



UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

FAKULTET DRAMSKIH UMETNOSTI

POZORIŠTA, FILMA, RADIJA I TELEVIZIJE

**PRINCIPI VIZUALNOG MIŠLJENJA  
U KREATIVNOM PROCESU IZVOĐAČKIH UMETNIKA**

DOKTORSKA DISERTACIJA

KANDIDATKINJA

Mr Violeta Goldman

MENTORKA

Dr Irena Ristić, doc.

Beograd, 2016.



UNIVERSITY OF ARTS IN BELGRADE  
FACULTY OF DRAMATIC ARTS  
THEATER, FILM, RADIO AND TELEVISION

**PRINCIPLES OF VISUAL THINKING  
IN THE CREATIVE PROCESS OF PERFORMING ARTISTS**

DOCTORAL DISSERTATION

CANDIDATE

M.A. Violeta Goldman

MENTOR

Ph.D. Irena Ristić, doc.

Belgrade, 2016.

## Članovi komisije:

Svetozar Rapajić, profesor emeritus  
Fakultet dramskih umetnosti  
Univerzitet umetnosti u Beogradu

Dr Divna Vuksanović, redovni profesor  
Katedra za teoriju i istoriju  
Fakultet dramskih umetnosti  
Univerzitet umetnosti u Beogradu

Dr Bojana Škorc, redovni profesor  
Teorijski odsek  
Fakultet likovnih umetnosti  
Univerzitet umetnosti u Beogradu

Dr Ivan Medenica, vanredni profesor  
Katedra za teoriju i istoriju  
Fakultet dramskih umetnosti  
Univerzitet umetnosti u Beogradu

Dr Irena Ristić, docent (mentorka)  
Katedra za teoriju i istoriju  
Fakultet dramskih umetnosti  
Univerzitet umetnosti u Beogradu

## Apstrakt

Sve ključne teorije, metode i tehnike glume, od Stanislavskog do danas, zasnivaju se na pretpostavci da je u kreativnom procesu glumaca veoma važan rad sa čulima, a posebno rad na glumačkim mogućnostima vizualizacije. U ovom radu ispituje se na kojim operativnim principima se zasniva vizualno mišljenje i vizualizacija, i kako ti različiti principi utiču na glumačku kreativnost, uz oslanjanje na uvide o fundamentalnim procesima kreativne kognicije. U fokusu je proces nastajanja uloga kod glumaca koji stvaraju mimetičko pozorište, zasnovano na interpretaciji dramskog teksta.

Teorijska analiza je utemeljena u komparaciji različitih filozofskih koncepcija imaginacije i vizualizacije, uz poseban osvrt na uvide Dejvida Hjuma, Imanuela Kanta i Johana Gotliba Fihtea. Razmotreni su rezultati savremenih psiholoških istraživanja kreativne kognicije, kao i uvidi pozorišnih teoretičara i pedagoga o primeni vizualizacije u radu sa glumcima, posebno Stanislavskog, Li Strazberga i Mihaila Čehova. Analizom karakteristika i funkcija mentalnih slika, naročito u okviru imaginativnih procesa ispitane su mogućnosti njihove primene u glumačkom pripremnom radu, kao i tokom izvođenja. Razmotrene su različite funkcije imaginacije i vizualizacije, u svetlu evolucione i mimetičke teorije, kao i teorije blendinga, a posebna pažnja je posvećena teorijama projekcije. Sledstveno u radu je provereno da li uvidi o funkcionisanju vizualnog mišljenja tokom kreativnog procesa glumaca mogu biti primenjeni u koncipiranju novih pristupa usmerenih na razvoj glumačkog izraza.

U empirijskom delu istraživanja provereno je kako tehnika zasnovana na vizualizaciji utiče na kreativni proces glumca i može li menjati kvalitet izvođenja. Mada se rezultati kvantitativnog i kvalitativnog istraživanja delimično razlikuju, ukrštanje teorijskih uvida sa ishodima eksperimenta pruža punu potvrdu vizualnom modelu mogućnosti koji uključuje prekognitivne, kognitivne i metakognitivne aspekte imaginacije, i obezbeđuje potpunu apsorpciju glumca u imaginarne okolnosti komada. Predloženi vizualni model koji glumcu omogućuje da pomoću vizualizacije otkrije i ispita različite imaginarne okolnosti može biti temelj za razradu novih izvođačkih tehnika i metoda, kako u pozorištu baziranom na dramskom tekstu u konceptu predstave, tako i u drugim modalitetima.

**Ključne reči:** vizualno mišljenje, vizualizacija, stvaranje mentalnih slika, imaginacija, glumac, izvođenje, kreativni proces, vizualni model mogućnosti, glumačke tehnike.

### Abstract

All key theories, methods and techniques of acting, from Stanislavski to date, are based on the assumption that the work with senses, especially the work on the acting possibilities of visualization, is very important in the creative process of the actors. This paper examines the operating principles on which the visual thinking and visualization are based, and how those different principles affect the acting creativity, relying on the insights about the fundamental processes of creative cognition. The focus is on the process of the formation of the roles of the actors who work with conceptualized dramatic text, following the methods of mimetic theatrical frame.

Theoretical analysis is based on the comparison of various philosophical concepts of imagination and visualization, with special reference to the insights of David Hume, Immanuel Kant and Johann Gottlieb Fichte. The results of modern psychological research of creative cognition are discussed, as well as the insights of theater theorists and pedagogues on the application of visualization in the work with the actors, especially Stanislavski, Lee Strasberg and Michael Chekhov. By analyzing the characteristics and function of mental images, especially in the context of the imaginative processes, the possibilities of their application are examined in the acting work and during performance. Various functions of imagination and visualization are further discussed, in the light of the evolutionary and mimetic theory, as well as the theory of blending, and special attention is paid to the theories of projection. Consequently, the paper verifies if the insights about the functioning of visual thinking during the creative process of the actors can be applied in the design of new approaches aimed at the development of acting expression.

In the empirical part of the research, it is verified how the technique based on visualization affects the creative process of the actor and whether it can change the quality of the performance. Although the results of quantitative and qualitative research differ in part, the intersection of theoretical insights with the outcomes of the experiment gives a complete confirmation to the visual model of possibilities which includes precognitive, cognitive and metacognitive aspects of imagination, and provides complete absorption of the actor into the imaginary circumstances of the play. The proposed visual model that allows the actor to discover and explore various imaginary circumstances using visualization, could be the basis for the development of new performing techniques and methods, both in the theater based on the dramatic text in the concept of the play, as well as in other modalities.

Key words: visual thinking, visualization, mental imagery, imagination, actor, performing, creative process, visual model of possibilities, acting techniques.

**SADRŽAJ**

1. UVOD	9
1.1. Teorijska polazišta	14
1.2. Predmet, ciljevi i hipoteze istraživanja	23
1.3. Metodološki pristup	25
1.4. Očekivani rezultati	27
2. Filozofska tumačenja vizualizacije i imaginacije	29
2.1. Imaginacija kao sposobnost	31
2.2. Imaginacija kao memorija i(li) slika u svesti	37
2.3. Imaginacija kao originalnost, kreativnost i transcendentnost	46
3. Psihološka istraživanja vizualizacije i imaginacije	54
3.1. Funkcije vizualizacije i imaginacije	55
3.2. Priroda mentalnog predstavljanja i <i>debata o slikama</i> : Koslin vs Pilišin	57
3.3. Pet principa vizualizacije Ronalda Finka	63
3.3.1. Implicitno kodiranje	63
3.3.2. Perceptivna ekvivalentnost	68
3.3.3. Spacijalna ekvivalentnost	71
3.3.4. Transformaciona ekvivalentnost	72
3.3.5. Strukturalna ekvivalentnost	74
3.4. Koncept kreativne kognicije	77
3.5. Istraživanja konceptualne ekspanzivnosti	79
4. Uloga vizualnog mišljenja i imaginacije u kreativnom procesu glumaca i izvođača	
4.1. Specifičnosti kreativnog procesa glumaca i izvođačkih umetnika	85
4.2. Uobrazilja i vizualizacija u <i>sistemu</i> Stanislavskog	91

4.3.	Vizualizacijom do emocija: <i>Metod</i> Li Strazberga	98
4.3.1.	Tehnike čulnog pamćenje	98
4.3.2.	Od čulnog do emocionalnog pamćenja	101
4.4.	<i>Rad na slici</i> Mihaila Čehova	107
4.4.1.	Teorija izomofizma i psihološki gest	107
4.4.2.	Tehnike zasnovane na vizualizaciji	113
4.5.	Nadgradnja i kritički osvrt Stele Adler	119
5.	Tri aspekta imaginacije (glumačka apsorbovanost u imaginaciji)	122
6.	Blending teorija i <i>Selkie</i>	132
7.	Mimetička svojstva imaginacije i vizualizacije	137
8.	Odnos vizualizacije i projekcije	146
8.1.	Slike kao projekcije draži i slike kao invencije uma	146
8.2.	Teorije projekcije	149
8.3.	Tehnika aktivne imaginacije	155
8.4.	Projektivne tehnike u funkciji dijagnostike: <i>crtež = projekcija</i>	157
8.5.	Projekcija u umetnosti	161
9.	Istraživanje: Primena tehnike crteža u kreativnom procesu glumaca	165
9.1.	Metod	165
9.1.1.	Ispitanici	167
9.1.2.	Stimulusi i procedura	168
9.1.3.	Merenje i obrada podataka	170
9.2.	Rezultati istraživanja	172
9.3.	Diskusija	176
10.	Zaključna razmatranja:	
	Principi vizualnog mišljenja u kreativnom procesu izvođačkih umetnika	183

11. Literatura	189
12. Prilozi	208
12.1. Dijalog iz drame „Galeb“ A. P. Čehov	208
12.2. Dijalog iz drame „Tri sestre“ A. P. Čehov	209
12.3. Crteži koje su radili glumci nakon čitanja scene iz drame „Galeb“	211
12.4. Crteži koje su radili glumci nakon čitanja scene iz drame „Tri sestre“	212
12.5. Lista glumaca/ica koji su učestvovali u eksperimentu	216
12.6. Lista nezavisnih procenjivača koji su učestvovali u postupku procene	217
12.7. Biografija kandidatkinje	218
12.8. Izjava o autorstvu, izjava o istovetnosti štampane i elektronske verzije doktorske disertacije i izjava o korišćenju	221



## 1. Uvod

“Većina nas je toliko navikla da razmišlja rečima, da smo izgubili sposobnost da vizualizujemo“. (Saraswati, 1974: 231)

Reč *vizualan* (lat. *visualis*) potiče od reči *visus* koja na latinskom znači *vid*. Vizualizovati znači učiniti nešto vidljivim, stvoriti sliku, predočiti vizualno. Dakle, sve što je vizualno odnosi se na čulo vida, sa značenjem: vidljivo. Rudolf Arnhajm je vizualno opažanje posmatrao kao *saznajnu aktivnost*, kao složeni proces koji podrazumeva specifičnu simbiozu više različitih činilaca, stoga on zaključuje: “Vizualno opažanje je vizualno mišljenje“ (Arnhajm, 1985/1970: 20). Arnhajm izjednačava percepciju sa mišljenjem pokazujući do koje mere je vizualna percepcija složen dinamički proces zasnovan ne samo na prijemu informacija već i na njihovoj selekciji, organizaciji i interpretaciji koja omogućuje stvaranje celovitih i osmišljenih slika sveta. U okviru teorije geštalta, Arnhajm je ispitivao vizualnu percepciju, posebno crteža, slika i skulptura. Slike koje nisu ispisane u vazduhu kao gestovi, kaže Arnhajm, već ostavljaju trajni trag (na platnu, papiru), pokazuju nam jasnije nego gestovi kakve bi mogle da budu ”mentalne slike”. Arnhajm primećuje da su tek sa impresionistima teorija umetnosti i estetika počele da prihvataju drugačije gledište - da je slika proizvod duha, a ne talog fizičke stvarnosti. Pre toga je vladalo opšteprihvaćeno uverenje da slika mora imati za cilj da *verno liči na prirodu*. Veliki je doprinos Arnhajma i drugih psihologa geštalt škole u razumevanju vizualne percepcije kao specifičnog i složenog kognitivnog procesa. Međutim vizualno

mišljenje se ne može svesti samo na opažanje, odnosno, ono se javlja i u odsustvu spoljne stimulacije - u imaginativnim procesima koji su veoma važni za kreativnost izvođačkih i drugih umetnika; pa je stoga i u fokusu ovog rada.

**Vizualizacija** (eng. *visualization, visual mental imagery*) je pojam koji se odnosi na **stvaranje mentalnih slika** pomoću vizualnog ili verbalnog stimulusa, kao i pomoću čula sluha, mirisa, ukusa i dodira. Tokom stvaranja mentalnih slika sva su čula uključena, ali je potvrđeno da je fokus uglavnom na vizualizaciji (Pearson, Naselaris, Holmes & Kosslyn, 2015), izuzev kod osoba koje su slepe ili imaju visok stepen slabovidosti.

Najnovija istraživanja fenomena mentalnih slika kognitivnih psihologa (Pearson, Naselaris, Holmes & Kosslyn, 2015) beleže važnu ulogu vizualizacije u percepciji, kogniciji i mentalnom zdravlju. Nalazi potvrđuju vezu fenomena vizualizacije i percepcije koji prate jedinstvene principe funkcionisanja, opisujući vizualizaciju kao unutrašnju reprezentaciju koja funkcioniše kao slaba forma percepcije. Razlika između vizualne percepcije i vizualizacije je u tome što se vizualna percepcija (u daljem tekstu percepcija) odnosi na opažanje spoljnih objekata i pojava koji se javljaju u realnosti, dok je vizualizacija fenomen koji se odnosi i na čovekovu sposobnost imaginacije.

Potencijal vizualne slike za ljudsko saznanje bio je predmet žučne naučne polemike sedamdesetih godina prošlog veka, između psihologa Stefana Koslina (Stephen M. Kosslyn) i Zenona Pilišina (Zenon Pylyshyn). *Debata o slikama (imagery debate)*, kako je u literaturi nazivaju, koja je vođena između ova dva istraživača, zauzima važno mesto u modernoj istoriji razumevanja uloge vizualizacije i imaginacije u saznavnim procesima. Pilišin zastupa pravac lingvističkog izučavanja

verbalnih konstrukata imaginacije, i saznavnu vrednost (vizualne) slike dovodi u pitanje; on izučava “misao bez slike“ čime, kao psiholog, nastavlja filozofsku tradiciju “ikonofobije“, ili “imaginacije bez slike“, na tragu Vitgenštajna (Wittgenstein, 1922), Sartra (Sartr, 1948), Rajla (Ryle, 1949) i Vajta (White, 1990), dok je Koslin i danas jedan od vodećih istraživača vizualnog mišljenja i fenomena vizualizacije - njenih funkcija i saznavnih vrednosti.

Savremeni kognitivni psiholozi, eksperimentalno potvrđuju da slika dobijena vizualnim stimulusom ima veću *transformacijsku složenost* od slike dobijene verbalnim stimulusom (Pearson & Logie, 2004). Ispitanici su kreativniji kada se stimulusi izlažu u vizualnoj formi, u poređenju sa izlaganjem stimulusa u verbalnoj formi. U ispitivanju potencijala vizualizacije u radu glumaca i izvođačkih umetnika treba voditi računa da njihov kreativni proces u prirodnom okruženju veoma često polazi od pisane reči, dakle od verbalne forme, ali se postavlja pitanje da li i na koji način vizualizaciju koja nastaje na osnovu ponuđenog dramskog predloška može povećati stepen kreativnosti glumačkog izraza. Takođe, važno je napomenuti da se stvaranje mentalnih slika može posmatrati i kao “mentalni produkt“ i kao “mentalni proces“ (Geake & Kringelbach, 2007), pa se i fokus ponekad prebacuje sa jedne na drugu. Mi ćemo u ovom radu kada govorimo o mentalnom produktu koristiti termin vizualizacija; dok kada govorimo o različitim mentalnim procesima sinteze, korišćićemo termin vizualno mišljenje.

*Vizualno mišljenje* se može definisati kao kognitivni proces zasnovan na vizualnim mentalnim reprezentacijama koje mogu nastati dejstvom spoljnih ili unutrašnjih stimulusa, kao i dejstvom njihove interakcije. To je, dakle, mišljenje u slikama, nasuprot verbalnom mišljenju koje se zasniva na pisanim i/ili izgovorenim rečima. U vizualnom mišljenju nastaju i kombinuju se mentalne slike, dejstvom

različitih procesa mentalne sinteze. U kreativnom procesu glumaca vizualno mišljenje se može pratiti kroz tok glumčevih asocijacija, mentalnih sinteza i transformacija u odnosu na splet različitih podsticaja, direkcija i zahteva koje se tokom procesa javljaju, počev od dramskog teksta, preko rediteljskih indikacija i dinamike samih proba, do postupaka koji mogu direktno uključivati vizualnu stimulaciju, kao što je to slučaj sa vežbama crteža ili drugih oblika izražavanja koji uključuju vizualizaciju.

Vizualizacija je najreprezentativnija forma *imaginacije*. Od svih čula, čulo vida kod čoveka je najdominantnije (oko 80% informacija dolazi od čula vida), pa nije neobično što se imaginacija najčešće izučava pomoću vizualizacija i vizualne stimulacije. Naše istraživanje fenomena imaginacije i vizualizacije u kreativnom procesu izvođačkih umetnika zasnovano je na psihološkim uvidima, koji mahom potiču od istraživača kognitivne orijentacije, i delimično se oslanjaju na filozofska tumačenja imaginacije i vizualizacije (Hjum, Kant, Fihte i dr.), kao i na tumačenja teoretičara glume (Stanislavski, Strazberg, Čehov i dr.). Filozofi, kao i teoretičari glume veoma često koriste termin imaginacija, kada govore o vizualizaciji, upravo zbog toga što se imaginacija *najčešće* zasniva na procesima vizualnog mišljenja, dok kod pojedinih autora i sam termin imaginacija dobija posebnu odrednicu, kao na primer kod Stanislavskog koji uvodi pojam *uobrazilje* i razmatra njene funkcije u kreativnom procesu glumca (Stanislavski, 2004/1936). Zapravo svi teoretičari glume kada govore o vizualizaciji u kojoj se javljaju senzacije poreklom iz drugih čula (proces sinestezije), koriste termin *imaginacija*, pa tako često dolazi do zabuna i nejasnoća.

Od Aristotela do danas imaginacija se povezuje sa *perceptivnim iskustvom* koje traje u odsustvu čulnog nadražaja (Roth, 2007). Aristotel je zapravo govorio o

*fantaziji* (grč. *phantasia*) od koje je imaginacija latinski prevod. *Imaginacija* je u “Oksfordskom rečniku“ (1989) definisana na više načina, i to kao: stvaranje mentalnih slika (uglavnom vizualnih), zatim kao sanjarenje koje karakterišu fantazije i spontani tok misli - od jedne ideje do druge, kao planiranje mogućih i nemogućih radnji – protivčinjenično i “Šta ako?“ (What if?) razmišljanje. Pritom je *kreativna imaginacija* specifikovana kao “snaga formulisanja visoko inovativnih ili originalnih ideja i kulturnih produkata“ (prema, Roth, 2007: XX). U literaturi i filozofiji imaginaciji se pripisuje “figurativno“ ili “metaforičko razmišljanje“, gde se “jedan koncept ili entitet tretira kao da je nešto drugo - “Kao da“ (As if) razmišljanje“ (Roth, 2007: XX). Psiholog Ilona Rot zaključuje da sve ove definicije ukazuju na “čovekov umni kapacitet da elaborira koncepte, slike i ideje, koje nisu u vezi sa čovekovom sadašnjošću ili prošlašću, i koje se možda nikada neće desiti“ (Roth, 2007: XX). Mi ćemo u ovom radu usvojiti definiciju Ilone Rot, i terminom imaginacija referisaćemo na glumčev kapacitet da generiše, zatim i da mentalno obradi i razradi - pre svega slike, kao odgovor na određeni koncept i/li ideje koje se tokom kreativnog procesa javljaju. Razlika između imaginacije i vizualizacije je u tome što imaginacija ne mora da uključuje vizualizaciju, već se može zasnivati na drugim čulnim modalitetima - sluhu, mirisu, ukusu, dodiru; ali takođe, kao i vizualizacija, može biti izazvana i verbalnim stimulusom – rečju i/li tekstem.

Teoretičar vizualne kulture Kosta Bogdanović kaže da su vizualne predstave “pojave, stanja i događaji sublimisani u uobraziljnom viđenju time što je najvizibilnije ono što nije realno viđeno a što je kao takvo u svest dozvano“ (Bogdanović, 2005: 9). Vizibilno je po Bogdanoviću sve što ima *mogućnost* da postane vidljivo. Bogdanović vizualno razmatra kao “mogućnost umetničke prakse”, odnosno kao odnos “konkretno-realnog viđenja i uobraziljnog viđenja”; realnost se “dograđuje u svetu

uobrazilje“, gde čovek može da ode “u prostor i vreme bez koraćanja”. Čovek tako može da vidi neke druge svetove “iz sebe” ne “pred sobom”, i tako “spoznaje u svom biću najoljuđeniji svoj realitet”(Bogdanović, 2005: 9). Vizualna spoznaja se stvara vekovima a produbljuje u različitim viđenjima u ljudskoj uobrazilji (Bogdanović, 2007). Ovo Bogdanovićevo razumevanje moguće viđenog, odnosno vizibiliteta, odgovara Jungovom tumačenju *Arhetipa* – shvatanju da sve ljudske predstave imaju svoje urođene mogućnosti u odnosu na kolektivno nesvesno kao čovekovu riznicu nasleđenog iskustva (Jung, 2003). Mogućnosti koje otvara svet uobrazilje, odnosno vizibilnost sveta uobrazilje, veoma je važna za razumevanje *vizualnog modela mogućnosti* koji ćemo predstaviti u ovom radu.

### 1.1. Teorijska polazišta

Vizualizacija je veoma često polazište ili ishod *sinestezije* (grč. *syn* - zajedno, i *aisthesis* - percepcija). Sinestezija je neurološki fenomen u kojem informacija primljena jednim čulom automatski i nesvesno pobuđuje iskustvo nekog drugog čula, ili više njih: kada reči npr. imaju “boju“ ili “ukus“, ili kada se na pojavu nekog zvučnog stimulusa “vidi“ oblik ili boja, itd. Kod sinesteta (ljudi kod kojih se javlja ovaj fenomen) mogu se javiti iskustva u kojima se povezuju dva ili više čula. Primećeno je da osobe koje često doživljavaju sinesteziju pokazuju veću mogućnost vizualizacije (Barnett & Newell, 2008; Spiller, Jonas, Simner & Jansari, 2015 ), i da na testovima: VVIQ, SUIQ, VMIQ (koji služe za merenje stepena sposobnosti za vizualizaciju) pokazuju visoke rezultate. Zna se da individualni imaginativni kapacitet stvaranja slika kod ljudi varira (Cornoldi & Vecchi, 2003), kao i kapacitet za kreativnost (Simonton, 2002). Test za procenu stepena vizualizacije koji se najčešće

koristi u psihologiji je VVIQ - *Vividness of Visual Imagery Questionnaire* (Marks, 1973); dok se poslednjih godina koriste i SUIS - *Subjective Use of Imagery Scale* (Reisberg, Pearson & Kosslyn, 2003), VMIQ - *Vividness of Movement Imagery Questionnaire* (Roberts, Callow, Hardy, Markland & Bringer, 2008); iako je VVIQ i dalje najčešće rađeni test kod procene stepena vizualizacije. Dokazano je da samo nekoliko ljudi može da tvrdi da retko ili nikada nema svesnu imaginaciju i sa njom povezane vizualizacije (Galton, 1880, 1883; Faw, 1997, 2009; Brewer & Schommer-Aikins, 2006). Fenomen vizualizacije u psihologiji se ispituje na različite načine. Otkriveno je da se vizualizacija javlja kod ljudi nezavisno kojoj kulturi pripadaju (Samuels, 1972). Što se pola tiče, prevladava mišljenje da se vizualizacija javlja podjednako kod žena i muškaraca (McKelvie, 1995; Campos, Perez-Fabello & Gomez-Juncal, 2004; Barnett & Newell, 2008; Baer & Kaufman, 2008), dok manji broj istraživača beleži da žene imaju bolju sposobnost vizualizacije (npr. Richardson, 1999; Piirto, 1991, 2004), ili da na vizualizaciju kod žena utiču hormonalne promene tokom mesečnog ciklusa (Wassell, Rogers, Felmingam, Bryant & Pearson, 2015).

Tokom poslednjih šezdeset godina, koliko se aktivno eksperimentalno istražuje imaginacija i vizualizacija, utvrđeno je da postoje različite funkcije vizualnog mišljenja među kojima su: implicitno kodiranje (Fink, 1989), pamćenje, planiranje budućnosti, donošenje odluka (Kosslyn, 2015), iskustvena (Pearson, 2007), mimetička (Blackmore, 2000), i evolucionarna funkcija (Mithen, 2007), predviđanje posledica, kreacija i invencija (Roth, 2007), a predložen je i model mogućnosti (O'Connor & Aardema, 2005) koji će u ovom radu biti posebno istaknut zbog primene u kreativnom procesu izvođačkih umetnika.

Kao i kada se razmatraju druge složene psihološke pojave, i ovde se mogu prepoznati dva moguća pristupa za istraživanje: *pristup odozdo na gore* koji podrazumeva izučavanje različitih elemenata vizualnog mišljenja ; i *pristup odozgo na dole* koji izučava prirodu subjektivnog iskustva viđenja (Lehar, 1999). U duhu prvog pristupa, jedno od novijih eksperimentalnih istraživanja iz neurologije (Kozhevnikov Maria, Kozhevnikov Michael, Jiao Yu & Blazhenkova, 2013) ističe postojanje dva različita vizualna puta u ljudskom mozgu: "predmetno opažanje" koje se zasniva na *ventralnom putu*, i "prostorno opažanje" koje se zasniva na *dorzalnom putu* (Kosslyn, Ganis, & Thompson, 2001; Mazard, Tzourio-Mazoyer, Crivello, Mazoyer, & Mellet, 2004; Ungerleider & Mishkin, 1982). Istraživanje je pokazalo da postoje dva različita vizualna stila: "vizualisti predmeta" (object visualizers) koji preferiraju slikarsku vizualizaciju, punu boja, a karakteriše ih izražena jasnoća slika objekata i događaja; i "vizualisti prostora" (spatial visualizers), koji preferiraju šematski prikaz (prostorne veze) između objekata. Zaključak je da su umetnici predmetni vizualisti - generalno pokazuju visoku mogućnost vizualizacije objekata; dok su naučnici i inženjeri prostorni vizualisti, odnosno pokazuju visoku mogućnost prostorne vizualizacije (Blazhenkova & Kozhevnikov, 2009). Nalaz je važan jer govori i o dve različite vrste opažanja: opažanje koje je fokusirano na objekat i opažanje koje je fokusirano na relacije između objekata.

Američki kognitivni psiholog Ronald Finke u svojoj knjizi *Principi stvaranja mentalnih slika* (Principles of Mental Imagery) kaže da fenomen vizualizacije karakteriše pet glavnih principa: *implicitno kodiranje*, *perceptivna ekvivalentnost*, *spacijalna ekvivalentnost*, *transformaciona ekvivalentnost* i *strukturalna ekvivalentnost* (Finke, 1989). Finkovi principi biće detaljno razmotreni u radu kako bi se bolje razumeo prvi i bazični princip vizualizacije – implicitno kodiranje, kao i



odnos percepcije i vizualnog mišljenja koji može biti relevantan za razumevanje kreativnog procesa glumaca. Fink definiše vizualno mišljenje kao: “Mentalnu invenciju, ili ponovno stvaranje iskustva o nekom objektu ili događaju, koje u nekom smislu podseća na realno opažanje tog objekta ili događaja, bilo u prisustvu ili odsustvu direktne čulne stimulacije“ (Finke,1989: 2). Finkovi principi ekvivalentnosti u velikoj meri se baziraju na geštaltističkoj *teoriji izomorfizma* (Köhler, 1985/1947). Psiholog Wolfgang Keler u svojoj knjizi *Geštalt psihologija* ističe značaj izomorfizma (grčki: *isos* - jednak i *morphe* - oblik). Ideja ove teorije je da opažanje nastaje kroz izomorfne procese dva polja: geografskog polja (sredina koja nas okružuje), i dinamičkog opažajnog polja (koje je u nama), pošto je spoljni objekat uvek u vezi sa nekom unutrašnjom reprezentacijom odnosno slikom. To je strukturalna srodnost između sklopa draži i izraza koji on nosi, kako će kasnije objasniti Rudolf Arnheim (1998). Osvrt na uvide o izomorfizmu, kao izrazu ugrađenom u strukturu, može biti koristan u našem istraživanju upravo zbog odnosa zamišljenog i izraženog u glumačkom procesu, odnosa unutrašnje i spoljne karakterizacije, i njihovog međudejstva tokom nastajanja uloge.

Imaginacija kod glumaca počinje da se sistematski izučava paralelno sa građenjem glumačke teorije i prakse počev od ruskog glumca i reditelja Konstantina Sergejeviča Stanislavskog. Stanislavski imaginaciju (u prevodu na srpski jezik - uglavnom “uobrazilja“) izučava vežbom “kad bi“ koja od glumca traži da zamisli nekakvu drugačiju stvarnost, od one u kojoj se realno nalazi, npr. “kada bih ja bila engleska krojačica, ja bih izgledala...ponašala se...govorila...živela u...imala...” itd. Za razliku od vežbe “kad bi“, princip rada koji pretpostavlja “date okolnosti“ je proširenje koncepta kojim Stanislavski želi da istakne da je glumačka radnja zasnovana ne samo na imaginaciji, već pretpostavlja i okolnosti sugerisane u

dramskom tekstu, zahteve rediteljskog koncepta i usklađivanje sa drugim aspektima celine. Stanislavski (2004/1936) prvi put objavljuje kraću verziju *sistema* 1907. godine, i uvodi koncept emocionalnog pamćenja koji je Li Strazberg preuzeo, razradio i transformisao u posebnu vežbu, u kojoj se stimulišu glumčeva čula, kako bi se kreirala realna slika koje se glumac seća iz svoje prošlosti, tako što čulno oživljava: prostor, temperaturu, miris, ukus, karakterističan zvuk i druge elemente zamišljene situacije (Strasberg, 2010). Gotovo sve Strazbergove vežbe uključuju vizualizaciju, i to uglavnom kroz sinestetski pristup, obzirom da je Strazberg potencirao upravo rad na čulima, i time razvio i unapredio koncept emocionalnog pamćenja. Mihail Čehov, između ostalog, govori o *imaginarnoj slici*, odnosno o "vizualnom odgovoru" koji se kod glumca javlja kada postavlja pitanja liku (Čehov, 2005). Čehov sugerise da glumac sam sebi postavlja pitanja vezana za lik i da aktivno čeka vizualni odgovor; kao produkt stvaralačke intuicije, kaže Čehov, nema pitanja na koje glumac ne može dobiti odgovor. Čehov je vežbu emocionalnog pamćenja Stanislavskog, potpuno zamenio vežbama imaginacije i vizualizacije, ističući: *psihološki gest, imaginarno telo, rad na senzacijama, arhetipove, zračenje* itd. Ove vežbe koje se primarno koriste vizualizacijom i o kojima će biti više reči u poglavlju 4, ukazuju na oslobađanje i ekspresivnost glumačkog tela korišćenjem tehnika vizualizacije. Uvidi Li Strazberga i Mihaila Čehova odnose se na analizu procesa vizualizacije i imaginarnih slika, kroz glumački postupak, i zbog toga su važan oslonac u teorijskoj analizi i pripremi empirijskog istraživanja koje će u radu uslediti.

Sve ključne teorije, metode i tehnike glume, od Stanislavskog do danas, zasnivaju se na pretpostavci da je u kreativnom procesu glumaca veoma važan rad sa čulima; i naročito rad na glumačkoj sposobnosti vizualizacije koja glumca oslobađa grča i daje mu neophodnu ekspresivnost, jer ga upućuje na radnju i pokret (spoljašnji,

ili unutrašnji-imaginarni), dok mu je zadatak (direktan ili indirektan) da prati svoja čula.

Zanimljivo je da se fenomenu imaginacije i vizualizacije u psihologiji vraća značaj tek u drugoj polovini dvadesetog veka, kada se razvijaju mnoge važne glumačke tehnike i metode: Li Strazberga, Mihaila Čehova, Stele Adler i dr. Čitajući Stanislavskog, Mihaila Čehova i Li Strazberga, stiče se utisak da su oni pratili psihološka istraživanja svog perioda, i svoje vežbe kreirali kombinovanjem psiholoških saznanja, iskustava i svojih profesionalnih preferencija. Često su i sami termini preuzimani iz psihologije, na primer termin *emocionalno pamćenje* Stanislavski preuzima od francuskog psihologa Teodala Riboa (Merlin, 2004), kao što je evidentan uticaj Džejms-Langeova teorije emocija koju Stanislavski dobro poznaje i uvide primenjuje.

Ukrštanje metoda iz različitih naučnih disciplina prilikom izučavanja fenomena imaginacije daje nove uvide. Kognitivna arheologija koristi artefakte i arheološke ostatke iz rane praistorije kako bi otkrila razvoj imaginativnih kapaciteta kod naših predaka (Mithen, 1996). Ova istraživanja kombinuju eksperimentalnu psihologiju sa antropologijom i evolucionom teorijom, otkrivajući izvesne zakonitosti u razvoju imaginativne misli.

*Evoluciona teorija* imaginacije Stivena Mitena pomoći će nam da sagledamo razvoj imaginacije homoidnih predaka; kao i da razumemo kako i kada je imaginacija postala *kreativna imaginacija* - odvajajući se postepeno od primarne funkcije opstanka (Mithen, 2007).

*Mimetička teorija* je takođe važna za istraživanje kreativnog procesa izvođačkih umetnika jer posmatra čoveka kao biće koje uči imitacijom. Ova teorija

predlaže *mim* (eng. *meme*), nasuprot gena (eng. *gene*), kao glavnog replikatora čovekovih ideja, misli i informacija. Mimetičku teoriju je predložio evolucionari biolog Ričard Dokins (Richard Dawkins) kome se pridružuju filozof Danijel Denet (Daniel C. Dennet) i psiholog Suzan Blekmor (Susan Blackmore). Kako Miten kaže, ova teorija se ne treba smatrati kao oponentna evolucionoj teoriji, već kao dopunska (Mithen, 2007). Nagomilavanje slika preko kulturoloških, religioznih, i drugih vrsta *mimova* i *mimepleksa* (Blackmore, 2000), izaziva svojevrsnu prezasićenost vizualnim informacijama. Tako nije uopšte čudno što se posle mimetičke teorije pojavljuje teorija “mešanja” odnosno *blending-a*, koju predlaže Mark Tarner (Mark Turner). Blending teorija govori o mešanju svesnih i nesvesnih elemenata u novu celinu. Blending prati specifičnu logiku, pošto se misaoni tok prebacuje iz jednog konteksta u drugi (Turner, 2007), što može biti ključno u razmatranju kreativnog postupka glumaca koji tokom rada na ulozi funkcionišu u barem dva misaona okvira: imaginarni okvir lika prepliće se sa realnim okvirom u kojem se nalazi glumac.

U radu se takođe ispituju različite *teorije projekcije*, pre svega uvidi Sigmunda i Ane Frojd, Karla G. Junga i Hermana Roršaha. Fenomen projekcije se prvenstveno odnosi na ljudski mehanizam odbrane (Frojd, 2010). Projekcija nas štiti od neprijatnih impulsa i nagona, negirajući njihovo postojanje u nama, i pripisujući ih drugim ljudima. Iako se fenomen projekcije javlja još kod starogrčkog pisca Ksenofana, a zatim kod italijanskog filozofa Đanbatiste Vikoa, u psihologiju ga je uveo Sigmund Frojd koji ističe da ovaj odbrambeni mehanizam ima veze sa neprihvaćenim mislima. Jung govori o projekciji na malo drugačiji način, ističući za razliku od Frojda, da se dobri sadržaji takođe projektuju, ne samo loši. Crtež i glumačka kreacija, kao i svaki oblik kreativnog ispoljavanja mogu se posmatrati kao projekcije koje su povezane sa umetnikovim mislima, željama i osećanjima. Stoga je

izučavanje fenomena projekcije izuzetno značajno za ovakvu vrstu analize, jer pokazuje kako se projektivne tehnike mogu koristiti, ne samo kao dijagnostičke, već i kao umetničke: vežba crteža koja se radi sa glumcem može imati funkciju pokretača i stimulacije samog procesa, kao što brojni drugi postupci zasnovani na vizualizaciji mogu biti korišćeni u funkciji glumačke kreativnosti. Jung nas podseća da *imaginativno (ili fantazmatsko) mišljenje* predstavlja mišljenje u slikama, simbolima i predstavama mašte, nasuprot logičkom, analitičkom mišljenju. To je mišljenje koje se koristi intuicijom i emocijama. Imaginativno mišljenje je jedinstvena, arhaična vrsta mišljenja, koja ima veliki značaj za čoveka i njegov psihički i duhovni život (Jung, 2005). Cilj imaginativnog mišljenja nije razumno saznavanje stvarnosti i utvrđivanje jedne istine, nego stvaranje nečeg novog, nepostojećeg. Jung se bavio svim oblicima vizualnog, najviše *aktivnom imaginacijom*. Crtež kao projekcija glumcu otkriva kreativne mogućnosti koje tek treba da budu isprobane. U psihijatriji i psihologiji u velikoj je upotrebi projekcioni test Hermana Roršaha (Rorschach, 2011/1921), poznatiji kao *Roršahov test mrlja*. Ovaj švajcarski psihijatar kanuo je kap mastila na papir, preklopio ga i tako dobio nedefinisane i simetrične oblike. Ovakvim crtežom, odnosno njegovim tumačenjem, primetio je Roršah, iznose se potisnute želje i unutrašnji konflikti. Roršahov test i njegova istraživanja biće ispitana jer se odnose na tumačenje crteža (mrlje), kao što i glumac izvesno, ako bi nacrtao nešto pre izvođenja scene, ne samo da bi bio stimulisan vizualizacijom, već bi na neki način i "tumačio" taj crtež svojom igrom na sceni, svesno ili nesvesno.

Takođe, utvrđeno je, da nije svako pojavljivanje mentalnih slika voljno - spoljni događaji i unutrašnje asocijacije mogu da izazovu pojavu mentalnih slika, čak iako čovek u tom trenutku "ne želi da ih vidi" (Pearson, Naselaris, Holmes & Kosslyn, 2015). Greške prilikom opažanja (opažajne iluzije) ukazuju nam da i

vizualizacija ima svoje iluzije, odnosno da je ona neka vrsta *fantomske percepcije*: “Doživljavanje vizualnog sveta je zajednički projekat memorije, trenutne stimulacije i predviđanja budućnosti“ (Pearson & Westbrook, 2015: 278). Veliki broj naših doživljaja ne dolazi od retinalne stimulacije, već su to *fantomska iskustva (phantom experience)* unutar mozga, kažu pojedini autori. Primećeno je da vizualizacija igra važnu ulogu kod mnogih mentalnih poremećaja, i da se kliničari mogu koristiti vizualizacijom u tretiranju takvih poremećaja (Pearson, Naselaris, Holmes, & Kosslyn, 2015). *Stepen apsorpcije u imaginarni okolnosti* može biti veoma visok, a vizualizacija može da pomogne ponovnom uspostavljanju doživljaja stvarnosti *metakognitivnog aspekta* (O'Connor & Aardema, 2005). Mnogi se filosofi slažu, među kojima i Hjum, Kant, Fichte, da imaginacija otvara različite i nove *moгуćnosti* o čemu će biti više reči u poglavlju 2. Kognitivni psiholozi Okonor i Ardema (O'Connor & Aardema, 2005) govore o *modelu mogućnosti*, koji podrazumeva zajedničko dejstvo imaginacije i percepcije, želje i realnosti, sadašnjosti i budućnosti, gde svest prikazuje odabrani svet kroz maksimalnu *apsorpciju* u tu mogućnost.

U radu će biti predložen vizualni model mogućnosti kao glavni preduslov za apsorbovanost u imaginarni svet lika, koji omogućava glumcu da se pomoću vizualizacije (naročito implicitnog kodiranja) apsorbuje u različite imaginarne mogućnosti koje određuje glumčeva prekognicija. Ovi vizualni modeli (crteži) treba da omoguće apsorpciju glumca u date okolnosti lika. Kako Fichte kaže: *sopstvo* određuje ono što nije *sopstvo*, kao što i ono što “nije *sopstvo*“ određuje *sopstvo*, i samim tim postaje “deo“ *sopstva* (Fichte, prema Rundell, 2013).

Zapisi o genezi ključnih naučnih otkrića svedoče o važnosti procesa vizualizacije, kao što i umetnici u drugim disciplinama ističu ključnu važnost vizualizacije u kreaciji umetničkih dela. Veliki broj slučajeva imaginacije i

vizualizacije zabeleženih u literaturi bio je prekognicijski: odlazak u kosmos je predvideo Kepler (Kepler, 1596); podmornice i ronjenje predvideo je Žil Vern u svojoj knjizi “20 000 milja pod morem“ (Verne, 1870); internet je predvideo Mark Tven (Twain, 1898.) u krimi priči “From the London Times of 1904”; ideja o robotu se pojavljuje u Čapekovej naučno-fantastičnoj drami “R.U.R“, (Capek, 1920), mada ideja o mehaničkom slugi vodi poreklo još iz grčke mitologije; sistem satelitske komunikacije predložio je Artur Klark (Clarke, 1945), dok genetski inženjering anticipira Haksli u noveli “Vrli novi svet“ (Aldous Huxley, 1931). Primeri su brojni: platne kartice, diskovi, mobilni telefoni, IT tehnologija - sve se to kao produkt imaginacije prvo pojavilo u romanima naučne fantastike još pre nego što je realni patent osmišljen (ITN Team, 2012). Na osnovu pomenutih teorija, eksperimenata, zaključaka, očigledan je potencijal rada na slici u kreativnom procesu glumaca i drugih izvođačkih umetnika, i ima mnogo razloga koji idu u prilog pretpostavkama da vizualizacija igra važnu ulogu tokom kreativnog razmišljanja.

## 1.2. Predmet, ciljevi i hipoteze istraživanja

**Predmet** istraživanja u ovom radu je vizualno mišljenje glumaca u procesu nastajanja uloga zasnovanih na dramskom tekstu i izabranom konceptu, kao i principi na kojima se vizualno mišljenje zasniva i koji omogućuju razvoj imaginativnih okvira i kreativnih ishoda.

**Cilj** rada je da se ispita na kojim operativnim principima se zasniva vizualno mišljenje i vizualizacija kod čoveka, da bi se uporednom analizom mogao proučiti potencijal vizualnog mišljenja i vizualizacije u radu glumca izvođača.

Specifični ciljevi rada su ispitati:

- kako i na koji način vizualno mišljenje i vizualizacija funkcionišu u kreativnom procesu glumca prilikom istraživanja, razumevanja, i kreiranja imaginarnih okolnosti;
- mogu li se tehnike zasnovane na vizualizaciji koristiti u kreativnom procesu glumca tako da njihova primena može uticati na kvalitet glumačkog izvođenja (i kako).
- na koji način se principi vizualnog mišljenja i vizualizacije mogu primeniti u razvoju *novih* tehnika za razvoj glumačkog izraza i/li uloga.

**Po glavnoj hipotezi** rada vizualno mišljenje je stožer generativnih procesa tokom nastajanja glumačke uloge koja se zasniva na imaginarnim okvirima, i da kreativni proces glumaca i drugih izvođačkih umetnika može biti stimulisan posebnim tehnikama koje se zasnivaju na razvoju vizualizacije.

Pomoćne hipoteze rada su:

1. Vizualno mišljenje i vizualizacija omogućavaju glumcu apsorpciju u date okolnosti lika tokom pripreme scena, kao i tokom izvođenja.
2. Vizualno mišljenje i vizualizacija omogućavaju glumcu da prođe kroz novo iskustvo, da predoči sebi lik, i da istraži različite mogućnosti vezane za njegove fizičke i mentalne karakteristike.
3. Vizualno mišljenje i vizualizacija podstiču čulno pamćenje, uključujući i ostale čulne modalitete u imaginativne procese, i izazivajući sinestetska iskustva koja mogu biti ključna u radu sa emocionalnim pamćenjem i aktualnim emocionalnim doživljajem.



4. Projektivne tehnike koje aktivno uključuju i podstiču vizualno mišljenje stimulišu glumačku kreativnost.
5. Vizualizacija izazvana dijaloškim stimulusom, operacionalizovana kroz crtež koji postaje vizualni stimulus, podstiče istraživačke, imaginativne i generativne procese i menja kvalitet izvođenja.

### 1.3. Metodološki pristup

Istraživanje je zasnovano na teorijskoj analizi i empirijskoj proveri uvida putem kvalitativne i kvantitativne analize podataka dobijenih iz izvedenog eksperimenta.

Teorijska analiza je podeljena u više posebnih celina u kojima se ispituju različiti teorijski okviri i koncepcije usmerene na razumevanje principa vizualnog mišljenja, kao i povezanosti imaginacije i vizualizacije. Analiza je fokusirana na ispitivanje različitih filozofskih koncepcija imaginacije i vizualizacije, zatim na psihološka istraživanja vizualnog mišljenja, kao i na uvide pozorišnih teoretičara i pedagoga o primeni vizualizacije u radu sa glumcima. Filozofsko polazište o imaginaciji i stvaranju mentalnih slika je u radu korisno jer se kasnija istraživanja kognitivnih psihologa u velikoj meri oslanjaju i nadovezuju na predložene filozofske koncepcije. Kognitivistički model mogućnosti pomoći će nam da razmotrimo i predložimo vizualni model mogućnosti u kreativnom procesu glumca, na kojem je zasnovano eksperimentalno istraživanje prikazano u poglavlju 9. Takođe u teorijskom delu biće prikazana i komparativnim i analitičkim metodima obrađena glumačka istraživanja vizualnog mišljenja kroz praktične vežbe pokretanja imaginacije i vizualizacije, koje su predlagali Stanislavski, Mihail Čehov, Li

Strazberg, Stela Adler, Erik Moris i Džoan Hočkis. Ispitivanje je zasnovano na interdisciplinarnom pristupu u kome se fenomen vizualizacije i vizualnog mišljenja analizira ukrštanjem različitih teorija, kao i diskusijom relevantnih teorijskih uvida koji pronalaze potvrdu u nalazima savremenih empirijskih istraživanja.

Interdisciplinarni pristup je izabran kako bi se povezala znanja iz oblasti filozofije, psihologije i dramskih umetnosti u funkciji razumevanja vizualnog mišljenja kod čoveka, a sledstveno i primene znanja u izvođačkim umatnostima.

Empirijsko istraživanje zasnovano je na eksperimentalnom nacrtu i kvalitativnoj analizi. Eksperimentalno istraživanje sa glumcima koje je u radu prikazano usmereno je na proveru vizualnog modela mogućnosti uz pomoć projekivnih tehnika. U obradi rezultata biće primenjena *konsenzualna tehnika procene* Tereze Amabile (Consensual Assesment Tehnique – CAT, 1982), kako bi se uz pomoć nezavisnih eksperata testirali efekti primenjenih tehnika zasnovanih na vizualizaciji. Konsenzualna tehnika učestalo se koristi za procenu kreativnosti u savremenim psihološkim istraživanjima, i oslanja se na *subjektivnu procenu* eksperata iz određenog domena. Konsenzualna tehnika je bazirana na pretpostavci da grupa nezavisnih procenjivača koji su dobro upoznati sa domenom (u našem slučaju dramske i izvođačke umetnosti) - jesu najbolji procenjivači za takvu vrstu zadatka. Pouzdanost konsenzualne tehnike se meri stepenom konzistentnosti procena odnosno intersubjektivne saglasnosti procenjivača. Dobijeni podaci biće obrađeni statističkom metodom analize varijanse, a biće urađena i kvalitativna analiza podataka dobijenih iz intervjuja sa glumcima.

#### 1.4. Očekivani rezultati

Uloga vizualnog mišljenja i vizualizacije u radu sa glumcima nije ispitivana u naučnim istraživanjima, a važno je proučiti na koji način različiti principi vizualnog mišljenja utiču na glumačku igru i kreativnost, da bismo utvrdili, kako Kant kaže: Šta možemo da znamo? Šta treba da činimo? Čemu možemo da se nadamo (Kant, 2012/1781), što se tiče fenomena vizualnog.

Pretpostavljamo da postupak koji se zasniva na vizualnom kodiranju, kao što je pravljenje crteža, može delovati na glumački izraz. Odnos crteža i unutrašnje radnje može se posmatrati kao poseban vid izomorfizma - kao što je to i odnos Čehovljevog psihološkog gesta i “duševne radnje“, ili pak odnos same vizualizacije i percepcije. Ako projekcijom kroz crtež čovek iznosi svoj svesni i/li podsvesni sadržaj, onda ovakva slika predstavlja glumca u ovom vremenu i na ovom mestu; karakteriše ga bojom ili nekim skupom simbola, i podstiče imaginaciju. Zato je važno ispitati da li se i kako vizualizacija može koristiti u funkciji stimulisanja i razvoja glumačkog izraza. Očekujemo da će izvođenje scena u kojima se vizualno mišljenje i vizualizacija stimulišu biti bolje ocenjeno na dimenziji kreativnosti, u odnosu na izvođenje bez stimulacije vizualnog mišljenja glumca, što može ukazati na prednosti korišćenja vizualizacije kao značajnog sredstva za razvoj glumačke kreacije. Rezultati istraživanja mogu pružiti značajan doprinos glumačkoj teoriji i praksi jer otvaraju nov put glumačkom istraživanju putem vizualne stimulacije, uz mogućnost razvoja tehnika koje se mogu primeniti u kreativnom procesu izvođača. Kao prva naučna analiza principa vizualnog mišljenja u kreativnom postupku izvođača (glumaca), istraživanje pruža mogućnost izvođenja značajnih pedagoških implikacija,

proširenje i ukrštanje uvida izvedenih iz metode Li Strazberga i tehnika Mihaila Čehova.

## 2. Filozofska tumačenja vizualizacije i imaginacije

Kognitivni arheolog Stiven Miten (Mithen, 2007) ističe da imaginacija nije vezana samo za više mentalne procese, već ona ima svoj značaj i u svakodnevnom životu. Naši homoidni preci koristili su imaginaciju kako bi preživeli (lov, građenje skloništa i td), dok je *kreativna imaginacija* karakteristična tek za *Homo sapiens-a*.

