуро Шварц, *Уметност и алхемија*, Уметничко друштво Градац, Чачак, 2000, стр. 41.

енергији, враћања ка спречавању разбијања исте. Она је сценско симболички обновљено нерашчлањено јединство.

Некада су извођени ритуали којима се тежило повратку у првобитни облик јединства тј, ритуалне оргије, иницијацијске андрогинизације, обредно кастрирање, неразлучена целовитост, симболично спајање мушко женских одлија. Данас, обредна бисексуалност понајвише се огледа кроз савремени, односно кореодрамски плес, читавајући симболичко јединство Неба и Земље.

Ново рођење човека као андрогина биће прихватање у себе читаве природе, истинско откривање микрокосмичности човека.⁹

Обредна андрогинија тежи превазилажењу и надилажењу обичног профаног човека, тражи комуникацију са узвишеним. Међутим, савремени човек у домену савременог плеса то чини инстинктивно, интуитивно, несвесно.

У античкој Грчкој андрогин је био обредни реалитет, а обредна бисексуалност или асексуалност је, у неку руку показатељ општења с боговима, поготово што се полна подвојеност тумачила последицом греха. Ујединити полове у властитој природи значило би постати целовито људско биће, вратити се у безгрешно доба, спајати земљу са рајем. Заправо, чини се да се данас догађа особена реинтеграција кроз савремену игру, што потврђује хипотезу да се данашњи човек кроз кореодрамско стваралаштво, односно модерну, савремену игру враћа ритуалном чину и изражавању - да на тај начин рекреира ритуал у урбаној средини. Но, важно је нагласити још једну битну разлику. Некада се ритуални плес изводио не би ли човек досегао хармонију са природом и њеним силама, а данас ту хармонију прво тражи у себи, свом телу и бићу. Дакако, данашња игра исто је својеврсни чин који призива плодност. Јер, двополност је одавно виђена као божанско својство, а божанска двополност је у вези са божанствима вегетације и са плодношћу. У обредима плодности остварује се андрогинија симболичким путем.

Речју, човек природно тежи савршености, коегзистенцији и мушких и женских атрибута у једном идеалном бићу. С обзиром на то да људско савршенство настоји да се креира према имагинарној слици божјој - игра је, сама по себи, први и можда најприступачнији начин тог повратка, јер полази од свима доступног средства – људског тела. Савремени урбани свет, окован бетонским плочама и разноврсним медијима, није се одрекао плесних ритуала – само није свестан да их чини. Заправо, игра је ритуал властитим телом.

Пример представе *Ентитет* на шестом Београдском фестивалу игре

Као пример представе коју изразито обележава андрогина игра њених извођача, али и значајна интердисциплинарност у приступу, може се навести гостовање британске трупе *Random dance*, са делом „Ентитет“, на шестом Београдском фестивалу игре, 2009. године. Под кореографско-редитељским руководством Вејна Мекгрегора (Weyne McGregor), представа је отпочела емитовањем замрзнуте слике пса у покрету. Пројекција је гледаоца намах асоцијативно повезивала са фотографијама Едварда Мејбрица (Eadweard Muybridge, 1830 -1904), његовим истраживањем покрета и кретања, и у крајњем исходу,

⁹ Николај Берђајев, *Смисао стваралаштва*, стр. 151.