Arheološki nalazi ukazuju da postojanje kreativnog uma datira na pre oko 200 000 godina, i kako Miten navodi: čini se da se kreativna imaginacija razvila potpuno slučajno, jer je imaginacija sama po sebi retko kada *predmet selekcije*. Miten želi time da kaže da u evolucionom smislu, ljudi koji imaju veću sposobnost imaginacije, nisu evoluirali u nešto drugo ili drugačije. Ljudi su evoluirali u odnosu na promenu tela i veličinu mozga, ističe Miten, i tako stvorili uslove da mozak *sazri* pod različitim kulturnim uticajima, kao i da omogući deci “*vreme za igru*“, koje je veoma važno za razvoj. Jezik služi da poboljša ljudsku komunikaciju i razmenu informacija, i tako principom slučajnih varijacija dovodi do formiranja novih ideja, omogućavajući na taj način *kognitivnu fluidnost (cognitive fluidity)*. Miten govori o evoluciji imaginacije kroz sedam istorijskih faza, od postojanja čovekolikih ljudi pre 6 000 000 godina, do danas. Kreativna imaginacija *Homo sapiens-a* je produkt duge istorijske evolucije. Razvoj specifičnih inteligencija: *prirodno-istorijska, socijalna, i tehnička*, u ranoj fazi razvoja ljudskog mozga uticao je na razvoj kreativnosti, kao i nastanak teorije uma odnosno svesti čoveka da i drugi ljudi poseduju svest, i to različitu od naše svesti, kao i drugačije potrebe i želje. Da li postoje granice ljudske imaginacije i da li smo dostigli njene limite potpuno je nepoznato (Roth, 2007), ali je očigledno da se obim i kompleksnost ljudske imaginacije tokom istorije znatno uvećao, i da to ima i štetan i delotvoran uticaj na čovečanstvo. Moderna ljudska

imaginacija nije samo kreirala velika dela umetnosti, literature i nauke, već i Holokaust i globalni terorizam (Mithen 2007).

Eksperimentalna istraživanja fenomena imaginacija, a sa njom i vizualizacije, postaju intenzivna, a može se reći i popularna u drugoj polovini prošlog veka, sa razvojem kognitivne psihologije. Međutim, tokom čovekove istorije, koncept imaginacije korišćen je u različitim kontekstima, ne samo da objasni procese kognicije i epistemologije, već i druge procese i pojave: moralnost, fiziologiju uma, efekat umetnosti, humor, duhove, uticaj zvezda i demona na ljudski um, stvaranje strasti, proricanje, fascinaciju, veštičarenje i td. (Corneanu & Vermeir, 2012). Dugo je imaginacija izjednačavana sa fikcijom, fantazijom, ludilom, iracionalnošću, odnosno tretirana je kao esencijalna neistina koja nije povezana sa razumom i realnošću. Iako su joj tokom prošlih vekova pojedini filozofi posvećivali više pažnje, imaginacija je i dalje bila pod direktivom razuma jer, kako Randel kaže - imaginacija može da prevari, pa je bolje da je kontroliše razum: "Imaginacija je gurnuta u podzemlje, i poistovećena sa njim, to su demoni duše i senke koje iščezavaju kada se hladno svetlo razumevanja baci na njih" (Rundell, 2013: 3/4).

Različite koncepcije imaginacije koje se zasnivaju ili na neki način uključuju fenomen vizualizacije, i koje su istraživane u prethodnim vekovima, uglavnom od strane filozofa, beleže indirektno i direktno da se imaginacija izučava (O'Connor & Aardema, 2005): a) *kao sposobnost*; b) *kao memorija i/li slika u svesti*; c) *kao originalnost, kreativnost i transcendentnost*; d) *kao imaginacija bez slike*.

Koncept imaginacija bez slike uglavnom se oslanja na verbalne forme u kojima se javlja, i to je imaginacija koja "razmišlja" rečima. Ograničena je na lingvističke

konstrukte i ne uzima u razmatranje fenomen vizualizacije odnosno stvaranje mentalnih slika, stoga u ovom radu neće biti posebno razmatrana.

Kao oslonac u analizi primarnih izvora, korišćena su savremena tumačenja različitih filozofskih koncepcije imaginacije uključujući tumačenja Ričarda Karnija (Kearney, 1988), Halija Jaldira (Yaldir, 2009), Entoni Kenija (Kenny, 1993), Juane Lemeti (Lemetti, 2006), i Džona Randela (Rundell, 2013).

### 2.1. Imaginacija kao sposobnost

Aristotel (384-322 pne.) govori o imaginaciji (fantaziji) kao *sposobnosti*, i on prvi menja fokus proučavanja imaginacije sa metafizičkog nivoa koji se mogao prepoznati kod Platona i njegovih sledbenika, na psihološki. *Sensus communis* (*koine aesthesis*), veruje Aristotel, kao neko skladište senzornih informacija pet čula, povezuje naše čulne sisteme u jedno koherentno mentalno viđenje, koje naziva: *fantazam*. Maštanje kao i fantazmi su zavisni od tela i bez tela ne mogu ni da postoje (prema Kearney, 1988).

Aristotel tretira sliku kao mentalnu reprezentaciju, a ne kao spoljnu imitaciju (podražavanje), poput sledbenika Platonove filozofije. Međutim, u razmišljanju, kao i u percepciji, fantazija ima podređenu ulogu u odnosu na razum. Slika služi kao most između spoljašnjeg i unutrašnjeg; ona je prozor ka svetu i ogledalo uma (prema Kearney, 1988). Aristotel stavlja akcenat na ulogu slike kao mentalnog posrednika između senzacije i razuma, a ne kao idolopokloničku imitaciju božanskog. Imaginacija je vrsta senzacije koja se ispoljava na drugačiji način, pa tako vizionari, kaže Aristotel, mešaju *reprezentaciju percepcije* sa samom percepcijom, odnosno poveruju u svoju viziju, misleći da je imaginacija realnost. On primećuje da je

imaginacija preduslov za verovanje i da se pokreće zajedno sa *željom*. Mnogo kasnije ovo stanovište potvrđuje i Jung kada kaže da našom imaginacijom upravljaju *emocije* i *želje* (Jung, 2005), kao i kognitivisti novijeg doba koji kažu da naš mentalni sadržaj prati našu *nameru* i *želju* (O'Connor & Aardema, 2005). Kod Aristotela takođe postoji verovanje da imaginacija i memorija ukazuju na isti deo duše (*De Memoria*). Slike su negde na pola puta između “sveta čula“ i “sveta uma“. Imaginacija je stoga više reproduktivna nego produktivna aktivnost, više u službi značenja nego gospodar značenja, pre imitacija nego poreklo (prema Kearney, 1988). Aristotel, isto kao i Platon, naglašava “moralnu ravnodušnost fantazije“, jer ona može biti usmerena i prema dobru i prema zlu. Slika sama po sebi ne zna da li je dobra ili loša, ona traži interpretatora, mora biti tumačena. Imaginacija je takođe preduslov za racionalno mišljenje, ali ona se po Aristotelu, razlikuje i od percepcije i od mišljenja.

I Dekart (Rene Descartes, 1596-1650) govori o imaginaciji kao sposobnosti; ali sposobnosti koja povezuje um i telo. Dekart prvi opisuje najjednostavniji princip *refleksnog luka*, gde su nervi predstavljeni kao pokretne čestice koje se kreću od mozga, i do mozga. Imaginacija je primena kognitivne sposobnosti na telo koje je prisutno i koje zbog toga postoji. Dekart dopunjuje prvobitnu dualističku ideju o razdvajanju uma (duše) i tela. On ujedinjuje imaginaciju i *sensus communi*, i locira ih u epifizu (lat. *glandula pinealis*) kao tačku perceptivnih, memorijskih i imaginarnih slika. Dakle, funkcija epifize kod Dekarta poredi se sa Aristotelovom funkcijom *sensus communis*. Epifiza prima slike ili informacije pomoću nerava koji se nalaze u organima tela, a koje izazivaju spoljašnji objekti. Ona je ustvari mesto u mozgu gde se dešavaju senzacije i imaginacija. Te slike se onda kombinuju u ovoj žlezdi i formiraju neku impresiju. Kada duša ispita tu impresiju (proizašlu iz epifize) rađa se



čulna svest (Yaldir, 2009). Dekart kaže da čovek ima i imaginaciju i senzorne sposobnosti, ali da su i opažaji i imaginacija “specijalne vrste mišljenja“.

Kant (Immanuel Kant, 1724-1804) je govorio da je uobrazilja skrivena umetnost u dubinama ljudske duše, kao i da ne možemo da nađemo značaj stvari u njima samima, već jedino u onome što nam se pokazuje, i što mi u njima vidimo: “poredak i pravilnost kod pojava koje nazivamo *prirodom* unosimo mi sami u njih, i da ih mi ili priroda naše svesti nije unela u pojave, mi ih tu ne bismo mogli naći“ (Kant, 2012/1781: 580). Od tri subjektivna izvora saznanja po Kantu, jedno je *uobrazilja* koja je sastavni deo opažanja i spoznaje opažaja. Opažaji u svesti su “rastureni i odvojeni jedan od drugog” pa je potrebna neka njihova veza koja će ih ujediniti, “u nama postoji jedna aktivna moć sinteziranja te raznovrsnosti koju mi nazivamo uobraziljom” (Kant, 2012/1781: 577). Radnju koju uobrazilja vrši na opažajima, Kant naziva *aprehenzijom*. Zadatak uobrazilje je da “svede raznovrsnost opažaja na neku sliku” (Kant, 2012/1781: 578), odnosno da ih aprehendira.

Međutim, da se predstave ne bi nepravilno gomilale, odnosno reprodukovale po nekom slučajnom redu, jer onda ne bi bilo ni saznanja, mora da postoji neko pravilo po kojem se spajanje predstava vrši: “Ovaj subjektivni i empirički osnov reprodukcije prema pravilima zove se asocijacija predstava” (Kant, 2012/1781: 578). Uobrazilja je tako po Kantu moć sinteze, i zbog toga se naziva produktivna uobrazilja. “Predstave koje su često dolazile jedna za drugom ili su jedna drugu pratile najposle uzajamno udružuju, te na taj način stupaju u neku vezu“, što pretpostavlja da se u raznovrsnosti predstava javlja određena *sukcesija* ili *koegzistencija* koja odgovara pravilima; Kant dalje objašnjava: “Ako bi cinober (živin sulfid, crvene boje) bio čas crven čas crn, čas lak čas težak, ako bi se čovek pretvarao čas u ovaj čas u onaj životinjski oblik, ako bi polje jednog istog dana bilo pokriveno čas plodovima čas ledom i snegom, onda moja

empirička uobrazilja nikada ne bi dobila prilike da sa predstavom crvene boje dobije u mislima težak cinober“ (Kant, 2012/1781: 566). Ova stalnost pojmova omogućava nam memoriju (da ih zapamtimo), kao i njihovu spoznaju (znanje o njima), a pomoću opažaja i njegove sinteze u uobrazilji sve pojave mogu biti datosti za neko *moгуće* iskustvo (Kant, 2012/1781).

Pesnik Šeli (Percy Bysshe Shelley 1792-1822) razume imaginaciju kao sposobnost viđenja sličnosti u različitom. U svom eseju “Obrana poezije“ govori o *proročkoj imaginaciji* pesnika, i pesnike naziva prorocima (Shelley, 1821/2006). Šelijeve proročka imaginacija može se porediti sa kreativnom intuicijom o kojoj govori Polikastro (Policastro, 1995). Čovekove *mentalne radnje (mental action)* Šeli deli na *razum* i *imaginaciju*. Razum je prikupljanje kvaliteta – u smislu informacija; dok je funkcija imaginacije da uoči značaj tih kvaliteta. Tako je razum analiza, a imaginacija sinteza – razum je izvršilac imaginacije. Razum vidi razlike, a imaginacija vidi sličnost u tim razlikama. Ovo Šelijevo razumevanje imaginacije govori nam o mentalnim sintezama, zapravo o sposobnostima imaginacije da ukršta različite matrice (Shelley, 1821/2006).

Sartr (Sartre, 1948) posmatra imaginaciju kao “delo svesti“ a ne kao “stvar u svesti“. Imaginacija je aktivni deo svesti - “namerna projekcija svesti“, i njena funkcija je da kreira nestvaran (nerealni) svet. Sartr navodi četiri “esencijalne karakteristike imaginativne aktivnosti“ (prema Kearney, 1988: 226):

1. *Slika se javlja kao čin svesti (the image is a consciousness)* - to nije “stvar“ skladištena u memoriji ili umu, već produktivna aktivnost, ona je svojim prisustvom - odsutna; slika poseduje “punoću“ sa određenom “prazninom“.

“Imaginativna svest nam prezentuje objekte kao da su pravi“ (Kearney, 1988: 226).

2. *Imaginativna aktivnost se zasniva na fenomenu kvazi-posmatranja (the phenomenon of quasi-observation)*. Pošto imaginativna svest projektuje ono što zamišlja “kao kad bi bilo stvarno, ona onda ne uključuje perceptivnu opservaciju već nerealnu kvazi-opservaciju. Zbog toga, ona nas ne uči ništa novo - ništa što već nismo stavili u nju; ne sadrži ništa što već nismo znali. Percepcija nam u stvari omogućava da povećamo znanje o nekom objektu, tako što nam omogućava da ga bolje shvatimo“ (Kearney, 1988: 226). Od imaginacije ne saznajemo ništa novo - vidljivi objekt je ispred mene ali ga ja ne mogu ni videti, ni dotaći, ni čuti, ističe Sartr.
3. *Imaginativna svest pozicionira objekt kao ništavnost (the imaginative consciousness posits its object as nothingness)*. Sartr stalno poredi imaginaciju i percepciju, tvrdeći da je imaginarna slika sve što i realna percepcija - samo što “nije“. “Ova ništavnost imaginarnog sveta manifestuje se na tri načina“ (Sartr, Kearney, 1988: 228):
  - *nerealnost vremena (temporal unreality)* – vreme može da se uspori, vrati i ponovi voljno, kao i da se sintetiše i kombinuje kroz prošlost, sadašnjost i budućnost;
  - *nerealnost prostora (spatial unreality)* - vezu imaginarnog objekta i njegove pozadine karakteriše “magična međuzavisnost“, gde promena objekta automatski utiče na promenu pozadine - o čemu su govorili i geštalt psiholozi kada su isticali da je odnos između figure i pozadine veoma važan i međuzavisan. Iako se figura prvo opaža, i nosi značenje, i

osobenosti pozadine u velikoj meri utiču na opažanje figure, mada osoba obično nije toga svesna.

- *nestvarnost unutrašnjeg sveta (innerworldly unreality)* - slika može nelogično da se okreće, čemu kasnije veliku pažnju posvećuju istraživači kognitivističke orijentacije kada ispituju rotirajući ili transformacijski potencijal objekta: “slika može da menja poziciju u prostoru kao i da se transformiše“ (Finke & Slayton, 1988; Finke, 1989; Ward, Smith & Vaid, 1997; Ward, Smith & Finke, 2005; Pearson i Logie, 2004).

4. *spontanost (spontaneity)* – imaginacija je “aktivna geneza koja spontano kreira značenje“, za razliku od percepcije koja je “pasivna geneza“. Imaginacija sa jedne strane ima potpunu slobodu, dok je sa druge strane uslovljena svešću osobe. To je “začarana spontanost kao u snovima“ – događaji se pojavljuju kao da “ne mogu da se ne dese“, a svest “ne može da ih ne zamišlja“ (Sartre, prema Kearney, 1988: 227).

Sartre vrlo dobro registruje procese koji se dešavaju za vreme imaginacije, jedino što je sve na nivou svesnog, dok nesvesno kao da i ne postoji. Takođe Sartre ističe kao što smo već videli, da je imaginarna slika esencijalno “ništavna“ i ne treba je mešati sa realnom percepcijom. Njegovo potenciranje ništavnosti imaginacije je kao nekakav strah od ludila – insistiranje na razdvajanju i različitostima percepcije i imaginacije, da se slučajno ne desi da se poveruje u imaginaciju. Sigurnije je držati se realnosti, i imaginaciju posmatrati kao čin svesti.

## 2.2. Imaginacija kao memorija i/li slika u svesti

Po Tomi Akvinskom (Thomas Aquinas, 1225-1274) imaginacija je jedno od četiri “unutrašnja čula“, koje služi da skladišti u memoriji različite forme. Ljudsku memoriju (za razliku od životinjske) karakteriše specifična sposobnost čoveka da “prizove slike u svesti“, što se naziva reminiscencija. Akvinski povezuje imaginaciju sa čulima, čak toliko da imaginaciju svrstava u unutrašnje čulo. On čulne sposobnosti deli na dve kategorije: s jedne strane su *unutrašnja čula* (imaginacija; memorija; *sensus communis* - ujedinjujuće čulo; i *vis cogitativa* – mogućnost prepoznavanja šta je opasno a šta korisno za individuu, to je “pasivni intelekt“, “mesto gde se zaključuje“), s druge strane su *spoljna čula* (vid, sluh, dodir, ukus, miris) (prema Kenny, 1993).

Empirista Tomas Hobs (Thomas Hobbes, 1588-1679), govori o *poretku zbivanja* u našoj svesti, veze među čulnim utiscima određuju veze predstava i misli. Ovim je Hobs postavio temelj za kasnije razvijanje asocijacionizma. Hobsova memorijska koncepcija imaginacije kaže da: “imaginacija i memorija su jedna ista stvar koja se drugačije zove kada joj je svrha drugačija“ (Hobbes, 2011/1651: 5). Hobs vidi memoriju kao deo senzacije, ona je specifična kompozicija materije u našem telu, izazvana prethodnom senzacijom. Kada čovek nešto prvi put vidi, to biva memorisano, i svaki sledeći put nastaje ista kompozicija u telu kao kada ga je prvi put video (videti Lemetti, 2006). Ovo je neka vrsta Hobsovog memorijskog izomorfizma koja nastaje mnogo pre geštalt koncepcije izomorfizma. Memorija po Hobsu ima dve komponente: memorija stvari, i memorija sličnosti i različitosti te stvari, sa svim drugim stvarima koje su u čovekovom iskustvu. Zapamtiti nešto nije samo ponoviti prošlu senzaciju već i uporediti je sa nečim. Hobs je uglavnom govorio o imaginaciji

kao vizualnoj senzaciji. On usvaja jezik fizike i objašnjava da “imaginacija nije ništa drugo nego *raspadanje/nestajanje čula (decaying sense)*“, odnosno slabljenje čula u odsustvu objekta (stimulusa). Hobs kaže da uvek jedno čulo *prikriva* ostala čula, kao što i “Sunce zaklanja svetlost zvezda“ (Hobbes, 2011/1651: 5). Imaginacija, po Hobsu može biti podeljena na *jednostavnu (simple)* imaginaciju - jedan objekt u svesti, kao kada zamislimo čoveka ili konja; i *složenu (compound)* imaginaciju – što predstavlja “fikciju uma“ - kada se dve jednostavne imaginacije kombinuju, i dobijemo kentaura na primer, ili kada čovek čitajući nešto, zamisli da je Herkul ili Aleksandar. Imaginacija je “prisutna kod čoveka i mnogih drugih živih bića, i pojavljuje se kada spavaju, kao i kada su budna“ (Hobbes, 2011/1651: 5). Hobs ovde izjednačava imaginaciju sa snovima. Takođe za vreme sna mogu se javiti različite *slike* ili *misli* u zavisnosti od toga šta nam “čula javljaju“. Ako je čoveku hladno dok spava, on će sanjati “snove straha“ – u kojima se pojavljuju objekti koji izazivaju strah. Sa druge strane, kao što *ljutnja* izaziva *toplotu* u nekim delovima tela, kada smo budni; tako i kada spavamo – kada nam je toplo na tim delovima, mi sanjamo nekog *neprijatelja*. Ili, ako neki “čin dobrote“ izaziva *toplotu* u nekim delovima tela kada smo budni - dobićemo prikaz nečeg *dobrog* ako osetimo *toplotu* u tim delovima tela dok spavamo. *Vizije*, kaže Hobs, često proističu iz *strašnih misli (fearful thoughts)*, kao kada je Brut (Marcus Brutus) pre jedne bitke video *strašno priviđenje* svoga oca Cezara (Julius Caesar) kojeg je ubio. Verovanje u *veštice*, kao i viđanje *vila* i *duhova koji hodaju* je takođe često u imaginaciji. Hobs kaže da on sam u njih ne veruje, već su one produkt religije koja “drži ljude u tom ubeđenju“, da bi oni verovali u egzorcizam, krst, svetu vodu i slične invencije; pa ih zato ljudi često “vide“ u realnosti, i u snovima.

Generalno, uloga imaginacije po Hobsu je da *konsoliduje (consolidate)*, *motivira (motivate)* i *objasni (explicate)* um i njegova različita delanja. Dakle, po Hobsu imaginacija igra važnu ulogu u saznanju i motivaciji čoveka.

Po Dejvidu Hjumu (David Hume, 1711-1776) imaginacija je “vrsta misli“ i čovek je “snažno vođen imaginacijom“. On razlikuje dve vrste opažaja: *impresije (impressions)* i *ideje (ideas)*. Imati impresiju isto je što i imati osećanje – ili iskustvo iz prve ruke. Impresije uključuju sve naše senzacije, strasti i emocije, dok su ideje isto što i razmišljanje o nekom objektu. Razlika između impresija i ideja je u njihovoj snazi i živosti – impresije su snažnije i živahnije od ideja (osećati bol je snažnija impresija nego samo misliti o njemu). Hjum razlikuje *jednostavne (simple)* i *kompleksne (complex) percepcije*; pa tako imamo: jednostavne i kompleksne impresije, i jednostavne i kompleksne ideje. Sve naše jednostavne ideje kada se prvi put pojave proističu iz jednostavne impresije, koja korespondira sa njima i tačno je reprezentuje. Impresije uzrokuju ideje, a ne obrnuto. Mi ne možemo da formiramo ideju o ukusu ananasa ako ga ustvari nismo probali (Hume, 2000/1739).

Hjum ističe pet glavnih funkcija imaginacije:

1. *formiranje slabih kopija impresija (forming faint copies of simple impressions),*
2. *manipulacija sa delovima ideja (manipulating the parts of ideas),*
3. *asocijacija ideja (association of ideas),*
4. *transmisija snage i živosti među povezanim opažajima (transmission of force and vivacity among associated perceptions) i*
5. *ujedinjenje povezanih objekata (completing the union of related object).*

Svaka jednostavna ideja je tačna kopija jednostavne impresije, kaže Hjum. Ovaj fenomen kod Hjumata su kasniji nastavljači nazivali “princip kopiranja“. Pošto su ideje manje snažne od impresija Hjum ih naziva *slabe slike (faint images)*. Hjum takođe upoređuje imaginaciju sa memorijom. Ideja koja čini memoriju je mnogo življa i jača od ideje imaginacije. Kada se čovek seća nečega, njegove ideje i impresije se formiraju i pojavljuju na isti način kao kada je to prvi put video; suprotno tome imaginacija se ne drži istog rasporeda ili forme pređašnjih (originalnih) impresija, one se mogu menjati (Hume, 2000/1739).

Druga funkcija imaginacije po Hjumata je manipulacija sa delovima (elementima, objektima). *Ideja se može razdvojiti, ujediniti i povećati*, kaže Hjum. Povećanje (augmenting) se odnosi na repliciranje jednog dela ideje i njegovo dodavanje originalu - da bi se proizvelo nešto veće od originalne ideje, kao ideja Boga. Ovo ujedinjenje je ustvari sinteza različitih “nepripadajućih“ delova ideje da bi se dobila nova “originalna“ ideja. Vilhelm Vunt (Wilhelm Wundt) je kao predstavnik strukturalizma uveo u psihologiju ovu vrstu sinteze 1862. godine i nazvao je: *stvaralačka sinteza*. Međutim, kako je raslo eksperimentalno iskustvo u psihologiji, rasla je i količina empirijskih podataka koji su se suprotstavljali mehanicističkoj slici asocijacionista. Postalo je uočljivo da osobine celine opažaja, ne odgovaraju prostom zbiru osobina oseta iz kojih je on izgrađen. Celina često pokazuje neke karakteristike koje ne postoje ili se ne mogu primetiti na nivou elemenata. Elementi postaju mnogo manje interesantni od načina njihovog povezivanja u date celine. Oseti su elementi iz kojih se gradi opažaj, ali posebnom unutrašnjom operacijom naše svesti - *stvaralačkom sintezom*, kojom bivaju ujedinjeni u celinu. Istraživači kognitivističke orijentacije eksperimentalno potvrđuju ove uvide objašnjavajući kako nastaju mentalne slike kroz *mentalne sinteze* (Finke & Slayton, 1988) ili mehanizam



*konceptualne ekspanzivnosti* (Ward, et al., 1997; Ward, et al., 2005) kojim se postiže veći stepen *mentalne manipulacije i transformacije* (Pearson i Logie, 2004), o čemu će biti više reči kasnije.

Treća funkcija imaginacije po Hjumu je asocijativna. Ideje se povezuju ako liče jedna na drugu, ako su blizu jedna druge u prostoru i/li vremenu, i ako su uzročno povezane.

Hjumovo povezivanje ideja slično je pravilima povezivanja o kojima je govorio Aristotel: zakon sličnosti, zakon dodira i treće pravilo je zakon kontrasta (dok je kod Hjuma uzročno povezivanje). Čulni utisci koji se dodiruju u opažajnom prostoru ili vremenu, po Aristotelu, bivaju združeni u našem sećanju, isto važi za one koji su slični ili suprotni. Kasnije i geštaltisti govore o ovim zakonima i njihovom delovanju na celovitost doživljaja i opažanja.

Četvrta funkcija imaginacije po Hjumu je funkcija prenosa moći i živosti. Jedna ideja je živa, odnosno ima veću transmisiju snage i moći ako je asocijativno vezana za impresiju (senzaciju, strast, emociju). Dakle jedna od funkcija imaginacije, a sa njom i vizualizacije je da prenese snagu, moć, živost i život; a Hjum kaže da mora biti povezana i sa emocijom.

Peta funkcija imaginacije po Hjumu je ujedinjenje povezanih objekata. Ako su dva objekta povezana na neki način (zbog sličnosti, blizine) mi ćemo imati ideju da ih ujedinimo. Desiće se unutrašnja sinteza sadržaja kroz vizualizaciju. Ovi koncepti povezivanja različitih objekata/elemenata u svesti su dalje razrađeni pa su pored sličnosti i blizine primećene i neke druge uslovnosti.

Hjum zapaža složenu funkciju imaginacije, i proširuje svoj koncept, razmatrajući *nebazične funkcije* imaginacije, koje nastaju kombinacijom bazičnih, a to su:

- a) stvaranje apstraktnih ideja (*abstract ideas*),
- b) zaključivanje po verovatnoći (*probable reasoning*),
- c) saosećanje (*sympathy*), i
- d) projekcija (*projection*).

Po Hjumu je svaka ideja *specifična*. Neke ideje su posebne po svojoj prirodi, ali opšte po svom značenju, kao npr. reč pas. Pas može da predstavlja jednog posebnog psa, ali istovremeno predstavlja sve pse (različitih vrsta). Posebne ideje služe apstraktnim reprezentacijama, i uključuju dva već pomenuta principa asocijacije: blizine i sličnosti - kako bi se povezale.

Imaginacija poseduje funkciju zaključivanja po verovatnoći. To je zapravo verovanje u nešto što nismo videli, kaže Hjum. Kao kada verujemo da će Sunce izaći sutra ujutru, pošto izlazi svakog jutra. Zaključivanje po verovatnoći karakteriše *dokaz (proof)* i *verovatnoća (probability)*. Pošto Sunce izlazi svakoga jutra, imamo jak dokaz da će i sutra ujutru izaći, kaže Hjum. Velika verovatnoća da se nešto desi ukazuje na stepen izvesnosti da se to desi. Implikacije možemo prepoznati u svim situacijama u kojima se aktiviraju viši kognitivni procesi, pa tako i u kreativnom procesu glumaca i izvođačkih umetnika.

Za razumevanje uloge imaginacije u kreativnom procesu glumca, važno je razmotriti implikacije Hjumovog principa zaključivanja po verovatnoći. Tokom rada na ulozi, glumac procenjuje situaciju u kojoj se lik nalazi u odnosu na svoju poziciju i znanje, pa tako određuje verovatnoću odnosno mogućnost da se ono što je zamišljeno

zaista i desi; zapravo bira u šta će biti apsorbovan - što potvrđuju i psihološka istraživanja (O'Connor & Aardema, 2005) kojima će veća pažnja biti posvećena kasnije. Drugim rečima, stepen mogućnosti odgovara stepenu verovatnoće. Hjumovo "zaključivanje po verovatnoći" opstaje zbog velike mogućnosti da se desi. Otuda potreba da se imaginacijom kreativno ispuni mogući prostor, da se zamišlja "ono što nije tamo", ali bi moglo biti. Glumac na taj način određuje šta je verovatno da lik u određenoj situaciji uradi, odnosno, formuliše pitanje: Kako bi se *najverovatnije* lik u ovoj situaciji ponašao? Šta bi uradio? Glumačko rešenje koje je izabrano po verovatnoći glumcu izgleda moguće i adekvatno, pa ga na taj način glumac i usvaja. Verovatnoća, takođe, daje glumcu sigurnost i veru da to što radi - radi dobro, jer je verovatnoća u osnovi verodostojnosti glumačkog izraza i predstavlja kriterijum izbora pojedinih postupaka i radnji, kao i specifičnih glumačkih sredstava.

Treća nebazična funkcija imaginacije je *saosećanje*. Saosećati sa nekom osobom po Hjumu znači deliti osećanja sa tom osobom. Hjum razlukuje *refleksivno* (*reflexive*) i *reflektivno* (*reflective*) saosećanje. Refleksivno saosećanje je na primer kada sretnemo neku veselu ili tužnu osobu i to osećanje se prenese na nas - mi se osetimo veselo ili tužno. Primetimo veselost u glasu i gestovima osobe i iz te obzervacije mi donosimo zaključak da je ta osoba srećna ili tužna. Usled zakona sličnosti i blizine, dolazi do neke vrste razumevanja i mi počinjemo da saosećamo sa tom osobom. Iz reflektivnog saosećanja učimo, odnosno "ispravljamo" naša osećanja, tako nastaje čovekovo *moralno osećanja*. Čovek bazira svoj moralni sentiment ne na osnovu toga kako refleksivno saosećanje čini da se oseća, već kako reflektivno saosećanje kaže da će se osećati (u budućnosti), kaže Hjum.

Projekcija je po Hjumu "širenje osećaja determinisanosti" koje postoji u našem umu, na događaje ili objekte. Mi projektujemo svoje unutrašnje impresije na

spoljašnje događaje. Razlog zašto čovek projektuje svoje impresije i determinante su asocijacije i sklonost da se ujedine povezani objekti. Čovek ne može ni da projektuje ono čega nema, odnosno ono što ne može biti, metakognitivno rečeno (O'Connor & Aardema, 2005). Hjum pokušava da na nivou razuma i svesti objasni princip mogućnosti. Tako svoju tvrdnju "Sve što ima početak ima takođe i svoj razlog postojanja" / "Whatever has a beginning has also a cause of existence" (Hume, 2000/1739: 46), dovodi u pitanje; jer kaže da mi možemo i da zamislimo stvari koje se dešavaju bez jasnog uzroka. Međutim, psihološki gledano to i dalje ne znači da uzrok ne postoji. U Hjumovo vreme "nesvesno" u današnjem smislu reči još uvek nije otkriveno, pa i sam Hjum neke svoje tvrdnje dovodi u pitanje jer ne vidi način da ih objasni razumom - ili "samo" svešću.

Hjumov *princip mogućnosti (conceivability principle)*, kako su ga kasnije naučnici zvali, veoma je važan za naše istraživanje, zato što glumcu može da otvori nove mogućnosti za interpretaciju lika, a pre svega mogućnost da sebe apsorbira u situaciju koja se čini najverovatnija za njegov lik. Upravo vizualizacija u kreativnom postupku glumca može biti ključna za ispitivanje, tumačenje i procenu različitih mogućnosti, o čemu će biti više reči prilikom objašnjenja vizualnog modela mogućnosti u poglavlju 5.

Gibsonov ekološki pristup, mada po sadržaju više pripada psihologiji opažanja, takođe može biti razmotren u sklopu tumačenja imaginacije kao slike u svesti. Govori nam da viđenje nije primanje senzornih stimulacija pomoću čula, već oblik aktivnosti kojim individua postaje svesna karakteristika životne sredine – biti svuda u isto vreme. Sagledavanje može biti moguće kada je individua svesna šta može da se doživi u okruženju sa datom akcijom – anticipacija slike. Čovek aktivno konstruiše svet iz minute u minut, "viđenje" postaje učestvovanje – činjenje, a slike su

planovi za dalju akciju. Imaginacija je sa druge strane forma neperceptualne svesti u kojoj individua može da vidi kako nešto izgleda i da to “viđeno“ doživi u njegovom odsustvu. Imaginacija je *potencijalna svesnost (prospective awareness)*. U njoj ne postoji mogućnost direktnog prikupljanja informacija, kao u percepciji, jer objekt nikada nije bio *direktno* viđen i doživljen. Mentalna slika je derivat prethodnog iskustva, ona po Gibsonu ne podrazumeva otkriće novih informacija (iz realnog okruženja), već zapažanje karakteristika same slike (Gibson, 2015/1979). Gibson je toliko preokupiran živahnošću percepcije da mentalne slike doživljava kao nekakve fotografije pređašnjih događaja, a ne kao kontinuum slika sličan realnoj percepciji. Gibsonova *direktna percepcija* uzima u obzir stimulse iz okruženja, ali ne razmatra šta se sa tim stimulusima dešava kada “uđu“ u oko posmatrača. Gibson tvrdi da se prostor kao i druge karakteristike okruženja posmatraju direktno bez pomoći i intervencije mentalnih procesa. Te stalne- nepromeljive karakteristike pružaju percepciji neophodne *informacije*, informacije se mogu odmah upotrebiti, bez potrebe da se transformišu, procesuiraju ili menjaju na bilo koji način. Gibsonov *perceptivni sistem* se može objasniti jedino u smislu da se posmatrač stalno kreće kroz prostor, i kontinuirano sakuplja informacije. To znači da je osoba uključena u proces sećanja dok posmatra, ali nije jasno gde se posmatranje završava i kada počinje sećanje. Jer, ako su posmatranje i memorija paralelni procesi, to više nije direktno posmatranje.

Gibsonov značaj kao istraživača vizualne percepcije je taj što je on izašao iz okvira laboratorije, i percepciju čoveka posmatrao u njenom prirodnom okruženju i u odnosu na njega (Goldstein, 1981), posebno uzimajući u obzir čovekov odnos prema drugim ljudima. Uticaj imaginacije na perceptivne procese je tek kasnije ispitan, posle Gibsonove smrti, kod kognitivnih psihologa.

### 2.3. Imaginacija kao originalnost, kreativnost i transcendentnost

Engleski filozof Fransis Bejkon (Francis Bacon, 1561-1626) kaže da imaginacija nosi poruke iz čula do uma - te poruke um interpretira da bi ih razumeo. Međutim imaginacija se mora strogo kontrolisati razumom, jer inače može postati fantazija i deluzija; mada je baš zato blagotvorna za poeziju, kaže Bejkon. Ona ima opasnu moć da iskrivi realnost, i da nas odvede na stranputicu. Bejkona je naročito interesovala fiziološka baza poremećenih mentalnih stanja i “obmanuto mišljenje”. Primarni objekat imaginacije su *slike* koje su dobijene od čula, i one su “idoli našeg uma”. Idoli su *lažne slike* i *impresije* koje su pokvarene, poremećene i nesmotrene. Imaginacija, memorija i razum obrađuju slike i impresije koje imaju pristup umu kroz naša čula (Bacon, 1996). Iz Bejkonovih medicinskih spisa mogu se dobiti konkretni saveti za poboljšanje imaginacije i umnih sposobnosti, kao na primer: aplicirati na vrat ili glavu srce majmuna, što je dobar lek i za epilepsiju. Pa tako i veštice jedu ljudsko meso da bi pospešile svoju imaginaciju. Takođe su način ishrane i prirodni lekovi veoma važni, na primer: ako trudna žena jede dunje i seme korijandera, dete će biti genije; ali ako jede luk, ili pasulj, ili pije previše vina i puši duvan, dete će se roditi ludo. Supstance koje negativno utiču na imaginaciju i izazivaju ozbiljne poremećaje su: vino, neke masti, opijati i provetravanje (vidi Corneanu & Vermeir, 2012). Iako ovi predlozi u najmanju ruku danas zvuče uvrnuto, i zabeleženi su rukom jednog od najvećih umova toga doba, dragoceni su jer nam na zanimljiv način pokazuju razvojni put imaginacije, i uopšte nauke i znanja tog doba.

Kantovo razumevanje moći uobrazilje je pored čovekove “jedinствене способности” i uslov za sticanje transcendentnog znanja. Uobrazilja predstavlja poreklo transcendentnog shematizma i sinteze. Tako posmatrano uobrazilja igra

glavnu ulogu u kogniciji (saznanju) jednog objekta; uobrazilja je skriveni uslov svakog znanja, ona je preduslov našeg doživljaja sveta. Uobrazilja nije samo *reproduktivna* sposobnost proizvodnje slika, već *produktivna* i kreativna moć koja samostalno oblikuje i konstruiše sliku realnosti. Čula bez razumevanja su slepa kao što je i razumevanje bez korišćenja čula prazno (Kant, 2012/1781).

Fihte (Johann Gottlieb Fichte, 1762-1814) kaže da čovekovo *sopstvo (Ja)* i *ne-sopstvo (ne-Ja)*, u vezi jedno sa drugim - koegzistiraju. *Ne-Ja* je sve ono što *Ja* nije; ali *ne-Ja* ne egzistira van sopstva, već u njemu, i uslovljeno je samim sopstvom (*Ja*). U određivanju realnosti koja ne pripada nama, mi istovremeno određujemo i realnost koja nam pripada. Zapravo ono što nam pripada automatski limitira ono što nam ne pripada; kao što i ono što nam ne pripada, limitira ono što nam pripada. Neprihvatanjem neke realnosti mi limitiramo sopstvo - njegove mogućnosti, pa je tako i negacija "borba", tačnije ograničavanje sopstva. Kao što i neprihvatanjem imaginacije limitiramo sopstvo i njegove mogućnosti (Rundell, 2013). Značaj imaginacije i vizualizacije se može prepoznati u različitim mogućnostima koje one nude, svojim prevazilaženjem realnosti. Ovde se takođe susrećemo sa *modelom mogućnosti* o kojem direktno govore Hjum i Kant.

Po Fihteu, snaga imaginacije je uzajamno, spontano dejstvo sopstva, u njemu i sa njim, koje ga pozicionira kao konačno i beskonačno; to je napor da se ujedine nepomirljive suprotnosti sopstva, koje žele da postanu beskonačne u formi konačnog. Imaginacija ne postavlja fiksne granice, jer ni ona sama nema fiksno stanovište. To je sposobnost koja se koleba između određenosti i neodređenosti, između beskonačnog i konačnog. Fihte razlikuje kreativnu ili produktivnu imaginaciju koja stvara nešto novo, i asocijacionu ili reproduktivnu imaginaciju koja je produkt - ona pomaže da se razume ono što već postoji. Kreativna imaginacija je sposobnost kojom je svaki

čovjek obdaren, a kreacija se može izjednačiti sa produkcijom (*kreacija = produkcija*), jer je svaki čovjek sposoban da stvori nešto novo, a ne samo da reprodukuje postojeće. Čista subjektivna veza sa našim osećanjem je izvor sveg znanja, bez osećanja ne bi postojala nikakva prezentacija spoljašnjeg sveta. Intuicija “vidi“ ali je prazna, čula su povezana sa realnošću ali su slepa. Fihte ističe da čovjek stalno *proverava* mogućnosti i doživljava *šok* pokušavajući da uskladi *Ja* i *ne-Ja*, spoljašnje i unutrašnje. Međutim pomoću tog šoka čovjek dolazi do kreacije “nečeg drugog“. Imaginacija, kreira čovekovu realnost i razumevanje, a realnosti nema bez razumevanja. Imaginacija je *prvi princip razumevanja*, dok je razum *drugi princip razumevanja* (Fichte, prema: Rundell, 2013). Fihte ističe imaginaciju kao prvi princip tokom razumevanja, što će kasnije kognitivni psiholog Ronald Finke potvrditi, postavljanjem pet principa vizualizacije, od kojih je prvi princip *implicitno kodiranje* – koji je uslovljen imaginacijom i podrazumeva vraćanje skladištenih informacija korišćenjem mentalnih slika (Finke, 1989). Takođe Fihteovu konstataciju da *imaginacija kreira razum*, potvrđuju novija kognitivna istraživanja, upravo uzimajući u obzir model mogućnosti koji usklađuje viđeno i zamišljeno (željeno), i određuje stepen apsorpcije u izabrani imaginarni okvir (O’Connor & Aardema, 2005).

Glumčev lik, postaje ono što glumac misli da lik treba da postane - u odnosu na date mogućnosti koje neposredno nudi imaginacija i koje se zasnivaju na individualnim sposobnostima, i, kako Stanislavski kaže, u odnosu na date okolnosti komada i/li rediteljske koncepcije koje glumac koristi kao polazište imaginarnih procesa. Imaginacija, kao što smo videli, pruža različite mogućnosti, ali lik postaje samo ono što glumac iz svojih ličnih mogućnosti može da objektivizuje. Naime, glumac može da kreira lik samo na osnovu onoga što zna, kao i onoga što može da zasmisli i vizualizuje - jedino ono *za šta zna* – može mu biti dostupno u kreativnom



procesu. Glumac može da pravi *mentalne sinteze* i da kreira, u odnosu na svoje prekognicijske, kognicijske i metakognicijske mogućnosti, dakle, u odnosu na *svoje* svesno i nesvesno. Jasno je da su mogućnosti koje proizilaze iz vizualnog mišljenja i imaginacije u kreativnom procesu nužno *određene* glumčevim ličnim mogućnostima i nemogućnostima, znanjem i neznanjem, iskustvom ili njegovim manjkom, fleksibilnošću i nefleksibilnošću; mentalnom kao i fizičkom. Takođe, mogućnosti koje proizilaze iz vizualnog mišljenja određene su opsegom, preciznošću i kapacitetom emocionalnog pamćenja glumca u kome je Stanislavski prepoznao temelj imaginacija, stoga ovaj koncept zahteva posebnu pažnju i biće detaljno razmotren u poglavlju 4.2.

Kako Ričard Karni u svojoj knjizi "*Buđenje imaginacije*" kaže: "Moramo da se podsetimo šta je imaginacija bila *onda* da bismo razumeli šta je imaginacija *sada*" (Kearney, 1988: 17). Čini se da je u moderno vreme i čovekov psihički svet, isto kao i fizički, preplavila industrija slika. Kultura knjige zamenjena je kulturom slike, i više ne znamo tačno ko proizvodi ili kontroliše slike koje uslovljavaju našu svest. U eri vizualizacije čitanje knjige postaje nostalgičan luksuz. Sada je slika manje ekspresija individualnog subjekta, a više komoditet anonimne konzumerističke tehnologije. "Ogledalo postmoderne paradigme ne reflektuje više ni spoljašnji svet prirode, ni unutrašnji svet subjektivnosti; ono reflektuje jedino sebe – ogledalo u ogledalu, koje je u ogledalu", kao što "kamera snima kameru, koja snima kameru" - tako je i "postmoderna slika imitacija bez početka i kraja" (Kearney, 1988: 6). Danas, "slika prethodi realnosti koju je trebalo da predstavlja. {...} Oko modernog čoveka više nije nevino", a "realnost je postala bleđa refleksija imaginarne slike" (Kearney, 1988: 2). Slike koje smo videli, određuju našu realnost, kao i naš unutrašnji svet. Karni navodi primer jedne anegdote gde domaćica hvalisavo odgovara na kompliment upućen

njenom detetu: "Da, dete je divno, ali trebalo bi da vidite fotografiju" (str. 2).

Vizualni efekat slike je toliko jak, da nam čak televizijske serije nesvesno određuju šta treba da bude objekat seksualnih želja, kako bi trebalo da izgleda naš emotivni život, naš partner, prijatelji, i kako bi trebalo da izgleda život uopšte. Viđena slika je zamenila realnost za koju se pretpostavlja da treba da bude *viđenje slike*. Ovaj "obrnuti efekat slike" evidentan je na više nivoa, pa je ponekad *teško razdvojiti realnost od imaginacije*. "Napredak tehnološke slike signalizuje momenat promene sa veka produkcije na vek reprodukcije" (Kearney, 1988: 4). Primetno je da "umetničke slike" ili autorski radovi kontekstualizuju "slike komercijalnog" (npr. Vorholova serigrafija flaša koka-kole, ili holivudskih zvezda Liz Tejlor i Merilin Monro); dok "komercijalne slike" postaju parodije "umetničkih" (npr. parfem sa dodatkom figure Mona Lize, ili so za kupanje na kome je Botičelijeva slika "Rađanje Venere"). To je vežbanje *parodije i pastiša*, ukrštanje kopija i reprodukcija koje prati *ideologiju simulakruma*, ističa Karni (Kearney, 1988). Čini se da je imaginacija u prošlim vekovima, kada se smatrala reprodukcijom, zapravo bila produkcija. Kada je napokon stekla status produkcije u modernom dobu, ponovo je postala reprodukcija, a za to su, kako pojedini naučnici tvrde, "krivi" mimovi i mimepleksi (Blackmore, 2000; Dokins, 2014) koji podstiču reprodukciju, odnosno imitaciju – ili, pseudoimitaciju, o čemu će biti reči kasnije. Čini se da moderan čovek koji je preplavljen slikom nema više šta da stvara - već samo može da kombinuje postojeće, da pravi *mentalne sinteze* postojećih slika. To ne znači da moderan čovek ima manji kapacitet da napravi nešto novo i produktivno, jer se kreativnost zasniva upravo na stvaranju mentalnih sinteza, već da je poslednjih tridesetak godina, čovek konstantno i u velikoj meri izložen - pre svega, vizualnim stimulusima; koji određuju njegovo posmatranje i razumevanje sveta, a možda ga i remete. Sigurno je da ne možemo

tvrditi da je npr. Kant, koji upravo govori o imaginaciji kao *sintezi*, bio pod manjim uticajem “unutrašnje slike“ - naprotiv. Međutim, svakako je bio izložen drugačijim spoljašnjim okolnostima no današnji čovek koji je konstantno izložen nametljivim vizualnim sadržajima iz svih medijskih kanala. Kao što utiče na naše viđenje i razumevanje sveta, učestalost i obim spoljne stimulacije može uticati i na fenomen vizualizacije, dakle na potencijal stvaranja unutrašnjih sadržaja i mentalnih reprezentacija.

Izgleda da se sličan proces, smena produkcije i reprodukcije, dešava u svim umetnostima, kao i u kulturi, mada glumci danas uglavnom biraju za koji će se metod i/li tehniku odlučiti, i retko pokazuju ambicije da participiraju u promenama ponuđenih metoda, ili u kreiranju novih. Daleko češće tu odgovornost prepuštaju drugima, preuzimajući ono što je ponuđeno. Sa druge strane, studenti glume u ponuđenom akademskom okviru u Evropi nemaju uvek veliki izbor glumačkih metoda. Profesori glume u manjim sredinama najčešće rade po jednom metodu, ili kreiraju neki svoj glumački metod, koji njima lično pomaže u umetničkom radu, a koji nekada odgovara, a ponekad i ne odgovara budućem glumcu. Zato su glumci nekada u situaciji da moraju da traže nove metode i tehnike koje će im pomoći u procesu kreiranja uloga, dok ne pronađu one koje im zaista odgovaraju. Tomas Irmer govori o podeljenosti glumačkih škola, odnosno o različitom pristupu u radu na glumačkoj ulozi, u zapadnoj i istočnoj Nemačkoj, posle Stanislavskog, a pod uticajem Brehta (Irmer, 2012). Glumci se ili oslanjaju na svoje privatno iskustvo (po uzoru na Stanislavskog), ili iscrpno analiziraju i intelektualizuju likove koje tumače u komadu (po Brehtu). Zapravo, zbog toga, glumci su sami prinuđeni da traže svoj izraz, nekakvom sintezom ove dve škole, odnosno uvođenjem novih okvira i tumačenja. Uvodi se eksperimentacija uz učešće naturščika ili, kako ih glumci zovu “eksperata“

iz određenih oblasti koje tumače, gde zapravo igraju sebe. “Paradoksalno, ovaj naizgled neglumački način izgradile su obe škole, a oblikovalo pozorište koje je i dalje zahtevalo pravog glumca“ (Irmer, 2012: 26). Slična tendencija subjektivizacije i prilagođavanja metoda i tehnika svojim preferencijama može se prepoznati i u Americi, sa glumačkim tehnikama i metodama koje se razvijaju po uzoru na Stanislavskog, Li Strazberga i Mihaila Čehova. Strazberg je za Čehovljevu metodu govorio da je izrazito subjektivna; dok je Čehov, kao i Stela Adler, kritikovao Strazbergovo isticanje emocionalnog pamćenja. Ove glumačke tehnike i metode su važne zato što sve uključuju rad na čulima i imaginaciji, ali je činjenica da svaki glumac ima drugačiji kognitivni stil, stoga i “puteve“ koji ga vode do kreativnosti. Do određene mere modelovanje može biti, i jeste, vrsta učenja, ali bi ovakva vrsta učenja morala da bude prevaziđena i u funkciji jedinstvene glumačke prirode. Sledbenici Mihaila Čehova kažu da je Čehov često govorio: “Ako te moja tehnika ne pokreće, ti smisli svoju“. Slika koja je zapamćena, kao i glumačka tehnika ili metoda koja glumcu odgovara relevantni su, ne zbog ličnih preferencija, već zbog toga što pružaju mehanizme za oslobađanje njegove kreativnosti. Utoliko je važnije razumeti fundamentalne principe vizualnog mišljenja koji mogu delovati na kvalitet izvođenja, bez obzira na metod ili školu u okviru koje je glumac formiran.

Izgleda da čovek proučava i tumači imaginaciju na različite načine još od trenutka kada je počeo da razumeva svoje sopstvene saznajne procese. Međutim, različite koncepcije koje imaginacija poprima kroz vekove, kao i povezivanje sa “varljivim čulima”, obično su imaginaciju a sa njom i vizualizaciju veoma nisko kotirali na skali doprinosa saznanju i kreaciji. Kao što smo videli na tabeli koja prikazuje različite koncepcije imaginacije, do kraja 19. veka imaginacija je ispitivana pretežno u filozofiji. Međutim, početkom dvadesetog veka pažnja koja se posvećuje

imaginaciji i vizualizaciji kao i učestalost proučavanja, naglo opada. Period bihejviorizma potpuno je zapostavio rad na imaginaciji i fenomenu vizualizacije koji je sa njom povezan, dok je Sigmund Frojd u imaginaciji video surogat zadovoljenja bazičnih instinkata, zajedno sa fantazijama i halucinacijama (Freud, 2010/1955). Takođe, postmodernizam podriiva moderno verovanje u sliku kao autentičnu ekspresiju, a postmodernu sliku vidi kao imitaciju bez početka i kraja (Kearney, 1988). Endi Vorhol (Andy Warhol) kao rodonačelnik pop arta odbija ideju da je umetnički rad originalna kreacija u jedinstvenom vremenu i prostoru. On proklamuje postmodernističku poruku da je slika sada postala mehanička reproduktivna roba, deo novog komunikacijskog paketa, gde globalno zamišljen i prenosiv stil može da se pokupi na svakom mestu u isto vreme, usmeravanjem nazad i napred sa kontinenta na kontinent (Rosenberg, 1969). Tek u drugoj polovini XX veka, psihološka istraživanja vizualizacije i imaginacije proširuju prostore saznanja i primene.

### 3. Psihološka istraživanja vizualizacije i imaginacije

Oživljavanje interesovanja za imaginaciju i vizualno mišljenje, važna je komponenta kognitivne revolucije u psihologiji početkom 1970-tih godina. Istovremeno nastaju teorije slika (*image theories*), mada bez jasnih interpretacija povezanosti između stvaranja slika i imaginacije, pa je dugo vladala konfuzija u razumevanju odnosa ova dva fenomena (Kosslyn, 1980). Koncept *mentalne reprezentacije* predstavljen je kao centralni u teorijama kognitivne psihologije, a mentalnim slikama se posvećuje naročita pažnja (Neisser, 1967; Richardson, 1969; Paivio, 1971). Kako Najser kaže, ponovno oživljavanje interesovanja za vizualizaciju predstavlja promenu modela u psihologiji. Dešavaju se nove stvari, istražuje se fenomen “buđenja u snu” (Bexton, Heron, & Scott, 1954), otkriće elektroencefalograma (EEG), otkriće REM faze spavanja i njene korelacije sa snovima, istraživanja dejstva halucinogenih droga, Penfieldova istraživanja stimulacije određenih delova mozga koja povećava “živo sećanje” ili izaziva pojavu “ejdetskih slika” (Penfield, 1954/1951). Godine 1977. osnovana je Međunarodna asocijacija za vizualizaciju - *International Imagery Association*, i pokrenut je časopis *Journal of Mental Imagery*. Sledeće godine, 1978. u Americi je osnovano udruženje *American Association for the Study of Mental Imagery*, a 1981. godine osnovan je časopis *Imagination, Cognition and Personality*. Tako je izučavanje vizualizacije i mentalnih reprezentacija tokom poslednjih četrdeset godina ponovo u fokusu teoretičara i istraživača, posebno u okviru kognitivne psihologije.

Ilona Rot (Roth, 2007) razlikuje više predmetnih celina koje su povezane sa različitim aspektima imaginacije, a koje ispituje kognitivna psihologija: stvaranje mentalnih slika (*mental imagery*);

- razvojni fenomeni - naročito igra “pretvaranja”, definisana kao dečja aktivnost vođena događajima, objektima i entitetima koje imaju imaginarne karakteristike, kao i fantastična verovanja, npr. u vile, magiju ili zamišljenog drugara;
- teorija uma (*theory of mind*) - kapacitet da se shvate misli i osećanja drugih; u nekim izveštajima razmatrana kao socijalna inteligencija;
- protivčinjenično mišljenje (*counterfactual thinking*) odnosno zamišljanje: ”šta se može dogoditi” ili “šta ako...”; i
- kreativnost.

Fokus u ovom radu je izučavanje vizualizacije koja se ispituje kao fenomen stvaranja mentalnih slika, u funkciji razvoja kreativnosti glumaca i izvođačkih umetnika. Stoga će u narednom poglavlju biti razmotrena različita psihološka tumačenja funkcije vizualizacije i imaginacije, a zatim i ključni nalazi autora kognitivističke orijentacije. Prilikom opisa i objašnjenja psiholoških istraživanja potrudimo se da prepoznamo implikacije nalaza u procesu nastajanja glumačke uloge.

### 3.1. Funkcije vizualizacije i imaginacije

Ronald Fink kao glavnu funkciju vizualizacije ističe *implicitno kodiranje* - memorijski povraćaj skladištenih informacija korišćenjem mentalnih slika, koje nisu eksplicitno verbalno kodirane (Finke, 1989). Person naglašava mogućnost simulacije svesnog iskustva percepcije (Pearson, 2007). On ističe da nam svesno simuliranje vizualizacije pomaže da uvidimo posledice različitih akcija, odnosno da je ova *iskustvena funkcija vizualizacije* njena najveća vrednost. Kada govore o vizualizaciji, kao i kada je reč o imaginaciji, autori najčešće ističu njene adaptivne funkcije.

Osvrtom na arheološke nalaze homoidnih predaka, uočava se da je imaginacija bila važna za preživljavanje, kao i kasnije za razvoj kreativnosti kod *Homo sapiens*-a (Mithen, 2007). Suzan Blekmore govori o mimetičkoj funkciji imaginacije, koja se sastoji iz kombinovanih mimova – replikatora, u cilju učenja. Mimetička teorija dopunjuje evolucionu teoriju ističući mimeve (eng. memes), kao posebnu vrstu replikatora u odnosu na gene (eng. genes). Blekmore ne misli da se uči jedino imitacijom, već samo ističe mimetičku funkciju tokom učenja. Ona kaže da sve što čovek nauči kopiranjem/imitacijom od drugog čoveka je mim – koji je glavni prenosilac informacija (Blackmore, 2000). Boyer ističe *proces rane selekcije*, i pitanje: “Šta ako?“, koje služi za učenje socijalne interakcije, odnosno za predviđanja šta neko drugi može da kaže i uradi, kao i šta mi možemo da kažemo i uradimo (Boyer, 2007). Reakcija treba da bude brza ali takođe i adekvatna. Cena lošeg održavanja socijalnih veza velika je za čoveka, jer čovek zavisi od saradnje sa drugima, radi preživljavanja (Boyd & Richerson 1990; Gintis 2000). Boyer dodaje da čovek, poput glumca, može u imaginaciji pripremiti katalog mogućih interakcijskih scenarija, oni bivaju skladišteni u memoriji i mogu se brzo aktivirati u svakodnevnoj interakciji. U kontekstu naše teme upravo ova funkcija imaginacije omogućava glumcu da vidi život lika u različitim mogućnostima. Takođe, ono što glumac uradi ili kaže, može da prenese nekoliko različitih namera, i svaka daje različit odgovor onome ko gleda/sluša. Ovde su imaginacija i vizualizacija u funkciji socijalne interakcije i služe za predviđanje mogućih odnosa i situacija.

Ilona Rot ističe da imaginacija omogućava čoveku da funkcioniše fleksibilno i efektivno u izrazito kompleksnim društvenim grupacijama, da osmisli složene planove mogućih i manje mogućih budućih akcija, da predviđa posledice.

Imaginacija omogućava ljudima da zamisle umetnička dela, pišu literaturu, poeziju,



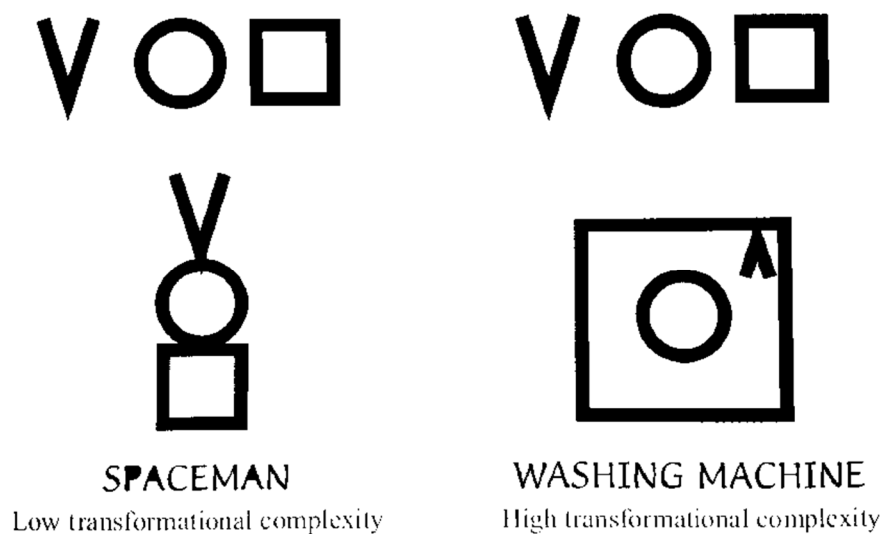
muziku, kao i da otkriju i pronađu nove stvari u nauci i tehnologiji. Bez imaginacije ljudsko društvo bi bilo neprepoznatljivo i izuzetno dosadno. “Šta je uopšte ljudska misao ako nije apstraktna, hipotetička, fleksibilna i kreativna?” (Roth, 2007: XXI).

### 3.2. Priroda mentalnog predstavljanja i *debata o slikama*: Koslin vs Pilišin

U dosadašnjim istraživanjima pokazano je da postoji dva različita puta stvaranja vizualizacije, koji se obično nazivaju *vizualni i verbalni put*, a razlikuju se po vrsti stimulacije koja utiče na njeno stvaranje. Vizualni put se aktivira slikom i koristi kratkoročnu memoriju, dok verbalni put kao stimulus ima reč (ili tekst), i koristi dugoročnu memoriju (Pearson, 2007). Kod vizualnog puta slika nastaje od trenutne opažajne informacije, odnosno, od *vizualnog traga* (visual trace). Kao kada na primer posmatramo neku sliku, i uspemo da je mentalno zadržimo kada pomerimo pogled ili zatvorimo oči. Verbalnim putem slika se formira na osnovu našeg iskustva šta ta reč (npr. slon) znači. Niz istraživanja beleži razlike između primene ove dve vrste stimulacije kao i postojanje dva razvojna puta vizualizacije. Tako je eksperimentalno utvrđeno da je slika nastala od vizualnog stimulusa bogatija bojama od one nastale verbalnim stimulusom (Cornoldi, Beni, Giusberti & Massironi, 1998), kao i da se na taj način zadržava više perceptivnih informacija (Hitch, Brandimonte, & Walker 1995). Gubitak informacija u slikama, što se tiče dugoročne memorije, Hič i saradnici objašnjavaju aktiviranjem verbalnog procesiranja. Primećeno je da se generalno vizualizacija poboljšava ako se ukine govor (*articulatory suppression*), i da treba sprečiti verbalni zapis (*verbal recoding*), prilikom vizualizacije (Brandimonte, Hitch & Bishop, 1992). Navodi se da je verbalno procesiranje uobičajena i automatska kognitivna strategija kod ljudi, koja se dešava radi očuvanja postignute vizualizacije, a u stvari ima suprotan efekat. Isključivo oslanjanje na jezik, tokom

kreativnog čina, može da limitira kreativne mogućnosti individue, naročito tokom prve faze kreativnog procesa (Shepard 1978). Prilikom proučavanja vizualizacije potrebno je izolovati verbalno procesiranje (Della Sala, Gray, Baddeley, Allamano & Wilson, 1999), ili ga redukovati na minimum (Intons-Peterson, 1996). Zaključeno je da verbalna artikulacija može biti štetna za vizualno mišljenje, ako ispitanici pokušavaju da verbalno opišu vizualizaciju dok ona traje. Autori ističu da tokom trajanja procesa vizualizacije ne treba ni pokušavati da se definiše viđeno, jer se na taj način ometa vizualno mišljenje.

Kako je već istaknuto u uvodu, eksperimentalna istraživanja (Pearson & Logie, 2004) pokazuju da vizualna stimulacija rezultuje višim stepenom *transformacijske složenosti (transformational complexity)*. Merenje transformacijske složenosti osmislili su Anderson i Helstrup (Anderson & Helstrup, 1993), i odnosi se na procenu broja potrebnih transformacija određenih vizualnih simbola, kako bi se dobio neki smisleni obrazac. Kao stimulusni materijal koristi se set simbola, npr.: slovo V, krug i kvadrat: eksperimentalnoj grupi se prikazuju vizualni simboli (na kartama), dok se kontrolnoj grupi saopštavaju verbalno. Istraživanje je potvrdilo da je grupa koja je zadatak radila u uslovima vizualne prezentacije simbola (vizualne stimulacije), pokazala znatno veći stepen *mentalne manipulacije i transformacije* zadatah simbola, od grupe koja je zadatak radila u uslovima verbalne prezentacije, kao što je ilustrovano na Slici 1.



Slika 1. Primeri niske i visoke transformacijske složenosti (Pearson & Logie, 2004)

Mogu se prepoznati implikacije ovog nalaza u kreativnom procesu glumca, a uvidi će biti testirani i u empirijskom delu ovog rada, prilikom primene tehnike crteža i provere njenog uticaja na kvalitet izvođenja. Za sada, na osnovu postojećih nalaza, možemo pretpostaviti da će, transformacijska složenost pri radu na ulozi biti veća ako se u početnim fazama rada koristi vizualni simbol ili slika, odnosno vizualna stimulacija.

Iako postoji mnogo eksperimentalnih nalaza o funkcionisanju vizualnog mišljenja, i dalje se razvija polemika u psihologiji koja se tiče nastanka slika i odnosa sa drugim kognitivnim procesima. U fokusu je pitanje da li su slike baza našeg saznanja ili ne. Oko ovog pitanja se vodi debata poslednjih četrdeset godina, uglavnom između Koslina (Stephen M. Kosslyn) i Pilišina (Zenon Pylyshyn). Debata je usmerena na prirodu “mentalnog predstavljanja”, odnosno pitanje da li su naše mentalne reprezentacije *slike sa spacijalnim svojstvima* (Kosslyn, 1980) ili su *lingvističke deskripcije* bez ikakvih prostornih svojstava (Pylyshyn, 1981, 2002).

Pilišin ističe da ne postoji ništa naročito u mentalnim slikama i da imaginativna misao koristi istu vrstu iskaza na jezičkoj, verbalnoj osnovi, pri čemu je sazajna moć lingvističkih deskripcija veća. “Mi smo duboko obmanuti subjektivnim iskustvom naših mentalnih slika“ (Pylyshyn, 2002: 158). Glavna kritika upućena Koslinu i saradnicima od strane Pilišina je da mentalna slika ima ograničenu produktivnost i sistematičnost, kao i sazajnu vrednost. Pilišin kaže da je vizualni sistem nezalački i neuk, i da je slika isto što i obmana. Problem je što je ovaj fenomen nama intimno poznat “iznutra“, i zato je teško da se objektivizuje; ti procesi su čak previše brzi i efemerni da bi se introspektivno posmatrali. Kada nam se čini da stvari *vidimo* jasno to je zato što smo poverovali u iluziju. Ništa što čovek *vidi* nije realno, sve je iluzija, postoji jedino svet i subjektivna interpretacija tog sveta (Pylyshyn, 2003). Iz ovoga je jasno da Pilišin ne negira postojanje mentalne slike, već njenu istinitost dovodi u pitanje, poput Vitgenštajna (Wittgenstein, 1922), Sartra (1948), Rajla (Ryle, 1949) i Vajta (White, 1990) <sup>1</sup>. Obzirom na Finkove principe ekvivalentnosti vizualizacije i percepcije (Finke, 1989) sigurno je da postoje i “greške u vizualizaciji“, odnosno da imaginacija i vizualizacija odstupaju od realnosti: i po formi, i po strukturi, i po smislu. Ali upravo je taj odstupajući potencijal slike u umetnosti važan. Arnhajm kaže da mišljenje o nekom predmetu počinje načinom na koji se predmet opaža: svako opažanje je istovremeno i mišljenje, svako rasuđivanje je intuicija, svaka opservacija je i invencija. Do kojih krajnosti čovek može da prati *odstupanja*, zavisi od obima njegovog vizualnog iskustva, od pažnje koju mu poklanja, i njegove gipkosti u rukovanju osnovnim merilima – oblicima. Mislimo je potreban oblik, a oblik mora da potiče od nečeg materijalnog, od medijuma:

---

<sup>1</sup> Pojam *ikonofobije* u filozofiji odnosi se na skepticizam vezan za značaj mentalne slike, javlja se najpre kod filozofa Vitgenštajna, Sartra, Rajla i Vajta, i prati tumačenje “misli bez slike“.

Čisto verbalno mišljenje je prototip mišljenja bez misli, automatsko pribegavanje uskladištenim vezama. Ono je korisno, ali neplodno. Vrednost jezika za mišljenje ne može, dakle, da bude u mišljenju rečima. Ona mora da bude pomoć koju reči pružaju mišljenju dok ono radi u prikladnijem medijumu, kao što su vizualni likovi. (Arnheim, 1985/1970: 190)

Pilišinovo zapažanje o subjektivnosti slike kao i o njenim "greškama" je svakako relevantno, ali treba istaći da imaginacija kao put u kreativnost izvođačkim umetnika, posebno glumaca, može biti zanimljiva upravo zbog subjektivnosti i onoga što se označava kao "greška imaginacije". Ako su naše slike *obmana* one su verovatno u istoj meri obmana u kojoj smo i mi sami obmanuti, što se može posmatrati kao svojevrsan *glumački izomorfizam* - usklađenost i doslednost kojoj glumac teži, u ime lika. Imaginacija nije ekvivalent istini, i čini se ne treba ni da bude (razum obavlja tu funkciju). Ako posmatramo funkciju imaginacije u umetničkoj kreativnosti kroz istoriju, može se zaključiti da je ona retko imala veze sa istinom. Bilo koja Pikasova slika urađena kubističkim stilom, u velikoj meri odstupa od merila istinitosti, ali je njen saznavni transfer, kao i stepen kreativnosti i umetničke vrednosti, veliki. Nijedna zanimljiva glumačka invencija nije stvorena isključivo na osnovu istinitosti, kao što nije nastala ni isključivo kao rezultat imaginacije jer su analitički procesi u radu na ulozu podjednako važni: u kreativnom procesu generativni procesi se uvek prepliću sa eksplorativnim, što omogućuje razvoj novih struktura (Ward, et al., 2005).

Sa druge strane, naučna istraživanja teže objektivnosti, za razliku od umetničkih koji uvek brane subjektivni doživljaj i izraz, stoga su i merila za procenu invencije u nauci sasvim drugačija. Upravo neurološka istraživanja poslednjih decenija potvrđuju da se fenomen mentalnih slika i vizualizacije može istraživati i objektivno, mada u

ograničenom opsegu, što nam omogućuje razumevanje mehanizama koji leže u njenoj osnovi.

Najnovija istraživanja fenomena mentalnih slika u kognitivnoj psihologiji (Pearson, Naselaris, Holmes, & Kosslyn, 2015) potvrđuju važnu ulogu vizualizacije u percepciji, kogniciji i održavanju mentalnog zdravlja, a vizualizacija se definiše kao unutrašnja reprezentacija, koja funkcioniše kao slaba forma percepcije. Time se, na neki način, najavljuje kraj *debate o slikama*, započete pre četrdesetak godina između Koslina i Pilišina. Tokom debate se puno saznalo, i jedna i druga strana radila je eksperimente kako bi dokazala svoje tvrdnje. Svaki put kada bi Pilišin “napao” Koslina - Koslin je morao da radi dodatne eksperimente, ne bi li raščistio nedoumice o funkcionisanju mentalnih slika, i obrnuto. Time je izučavanje i razumevanje pojave mentalne slike u velikoj meri napredovalo. Pored toga što čovek poseduje i sposobnost govora, i sposobnost stvaranja mentalnih slika, činjenica je da se te dve sposobnosti ne isključuju. I za svakodnevno, i za kreativno funkcionisanje čoveka, potrebna su oba *puta*: vizualni kao i verbalni put (Pearson, 2007).

Ako se osvrnemo na kreativni proces glumca, u radu na dramskom tekstu i ulozi postoji faza kada je važno sadržaj verbalno (tekstualno) objasniti i razumeti u kontekstu predstave, posebno kada se uzme u obzir da je veoma često polazište predstave upravo dramski tekst i/ili autorska koncepcija. Međutim da bi čovek, kao i glumac postigao visok stepen kreativnosti potrebno je uvesti i stimulaciju zasnovanu na vizualizaciji i imaginativnim procesima. Ključno je simultano korišćenje reči i slike, jer izgleda da samo tako čovek/glumac može otkriti i ostvariti svoje kreativne potencijale.

### 3.3. Pet principa vizualizacije Ronalda Finka

U knjizi *Principi stvaranja mentalnih slika (Principles of Mental Imagery)*, Ronald Fink sistematizuje skoro tridesetogodišnje znanje o fenomenu vizualizacije i stvaranja mentalnih slika do kojeg se došlo eksperimentalnim istraživanjem (Finke, 1989). Fink, svojim eksperimentima, i sam daje veliki doprinos izučavanju, i predlaže pet principa vizualizacije: implicitno kodiranje, perceptivna ekvivalentnost, spacijalna ekvivalentnost, transformaciona ekvivalentnost i strukturalna ekvivalentnost.

#### 3.3.1. *Implicitno kodiranje*

Prvi princip vizualizacije je *implicitno kodiranje (implicit encoding principle)* - vraćanje skladištenih informacija korišćenjem mentalnih slika. Vizualizacija se instrumentalizuje vraćanjem informacije (pomoću memorije) o fizičkim karakteristikama objekata ili o fizičkim vezama između objekata, koje nisu eksplicitno kodirane nikada ranije. Još je Aristotel u svom delu *O duši*, isticao značaj ovog primarnog viđenja slike. Da bi čovek bio u stanju da razmišlja o matematičkim konceptima kao što su "pravo" ili "veliko", čovek mora da ima sliku nečega što je pravo ili veliko (Aristotel, prema Kearney, 1988).

Fink navodi Šepardov primer (Shepard, 1966) kada nas neko po prvi put pita koliko prozora ima tvoja kuća ili stan. Mi moramo da vizualizujemo svaku prostoriju da bismo mogli da izbrojimo prozore i odgovorimo. Kasnije mi ovu informaciju možemo da zapamtimo i da je verbalno preuzmemo iz dugoročne memorije kada nam zatreba. Ukoliko karakteristika nekog objekta nije *eksplicitno kodirana* - prevedena na verbalni jezik i skladištena u memoriju, stvaranje mentalnih slika je od presudnog značaja. Slično je i sa pitanjem: Šta je veće, ananas ili kokos? Čovek mora da

vizualizuje oba objekta, najčešće zajedno, jedan pored drugog, da bi mogao da ih uporedi. Što su manje razlike između objekata teže i sporije se odgovara na pitanje, i mogu se javiti potpitanja, kao na primer koliki je ananas, i koliki je kokos. Stvar je drugačija kada se na primer porede slon i miš, na ovakva pitanja se mnogo lakše i brže odgovara, jer su razlike očigledne i eksplicitno kodirane.

Stanislavski (2004/1936) govoreći o glumačkoj imaginaciji upravo govori o implicitnom kodiranju:

Ako vas upitam jednu najprostiju stvar: “Je li danas hladno ili nije“- vi ćete pre nego što odgovorite “hladno“ ili “toplo“ ili “nisam primetio“, u mislima biti na ulici, setićete se kako ste išli ili se vozili, proverićete svoja osećanja, setićete se kako su umotavali i podizali okovratnike prolaznici koje ste sretali, kako je škripao sneg pod nogama i tek tada ćete reći tu jednu potrebnu reč. Pri tom, sve te slike, može biti, projuriće ispred vas trenutno i onome ko posmatra sa strane izgledaće da ste vi odgovorili skoro bez razmišljanja, ali slike su postojale, vaši osećaji su postojali, njihovo proveravanje je takođe postojalo i tek kao rezultat tog složenog rada svoje uobrazilje, vi ste odgovorili.

(Stanislavski, 2004/1936:87-88)

Neki naučnici takođe pominju *implicitno učenje (implicit learning)* – znanje koje se sastoji iz reprezentacija nastalih kao rezultat implicitnog učenja naziva se *prećutno znanje (tacit knowledge)* (Torff, 1993). Princip implicitnog kodiranja koristi mentalne slike da povрати informacije koje *su uzgredno naučene (incidental learning)*, to je ono znanje kojeg obično nismo svesni (Sheehan, 1971). Ovo ukazuje na to da se korišćenjem mentalnih slika mogu povratiti informacije koje su često



nepovezane u sećanju, odnosno da slika ima jak mnemonički efekat, kaže Fink (Finke, 1989).

Kao što je već pomenuto Stanislavski je uvideo značaj implicitnog kodiranja koje glumcu omogućuje da pruži konkretan i precizan odgovor, što je u skladu sa Šepardovim zaključcima. I ne samo to, implicitno kodiranje pored čula vida uključuje i ostala čula; naročito ako su bila karakteristična za situaciju "viđenja". Ako bi neko, na ulici, u kojoj je "imaginarni đak" Stanislavskog bio neparfemisan, ili suprotno tome prošao pored osobe ne baš prijatnog mirisa, doživljaj prostora, pa i same hladnoće bio bi drugačiji - svakako prijatniji u prvom slučaju nego u drugom. I možda bi taj miris (prijatan ili neprijatan) podsetio glumca na neku drugu situaciju iz prošlosti. Dakle implicitno kodiranje je za glumca važno jer ga pomoću čula, tačno i precizno povezuje sa oživljenim događajem iz prošlosti. To nije samo pitanje vraćanja informacija iz dugotrajne memorije, jer implicitno kodiranje pretpostavlja i povezivanje sa emocijom koja se javila u određenoj situaciji. Postoji odnos međuzavisnosti pojave mentalnih slika i odgovarajućih emocija što je ključno za korišćenje emocionalnog pamćenja u glumačkom radu. Da bi se emocija koju je glumac iskusio ponovo javila, kao i da bi se pojavio aktualni emocionalni odgovor na evocirano sećanje, ključno je vraćanje u svest opažaja od kojih je vizualni najdominantniji, kao i emocionalnog doživljaja koji je opažajem izazvan. Da bi se emocionalno pamćenje aktiviralo potrebno je implicitno kodiranje koje omogućuje vizualizaciju, kao bazični princip u vežbama "kad bi" i "date okolnosti" o kojima je Stanislavski pisao. Stela Adler je potencirala rad na "okolnostima" (preuzet od Stanislavskog) u kojima se lik nalazi, gde se prvenstveno određuju prostorno-vremenske karakteristike imaginarnih okolnosti (Adler, 2000). I dok je Strazberg prepoznao u emocionalnom pamćenju koje je zasnovano na implicitnom kodiranju

veliki potencijal za rad sa glumcima (Strazberg, 2010/1965), Mihail Čehov je bio oprezniji, prepoznajući potencijalnu opasnost (Chekhov, 2002/1953). I sam je primetio da zapada u depresivne krize posle intenzivnog rada na emocionalnom pamćenju; što je i Stanislavski pred kraj života primetio, i rad na emocionalnom pamćenju zamenio radom na fizičkoj radnji. Po tom pitanju, Strazberg se ogradio ističući da je uvek bio veoma obazriv u radu sa glumcima: ako bi primetio da se “iza“ emocionalnog sećanja krije neka velika trauma, prekidao bi takav rad.

Ako razmotrimo mnemonički efekat slike, važno je napomenuti da vraćanje postojećih struktura iz memorije (kroz sliku i reč) potvrđuje postojanje generativnih procesa (Ward, et al., 2005). Istorijska studija Fransis Jejts *Umetnost sećanja (The Art of Memory)* govori o mnemoničkim tehnikama zasnovanim na vizualizaciji i različitim varijacijama *Metoda mesta* (Yates, 1966). Jejts govori kako su ovu tehniku koristili još govornici Stare Grčke, mnogi evropski intelektualci, edukatori i drugi. Ona tvrdi da je znanje i korišćenje mnemoničkih tehnika uticalo na razvoj naučne misli, zapadne filozofije, kao i teologije. Metod mesta poznat je i kao: *Palata sećanja, Palata uma, Metod putovanja, i Rimska soba*, a primenjuje se na sledeći način: Osoba zapamti raspored zgrada na imaginarnom trgu, ili raspored radnji u nekoj imaginarnoj ulici, ili raspored statua i slika u sobi, i za svaki objekat veže određenu ideju, reč ili ono po čemu želi da ga zapamti. Nakon memorisanja, osoba može da ponovo stvori mentalnu reprezentaciju trga, ulice ili sobe, i kroz zamišljenu šetnju od jednog do drugog objekta, da opiše reč/ideju koju je ranije povezao sa tim objektom. Tako se *Metodom mesta*, odnosno vizualizacijom, poboljšava mnemonički kapacitet, zapravo vizualizacija je ovde u funkciji memorije.

I Gordon Bauer istražuje kako vizualizacija utiče na memoriju, uz pomoć parova reči (Bower, 1970). Ispitanicima se daju dve reči različite po značenju (npr.

krava i drvo), a onda se kasnije ponovi samo prva reč, da se vidi da li je ispitanik povezuje sa drugom. Bauer je primetio da su ispitanici mnogo lakše pamtili reč kada im je rečeno da vizualizuju ova dva objekta u interakciji, kao npr. zamisliti kravu koja pase ispod drveta. Kasnija istraživanja su potvrdila da što je situacija koja se zamisli bizarnija, to je ispitanicima lakše da je zapamte (Lorayne & Lucas, 1974; O'Brien & Wolford 1982; McDaniel & Einstein, 1986); npr. zamisliti kravu kako sedi na drvetu. Izgleda da i sama memorija voli inovaciju, a čini se da i glumci daleko lakše pamte neobična rešenja do kojih dolaze, no rutinu svakodnevice. Nije to samo naše zapažanje već je delimično i empirijski potvrđeno. Naime, u nizu eksperimenata pokazano je da kreativni ljudi, a posebno umetnici, vole novitete koji povećavaju stepen pobuđenosti (Houston & Mednick 1963; Martindale, 2005), kao i da je kreativnost snažno povezana sa potrebom za stimulacijom (Farley, 1985).

Studija slučaja rađena na mnemonisti Šereševskom, čoveku koji je imao abnormalnu vizualnu memoriju, svedoči o korišćenju sopstvene verzije *Metoda mesta* (Luria, 1968). Eksperimenti su uskoro potvrdili da se vizualizacija, korišćenjem takvog metoda, pokazala ekstremno efikasnom u poboljšanju memorije kod običnih ljudi (Ross & Lawrence, 1968). Mnemonički efekat slike potvrđuju i ljudi modernog doba, o čemu danas svedoči slučaj njujorškog tinejdžera Tima Donera koji govori 20 jezika i koristi *Metod mesta* (TEDx Talks, 2014).

Predvodnik istraživanja mnemoničkog efekta slika bio je kanadski psiholog Alan Paivio (Paivio, 1971). Eksperimentalno je dokazao da osobe koje koriste vizualizaciju kako bi zapamtile verbalni materijal, pokazuju veći kapacitet memorije od osoba koje ne koriste vizualizaciju, što su potvrdila i druga istraživanja (Neisser & Kerr, 1973). Takođe, Paivio je došao do zaključka da konkretne imenice (npr. mačka) imaju veću "vrednost slike" (*imagery values*), dok apstraktne imenice (npr. istina)

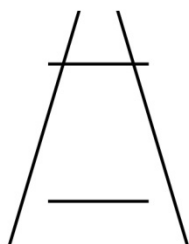
imaju nižu “vizualnu vrednost”, uz izvesne izuzetke. Mentalne i realne slike imaju mnogo sličnosti, ali su evidentne i razlike. Takođe Fink ističe da za implicitno kodiranje nije važno da li mentalne slike imaju vizualne ili spacijalne karakteristike. Ovim prvim principom Fink zapravo dokazuje razliku između mentalnih slika i verbalnih deskripcija.

Mentalne slike teže da budu dobro organizovane i bogatije značenjem, i često su obojene jakim emocijama. Princip implicitnog kodiranja ne vidi sliku kao reprodukciju, već kao kompleksno unutrašnje kodiranje. Osim beleženja vizualnih detalja, objekata i njihovih prostornih relacija, ovakvo kodiranje snažno je povezano sa kvalitetom emocija koje određena slika vrlo često nosi. Stoga je emocionalna osetljivost veoma važna karakteristika glumca, jer ono što je doživeo u opaženim situacijama, sve one “uskладиštene” emocije koje su povezane sa različitim slikama, mogu biti primenjene u kreativnom procesu, i čine njegovo emocionalno pamćenje na koje se oslanja kada pokušava da prizove emocije koje su vezane za određeni opažaj. (dominantno vizualan). Međutim, kao što je već pomenuto, implicitno kodiranje nije isključivo vezano za vizualni opažaj, već uključuje i sva ostala čula, i zavisi od osetljivosti i sposobnosti glumca da selektuje i analizira različite stimulse iz okruženja.

### ***3.3.2. Perceptivna ekvivalentnost***

Drugi princip vizualizacije se odnosi na vizualne karakteristike mentalnih slika, i to je *princip perceptivne ekvivalentnosti (principle of perceptual equivalence)*, koji potvrđuje jednakost između formiranja mentalnih slika i opažaja stvarnih

objekata i događaja. Vizualizacija i opažaj su funkcionalno jednaki, u meri da se isti mehanizmi vizualnog sistema aktiviraju kada se predmet/događaj zamišlja ili opaža. Studije iz neurofiziologije opažanja su pokazale da su određene ćelije vizualnog korteksa specijalizovane da naročito detektuju oblike određene širine i orijentacije, dok su druge ćelije specijalizovane za detekciju prostora. Ovaj princip je prvenstveno eksperimentalno potvrdio Ulrik Naiser (Neisser, 1976) proveravajući hipotezu o perceptivnoj anticipaciji (*perceptual anticipation hypothesis*), koja govori o anticipacijskoj funkciji imaginacije odnosno o olakšavanju perceptivnih procesa pomoću slike. Zamišljanje nekog objekta ubrzava percepciju tako što unapred pokreće prikladne procese opažanja. Formiranje slike o nekom objektu čini da se on lakše prepozna kad god je osoba u kontaktu sa pravim objektom. Ovo su potvrdili i Kuper i Šepard (Cooper, 1976; Shepard, 1978), a takođe i Marta Fara u svojim eksperimentima sa slovima (Farah, 1985). Fink takođe navodi primer zamišljanja vizualnog konteksta gde vizualizacija pomaže percepciji tako što obezbeđuje vizualni kontekst u kojem se bitni perceptivni procesi dešavaju efikasnije, slično kao u Ponzovoj iluziji – gornja linija izgleda duže od donje linije, iako su obe linije iste dužine, što predstavlja optičku iluziju (Slika 2).



Slika 2. Ponzova iluzija

Vizualizacija ne samo da olakšava perceptivni proces, već se i meša sa njim. Prvi eksperiment koji je potvrdio ovo “mešanje” je takozvani *Perkijev banana*

*eksperiment* (Perky 1910). Perki je ispitanicima rekao da zamisle bananu a onda im je na praznom ekranu prikazao sliku slabo projektovane banane. Rezultat je pokazao da ispitanici nisu mogli da razlikuju svoju imaginarnu sliku banane od one koja je prikazana na ekranu. Najnovija istraživanja iz 2015. potvrđuju svojevrsnu jednakost vizualizacije i percepcije, odnosno pokazuju da su vizualne mentalne slike opisne unutrašnje reprezentacije koje funkcionišu kao slaba forma percepcije (Pearson, Naselaris, Holmes & Kosslyn, 2015). Ilustracija odnosa vizualizacije i percepcije prikazana je na slici 3.



Slika 3. Ilustracija ekvivalentnosti vizualizacije i opažaja (Pearson, et al., 2015)

Glumac posmatra objekte, događaje i odnose u imaginaciji, na isti način na koji posmatra objekte, događaje i odnose u realnom životu. Lik, kao umetnička konstrukcija koju je dramski pisac ponudio, otvara mogućnost za kreiranje određenih karakteristika, koje glumac prepoznaje i prilagođava im se. Međutim ostale karakteristike i tok psihičkog života lika glumac treba da nadogradi svojom imaginacijom (Stanislavski, 2004/1936). Glumac upotrebljava ista rešenja koja može da upotrebi i u privatnom životu, odnosno, ona za koja zna. Drugi princip perceptivne ekvivalentnosti nam sugerše da je imaginacija uslovljena onim što glumac zna (što je video, čuo, doživeo). Glumac kreativno sintetiše stvari koje zna i koje su mu socijalno aktualne (Sawyer, 2005). Takođe, treba ovde istaći važnost preferencija u kreativnom procesu glumca. Imaginacija glumca uslovljena je i njegovim

sklonostima, onim što on voli ili ne voli; što mu je zanimljivo ili nezanimljivo; poznato ili nepoznato.

Kako kaže Kari, menjanjem *tačke gledišta/point of view*, čovek stvara određeno *raspoloženje* (Currie, 2007). Tako i glumac “preuzima tačku gledišta lika“, i u ime lika može odrediti da je nešto npr. dobro, lepo ili korisno, iako bi to privatno u istoj situaciji drugačije ocenio. Ako glumac preuzme gledište koje nije njegovo, kao i verovanja i stavove koji su napisani u dramskom delu (kao tekst njegovog lika – iako se glumčevi stavovi i verovanja mogu razlikovati od napisanog teksta), glumac ponekad može vrednovati napisani tekst i tako mu dati svoje tumačenje aktualne problematike, ili pak naći opravdanje za takvo tumačenje.

### 3.3.3. *Spacijalna ekvivalentnost*

Treći princip ukazuje na prostorne karakteristike mentalnih slika, i to je *princip spacijalne ekvivalentnosti (principle of special equivalence)*. Prostorni odnosi između objekata čuvaju se pomoću slike, iako ponekad ti odnosi mogu biti “iskrivljeni”. Vizualizacija zadržava prostornu strukturu realnih (fizičkih) puteva, površina i prostora. Prostorna uređenost elemenata mentalnih slika, korespondira sa načinom na koji su objekti i njihovi delovi uređeni u fizičkom prostoru. Upravo je ovo Šepard nazvao *izomorfizam drugog reda* (Shepard & Chipman, 1970). *Prostorni opseg (spacial extent)* objekata može se opaziti bez direktnog gledanja u objekte, a prostorna struktura slike može da se širi i na treću dimenziju. Princip spacijalne ekvivalentnosti važi podjednako za trodimenzionalni i dvodimenzionalni prostor. Eksperimenti sa ispitanicima koji su zamišljali da skeniraju (vizualizuju) dvodimenzionalne slike i mape (Kosslyn, 1973), kao i trodimenzionalno *zamišljeno skeniranje slike*, koje uključuje *dubinu* (Pinker & Kosslyn, 1978; Pinker & Finke,

1980) - čije dimenzije odgovaraju dimenzijama u realnom skeniranju prostora, potvrđuju princip spacijalne ekvivalentnosti. Fink ističe da se skeniranje slike može koristiti spontano kada god čovek određuje prostorne veze koje nisu eksplicitno kodirane. Stoga princip implicitnog kodiranja može da se proširi na funkcionalnu upotrebu skeniranja mentalnih slika, odnosno ovaj princip predstavlja *izbornu strategiju* – koristi se kada čovek treba da oceni direkcije predmeta čije pozicije nisu eksplicitno kodirane. Treći Finkov princip nam sugerše omeđenost prostora i relacija, i može uticati na odnos koji glumac ostvaruje sa objektima i osobama tokom kreativnog procesa. Način na koji glumac vizualizuje prostor, ili zamišlja određene okolnosti, utiču na odnos prema tom prostoru i osmišljavanje postupaka koji će biti korišćeni u izvođenju. Ako je glumcu zadata okolnost da se nalazi u šumi, njegov doživljaj prostora, kao i svih detalja koje u tom prostoru može zamisliti (ima li trave, lišća, zemlje, drveća, životinja), biće specifično i svakako će uticati na osmišljavanje postupaka i radnji. Takođe, položaj i orijentisanost objekata u zamišljenom i vizualizovanom prostoru, upućuje na odnos sa njima. Zapravo možemo pretpostaviti da pozicioniranjem ili promenama pozicije u vizualizovanom prostoru, glumac može ispitati odnos prema objektima, pojavama ili drugim likovima, može istražiti prostorne i relacijske mogućnosti u odnosu na zamišljeno zbivanje, a mogućnosti ostaju verovatne i bliske realnim, jer je sačuvana spacijalna ekvivalentnost kako je to opisano u trećem principu vizualizacije.

#### **3.3.4. Transformaciona ekvivalentnost**

Četvrti princip je princip *transformacione ekvivalentnosti* (*principle of transformational equivalence*). Imaginarne i fizičke transformacije pokazuju slične dinamičke karakteristike i vođene su istim zakonima kretanja. Eksperimenti *mentalne*



*rotacije (mental rotation)*, koje su izveli Šepard i Mecler (Shepard & Metzler, 1971), prvi su potvrdili ovu transformacionu karakteristiku vizualizacije. Jedna od neverovatnih stvari koje ljudi mogu da rade u vizualizaciji je da rotiraju objekte. Alfanumerički karakteri (slova i brojevi) rotiraju se mentalno na isti način kao i realna slova i brojevi. Ako se ispitanicima prikaže npr. slovo P naopačke ili kao odraz u ogledalu, oni će biti u stanju da ga prepoznaju, što se prepisuje mentalnoj rotaciji slova tokom procesa vizualizacije. Transformacioni princip vizualizacije uglavnom pokazuje holističke karakteristike (rotira se ceo objekat), ima svoj kontinuitet, i može da menja veličinu, oblik i boju, kaže Fink. Mada je ovde reč o fundamentalnim procesima, implikacije se mogu prepoznati i u kreativnom procesu glumca. Fizička transformacija glumca zavisi, ne samo od njegovih veština, znanja i prethodnih iskustava, već i od njegove perceptivne osetljivosti, kao i od mogućnosti imaginarne transformacije zasnovane na vizualizaciji. Zapravo, transformacione mogućnosti glumca mogle bi da predstavljaju ekvivalent njegovim mogućnostima da vizualizuje određenu transformaciju, zapravo da predoči procese (oni se mogu prvo i verbalno analizirati) koji se dešavaju u telu. Čini se na prvi pogled da glumac koji ne ume da igra čarlston, ne može ovu igru ni da ponudi liku; ili ako ne ume da se popne na drvo i visi naglavačke, to ni njegov lik neće moći da uradi. Međutim, ako glumac može da vizualizuje i zamisli određeni fizički postupak – za koji poseduje izvesne veštine i sposobnosti, preciznije ako može da pažljivo posmatra, a zatim da, oslanjajući se na opažaj, zamisli sebe u određenoj fizičkoj poziciji ili pokretu, ili da oseti unutrašnju telesnu dinamika, to će biti polazište eksperimentacije utemeljeno u vizualizaciji, i srazmerno njenim mogućnostima, postignuće u fizičkoj transformaciji će biti brže. Drugim rečima, glumac može da transformiše lik onoliko koliko može da zamisli i

vizualizuje sopstvenu transformaciju - mogućnosti glumca ekvivalentne su mogućnostima lika.

### 3.3.5. *Strukturalna ekvivalentnost*

Peti princip je princip *strukturalne ekvivalentnosti* (*principle of structural equivalence*) koji potvrđuje da mentalne slike mogu da pomognu u prepoznavanju objekata iz verbalnih deskripcija ili iz prezentacije njegovih delova i odlika – slično kao perceptivna anticipacija (Neisser, 1976). Struktura mentalnih slika korespondira sa strukturom realno viđenih objekata; u smislu da je struktura koherentna, dobro organizovana, a takođe može biti reorganizovana i reinterpretirana. Ovakva struktura podrazumeva različite oblike mentalne sinteze: mentalno sklapanje delova obrazaca, mentalne konstrukcije geometrijskih obrazaca, mentalne konstrukcije trodimenzionalnih obrazaca, potvrđivanje objekata iz njihove deskripcije. Vreme koje je potrebno ispitanicima da bi završili neku *mentalnu konstrukciju* zavisi od *strukturalne kompleksnosti forme*, odnosno od težine zadatka - koliko je delova uključeno. Takođe je eksperimentalno potvrđeno da slike ne nastaju odjednom, već da se delovi generišu pojedinačno, kao što se i *velika slika* generiše duže od *male slike*. Filozof Kristijan Erenfels govori o principu *transpozicije* koji se može lako primetiti i objasniti muzičkim fenomenima (Ehrenfels, 1890). Jednu istu muzičku frazu ili melodijsku celinu, moguće je postići različitim skalama, tj. transponovati je: ista celina može biti odsvirana u C-dur skali ili u B-dur skali kao i svakoj drugoj. Tonovi (elementi) koji je grade sasvim su različiti, a celina je ista. Međutim, ako se promeni redosled tonova, celina postaje sasvim drugačija iako su svi elementi i dalje tu. Postalo je očigledno da sami elementi ne determinišu celinu. Iz ovog principa transpozicije celine Erenfels je izveo *geštalt princip*, koji će kasnije izučavati jedna od

najuticajnijih škola u psihologiji. Opažaj je celovita, smisaona forma (nem. *gestalt*). Ako uopšte i treba tragati za delovima, onda su to oblik i smisao (Ehrenfels, 1890).

U traganju za poreklom geštalta u psihologiji, Maks Verthajmer izvodi seriju ogleđa (koristeći tačkice, crte i prosta geometrijska tela), tragajući za opštim uzrokom celovitosti doživljavanja. Opažaj celine nije determinisan unutrašnjim događajima, kažu geštalt psiholozi, već konstelacijom, rasporedom stimulusa u svetu izvan nas, koji se zasniva na sledećim zakonima: *blizine* (elementi koji su prostorno grupisani i bliži jedni drugima, imaju veću šansu da se dožive kao celina), *sličnosti* (ako se blizina eliminiše kao faktor, tada njihova sličnost odlučuje), *zajedničkog kretanja* (predmeti koji se zajedno kreću doživljavaju se kao celina), *kontinuiteta* (elementi koji imaju tendenciju kontinuiteta doživljavaju se kao jedno), *zatvorenosti* (ako jedan deo oblika nedostaje figuri koja je inače celovita, popunićemo te delove kako bismo videli celinu), konačno i *dobre forme* odnosno - harmonije, ritma i *pregnantnosti* (*prägnanz*), koja se ogleda u tome da uravnotežene forme ili šare imaju veću šansu da se dožive kao celine.

Takođe, za geštaltističko proučavanje percepcije veoma su značajni uvidi o odnosu između figure i podloge/pozadine. Iako može da izgleda da je podloga zanemarljiva, eksperimenti su pokazali da njene osobenosti utiču na opažanje figure, da je prisutna u celovitosti opažaja i onda kada toga nismo svesni. Eksperimente su radili Kofka i Keler, a naročito su značajni nalazi Edgara Rubina (Rubin, prema Ognjenović, 2002/2011), koji ističe osobenosti figure i pozadine.

Zakon blizine i zajedničke sudbine (spajanje elemenata u istom pravcu i vremenu), koje je Verthajmer eksperimentalno utvrdio, Koslin sa saradnicima je eksperimentalno dokazao i kod vizualizacije (Kosslyn, Reiser, Farah & Fliegel, 1983).

I u vizualizaciji se celina razlikuje od zbira delova, a primećeno je i da neki delovi često izostanu ili da poprime iskrivljeni oblik u odnosu na realnu sliku. Peti vizualni princip strukturalne ekvivalentnosti trebalo bi da pronade formu u kojoj će se kreacija prepoznati i izraziti.

U kreativnom procesu, strukturalna ekvivalentnost između izgovorene reči i slike je u stvari “vizualni odgovor“, kako kaže Čehov, koji dobijamo na pročitani ili izgovoreni dramski tekst. Takođe, ističe Čehov “treba postavljati pitanja“, i slike će se formirati. Glumačka vizualna sinteza svakako zavisi od značenja koje donosi dramski tekst u kontekstu predstave. Kao što je već rečeno, ovakav tekst u velikoj meri određuje tačku gledišta glumca, odnosno definiše tačku gledišta lika - i “usmerava“ vizualizaciju, kao što i vizualizacija usmerava sami tekst i daje mu značenje. Ova iskustvena funkcija slike, za glumce je veoma važna. Glumac stiće imaginarno iskustvo, koje se, ako je maksimalno apsorbovano, izjednačava sa pravim, realnim iskustvom. Slika može biti reorganizovana i reinterpetirana u odnosu na njene elemente. Deo se može drugačije shvatiti i interpretirati u odnosu na celinu. Glumac može pronaći nekakvo drugo i drugačije značenje objekta ili partnera (uloge koju tumači) na sceni, oni mu pomažu da se koncentriše i da suzi krug pažnje, da usled restrukturisanog geštalta preformuliše značenjsku strukturu objekata na sceni i da na njih emotivno reaguje. Ova *moćnost* kombinovanja i restrukturisanja geštalta, ukazuje na potencijal imaginacije, jer se u imaginativnim procesima stvaraju nove *moćnosti* koje su neophodne kreativnosti. Ono što je ključno za razumevanje vizualizacije u kreativnom procesu jeste da je i ona, kao i opažaj, uslovljena struktrom iz koje potiče značenje, kako to sugerise peti princip strukturalne ekvivalentnosti.

### 3.4. Koncept kreativne kognicije

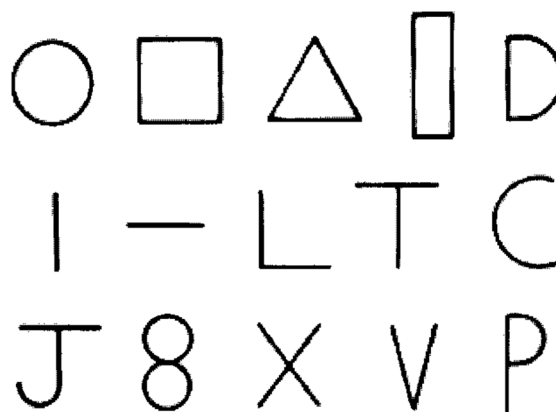
Vard, Smit i Fink razvijaju koncept *kreativne kognicije* koja akcentat stavlja na čovekove mentalne operacije, ne negirajući pritom uticaj sredine i unutrašnjih činilaca koji po njihovom mišljenju svakako deluje na kognitivni aspekt osobe (Ward, et al., 2005). Koncept kreativne kognicije treba da pomogne razumevanju kreativnosti čoveka, kao i samog kreativnog procesa. Pomenuti autoru razvijaju *geneplorativni model*, koji uključuje dve vrste procesa: genezu i eksploraciju. U generativnim procesima se dešava razvoj *preinventivnih struktura* koje nose stvaralački potencijal. Proces geneze uključuje: povratak skladištenih informacija iz memorije, njihovu sintezu, kombinovanje i stvaranje novih asocijacija, rađaju se ideje, konstruišu se mentalne predstave, nastaju kreativni koncepti, dešava se kategorička redukcija na primitivne sadržaoce - odnosno selekcija. Preinventivne strukture mogu biti jednostavne, višeznačne i konceptualno fokusirane, mogu se javiti kao vizualni modeli ili kao verbalne kombinacije. "Inovacija se može podstaći razvojem preinventivnih struktura koje nisu kontaminirane znanjem o specifičnom cilju ili zadatku" (Ward, et al., 2005: 204). Eksploracija podrazumeva evaluaciju strukture iz različitih perspektiva i među različitim kontekstima. U geneplorativnom modelu teško je odvojiti genezu i eksploraciju, one se stalno ukrštaju, prožimaju i ciklično kombinuju i tako vode do kreativnog ishoda. Ovi autori dodaju:

Mi takođe imamo kapacitet da kombinujemo različite koncepte kako bismo generisali još kompleksnije koncepte, da mapiramo ono što posedujemo preko analognih oblasti, da razumemo i produkuje figurativni jezik, i da obavljamo mnoge druge funkcije koje se kriju iza direktnih i bukvalnih informacija. (Ward, et al., 2005: 190)

Generativni procesi, ističu kognitivisti, su karakteristične normativne funkcije svakog ljudskog mozga - karakterišu i svakodnevne i izuzetne oblike kreativnosti kakve se mogu sresti u umetnosti i/li nauci. Ovi se procesi dešavaju kod svih ljudi, razlika je u stepenu, a ne u vrsti procesa. Svakako da postoje razlike u individualnoj kreativnosti, fleksibilnosti skladištenja različitih kognitivnih struktura, kapacitetu memorije, intrinzičkoj motivaciji i dr., ali se ovi kognitivni procesi geneze i eksploracije dešavaju u svakom ljudskom mozgu. Postoje opšte kreativne veštine koje se mogu steći i primeniti na mnoge probleme i situacije (Finke 1990, Guilford, 1968; Koestler, 1964), mada su kreativne mogućnosti blisko povezane sa ekspertizom koja omogućava ljudima da dobiju relevantne informacije i da prepoznaju kada je nova ideja značajna (Clement et al., 1989). Ishodi generativnog procesa imaju važnu svrhu, i zadovoljavaju dva kriterijuma kreativnosti: *novinu* i *primenljivost*. Izučavanje primera geneze pokazuju da je kreativna imaginacija visoko strukturisana aktivnost a ne proizvoljan proces koji rezultira nasumičnim asocijacijama između ideja. Nasumična selekcija komponenti i njene interpretativne kategorije mogu povećati kreativnost jer teraju na napuštanje konvencionalnih puteva istraživanja i interpretaciju preinventivnih struktura (Ward, et al., 2005). Čovekov kapacitet kombinovanja različitih koncepata ispitan je i u vizualnom mišljenju – kroz istraživanje generativnih procesa i nastajanja različitih vizualnih sinteza prilikom projektivnog crtanja, koje nas vode do vizualnog modela mogućnosti.