метафоричним промишљањем (на платну приказаног) сценског знака - одвајања ногу од тла. Заправо, још током XIX века, благодарећи Е. Мејбрицу и његовој преданости да фотографским апаратом забележи сваки начињени покрет коња у галопу, приступило се минуциозној анализи кретања. Уз помоћ 12 фотоапарата, постављених у низу, Мејбриц је желео да докаже да ли се у трку, у једном моменту, животиња одваја од тла са све четири ноге. На крају, са истом фотографијом, односно црно белим филмом пса који трчи, фестивалско вече *Random dance* компаније се и завршило. Сачињени почетак и крај кореографског концепта декларисали су потенцијалну намеру да се, попут славног Мејбрица, истраживачки приступи људском покрету, односно игри. Играчка представа „Ентитет“ чини само завршни део Мекгрегоровог кореографског истраживачког триптиха, који је био потпомогнут екипом научника и финансиран од стране Одељења за експерименталну психологију на Универзитету Кембриџ. Целокупан истраживачки, уметничко-научни пројекат водио се под насловом „Кореографија и когниција“, а у њему су учествовали, поред балетских уметника и психолози, неуролози и инжењери софтвера. Дакако, када кореограф постави пред себе задатак да крене у потрагу за додиром две разнородне гране – егзактне научне спознаје и уметности балетске игре, тј. када настоји да блиско повеже и умрежи науку и кореографију, да језиком балетског покрета анализира релацију између тела и мозга, тела и технологије - онда већ сама та одлука, с једне стране, обећава да ће се уметност увелико подредити вануметничкој сврси, али, с друге стране, и да ће донети извесну иновацију у игри, њеној естетици и репрезентовању. Уз све то и пре одгледане представе, и пре сусрета са несвакидашњим уметничко-научно-истраживачким пројектом, гледалац је могао да извуче сасвим логичан хипотетички закључак: да је, у вршеном експерименту, уметности додељена искључиво инструментална улога, а да су играчи „постали“ потенцијалне алгоритамске функције које треба да нас путем апстрактног геометријског покрета поведу ка решавању, разоткривању нечег, до сада, непознатог. Но, све време током извођења Мекгрегорове кореографске представе „Ентитет“ стицао се утисак да се планирано истраживање когнитивне активности сводило на некакав сурови, телесно-механички, поступак. Свему томе допринела је девијација и унификација наглашено бесполних покрета Мекгрегорове играчке лексике. Кореографском замисли доминирала је поентирана, визуелна закривљеност андрогиних играјућих тела, као и претерана екстензија екстремитета, „ишчашеност“ у положајима ногу и руку играча. У многим кореографским секвенцама изванредни извођачи Рендом компаније (*Random dance*), развијајући играчке деонице – без сумње раскошно талентованог кореографа – невероватном кинетичком енергијом и гипкошћу првокласних гимнастичара, наликовали су бесполним створењима без коштаног ткива.

У виђеном Мекгрегоровом научно-кореографском трагању, које је без сумње био један од најјачих (било позитивних или негативних) утисака тог Фестивала, аутор се јасно декларисао као неко ко жели да путем тела и његове експресије открије ко смо, да дође до суштине проблема човековог идентитета и социјалног понашања. На крају, може се рећи да се данашњи човек, односно плесач, одваја ногама од тла, али играјући Ребиса.

DIFFERENTIATING BETWEEN CONTEMPORARY AND TRADITIONAL DANCE AESTHETIC

ANDROGYNY OF MODERN AND CONTEMPORARY DANCE

(Summary)

In the modern, contemporary performative dance practice we are witnessing the androgyny of dancers' bodies, as a widespread and dominant phenomenon. Deconstructive contemporary dance techniques, which developed around the start of XX century and broke up the strict form of the classical ballet dance, revived the natural quality of movement, i.e. freedom in expression and performance, but more importantly –brought back ritual elements. A dancing body, a dancing self begins to lose the qualities of sex and through dance aspires towards androgenization of habitus and movement. Today, a modern, contemporary dance, in terms of its aesthetics, becomes a distinctive dance of Rebis.

Литература:

Chevalier, J. Gheerbrant, A.: *Rječnik simbola*, Nakladni zavod Matice Hrvatske, Zagreb, 1989.

Берђајев, Николај: *Смисао стваралаштва*, Бримо, Београд, 2001.

Јунг, Карл Густав: *О психологији несвесног*, Матица српска, Нови Сад, 1984.

Фолкс, Џулија Л.: *Модерна тела*, Клио, Београд, 2008.

Шварц, Артуро: *Уметност и алхемија*, Уметничко друштво Градац, Чачак, 2000.

Текст *Разликовање традиционалне од савремене естетике игре, андрогиност модерне и савремене игре*, штампан у Зборнику Естетичког друштва Србије поводом научног скупа: Актуелност и будућност естетике, 2014. године у Београду.