### 3.5. Istraživanja konceptualne ekspanzivnosti

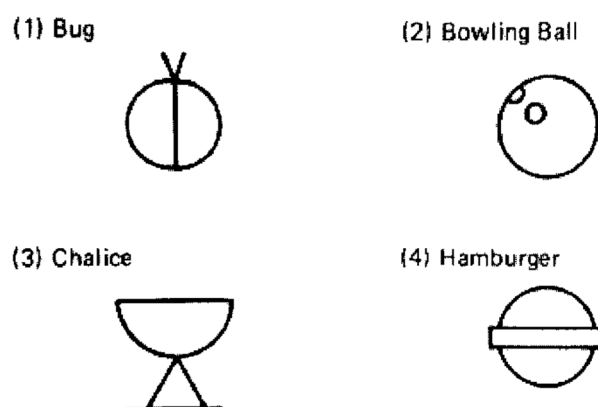
Da bi objasnili mehanizme koji leže u osnovi kreativnog procesa koji je opisan geneplorativnim modelom, Finkove kolege kognitivisti uvode pojam *konceptualne ekspanzivnosti* kao esencijalnu produktivnu snagu ljudskog mozga, koja širi granice postojećeg znanja i povećava šansu za kreativni ishod (Ward, et al., 1997; Ward, et al., 2005) ili konceptualno kombinovanje (Wisniewski, 1996). Istraživanje principa strukturalne ekvivalentnosti kognitivni psiholozi šire na izučavanje *kreativne vizualne sinteze* (*creative visual synthesis*), što nas posebno zanima prilikom razumevanja kreativnog procesa izvođača. Fink i Slejton su sproveli eksperiment u kojem su ispitanicima dali mogućnost da slobodno istražuju *mentalnu sintezu* (Finke & Slayton, 1988). Na početku eksperimenta ispitanicima su pokazani različiti grafički elementi koji će se koristiti u eksperimentu - geometrijski oblici, linije i alfanumerički karakteri (Slika 4).



Slika 4. Elementi koji su korišćeni u eksperimentu kreativne mentalne sinteze  
(Finke & Slayton, 1988).

Prilikom svakog pokušaja kreativne vizualne sinteze ispitanici bi zatvarali oči, nakon čega bi eksperimentator imenovao tri elementa, npr.: krug, slovo T i trougao, ili

kvadrat, trougao i broj 8. Ispitanici su imali zadatak da upotrebe sva tri pomenuta elementa i da probaju da zamisle neki prepoznatljiv oblik ili obrazac. Rečeno im je da mogu da kombinuju i raspoređuju elemente potpuno slobodno, kao i da menjaju poziciju, orijentaciju ili veličinu bilo kog elementa, ali da ne smeju da menjaju oblik pojedinačnog elementa. Takođe je naglašeno da taj oblik ili obrazac koji se dobije sintezom, treba da bude prepoznatljiv nekoj drugoj osobi kada ga vidi. Procenjivači su zatim odlučivali da li su dobijeni oblici/obraci prepoznatljivi, i ako jesu, ocenjivali su stepen njihove kreativnosti. Ispitanicima se ni u jednom delu eksperimenta nije pominjala kreativnost, niti im je sugerisano da treba da budu kreativni. Rezultati odgovora procenjivača su pokazali da je oko 40% svih vizualnih sinteza objekata prepoznatljivo, a 15% je ocenjeno veoma visoko na skali kreativnosti. Tri četvrtine svih ispitanika je tvrdilo da su koristili strategiju kombinovanja zadatih elemenata, sistemom pokušaja i greške, trudeći se da “vide“ da li će se išta poznato pojaviti. Na slici 5 vide se neki primeri najuspešnijih sinteza iz tog eksperimenta.



Slika 5. Primeri mentalnih sinteza na osnovu ponuđenih elemenata (Finke & Slayton, 1988).

Eksperiment pokazuje da se vizualizacija može koristiti za istraživanje mogućih kombinacija pojedinačnih elemenata kako bi se otkrili objekti, oblici i obrasci sa



značenjem. Iako se kreće od nečega što je poznato, horizonti se šire, kao i granice postojećeg okvira, i tako nastaje novi produkt. Nalazi se nadovezuju na uvide Mendelsohn koji je pokazao da što je širi opseg pažnje neke osobe, ona je i kreativnija, jer može da pravi veći broj kombinacija (Mendelsohn, 1976). Primećeno je da kod ljudi koji dostižu značajna kreativna dostignuća, postoji jedna zajednička tendencija: da budu zarobljeni prethodnim iskustvima i da sa sobom nose prethodno stečeno znanje koje strukturise i njihove ideje u kreativnom procesu (Ward, et al., 1995). Eksperimenti koji ispituju efekat *strukturisane imaginacije*, upravo pokazuju kako *centralna svojstva* poznatih koncepata utiču na razvoj novih ideja. Vard (Ward, 1994) je od ispitanika tražio da zamisle životinje koje žive na drugoj planeti veoma različitoj od planete Zemlje (slika 6). Iako su ohrabrivani da nacrtaju potpuno drugačija i nepoznata bića, rezultat ukazuje na prisustvo poznatih karakteristika u crtežima, kao što je bilateralna simetrija čulnih organa i udova, što karakterišu ljude i zemaljske životinje. Zaključak je da ljudi, i kada dobiju priliku da nacrtaju nešto potpuno novo i imaginarno, oni to rade zadržavajući postojeće forme i koncepte u funkciji komunikacije sa drugim ljudima. Kao što je i vizibilno mogućnost vidljivog u odnosu na spoznaju staru vekovima: “Još uvek se ’heroji’ u *Ratovima svetova* u kosmičkim prostorima došminkavaju po ugledu na srednjovekovne vitezove“ (Bogdanović, 2007: 9), usled nemogućnosti da se drugačije prikažu i/li zamisle.



Slika 6. Primeri crteža vanzemaljaca u eksperimentu strukturisane imaginacije (Ward, 1994).

Eksperimenti koje je izvela Sifonis (1995) potvrđuju Vardove nalaze. Ona je od ispitanika tražila da osmisle restorane za vrstu vanzemaljaca koja liči na ptice. Jedan tip restorana je restoran gde mogu nešto na brzinu da pojedu, a drugi je ležerniji tip restorana. Svi restorani za pticolike vanzemaljce, koje su nacrtali ispitanici ličili su na ljudske restorane brze hrane i lepe restorane za izlaske. Slični rezultati su dobijeni i u istraživanju sa decom uzrasta 5 i 10 godina. Deca su crtala životinje i kuće koje ne postoje (Cacciari, Levorato & Cicogna, 1997). I kod njih su u imaginarnim zadacima primećeni određeni standardi i norme, ali doduše u nešto manjoj meri kod mlađe dece (od 5 godina). Primećeno je da ohrabrivanje ljudi da pređu na apstraktno rešavanje problema daje bolje rezultate. Kada se pristupi apstraktnom nivou znanja dolazi se do većeg potencijala za inovativnost, i čovek se oslobađa konkretnosti (Arnhajm, 1985/1970), što nam govori da kod umetnika treba podsticati apstraktno mišljenje, jer pored konceptualne ekspanzivnosti koja pojačava igru mentalne sinteze, postoje svakako i individualne razlike među ljudima - različite

individue imaju različite kognitivne stilove pa su i kreativne strategije različite (Weber & Perkins, 1992).

Eksperimenti kognitivnih psihologa otkrivaju važne uvide i pomažu nam da razumemo kako funkcionira ljudska imaginacija stvarajući inovaciju. Implicitno kodiranje se ističe kao prvi i osnovni princip vizualnog mišljenja, koje također karakterizira perceptivna, specijalna, transformacijska i strukturalna ekvivalentnost. Za dalju analizu koja je fokusirana na kreativni proces izvođačkih umetnika značajno je saznanje da transformacijska složenost nastala pomoću vizualnog stimulusa ostvaruje bolje mentalne sinteze u odnosu na verbalni stimulus; što nam govori da fenomen stvaranja mentalnih slika moramo uzeti u ozbiljnije razmatranje u odnosu na potencijal koji ostvaruje. Konceptualna ekspanzivnost, naročito Vardov efekt strukturisane imaginacije (Ward, 1994), govori nam da ljudi i pored otvorene mogućnosti za invenciju, najčešće polaze od poznatih struktura, radi bolje komunikacije sa ljudima, kako Vard kaže – ili iz nekog drugog razloga? Mimetička teorija ističe da se uglavnom sve uči imitacijom - pa tako i način komunikacije sa ljudima, a sigurno, i sa sobom. Reprodukcijska mimovima je podjednako jaka kao i reprodukcija genima. “Ogledalo gleda ogledalo“, rekao bi Karni (Kearney, 1988: 6), čak i kada zamišljamo kako izgledaju životinje sa druge planete. O postulatima mimetičke teorije biće više reči kasnije kada budemo razmatrali njihovu povezanost sa ključnim teorijama glume XX veka. Mehanizam konceptualne ekspanzivnosti uočava se i tokom kreiranja uloge. I glumac, da bi komunicirao sa partnerima na sceni ili publikom, mora da prati određene “kodove komunikacije“, koji su nam implicitno i eksplicitno dati. Obzirom da se istraživanje pre svega odnosi na glumce izvođače, nastavice sa istraživanjem glumačkih vežbi koje teoretičari glume razmatraju, a pedagozi koriste u radu sa glumcima, a koje pre svega uključuju vežbe

vizualnog mišljenja i imaginacije, kako bismo utvrdili njihove specifičnosti, i mogli da odemo dalje put novog vizualnog modela mišljenja.

#### 4. Uloga vizualnog mišljenja i imaginacije u kreativnom procesu glumaca i izvođača

##### 4.1. Specifičnosti kreativnog procesa glumaca i izvođačkih umetnika

Pojedini autori ističu da se glumci ubrajaju u interpretativne umetnike zajedno sa muzičarima, plesačima i izvođačkim umetnicima, koji tumače dela drugih stvaralaca kakvi su pisci i kompozitori (Amabile, 1983, 1990, Nemiro, 1997). Ovakve zaključke ne možemo prihvatiti u potpunosti obzirom da je gluma autohtona umetnost pozorišta i nije isključivo interpretativna već pre svega autorska umetnička disciplina, na čemu se radilo još od *sistema* Stanislavskog. Nemiro govori o tri faze u glumačkom kreativnom procesu, to su: *period generalne pripreme, probe, i predstave*. Ove faze se podudaraju sa fazama koje je još Blant isticao: *razumevanje, prevod, i kreacija* (Blunt, 1966). Blant kaže da je za fazu razumevanja (pripreme), pored prikupljanje znanja o liku kroz izučavanje ljudi i kulture, karakteristična odluka o *vrsti tehnike* koja će se primeniti. U fazi prevoda dolazi do transformisanja materijala u dramsku radnju sa značenjem, dok se faza kreacije odnosi na izvođenje pred publikom, odnosno predstavu.

Nemiro (1997) govori o značaju *socijalnih uticaja na glumačku kreativnost* i sumira više faktora koji mogu delovati na porast kreativnosti, među kojima su: *podrška* (Amabile & N. Gryskiewicz, 1989); *autonomija i sloboda* (Amabile & S. Gryskiewicz, 1987); *kreativni izazov* (Amabile & N. Gryskiewicz, 1989); *raznovrsnost, fleksibilnost i kreativna tenzija* (Runco, 1994); *jasne direkcije* (Amabile, 1988; West, 1990); *poverenje i participativna bezbednost* koja se odnosi na doživljaj da grupa ostvaruje bezbednu klima za učešće i predlaganje novih ideja (West, 1990).

Nemiro (1997) takođe ističe glumačku tenziju između *strukture* i *spontanosti* tokom kreativnog procesa, kao i tenziju između glumačkog identiteta i identiteta lika. Spontanost se definiše kao otvorenost, prepuštanje trenutku i instinktima, kao i aktivnostima u kojima sama ličnost glumca postaje instrument za rad. Dalja istraživanje potvrđuju značaj spontanosti za kreativni proces glumca, a kao njena glavna funkcija navodi se *poigravanje sa formom*. Glumci u opisima uslova za pojavu spontanosti naglašavaju “važnost slobode i otvorenosti, a potom ističu strukturu i ređe veštinu“ (Ristić, 2010: 96). Spontanost je povezana sa dimenzijom otvorenosti za nova iskustva - ukazuje na spremnost da se poslušna i oslušna “unutrašnji glas“ koji glumca i izvođača podstiče na akciju. Visok stepen *kontrole* inhibira spontanost i može negativno delovati na kreativni proces.

U pozorišnom okviru, stepen kontrole zavisi mahom od reditelja i načina na koji radi sa glumcima. Prevelika rigidnost, kao i krajnje permisivni rediteljski pristup, podjednako loše mogu delovati na glumca. Ponekad suviše “malo strukture“ dakle odsustvo rediteljskih indikacija, može biti inhibitorno; a ponekad se to isto dešava kada reditelj nameće suviše rigidne okvire pa se struktura doživljava kao ograničenje. Međutim, glumci se po pravilu osećaju sigurnije kada su im ponuđene jasne direkcije. Glumac retko preuzima inicijativu da sam vrši selekciju novih rešenja, i očekuje od reditelja indikacije kako da ulogu postavi, razradi, ili uskladi. Jasno je da *evaluativnu funkciju* u procesu glumac ne može da obavlja sam, i zato je uloga reditelja veoma važna.

Pored značaja rediteljske uloge u kreativnom procesu, glumci ističu i važnost grupne dinamike. U grupnom radu glumci su istovremeno i umetnici - kreatori svog dela, ali i neka vrsta publike odnosno posmatrači tuđeg dela, kao i kritičari zajedničkog rada u grupi. Glumac je u stalnoj interakciji sa ostalim članovima grupe,

što nekada olakšava a nekada otežava proces. Odvija se borba između subjektivnog i objektivnog, spoljašnjeg i unutrašnjeg, glumca i lika, različitih likova ali i partnera. Primećeno je da konflikti unutar grupe mogu dati kreativne rezultate kada su fokusirani na zadatak, mada su konflikti promenljive situacije i mogu eskalirati do “nerešivih sudara vezanih za lične relacije“ (Ristić, 2010: 94). Stoga je važno da u svakom kreativnom timu postoji osoba koja premošćuje i povezuje različite kognitivne stilove učesnika (*bridger*), a u slučaju nastajanja predstave, to je najčešće reditelj. Po svedočenju glumaca, grupa u kojoj rade je najvažniji socijalni faktor koji može uticati na kreativnost. Glumci ne prepoznaju podsticaje u širem društvenom okviru; a događaji iz spoljne sredine mogu na njih delovati demotivišuće. Tokom rada na ulozi fokusirani su na materijal i na užu grupu ljudi sa kojom rade, dok aktuelne i problemske situacije iz realnosti uglavnom remete njihov kreativni proces, i ne podstiču kreativnost (Ristić, 2010).

Nemiro ističe značaj specifičnih relacija između identiteta glumca i identiteta lika. Postoji pretpostavka da profesionalni glumci imaju problem “stvaranja slike o sebi“ (self-image problem), i da im “igranje uloga“ pomaže da stvore doživljaj identiteta koji im nedostaje (Henry & Sims, prema Nemiro, 1997). Jedno drugačije istraživanje govori da uticaj drugačijeg “identiteta“ koji glumac ostvaruje kroz ulogu, može uticati na doživljaj sopstvenog identiteta. Ponekad glumci svedoče o jakom uticaju doživljaja uloge koju tumači na njihovo lično izražavanje i ponašanje, mada su zabeleženi i potpuno drugačiji primeri, gde je uticaj doživljaja uloge na identitet glumca neprimetan (Hammond & Edelmann, prema Nemiro, 1997). Nemiro analizira psihološki fenomen koji možemo nazvati glumačka *opsednutost* (*possession*) ulogom, ističući istraživanja koja opisuju iskustvo glumaca za vreme igranja predstave. Navodi slučaj glumca koji, u važnom trenutku scene, doživljava da ga je uloga u

potpunosti zaposela, i da emocije koje oseća nisu njegove (Bates, 1991: 13-14, prema Nemiro, 1997). Pisci takođe svedoče da imaju snažan doživljaj da likovi koje su zamislili i o kojima pišu kao da ponekad počinju da vode svoj život. Ove primere možemo analizirati upravo pomoću apsorpcije glumca u date okolnosti i imaginarni svet lika. Kada je glumac potpuno apsorbovan u imaginarni svet, i pod jakim uticajem doživljava svoje uloge, može primetiti da počinje da se “ponaša kao lik“. Zapravo glumac u imaginaciji menja svoje stavove, mišljenje i ponašanje – a sve u funkciji i radi “oživljavanja“ uloge. Psihički zdrav glumac ovo svesno radi i nema strah od gubitka kontakta sa realnošću, mada sigurno postoje iznenađujući i zastrašujući momenti i za samog glumca, obzirom da prolazi kroz iskustvo koje je glumcu novo – kreirano uz pomoć imaginacije i na osnovu datih okolnosti.

Kit Sojer (Sawyer, 1992, 2006) analizira kreativni proces izvođačkih umetnika, ističući da je kreativnost bazično socijalna i kolaborativna, da podrazumeva: *pripremu, trening i posvećeni rad*, i da se *proces* doživljava kao da je važniji i od produkta i od samog umetnika. Sojer naglašava socijalnu i kulturološku uslovljenost procesa - mitovi o kreativnosti su duboko ugrađeni u našu kulturu, toliko da utiču i na naučno objašnjenje kreativnosti. Glumci u pozorištu mogu se posmatrati kao eksternalizacija unutrašnjih objekata i procesa koji se dešavaju za vreme kreacije, kaže Sojer (Sawyer, 2006). Probe i pripreme obezbeđuju uslove da se kreacija desi. Kroz glumačko izvođenje mogu se posmatrati razvojni putevi kreacije, sa naizmeničnim usponima i padovima. Sojer kritikuje evropski teatar koji je potpuno strukturisan dramskim tekstom i radnjom, i naglašava dve vrste kreativnosti: *kompozicionu i improvizacionu*. Kompozicionu kreativnost karakteriše dijahronizovana interakcija u kojoj je produkt završen pre samog izlaganja javnosti (npr: knjiga, slika), dok improvizacionu kreativnost karakteriše sinhronizovana



interakcija u kojoj se kreativni proces i izvođenje dešavaju u isto vreme. Dakle, izvođenje je kreativni proces, jer se kreacija ne dešava “potpuno u glavi“ ona se dešava tokom obavljanja scenske radnje. Pritom, nijedan kreativni proces ne može biti potpuno predvidiv, i uvek je donekle prisutna improvizacija, koja se može posmatrati kao esencijalna karakteristika scenskog izvođenja. Predstava se dešava pred publikom i publika može da prati kreativni proces, ali takođe i “razočaravajuće pokušaje koji propadaju“ (Sawyer, 2006: 256). Po Sojerovom modelu svaka glumačka proba se može posmatrati kao kreativni proces, manje ili više uspešan, dok izvođenje predstave treba da obezbedi okvir u kojem će se kreacija kontinuirano dešavati u odnosu na postavljenu strukturu, i sve to u prisustvu publike. Kako Erika Fišer Lihte ističe, predstava je događaj u čijem izvođenju (nastajanju) učestvuju svi - i glumci i publika. Da bi se desila predstava, glumci kao i gledaoci moraju da se nađu “na specifičnom mestu na (u) određeno vreme“ (Fischer-Lichte, 2008:32). Predstava se dešava “između glumaca i gledalaca, i čak između samih gledalaca“ (Fischer-Lichte, 2008: 33). Kreacija zavisi od komunikacije sa publikom, a zadatak reditelja je da razvije određene *strategije* – preliminarno određen plan, odnosno uslove za *eksperiment*. Strategije (instrukcije za igru) imaju tri glavna procesa: *zamena uloga* (glumaca i gledalaca), *stvaranje zajednice*, i kreiranje različitih *uzajamnih fizičkih kontakata (dodira)* koji se određuje time da li je nešto blizu ili daleko, javno ili privatno, vizualno ili taktilno (Fischer-Lichte, 2008). Kontakti se ostvaruju različitim vrstama dodira – i različitim transferima znanja, uviđanja, kao i transferom emocija.

U analizama kreativnog procesa glumaca i drugih umetnika, istraživači su posebnu pažnju posvetili razumevanju uloge intuicije. Izgleda da svesno razmišljanje nije presudno da bi se izveo kompleksni zadatak (Mathews, et al., 1989). Istraživanje aspekata imaginacije Okonor i Ardema, naročito metakognitivnog aspekta, ukazuje na

postojanje intuicije kod ljudi (O'Connor & Aardema, 2005), kao što psihometrijska istraživanja dokazuju postojanje intuitivnog tipa ljudi (Briggs & McCaulley, 1986; Policastro, 1995) o kojem je još Jung pisao ističući da imaju "fin njuh za ono što klija i obećava budućnost" (Jung, 1921/2013: 272).

Polikastro kreativni proces povezuje sa *intuicijom*, koja se razlikuje od *uvida*, iako se ova dva fenomena nekada preklapaju. Intuicija podrazumeva nejasno i prećutno znanje, dok uvid uključuje iznenadno i jasno razumevanje. Kreativna intuicija funkcioniše kao forma generisanih prećutnih obrazaca koji za sobom povlače i organizaciju novih struktura. Stoga Polikastro prepoznaje dva mehanizma intuicije: *obrazac prepoznavanja* i *obrazac generisanja*. Obrazac prepoznavanja predstavljao bi sam čin vizualizacije, koji se potom transformiše u nove koncepte i vodi ka kreativnom ishodu. Dakle, kreativna intuicija je forma percepcije, odnosno prećutna forma znanja koja kreativnoj potrazi određuje *preliminarni okvir*. Intuicija kao jedan od aspekata veoma kompleksnog fenomena kognicije, proističe iz *znanja i iskustva*, nasuprot ustaljenom verovanju da "dolazi ni iz čega" - ljudi mogu reagovati diskriminaciono na koherentnost koju ne mogu da prepoznaju (Bowers, et al., 1990). To je ona apsorbovanost u "ličnom znanju", odnosno u onome što glumac zna, ili ne zna (O'Connor & Aardema, 2005). Istraživanja *prećutnog znanja* ili *implicitnog učenja* (Torff, 1993), ukazuju da ljudi često stiču i koriste znanja kojih nisu svesni i ne mogu ih racionalno objasniti, "jer su uzgredno (nesvesno) naučena" (Sheehan, 1971). Još uvek nije jasno da li implicitno učenje funkcioniše na bazi apstraktnih formalnih pravila ili pomoću memorije koja automatski identifikuje slične obrasce iz poznatih iskustava. Zapravo ne zna se do kojih je granica implicitno učenje u interakciji sa eksplicitnim formama znanja. Izgleda da implicitno učenje kao i neke forme intuicije funkcionišu kao prećutni obrasci prepoznavanja iz iskustva, koja su

slično strukturisana, i da se kreativni proces odvija kao razvojna sekvenca reprezentacionih promena iz nejasnih, sinkretičkih i implicitnih formi znanja u one koje su više izdiferencirane, integrisane i eksplicitne (Policastro, 1995). Kreativni proces počinje *generativnom intuicijom* a završava se *eksplicitno artikulisanim produktima*. Intuicija nije sve što umetniku treba, kaže Polikastro, “rana intuicija traži podršku ostalih kognitivnih procesa i dugi period predanog rada pre nego što može biti uspešno artikulisana u vredni finalni produkt“ (Policastro, 1995:104). Sve ove specifičnosti glumačkog izraza i situacija u kojima se javlja, pomažu nam da bolje razumemo glumački kreativni proces. Vizualno mišljenje pored pomenutih socijalnih faktora ili upravo zbog njih, u velikoj je meri intuitivan proces. Glumac u odnosu na svoje znanje i iskustvo, kao i trenutno emocionalno stanje usmerava svoju imaginaciju i vizualizaciju, oslanjajući se na opšte principe vizualnog mišljenja.

#### **4.2. Uobrazilja i vizualizacija u sistemu Stanislavskog**

“ ’O čemu da maštam’? smišljao sam. Ali uobrazilja nije dremala. Ona mi je slikala vrhove velike borove šume, koji su se ravnomerno i polagano ljuljali na tihom vetru. To je bilo prijatno. Pricinilo mi se kao da osećam dah svežeg vazduha“ (Stanislavski, 2004/1936: 70).

Stanislavski je duboko verovao da je imaginacija važna za glumačku igru, i isticao da je istina na sceni drugačija od istine u životu - na sceni glumac gradi imaginarne okolnosti koje su drugačije od realnih, i treba u njih da poveruje tako da zamišljene okolnosti postanu glumčeva realnost, što se najčešće dešava kroz

rediteljsko rešenje i elaboraciju teksta koji omogućuju da se princip “kad bi“ proširi u “date okolnosti“.

Stanislavski razlikuje *uobrazilju* (imaginaciju) i *fantaziju*: “Uobrazilja stvara ono što jeste, što postoji, što mi znamo, a fantazija – ono što ne postoji, što u stvarnosti mi ne znamo, što nikada nije bilo i neće biti. A možda će i biti. Ko zna?“ (Stanislavski, 2004/1936: 68). Ova podela na uobrazilju i fantaziju je u stvari podela na događaje koji su više i manje verovatni, u odnosu na realni život. Uobrazilja bi bila zamisao koja se u odnosu na realne okolnosti može ostvariti, ona se zasniva na memoriji i “predviđa“ – “zna“ šta se može ostvariti; dok fantazija uključuje ideje za koje se procenjuje da nisu realne niti verovatne, mada “ko zna?“, kaže Stanislavski jer, čovek zna da se često u budućnosti dese stvari koje se u sadašnjosti čine nemogućim.

Klasična vežba Stanislavskog za razvijanje imaginacije uključivala bi poistovećivanje glumca sa određenim objektom. Na primer, Stanislavski bi predložio glumcu da zamisli da je drvo – hrast, koji je star sto godina. Glumac prvo treba da odredi gde se hrast nalazi: u šumi, na livadi, na vrhu planine ili na nekom drugom mestu, da *vizualizuje* kakav je to hrast – kako izgleda, do detalja. Potom da vizualizuje prostor oko sebe i da detaljno opiše šta taj hrast vidi u svom okruženju. Stanislavski ističe da se radom na imaginaciji stvara navika da se glumac svesno bori sa njenom “pasivnošću i tromošću“. Ponekad se imaginacija ne odaziva ni na najjednostavnije pitanje, kaže Stanislavski, jer ne daje nikakve “vizualne predstave“, već predstavlja “nešto mutno, rasplinuto“. Stanislavski ovde daje savet učiteljima glume da oni, u borbi sa *tromom* imaginacijom sami ponude učeniku/glumcu odgovor na svoje postavljeno pitanje o imaginarnim okolnostima. Učenik tada “primajući tuđe vizualne likove, počinje na svoj način nešto da sagledava“. Kada se ponavlja “slika se

sve više urezuje u sećanje i učenik se saživljava s njom“ i na taj način “nešto živo se nagoveštava i fiksira“ (Stanislavski, 2004/1936: 83).

Glumac koristi “kad bi“, da bi otvorio sebi put u mogućnosti koje pruža imaginacija, a taj proces nesvesno pokreće sadržaje iz memorije koji evociraju emocije ili su sa njima povezani, što Stanislavski naziva *emocionalno pamćenje*. Pitanje “kad bi“ Stanislavski je pozajmio od svoje šestogodišnje sestričine sklone igri koju je nazvala “kad bi bilo“: “ ‘Šta radiš?’ – pita mene devojčica. ‘Pijem čaj’ – odgovaram ja. – ‘A kad to ne bi bio čaj nego ricinus, kako bi onda pio?’ - Ja treba da se setim ukusa tog leka. Kad to uspem i namrštim se, dete ispuni celu sobu kikutom“ (Stanislavski, 2004/1936: 71). Glumac pita sebe: ‘Ako bih ja bio u toj situaciji, kako bih se ponašao?’ Jedino tako, u imaginaciji, može da razume okolnosti koje su drugačije od onih koje percepcija beleži u realnosti. Date okolnosti detaljnije određuju imaginarni prostor, situaciju u kojoj se glumac nalazi, odnos sa drugim likovima, emociju ili neki specifičan doživljaj. Okolnosti pomažu glumcu da vizualizuje prostor – glumac to najčešće radi pomoću indikacija koje nudi tekst i/li rediteljski koncept, kako bi sebe apsorbovao u te izabrane okolnosti, i živeo neki “kao da...“ ili “ja sam...“ život. Zadatak glumca i njegove stvaralačke tehnike sastoji se u tome da zamisao komada preobrati u umetničku scensku stvarnost: “Treba izmisliti, dopuniti ono što nedostaje { ... } Tako je potrebno uvek postupati u slučajevima kada pisac, reditelj, i drugi tvorci predstave nisu rekli sve što je neophodno da zna glumac stvaralac“ (Stanislavski, 2004/1936: 78).

Stanislavski zaključuje da glumac svojom imaginacijom treba da nadomesti stvari, bića, pojave, okolnosti koje nisu rečene, ili napisane u dramskom tekstu. Čak i ono što je u tekstu napisano mora da bude razrađeno glumačkom imaginacijom. Vizualizacija u ovom slučaju može biti od velike koristi. Ako se u samom tekstu npr.

pominje da lik sedi u nekom parku, glumac može u svojoj imaginaciji da tačno zamisli kako izgleda taj park, da tačno odredi detalje i različite čulne senzacije, da dopuni neizrečeno (nenapisano).

Glumac mora da vidi ili ono što se dešava izvan njega na pozornici (to jest: spoljašnje date okolnosti koje su stvorili reditelj, slikar i drugi tvorci predstave), ili ono što se dešava unutra, u uobrazilji samog glumca, to jest, ona viđenja koja ilustruju date okolnosti života uloge. Iz svih tih momenata obrazuje se i van nas i u nama neprekidni, beskonačni lanac unutrašnjih i spoljašnjih momenata viđenja, svojevrsna filmska traka. Dok se stvaralaštvo razvija, ona se stalno okreće, prikazujući na ekranu našeg unutrašnjeg gledanja ilustrovane date okolnosti uloge (Stanislavski, 2004/1936: 79).

Filmska traka daje glumcu neophodni kontinuitet, glumac može da vizualizuje događaje, po njihovom imaginarnom redosledu dešavanja - kako ih on sam vidi. Prateći te događaje - tu "logiku filmske trake" - glumac postaje ubedljiv i verodostojan. Vizualizacija postupaka u zavisnosti od namere koju ima, glumcu pomaže i u pamćenju samog dramskog teksta. Ako je glumac npr. u sobi u kojoj je kamin, i po napisanom tekstu treba da kaže repliku: "Kako tutnji u peći"; on će pre nego što izgovori repliku - vizualizovati peć i njene varnice i tutnjavu; i tek onda reći repliku. Ovo je primer implicitnog kodiranja o kojem govori Fink. Čovek prvo vidi sliku, koju vizualno kodira, i tek onda je može eksplicitno (verbalno) kodirati, što je u skladu sa vizualnom logikom filmske trake o kojoj govori Stanislavski. Manje je važno da li je glumac zaista fizički pogledao peć, od stvaranja mentalne slike koja mu je u datom trenutku potrebna: "Sama filmska traka kao da prolazi kroz mene, a sliku koju ona baca ja vidim izvan sebe. {...} zamišljeni objekti i slike, mada se stvaraju

izvan nas, ipak svi oni prethodno niču u nama, u našoj uobrazilji i sećanju“

(Stanislavski, 2004/1936: 79).

Imaginacija i vizualizacija su glumcu neophodne, ne samo da bi stvarao, već i da bi mogao da obnovi ono što je već stvoreno, pa zaboravljeno. Ništa na sceni ne treba da bude mehanički, ni jedan korak ne sme da bude izveden bez unutrašnjeg opravdanja, odnosno bez rada imaginacije. Ako glumac izgovori reč ili uradi neku fizičku radnju, a ne zna ko je, odakle dolazi, zašto dolazi, šta mu je potrebno, gde će odavde otići i šta će tamo raditi; delovao je bez imaginacije. Tu nije bilo istine, glumac je bio na sceni kao “navijena mašina“ (Stanislavski, 2004/1936: 87).

Imaginacija bez percepcije ne može sama, ona mora da odreaguje na percepciju, mora biti isprovocirana na neki način. Kako Kant kaže: mi spoznajemo sebe jedino ako smo “pogođeni“ nečim sa strane (Kant, 2012/1781). Zato su čula i njihova sinteza u imaginaciji veoma važni za glumca; glumac reaguje zato što je “pogođen“ nekim prizorom (slikom), zvukom, dodirom, a ponekad i ukusom i mirisom. Čula su važni pokretači vizualnog mišljenja kod glumca, u kome čulo vida svakako dominira. Da bi osećanja prilikom svakog igranja predstave bila istinita i istovetna sa ulogom (Stanislavski, 2004/1936) mora se naći neki stimulus koji će stalno pokretati osećanja i emocije; takav stimulus bi sigurno mogao biti vizualni – naći nešto novo u onome što je uobičajeno. Mi ovde želimo da istaknemo psihološki značaj vizualnog mišljenja za glumca i njegov kreativni proces. Upravo zbog glumčeve sposobnosti i potencijala vizualnog mišljenja, kao i lakoće i spontanosti u glumačkom izražavanju (verbalnom, telesnom, emocionalnom), glumčevog jedinstvenog tumačenja sveta, koje mu omogućuje autorski pečat - važno je raditi na određenim *zakonima* kako kaže Kreg (Kreig, 2010/1911). Pored različitih *psihotehnika* koje je Stanislavski uveo, kao što su: “kad bi“, date okolnosti, emocionalno pamćenje, unutrašnje, kao i spoljašnje

radnje, istinitost ili ja jesam (ja sam), Stanislavski je isticao i važnost proživljavanja (Stanislavski, 2004/1936). Proživljavanje se vezuje za iskustvo koje glumac prolazi, kao i njegovo prisustvo na sceni. Proživljavanje je kompleksno – ono uključuje i fizičku radnju i psihološko uživanje glumca u ulogu. Proživljavanje je u vezi sa glumčevim razumevanjem stvarnosti, kao i sa njegovim emocijama. Proživljavanje je veoma važno zato što glumac pomoću njega unosi svoj lični sadržaj, i to je upravo ono što u velikoj meri razlikuje napisani lik i glumčevu ulogu. Proživljavanje se dešava jedino iz uloge, tako glumac unosi u ulogu, kao i u tumačenje same predstave, svoje iskustvo, istinu, i specifičan doživljaj i emociju. Slika može, kao što smo već istakli u Finkovom implicitnom kodiranju (Finke, 1989), da pored vizualnih karakteristika i relacija objekata u prostoru, zabeleži (kodira) i emociju. Tako glumac prisećajući se određene situacije (slike) evocira i emociju koja je sjedinjena sa tom situacijom ili događajem. Ove emotivne sinteze su često potpuno neočekivane i glumcu neznane, pa se zbog toga ne mogu ni predvideti. Tako se dešava da neka srećna situacija - ne izaziva osećaj sreće, već budi konfliktno stanje u glumcu; umesto stapanja sa situacijom, proživljavanje može biti vođeno nekakvom drugačijom unutrašnjom istinom.

Po tumačenjima modernih teoretičara poslednja psihotehnika koju je Stanislavski ponudio je rad na fizičkoj radnji i/li “aktivna analiza uloge“. Dva najistaknutija studenta Stanislavskog koja su sa njim radila na poslednjem projektu, neposredno pre smrti Stanislavskog, se ne slažu - da li se radi o istoj tehnici ili se ove tehnike ipak razlikuju. Nime, Mihail Kedrov je insistirao na fizičkoj radnji “do njenih krajnjih granica“, dok je Marija Knebel akcent stavljala na “analizu kroz akciju“ ili “aktivnu analizu“ (Merlin, 2004: 33), kao zasebnu tehniku. *Analiza za stolom* koju je Stanislavski upražnjavao na početku rada na predstavi, u ranijim



fazama svoga rada, nije se pokazala naročito produktivna. Glumci su detaljno analizirali uloge, posećivali muzeje, istraživali o epohi, ljudima u predstavi, pisali biografije likova, međutim, kada bi izlazili na scenu nisu znali šta sa tim sakupljenim znanjem da urade. Tako je *improvizacija* uvedena u glumački proces rada, mada ju je Mejerholjd upražnjavao još od 1905 (Merlin, 2004). Glumci bi pročitali scenu, odredili osnovne činjenice, kao i glavnu radnju scene, i krenuli da improvizuju - bez znanja teksta, zapravo uz minimalno korišćenje jezika i reči. Takođe: “logika delova je bila manje važna od iskustvenih otkrića do kojih se dolazilo kroz aktivno istraživanje“ (Merlin, 2004: 34). Zapravo, kako Merlin navodi smenjivale su se četiri faze: čitanje, diskusija, improvizacija i ponovo diskusija. Želja Stanislavskog bila je da osmisli tehniku koja će istovremeno da angažuje telo, um i emocije. Svaka nova improvizacija koristila bi više “detalja događaja, jezika i slika“ (Merlin, 2004: 35). Dakle, glumac bi mogao da doda (upotrebi) sliku za fizičku radnju, i tako angažuje telo i imaginaciju. Ako iskustveno prolazi kroz fizičku radnju – rezultat će svakako biti i emotivni doživljaj: “treba stvarati svesno i istinito. Time će se dobiti najbolji teren za javljanje podsvesnog i nadahnuća“ (Stanislavski, 2004/1936: 31). Aktivna analiza uključuje improvizaciju i iskustveno razumevanje teksta i uloge, da bi se otkrile neke dublje strukture dramskog teksta. Glumci prvo uče linije radnji i usvajaju dubinsku strukturu teksta, pa potom i komada; tek kada ovladaju i strukturom komada uče tekst. Važno je da glumci kroz aktivnu analizu izraze svoja osećanja, a ne samo napisane reči na papiru. Aktivna analiza ne podrazumeva intelektualno analiziranje autorskog teksta već iskustveno proživljavanje sa jasno postavljenom linijom radnji u komadu. Improvizacija stvara kolektivnu (zajedničku) sliku glumaca koji učestvuju u sceni (predstavi). Improvizacija sjedinjuje glumce na specifičan način – oni u zajedničkom imaginarnom prostoru (datim okolnostima) ne prikazuju i ne

podražavaju stvarnost već žive te zadate okolnosti. Stanislavski je pokušavao da osmisli sistem proba iz kojih će emocije same proizlaziti iz fizičkih radnji – glumac neće morati svesno da ih traži i doziva. Linija fizičkih radnji vodiće glumca kroz komad, gde će se emocije same nesmetano povezivati u takav niz kakav komad zahteva (i/li rediteljska koncepcija). Kada se emocije pokrenu nije lako svesno upravljati njima i prilagođavati ih potrebama predstave, zato je linija fizičkih radnji trebalo da uspostavi kontinuiran prelaz sa jedne emocije na drugu, gde će se prethodna emocija “pretapati“ sa sledećem isto kao i radnja (unutrašnja/spoljašnja).

Treba omogućiti glumcu da pomoću glumačkih sistema/metoda/tehnika izrazi svoje biće i emociju, na jedan nov i drugačiji način. Stoga su važni napori glumačkih praktičara i pedagoga, da pronađu određene alate (u vidu tehnika) koji glumcu pomažu da se umetnički izrazi, a temelje za sve kasnije pedagoške prakse i metode svakako je napravio Stanislavski.

### **4.3. Vizualizacijom do emocija: Metod Li Strazberga**

#### **4.3.1. Tehnike čulnog pamćenje Li Strazberga**

Strazberg u poglavlju “Gluma“ Enciklopedije *Britanika* ističe važnost uloge koju čula preuzimaju prilikom imaginacije, kao i mogućnosti koje ona pruža. Po Strazbergu, gluma je “sposobnost da se reaguje na imaginarne stimulse“ (Strazberg, 2004: 13). Imaginacija pruža mogućnost da se zamisle nepoznate stvarnosti, nešto što nije viđeno, a što se može dogoditi. To je mogućnost da se kombinuju drugačije realnosti i da se pokaže nešto što je nemoguće u stvarnosti. Glumac treba da stvori *čulne objekte* u sceni, realni objekti slabo pomažu u oživljavanju imaginarnih situacija, i buđenju emocija. *Čulne senzacije* su po Strazbergu veoma važne, a sva

čula mogu da probude imaginaciju, i da dovedu glumca do *emocionalnog pamćenja* (Strasberg, 2010). Strasbergove vežbe *čulnog pamćenja* uglavnom se zasnivaju na sinestetskom pristupu jer koriste sva čula, a uključuju i vizualizaciju. Vežbe čulnog pamćenja počinju rutinskim dnevnim aktivnostima koje su uglavnom fizičke, njihov zadatak je da probude glumčeva čula, i ne zahtevaju veliku emotivnu uključenost. Ove vežbe potom napreduju ka vežbama koje nisu fizički zahtevne i uključuju minimalnu mišićnu aktivnost, pažnja je usmerena na doživljaj fizičke senzacije koju izaziva npr.: sunce, ekstremna hladnoća ili neka fizička bol. Li Strasberg osmišljava niz vežbi čulnog pamćenja koje su vezane za vizualizaciju kao što su: *Imaginarno piće, Ogledalo, Oštar bol, Sunce, Mesto, Lični predmet, Privatni momenat, Životinja*.

Mi ćemo ovde navesti nekoliko primera vežbi, uz isticanje kako vizualno mišljenje funkcioniše kod glumca.

***Imaginarno piće (breakfast drink):*** Glumac najpre vežba sa stvarnim predmetom, pije kafu, čaj, mleko ili sok; ispitujući težinu, oblik, materijal od kog je napravljena čaša, zatim sadržaj posude, temperaturu tečnosti, miris i na kraju ukus. Nakon toga vežba se izvodi bez predmeta, dakle, imaginarno. Glumac treba da vizualizuje i čulno “oživi” sve pomenute karakteristike. Vizualizacijom u ovoj vežbi glumac prolazi kroz imaginarno iskustvo. Kada vežbu radi bez čaše ili šolje, njegov zadatak je da je vizualizuje i čulno oživi predmet do najsitnijih detalja: kog je oblika, koje je veličine čaša ili šolja, koje je boje, da li je prijatnog ili neprijatnog izgleda (lepa ili ružna), da li je omiljena ili je možda omiljena šolja nedostupna jer se nalazi trenutno na nekom drugom mestu koje je takođe moguće vizualizovati. Sve ove karakteristike daju glumcu prostora da ih iskustveno doživi, a ti doživljaji mogu pokrenuti emocije. Vizualizovana šolja može da podseti na kuću ili na neku osobu sa kojom glumac najviše voli da ispija kafu, pri čemu se stvara vizualizacija u kojoj se

pojavljuje lik određene osobe, ili pak određena situacija. Zamišljena situacija donekle se kreira van svesne kontrole, glumac može da se opusti, i prepusti vizualizaciji.

Prilikom vizualizacije mogu se osetiti mirisi, zvuci, ukusi, dodiri, obzirom da je vežba sinestetska i uključuje sva čula.

**Ogledalo (*mirror*):** Glumica/glumac treba da vidi sebe što jasnije u ogledalu kako se češlja, sređuje frizuru, šminka (za žene) ili brije (za muškarce), da bi tačno i logično odgovorili zadatku. Važno je da glumac što tačnije, do detalja, vizualizuje sebe u ogledalu što nije nimalo laka, jer zbog vizualne inverzije zamišljenog odraza u ogledalo, vežba može biti zbunjujuća. Upravo je važno da se tokom vizualizacije glumac bavi detaljima, jer se tako vizualizacija izoštrava. Ako se glumica npr. šminka potrebno je da tačno vizualizuje svoje oko: zenicu, boje, trepavice, kapke, da vidi najsitnije pore na kapku dok povlači četkicu po njemu.

**Oštar bol (*sharp pain*):** Vizualizuje se deo tela u kojem je bolna senzacija (ruka, noga, stomak, glava, zub itd.). Glumac može vizualizovati iglu kako probada meso, ili “videti“ ruku koja ga udara u stomak ili glavu. Ako bol nije izazvan udarom, kao kada npr. boli želudac, glava, zub - bez poznatog razloga, glumac može da vizualizuje užarenu kuglu, ili težak, oštar kamen na mestu bola i sl. Vizualizacijom bol postaje “vidljiv“ i prisutan, pa se tako i *ekspresivnost* glumca povećava. Što preciznije glumac “vidi“ bol jasnije će ga osetiti, i biće ekspresivniji. U vežbama je važno razviti izvestan stepen ekspresivnosti, jer se jedino tako emocija može preneti na gledaoce. Ekspresivnost kod Strazberga nema ulogu prenaplašavanja, već *jasnoće*.

“Emocionalno pamćenja (je) ključ koji otključava tajnu kreativnosti koja se nalazi iza svakog umetničkog rada, ne samo glumačkog“ (Strazberg, 2010: 28).

Vežbe čulnog pamćenja Strazberg kasnije pomera ka kompleksnijem emocionalnom radu, odnosno ka vežbama emocionalnog pamćenja. Međutim, kao što smo videli, često vežbe čulnog pamćenja direktno izazovu emocionalno pamćenje. Zapravo, kod Strazberga, vežbe čulnog pamćenja predstavljaju neku vrstu zagrevanja za vežbe emocionalnog pamćenja. Mi smo ovde probali da posebno istaknemo ulogu vizualnog mišljenja, iako su vežbe same po sebi jasne. Strazberg je ovim vežbama jasno naznačio važnost čula za emocionalno pamćenje, koje je Stanislavski naslutio ali ga nije detaljno razradio.

#### ***4.3.2. Od čulnog do emocionalnog pamćenja***

“Duša lika koji igraš dolazi iz tvojih emocija“ (Strazberg, 2010: 26-27).

Emocije su aktualni, lični, unutrašnji odgovori na spoljašnje stimulse ili mentalne reprezentacije, koji se manifestuju kroz fiziološke promene, subjektivne doživljaje i specifična ponašanja (Cacioppo, Berntson, Larsen, Poehlmann & Ito 2000).

Istraživači emocija podsećaju da subjektivne procene događaja izazivaju emotivni doživljaj, a ne događaji sami po sebi (Roseman & Smith, 2001) ističe teorija emocija zasnovanih na proceni (Lazarus, 1991). Silvia (2012) kaže da jedan isti objekat može da izazove različite emocionalne reakcije kod različitih ljudi; kao i kod iste osobe u različitim vremenskim periodima. Individualne razlike estetskog doživljaja kao i razlike u osećanjima proističu iz razlika u vrednostima, uverenjima, znanju, sposobnostima i interesovanjima osoba koje posmatraju (Siemer, Mauss & Gross, 2007).

Često su ljudske emocije previše suptilne, kompleksne i neobične, da bi se jasno jezički izrazile, ali one po svojoj prilici ipak postoje i pronalaze svoj izraz (Scherer, 2001). Čulne senzacije, kao i čulno pamćenje, po Strazbergu mogu da dovedu do emocije odnosno do emocionalnog pamćenja. Vizualizacija utiče na osećanja isto kao što i osećanja utiču na vizualizaciju. Emocionalno pamćenje takođe zahteva vizualno kodiranje. Strazberg je koncept emocionalnog pamćenja preuzeo od Stanislavskog i primenio ga kroz posebno osmišljene vežbe koje se bave emocionalno obojenim momentima iz prošlosti glumca. Vežbe emocionalnog pamćenja se zasnivaju na mehanizmu regresije: tokom vežbe se glumac vraća na važne životne trenutke. Glumcu je tako omogućeno da voljno pristupi, rekreira i oživi intenzivni događaj iz prošlosti, pomoću čulnog pamćenja, istražujući objekte i ljude koji su povezani sa tim događajem. “Ovo viđenje stvoriće u vama odgovarajuće raspoloženje. Ono će uticati na vašu dušu i izazvaće odgovarajuće proživljavanje“ (Stanislavski, 2004/1936: 79). Kao što Stanislavski naglašava značaj vizualizacije za emocionalno pamćenje, tako i u Strazbergovoj vežbi, na primer, bol koji se “vidi“ može postati intenzivniji. Emocionalno pamćenje je oružje glumca kojim on kreira potpunu realnost na sceni (Strasberg, 2010). Ponovno oživljavanje intenzivnih emocionalnih iskustava omogućava glumcu da dođe u kontakt sa svojim zaboravljenim emocijama. Veoma je važno, kaže Strazberg, da u vežbi od glumca ne zahtevamo da “uhvati“ emociju koja se pojavila u emocionalnom iskustvu iz prošlosti, već da pogleda scenu iz sadašnje perspektive i da oseti kako taj događaj na njega sada deluje. Upravo to, kako na čoveka sada utiče prošli momenat, je emocionalno pamćenje. Često neko veoma srećno iskustvo iz detinjstva izazove plač i tugu, kaže Strazberg: čovek plače zato što je taj trenutak izgubljen i više ga nema. Ili obrnuto, neko neprijatno iskustvo može nam, nakon vremenske distance, izgledati smešno, ili

ne tako intenzivno i strašno. Iz ovoga bi se moglo zaključiti da ne postoji ekvivalentnost emocija. Slika iz prošlosti nekada može da izazove identičnu emocionalnu reakciju, dok nekad emocionalna reakcija može potpuno da se razlikuje, da izgubi intenzitet i smisao, ili da potpuno iščezne. Emocije su povezane sa subjektivnim, ličnim značenjem, koje mi pridajemo događajima. Značenje nekog objekta za neku osobu se vremenom menja, tako da jednu istu situaciju, ista osoba, može različito emotivno da doživi u različitim vremenskim trenucima. Kao što i isti objekat može da izazove različite emocionalne reakcije kod različitih ljudi (Silvia, 2012). Strazberg kaže da kada se radi o sećanjima glumac treba voljno da pristupi emociji. Greške se mogu javiti kada glumac anticipira rezultat, odnosno priseća se emocije (razumom), umesto da je propusti kroz čula. Ovo aktiviranje čula koje se koristi vizualizacijom, Strazberg zove "geštalt", oslanjajući se na pojam geštalta u psihologiji. "Ništa što radimo nema samo po sebi značaj, ako nije deo celine ili konteksta koji oblikuje i usmerava" (Strasberg, 2010: 28). Kada se jedno emocionalno sećanje koristi više puta u radu "onda je ono sublimirano, u Frojdivom smislu. Kada se emocija otpusti, ostaju osećanja, prepreka je eliminisana. Ona je oslobođena" (Strasberg, 2010: 28). Razlika između "sećanja na emociju" i "emocionalnog pamćenja" je ta, što u prvom slučaju postoji samo kognitivni proces prisećanja emocije ali se ništa dalje ne dešava, dok u drugom slučaju sećanje budi osećanja i glumac može da oseti i doživi celokupni trenutak i situaciju. Dakle, sećanje na emociju je uslovljeno kognitivnom direkcijom, dok je emocionalno pamćenje rezultat čulne stimulacije. Međutim što su više osećanja istinita, intenzivna i lična, glumac manje zna šta sa njima da uradi, i ona ga čak mogu inhibirati. Nije dovoljno samo magično "Ako": "mora se kreirati i situacija – odabirom objekata supstitucije, i koristiti emocionalna memorija koja glumcu govori kako da se ponaša"

(Strasberg, 2010: 47). Međutim, problem je što emocionalno pamćenje mora biti i istinito (proživljeno) i kontrolisano. Još je Stanislavski primetio da emocije (kada se pokrenu) ne mogu se lako kontrolisati, i da je važno osmisliti liniju radnji koja će voditi i nesvesno usmeravati pokrenute emocije. Glumac ne sme da se trudi da zapamti emociju. Što manje brine o emociji bolje će je “uhvatiti“. Strazberg se ovde nadovezuje na Stanislavskog koji kaže da treba unutrašnjim okom videti poznatu sredinu, osetiti njenu atmosferu, da bi odmah oživele poznate misli vezane za mesto radnje (Stanislavski, 2004/1936). A ponekad slike dolaze i same, nepozvane i nametljive, kako je to pokazano u novijim psihološkim istraživanjima. Pojava takozvanih “nametljivih slika“, primećena je i kod funkcionisanja normalne memorije (Bywaters, Andrade & Turpin 2004); to su slike, koje su skladištene u dugoročnoj memoriji, i koje se iznenada pojavljuju u svesti, a u zavisnosti od njihovog sadržaja mogu da probude različite emocije. Jedno neurološko istraživanje procene slika (Kawabata & Zeki, 2004) pokazalo je da neprijatni vizualni stimuli izazivaju aktivaciju ne samo vizualnog već i motornog i korteksa, dok to nije slučaj kada se posmatraju prijatni vizualni stimuli, što je verovatno biološka predispozicija u funkciji izbegavanja i sklanjanja iz neprijatne situacije. Dakle negativne emocije drže telo u tenziji dok ga pozitivne relaksiraju, što je svakako značajna informacija za glumca o kojoj treba voditi računa prilikom rada na ulozi.

U knjizi *Bez glume molim/No Acting Please*, autori (Morris & Hotchkis, 1977) predlažu rad na *imaginarnom monologu (imaginary monologue)*. Zadatak glumca je da razgovara sa nekim *ko nije tu - kao da je tu*, naročito o stvarima koje se ne bi usudio da mu/joj inače u privatnom životu kaže. Može se razgovarati i sa osobom koja je mrtva ili sa bilo kojom osobom koja ima neki “emotivni značaj“ za glumca. Rad na imaginarnom monologu takođe predstavlja jednu vrstu rada na emocionalnom



pamćenju, i uključuje glumcu bliske ljude iz okruženja. Glumac može raditi i imaginarni monolog sa partnerom na sceni, zamišljajući da je ta osoba neko drugi (otac, majka, žena i dr.); i ovde, pošto se vežba zasniva na emocionalnom pamćenju, zamišljena osoba treba da bude poznata. Ovi autori ističu da “glumački talenat zavisi od njegove mogućnosti da imaginativno misli“ (Morris & Hotchkis, 1977: 147).

Kao što smo videli u primerima Stanislavskog i Strazberga, vizualizacija je veoma važan faktor u pokretanju glumčevih emocija. Stanislavski je to prvi primetio, a Strazberg razradio u svojim vežbama čulnog i emocionalnog pamćenja. Ove vežbe ustvari uče glumca kako da koristi čula, i kako da iskustveno prođe kroz situacije koje nikada nije doživeo, niti će ih možda doživeti. Mi u ovom radu ističemo vizualno mišljenje kao krucijalno za glumca, jer mu omogućava da detaljnije preispita svoje spoljašnje i unutrašnje okolnosti, kao i da predoči mogućnosti koje mu data situacija omogućava, u odnosu na svoje preferencije, želje, misli, ili strahove. Ako su emocije aktualni, lični, unutrašnji odgovori na spoljašnje stimulse ili mentalne reprezentacije, onda je važno da te reprezentacije i stimulse glumac što jasnije vizualno sebi dočara, jer: što je vizualno mišljenje preciznije, jasnije i logičnije, emocija će biti autentičnija. Ako glumac ima veru, zapravo dozvoli sebi (svesno i kontrolisano) da ga vizualno mišljenje vodi i usmerava, on stvara imaginarnu realnost i spolja i unutra. Zapravo glumac prihvata imaginarnu realnost kao zbilju i na taj način vodi imaginarni život uloge, odnosno dozvoljava sebi apsorpciju u imaginarne mogućnosti (koje imaginacija otvara), kao i date okolnosti koje ga realno uslovljavaju. Glumac zapravo treba da vodi liniju vizualnog mišljenja na isti način kao što vodi liniju emocionalnog pamćenja i fizičkih radnji. Tako se postiže jedinstvo o kojem je Stanislavski sanjao – da radnja istovremeno angažuje telo, um i emocije. Telo izvršava radnju, um se usmerava slikom (vizualnim mišljenjem), a emocije su

nekakav odgovor na fizičku radnju i vizualizaciju. Naravno glumac sve to radi jedinstveno – u odnosu na svoj lični sadržaj koji uključuje mnoge psihološke i socijalne faktore. Ovakva vrsta vođenog vizualnog mišljenja (vođenih fizičkih radnji i vođenog emotivnog mišljenja), odgovara vođenim fantazijama koje se u psihologiji često koriste kao put ličnog istraživanja i napretka (saznanja o sebi).

Stanislavski je pred kraj svog života, kao što smo već istakli, dao prioritet fizičkoj radnji kao pokretaču glumačke kreacije u odnosu na emocionalno pamćenje, izgleda potaknut Mejerholjdovom (Mejerholjd, 1976) *biomehanikom*, koja se bavi telom i fizičkim radnjama. Iako je fizička radnja već bila uključena u *sistem*, u početku nije bila predstavljena kao glavni element *sistema*, već je daleko veća pažnja bila posvećena vežbama emocionalnog pamćenja. Ovo naravno ne negira njegovo istraživanje imaginacije već preusmerava fokus: emociju ne treba tražiti u pamćenju, ona je u telu. Telo, kroz radnju, najbolje prati emociju, ako ovome dodamo i vizualno mišljenje (imaginaciju), dobijamo trijadu za koju je Stanislavski verovao da je idealna za glumca. Mihail Čehov je ovaj rad na telu razradio kroz *psihološki gest* koji treba da okupira i um i telo (Čehov, 2005), odnosno, gde telo samom svojom pozicijom “pamti” emociju. Čehov kaže da telo intuitivno zna da se “zatvori od bola“, kao i da se “otvori od sreće“. Konkretna fizička radnja zajedno sa viđenjem mentalnih slika, potpuno okupira glumca i fizički i mentalno, i to je osnovni uslov za apsorpciju u date okolnosti.

#### 4.4. Rad na slici Mihaila Čehova

##### 4.4.1. Teorija izomorfizma i psihološki gest

Mihail Čehov je isticao značaj iskustva kroz koje glumac prolazi dok radi psihološki gest, tokom “rada na slici“ (image work), ili dok obavlja neku radnju na sceni (Čehov, 2005). Kako kognitivni psiholog Person kaže, vizualizacija nam donosi određenu vrstu iskustva (Pearson, 2007), a kada imamo iskustvo, mi lakše obavljamo radnje - bilo u životu ili na sceni. Gubi se napor, neprijatno iznenađenje i strah. Dok vizualizujemo, pažnja je potpuno zaokupljena, a telo koncentrisano i spremno da reaguje. Da bismo bolje razumeli metod Mihaila Čehova i način na koji je on koristio vizualizaciju, treba se osvrnuti na teoriju izomorfizma koju ćemo detaljno objasniti.

Jedan od osnivača teorije geštalta Wolfgang Keler (Wolfgang Köhler) u svojoj knjizi *Geštalt psihologija* (1985/1947) ističe psihološki značaj izomorfizma. Ideja ove teorije je da opažanje nastaje kroz izomorfne procese dva polja:

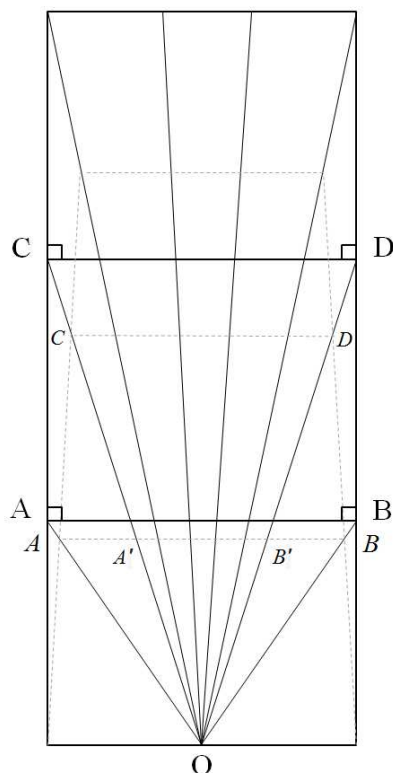
- geografskog polja (sredina koja nas okružuje), i
- dinamičkog opažajnog polja (koje je u nama).

Spoljni objekat uvek korespondira sa nekom unutrašnjom reprezentacijom (slikom). Naša okolina deluje na nas kolebanjem fizičkih uslova koje nazivamo stimulusima. Dinamičko polje u nama je polje našeg čulnog opažanja, ono ima četiri dimenzije: tri prostorne i vremensku. Tek u ovom polju (Keler ne govori gde je anatomski smešteno) nastaju procesi čiji je unutrašnji raspored određen rasporedom stimulusa u geografskom polju. Ovo predstavlja osnovnu ideju izomorfizma: procesi dinamičkog opažajnog polja zadržavaju isti onakav oblik kakav su zauzeli stimulusi u geografskom polju.

Procesi u dinamičkom opažajnom polju su hemijske prirode, nisu vezani ni za neurone, ni za nervne produžetke, oni se dešavaju na mestu sinapse, kažu ovi geštalt psiholozi. Na njih deluju dve vrste sila: *sile kohezije i sile restrikcije*. Sile kohezije su centralnog porekla i po svojoj funkciji su integrativne - one teže da ujedine procese, dok sile restrikcije potiču iz čula, perifernog su porekla, i suprotstavljaju se procesima stapanja. U učenju geštalt psihologa o polju i odnosu sila zapaža se veliki uticaj modela magnetnog polja iz fizike. Ovim se objašnjava fenomen ranije izvedenog eksperimenta tahistoskopski (kratko) izlaganih Gotšaldovih crteža (Gottschildt, 1938/1926). Gotšald je svojim ispitanicima veoma kratko izlagao crteže nedovršenih ili delimično izvitoperenih geometrijskih figura (trougao, krug, kvadrat), a ispitanici su ih doživljavali kao *potpune* geometrijske figure, što je potvrdilo zakon *zatvaranja* – dakle, naš opažaj “popunjava“ nevidljive delove, kako bi stvorio celinu. Po teoriji geštalta, pri kratkom izlaganju, dominantne su sile kohezije, jer se sile restrikcije ne mogu dovoljno snažno suprotstaviti usled njihovog perifernog porekla i kratke zastupljenosti. Iako je sam Keler govorio o funkcionalnom rasporedu ova dva polja, a ne o banalno prenetoj geometriji, kritičari smatraju da je ovakva teorija izomorfizma prilično naivan pokušaj korišćenja teorije polja popularne u fizici, i da ideja o hemijskim procesima u mozgu prenetim iz spoljne sredine ne deluje ubedljivo. U nauci je ostalo kao obeležje *geštalt* teorije zanemarivanje dejstva ličnog iskustva i uopšte unutrašnjih činilaca opažanja. Geštaltisti su isticali ono što je zajedničko u opažanju svih ljudi, čime se značaj konstalacionih faktora, i uopšte značaj teorije geštalta, ne umanjuje (Ognjenović, 2002/2011).

U daljim pokušajima objašnjenja “geometrije u mozgu“ kognitivni psiholog Rodžer Šepard predlaže *izomorfizam drugog reda (second order isomorphism)*, ističući da međusobna sličnost spoljnih reprezentacija odgovara međusobnoj sličnosti

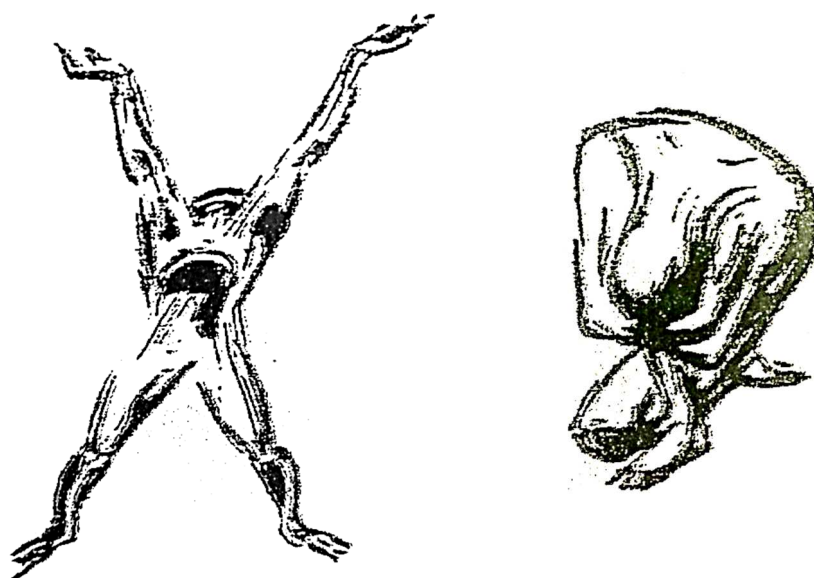
unutrašnjih reprezentacija (Shepard & Chipman, 1970). Izomorfizam drugog reda ukazuje da se funkcionalne veze između unutrašnjih reprezentacija podudaraju sa funkcionalnim vezama između spoljnih (realnih) objekata. Unutrašnje i spoljašnje reprezentacije se preklapaju i dopunjuju - ove veze se formiraju u odnosu na analogne reprezentacije. Obzirom da je naš svet “prostorno strukturisan“ čovekovi “reprezentacioni kapaciteti“ su oblikovani da “prezentuju tu strukturu kroz fenomen vizualnog prostora“ (Hatfield, 2003: 376). Hatfield u svojim istraživanjima vizualne geometrije koristi primer Euklidove (grč. Εὐκλείδης) strukture aleje. Gde posmatrač  $O$ , gleda duž aleje sa fizički paralelnim stranama, smešten u sredinu; pokazujući liniju viđenja, na nivou oka. Slika ilustruje da je deo  $AB$  iste veličine kao i deo  $CD$ ; kao i što su linije  $OA = AC$ , a naš vizualni prostor se *transformiše skraćanjem* fizičkog prostora. Vizualni prostor čoveka je na slici prikazan isprekidanim linijama, i pokazuje konvergenciju strana aleje i skraćenje distance (dužine). Što nam govori da se pravci vizualnog prostora čoveka, poklapaju sa fizičkim direkcijama prostora (slika 7).



Slika 7. Poklapanje direkcija čovekovog vizualnog prostora sa direkcijama fizičkog prostora (Hatfield, 2003)

Psihološki gest Mihaila Čehova takođe predstavlja svojevrsni izomorfizam, i preklapanje fizičkih karakteristika psihološkog gesta i unutrašnje glumčeve radnje. Potrebno je neku, kako Čehov kaže: *duhovnu radnju*, preobratiti u gest tela - psihološki gest. Mi *glumački izomorfizam* možemo posmatrati kao poklapanje unutrašnje i spoljašnje (fizičke) radnje, gde se unutrašnji doživljaj prenosi na fizičku radnju. Zapravo Čehov pronalazi jezičke idiome (izomorfizme) u govornim i fizičkim radnjama. Kada se na primer kaže: *doći do zaključka*, čovek ne dolazi do zaključka fizički, već duševno, on radi unutrašnju radnju: dolaska, kaže Čehov. Isto je i sa idiomima: DOTAĆI problem, DATI prostor, PREKINUTI odnose, IZBEĆI odgovornost, BRIZNUTI u plač, UBITI misao, PASTI u očajanje i td. Ovi glagoli govore o određenim radnjama, koje mi ne obavljamo samo fizički već i mentalno.

Bitno je da imaginarna radnja deluje na osećanja i volju isto kao realna radnja. Telo intuitivno zna koja je direkcija gesta svake od pomenutih radnji. I telo i duša znaju, kaže Čehov, šta znači “davati“ a šta “uzimati“. Čehov je isticao da iza svake misli, reči, ideje, radnje, pokreta - stoji gest. To je *psihološka direkcija lika* koja se izražava fizički. Primetio je da se kod “pozitivnih emocija“ telo širi i otvara, dok se suprotno tome kod “negativnih emocija“ telo zatvara i steže. Shodno tome osnovni psihološki gestovi sa kojima je Čehov obično započinjao rad su *otvaranje* i *zatvaranje* (Čehov, 2005).



Slike 8-9. Gestovi otvaranja i zatvaranja (Čehov, 2005).

Telo pamti emociju, i forsiranjem psihološkog gesta može se doći do osećanja. Ako određeno vreme konstantno radimo npr. gest *zatvaranja*, telo će intuitivno pokrenuti izomorfni procesi koji evocira sećanja na situaciju u kojoj se telo “zatvaralo“ – bolest, tuga, nelagoda ili nemoć, dok suprotno tome, kada se radi gest *otvaranja* telo oseća snagu, moć, zdravlje ili radost, i takvo sećanje (emocije) se evociraju. Glumac mora da pita sebe kako izgleda kada se čovek zatvara u sebe, ili

kada se otvara ka spolja. Izvođenje gesta po Čehovu ne sme nikada biti *mehaničko* već *iskustveno*, što je po Personu glavna funkcija imaginacije (Pearson, 2007).

Nakon otvaranja i zatvaranja Čehov sugerše sledeće psihološke gestove (radnje): vući, gurati, grliti, uviti, podići, pocepiti, baciti, probiti, uništiti, i td. Sve ove radnje izvršavaju se izomorfno i spolja i iznutra, odnosno, i kao fizičke i kao mentalne radnje. Kada glumac odredi tačan gest za svoj lik, kaže Čehov, slike koje naviru dragocena su informacija za dalji razvoj lika i njegovu karakterizaciju. Geštaltistički gledano telo teži da dovrši sliku, i da zaokruži celinu. Glumac može da otkrije neke nove osobine lika, kao i njegove specifičnosti. Što se tiče rada na slici (*image work*) - slike koje "naviru" glumcu dok radi psihološki gest, veoma su važne za dalji razvoj lika. Čehov sugerše da psihološki gest, odnosno emociju koju gest izaziva, treba vizualizovati i pretvoriti u nekakvu sliku - ovo prepušta glumcu i njegovoj imaginaciji, ne dajući nikakva konkretna uputstva.

Pošto glumac kreće od fizičke, a ne od unutrašnje radnje, treba napomenuti da fizička radnja oslobađa telo. Ako glumac fizički radi gest (radnju) npr. cepanja, cepanje se prenosu na mentalni a potom i na emotivni nivo – tako preko radnje i slike (vizualizacije) dolazimo do emocije. Telo kroz fizičku radnju traži unutrašnju geometriju kako bi ispoljilo lični sadržaj vezan za geometriju fizičkog tela. Kroz podudaranje unutrašnje i spoljne geometrije tela možemo prepoznati svojevrsan glumački izomorfizam. Ovde ističemo razliku fizičkog i imaginarnog tela koju Čehov pravi, zato što imaginarno telo uključuje karakteristike lika koje glumac preuzima radeći na ulozi.



#### 4.4.2. Tehnike zasnovane na vizualizaciji

Mihail Čehov (Chekhov, 2006) pored mogućnosti koje imaginacija pruža, i značaja čula, istražuje vizualizaciju na specifičan način. On glumcu predstavlja *imaginarno telo i imaginarni centar* tražeći način da pobjegne od emocionalnog pamćenja koje je isticao Stanislavski, a Strazberg operacionalizovao kroz niz vežbi. Po njegovom mišljenju, emocionalno pamćenje je previše lično i može biti opasno za glumca. Glumac imaginacijom može uraditi sve i nema potrebe ići u sećanja na privatne događaje i iskustva koja ga mogu izložiti riziku.

Pored rada na psihološkom gestu, polazišta Čehovljevih tehnika koje se zasnivaju na vizualizaciji su:

- *rad na slici (image work)*,
- *imaginarno telo (imaginary body)*,
- *imaginarni centar (imaginary center)*,
- *arhetipovi (archetypes)*,
- *kvaliteti (qualities)*,
- *atmosfera (atmosphere)*, i
- *zračenje/primanje (radiating/receiving)*.

**Rad na slici** - kako Čehov kaže imati *sliku iza reči* je veoma važno za glumca. Veliki je problem, misli Čehov, kada glumci ne koriste sliku, već se bave rečima. Reči brzo dosade, kada se ponavljaju više puta, pa tako glumac kreće da pribegava klišeima, da *varira intonaciju reči*, da neke reči naglašava *suvo i mehanički* zato što su važne. Kada se “*vidi slika*“ u imaginaciji i kada glumac živi sa njom, govor ne može biti suv i dosadan. Kada glumac vidi sliku on prolazi kroz neko iskustvo, javljaju se osećanja u odnosu na tu sliku, glumac je zagrejan za rad i intenzivno misli;

fokus je na slici, pa se tako ne umara rečima. Reč iza koje stoji (vizualni) lik, kaže Čehov “stiče snagu, ekspresivnost i ostaje živa, koliko god da se ponavlja. Ako u scenama koje smatrate bitnim za komad u celini ili za vašu ulogu, pronađete važne replike i u njima važne reči i onda te reči pretvorite u likove – oživećete vaš govor“ (Čehov, 2005: 56). Važno je da glumac iskoristi mogućnosti koje daje slika, da njegov govor ne bi bio suvoparan i dosadan, već sugestivan i životan. Ako glumac vizualizuje npr. kamen, a ne ružu, to nije slučajno. Glumac se mora time baviti: mora osetiti težinu kamena i muku tereta, ili obrnuto, lepotu i miris ruže. Glumac treba iskustveno ući u taj momenat sa svim svojim čulima. Vizualizacija ima važnu funkciju tokom glumačkog rada - služi *podsticanju* čula mirisa, ukusa, dodira, sluha. Značaj drugih čula je veoma važan, a oživljavanje slike može snažno uticati na buđenja ostalih čula.

***Imaginarno telo*** je telo lika koje glumac stvara u mašti, oslanjajući se na neku njegovu karakteristiku: hod, pokret ruku, držanje glave, pogled, karakteristična radnja, i td. Ako glumac kreće npr. od karakterističnog hoda lika, može da vizualizuje da on sam (u ime lika) ima veoma duge, ili veoma kratke noge - što već određuje njegov specifičan način kretanja. Na isti način može da vizualizuje da lik radi neki specifičan pokret, bilo kog dela tela, kako bi iskustveno mogao da doživi taj pokret i da razume šta lik može da misli i oseća dok radi taj jedinstven pokret.

***Imaginarni centar*** može biti *idealni centar* i *karakterni centar*. Čehov ističe da “svaki glumac, manje ili više, trpi zbog otpora koji mu pruža njegovo telo“ (Čehov, 2005: 66); telo treba stalno prilagođavati potrebama lika. Idealni centar je u grudima, on telo čini harmoničnim i približava ga “*idealnom tipu*“. Međutim, ako idealni centar malo pomerimo iz središta grudi u glavu ili pelvus, i oslušnemo novo raspoloženje, dobićemo karakterni centar, a potom i karakterno telo. Karakterni centri

mogu biti smešteni u: glavi, grudima i pelvusu, a mogu biti smešteni i van tela. Ako je karakterni centar lika u glavi – to je *osoba koja misli (thinking person)*, fokus lika je “na/u glavi“ i “razumu“, on sve promišlja i racionalizuje; ako je centar u grudima, to je *osoba koja oseća (feeling person)* – ovaj lik je vođen emocijama i srcem, on sve “uzima k srcu“, i dobro i loše; ako je centar u pelvusu, to je *osoba pokrenuta voljom (willing person)* – ovu osobu karakteriše snaga, fizička moć i seksualnost, to su osobe sa “isturenim pelvusom“. Ovi imaginarni centri se mogu zameniti i slikom, pa Lenard Petit, jedan od nastavljača Čehovljeve tehnike u Njujorku, od svojih studenata traži da “stave sunce u glavu, grudi ili pelvus“, ili da to isto urade sa ledom. Ili da vizualizuju činiju sa medom u jednom od tih centara, da su im oči žileti, plamen sveće, da im je vrh nosa kao naoštrena olovka itd. (Mitrović, 2008).

Sam Čehov za imaginarne centre navodi primere kod likova Hamleta, Otela i Prospera – kod kojih imaginarni centar može biti smešten *ispred tela* (Čehov, 2005), jer su ovi likovi vođeni jakom idejom (namerom).

**Arhetipovi** kod Čehova utiču na misli, pokret i psihološki gest glumca; i oni su odgovorni za stvaranje imaginarnih slika. *Arhetipski gest (archetypal gesture)* je “originalni model za sve moguće gestove iste vrste“, psihološki gest kao arhetip “okupira naše celo telo, psihologiju i dušu“. Čehov pominje primer kako se može razumeti arhetip *majke*: “Mislite o majci koja grli svoju bebu i privija je na grudi sa velikom snagom materinskog žara, a ipak potpuno opuštena“(Chekhov, 2006: 70). Čehov ovde kaže da prilikom rada na bilo kojem arhetipskom gestu mišići treba da ostanu opušteni - snaga arhetipa je “više psihološka nego fizička“ (str. 70). Ljubav prema detetu se ne može pokazivati, može se jedino *biti* u ljubavi sa detetom; kao što se ni snaga ne može pokazivati, jedino se može biti snažan. Tako se arhetipski gest

dešava pre svega u svesti, a spolja se jedino vide njegove manifestacije – one se ne smeju preneglašavati.

Sledbenica Mihaila Čehova u Njujorku Džoana Merlin, proširila je Čehovljevu listu arhetipova, i sa svojim studentima radi sledeće arhetipove: *zatvorenik, đavo, anđeo, pobunjenik, vizionar, skeptik, pas, zmija* i dr. Sliku arhetipa treba jasno vizualizovati sa svim njenim karakteristikama; odnosno prilagoditi glumčevo telo tim izabranim karakteristikama arhetipa. Koncept arhetipskog gesta u velikoj meri se nadovezuje na Jungovo shvatanje arhetipa kao urođene *moćnosti*. Arhetip je “nesvesna ilustracija samih instinkata“, oni su “matrice instinktivnog ponašanja“ (Jung, 2003: 54). Jung ističe da ne treba misliti da su arhetipske predstave nasleđene, nasleđena je samo mogućnost. Ovi urođeni uslovi sami po sebi nemaju nikakve sadržaje, već oni sadržajima koji su stečeni (iskustvom) daju određene oblike i značenje (Jung, 2006). Zanimljivo je da Jung govoreći o pojmu arhetipa govori o postojanju određenih formi (geometrije) koje postoje u psihi i koje su svuda prisutne (Jung, 2003).

**Kvaliteti (senzacije i osećanja):** Sledbenici Čehova kažu da on nije voleo reč “emocija“, jer je iz svoje prakse zaključio da se glumci uplaše od same reči, a da se emocija onda “sakrije i pobegne“. Čehov je umesto na emocijama radio na *kvalitetima senzacija ili osećanja*. Kvaliteti su isto što i osećanja pa je tako savetovao da se obavi fizička radnja sa kvalitetom, da se nešto uradi: *smireno (calmly), oštro (fiercely), pažljivo (thoughtfully), besno (angrily), užurbano (hastily), stakato (staccato), legato (legato), mučno (painfully), odlučno (decidedly), lukavo (slyly), namerno (wilfully), kruto (rigidly), nežno (softly), umirujuće (soothingly)*.

Lenard Petit u “Michael Checkov Acting Studio New York“ najčešće koristi tri vežbe sa različitim “kvalitetima senzacija“.

U vežbi *padanja (falling)* glumac stoji u mestu i vizualizuje da njegovo unutrašnje imaginarno telo *pada*. Taj osećaj “pada“ se zadržava i podnosi neko vreme. Zatim glumac seda na stolicu, i dalje sa osećanjem da unutrašnje imaginarno telo pada (propada). Vežba *sedanja* na stolicu se ponavlja, sa tim što glumac zamišlja da sada njegovo imaginarno telo “seda na stolicu“ pre fizičkog tela; a kada i fizičko telo sedne, imaginarno telo nastavlja da “propada kroz stolicu“, Direkcija kretanja tela je sve vreme na dole.

U vežbi *plutanja (floating)* direkcija kretanja tela je na gore, suprotno prvoj vežbi. Unutrašnje imaginarno telo prvo *ustaje*, prati ga glumčevo fizičko telo, a kada i fizičko telo ustane, imaginarno telo nastavlja sa kretanjem na gore (u imaginaciji). Ove dve vežbe se mogu proširiti i za centre, kada je imaginarni centar u glavi, grudima ili pelvusu. Može se npr. zamisliti kako “srce pada na dole“ ili se “penje“. Sve ove senzacije se mogu raditi i sa odbijanjem odnosno negacijom. Čehov kaže da je ovo veoma učestala ljudska reakcija: senzacija se dešava a mi joj kažemo “Ne“, jer ne želimo da se desi. Dakle, osećaj pada je prisutan ali mi nećemo da ga prihvatimo. Ili senzacija padanja se dešava a mi joj prvo kažemo “Ne“, a potom “Da“.

U vežbi *balansiranja (balancing)* glumac vizualizuje sebe da stoji na lopti, ili, da hoda po žici. Bitno je “uhvatiti“ trenutak kada je balans uspostavljen. Zatim glumac treba da vežba da taj trenutak zadrži (imaginarno). I ovde se može raditi vežba sa npr. “balansiranjem srca“ –srce hoće da “propadne“ a glumac mu ne da, ili mu dopusti da propadne. Glumac treba uvek vizualizacijom da iskustveno prati proces - šta se dešava dok “balansira srce“ da ne padne, ili kada mu dopusti da padne. Takođe, Čehov kaže da se vežba senzacija može raditi kao reakcija na nešto što je glumac video, čuo ili izgovorio. Dakle one po Čehovu mogu biti i reakcija na vizualno, kao što i same zahtevaju vizualizaciju; glumac na neku vizualnu senzaciju

može da odgovori imaginarnim padanjem, plutanjem ili balansiranjem. Takođe, vizualizacija padanja, plutanja, ili balansiranja, pomaže glumcu da “gleda“ sebe (svoje imaginarno telo) kako prolazi kroz određeno iskustvo, jer telo nas svojim pokretom “usmerava“ ka emociji, kao što nas neka karakteristika lika usmerava na drugačiji pokret i kretnju. Na koji način ćemo emotivno odreagovati na to imaginarno iskustvo zavisi od trenutnih spoljnih i unutrašnjih činilaca kod glumca.

*Atmosfera (atmosphere)* je po Čehovu, “čulni medijum“ koji prožima celokupno glumčevo okruženje, i može biti fantastičan izvor inspiracije za glumca. Glumac zamišlja da je vazduh oko njega ispunjen svetlošću, dimom, maglom, prašinom, zagušljivim vazduhom, svežinom i td. Atmosfera zrači od ljudi, stvari i pojava; ona je *objektivna pojava*, dok su glumčeva osećanja *subjektivna*. Subjektivna osećanja u čoveku i objektivna atmosfera van njega toliko su samosvojne pojave, kaže Čehov, da čovek može da zadrži svoje lično osećanje u njemu tuđoj atmosferi. Radosna i vesela atmosfera može biti suprotstavljena čovekovom subjektivnom osećanju– tuge, ili obrnuto, “atmosfera tuge“ često ne može da pokvari čovekovo dobro raspoloženje.

*Radijacija/primanje (radiating/ receiving):* Zračenje i primanje su po Čehovu voljne radnje i one se mogu vežbati. Glumac vizualizuje da njegovo telo *isijava zrake svetlosti* i šalje ih u atmosferu (prostor oko njega) prilikom zračenja, dok je tokom “primanja“ smer obrnut.

Zračenje i primanje su vežbe koje pospešuju ekspresivnost o kojoj je Strazberg govorio. Kod glumaca se ova sposobnost zračenja često poredi sa harizmom, kao i sposobnost primanja, može se vežbati. Vizualno mišljenje glumcu može pomoći da oslobodi telo, da aktivno učestvuje, kako Čehov kaže - *duševno*, i da nije posmatrač; ili rečima Stanislavskog – mašina koja izvršava komandu (fizičku radnju).

Vizualizacija može pomoći glumcu da svesno i voljno radi na oslobađanju svog imaginarnog tela, kao i na oslobađanju imaginarnog tela lika. Što je jasnija vizualizacija zračenja – zračenje je veće.

Sve navedene glumačke vežbe iz različitih metoda i tehnika, a proizašle iz *sistema* Stanislavskog - dopunjuju jedna drugu koristeći se različitim polazištem, i svedoče da imaginacija i vizualizacija igraju krucijalnu ulogu tokom glumačkog treninga. Kombinacija fizičke radnje i rada sa čulima je prisutna u svim navedenim tehnikama i metodama. Većina vežbi daje sinestetski efekat – uključuje sva čula; a svaka vežba uključuje vizualizaciju. Imaginarni partneri, imaginarni likovi i objekti, svi su u funkciji oživljavanja glumačkog doživljaja i emocije, čak i kada se o njima govori kao o “kvalitetima” a ne o emocijama. O emociji se ne misli direktno jer će ona “pobeći”, o njoj se misli imaginarno kao o “kvalitetu senzacije”. Nije presudno proizvesti emociju, već izvršiti “psihološku radnju”, i ona će se po zakonima izomorfizma, preneti na gledaoca *tačno*. Čehov nam jasno pokazuje koliko je vizualizacija važna, kako se iza svake reči i pokreta krije slika, i kako je rad na slici (vizualizacija) presudan da bi se oživeo lik.

#### **4.5. Nadgradnja i kritički osvrt Stele Adler**

Stela Adler ističe značaj *okolnosti (circumstances)* za glumca. “Istina u umetnosti je istina u okolnostima. ‘Gde se nalazim’ je prvo pitanje koje moraš da postaviš sebi kada ideš na scenu, pre nego što uradiš bilo koju radnju” (Adler, 2000: 74). Vežbajući imaginarne okolnosti glumac postaje svestan onoga što nije znao da zna. Menjajući okolnosti glumac menja i *raspoloženje* odnosno *štimmung scene (mood of the scene)*. Sve na sceni je laž dok ga glumac sam ne preokrene u istinu (Rotte, 2006). Napisani komad uvek diktira okolnosti događaja, a glumčeva imaginacija

mora da odgovori na zahteve komada. Čovek poseduje čitavo jedno skladište viđenih i zamišljenih slika, kaže Adler, koje poseduju neverovatnu snagu. Imaginacija je “sve što znaš svesno, i još milijardu puta više što znaš nesvesno“ (Rotte, 2006: 59).

Glumac treba da pokaže na sceni *snagu života*, a ne činjenice. “Od sada moraš živeti samo u imaginaciji“, kaže Adler glumcu, “sve što možeš da zamisliš za sebe može da bude istinito. Zadatak glumca je da fikciju oslobodi fikcije. Ako ti treba drvo limuna, a nisi ga nikad video/la, zamislićeš nekakvo drvo limuna za sebe, i što mu više detalja podariš, lakše ćeš prihvatiti da si ga video. Zamislio si ga. I ono postoji. Gluma leži u tome šta si video i uradio u tom sazajnom minutu. Sve što prolazi kroz tvoju imaginaciju ima pravo da živi“ (Adler, 2000: 66). Adler ističe da u imaginaciji ne postoji tačan odgovor, već ona služi da se bolje komunicira sa publikom. Glumci nisu naučnici, kaže Adler, i oni ne treba da rade samo ono što je logično, već naprotiv treba da usmeravaju imaginaciju ka nelogičnom. Glumac ne sme da povlađuje publici i da joj pruža samo ono što misli da ona želi, već treba da deluje isključivo iz okolnosti komada odnosno predstave.

Stela Adler je govorila da treba personalizovati okolnosti - slike, a ne koristiti privatno glumčevo iskustvo i sećanje (Rotte, 2006). Glumac treba okolnosti da prilagodi sebi, kao što i lik treba da prilagodi sebi i svom iskustvu, što je govorio i Stanislavski, jer “tvoje iskustvo nije isto kao Hamletovo – osim ako i ti nisi danski kraljević“ (Adler, 2000: 65). Potrebno je da glumac fantazira (da zamisli/ izmisli) iskustvo koje nema, a ne da se oslanja na memoriju. Adler se izrazito protivila radu na emocionalnom pamćenju i davala je prednost okolnostima iz komada (predstave). Ona kaže da je “velika šteta učinjena američkim glumcima kada su ih ubedili da treba iskustveno da dožive sami sebe na sceni, umesto da dožive komad“. Adler kaže: “Strazberg je mrtav“. Glumac ne sme dozvoliti sebi da ostane zagledan u svoju



privatnu prošlost jer: “Ideje velikih pisaca su gotovo uvek veće od iskustva čak i najboljih glumaca“ (Adler, 2000: 65). Dakle, ovde se ističe prednost fantazije i praćenje instrukcija komada (pisca) naspram ličnog emocionalnog pamćenje. Treba vizualizovati okolnosti komada i prilagoditi ih sebi i svom znanju, to je ono što je važno. Isticanje fantazije kod Stele Adler bazično se oslanja na vizualno mišljenje. Ako nešto glumac nije video i ne zna, treba da izmisli i vizualizuje - izgleda da tome imaginacija i služi: invenciji. Privatnu prošlost i emocije koje nosi treba ostaviti tamo gde im je mesto, jer se svakako na neki način vide. Vidi se čak i u datim okolnostima koje glumcu nisu poznate iz prethodnog iskustva. Prošlost ne treba da bude polazište, niti fokus, ona je uvek tu – jer je naša. Na sličan način Jung govori o imaginaciji kada kaže da je ona “majka svih mogućnosti“ u kojoj su “živo vezani unutrašnji i spoljašnji svet“ (Jung, 1938: 70). Stoga se fantazija i imaginacije mogu posmatrati kao stvaralačke delatnosti koje daju odgovor na sva glumčeva pitanja.

## 5. Tri aspekta imaginacije (glumačka apsorbovanost u imaginaciji)

Istražujući *prekognitivni, kognitivni i metakognitivni aspekt imaginacije*, Okonor i Ardema (O'Connor & Aardema, 2005) govore o *modelu mogućnosti*, kako bi objasnili *stepen apsorbovanosti* u realnost ili u *alternativnim mogućnostima svesti*. Kod ovih autora imaginacija igra važnu ulogu ne samo u percepciji već i u doživljaju stvarnosti, a sam model može biti primenjen u razumevanju uloge vizualnog mišljenja u imaginativnim procesima umetnika. Stoga će u ovom poglavlju pažnja biti usmerena na implikacije predloženog modela mogućnosti u kreativnom procesu glumaca i izvođača.

*Prekognicija* je po ovim autorima sve ono što čovek, a u slučaju naše analize glumac zna, kao i sve ono što ne zna. Ako čovek ne vidi neku mogućnost to ne znači da ona ne postoji; takođe ako nešto postoji, to ne znači da mora biti viđeno. U prekogniciji "čovek uzima zdravo za gotovo" samu realnost, kao i njene mogućnosti. Na primer, lampa koju čovek vidi na stolu ispred sebe, (kao što zna) ima nekoliko mogućnosti: "može da promeni ugao (poziciju), da se ugasi, da se zaljulja, da malo promeni boju (izbledi), verovatno može i da eksplodira"; ali i dalje će ove mogućnosti odgovarati funkcijama jedne lampe, "zadržaće opažajni okvir lampe" (O'Connor & Aardema, 2005: 250). Međutim, ako bi lampa počela da leti, čovekovo razumevanje šta je to lampa, poremetilo bi se iz osnove. Čovek bi mogao da se pita, da li on sada posmatra lampu kao pticu, ili pticu kao lampu, kao u priči "Preobražaj stvari", kineskog filozofa Čuang Cea u kojoj on sanja da je leptir, pa se posle zapita da li je zaista čovek koji je sanjao da je leptir, ili je leptir koji je sanjao da je čovek (Merton, 2010). Prekognitivna svest je "ono što je dato", što čovek ima i poseduje, i u odnosu na to čovek posmatra realnost. Kako Kant kaže: "mi osim svoga saznanja nemamo

ničega što bismo njemu nasuprot mogli da stavimo kao nešto što mu odgovara“ (Kant, 2012/1781: 568).

Okonor i Ardema *kogniciju* posmatraju kao “domen realnosti“, kao trenutak u kojem se susreću prekognicija i metakognicija. Citiraju Hajdegerovo mišljenje da “prošlost ide ka sadašnjosti iz budućnosti“ (Heideger, prema O’Connor & Aardema, 2005: 243), i da je čovek uvek “ispred sebe“, budući da je stalno u fazi svog sopstvenog ostvarenja. Sve što je *stvarno* i *ovde*, mora biti nezavisno od mene, i mora imati svoju istoriju - pre i posle mene. Neki objekt je nezavisan od mene ako ima svoju budućnost - ustvari, “njegova budućnost meni govori da on zaista postoji“ (Heideger, prema O’Connor & Aardema, 2005: 244). Ovim autori žele da naglase da je naša svest u njenom samom saznanju uvek usmerena i orijentisana ka budućnosti. Sve što radimo to činimo zbog nekog budućeg cilja. Ovde se ne misli na dugoročne ciljeve u budućnosti, već pre svega kratkoročne ciljeve u smislu *namere*. Ako čovek, na primer, želi da napravi sebi kafu, sve što on gleda (vidi) služi zadovoljenju te namere, želje: “Ono što vidim zavisi od onog što radim“ (Heideger, prema O’Connor & Aardema, 2005: 244).

*Metakognitivni aspekt* po ovim autorima je mogućnost viđenja celine, videti “sve u isto vreme“, i prošlost, i sadašnjost, i budućnost. Kant je govorio o *jedinstvu svesti* “koje prethodi svima činjenicama opažanja i u odnosu prema kome jedino svaka predstava o predmetima jeste moguća. Ovu čistu praosnovnu nepromenljivu svest hoću da nazovem *transcendentalnom apercepcijom*“ (Kant, 2012/1781: 570). U metakognitivnom aspektu Okonor i Ardema takmiče se različite mogućnosti, od kojih jedna “prevlada“ u kogniciji. Sa druge strane još je Fihte govorio o imaginacija kao o *kolebanju mogućnosti (wavering of possibilities)*. Kolebanje mogućnosti imaginacije kod Fihtea predstavlja stalne oscilacije između razumevanja i nerazumevanja,

aktivnosti i pasivnosti. Fichte je govorio o *poziciranju sopstva*, odnosno o njegovom *određenju* u odnosu na *izabrano*; pa tako imaginacija stvara i stabilizuje realnost (Fichte, prema: Rundell, 2013). I Jung je govorio da je imaginacija majka svih *mogućnosti* - osobena stvaralačka delatnost psihe, koja ispoljava psihičku energiju u vidu niza slika. Ona ima ogromnu i veoma važnu ulogu u mentalnom zdravlju ljudi jer obezbeđuje bogatstvo i ravnotežu emocionalnog života. Imati maštu znači videti svet u njenoj celovitosti, kaže Jung, a moć i zadatak slika sastoji se u tome da pokaže sve ono što se ne da pojmovno shvatiti. Nesvesne, nedovoljno jasne fantazije, teže da se “uzdignu“, da postanu svesne, da dopru do svesti, da se artikulišu i uobliče u vidu svesnih predstava i slika. Fantazija je pod velikim uticajem emocija i želja, jer ljudi obično fantaziraju ono za čim žude, ono što im nedostaje. “Mi sebe kompenzujemo pomoću fantazije“ (Jung, 2005: 34).

U kreativnom procesu, glumac stalno balansira između imaginarnog sveta lika koji tumači, i realnog sveta u kome se sam nalazi. Prekognitivni aspekt kod glumca, po modelu mogućnosti, bio bi njegova “lična realnost“ - sve ono što glumac zna, oseća, misli, kao i sve ono što ne zna, ne oseća, ne misli. Prostor između viđenog i neviđenog postaje mogući prostor onoga što će biti. Uvidi o prekognitivnom aspektu kod umetnika nisu u potpunosti novi, a pojedini autori ga definišu kao kreativnu intuiciju (Policastro, 1995). Percepcija ne poseduje ovu vrstu kreativnosti, ističu Okonor i Ardema, to je odlika imaginacije. Važna uloga svesti je sposobnost zamišljanja različitih alternativnih mogućnosti pomoću imaginacije, što predstavlja njen metakognitivni aspekt. Imaginarna, *zamišljena svesnost*, može biti podjednako jaka i ubedljiva kao i realnost. *Mogućnost* je dimenzija koja definiše svest, i pokazuje kako “verovanje u zamišljeno“ pod određenim uslovima postaje “proživljeno u iskustvu“. Dakle ako se veruje u imaginarno ono za svest ima isti značaj kao i

realno. U tom imaginarnom svetu može se biti i živeti podjednako ubedljivo i istinito kao i u realnom svetu. Metakognitivni aspekt mogućnosti dozvoljava apsorpciju u nekoliko mogućih svetova u isto vreme dok prekognitivni aspekt odlučuje koji će “svet“ biti odabran. Glumac u svojoj imaginaciji ima mogućnost izbora okolnosti, a paralelno sa tim ima takvu mogućnost i u realnosti, u okviru svog glumačkog zadatka. Metakognitivni aspekt dozvoljava glumcu da oseti doživljaj stvarnosti u imaginarnom svetu, koji iako ne postoji “informiše“ percepciju, baš kao što i percepcija “informiše“ imaginaciju. Sa druge strane čulo vida, kao što je pomenuto, u odnosu na sva druga čula, pruža najviše informacija - najviše “informiše“ imaginaciju. Glumac treba da bude u određenim imaginarnim okolnostima, da doživi i proživi situaciju i sa njom povezane emocije. Vizualno mišljenje je osnova iz koje glumac prikuplja informacije koje služe imaginaciji, zajedno sa informacijama koje dolaze iz ostalih čula.

Mogućnosti se takođe određuju *zaključavanjem veza* – što predstavlja uticaj već izgrađenih socijalnih veza sa partnerima na sceni. Odnos koji imamo prema nekoj osobi/liku utiče na naš dalji odnos, ali i na odnose prema drugim ljudima. Ako je glumčev lik na primer, u ljubavnom odnosu sa nekim drugim likom, njihov odnos je određen i “zaključan“ time; ali je takođe time određen i odnos prema drugim likovima. Pa ćemo sve druge likove koji su u ljubavnoj vezi sa glumčevim likom definisati (verovatno negativno) kao ljubavnike. Ovo zaključavanje veza na isti način funkcioniše i u privatnom životu glumca kao i bilo kog čoveka. Konfiguracija već postojećih socijalnih mreža u velikoj meri ograničava glumčevu mogućnost izbora u pokušajima da uspostavi nove odnose. To su “dužnosti i norme“ koje određuju ili ograničavaju glumačke kapacitete i motivaciju da se promeni kompozicija socijalne mreže (Maurer & Ebers, 2006). Čini se da je doživljaj realnosti pre izgrađen

retorikom i ubedenjem nego objektivnim kriterijumima (Edwards, Ashmore & Potter, 1995).

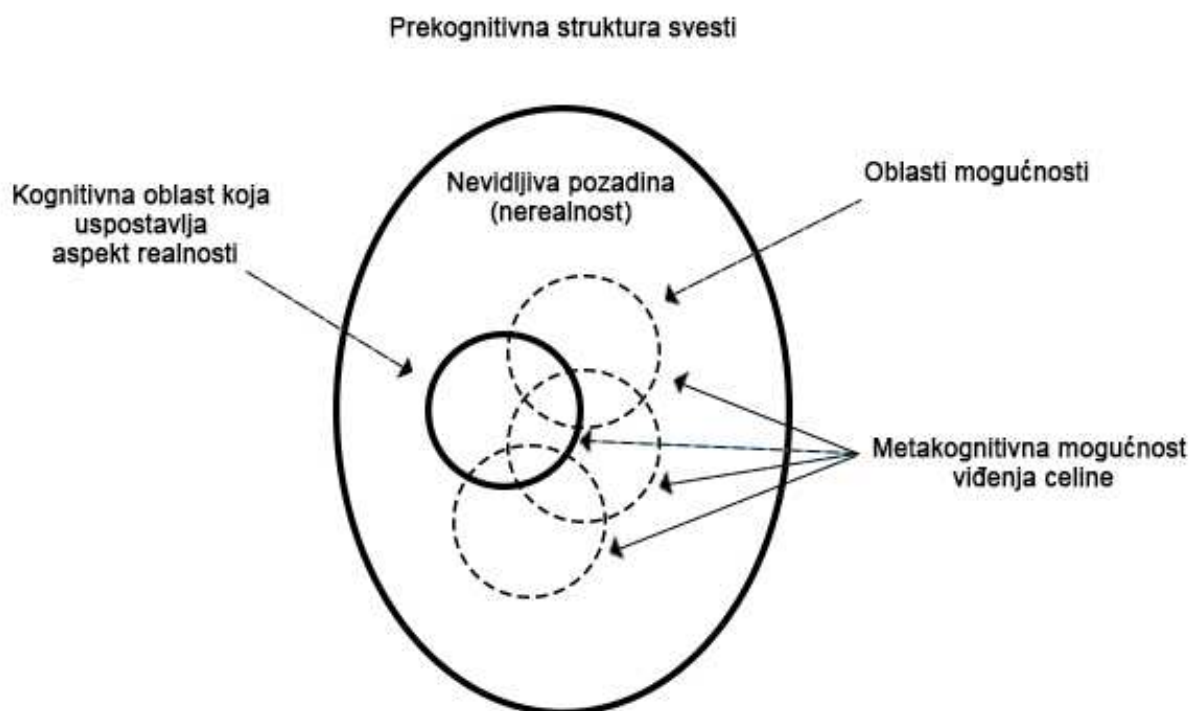
Arnheim je govorio da je opažajni čin samo najnovija faza jednog toka, od bezbroj sličnih, izvedenih u prošlosti, a preživelih u sećanju. Ove sile koje djeluju u pamćenju (*prošlost u sadašnjosti*) čine da ponovljena iskustva sa istim fizičkim predmetom stvaraju nove tragove, koji prosto ne pojačavaju postojeće, nego ih podvrgavaju neprestanim modifikacijama (Arnheim, 1985/1970). Tako se i vizualno mišljenje neprestano menja u zavisnosti od informacija koje šalju čula.

Fundamentalna razlika između imaginacije i percepcije je ta što je percepcija manje osetljiva na ljudsku nameru, manipulaciju i očekivanja, u poređenju sa imaginacijom. Kada otvorimo oči, naše perceptivno okruženje se spontano pojavljuje, dok kada zatvorimo oči naš mentalni sadržaj prati našu nameru, volju i očekivanja. Mnogo bi se više moglo reći o imaginaciji kada bi uz pomenute vizualne principe preuzela kvalitete koji se obično prepisuju percepciji objekata u spoljašnjem svetu, odnosno kada ne bi posedovala "voljni kontinuitet", i kada se slike i misli ne bi tako brzo smenjivale. Ako bismo zamislili drvo i uspevali da neko vreme ne poremetimo tu sliku, "drvo bi izgledalo kao da je tu pred našim očima", odnosno "iskustveno se ne bi razlikovalo od viđenja drveta u fizičkom svetu", što znači da "interakcija u imaginaciji može biti identična interakciji u fizičkom okruženju" (O'Connor & Aardema, 2005: 239). Čovek, kao i glumac, može biti posmatrač neke imaginarne scene i da, u odnosu na nju, ostane distanciran, ili može da bude apsorbovan i aktivno uključen u scenu, menjajući zamišljenu sredinu. Nije dovoljno samo posmatrati, vizualno mišljenje treba ispratiti telom odnosno fizičkom radnjom. Glumac mora da uključi telo, pošto emocija koju proživljava ipak nije usmerena samo ka njemu i njegovom saznanju, već je usmerena ka publici, sa namerom da se sličan proces

pokrene i u gledaocu. Otuda i toliki rad na telu, fizičkoj radnji, plastičnosti, ekspresivnosti i različitim vidovima neverbalnog izraza.

Imaginacija se uvek javlja u kontekstu, kao i percepcija. Promena u intenciji može da promeni mogući kontekst, i obrnuto. Celokupna svest satkana je iz različitih odnosa: videti predmet u prostoru znači videti ga u određenom kontekstu, odnosno videti ga u odnosima (Arnheim, 1985/1970). Čovek nikada nije u vakuumu, uvek je “u svetu” na neki način, i povezan je sa tim svetom kada god nešto vidi ili uradi. Ovaj kontekst uvek ima *geografski i dijalektički aspekt*. Geografski kontekst preuzima formu *neposrednog fokusa svesti*, i sužava se *ka marginama svesti*. Ovaj kontrast dobrog viđenja *centralne figure* a slabije jasnoće pozadine, potvrđuje osećaj biti “ovde” radije nego “tamo” (O’Connor & Aardema, 2005).

Uvidi o neposrednom fokusu svesti, i odnosu figure i pozadine u funkciji je aktualizacije doživljaja tokom glumačkog rada na ulozi. Ovaj fokus je zapravo *krug pažnje* na koji je glumac usmeren, i o kojem je govorio Stanislavski. U “pozadini svesti” uvek se nalaze mogućnosti, a realnost i mogućnost su delovi percepcije. Dijalektička logika svesti je prekognitivna činjenica - to su bazični dijalektički limiti. Psihološki rečeno, ono što nije viđeno ili ono što nije jasno, što je van vidnog polja ili van svesti, ne znači da “nije tamo”, ono je uvek u odnosu sa čovekom i utiče na čoveka, što u stvari predstavlja *širi (veliki) i uži (mali) krug pažnje* po Stanislavskom. Zapravo to je stalna tenzija između svesnog i nesvesnog kognitivnog procesa. Glumačka mogućnost nije povezana samo sa onim što može biti, već i sa onim što je sada, zapravo je uslovljena trenutkom i aktualnim zbivanjem, odnosno fokusom u odnosu na izabrani krug pažnje (fizički, imaginarni, emotivni).



Slika 8. Prekognitivna struktura svesti (O'Connor & Aardema, 2005)

Imaginacija aktivno istražuje latentne moguće prostore, kao što percepcija aktivno istražuje realni fizički prostor. Po modelu mogućnosti (O'Connor & Aardema) izdvajaju se tri uloge imaginacije u doživljaju stvarnosti:

1. *Ono što radim postoji zajedno sa onim što nameravam da radim u budućnosti.*
2. *Imaginacija kreira budućnost, taj kreativni aspekt viđenja ispunjava prostor između onoga što jeste i onoga što nije.*
3. *Život u realnosti može se meriti stepenom, ja postojim u gradijentu svesnosti gde su različite mogućnosti povezane sa doživljajem stvarnosti.*

Dakle doživljaj stvarnosti odnosno uloga imaginacije u tom doživljaju, u vezi je sa namerom, – povezana je sa onim što čovek/glumac namerava da uradi. Radnja koju je glumac izabrao usmerena je njegovom namerom, kao što je i namera na neki



način uslovljena radnjom. Važno je ovde napomenuti da je upravo ideja Stanislavskog bila da pomoću radnje usmerava emocije.

Neki objekti i događaji uvek postoje u pozadini svesti, kao potencijalni događaji ili objekti koji još uvek nisu “viđeni“. Doživljaj stvarnosti je rezultat *maksimalne moguće apsorpcije*, u odnosu na *alternativne mogućnosti*. Ovaj doživljaj stvarnosti nikada nije jedina realnost, on je samo konstruisan kao trenutno “maksimalno mogući svet“ u odnosu na druge mogućnosti. To, dakle, znači, da biti apsorbovan u mogućnost X podrazumeva ne biti apsorbovan u mogućnost Y, dok nivo apsorpcije u Y utiče na nivo apsorpcije u X. U skladu sa tim, Okonor i Ardema razlikuju tri stepena apsorpcije (O'Connor & Aardema, 2005):

1. *Odvajanje* - stanovište intelektualne znatiželje.
2. *Metaforički stav* - ponašati se “kao da“.
3. *Kompletna apsorpcija* - živeti “kao da“.

Poremećaj imaginacije često prati poremećaj percepcije. Iako možemo biti svesni imaginarnog dela ovih mogućnosti i možemo svesno *živeti* “kao da“ i *videti* “kao da“, u stadijumima veće apsorbovanosti, ovaj metaforički stav može biti zaboravljen, tako da čovek postane zbunjen ovom količinom realnosti u imaginarnim mogućnostima. Ovo se upravo dešava kod patoloških disocijacija od realnosti, kada problem nije “pogrešna percepcija“ već visok stepen metakognitivne apsorpcije u “neki drugi, imaginarni svet“. U ovakvim slučajevima, navode autori, može se preporučiti terapija koja menja parametre imaginacije. Klinička procena je da ove osobe ne pate od poremećenog doživljaja realnosti, odnosno od kognitivnih poremećaja, već od metakognitivne apsorpcije u zamišljene okolnosti. Zaključak je gotovo paradoksalan - imaginacija može da pomogne u ponovnom uspostavljanju

doživljaja stvarnosti. Zamišljajući da je imaginacija realnost, odnosno, dovodeći iskustvo kroz koje čovek prolazi do granica mogućeg i razumljivog - i čovek to može prihvatiti kao realnost.

Glumcu kada tumači lik potrebna je kompletna apsorpcija u imaginarne okolnosti da bi mogao da živi kao lik. U tome mu vizualizacija doživljaja lika, prostora i datih okolnosti, može biti od velikog značaja. Iako u svakom trenutku postoji nekoliko mogućih svetova, uvek postoji samo jedna prekognitivna realnost. Čovek sasvim legitimno može biti apsorbovan u dva moguća sveta u isto vreme, jer poseduje mogućnost da se “prebacuje“ iz imaginacije u realnost u istom kontekstu, bez gubljenja doživljaja stvarnosti. Ljudi su u različitoj meri osetljivi na tranzicije iz jedne realnosti u drugu, što se kod glumaca proverava već u okviru prijemnih ispita, prilikom upisa na studije glume. Podrazumeva se da glumac lako prelazi iz jedne realnosti u drugu. Principi vizualizacije, mogu da pomognu glumcu da lakše izabere svet lika i da se bolje apsorbuje u taj svet. Vizualizacijom glumac bira imaginarni svet u koji će biti apsorbovan. Sam proces vizualizacije predstavlja prekognitivne mogućnosti lika (ono što glumac zna i ne zna, odnosno ono što sluti o liku); dok izabrani postupci otelovljenja onog što je zamišljeno poseduju aspekt metakognitivnog, jer objedinjuju znanje o celom liku, i otvaraju nove mogućnosti, na osnovu kojih glumac vrši izbor oslanjajući se na prekognitivni aspekt. Tako se glumčeva prekognicija, kognicija i metakognicija spajaju u tački vizualizacije, i grade nove metakognitivne mogućnosti lika.

Zanimljivo je da je i Strazberg isticao tri aspekta imaginacije, koje je nazivao: *impuls, ubeđenje (vera), i koncentracija*. Impuls ili kako ga Strazberg naziva “skok imaginacije“, može biti svestan i nesvestan, ali bez vere u impuls on je neupotrebljiv. Glumac mora verovati da je to što radi, govori, i oseća zanimljivo, i prikladno

situaciji. Glumac koji ima dovoljno vere i volje da prati svoje impulse je uglavnom koncentrisan, zauzvrat, koncentracija vodi do impulsa i ubeđenja. Glumac ne može da razmišlja na sceni ako nije koncentrisan, i ne može da bude koncentrisan ako ne razmišlja. Jedino kada sva tri aspekta funkcionišu – i glumačka imaginacija može da funkcioniše. Da bi bio “živ“ na sceni glumac mora biti u stanju da prima impulse iz imaginarnih stimulusa, da veruje sebi, i da probudi adekvatna čula, emocije i motoriku, kaže Strazberg (2010/1965).

Vizualno mišljenje i vizualizacija, putem apsorpcije u date okolnosti tokom pripreme scena, pored impulsa, ubeđenja i fokusa na sliku, mogu omogućiti glumcu da: predoči sebi lik, da istraži različite mogućnosti vezane za njegove fizičke i mentalne karakteristike, da definiše imaginarni prostor, da pokrene čulno pamćenje, da prođe kroz novo iskustvo, kao i da doživi sinestetsko iskustvo koje je ključno za pokretanje emocionalnog pamćenja i snažan emocionalni doživljaj. Prikazani model otvara glumcu različite imaginarne mogućnosti u odnosu na njegovu prekogniciju (intuiciju), nudeći izbor u koji će imaginarni svet glumac biti apsorbovan. Model mogućnosti može pomoći glumcu da pozicionira svoje biće u zadate okolnosti komada, kako bi uz pomoć imaginacije i vizualnog mišljenja uspostavio novu realnost izvedbe.

## 6. Blending teorija i *Selkie*

U knjizi *The Way We Think* (Fauconnier & Turner, 2002) autori, kognitivni lingvisti, iznose teoriju konceptualne integracije, pod nazivom - *blending*, koja objašnjava kako se različiti elementi mešaju podsvesnim procesima. Pojam *blending* odgovara Kestlerovom (Koestler, 1964) terminu *bisocijacija*, a možemo ga posmatrati i kao mešanje različitih aspekata imaginacije (prekognitivnog, kognitivnog i metakognitivnog) odnosno mešanje različitih nivoa svesti. Rutinsko mišljenje mahom se odvija u jednom okviru, dok kreativni čin operiše u više različitih okvira, u kojima je poremećen balans emocije i ideje. Ovo naglo prebacivanje misaonog toka iz jednog asocijativnog konteksta u drugi, koji ima drugačiju logiku, remeti ravnotežu (Turner, 2007). Kestler ističe da dve nezavisne matrice opažanja mogu imati različite vidove: kolizija matrice ima ishod u smehu; trajna fuzija matrica u novoj intelektualnoj sintezi; a ukrštanje matrica u estetskom iskustvu. Tokom kreativnog čina dvosmerne veze nesvesnog i svesnog, originalnosti i navike stalno su prisutne. Sarnof Mednik (Mednick, 1962) je govorio da međusobno udaljeni asocijativni elementi vode ka kreaciji, i da je kod kreativnih ljudi hijerarhija asocijacija manje izražena, zbog čega imaju i veći broj udaljenih asocijacija u odnosu na ljude koji nisu kreativni. Turner govori o *dvostrukom blendingu (double- scope blending)* kao pokretaču ljudske imaginacije (Turner, 2007). Bazična mentalna operacija konceptualne integracije je dvostruka i sastoji se od dva različita, obično suprotstavljena organizaciona okvira. Dvostruki *blending* odgovara pojmu *koegzistencije imaginacije i percepcije*, odnosno tkz. *dijalektičkoj logici svesti* (O'Connor & Aardema, 2005) kao i *izomorfizmu drugog reda* (Shepard & Chipman, 1970). Kako smo već istakli, čovek ne živi u vakumu, svest stalno uspostavlja

odnose, a imaginacija i percepcija se uvek pojavljuju u određenom kontekstu. Ono što je jasno - uslovljeno je onim što nije jasno, ono što je viđeno - ograničeno je onim što nije viđeno. Asocijativnu funkciju ideje, odnosno njihovo povezivanje po sličnosti Hjum beleži još 1739. godine u svojoj knjizi *Rasprava o ljudskoj prirodi*. Hjum govori da asocijativne veze ideja daju umu *dupli impuls*, kako bi se pokrenuo iz impresije prve ideje i "otišao" u impresiju druge ideje. Ova dupla veza ideja i impresija je i Tarnerova mešavina odnosno *blend* koji rađa novu emociju i sliku, i omogućava novo vizualno kodiranje. Da bi se *blending* bolje razumeo Tarner navodi primer iz svakodnevnog života: čoveka koji prisustvuje venčanju rođaka. Dok čovek svesno učestvuje i prati ceremoniju venčanja, istovremeno mu se javljaju mentalne slike njegove devojke (koja nije prisutna), kako zajedno rone negde u moru (što se zaista desilo pre mesec dana). On je potpuno svestan trenutne situacije, kao i toga gde se nalazi, i ne meša ove dve paralelne priče, koje se prepliću na neki čudan način. Takođe, kaže Tarner, slike se mogu mešati i na trećem mentalnom nivou, gde čovek zamišlja sebe kao mladoženju, a svoju devojku kao mladu. Ovde su mogući različiti scenariji: čovek može zamisliti (čuti) da devojka umesto "Da" izgovara "Ne", ili da uradi i kaže nešto potpuno neočekivano, što može otkriti njegove sumnje i/li strahove. Ovi *suprotstavljeni okviri* zajedno grade i projektuju se na *blend* - novi organizacioni okvir, koji sadrži delove prethodnih okvira ali poseduje novu i jedinstvenu strukturu i smisao. Ovakva vrsta mešanja nudi nove konceptualne izazove. Postoje različiti kognitivni benefiti do kojih se može doći ovakvom vrstom vizualizacije kada se mehanizam primeni u kreativnom procesu glumca.

Tokom rada na ulozi dešava se *blending* glumčevih privatnih karakteristika sa karakteristikama zamišljenog lika. Susreće se *ono što jeste* sa *onim što nije*, i gradi *ono što će biti*. *Blending* je ustvari metakognitivni aspekt koji treba zamisliti i

vizualizovati. Vizualizacijom *blenda* se mogu “videti” imaginarne mogućnosti. Ovaj vizualni okvir glumcu omogućava da vidi kako se lik ponaša u toj situaciji i šta radi: da li mlada skida venčanicu i beži, ili uživa u ceremoniji venčanja. Glumac, razmišljajući o svojoj ulozi i liku, svakako uključuje svoje lično mišljenje i sud, ali mu *blending* pomaže da predoči i neke druge okvire, odnosno, zapažanja vezana za druge likove i situacije: šta drugi likovi rade dok je on tu, ili šta radi lik o kojem govori (koji trenutno nije tu); kroz kakve situacije prolazi; ovi okviri mogu biti potpuno nerealni i izuzetno kreativni. Glumac dvostrukim *blendingom* stalno oscilira između dijalektičkog polja viđenog i zamišljenog, između sebe i lika, sebe i sveta. On ima svoje realne okolnosti, pozorišnu scenu (sa ili bez scenografije) i realne partnere koje posmatra kao likove koje ti partneri tumače. Dakle, glumački *blend* podrazumeva *blending* prostora i *blending* odnosa. A glumac sasvim legitimno može razmišljati i o drugim mogućnostima. Ako je apsorpcija *kompletna*, glumac će razmišljati o drugim okvirima/aspektima lika, odnosno - lik će sam razmišljati u svojim okvirima. Tako bi se Tarnerova scena venčanja mogla tumačiti kao scena iz pozorišne predstave, gde je glumac u totalnoj apsorpciji sa imaginarnim likom, a istovremeno zadržava potpunu svest o realnosti, i čak dodatno uzima u obzir neke mogućnosti lika – što je primer trostrukog *blendinga*. Ako je apsorpcija *metaforička* (ponašati se “kao da”) ili je primer *odvajanja iz intelektualne znatiželje*, onda će glumac verovatno razmišljati o privatnim okvirima, o svojim ličnim stvarima, kao na primer: kako izgleda na sceni, da li su mu ruke i noge ukočene, da li je njegov prijatelj stigao ili je ipak zakasnio, kad će već jednom predstava da se završi jer je već “igra po stoti put”, i slične stvari. Sa druge strane, ovaj dvostruki *blending* omogućava glumcu da kontroliše i tehničke zahteve scenskog izvođenja kao što su artikulacija, vidljivost

(zbog svetla ili neke prepreke), usklađivanje sa radnjama i replikama partnera, kontrola emocionalnog doživljaja i izraza i dr.

Primer *blenda* dva različita okvira, pored okolnosti, može se primeniti i na zamišljena bića, odnosno različite konstrukte. Za to ćemo uzeti drugi Tarnerov primer koji opisuje biće koje je mešavina foke i čoveka, naziva se *Selkie* i po legendi potiče sa škotskog ostrva Orkni (Orkney). Kada je u formi foke *selkie* može da “skine svoj kaput”, i da postane ljudsko biće, tačnije, nešto što izgleda kao ljudsko biće - sa gipkim i klizećim pokretima. Kada je u ljudskoj formi on deluje očaravajuće na ostala ljudska bića, naročito na suprotni pol, može da razgovara i da se pari (razmnožava) sa ljudima. *Selkie* skida svoj kaput na mesečini i pleše na obali. Pametan *selkie* dobro skriva svoj kaput pre plesa, jer se po legendi može desiti da neki zao čovek ukrade kaput ženskog *selkija*, kako bi je naterao da se oženi njime. Obzirom da foka ima oči koje podsećaju na oči ljudskog bića, veoma je lako napraviti ovu vrstu *blend-a*, kaže Tarner, odnosno projektovati ljudske karakteristike na karakteristike drugog bića, u ovom slučaju foke. U ovom mentalnom *blend-u*, oči foke nisu samo otvorene, okrugle, jasne i aktivne, već su i oprezne, inteligentne, radoznale i perceptivne. Rezultat ovog *blend-a* je nova koncepcija - foka nema samo svoje životinjske karakteristike, već dodatno, poseduje karakteristike koje samo ljudska bića imaju - poseduje *um*. Takođe, ona poseduje percepciju, senzacije, intenciju, baš kao i ljudi. *Blending-om* se projektuju neke naše ljudske i lične karakteristike, koje komuniciraju sa našim razumevanjem situacije. Mi sposobnost za *blending* imamo još od ranog detinjstva i ova sposobnost se gradi nesvesno. Kada Tarnerove uvide razmotrimo u kontekstu pozorišta, lik se može posmatrati kao glumčev *selkie*. Glumac projektuje sebe u lik, dajući mu svoje telo, glas, misli i osećanja; i preuzima njegovu tačku gledišta, kako kaže Kari (Currie, 2007). Takođe

važno je voditi računa o selkijevom kaputu, pažljivo ga stavljati, i na bezbednom mestu skidati. *Selkie* je neka vrsta projekcije isto kao i lik, ono što glumac projektuje, lik to i postaje. *Selkie* je blend životinje koja se pretvara u očaravajuće ljudsko biće koje pleše na mesečini, on je primer kreacije, koju treba pažljivo čuvati. Glumac treba biti pažljiv i dosledan u svojoj vizualizaciji da se nešto realno – nešto što joj ne pripada, ne ušunja i ukrade čarobni kaput, jer to što glumac projektuje u lik i u druge likove nije samo slika i mogućnost, to je *on sam*. Glumčevi vizualni odgovori povezani su sa njegovim namerama i željama. Vizualni odgovori nastali *blend-om* i sami prave *blend*. Za umetnost je naročito karakteristična, kaže Turner mešavina mešavine (*blends of blends*), koja nastaje ukrštanjem već postojećih *blend-ova*. U tom smislu za svako umetničko delo moglo bi se reći da je takva vrsta mešavine, obzirom da sadrži svojevrsnu kombinaciju ličnih i univerzalnih *blend-ova*. Ovo bi se moglo reći i za umetnike - da koriste univerzalne situacije i univerzalna znanja, i svojim ličnim *blending-om* ih transformišu; dok su i sama “univerzalna znanja” *blending-om* i imitacijom transformisana. Pored vizualizacije i napisani dramski tekst je određena vrsta *blendinga*, kao i rediteljski koncept predstave; kada na to još dođe glumac sa svojim “*blending talentom*” i “*blending znanjem*” (ono što je učio), nije ni čudo što je razumevanje procesa umetničkog stvaranja tako komplikovano, a samo umetničko delo višeznačno. Sa druge strane, kako Bojer napominje, primetna je ograničenost tema usled stalnih istorijskih (ličnih) imitacija. *Blending* nastaje od ranijih *blend-ova*, jer biće neprestano projektuje drugo biće.



## 7. Mimetička svojstva imaginacije i vizualizacije

“Kada gledam u ogledalo, ja ne vidim ništa. Ljudi me zovu ogledalo; ako ogledalo gleda u ogledalo šta ono vidi?” (Andy Warhol, 1977)

Termin *mim* (eng. *meme*) prvi je upotrebio evolucionari biolog Ričard Dokins (2014), u svojoj knjizi *Sebični gen*, a predlagači mimetičke teorije su pored Dokinsa i filozof Daniel C. Denet, kao i psiholog Suzan Blekmore. Po rečima Blekmore *Ego* je oduvek imao sumnjivu poziciju psihološkog konstrukta; ona *Ego* vidi kao jednu potpuno fiktivnu tvorevinu preokupiranu tuđim, istorijskim i kombinovanim mimovima, što objašnjava u svojoj knjizi *The Meme Machine* (Blackmore, 2000). Mimovi su replikatorni, oni su imitacije ideja, misli, navika, veština; to su: reklame, fotografije, ilustracije, pesme, priče, različiti koncepti i informacije koje se prenose sa osobe na osobu. Ovaj socio-komunikacijski konstrukt izjednačava se sa evolucionarnim (genetičkim): geni = mimovi; značaj mimetičkog prenosa materijala, važan je gotovo isto, ako ne i više, od genetskog. Mimovi se porede i sa virusima, osim što se lako prenose oni mutiraju i menjaju formu (Heylighen & Chielens, 2009). Internet na primer danas predstavlja veliko polje mimova koje čovek više ne može da kontroliše. Veće grupe mimova koje se kopiraju i prenose zovu se *mimopleksi*. Reč *mim* (*meme*) uključena je i u oxfordski rečnik engleskog jezika kao - element kulture koji se prenosi negenetskim putem, odnosno, imitacijom.

Mada evolucionari algoritmi ističu uticaj gena tokom čovekovog razvoja, mimetičku teoriju treba posmatrati kao komplementarnu evolucionoj, a ne kao oponentnu (Mithen, 2007; Whiten & Suddendorf, 2007).

Da mimetička teorija ima i svoju genetsku osnovu potvrđuju *ogledalo neuroni* (*mirror neurons*), što je eksperimentalno pokazao, izučavajući ponašanje majmuna, Đakomo Ricolati (Rizzolatti, et al., 1996). Sistem ogledalo neurona koji odgovara onom koji je otkriven kod majmuna, izgleda da poseduju i ljudi, indirektni neurofiziološki i *brain imaging* eksperimenti na to ukazuju (Rizzolatti & Craighero, 2004). Kada jedna osoba posmatra akciju druge osobe njen motorni korteks postaje aktivan iako se osoba ne kreće. Funkcija ovih neurona je po ovim autorima razumevanje akcija drugih ljudi i *učenje imitacijom*. Ako hoćemo da preživimo, moramo da razumemo akcije drugih ljudi, bez ovog razumevanja naša socijalna organizacija je nemoguća. Ogledalo neuroni predstavljaju bazični nervni mehanizam koji pravi direktnu vezu između pošiljaoca i primaoca poruke. Zahvaljujući ovom mehanizmu: akcije (radnje) drugih ljudi postaju poruke, koje posmatrač razume bez ikakvog kognitivnog posredovanja. Ogledalo neuroni predstavljaju neurofiziološki mehanizam iz kojeg se između ostalog razvio i jezik (Rizzolatti & Arbib, 1998). Ricolati zaključuje: ogledalo neuroni služe da nervno prepoznamo emociju kod drugih ljudi. Jedno slično istraživanje (Adolphs, 2002) kaže da ogledalo neuroni u mnogim oblastima mozga podržavaju *saosećajnu imaginaciju* (*sympathetic imagination*) kod ljudi, odnosno kapacitet da se “obuju tuđe cipele”. Ovu teoriju *mimičke transmisije* i *kulturne epidemije* pomoću slika i verovanja, zapažaju i drugi autori (Boyd & Richerson, 1985; Sperber 1996), mi smo prirodno rođeni kiborzi (Clarke, 2003). Sa druge strane mimovi preživljavaju zbog značaja koji nose; među najdragocenije mimeplekse ubrajaju se: umetnost, sport, literatura i nauka. “Knjige uvek govore o drugim knjigama, i svaka priča - priča priču koja je već ispričana” (Eco, prema Salvatore, 2013: 3). Mimovi se takođe koriste da objasne teoriju altruizma, poreklo jezika i svesti, kao i rast ljudskog mozga tokom evolucije. Bojer (Boyer, 2007)

zapaža mimetička svojstva fikcije, odnosno postavlja pitanje - zašto u literaturi postoji tako uzan opseg tema i situacija, čak i među potpuno različitim kulturama i religijama? Iako postoje bitne razlike u npr. muzici, hrani i odevanju, u literaturi su teme uvek iste, one se uglavnom tiču čoveka i njegovih problema, zaštita od predatora (ili pseudo-predatora), izbora partnera, kulturnog i nacionalnog identiteta, ulaganja u roditeljstvo, veze sa rodbinom i prijateljima, i slično.

Čini se da istraživanja konceptualne ekspanzivnosti o kojima je bilo reči u poglavlju 3.5. precizno mogu odgovoriti na Bojerova pitanja i objasniti mimetička svojstva fikcije, a možda i razrešiti debatu o odnosu imitacije i invencija koja je pokrenuta u doba Renesanse. Izgleda da se čovek pridržava naučenih formi da bi, prvenstveno, mogao da komunicira sa ljudima (Ward, 1994), naročito kroz smeh, ako je o pozorišnoj imitaciji reč.

U knjizi *Poetika imitacije u italijanskom renesansnom teatru*, Di Marija Salvatore ističe kako su italijanski učenjaci renesanse prevodili latinske komade sa elementima vulgarnosti (*vulgare*) jer su приметili da sa takvim komadima imaju više publike (Salvatore, 2013). Autori toga doba koji su imali preferencije ka sceni počeli su sami da pišu svoje komade imitirajući komedije Plauta i Terencija, ili drame Eshila, Euripida, Sofokla i Seneke. Oni su na taj način kroz primere starijih pisaca izgradili "svoj sopstveni teatar". Uskoro se povela "debata o imitaciji", gde se navodi da je neko rekao, da je dozvoljeno da se kopiraju priče starih pisaca - "jer ne postoji ništa što nije već rečeno (*nihil sub sole novum*)", ističući da su i sami Plaut i Terencije kopirali starogrčke pisce i njihova dela, ili barem glavne zaplete. Kvintilijan je isticao da je ovakva vrsta imitacije "nečasna", i da proces imitacije mora da sadrži *invenciju*, inače "ništa ne bi moglo biti otkriveno (*nihil fuisset inventum*)" (Kvintilijan, prema Salvatore, 2013: 4). Ciceron, Horacije, Seneka i Kvintilijan imitaciju vide kao proces

koji transformiše postojeća ljudska dostignuća u kreaciju. Polje ideja ima stalni tok (*lat. fluxus*), jer će veliki um uvek transformisati i prilagoditi stari model novim okolnostima. Takođe, u to vreme ideja je posmatrana kao *javno dobro* pa se tako nije ni postavljalo pitanje plagijata. Ovi rimski pisci složili su se oko tri glavna aspekta procesa imitacije:

- *postavljanje pitanja: Ko? i Šta? je vredno imitacije (lat. inventio),*
- *preoblikovanje izvornog materijala (lat. dispositio),*
- *kreativna mogućnost da se imitacija transformiše i prenese u novoj formi (lat. elocutio).*

Imitacija se može upotrebiti na dva različita načina: kopiranje starog ili transformisanjem starog u nešto novo: “Imitirati najbolje autore i težiti produkciji nečeg različitog i boljeg“ (Quintilian, prema Salvatore, 2013: 5). Glavna funkcija imitacije je da *poveže sadašnjost sa prošlošću*.

Kako je pomenuto, u italijansko renesansno pozorište imitacija je uvedena u relativno negativnoj konotaciji - da bi se zadovoljila pučka potreba za vulgarnošću i komunikacijom - i verovatno da bi se ismevale neke nacionalne, fizičke, i mentalne karakteristike ljudi; što je uglavnom i danas slučaj kada se radi o pozorišnoj imitaciji i imitaciji uopšte. Međutim, druga važna karakteristika imitacije je učenje. Kao što dete uči od roditelja, i čovek od starijeg čoveka (koji ima iskustvo i znanje), tako i umetnik uči od starijeg umetnika. Imitacija je kao što su veliki starorimski retoričari i pisci приметili veoma važna, mada izgleda da su ljudi počeli imitaciju da doživljavaju negativno od trenutka kada su prestali da je koriste produktivno.

I kod Aristotela podražavanje (grč. *mimesis*) - koje se često prevodi kao imitacija, predstavlja važan način učenja. Aristotel spaja podražavanje sa akcijom,

tako da je “tragedija podražavanje ljudske akcije“ (Lehmann, 2006: 36), kako bi se nešto naučilo. Kant kaže da se “sinteza reprodukcije u uobrazilji“ dešava zato što stvari imaju fiksirani značaj i pojavu – “kad bi se jedna reč pridavala čas ovoj čas onoj stvari, ili kad bi se jedna stvar zvala čas ovako čas onako, a da u tome ne bi vladalo neko pravilo kome podležu pojave već same od sebe, onda se nikakva empirička sinteza reprodukcije ne bi mogla obaviti. { ... }...sinteza aprehenzije nerazdvojno je vezana sa sintezom reprodukcije“ (Kant, 2012/1781: 566). Stvari su i pogodne za reprodukciju zato što su označene, odnosno ta označenost i konstantnost njihovog značenja ih čini dostupnim i pogodnim za reprodukciju. Zato i Stanislavski daje instrukcije učiteljima glume govoreći da učitelj treba da ponudi učeniku odgovor - jer, učenik primajući “tuđe vizualne likove“, počinje sam da sagledava stvari (Stanislavski, 2004/1936: 83). Dakle, osim komunikacije sa ljudima imitacija ima i važnu funkciju učenja. Zapravo samo podražavanje je daleko složeniji proces od puke imitacije. Ako je imitacija kopiranje nekog sadržaja, onda je podražavanje kompleksnija radnja koja osim komunikacije pretpostavlja učenje, povezivanje, sintezu, spoznaju – dakle više model nego kopiju. Često imitacija predstavlja prvu fazu podražavanja. Učeniku je u početku lakše da doslovno kopira model, kako bi taj model mogao da postane okvir za dalje učenje i dalje mogućnosti, kao i glumcu za složenija tumačenja ljudske prirode, i pronalaženje autentičnog glumačkog izraza.

Gregori Kari (Currie, 2007) u svom članku *A Claim on the Reader* tumači imitaciju kroz narativ - *preuzimanjem tačke gledišta*. Kari primećuje da prilikom čitanja nekog književnog dela, čitač usvaja raspoloženja, osećanja, način mišljenja, čak i način kretanja tela, a sve to samo zamišljajući određene vrste mentalnih stanja. Imitacija može biti svesna ili nesvesna, ona uključuje ponašanje, misli i osećanja. Čitač pomoću imaginacije preuzima i u sebi generiše osećanja koja pisac nije osećao

u trenutku pisanja već su te emocije plod umetničke imaginacije čitača. Narativi kao i ostali elementi (bića, objekti) koji se pojavljuju u priči (ili dramskom tekstu), pomoću *zamišljenih posrednika (imagined agents)* mogu da izazovu jaka mentalna stanja, stvarajući veoma žive slike osoba sa kojima se imaginarno povezuje. Imitacija autora, kaže Kari, igra glavnu ulogu u povezivanju događaja narativa, i daje čitaocu *adekvatan ugao gledanja*. Ona do izvesne mere (i do izvesnog trenutka) generiše i kontroliše osećanja i akciju. *Tačka gledišta (point of view)* koju Kari kasnije naziva *imaginativni okvir (imaginative framework)* se usvaja imitacijom i nju pre svega određuje pisac. Glumac uči od pisca, kao i od imaginarnih okolnosti u koje dospeva zahvaljujući okolnostima komada, instrukcijama reditelja i svojoj sopstvenoj intuiciji. Tako podražavajući glumac dolazi do sopstvene kreacije. Zapravo glumac oblikuje ono što je zadato svojim ličnim prekognitivnim, kognitivnim i metakognitivnim znanjem, kao i emocijama, i tako dolazi do inovacije. *Mesto* gde čovek stoji utiče na ono što vidi - menjajući mesto čovek menja i ugao gledanja, to je pozicija u prostoru i vremenu. Tačka gledišta utiče na sadržaj čovekovog iskustva. Znak da nismo potpuno zatvoreni naše tačke gledišta jeste mogućnost da stvari vidimo sa “tačke” koja je drugačija od naše. Preuzimanjem tačke gledišta čovek je u stanju da doživi neke nove i drugačije emocije, kao i da razume emocije drugih ljudi - što je preduslov za empatiju. Uzročno povezivanje zamišljenih slika u narativnoj imaginaciji izaziva emocije.

U radu na ulozi važno je da vizualno mišljenje ima svoj narativni tok da bi izazvalo emociju, ili pokrenulo na fizičku i mentalnu radnju. Emocije, kao i glumačke radnje imaju razvojne obrasce koji slede svoj “narativni oblik”. Mihail Čehov je savetovao glumce da ako ne mogu da proizvedu emociju, da barem izvrše radnju, odnosno dovedu je do kraja, i emocija će se na taj način preneti na gledaoce

(Chekhov, 2002/1953). Iako se glumac oslanja na tekst autora, on ne može samo da kopira ponašanje koje je autor opisao u dramskom tekstu. Čak i u predstavama u kojima se direktno koristi imitacija, nije najvažnije imitirati ponašanje, već prilagoditi svoje stanje svesti, na osnovu pretpostavke o mogućem stanju svesti druge osobe (koja se imitira), jer i glumačku imitaciju takođe karakteriše pet principa vizualizacije o kojima je govorio Fink (Finke, 1989).

Glumac čita dramski tekst i trudi se da ga razume, pokušavajući da razume on konstruiše zamišljene slike kao posrednike, koji ga okupiraju zajedno sa tačkom gledišta koju nudi autor teksta (Currie, 2007), kao i tačku gledišta koju nudi reditelj. Ove konstruisane slike podstiču glumca umetnika da ih prerađuje mentalno, emotivno i intuitivno, i tako glumac trenutno postaje posrednik i prenosilac slika. Ovo odgovara poetičnoj tvrdnji da slike funkcionišu kao anđeli – bogate život i *prenose poruke* (McNiff, 1994). Komunikativni značaj vizualizacije je uvek bogatiji od lingvističkog značaja. Šta dramski tekst znači autoru, a šta glumcu? Razlika između semantičkog sadržaja i iskomuniciranog sadržaja ukazuje da se ovi sadržaji mogu poklapati, a i ne moraju (Carston 2002; Borg 2004, Cappelen & Lepore 2005). Međutim, zanimljivo je da se imitacija i podražavanje, ili kako Mark Turner (Turner, 2007) kaže: *blends of blends* (blending teorija), u jungijanskom okviru mogu porediti sa arhetipovima. Jung je takođe govorio o *imagi* (Jung, 2003) koji u mimetičkoj teoriji može da odigra ulogu mima, replikatora ili objekta koji se prenosi. Tako usled raznih taloga imitacije, gde se često gubi razlika između imitacije i podražavanja, nije ni čudo što je teško doći do Jungove *individuacije*, i stvarati produktivno a ne reproduktivno. Ali upravo iz ove potrebe za individuacijom, iz čovekove potrebe za celovitošću, kao i potrebe da ostvari sebe kroz nešto drugo i drugačije – čovek “prekida“ sa imitacijom. To imitaciju ne negira, jer je čovek do izvesne mere

izgrađen pomoću nje - kao i podražavanjem, na isti način kao što je i genetski uslovljen. Čini se da nam je imitacija duboko neuronski kodirana kao način razmišljanja i prvi model učenja. Međutim, kao što smo već videli, ako smo uslovljeni njom, to ne znači da smo lišeni kreacije; jer upravo smo pomoću kreacije i dolazili do invencija, koja se izgleda često rađa iz nezadovoljstva, ili prezasićenosti pređašnjim modelom, odnosno iz potrebe da se prekine sa imitacijom, i kroz fazu podražavanja dođe do kreacije.

Novo pozorište počinje raspadom trojstva drama/imitacija/akcija - u ovom trojstvu pozorište se "žrtvuje drami, drama se žrtvuje dramizaciji", a "dramizacija konceptu" (Lehmann, 2006: 37). Dok čovek sebe ne oslobodi ovog modela ne može razumeti u kolikoj meri je sve što prepoznajemo i osećamo u životu *oblikovano i strukturisano pomoću umetnosti*. Čovek podražava umetnost u jednakoj meri u kojoj umetnost podražava život. Umetnost uči čoveka kao i glumca kroz odabir tema i način na koji se posmatra svet. Zato su se u italijanskoj Renesansi i birali *dostojni* odnosno dobri modeli za imitaciju. Podražava se (i imitira) ono što se vidi, a ono što je u vezi sa percepcijom utiče na imaginaciju i vizualno mišljenje. Tako imaginacija podražava vizualno mišljenje kao što i vizualno mišljenje podražava imaginaciju,. Može se podražavati jedino ono što je znano, što se vrednuje, razume i prepoznaje na neki način, što se vidi fizički i mentalno.

Uloge koje glumac tumači, osećanja, stavovi i verovanja koje osmišljava tokom procesa nastajanja uloge - utiču na glumca. Tako je i odabir tema, odnosno odabir uloga koje glumac igra veoma važan, jer to postaju imaginarni svetovi u koje je apsorbovan. Iskustva i doživljaji iz imaginarnih svetova koje glumac stvara u odnosu na napisani komad (bilo sam ili uz pomoć reditelja), pored iskustva, nude i



nove uvide. Sznaju se i spoznaju novi prostori, nove ideje, likovi i odnosi, i što je za glumca najvažnije - nove emocije.

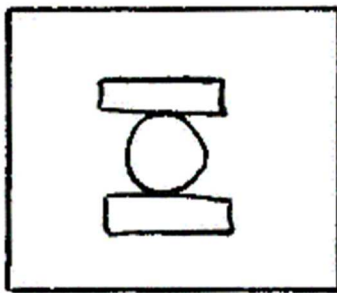
## 8. Odnos vizualizacije i projekcije

### 8.1. Slike kao projekcije draži i slike kao invencije uma

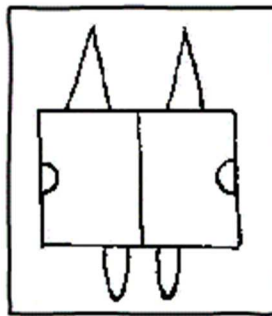
Kod pojedinaca vizualno mišljenje može do te mere biti razvijeno da se jasnoća njihovog “viđenja” mentalnih slika poklapa sa percepcijom, što se opisuje kao fenomen eidetskih slika. Ovakve pojave idu u prilog tezi da se i percepcija projektuje na imaginaciju kao što se i imaginacija projektuje na percepciju, odnosno da percepcija menja imaginaciju u istoj meri u kojoj imaginacija menja percepciju (O'Connor & Aardema, 2005).

Ejdetske slike se prvi put opisuju početkom dvadesetog veka - kao veoma konkretne predstave koje se odlikuju izuzetnom jasnoćom i živim bojama. Erih Jenš (Jaensch, 1930) beleži da se one pojavljuju kod četrdeset procenata sve dece, a takođe i kod nekih odraslih. Dvadeset godina kasnije kanadski neurolog Vajlder Penfield izvodi niz eksperimenata u kojima prati iskustva ispitanika podvrgnutih električnom draženju različitih moždanih lokacija, i beleži pojavu veoma živog pamćenje kod ispitanika pri stimulaciji izvesnih mesta u slepoočnim režnjevima moždane kore (Penfield & Jasper, 1954/1951). Mape napravljene iz ovih eksperimenata i dalje se koriste u neurologiji, a Penfield ih je nazvao *doživljajne reakcije (experiential responses)*. Svi ispitanici složili su se da je ovaj doživljaj življi od svega što su svesno mogli da prizovu u sećanje, i da to nije bilo prisećanje, već ponovno doživljavanje. Zaključeno je da su ejdetske slike projekcije draži, a ne proizvod uma. To je vrsta pamćenja koja čoveku omogućuje da, do detalja, opiše sliku u odsustvu vizualnog stimulusa. Postojanje eidetskih slika je više puta potvrđeno kod različitih autora (Richardson, 1969; Ahsen, 1977). Kasnije psiholozi (Marks & McKellar, 1982) ističu da se ejdetske slike mogu indukovati različitim metodama: 1.

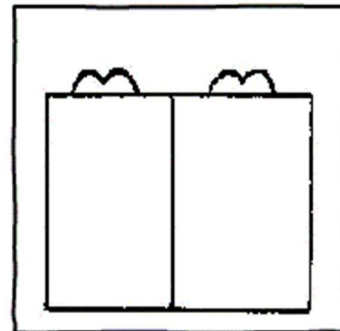
pokazivanjem spoljašnjeg stimulusa (slike ili tona); 2. mišlju, sugestijom, idejom ili unutrašnjom slikom; 3. kombinacijom prva dva. Arnhajm sa druge strane primećuje da, uz veću ili manju živost slike, opažanje karakteriše određena *opštost pojmova*. Ova vrsta *nepotpunosti* tipična je za mentalne slike, ona je proizvod selektivnog uma, koji je sposoban za nešto bolje nego što je razmatranje verno zabeleženih odlomaka. U logici, niko ne tvrdi da opštost jednog pojma čini taj pojam neodređenim - zato što mu nedostaju osobene pojedinosti; nasuprot tome, usredsređivanje na nekoliko bitnih oblika smatra se kao način za izoštravanje pojma (Arnhajm, 1998). Često se jedan predmet ili grupa predmeta, u sećanju pojavljuju na praznoj osnovi, potpuno lišeni svoje prirodne okoline. Ove opšte slike dobro ilustruju duhoviti crteži Rodžera Prajsa (Roger Price, 1918-1990). Učitavanje smisla i paradoks prepoznavanja karakterišu šaljive Prajsove crteže koje je on nazvao *doodles* (eng. doodle - drawing i riddle - zagonetka) igra reči koja je kod nas prevedena kao: "crtarije", mada se više čini da su "zagonetarije". Prajs je pedesetih i šezdesetih godina prošlog veka izdao nekoliko knjiga sa ovim crtežima. Crtarije nemaju nikakvog smisla, dok se ne otkrije njihov naslov. Tako Prajs za jednu običnu pravu crnu crtu kaže, da je bočni izgled nepristojne francuske razglednice. Svi crteži su neobični i duhoviti i predstavljaju jedinstvene mentalne sinteze jednostavnih oblika (slike 11-19).



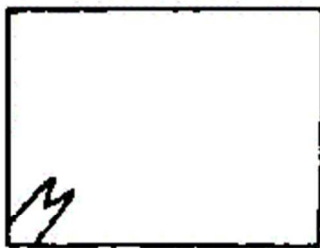
Sendvič od paradajza,  
koji je napravio amater



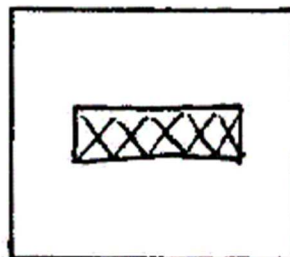
Zec koji čita novine



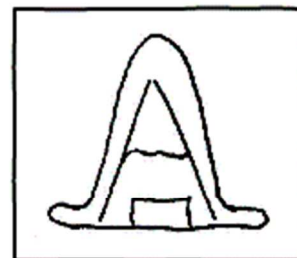
Deca spavaju  
pokrivena ćebetom



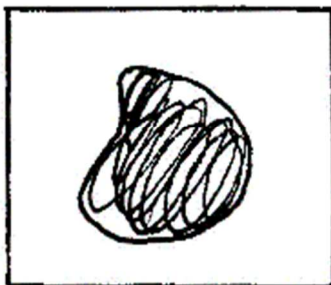
Kljun



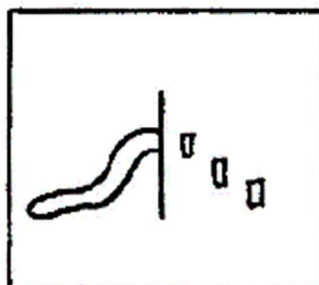
Ajfelov toranj  
posmatran kroz prorez  
poštanskog sandučeta



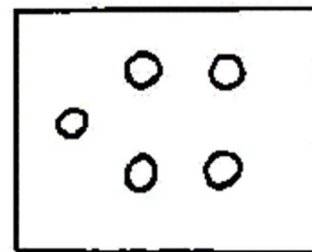
Čovek u sauni, koji se  
sagao pošto mu je pao



Budala u laboratoriji



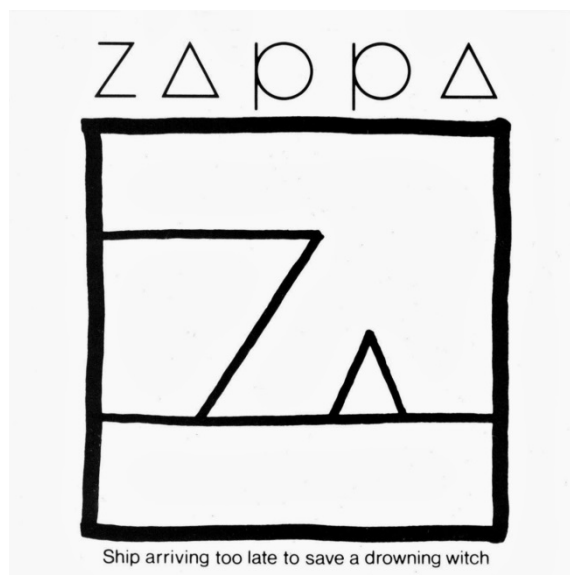
Veoma uporan crv  
prolazi kroz žilet



Slon na leđima u  
bazenu

Slike 11-19. Primeri "crtarija" Rodžera Prajsa

Verovatno najpoznatija zagonetarija Rodžera Prajsa je ona po kojoj je album Frenka Zape dobio naziv: “Brod koji ne stiže da spasi vešticu koja se davi“ (1982) i nalazi se na naslovnoj strani albuma (slika 20)



Slika 20. „Crtarija“ Rodžersa Prajsa na naslovnoj strani albuma Frenka Zape

Prajsovi crteži nam govore kako se krajnje svedenim oblicima može dati različito značenje. Obzirom da su ovi oblici lišeni konteksta, ostavljaju prostor za ličnu projekciju. Imaginacija posmatrača sama učitava oblicima smisao i značenje, ugrađujući svoja iskustva i tumačenja.

## 8.2. Teorije projekcije

Crtež i glumačka kreacija, kao i svaki oblik kreativnog ispoljavanja mogu se posmatrati kao svojevrsne projekcije koje su povezane sa umetnikovim mislima, željama i osećanjima. *Projekcija* (lat. *proicio, ictum= baciti napred, isterati, prognati*) u psihologiji se prvenstveno odnosi na ljudski mehanizam odbrane. Mehanizmi odbrane pripadaju nesvesnom delu *Ega*. Osnovne zajedničke karakteristike delovanja ovih raznolikih mehanizama su da se aktiviraju nesvesno,

nevoljno (automatski) i da manje ili više izopačavaju i krivotvore stvarnost. Projekcija nas štiti od neprijatnih impulsa i nagona negirajući njihovo postojanje u nama i pripisujući ih drugim ljudima. Fenomen projekcije u psihologiju je uveo Sigmund Frojd, koji kaže da je ovaj odbrambeni mehanizam povezan sa neprihvaćenim mislima, željama i osećanjima, to je revolt *Ega* protiv mučnih i nepodnošljivih afekata i predstava (Freud, 2010/1955). Pojam “odbrane“ Frojd je kasnije zamenio pojmom “potiskivanje“, da bi se posle više decenija, opet vratio pojmu odbrane kao adekvatnijem, širem i obuhvatnijem, dok potiskivanje označava samo kao jedan poseban, izuzetno važan i fundamentalan mehanizam odbrane.

Prema Ani Frojd (2010/1937), *Ego* u svojoj borbi sa nagonima i afektima ima na raspolaganju deset različitih metoda: *potiskivanje, regresija, reakciona formacija, izolacija, poništavanje unazad, projekcija, introjeksija, okretanje protiv sopstvene ličnosti, preokretanje u suprotnost*; i deseta metoda koja, kako Ana Frojd kaže, više pripada stadijumu normalnosti nego neuroze, a to je *sublimacija ili pomeranje nagonskog cilja*. Takođe, Ana Frojd ističe da su i identifikacija i projekcija normalni oblici aktivnosti *Ego*, jer u zavisnosti od materijala na koji su primenjene, mogu dati različite rezultate. Kod projekcije se problematična predstava smešta u spoljni svet. Projekcija se određuje i kao arhaični mehanizam odbrane jer: “Arhaični *Ego* koji teži isključivo zadovoljstvu sve ono što je dobro teži da introjektuje i doživljava kao svoje, dok sve ono što je neprijatno doživljava kao spoljašnje, kao *ne ja*” (A. Frojd, 2010/1937: 15).

Doprinos Ane Frojd teoriji projekcije sastoji se u tome što ona ukazuje i na onaj zanemareni, altruistički, pozitivan aspekt ovog mehanizma:

Mehanizam projekcije ne samo da izaziva poremećaj u međuljudskim odnosima zbog stvaranja projektovane ljubomore i zbog ispoljavanja agresije već služi i stvaranju važnih pozitivnih veza a time i stvaranju dobrih međuljudskih odnosa. Ovaj normalan i običan oblik projekcije može da se označi kao 'altruističko ustupanje' sopstvenih nagonskih pobuda drugim ljudima" (A. Frojd, 2010/1937: 111)

Karl Gustav Jung, kao i Ana Frojd, takođe vidi pozitivne strane projekcije, za razliku od Sigmunda Frojda koji govori mahom o njenim negativnim aspektima. Po Jungu to je "opšti psihološki mehanizam kojim se subjektivni sadržaji bilo koje vrste prenose na objekat" (Jung, 2002: 138). Po Krisu (Kris, 1952) projekcija tokom umetničkog stvaranja služi da se pronađu izgubljeni objekti. Glumac će tačno projektovati u ulogu sve one izgubljene objekte koje povezuje sa likom. Svaki objektni odnos glumac u sceni može izraziti kroz svoj lik, ili to iskustvo doživeti zajedno sa likom. Sve želje i potrebe koje nije uspeo da ostvari, glumac može da podari liku i da ih tako kompenzuje, da doživi zadovoljenje tih neostvarenih želja ili potreba. Argumentaciju za Krisove izgubljene objekte, kao i za čitavo izloženo polje projekcije - sagledano sa psihološke strane, potražićemo u eksperimentu sa tehnikom crteža koji je izveden sa glumcima, a biće prikazan u poglavlju 9.

Stanislavski sa druge strane govori o *objektu pažnje*, koji ukoliko je privlačniji "utoliko snažnije vlada nad pažnjom glumca" (Stanislavski, 2004/1936: 93). Funkcija objekta pažnje je da zaokupira glumca da bi glumac svoju pažnju zadržao na sceni, a ne u gledalištu (u smislu nelagodnosti da ga neko gleda i procenjuje). Bliski objekt služi da se *usredsredi* pažnja kako se ne bi rasejala: "Kada se pažnja usredsredi na objekat, onda se, prirodno, javlja potreba da učinimo nešto s njim" (Stanislavski, 2004/1936: 94). Glumački objekt pažnje svakako može biti (i svakako jeste) predmet

projekcije. U njemu glumac vidi ono što mu je potrebno. Projektovano može biti i ono što je izgubljeno, kao i ono što je prisutno (pronađeno).

“Projektovanje na ljude izgleda da je vezano samo uz današnji stupanj svesti“ (Vlajković, 1996: 58). Još je u doba racionalizma i prosvetiteljstva, iz čovekove svesti proterano sve “natprirodno, mistično, nestvarno i nepostojeće“ (Vlajković, 1996: 60). Pod uticajem nemačke filozofije čovek prihvata da je sam sebi bog. Mitska bića, bogovi i njihovi pomoćnici iščezli su, čovek je ubio boga. “Prema jednom službenom popisu iz Vavilona oko 800. godine pre nove ere zabeleženo je da je broj bogova i viših bića iznosio 65 000, a Petronius se još tužio (žalio) da neki gradovi Rimskog carstva imaju više bogova nego stanovnika“ (Vlajković, 1996: 61). Ovi nesvesno projektovani sadržaji počeli su da se vraćaju čoveku kao njegovo vlasništvo, da bi u sebi počeo da ih otkriva kao “psihičke faktore, tendencije, porive, nagone, impulse, komplekse, arhetipove. { ... } Projekciono polje, koje je pre obuhvatalo čitavu prirodu, suzilo se sada u pretećoj meri - samo na ljude“ (Vlajković, 1996: 61- 62).

Čovek više nema bogove i viša bića u koja će projektovati sve ono što želi ili ne želi, sada tu ulogu igraju ljudi iz njegove okoline. Na drugu osobu možemo projektovati kako svoje najgore, tako i svoje najbolje osobine. Glumac na sceni iz sebe projektuje osobine koje misli da pripadaju liku. Projektovano može biti ne samo zlo već i dobro, ne samo potisnuto, već i ono što nikada nije bilo svesno, ne samo lično već i opšteljudsko, što pripada narodima, kulturama, dakle, što može da pripada i glumčevom liku. Glumac može dati liku nešto što je usvojio kroz kulturu, religiju, obrazovanje, društvo, nešto arhetipsko ili mimetičko, nešto što nije njegova trenutna apsorpcija, ali mu je poznato kao mogućnost.



Po Jungu (1984, 1993) ono što čovek najčešće projektuje na druge ljude je njegova sopstvena *Senka*, to je sveukupnost onoga što ličnost ne želi da bude i što ne priznaje da jeste. Jung je Frojdovu ideju *Ida* poistovetio sa arhetipom *Senkom*. U njoj mogu biti naše detinjaste, nepoznate sklonosti, potreba za igrom i maštanjem, sposobnosti stvaralaštva, intuicije, spontanost, kao i nagonске težnje. Potiskivanje ovih osobina *Senke* ne dolazi se do rešenja, već se stvara još veći problem. Kako osoba nije više u kontaktu sa ovim nesvesnim sadržajima oni u podzemlju psihe, ne samo da ne iščezavaju, nego bujaju - postaju sve više divlji, sve infantilniji, neobuzdaniji i nezavisniji od ostalih aspekata ličnosti. Upravo sve ove osobine glumac može da projektuje i u lik - da izrazi mržnju, gađenje, bes, ono što možda privatno ne bi nikada uradio, ili bi uradio, ali zna da je socijalno neprihvatljivo i povlači posledice. Jungova *Senka* podrazumeva delove ličnosti koji su potisnuti zbog kognitivne ili emotivne neusaglašenosti, a koji bi pripadali *Egu* da su sa njim integrisani. *Senku* najlakše možemo prepoznati u nekoj drugoj osobi iz svoje sredine. Obično je to osoba istog pola koja nas bez vidljivog razloga naglašeno iritira. Kako kaže švajcarska analitičarka Maja Štorh: “Pokaži mi čoveka koji te strašno nervira i ja ću ti pokazati tvoju *Senku*“ (Štorh, 2011). Ili kako je Jung govorio - ako je čovek u stanju da vidi sopstvenu *Senku*, i da podnese saznanje o njoj, on je sačuvao lično nesvesno (Jung, 2003).

Glumac često radeći na različitim ulogama ima priliku da se susretne sa svojom *Senkom*. Prednost glumca ovde je što on može da izrazi i odigra osobu ili karakteristiku koja ga nervira, svestan nje ili ne, rezultat je u ovom slučaju isti, ona je ispoljena i viđena. Tako glumac izražavajući svoje lične negativne karakteristike kroz ulogu, čuva svoje lično nesvesno, odnosno usaglašava ga sa svojim antipodom – arhetipom *Personae*. “Persona je ono, što čovek u stvari nije, već ono što on i drugi

ljudi misle da jeste“ (Jung, 2003: 129). Postoji jedno lice koje čovek nikada ne pokazuje svetu jer ga skriva pomoću *Persone*. “Svet iziskuje određeno ponašanje i ljudi od profesije trude se da udovolje tim zahtevima“ (str. 129). Tako se ljudi ponašaju u skladu sa društvenim normama, kako bi bili društveno prihvatljivi i priznati. “Na taj način se dešavaju nesreće. Čovek, naime, onda živi još samo u svojoj sopstvenoj biografiji“ (str. 129). *Persona* predstavlja ono što čovek misli da je prihvatljivo, i zbog toga je pokazuje; dok je *Senka* ono što čovek misli da je neprihvatljivo i zbog toga je skriva.

Finkovi vizualni principi ekvivalentnosti koji su prikazani u ovom radu ukazuju nam na povezanost glumčeve percepcije i imaginacije, odnosno na kodirajuću, perceptivnu, spacijalnu, transformacijsku i strukturalnu povezanost glumca i lika (Finke, 1989). Dakle, lik “posmatra“ iste objekte, odnose i pojave koje glumac posmatra, u zavisnosti od toga u koji je imaginarni svet glumac “odlučio“ da bude apsorbovan, u svet *Senke* ili *Persone*. Deluje podjednako razumno da glumci kroz svoj lik mogu da odigraju neke karakteristike *Senke* ili *Persone*; tako je i lakše jer se sve odigrava u ime lika. Glumci već na osnovu napisanog dramskog teksta intuitivno procenjuju da li karakteristike lika više odgovaraju *Senki* ili *Personi* glumca; odnosno, kako Nemiro (1997) kaže - koliko karakteristike lika koje se mogu doživljavati kao njegov identitet odgovaraju identitetu glumca. Tenzija između ova dva identiteta upravo zavisi od toga da li je lik bliži glumčevoj *Senki* ili je bliži *Personi*. Kada glumac kroz svoj lik igra karakteristike *Senke* proces je sigurno teži nego kada igra karakteristike *Persone*, jer zahteva prihvatanje, ili kako Jung kaže integraciju.

### 8.3. Tehnika aktivne imaginacije

Jung (2002, 2003) je svoje pacijente podsticao da objektivizuju proizvode aktivne imaginacije: da nacrtaju, naslikaju, odigraju /odglume, napišu ili izvajaju svoj unutrašnji doživljaj. On je primetio da dobijeni crteži ili slike, često imaju sličnosti sa slikama iz kineske, indijske, egipatske ili grčke mitologije i religijske umetnosti, iako pacijent nema nikakvih saznanja o umetnosti, mitologiji i religiji ovih civilizacija. U skladu sa novim uvidima Jung, razvija teoriju nesvesnog , uvodeći koncept kolektivno nesvesnog :

Kolektivno nesvesno je jedan deo psihe, koji se od individualno nesvesnog može razlikovati utoliko što ono za svoju egzistenciju ne treba da zahvali individualnom nesvesnom i otuda ne predstavlja nikakvu ličnu tekovinu. Dok se individualno nesvesno suštinski sastoji iz sadržaja, koji su u jednom trenutku bili svesni, ali su iz svesti iščezli dok su bili ili zaboravljeni ili potisnuti, dotle sadržaji kolektivno nesvesnog nisu bili nikada svesni, prema tome nikada nisu bili stečeni individualno, već svoje prisustvo zahvaljuju isključivo nasleđivanju (Jung, 2003: 53).

Jungovo razumevanje kolektivno nesvesnog je utemeljeno u evolucionoj biologiji, jer kao što dete dolazi na svet sa formiranim i “visoko razvijenim mozgom“ – čija se evolucija dešavala kroz vekove, tako se i “nesvesna psiha sastoji od nasleđenih instinkata, funkcija i oblika, koji su bili svojstveni još ancestralnoj psihi“. To nisu, kaže Jung, nikakve nasleđene predstave, “već *mogućnosti* za takve predstave“ (Jung, prema, Trebješanin, 2011: 206).

Tehnika aktivne imaginacije je Jungov originalni način istraživanja i osveščivanja sadržaja nesvesnog kod svojih pacijenata, ali i svog sopstvenog - to su

“serije fantazija koje oživljava usmerena koncentracija“ (Jung, 2003: 59). Osobnost aktivne imaginacije je u tome što se susreću i spajaju nesvesno, često besciljno maštanje, i svesno analitičko mišljenje i tumačenje. Kada usmerimo pažnju na simboličke slike mašte, one se preobražavaju spontano, imaju svoj život i razvijaju se u skladu sa sopstvenom imanentnom logikom. Ovaj Jungov metod ima dve povezane faze. U prvoj fazi, pojedinac se prepušta pažljivom posmatranju proizvoda svoje imaginacije. Jung kaže da ova faza često dobija dramsku formu (u smislu zapleta i dešavanja). Čovek koji je vođen, treba da omogući predstavama da se prirodno i neometano nižu, a da se pritom uzdrži od svake racionalne, etičke ili estetske kritike. On kreće od neke slike (zamišljene ili umetničke), fotografije, vizije, ili neke scene iz sna, koncentriše se na nju i pusti je da “oživi“. Tako i glumac koncentrišući se na svoj doživljaj lika, može da ga vizualizuje u različitim mogućim i nemogućim situacijama. Pri ovakvom odmotavanju filma, kaže Jung, scenario piše naše nesvesno. Bez obzira kako se film odvija, gde se slike kreću i šta se dešava, osoba treba pažljivo da prati zbivanja, da se suoči sa porukama vlastitog nesvesnog odnosno da nacrti crtež. U drugoj fazi, osoba na osnovu svog iskustva, znanja i razmišljanja obrađuje dobijenu građu, analizira slike i simbole, i otkriva šta bi oni mogli da znače, zbog čega se pojavljuju i kakav smisao imaju za njegov život. Aktivna imaginacija, kao proces produkcije i povezivanja predstava iz nesvesnog, nalazi se pod uticajem i kontrolom svesnog dela *Ega*. Tako se dobija kreativni materijal nastao iz saradnje nesvesnog, nekontrolisanog procesa maštanja, i aktivnog, kreativnog svesnog mišljenja (Jung, prema Trebješanin, 2011). Slično kao kada čovek analizira san, kaže Jung: nije dovoljno san o zmiji dovesti u vezu sa mitskom pojavom zmije, jer ko može garantovati da je funkcionalni značaj zmije u snu isti kao u njegovom mitološkom okviru? Važno je šta zmija predstavlja za tu osobu, a ne šta predstavlja

na generalnom simboličkom nivou. Tako je i sa kreativnim vizualnim mišljenjem - projektovana slika ima jedinstvenu simboličku i značenjsku važnost za glumca. Ona nije neka simbolička (opšta) slika - glumac interpretirajući sliku projektuje svoj lični sadržaj. To što je projektovano jeste oblikovano socijalnim okvirom u kojem glumac živi, ali je pre svega glumac, kao i čovek, glavni interpretator socijalnog okvira. Jedino glumac sam daje pravi odgovor, koji predstavlja izomorfizam njega i lika. Vizualizacija u glumačkom procesu bi terminologijom Karla Gustava Junga bio glumčev *imago* lika, koji se pokreće kroz imaginativno mišljenje. Opredmećeni izrazi aktivne imaginacije nisu umetnička dela i nemaju estetsku vrednost, već isključivo psihološku, kaže Jung. Tako i vrednost glumačkih vizualizacija, predstavlja sopstvenu psihološku podršku, u cilju podsticanja glumačke kreativnosti na sceni.

#### **8.4. Projektivne tehnike u funkciji dijagnostike: crtež = projekcija**

Lorens Frank (Frank, 2010/1939) formuliše tzv. projektivnu hipotezu prema kojoj ljudi suočeni s nejasnim i nestrukturisanim sadržajem teže smanjivanju nelagode (ili nejasnoće) sadržaja, uvodeći red i strukturu. Pri tome se koriste projekcijom jer u novo strukturisani materijal ugrađuju svoja iskustva i tumačenja - materijalu daju svoj jedinstveni pečat. Projektivne tehnike koriste specifične strategije izlažući osobi vizualne stimulse bilo na papiru (crtež) ili predlaganjem neke vođene fantazije (npr. Jungova aktivna imaginacija), koja pospešuje vizualno mišljenje. Najčešće se primenjuju tehnike koje je Linzi klasifikovao 1959. godine :

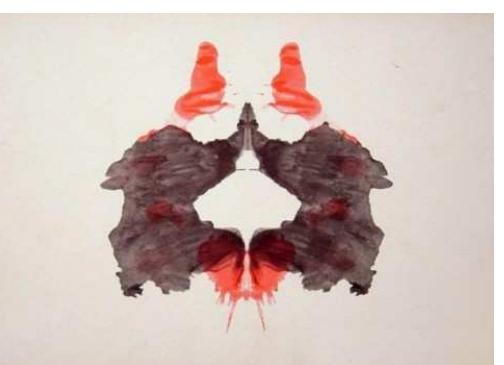
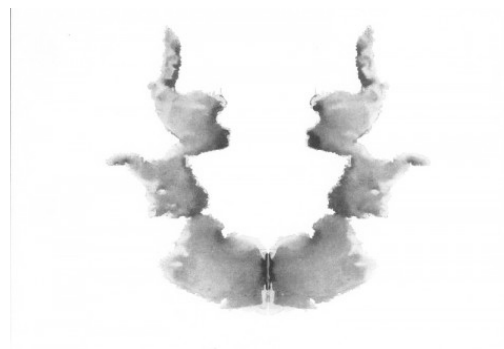
- *asocijativne tehnike (associative techniques)* – zasnivaju se na pokazivanju različitih stimulusa kako bi se od osobe izmamila trenutna (prva) misao.
- *tehnike dovršavanja (completion techniques)* – od osobe se očekuje da završi rečenicu ili da završi crtež.

- *tehnike konstrukcije (constructive techniques)* – od osobe se traži da osmisli priču, da izvaja skulpturu ili da nacрта sliku.
- *izborne/uređivačke tehnike (choice/ordering techniques)* – od osobe se traži da sortira grupu slika ili rečenice.
- *ekspresivne tehnike (expressive techniques)* – osoba se usmerava da odgovara na date stimulse kroz ličnu ekspresiju (igranje uloga, drama ili ples) (Linzey, prema Porr et al, 2011: 32)

Projektivni postupci koriste se za otkrivanje i tumačenje karakterističnih načina ponašanja jedne ličnosti, njenih stavova, motiva ili dinamičkih crta - na osnovu njenih odgovora na zadati projektivni materijali. Kod projektivnih tehnika (testova) suština postupka je da se ispitaniku da nedovoljno strukturisan materijal i od njega se zahteva da ga dovrši ili tumači. Očekuje se da će ispitanici sasvim spontano u svoje tumačenje projektovati želje, težnje, lična stanja, shvatanja i osobine. Kao što smo videli u Jungovoj tehnici aktivne imaginacije, čovek sam tumači svoj san, sliku, viziju, ili neku scenu iz života, bez ikakve interpretacije terapeuta. Terapeut ne sme da tumači odgovore klijenta niti da ga na bilo koji način usmerava, da ne bi “unosio” svoj lični sadržaj. Čovek, kao što Jung ističe, mora sam da tumači simbole koje vidi ili izražava.

U psihijatriji i psihologiji u velikoj je upotrebi projekcioni test švajcarskog psihijatra Hermana Roršaha (Rorschach, 2011/1921), poznatiji kao Roršahov test mrlja koji spada u prvu Linzijevu grupu asocijativnih testova. Roršah je svojom projektivnom tehnikom ukazao na značaj tumačenja crteža, a njegov test mrlja objavljen je 1921. godine u knjizi *Psihodijagnostika*. Obzirom da je Roršah već

sledeće, 1922. godine, preminuo, veoma mlad, za promovisanje testa su uglavnom zaduženi njegovi sledbenici. Roršah bi kanuo kap mastila na papir, preklopio ga i tako dobio nedefinisane i simetrične oblike (slika 21), koje bi potom davao pacijentima na tumačenje.





*Slika 21. Mrlje u Roršahovom testu (Roršah, 1921)*

Ovom projektivnom tehnikom od subjekta se traži da pogleda sliku mrlje i da kaže šta vidi na njoj. Prvenstveno test mrlja služio je za prepoznavanje shizofrenog profila ličnosti i drugih mentalnih poremećaja. Roršah je svoj test normirao sa “zdravim ispitanicima“ i utvrdio koji su odgovori “tačni“, odnosno, koji se najčešće javljaju kod ispitanika bez poremećaja, te su samim tim dijagnostički neutralni. Suprotno od toga, utvrđeno je koji su odgovori nekonvencionalni tj. dijagnostički indikativni i mogu biti odraz kreativnosti ili patologije. Zanimljivo je da Roršahov test nije osjetljiv na razlike između kreativnosti i patologije. Roršah je ovu razliku verovatno pravio na osnovu drugih parametara. Iz ovoga možemo zaključiti da se neobični i nekonvencionalni crteži i njihovo tumačenje mogu pojaviti i kod glumaca, kao rezultat kreativnog mišljenja. Roršah je najpre eksperimentisao sa oko 40 crteža



(mrlja), onda je broj sveo na 15 jer su se oni pokazali kao najproduktivniji za prepoznavanje, i konačno je test sveo na 10 crteža (mrlja).

### 8.5. Projekcija u umetnosti

Arnhajm je govorio da je: umetnost uspešno sredstvo za istraživanje ljudskog uma kao i za staranje o njemu, i da se umetnici često spašavaju duševnog bola pomoću umetnosti (Arnhajm, 2003/1992). Poznat je primer američkog slikara, predstavnika apstraktnog ekspresionizma, Džeksona Poloka (Jackson Pollock) koji je 1939. godine, uradio sedamdeset crteža kada je bio pacijent jednog psihoanalitičara obučenog da primenjuje Jungove metode. Ovi crteži na specifičan način prikazuju opšta stanja u kojima se ljudi nalaze, kao što prikazuju opsesije i nemire koji u tom momentu muče Poloka (slika 22).





*Slika 22. Crteži Džeksona Poloka urađeni tokom lečenja*

Vizualni simbolizam u umetnosti kao i u terapiji otkriva stavove, osećanja, porive i verovanja koje osoba ne bi “lako priznala“. Arnhajm objašnjava:

...kada govorim o svom ocu, ja ga identifikujem nedvosmisleno. Nije tako ako pominjem sliku nekog visokog drveta koje na nekom podsvesnom nivou moga uma predstavlja mog oca, ali se ne poistovećuje svesno sa njim. Ta slika mi dopušta da se bavim mišlju o mom ocu ne morajući da priznam da upravo to radim. Slika drveta izaziva u meni čitavu smešu odjeka koji služi kao zaklon za određene veze koje imam na umu, a nisam spreman da ih otkrijem.

(Arnhajm, 2003/1992: 180)

Mišljenje i emocije postaju vidljivi crtanjem. Nesvesno proizvodi misli kojima umetnik dozvoljava da stignu u svest samo pod uslovom ako su estetski prerusene (Kris, 1952). Predmeti koje crtač prikazuje jesu čulni opažaji, a takve su i likovne predstave koje on stvara, tako da sam crtač predmetu daje smisao i stavlja ga u određeni kontekst.

Autori psihodinamske orijentacije tumače umetnost kroz sublimaciju, koja predstavlja “poseban mehanizam odbrane ličnosti od frustracije. To je usmeravanje infantilnog seksualnog impulsa sa neprihvatljivog ka društveno prihvatljivom smeru delovanja” (Ognjenović, 1985: 33). U životu, kao i u umetnosti ništa nije slučajno, postulat je psihoanalize. Za sve postoji razlog, samo se taj razlog nalazi duboko u nesvesnom, i treba ga pronaći - otkriti. Shvatanje čoveka kao *Homo biologicus*-a, može se prepoznati i u psihoanalitičkom objašnjenju kreativnog procesa, to je “sebičnjak koji usmerava naše akcije i onda kad izgleda da su one sasvim slučajne i besmislene” (prema Ognjenović, 1985: 32).

Svaki umetnik neurotik, što ne znači da svaki neurotik može biti umetnik. Katarza donosi “rasterećenje nagona”, i ona se postiže “mehanizmom projekcije, eksternalizacijom svog unutrašnjeg problema i nabacivanjem na drugu, obično fiktivnu ličnost” (Ognjenović, 1985: 34).

Projektivna tehnika aktivne imaginacije koju je koristio Jung, zasniva se na vizualizaciji, izražavanju kroz crtež i druge umetničke tehnike. Kada se uzme u obzir vizualni model mogućnosti i moć projektivnih tehnika zasnovanih na vizualizaciji postavlja se pitanje: mogu li takve tehnike direktno stimulisati kreativni proces glumca i neposredno uticati na kvalitet izvođenja?

Od glumca se ne bi mogla očekivati veština i rutina koju profesionalni vizualni umetnici stiču savladavanjem likovnih tehnika, ali se može očekivati da glumčevi crteži projektuju njegove misli i osećanja. Jung je svakako nudio svojim klijentima da sebi biraju prikladni medij izražavanja, i možda baš zbog toga glumcu treba ponuditi još jednu alternativnu tehniku koja se zasniva na vizualizaciji. Kako je pokazano, imaginativni procesi u umetnosti uslovljeni su vizualnim mišljenjem, otud i

pretpostavka da rad na ulozi može biti stimulisan vežbom crteža i iskustvima iz Jungove tehnike aktivne imaginacije koja glumcu može da otvori nove *moгуćnosti*. Estetski kvalitet crteža nije u fokusu - već njegovo značenje i vrednost za samog crtača. Važno je kakvo značenje nacrtani simboli imaju za glumca, i šta menjaju i/li pokreću u njemu. Crtanjem impresija koje su vezane za ulogu glumac može izraziti svoj subjektivni doživljaj, istražiti mogućnosti, vizualizovati aktualni sadržaj kojim se bavi vezano za lik i scenu, podstaći pojavu novih asocijacija ili njihovih kombinacija, kao i pojavu novih mentalnih sinteza. Istraživanja novijeg datuma kognitivnih psihologa ističu značaj i povezanost vizualnog mišljenja, različitih primera mentalnih sinteza, kao i konceptualne ekspanzivnosti - naročito kod korišćenja apstraktnog mišljenja. Takođe, model mogućnosti je uslovljen odabranim imaginarnim okolnostima koje se vizualno određuju, pa nam sve ovo potvrđuje da vizualizacija kroz crtež može glumcu da otvori nove kreativne mogućnosti u kojima će imaginarnu sliku koristiti kao pokretač za glumačku igru i izvođenje.

## 9. Istraživanje: Primena tehnike crteža u kreativnom procesu glumca

Potaknuti projektivnim tehnikama, naročito Jungovom tehnikom aktivne imaginacije, tokom rada smo, kroz analizu različitih teorija, modela i istraživanja, utvrđivali značaj vizualnog mišljenja i vizualizacije za pokretanje generativnih procesa, posebno asocijativnog mišljenja i stvaranje mentalnih sinteza, a sve u cilju razumevanja kako principi njihovog funkcionisanja mogu uticati na pokretanje i podsticanje glumačke kreativnosti.

Kroz istraživanje koje sledi, empirijski će biti ispitano da li tehnika crteža može uticati na stepen kreativnosti kod glumaca, kao i na koji način se principi vizualnog mišljenja i vizualizacije mogu primeniti u osmišljavanju novih tehnika, u funkciji razvoja glumačkog izraza i uloge.

### 9.1. Metod

Empirijsko istraživanje vizualizacije uveli smo radi provere primene tehnike crteža, i njenih efekata u glumačkom postupku. Uticaj vizualnog mišljenja na glumački rad moguće je i praktično podvrgnuti proveru, pored ispitivanja teorijskih uvida koje su nam ponudili autori iz različitih disciplina. Teorijska analiza je omogućila da utvrdimo okvire vizualnog mišljenja i principe funkcionisanja kod čoveka uopšte, kao i kod glumca, a time da utemeljimo načine daljeg istraživanja i primene u glumačkoj praksi. Ronald Fink pored implicitnog kodiranja i karakteristika ekvivalentnosti vizualizacije i percepcije, naglašava i karakteristiku “neuhvatljivosti” vizualizacije (Finke, 1989). Upravo zbog ove karakteristike imaginarne slike, mi smo se odlučili za tehniku crteža, da bi glumac direktno (na papiru) zabeležio tu

neuhvatljivu sliku kao izraz njegovog doživljaja lika u dijalogu. Vizualizacija je kod glumaca u eksperimentu operacionalizovana crtežom, dok je implicitno kodiranje bilo evidentno kroz vizualni odabir na osnovu memorijskih tragova i usmeravanje pažnje na objekte, likove i situacije potaknute dijaloškim stimulusom. Tokom eksperimentalne sesije, crtež se radi neposredno posle čitanja dramskog teksta, odnosno pre glumačkog rada na dijalogu. Vizualizacija izazvana dijaloškim stimulusom, operacionalizovana kroz crtež koji postaje vizualni stimulus, podstiče istraživačke, imaginativne i generativne procese i menja kvalitet izvedenog – polazište je i hipoteza ovog eksperimenta. Obzirom da je početni stimulus dramski tekst, koji se zasniva na verbalnom procesiranju, a da je transformacijska složenost ili kreativna sinteza veća ako potiče od vizualnog stimulusa (Pearson & Logie, 2004), verbalni stimulus je transformisan u vizualni, uz očekivanje da će glumci pokazati veću mentalnu manipulaciju i transformacijsku složenost, koja bi mogla dovesti do višeg stepena njihove kreativnosti. U našem eksperimentu dramski tekst obezbeđuje strukturu, u smislu zaokružene priče, kao i početni stimulus koji podstiče glumačku vizualizaciju. Takođe metod je osmišljen uz osvrt na istraživanja intuicije (Policastro, 1995), u kojima je pokazano da se vizualizacija i crtež mogu posmatrati kao mentalne improvizacije u ispitivanju mogućih svetova i situacija – improvizacije koje prate glumačku intuiciju, i omogućuju apsorpciju u imaginarne okolnosti lika.

Važno je podsetiti se nalaza koji pokazuju da tokom vizualnog mišljenja treba redukovati ili potpuno izolovati verbalno procesiranje, jer ono remeti vizualizaciju (Shepard 1978; Della Sala, et al. 1999; Intons-Peterson, 1996). Ispitanici u ovom eksperimentu dobili su instrukciju na početku zadatka, da nacrtaju doživljaj svog lika, i nisu bili prekidani do kraja zadatka, odnosno nisu dobijali nikakve instrukcije za vreme trajanja vizualizacije, niti su sami, uzimajući u obzir prirodu zadatka, koristili

verbalizaciju. Umesto toga, bili su pozvani da svoj doživljaj vizualizuju i izraze crtanjem.

Ako se prisetimo eksperimenata kognitivnih psihologa u kojima su ispitanici zamišljali i crtali životinje sa druge planete (Ward, 1994), ili za njih osmišljavali nove ambijente (Sifonis, 1995), evidentno je da se ljudi, čak i kada imaju priliku da nacrtaju nešto što je potpuno nepoznato i drugačije, oslanjaju na postojeće koncepte, odnosno crtaju imaginarna bića i objekte tako da budu vrlo slični onome što je iz iskustva poznato (ljudi i životinje). Slično eksperimentalno istraživanje sa crtanjem imaginarnih objekata, pokazalo je da bolji kreativni rezultati nastaju ako se ljudi ohrabre da *apstraktno* misle (Cacciari, Levorato & Cicogna, 1997). U instrukciji u našem eksperimentu neposredno pre crtanja naglašeno je da: “Stil izražavanja može biti potpuno slobodan. Možete nacrtati i nešto apstraktno što pokreće vaš doživljaj lika, odnosno šta god želite“. Ovo je učinjeno upravo da bi se podstaklo apstraktno mišljenje, i kako ispitanici ne bi razmišljali samo u granicama konkretnog i realističnog.

### ***9.1.1. Ispitanici***

U istraživanju je učestvovalo osmoro glumaca: četiri profesionalna glumca i četiri glumice sa akademskim obrazovanjem (nivo Master studija), starosti od 26-32 godine, sa 3 do 8 godina profesionalnog iskustva.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Lista glumaca/ica koji su učestvovali u eksperimentu istaknuta je u Prilogu 12.5.

### *9.1.2. Stimulusi i procedura*

Osmoro glumaca bilo je podjeljeno u dijade. Svaka dijada je radila dve kratke dijaloške scene iz drama "Galeb" (Prilog 12.1) i "Tri sestre" (Prilog 12.2), Antona P. Čehova (Čehov, 1988), ali u različitim uslovima. Izražavanje tokom izvođenja scena je bilo slobodno, verbalno ili neverbalno (po njihovom izboru), uz otvorenu mogućnost korišćenja različitih stilsko-žanrovskih usmerenja. Čehovljeve drame su izabrane kao dobri primeri psihološkog realizma, koji predstavljaju bazičnu literaturu tokom glumačkih studija u okviru našeg obrazovnog sistema. Svaki dijalog rađen je po dva puta u eksperimentalnim uslovima, i dva puta u kontrolnim, sa različitim ispitanicima, a uslovi su varirali u odnosu na primenu tehnike crteža.

*U eksperimentalnim uslovima*, glumci su dobili kratak dijalog, približne dužine 210-300 reči, nakon čega su imali pet minuta da ga pročitaju, svako za sebe. Potom su bili zamoljeni da urade petnaestominutnu vežbu, da vizualizuju svoj doživljaj lika na osnovu pročitane scene i da taj doživljaj izraze crtežima. Rečeno im je da mogu da nacrtaju i nešto apstraktno što pokreće njihov doživljaj lika. Bili su im ponuđeni drvene bojice i flomasteri različitih boja, kao i više belih papira A4 formata. Takođe im je rečeno da za svaku novu ideju koriste novi papir, i da crteže na kraju numerišu po redosledu crtanja (ako ih je bilo više). Nakon crtanja glumci su imali sat vremena za rad na dijalogu, a potom je njihovo izvođenje snimljeno uz pomoć profesionalne opreme, i saradnika angažovanih za snimanje slike i tona. Kamera je bila postavljena centralno naspram omeđanog scenskog prostora, a prilikom snimanja korišćen je statičan široki plan. Nije korišćena specijalna rasveta, obzirom da nije postojala potreba za tim, a istraživanje je organizovano kao jedna glumačka proba.



U *kontrolnim uslovima* glumci su čitali i pripremali scenu 1 sat i 20 minuta, i potom je izvodili. Oni nisu imali vežbu sa crtežom, već dvadeset minuta duže za probu. Nakon pripreme, i njihovo izvođenja su snimljena pod istim profesionalnim uslovima. Kako je ovo ponovljeni nacrt, svaka dijada je radila u eksperimentalnim i u kontrolnim uslovima, ali na različitim dijalozima. Redosled rada na scenama bio je balansiran.

Posle izvođenja u eksperimentalnim uslovima urađeni su kratki intervjui sa glumcima, kako bi se registrovali utisci o pokrenutim asocijacijama tokom uvodne vežbe crtanja. Pitanja u intervjuu su bila sledeća:

- *Da li mislite da je crtež na bilo koji način uticao na izvođenje scene? Ako jeste, kako?*
- *Šta se dešavalo sa crtežom (slikom) tokom scene? (Pitanje je namerno postavljeno kolokvijalno da bi se olakšalo razumevanje i izbegla intelektualizacija i teoretizacija).*
- *Šta je na papiru - šta Vam se čini da ste nacrtali?*
- *Šta Vam se čini da je Vaš partner nacrtao?*

Eksperimentalne sesije za pripremu i snimanje scena su organizovane na Fakultetu dramskih umetnosti u dve udaljene učionice, tokom vikenda. Prostor su bili pripremljeni za probu, izvođenje i snimanje. Prvog dana vikenda jedna dijada je radila u eksperimentalnim uslovima (sa zadatkom crtanja) dijalog iz drame "Tri sestre" u prepodnevnom terminu ukupnog trajanja od dva sata, uključujući snimanje izvođenja i završni intervju. Potom je usledila pauza od pola sata, i potom je ista dijada u kontrolnim uslovima radila na dijalogu iz drame "Galeb", ukupnog trajanja

od sat i četrdeset minuta, bez intervju na kraju. Druga dijada je prvo radila u kontrolnim uslovima dijalog iz “Tri sestre“, a nakon pauze je u eksperimentalnim uslovima pripremala dijalog iz drame “Galeb“. Drugog dana je postupak ponovljen sa trećom i četvrtom dijadom. Trajanje rada u eksperimentalnim i kontrolnim uslovima je kod svih dijada bilo isto.

Na osnovu svih izvođenja, napravljeno je osam snimaka dijaloških scena koje su potom podvrgnuti daljoj analizi i proceni.

### **9.1.3. Merenje i obrada podataka**

Nakon završetka eksperimenta snimci dijaloga bili su prosleđeni procenjivačima radi obavljanja postupka procene. Korišćena je konsenzualna tehnika procene – *CAT (Consensual Assessment Technique, 1982)*, koja se učestalo koristi za procenu kreativnosti. Oslanja se na *nezavisne procene* eksperata koji su upoznati sa domenom u kojem rad nastaje.<sup>3</sup>

Izbor tehnike merenja izvršen je na osnovu analize dostupnih postupaka i ranijih istraživanja. Kreativnost je vrlo kompleksan multidimenzioni fenomen, ne tako jednostavan za definisanje i merenje. Uslovi su ponekad pogodniji, a nekad štetniji za razvoj kreativnosti, stoga u različitim uslovima ispitanici postižu različite rezultati. Nijedan test ne može obuhvatiti sve aspekte kreativnosti, snimajući pritom i socijalne komponente, i faktore sredine koji mogu uticati na rezultat testa. S druge strane, sud o kreativnosti je nužno subjektivan: “Svaka procena kreativnosti je neminovno relativna i ograničena vremenom i prostorom“ (Hennessey, Amabile, & Mueller, 2011: 255). Međutim, veći broj istraživanja pokazao je da se konsenzualnom tehnikom procene može doći do mere kreativnosti koja se smatra, ako

---

<sup>3</sup> Lista nezavisnih procenjivača koji su učestvovali u postupku procene istaknuta je u Prilogu 12.6.

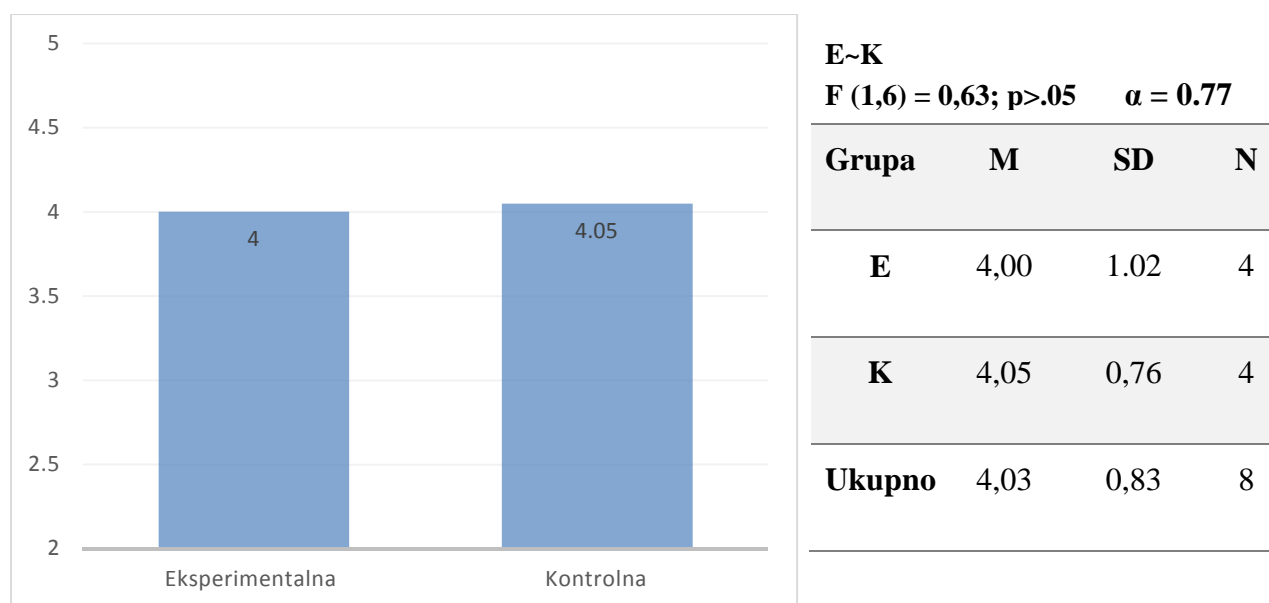
ne potpuno objektivnom, onda svakako relevantnom, pod uslovom da se “prikladni procenjivači“, dakle eksperti, slože da rezultat poseduje izvestan stepen kreativnosti. Ovakva vrsta merenja odnosi se pre svega na kreativnost produkta. CAT tehnika je bazirana na pretpostavci da su prikladni procenjivači oni koji su dobro upoznati sa domenom (u našem slučaju izvođačke umetnosti), nemaju prilike da polemišu međusobno, i nisu obučavani od strane istraživača. Dakle, pouzdanost merenja potvrđuje se stepenom intersubjektivne saglasnosti nezavisnih procena, koji može biti proveren statističkim postupkom analize relijabilnosti i izračunavanjem Kronbahovog alfa koeficijenta (Cronbach  $\alpha$ ). Relijabilnost se smatra prihvatljivom kada je Kronbahov koeficijent intersubjektivne saglasnosti veći od 0.70 (Jennings, Amabile & Ross, 1982).

Za potrebe ovog istraživanja sastavljena je grupa od deset procenjivača - profesora glume, režije i stručnjaka u domenu izvođačkih umetnosti, koji su pogledali video snimke izvođenja. Nakon gledanja snimaka, procenjivači su bili zamoljeni da pomoću namenske skale odrede stepen kreativnosti od 1 do 7 (u dijalozima koje su glumci izveli). Svaki ekspert je radio individualno, bez konsultacija sa drugima. Procene su vršene odmah nakon gledanja svake scene, a redosled izlaganja scena je bio balansiran. U obradi podataka najpre je proveren stepen saglasnosti procena. Potom su praćene razlike kreativnosti između četiri diajaloške scene rađene u eksperimentalnim uslovima i četiri diajaloške scene rađene u kontrolnim uslovima. Dobijeni podaci obrađeni su jednofaktorskom analizom varijanse. Pošto su snimljeni i intervjui sa glumcima nakon izvođenja, na osnovu transkripta uradjena je kvalitativna analiza.

## 9.2. Rezultati istraživanja

Analizom relijabilnosti utvrđeno je da je intersubjektivna saglasnost procenjivača visoka i prihvatljiva po standardima CAT merenja (*Cronbach's  $\alpha = 0.77$* ).

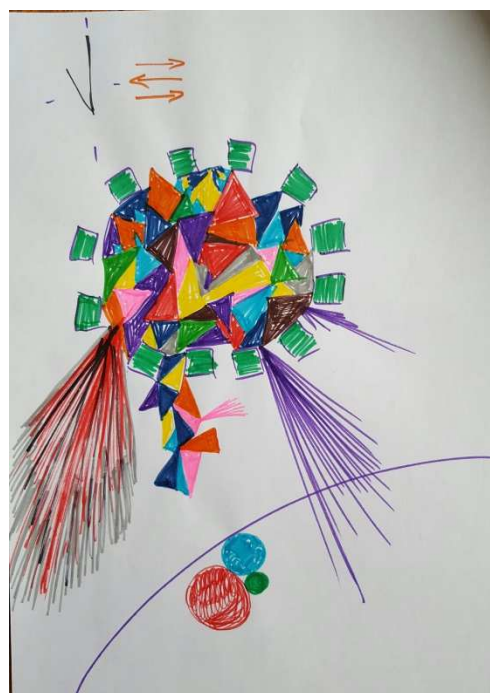
Između srednjih vrednosti proceni kreativnosti eksperimentalne i kontrolne grupe pojavila se samo neznatna razlika čija statistička značajnost nije potvrđena analizom varijanse (Tabela 2/Grafik 1). Dakle, u kvantitativnoj analizi nije potvrđen efekat crteža.



Grafik 1/Tabela 2. Srednje vrednosti i standardne devijacije procena kreativnosti za dijaloške scene rađene u eksperimentalnim i kontrolnim uslovima

Ipak, kvalitativna analize dala je izuzetno dragocene rezultate o uticaju vizualizacije, i potvrdila *vizualni model mogućnosti*, kao preduslov za apsorbovanost glumca u imaginarni svet lika. Glumci su nacrtali ukupno 21 crtež, od toga šest crteža vezanih za likove iz drame “Galeb“ i 15 crteža vezanih za likove iz “Tri sestre“, i to: najmanje jedan, a najviše pet po ispitaniku. Glumački crteži su varirali od realnih

prikaza — kako zamišljaju lik, njegove fizičke i karakterne osobine, pozicije u kojima se telo nalazi: tužno, srećno, ili zabrinuto (primer je Slika 22); do potpuno apstraktnih crteža osećanja (Slika 23). Ponekad je doživljaj lika bio predstavljen simbolom: ogledalom, kaminom, suzom, kavezom ili svećom (kao na Slici 24). Veza između onog što je nacrtano i šta to glumcu znači je potpuno lična i asocijativna. Glumci, kao u Jungovoj tehnici aktivne imaginacije, sami tumače značenje ličnosti i stvari koje se pojavljuju, pa je tako: *Ogledalo*—suočenje sa samim sobom, *Kamin*—toplina kuće, *Suze*—tuga, *Sveća*—potreba da se nešto osvetli, *Kavez*—zarobljenost, itd. Svi crteži sakupljeni i analizirani u eksperimentu mogu se videti u Prilogu 12.3. i Prilogu 12.4.





*Slike 22-24. Primeri crteža koje su ispitanici napravili nakon čitanja scene u eksperimentalnim uslovima*

Iako je svako crtao za sebe, primećeno je da su partneri unutar dijade, u svim dijadama, pravili isti ili sličan broj crteža, što ukazuje na izvestan stepen povezanosti i upućenosti jednih na druge, pa i međuzavisnosti tokom čitavog kreativnog procesa, kao i samog izvođenja. Crteži služe za izražavanje, eksploraciju i razvijanje imaginarnih okolnosti lika, i pružaju različite mogućnosti koje glumcu pomažu da se putem vizualizacije apsorbuje u te okolnosti određene njegovom prekognicijom.

U intervjuima, troje od osmoro glumaca je reklo da i oni sami ponekad crtaju nešto vezano za lik, kada im to niko ne traži, naročito kada se “ukoče“ i ne znaju kako dalje. Tako im se javlja više slojeva i više značenja: “slika iza slike“. Takođe, primećen je uticaj slike i tokom izvođenja dijaloga. Kada se izgovori replika koja je na bilo koji način u vezi sa crtežom, vizualizacija se iznenada pojavljuje u svesti.

“Kada dođe u tekstu replika “tutnji u peći“, ja onda razmišljam tačno o onom kaminu koji sam nacrtala“, kaže jedna glumica, “uradim radnju i pomislim na crtež“.

Petoro od osmoro glumaca je nacrtalo i govorilo o karakteristikama lika. Obično se prethodno vizualizovani lik ili objekat “pojavi“ kada se verbalno pomene u dramskom tekstu.

Četvoro glumaca je istaklo da im je vizualizacija pomogla da dožive atmosferu i prostor. Da vide u kom se prostoru nalaze, da tačno zamisle objekte - gde su i kako izgledaju, i da osete atmosferu koju taj prostor stvara.

Troje glumaca svedoči o direktnom pokretanju emocija, što ukazuje na odnos vizualizacije i emocionalnom pamćenja.

Dvoje ispitanika govori o odnosu: “Kakav odnos imam prema toj ženi, tako sam je i crtao“ (takve su joj karakteristike). Zapravo, ako lik koji glumac tumači izaziva u njemu neku vrstu uznemirenja i otpora, ili pak konfliktna osećanja, karakterne crte lika biće doživljene i tumačene negativno.

Četvoro ispitanika opisuje svoju vizualizaciju i crtež kroz boje: “Ja sam likove vezivao za boju. Ili je iz njega potpuno izvučena boja, ili je pun boja“, “Ovo moje šarenilo je njena duša“, “Zelene i plave boje, su boje porodice“, ili “Crvena-vatrena“. Evidentno je da je boja u glumačkih crtežima veoma važna kao nosilac značenja.

Dvoje ispitanika govori o sinestetskom doživljaju, da im je crtež pokrenuo zvučni utisak: “Dok sam crtala čula sam neki zvuk, muziku, kao neka pratnja te scene“, ili miris.

Ispitivanje ili čak promena žanra je još jedna mogućnost koju nudi vizualizacija. Kako jedna glumica kaže: “Kad bi ovu scenu nastavili da radimo, to bi možda otišlo u grotesku, u smeru ekspresionizma više nego što smo u sceni pokazali“.

Takođe, nekoliko glumaca, direktno i indirektno, pominju iskustvo kroz koje su prošli zahvaljujući vizualizaciji. “Taj princip da daš svoju dušu nečemu što naiđe u momentu, je vrlo zanimljivo iskustvo“, kaže ispitanica, ističući da je sa crtežom ušla u scenu mnogo rasterećenije, inače se opteretila nekim “klasičnim glumačkim stvarima - tekst, šta kažu didaskalije. Ovako sa crtežom izgleda kao da je proces išao naopačke, a ustvari nije“.

Sve ove glumačke mogućnosti koje otvara vizualno mišljenje, do kojih smo došli kvalitativnom analizom, razmotrićemo detaljnije u diskusiji.

### 9.3. Diskusija

Cilj sprovedenog eksperimenta sa glumcima bio je da se utvrdi da li stvaranje mentalnih slika i vizualizacija utiču na glumačku kreativnost i na koji način. Zbog toga smo izveli istraživanje sa dve grupe glumaca koje smo blokovali i podelili u dijade. Svaka dijada je radila dve scene Antona P. Čehova u različitim uslovima:

- Eksperimentalnim - sa vizualnom stimulacijom (crtežom), i
- Kontrolnim - bez vizualne stimulacije

Zadatak u eksperimentalnim uslovima bio je da glumac ili glumica vizualizuje i nacrtaju svoj doživljaj lika vezan za scenu. Stil izražavanja je bio potpuno slobodan.

Model mogućnosti kao i različiti principi koji se mogu primeniti u kreativnom procesu glumca sugerisani su već kod Hjuma (2000/1739), Kanta (2012/1781) i Fihtea (Fichte, prema: Rundell, 2013), dok su kognitivni psiholozi (O'Connor & Aardema, 2005) razmatrali model mogućnosti kao važnu funkciju imaginacije.



Radom na dva Čehovljeva dijaloga iz drama "Galeb" i "Tri sestre" ispitano je dejstvo vizualizacije na glumačku kreativnost.

Kvalitativni rezultati su pozitivni u korist vizualizacije, što otkriva potencijale tehnika zasnovanih na vizualizaciji. Svedočenje glumaca o eksplorativnim procesima tokom samog crtanja, i otkrivanju „slike iza slike“, u skladu je sa Finkovim uvidima o principima vizualizacije. Asocijativno povezivanje reči sa za prethodno vizualizovanim likom ili objektom potvrđuje prvi princip implicitnog kodiranja - vizualni kod pruža neophodne informacije koje se potom skladište u memoriji i vizualno i verbalno. Mogu se dobiti informacije vezane za izgled, veličinu, oblik; ili neka fizička karakteristika koja predstavlja izomorfizam unutrašnje karakteristike osobe (lika). Ovo "sklapanje" vizualnog koda koristi se mentalnom sintezom ili kreativnom vizualnom sintezom (Finke & Slayton, 1988) što podrazumeva konceptualnu ekspanzivnost, odnosno kreativnu kogniciju (Ward, et al., 1997; Ward, et al., 2005). Kako jedan glumac/ispitanik beleži: "Bizarno je kako sam došao do crteža. Trepljev me je asociirao na nekog trepljara; sa svojim besmislenim trepljama. Meni je to u glavi bilo: kao klovn! I onda odjednom vizualizujem klovna kroz asocijaciju trepljara, i povezujem klovna sa njim (likom). Pa da, možda je Pijero unutar njega... i tako povezujem jedno za drugim, i onda sam krenuo da crtam".

Finkov treći princip vizualizacije govori nam o jednakosti realnog i imaginarnog prostora, a više glumaca u intervjuima upravo ističe da im je vizualizacija pomogla da dožive prostor i atmosferu. Prostorni odnosi između objekata čuvaju se pomoću slike, kaže Fink (1989) iako ponekad ti odnosi mogu biti "iskrivljeni". Vizualizacija zadržava prostornu strukturu realnih (fizičkih) puteva, površina i prostora, što je kod Šeparda izomorfizam drugog reda (Shepard & Chipman, 1970). Ovo glumcima pomaže da se apsorbuju u imaginarne prostorne

okolnosti. *Prostorni opseg (special extent)* objekta može se opaziti bez direktnog gledanja u objekte, što Mihail Čehov naziva atmosferom. Atmosfera je čulni medijum koji prožima naše okruženje, ona zrači od ljudi, stvari i pojava u njoj. Atmosfera je objektivna pojava, npr. atmosfera pozorišta, koncertne sale, vašara, cirkusa, bolnice, groblja, zvanične institucije i dr, i može biti snažan izvor inspiracije za glumca (Chekhov, 1991, 2006). Ova aktivna prostorna vizualizacija, je kao Gibsonova aktivna percepcija (Gibson, 2015/1979) - prikuplja informacije iz okruženja i stalno je u pokretu, konstruišući stvarnost.

Iskazi glumaca o pokretanju emocija tokom crtanja potvrđuju ulogu vizualizacije u radu sa emocionalnim pamćenjem.

Crteži u kojima postaje evidentan odnos prema liku, ukazuje na proces vrednovanja, i mogućnosti ispitivanja identiteta likova u poređenju sa sopstvenim doživljajima njegovih postupaka ili karakteristika. Takođe, doživljaj određenih karakternih crta lika se prenosi i na njegove fizičke karakteristike, pa će tako lik odjednom fizički izgledati ružan ili odbojan. Afektivni doživljaj lika utiče na vizualizaciju.

Kako rezultati pokazuju tumačenje boja je subjektivno i ima veze sa prethodnim iskustvima koje osoba vezuje za tu boju i njihovim značenjem za tu osobu, što potvrđuje ranije nalaze (Strauss, Schloss & Palmer, 2013).

Svedočenja glumaca o javljanju različitih čulnih utisaka tokom crtanja potvrđuje uvide Li Strazberga (2010/1965) i Lori Hal (Hull, 1985) koji su često u svojim vežbama sa glumcima koristili sinestetski pristup za pokretanje imaginacije, savetujući glumce da se sete nekog mirisa, ukusa, zvuka ili dodira, kako bi mogli da vizualizuju neku scenu iz prošlosti, i oseće kakva osećanja ona budi u njima sada.

Isticanje mogućnosti za žanrovsku ekploraciju koju je jedna glumica pomenula zaslužuje posebnu pažnju. U našem sličaju žanr ima veze sa implicitnim kodiranjem, kao i kakve emocije u glumcu budi ta prva kodirana slika. Ona utiče na smer transformacije i strukturu (četvrti i peti princip vizualizacije, prema (Finke, 1989).

Na osnovu rezultata možemo zaključiti da je potvrđen *vizualni model mogućnosti* – koji glumcu omogućava da se pomoću vizualizacije apsorbuje u različite imaginarne okolnosti, koje lik zahteva. Vizualizacija stimulirana tehnikom crteža omogućila je glumcu da:

- **predoči karakteristike lika i pojedinačnih objekata,**
- **pojača atmosferu i dočara karakteristike prostora,**
- **pojača osećanja i pokrene emocije,**
- **definiše odnos prema svom liku, kao i sa drugim likovima,**
- **poveže lik sa bojom i njenim značenjem,**
- **pokrene sinestetski doživljaj,**
- **ispita stilsko-žanrovske mogućnosti, i**
- **prođe kroz novo iskustvo.**

Rezultati kvantitativne analize, dobijeni pomoću konsenzualne tehnike procene nisu pokazali statističku značajnost efekta crteža. Pošto se rezultati kvantitativnog i kvalitativnog istraživanja razlikuju, potrebno je uraditi obimnije istraživanje kako bi se eventualno pokazala i kvantitativna razlika stepena kreativnosti izazvana vizualnom stimulacijom.

Obzirom da su uslovi u kojima dijade rade, kao i raspored scena bili balansirani, a dijade su ujednačene po godinama, iskustvu, i rodu, kao i da je

potvrđena pouzdanost procena po CAT standardima, zaključak je da je na rezultat kvantitativnog istraživanja uticala vremenska ograničenost procesa koji se odvijao u okviru jedne kratke probe. Ovaj rezultat ukazuje da treba uraditi dodatna istraživanja vizualnog mišljenja i vizualizacije kod glumaca i izvođača. Glumačka kreacija je zasnovana na složenom procesu koji zahteva širi vremenski opseg, pa je sudeći po rezultatima eksperimenta potrebno uraditi istraživanje sa sukcesivnim merenjem koje verno prati vremenske zahteve procesa, kako bi rezultat precizno ukazao na efekte vizualizacije u kreativnom procesu. Glumci su u intervjuima i sami isticali da bi voleli da su imali više vremena, kao i da mogu više puta odnosno u okviru više proba da “proveravaju crtež na sceni” - da bi im značilo da urade scenu, pa da se opet vrate na crtež. Zapravo, rezultati kvalitativne analize sugerišu da je važno da se tokom dužeg procesa glumci “opuste u crtanju“, i da suspenduju samokritiku - da ne sude svojim crtačkim sposobnostima, već da tumače svoju vizualizaciju i mogućnosti koje im ona nudi. Sa vizualizacijom (slikom/crtežom) treba ući u scenu i potom je pratiti kako se transformiše i kakve mogućnosti otvara.

Teorija fluentnosti sugeriše da se poznati objekti lakše procesiraju i kategorišu od onih koji su novi i samim tim nepoznati (Reber, 2012). Obzirom da je primenjena nova tehnika koja nije uobičajena na studijama glume, razumljiva je doza zadržke i nesigurnosti na samom početku; kao i komentari kao sto su: “Ja nisam baš neki crtač“ i “Ovo će izgledati smešno“. Glumci su uglavnom navikli da prvo sa rediteljem rade na analizi dramskog teksta, da određuju govorne radnje i potom smišljaju fizičke radnje, pa im je ova procedura takođe poremetila uobičajeni tok rada. Iako je troje glumaca potvrdilo da nekada i sami crtaju “nešto vezano za lik“, dvoje je reklo da ih je to u početku uplašilo. Zajonc (Zajonc, 1968, 1980) je pokazao da kada se ponovi izlaganje *stimulusa* povećavaju se estetske preferencije ka tom stimulusu, kao i da se

*povećava pozitivna afektivna reakcija* na te stimulse. Hil, pokazuje da efekat prethodne izloženosti postoji i kod životinja, i da odrasle jedinke kod životinja isto kao i kod ljudi manje preferiraju nepoznate stimulse, u odnosu na mladunce. Hil objašnjava da manja preferencija nepoznatih objekata kod odraslih ima adaptivnu funkciju, i služi da zaštiti organizam. Zapravo se na taj način redukuje interakcija sa nepoznatim objektima, dok se ne utvrdi da oni nisu opasni; ili da su neutralni, ili korisni (Hill, prema Janković, 2014). Dakle, da bi crtež postao glumcu koristan stimulus, potrebno je koristiti ga više puta. Na osnovu ovoga možemo da zaključimo da bi verovatno imali bolje rezultate stepena kreativnosti ako bi glumci dugoročnije bili izloženi tehnici crteža ili kada bi se vizualizacija operacionalizovala na različite načine, na primer kroz vežbe vođene fantazije usmerene na vizualizovanje doživljaja lika, scene i/li čak drugih likova. Kada je glumcima rečeno da crtačke sposobnosti nisu važne i da mogu da crtaju “bilo šta što je u vezi sa njihovim doživljajem lika“, stvar se promenila. Na kraju su rekli da ih je crtež “fokusirao“ i naveo da razmišljaju o liku: “Crtam i razmišljam zašto sam to stavio, zašto je to tako“. Dakle crtež ovde pokreće eksplorativne procesa, tera glumca na razmišljanje i na postavljanje pitanja. Bez obzira na crtačke sposobnosti i početne nesigurnosti, glumci su se generalno lako izražavali crtanjem. Tako je primećeno da su se posle drugog crtanja glumci u eksperimentalnim uslovima mnogo bolje snalazili u crtanju doživljaja svog lika, u odnosu na prvi put.

Kod svih glumaca je primećeno da im je bilo izuzetno zanimljivo da međusobno “vizualno komuniciraju“, da razmenjuju crteže i spontano razgovaraju o njima. Tokom trajanja intervjua bila je приметna tendencija da se nadovezuju u komentarima, kao i da prihvataju partnerov simbol, znak i značenje nacrtanog; da razmenjuju kakve su se asocijacije pojavile i koja osećanja crteži pokreću. Tako su,

podstaknuti vizualizacijom, razmenjivali svoja misljenja, asocijacije, emocije, informacije i uvide, dopunjavali se i gradili “zajedničku sliku“. Jedan glumac je rekao da je na njega više uticao crtež partnerke nego njegov sopstveni, što zapravo govori da tehnike vizualizacije mogu da se koriste i za razvoj grupne dinamike, razvoj partnerskog odnosa, kao i za razumevanje samog zadatka. Crtež bi mogao imati funkciju socijalne facilitacije, čak reparacije grupe u pojedinim slučajevima. Mogao bi da okupi grupu oko rešavanja zajedničkog dramskog problema, kao i problema koji nastaju tokom rada u grupi - upravo zahvaljujući i u funkciji stvaranja “zajedničke slike”.

U daljem istraživanju treba razmotriti ulogu reditelja u ovakvoj vrsti rada jer glumci najčešće prave predstave sa rediteljem, pa bi bilo indikativno uključiti i njega. Reditelj bi mogao da razvije tehnike u radu sa glumcima primenjujući vizualizaciju; da ispituje doživljaj lika ili neki specifičan događaj u sceni, pa da ga potom koristi u radu na svojoj i/li zajedničkoj ideji. Zapravo reditelj na ovaj način može da proveri svoje ideje kao i da bolje upozna glumce i njihova razmišljanja u odnosu na materijal, kao i njihovo razumevanje polazišta. Takođe, dodali bismo još da je važno ponoviti istraživanje sa većim uzorkom glumaca, kako bi se rezultati potvrdili i proširili. Obzirom da je uzet dramski tekst za početni (verbalni) stimulus, bilo bi važno ispitati kako tehnike zasnovane na vizualizaciji deluju u radu sa drugačijim materijalom. Postoji mogućnost da stimulacija vizualnog mišljenja snažnije utiče na izvođače u okviru gestovnog pozorište, plesnog ili neverbalnog izvođenja u kome se izvođač primarno izražava telom. Iako je u teorijskoj analizi i u ovom istraživanju potvrđeno da vizualno mišljenje igra važnu ulogu u pozorištu baziranom na psihološkom realizmu, efekte bi trebalo ispitati i u drugim stilskim okvirima i pozorišnim modalitetima.

## 10. Zaključna razmatranja: Principi vizualnog mišljenja u kreativnom procesu izvođačkih umetnika

U radu smo želeli da ispitamo različite vizualne principe kao i procese vizualnog mišljenja, u cilju predlaganja novog pristupa koji može biti primenjen u kreativnom procesu izvođačkih umetnika a koji uključuje specifične tehnike zasnovane na vizualizaciji. Utvrdili smo vezu vizualnog mišljenja i imaginacije, i analizirali specifičnosti ova dva fenomena, radi njihovog boljeg razumevanja. Ispitali smo kako različiti principi vizualizacije i vizualnog mišljenja utiču na glumačku kreativnost oslanjajući se na uvide o fundamentalnim procesima koji leže u njihovoj osnovi, a zatim i kako se njihov uticaj može stimulisati u kreativnom procesu izvođača.

Uzimajući u obzir svu kompleksnost glumačkog funkcionisanja na sceni, odlučili smo se da pored teorijske uvedemo i empirijsku analizu usmerenu na testiranje potencijala vizualnog mišljenja u glumačkoj kreaciji. Glumci pre eksperimenta nisu podvrgnuti nikakvom testiranju stepena sposobnosti za vizualizaciju, kao što je test VVIQ (*Vividness of Visual Imagery Questionnaire*, Marks, 1973), obzirom da je procenjeno da stepen jasnoće vizualnog mišljenja nije presudan za efekte vizualizacije. Jasnoća viđenja mentalne slike je manje važna od mogućnosti transformisanja unutrašnjih sadržaja u sliku. Zapravo, ovde su ispitivani efekti izražavanja vizualnim putem, a ne preferencije za takvo izražavanje. Moguće je da se pojedini glumci lakše i preciznije izražavaju verbalno no vizualno, što ne umanjuje važnost i vrednost vizualizacije u kreativnom postupku, sa čime se možda ne bi složili kognitivni lingvisti koji ističu dominaciju “razmišljanja bez slika“ (Pylyshyn, 1981, 2002).

U teorijskoj analizi, pregled i poređenje filozofskih tumačenja imaginacije stvorilo je temelj za razumevanje uvida koji su u drugoj polovini XX veka došli od istraživača kreativne kognicije. Ukrštanjem nalaza iz različitih teorijskih i empirijskih istraživanja utvrđeni su funkcije i principi vizualnog mišljenja, koji su podvrgnuti analizi kako bi mogli biti primenjeni u objašnjenju uloge vizualizacije u kreativnom procesu glumaca i izvođača.

Delimično je potvrđena hipoteza da je vizualno mišljenje stožer generativnih procesa tokom nastajanja glumačke uloge u dramskom pozorišnom okviru, i da kreativni proces glumaca i drugih izvođačkih umetnika može biti stimulisan posebnim vizualnim tehnikama. Eksperimentalno istraživanje je sprovedeno na dva Čehovljeva dijaloga: "Galeb" i "Tri sestre" uz kvantitativnu i kvalitativnu analizu. Kvantitativna analiza nije potvrdila da kvalitet izvođenja može biti promenjen kada se vežba radi jednokratno u vrlo organičenom vremenskom okviru, čime je pokazano da tehnike zasnovane na vizualizaciji zahtevaju duže periode primene i elaboracije, kako bi glumci imali vremena da prihvate i usvoje predloženi model, i kako bi efekti bili evidentni. Pritom zaključeno je da je veoma važno uključiti i reditelja koji bi na neki način usmeravao vizualno mišljenje glumaca u skladu sa zahtevima komada i rediteljske ideje. Takođe, zaključeno je da vizualni model mogućnosti treba isprobati i proveriti na drugačijoj vrsti materijala – u plesnom, i u neverbalnom pozorištu, ili pozorištu koje koristi gestovni izraz. Sa druge strane analiza prekognitivnog, kognitivnog i metakognitivnog aspekta imaginacije utemeljila je razumevanje *vizualnog modela mogućnosti*, koji je potom teorijskom i kvalitativnom analizom potvrđen. Intervjui sa glumcima su dali izuzetno važne uvide i potvrdili da tehnika crtanja doživljaja lika pomaže glumcu tokom izvođenja na više načina, a najpre da *predoči karakteristike lika i pojedinačnih objekata, da pojača atmosferu i dočara*



*karakteristike prostora, da pokrene ili pojača emocije, da definiše odnos sa svojim likom kao i sa drugim likovima, da poveže lik sa bojom i njenim značenjem, da pokrene sinestetski doživljaj, da ispita stilsko-žanrovske mogućnosti, i prođe kroz novo iskustvo.* Ovim je potvrđena i hipoteza da vizualno mišljenje i vizualizacija omogućuju glumcu apsorpciju u date okolnosti lika tokom pripreme scena i tokom izvođenja; kao i da omogućuju glumcu da prolazeći kroz novo iskustvo, osmisli svoj lik, i ispita različite opcije za spoljnu i unutrašnju karakterizaciju. Potvrđeno je i pokretanje sinestetskog iskustva kod glumaca koje je veoma važno za rad sa emocionalnim pamćenjem, kao što međudejstvo između različitih čulnih modaliteta povratno može stimulisati vizualno mišljenje tokom trajanja procesa.

Kako rezultati pokazuju, indikativno je glumcima tokom dužeg procesa rada uz podsticanje vizualizacije tehnikom crteža, omogućiti da međusobno komentarišu crteže i da na taj način razmenjuju ideje i asocijacije, zatim da te zajedničke doživljaje proveravaju na sceni, i opet da ponavljaju postupak kada za to osete potrebu.

Apsorbovanost u imaginaciji poklapa se sa glumačkom apsorbovanošću u date okolnosti komada. U analizi smo takođe razmotrili kako *blending* teorija podržava ovakvo razumevanje veze stvarnosti i imaginacije i daje okvire imaginarnom svetu, sugerišući da *blend* osim što funkcioniše na dva plana, projektuje i karakteristike čoveka na drugog čoveka kao i na životinje, o čemu je govorio Turner kroz analogiju sa mitskim bićem po imenu *Selkie* (Turner, 2007). Takođe u *blending*-u se projekcija meša sa imitacijom i tako nastaje “blends of blends“ ili mim (Blackmore, 2000). Mi čoveka/glumca u ulozi možemo posmatrati kao jedinstvenu kreaciju sa jedne strane, ali i kao mimetičku repliku čoveka sa druge strane. Osvrtom na mimetičku teoriju i renesansnu debatu o tome šta je kreacija i gde su granice imitaciji - kada ona postaje “nečasna“ kako Kvintilijan kaže (prema Salvatore, 2013), može se uočiti stalna smena

produkcije i reprodukcije, starog i novog, sa direktnim implikacijama na razumevanje odnosa glumca i njegovih uloga.

Obzirom da svaki glumac kao i čovek pored evolucijskih, kako ističe Mithen (Mithen, 2007), ima svoje biološke, psihološke i sociološke uslovljenosti i treba ga posmatrati kao jedinstvenu simbiozu ovih uslovljenosti, kao i da su sve glumačke tehnike i metode bazirane na ličnoj preferenciji autora koji ih predlažu, smatramo da je veoma važno istraživati mogućnosti novih tehnika i metoda u funkciji razvoja glumačkog izraza. Kako nam sugerišu studije kreativnosti: što je veći broj novih ideja veće su i šanse za kreativni ishod (Puccio, Murdock & Mance, 2007). Sa druge strane što je veći broj različitih pristupa rada na glumačkom izrazu veći broj glumaca će moći da se izrazi kreativno. Umetnički izraz je individualan, kao što je izbor i doživljaj svakog metoda subjektivan, i možda baš time “ukida“ tuđu individualnost – ostvarujući svoju misiju. Praktične vežbe Mihaila Čehova i Li Strazberga koriste vizualizaciju i čula da bi oslobodile glumačko telo i ekspresivnost. Sa emocionalnim pamćenjem ili bez njega vizualizacija igra važnu ulogu da bi se oživele okolnosti i probudile metakognitivne mogućnosti, zasnovane na prekognicijskim znanjima koje je isticao još Karl Gustav Jung. Njegov koncept arhetipova, sledbenici Mihaila Čehova plastično koriste na sceni, a među njima posebno mesto zauzimaju arhetip majke, čoveka, proroka, kao i drugih koje glumac može lako da oživi vizualizacijom i psihološkim gestom. Jungova tehnika aktivne imaginacije kroz crtež, pokret, dramu, pokazala je koliko fokus na slici, snu ili bilo kom simboličnom vizualnom izrazu, može biti značajan za lični uvid i razumevanje slike. Jogi Svami Satiananda Sarasvati (Saraswati, 1974) poredi um čoveka sa mačetom koje juri vuneno klupko nekoliko sekundi, a onda počne da juri svoj rep, pa posle nekoliko trenutaka ode u susednu sobu bez nekog naročitog razloga, i tamo nastavi svoju igru. Sarasvati kaže da se u

normalnim uslovima i naš um tako *nestalno* ponaša, i da jedino vežbom um postaje koncentrisaniji. Jogini koriste sliku kao objekat koncentracije, i kažu da se bilo koji objekat može upotrebiti kao baza za koncentraciju, jedino je važno da je taj objekat (slika) bitan za ispitanika; ali i da se objekat u vežbi koristi dan za danom. Sarasvati razlikuje *gledanje* i *viđenje* slike, i kaže da mi i u realnosti i u imaginaciji najčešće gledamo sliku, ali je ne vidimo. Jedino se dubokom koncentracijom može videti odnosno razumeti šta je na slici. Koncentracija kao usredsređenost uma je “mogućnost da se zadrži u umu svest o jednom objektu bez kolebanja, a “njena perfekcija vodi do meditacije“ (Sarasvati, 1974: 225). Ili kreacije? Strazberg kaže da koncentracija (fokus) vodi do impulsa i ubedenja, odnosno, rečima kognitivnih istraživača - do apsorpcije u imaginarne okolnosti. Dakle, važno je držati fokus na željenu mogućnost kako bi se apsorbovali u nju. Ako se sačuva fokus na imaginarnoj slici, apsorpcija će se sigurno desiti. Glumac barem ima za to i razloga i prostora, i može neograničeno da koristi takve mogućnosti. Upravo zbog toga može uvek da ponudi nešto novo, jer čovek nikada ne ide na istu scenu, ona je uvek drugačija dok se njene mogućnosti, na prvi pogled nevidljive, stvaraju već i samim otkrivanjem onih vidljivih.

Sigurno je da vizualni model mogućnosti koji je poslednjih godina u fokusu istraživača kreativne kognicije, zaslužuje posebnu pažnju izvođačkih umetnika, reditelja i pedagoga, a posebno teoretičara glume, zbog funkcionalnog značaja za razvoj imaginacije u kreativnom procesu glumca. Pilotskim istraživanjem delimično je pokazan i potvrđen potencijal tehnika zasnovanih na vizualizaciji, a implikacije vizualnog modela mogu se prepoznati i u drugim umetničkim disciplinama. Takođe potvrđene su višestruke mogućnosti vizualne stimulacije za apsorpciju u imaginarne okolnosti. U procesu je glumcu potreban veći fokus na imaginarnu sliku, jer

percepcija stalno “preseca“ mentalne reprezentacije aktualnim informacijama.

Umetnik sam, poput jogina, mora da nađe svoj mir i pažnju posveti jednoj (po jednoj) unutrašnjoj slici. Kada govorimo o glumačkom izrazu u mimetičkom pozorišnom okviru, jedino potpuna apsorpcija u imaginarni svet može glumcu ponuditi realnost uloge, iskustvo i kreaciju.

## 11. Literatura

- Adler, S. (2000). *The Art of Acting*. Canada: Applause Books.
- Adolphs, R. (2002). Neural systems for recognizing emotion. *Current Opinion in Neurobiology*, 12 (2), 169–177.
- Ahsen, A. (1977). Eidetics: An overview. *Journal of Mental Imagery*. Spring 1 (1): 5–38.
- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45 (2), 357-376.
- Amabile, T. M. & Grysiewicz, S. (1987). *Creativity in the R&D Laboratory*. Center for creative leadership.
- Amabile, T. M. (1988). A Model of Creativity and Innovation in Organizations. *Research in Organizational Behavior*, 10, 123-167.
- Amabile, T. M. & Grysiewicz, N. D. (1989). The creative environment scales: Work environment inventory. *Creativity Research Journal*, 2 (4), 231-253.
- Amabile, T. M. (1990). Within you, without you: The social psychology of creativity, and beyond. *Theories of creativity*. Sage focus editions, 115, 61-91.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview.
- Anderson, R. E. & Helstrup T. (1993). Visual discovery in mind and on paper. *Memory and Cognition*, 21 (3), 283-293.
- Arnhajm, R. (1998). *Umetnost i vizuelno opažanje*. Beograd: Univerzitet umetnosti.
- Arnhajm, R. (2003/1992). *Za spas umetnosti, dvadeset šest eseja*. SKC Beograd: Knjižara i Univerzitet umetnosti u Beogradu.

- Arnhamj, R. (2003). *Novi eseji o psihologiji umetnosti*. SKC Beograd: Knjižara i Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- Arnheim, R. (1985/1970). *Vizuelno mišljenje*. Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- Baer, J. & Kaufman, J. C. (2008). Gender Differences in Creativity. *Journal of Creative Behavior*, 42 (2), str. 75-105.
- Bacon, F. (1996). *The Major Works*. New York: Oxford University Press. Edited by Brian Vickers.
- Barnett, K. & Newell, F. (2008). Synaesthesia is associated with enhanced, self-rated visual imagery. *Consciousness and Cognition*, 17 (3), 1032-1039.
- Bexton, W. H., Heron, W., & Scott, T. H. (1954). Effects of decreased variation in the sensory environment. *Canadian Journal of Psychology*, 8, 70—76. Copyright 1954. Canadian Psychological Association. Reprinted with permission.
- Blackmore, S. (2000). *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
- Blazhenkova, O. & Kozhevnikov, M. (2009). The new object-spacial-verbal cognitive style model: Theory of measurement. *Applied Cognitive Psychology*, 23, str. 638-663.
- Blunt, J. (1966). *The composite art of acting*. New York: Macmillan.
- Boden, M. A. (1991). *The creative mind*. New York: Basic.
- Bogdanović, K. (2005). *Poetika vizuelnog*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Bogdanović, K. (2007). *Poetika vizibilnog*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Borg, E. (2004). *Minimal Semantics*. Oxford: Oxford University Press.

- Borst, G. & Kosslyn, S. (2008). Visual mental imagery and visual perception: Structural equivalence revealed by scanning processes. *Memory and Cognition*, 36 (4), str. 849-862.
- Boyd, R. & Richerson, P. J. (1985). *Culture and the Evolutionary Process*. Chicago: University of Chicago Press, 111-132.
- Boyd, R & Richerson, P. J. (1990). Culture and cooperation. *Beyond Self-interest*, Chicago IL: University of Chicago Press, 111-132.
- Boyer, P (2007). Imaginative Minds: Specialized Inference Engines as Precursors of Creative Imagination? *The British Academy, Oxford University Press*, 147, 239-258.
- Bower, G. H. (1970). Imagery as a relational organizer in associative learning. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 9, 529-533.
- Bowers, K. S., Regehr, G., Balthazard, C. & Parker, K. (1990). Intuition in the context of discovery. *Cognitive Psychology*, 22 (1), 72–110.
- Brandimonte, M., Hitch, G. J. & Bishop, D. (1992). Verbal recoding of visual stimuli impairs mental image transformations. *Memory and Cognition*, 20, 449-455.
- Brewer, W., F. & Schommer-Aikins (2006). Scientists are not deficient in mental imagery: Galton revised. *Review of General Psychology* 10:130-146.
- Briggs, I. & McCaulley, M. (1986). *Manual: A guide to the development and use of the M.B.T.I.*, Consulting Psychologists Press, Palo Alto CA.
- Bywaters, M., Andrade, J. & Turpin, G. (2004). Intrusive and non-intrusive memories in a non-clinical sample: The effects of mood and affect on imagery vividness. *Memory*, 12, 467-478.
- Cacciari, C., Levorato, M. C. & Cicogna, P. (1997). Imagination at work: Conceptual and linguistic creativity in children. In T. B. Ward, S. M. Smith & J. Vaid

- (Eds.), *Creative thought: An investigation of conceptual structures and processes* (145-177). Washington DC: American Psychological Association.
- Cacioppo, J. T., Berntson, G. G., Larsen, J. T., Poehlmann, K. M. & Ito, T. A. (2000). The Psychophysiology of Emotions. *Handbook of Emotions*, 173-191.
- Campos, A., Perez-Fabello, M. J. & Gomez Juncal, R (2004). Gender and age differences in measured and self-perceived imaging capacity. *Personality and Individual Differences*, 37, str. 1383-1389.
- Cappelen, H. & Lepore, E. (2005). *Insensitive Semantics*. Oxford, Blackwell.
- Carston, R. (2002). *Thoughts and Utterances*. Oxford: Blackwell.
- Chekhov, M. (2002/1953). *To The Actor*. New York: Routledge.
- Chekhov, M. (1991). *On The Technique of Acting*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- Clarke, A. (2003). *Natural Born Cyborgs: Mind, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Clement, J., Brown, D. E. & Zietsman, A. (1989). Not all preconceptions are misconceptions: finding 'anchoring conceptions' for grounding instruction on students' intuitions. *International Journal of Science Education*, 11 (5), 554-565.
- Cooper, L. A. (1976). Demonstration of a mental analog of an external rotation. *Perception & Psychophysics*, 19, 296-302.
- Corneanu, S. & Vermeir, K. (2012). Idols of the Imagination: Francis Bacon on the Imagination and the Medicine of the Mind. *Perspectives on Science*, by Massachusetts Institute of Tehnology, Vol 20, No. 2.
- Cornoldi, C., De Beni R., Giusberti, F. & Massironi, M. (1998). Memory and imagery: A visual trace is not a mental image. *Theories of Memory*, 2, 87-108.



- Cornoldi, C. & Vecchi, T. (2003). Visuo-spatial Working Memory and Individual Differences. *Taylor & Fransis. Psychology*.
- Currie, G. (2007). A Claim on the Reader. *The British Academy, Oxfort University Press*, 147, 169-186.
- Čehov, M. (2005). *O tehničari glumca*. Beograd: NNK Internacional.
- Čehov, A. P. (1988). *Drame*. Zagreb: August Cesarec Zagreb.
- Della Sala, S., Gray, C., Baddeley, A., Allamano, N. & Wilson, L. (1999). Pattern span: A tool for unwelding visuo-spatial memory. *Neuropsychologica*, 37 (10), 1189-1199.
- Dokins. R. (2014). *Sebični gen*. Beograd: Heliks.
- Edwards, D., Ashmore, M. & Potter, J. (1995). Death and future: The rhetoric, politics and theology of bottom line arguments against relativism. *History of the Human Sciences*, 8, 25-49.
- Ehrenfels, C. (1932/1890). *On 'Gestalt Qualities'*. Smith Book, Buffalo.edu., dostupno on line: [http://ontology.buffalo.edu/smith/book/FoGT/Ehrenfels\\_Gestalt.pdf](http://ontology.buffalo.edu/smith/book/FoGT/Ehrenfels_Gestalt.pdf)
- Farah, M. J. (1985). Psychophysical evidence for a shared representational medium for mental images and percepts. *Journal of Experimental Psychology: General*, 114 (1), 91-103.
- Farley, F. (1985). Psychobiology and cognition: An individual differences model. In J. Strelan, F. Farley and A. Gale (Eds.) *The biological basis of personality and behavior*. (Vol 11, pp 1-36). Washington DC: Hemisphere
- Fauconnier, G. & Turner, M. (2002). *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic.
- Faw, B. (1997). Outlining a brain model of mental imaging abilities. *Neuroscience &*

- Biobehavioral Reviews*, Volume 21, Issue 3, 1997, Pages 283-288.
- Finke, R. A. (1989). *Principles of Mental Imagery*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Finke, R. A. & Slayton, K. (1988). Explorations of creative visual synthesis in mental imagery. *Memory and Cognition*, 16, 252-257.
- Finke, R. (1990). Recommendations for contemporary editorial practices. *American Psychologist*, Vol 45(5), May 1990, 669-670
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance. A new aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Frank, L. K. (2010/1939). Projective Methods for the Study of Personality. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 8 (2), 389-413.
- Frojd, A. (2010). *Ja i mehanizmi odbrane*. Novi Sad: Akademska knjiga.
- Freud, S. (2010/1955). *The Interpretation of Dreams*. New York: Basic Books.
- Galton, F. (1880). *Statistics of Mental Imagery*. *Mind* (5), 301–318. [Reprint available online](#)
- Geake, J. & Kringelbach, M., (2007). Imaging imagination: brain scanning of the imagined future. *Proceedings of the British Academy*, 147: 307-326.
- Gibson, J. J. (2015/1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press, Taylor & Francis Group.
- Gintis, H. (2000). Strong reciprocity and human sociality. *Journal of Theoretical Biology*, 206 (2), 169-179.
- Goldstein, E. B. (1981). The Ecology of J. J. Gibson's Perception. Leonardo, Pergamon Press Ltd., Vol. 14, No 3, 191-195.

- Gottschaldt, K. (1938/1926). Gestalt factors and repetition. Ellis, Willis D. (Ed), (1938). *A source book of Gestalt psychology*, 109-135. London, England: Kegan Paul, Trench, Trubner & Company.
- Guilford, J. P. (1968). Intelligence, creativity and their educational implications. San Diego: Monograph.
- Hatfield, G. (2003). Representation and constraints: the inverse problem and the structure of visual space. *Acta Psychologica*, 114, 355-378.
- Hennessey, B. A., Amabile, T. M. & Mueller, J. S. (2011). Consensual Assessment. In: Runco MA and Pritzker SR (eds.) *Encyclopedia of Creativity*, second edition, vol 1, 253-260, San Diego Academic Press.
- Heylighen, F. & Chielens, K. (2009). Evolution of Culture, Memetics. *Encyclopedia of Complexity and Systems Science*, 3205-3220.
- Hitch, G. J., Brandimonte, M. A. & Walker, P. (1995). Two types of representation in visual memory: Evidence from the effects of stimulus contrast on image combination. *Memory and Cognition*, 23, 147-156.
- Hobbes, T. (2011/1651). *Leviathan*. United States: Pacific Publishing Studio. Pac PS.
- Houston, J. P. & Mednick, S. A. (1963). Creativity and the need for novelty. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(2), 137-141.
- Hull, S. L. (1985/2004). *Strasberg's Method*. USA: Ox Bow Publishing, Inc.
- Hume, D. (2000/1739). *A Treatise of Human Nature*. New York: Oxford University Press; New Ed edition.
- Intons-Peterson, M. J. (1996). Linguistic effects in a visual manipulation task. *Psychologische Beitrage*, 38 (3/4), 251-278.

- Irmer, T. (2012). Kojoj školi pripadaš? Rasprave o glumačkim metodima posle ujedinjenja Nemačke i kasnije. Glumac je mrtav, živeo glumac! TEATRON 158/159, 26-30.
- ITN Team, (2012, maj 23), preuzeto April, 15, 2016, od: <http://itnetwork.rs/10-stvari-koje-je-naucna-fantastika-korektnopredvidela-article-4009.htm>
- Janković, D. (2014). Razvoj estetske preferencije slika. Doktorski rad, Univerzitet u Beogradu, Filozofski fakultet.
- Jaensch, E. R. (1930). *Eidetic Imagery and Typological Methods of Investigation: Their Importance for the Psychology of Childhood, the Theory of Education, and General Psychology*, Routledge.
- Jung, C. G. (1938). *Psihološki tipovi*. Beograd: Kosmos.
- Jung, C. G. (1968). *Man and his Symbols*. New York: Random House.
- Jung, C. G. (1984). *Psihologija i religija*, Novi Sad: Matica srpska.
- Jung, C. G. (1989). *Memories, Dreams, Reflections*. New York: Random House.
- Jung, C. G. (1993). *Psychology and Alchemy*. N.J: Princeton University Press.
- Jung, K. G. (1996). *Dinamika nesvesnog*. Novi Sad: Biblioteka Matice srpske.
- Jung, K. G. (2002). *Analitička psihologija*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Jung, K. G. (2003). *Arhetipovi i kolektivno nesvesno*. Beograd:KD Atos.
- Jung, K. G. (2005). *Simboli preobražaja*. Beograd: Atos.
- Jung, K. G. (2006). *Civilizacija na prelasku*. Beograd: Atos.
- Kant, I. (2012/1781). *Kritika čistog uma*. Beograd: Dereta.
- Kawabata, H. & Zeki, S. (2004). Neural Correlates of Beauty. *Journal of Neurophysiology*, 91 (1), 1699-1705.
- Kearney, R. (1988). *The Wake of Imagination*. London: Routledge.
- Keler, V. (1985/1947). *Geštalt psihologija*. Beograd: Nolit.

- Kenny, A. (1993). *Aquinas on Mind*. New York: Routledge.
- Koestler, A. (1964). *The Act of Creation*. University of California Press.
- Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt psychology*. New York: Harcourt Brace.
- Kosslyn, S.M. (1980). *Image and Mind*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kosslyn, S. M., Reiser, B. J., Farah, M. J. & Fliegel, S. L. (1983). Generating visual images: Units and relations, *Journal of Experimental Psychology, General*, 112, 278-303.
- Kosslyn, S. M. (1973). Scanning visual images. Some structural implications. *Perception Psychophysics*, 14, 90-94.
- Kosslyn, S., Ganis, G., & Thompson, W. L. (2001). Neural Foundations of Imagery. *Nature Reviews, Neuroscience*, 2, str. 635-642.
- Kozhevnikov Maria, Kozhevnikov Michael, Jiao Yu & Blazhenkova (2013). *Creativity, visualization abilities, and visual cognitive style*. *British Journal of Educational Psychology*, 83, str. 196-209.
- Kreig, E. G. (2010/1911). *O pozorišnoj umetnosti*. Beograd: Theatrica.
- Kris, E. (1952). *Psychoanalytic exploration in art*. New York: International University Press.
- Lazarus, R.S. (1991). *Emotion & Adaptation*. New York: Oxford University Press.
- LeBoutillier, N. & Marks, D. F. (2003). Mental imagery and creativity: A meta-analytic review study. *British Journal of Psychology*, 94, str. 29-44.
- Lehar, S. (1999). *Gestalt Isomorphism and the Quantification of Spatial Perception*. *Gestalt Theory* 21 (2), pp 122-139.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group Library.
- Lemetti, J. (2006). *Imagination and Diversity in The Philosophy of Hobbes*. *Academik*

- Dissertation. *Helsinki University Press*, Helsinki.
- Lorayne, H. & Lucas, J (1974). *The memory book*. New York: Nallantine.
- Luria, A.R. (1968). *The Mind of a Mnemonist: A Little Book About A Vast Memory*.  
Harvard University Press.
- Martindale, C. (2005). *Biological biases of creativity*. In R. J. Sternberg (Ed.),  
Handbook of creativity. Cambridge, England: Cambridge University Press
- Marks, D. (1973). Visual imagery differences in the recall of pictures. *British Journal of Psychology*, 64, str. 17-24.
- Marks, D. & McKellar, P. (1982). The Nature and Function of Eidetic Imagery.  
*Journal of Mental Imagery*, 1982, 6, 1, p. 4.
- Mathews, R., Buss, R., Stanley, W., Blanchard, F., Ryeul, J. & Druhan, B. (1989).  
Role of implicit and explicit processes in learning from examples. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition*, 15, 1083-1400.
- Maurer, I. & Ebers, M. (2006). Dynamics of social capital and their performance implications: Lessons from biotechnology startups. *Administrative Science Quarterly*, 51 (2), str. 262-292.
- Mazard, A. L., Tzourio-Mazoyer, Crivello, F., Mazoyer, B., & Mellet, E., (2004). A PET meta analysis of object and spatial mental imagery. *European Journal of Cognitive Psychology*, 16, 673-695.
- McDaniel, M. A. & Einstein, G. O. (1986). Bizarre imagery as an effective memory aid: The importance of distinctiveness. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, Vol 12(1), Jan, 54-65.
- McKelvie, S. J. (1995). *Vividness of visual imagery: Measurement, nature, function and dynamics*. New York: Brandon House.

- McNiff, S. (1994) Rudolf Arnheim: A Clinician of Images. *The Arts in Psychotherapy*, Vol. 21, No. 4, pp. 249-259, USA.
- Mednick, S. A. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological Review*, 69 (3), 220-232.
- Mejerholjd, E. V. (1976). *O pozorištu*. Beograd: Nolit.
- Mendelsohn, G. A. (1976). Associative and attentional processes in creative performance. *Journal of Personality*, 44, 341-369.
- Merlin, B. (2004). *Konstantin Stanislavsky*. Taylor & Francis e-Library, London and New York: Routledge.
- Merton, T. (2010). *The Way of Chuang Tzu*. New York: Random House.
- Mithen, S. J. (1996). *The Prehistory of the Mind: A Search for the Origin of Art, Science and Religion*. London: Thames and Hudson.
- Mithen, S. J. (2007). Seven Steps in the Evolution of the Human Imagination. *The British Academy, Oxford University Press*, 147, 3-29.
- Mitrović, V. (2008). Psihološki gest u tehnici glume Mihaila Čehova, i tehnike rada na oklopu Vilhelma Rajha. *Univerzitet umetnosti u Beogradu*, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd. Magistarski rad.
- Morris, E. & Hotchkis, J. (1977). *No Acting Please*. Los Angeles, California: Ermor Enterprises Publishing.
- Neisser, U. (1967). *Cognitive psychology*. New York, Appleton-Century-Crofts.
- Neisser, U. (1976). *Cognition and reality*. San Francisco: W. H. Freeman.
- Neisser, U. & Kerr, N. (1973). Spatial and mnemonic properties of visual images. *Cognitive Psychology*, 5(2), 138-150.
- Nemiro, L. (1997). Interpretive Artists: A Qualitative Exploration of the Creative Process of Actors. *Creativity Research Journal*, 10 (2&3), str. 229-239.

- O'Brien, E. & Wolford, C. R. (1982) Effect of delay in testing on retention of plausible versus bizarre mental images. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, Vol 8 (2), 148-152
- O'Connor, K. P. & Aardema, F. (2005). The imagination: Cognitive, pre-cognitive, and meta cognitive aspects. *Consciousness and Cognition* 14, str. 233-256.
- Ognjenović, P. (2002-2011). *Psihologija opažanja*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Ognjenović, P. (2012). *Osećaj i mera, o psihofizičkim osnovima saznanja*. Beograd: Centar za primenjenu psihologiju.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Pearson, J. i Kosslyn, S. M. (2015). The heterogeneity of mental representation: Ending the imagery debate. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America (PNAS)* vol. 112, no. 33.
- Pearson, J., Naselaris, T., Holmes, E. A. i Kosslyn, S. M. (2015). Mental Imagery: Functional Mechanisms and Clinical Applications. *Trends in Cognitive Science*, vol. 19, no. 10.
- Pearson, J. & Westbrook, F. (2015). Phantom perception: voluntary and involuntary nonretinal vision. *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 19, no. 5, 590-602.
- Pearson, D. G. & Logie, R. H. (2004). Effects of stimulus modality and working memory load on mental synthesis performance. *Imagination, Cognition and Personality*, 23 (2/3), 183-191.
- Pearson, D. G. (2007). Mental Imagery and Creative Thought. *The British Academy, Oxford University Press*, 147, 187-212.
- Penfield, W. & Jasper, H. (1954/1951). *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*. 2nd edition. Little, Brown and Co



- Perky, C. W. (1910). An experimental study of imagination. *American Journal of Psychology*, 21, 442-452.
- Piirto, J. (1991). Why are there so few? (Creative women: Visual artists, mathematicians, musicians). *Roeper Review*, 13, str. 142-147.
- Piirto, J. (2004). *Understanding creativity*. Scottsdale, AZ: Great Potential Press.
- Pinker, S. & Finke, R. (1980). Emergent two-dimensional patterns in images rotated in depth. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, Vol 6(2), May 1980, 244-264
- Pinker, S, Kosslyn, S. M. (1978). The representation and manipulation of three-dimensional space in mental images. *Journal of Mental Imagery*, Vol 2(1), 1978, 69-84.
- Pinterest, (2016, April, 17), Doodles of Roger Price, preuzeto od:  
<https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Doodles%20roger%20price&rs=typed&0=Doodles%7Ctyped&1=roger%7Ctyped&2=price%7Ctyped>
- Policastro, E. (1995). Creative Intuition: An Integrative Review. *Creativity Research Journal*, 8 (2), 99-113.
- Porr, C., Mayan, M., Graffigna, F., Wall, S. & Vieira, E. R. (2011). The Evocative Power of Projective Techniques for the Elicitation of Meaning. *International Journal of Qualitative Methods*. University of Alberta, 30-41.
- Puccio, G. J., Murdock, M. C. & Mance, M. (2007). *Creative Leadership*. California: Sage Publications, Inc.
- Pylyshyn, Z.W. (1981). The Imagery Debate: Analogue Media Versus Tacit Knowledge. *Psychological Review* (88) 16–45.
- Pylyshyn, Z.W. (2002). Mental Imagery: In search of a theory. *Behavioral and Brain Sciences* (25) 157–182.

- Pylyshyn, Z.W. (2003). Return of the mental image: are there really pictures in the brain? *TRENDS in Cognitive Sciences*, 7 (3), 113-118.
- Reber, R. (2012). Processing fluency, aesthetic pleasure and culturally shared taste. In *Aesthetic science: Connecting Minds, brains and experience*. Oxford University Press: New York.
- Reisberg, D., Pearson, D. G. & Kosslyn, S.M. (2003). Intuitions and introspections about imagery: The role of imagery experience in shaping an investigator's theoretical views. *Applied Cognitive Psychology*, 17, 147-160.
- Richardson, A. (1969). *Mental Imagery*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Richardson, J. T. E. (1999). *Imagery*. Brunel University UK. Psychology Press.
- Ristić, I. (2010). *Početak i kraj kreativnog procesa*. Beograd: Hop.La!
- Rizzolatti, G, Fadiga, L., Gallese, V. & Fogassi, L. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Cognitive Brain Research*, 3(2), 131–141.
- Rizzolatti, G. & Arbib, M. A. (1998). Language within our grasp. *Trends in Neurosciences*, 21 (5), 188–194.
- Rizzolatti, G. & Craighero, L. (2004). The Mirror-Neuron System. *Annual Review of Neuroscience* 27 (1), str. 169–192.
- Roberts, R., Callow, N., Hardy, L., Markland, D. & Bringer, J. (2008). Movement imagery ability: Development and assessment of a revised version of the vividness of movement imagery questionnaire. *Journal of sport & Exercise Psychology*, 30, 200-221.
- Robertson, I. (2002). *The Mind's Eye*. London: Bantam.
- Rorschach, H. (2011/1921). *Psychodiagnostics A Diagnostic Test Based On Perception*. United States: Nabu Press.
- Roseman, I. J. & Smith, G. A. (2001). Appraisal theory: assumptions, varieties,

- controversies. *Appraisal processes in emotion*, 3-19, Oxford University Press.
- Rosenberg, H. (1969). *Artworks Packages*. New York: Horizon Press.
- Ross, J. & Lawrence, K. A. (1968). Some observations on memory artifice. *Psychonomic Science*, 13, 107-108.
- Roth, I. (2007). Imaginative Minds: Concepts, Controversies, Themes. *The British Academy, Oxford University Press*, 147. Introduction.
- Rotte, J (2006). *Acting with Adler*. New York: Limelight Editions.
- Runco, M. A. (1994). Problem finding, problem solving, and creativity. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Rundell, J. (2013). Re-reading Fichte's *Science of Knowledge* after Castoriadis: The anthropological imagination and the radical imaginary. University of Melbourne Australia. Thesis eleven, 119 (1), 3-21.
- Ryle, G. (2009/1949). *The Concept of Mind*. New York: Routledge.
- Salvatore, D. M. (2013). *The Poetics of Imitation in the Italian Theatre of the Renaissance*. Canada: University of Toronto Press.
- Samuels, M. L., (1972) *Linguistic Evolution: with special reference to English*. Cambridge University Press.
- Saraswati, S. S. (1974). *Meditations from the Tantras*. New Delhi: Bihar School of Yoga.
- Sartre, J. P. (1948). *The Psychology of Imagination*. New York: Philosophical Library.
- Sawyer, K. R. (1992). Improvisational creativity: An analysis of jazz performance, *Creativity Research Journal*, 5, str. 253-263.
- Sawyer, K. R. (2006). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. New York: Oxford University Press.

- Scherer, K. R. (2001). Appraisal considered as a process of multilevel sequential checking. Oxford University Press, *Appraisal processes in emotion*, 92-120.
- Sheehan, P. W. (1971). The role of imagery in incidental learning. *British Journal of Psychology*, 62, 235-243.
- Shelley, P. B. (1821/2006). *A Defence of Poetry and Other Essays*. New York: Hard Press.
- Shepard, R. N. (1966). Learning and recall as organization search. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 5, 201-204.
- Shepard, R. N. (1967). Recognition memory for words, sentences and pictures. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behaviour*, 6, 156-163.
- Shepard, R. N. & Chipman, S. (1970). Second-Order Isomorphism of Internal Representations: Shapes of States. *Cognitive Psychology*, 1, 1-17.
- Shepard, R. N. & Metzler, J. (1971) Mental Rotation of Three Dimensional Objects. Department of Psychology Stanford University, 254-257.
- Shepard, R. N. (1978). Externalization of mental images and the act of creation. *Visual Learning, Thinking and Communication*. New York: Academic Press.
- Sifonis, C. M. (1995). Scene schemas and creativity: Examining the influence of schema based knowledge of the creative process. Unpublished master's thesis, Texas A & M University, College Station, TX.
- Silvia, P. J. (2010). Confusion and interest: The role of knowledge emotions in aesthetic experience. *Psychology of Aesthetic, Creativity and the Arts*. 4 (2), 75.
- Silvia, P. J. (2012). Human emotions and aesthetic experience: An overview of empirical aesthetics. In A. P. Shimamura and S. E. Palmer (Eds.), *Aesthetic*

- science: Connecting minds, brains and experience*. Oxford University Press, New York, 250-275.
- Siemer, M., Mauss, I. & Gross, J. J. (2007). Same situation – different emotions: How appraisal shape our emotions. *Emotion*, 7 (3), 592.
- Simonton, D. K. (2002). *Creativity. The handbook of positive psychology*. New York: Oxford University Press.
- Sperber, D. (1996). *Explaining Culture: A Naturalistic Approach*. Oxford: Blackwell.
- Spiller, M. J., Jonas, C. N., Simmer, J. & Jansari, A. (2015). Beyond visual imagery : How modality-specific is enhanced mental imagery in synesthesia?. *Consciousness and Cognition*, 31, str. 73-85.
- Stanislavski, K.S. (2004). *Sistem, teorija glume*. [prevod Dubravka Starčević]. Beograd: ETHOS.
- Strasberg, L. (2010). *The Lee Strasberg Notes*. New York: Routledge.
- Strauss, E. D., Schloss, K. B. & Palmer, S. E. (2013). Color preference change after experience with liked/disliked colored objects. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20 (3), 453-461.
- Strasberg, L. (2004). *San o strasti, metod glumačke igre*. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti.
- Strasberg, L. (2010/1965). *Strasberg at The Actors Studio*. New York: Theatre Communications Group.
- Štorh, M. (2011). *Čežnja jake žene za jakim muškarcem*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- TEDx Talks, (2014, Mart 9), preuzeto April 16, 2016, od:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xNmf-G81Irs>

- Torff, B. (1993). Implicit learning and tacit knowledge. Unpublished manuscript, Harvard University, Graduate School of Education.
- Trebješanin, Ž. (2012). *Šta Jung zaista nije rekao*. Beograd: Službeni glasnik.
- Trebješanin, Ž. (2011). *Rečnik Jungovih pojmova i simbola*. Beograd: Zavod za udžbenike.
- Turner, M. (2007). Imaginative Minds: The Way We Imagine. *The British Academy, Oxford University Press*, 147, 213-236.
- Ungerleider, L., G. & Mishkin, M. (1982). Two cortical visual systems. *Analysis of Visual Behavior*, str. 549-586.
- Vlajković, S. (1996). "Pristup delu K. G. Junga", *Dinamika nesvesnog*, Novi Sad: Biblioteka Matice srpske.
- Warhol, A. (1977). *The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and Back Again)*. USA: Harvest.
- Wassell, J., Rogers, S. L., Felmingam, K. L., Bryant, R. A. i Pearson, J., (2015). Sex Hormones predict the sensory strength and vividness of mental imagery. *Biological Psychology*, 107, str. 61-68.
- Ward, T. B., Smith, S. M. & Vaid, J. (1997). Conceptual structures and processes in creative thought. *Creative thought: An investigation of conceptual structures and processes*. Washington DC: American Psychological Association.
- Ward, T. B., Smith, S. M. & Finke, R. A. (2005). Creative Cognition. In R. J. Sternberg. *Handbook of Creativity*, Cambridge, England: Cambridge University Press, 189-212.
- Ward, T. B., Finke, R. A. & Smith, S. M. (1995). *Creativity and the mind: Discovering the genius within*. New York: Plenum.

- Ward, T. B. (1994). Structured imagination: The role of conceptual structure in exemplar generation. Paper presented at the meeting of the Psychonomic Society, Washington, DC.
- Weber, R. J. & Perkins, D. N. (1992). *Inventive Minds*. New York, Toronto: Oxford University Press Inc.
- West, M. A. (1990). The social psychology of innovation in groups. Oxford, England: John Wiley & Sons. *Innovation and creativity at work: Psychological and organizational strategies*, 309-333.
- White, A. R. (1990). *The Language of Imagination*. Oxford: Basil Blackwell.
- Whiten, A. & Suddendorf, T. (2007). Imaginative Minds: Great Ape Cognition and Evolutionary Roots of Human Imagination. *The British Academy, Oxford University Press*, 147, 31-59.
- Wikipedia, *Ship Arriving Too Late to Save a Drowning Witch*, preuzeto: April, 17, 2016 od: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ship\\_Arriving\\_Too\\_Late\\_to\\_Save\\_a\\_Drowning\\_Witch](https://en.wikipedia.org/wiki/Ship_Arriving_Too_Late_to_Save_a_Drowning_Witch)
- Wisniewski, E. J. (1996). Construal and similarity in conceptual combination, *Journal of Memory and Language*, 35, 434-453.
- Wittgenstein, L. (1922). *Tractatus Logico-Philosophicus*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & CO, Ltd.
- Yaldir, H. (2009). Ibn Sina (Avicenna) and Rene Descartes on the Faculty of Imagination. *British Journal for the History of Philosophy*, 17 (2), 247-278.
- Yates, F. A. (1966). *The art of memory*. Chicago: University Press Chicago.
- Zajonc, R. B. (1968). Attitudinal effects of mere exposure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9 (2), 1-27.
- Zajonc, R. B. (1980). Feeling and thinking: Preferences need no inferences. *American Psychologist*, 35, 151-175.

## 12. Prilozi

### 12.1. Dijalog iz drame „Galeb“ A. P. Čehov

NINA (uzbuđeno): Nisam zakasnila? Jel da, da nisam zakasnila?

TREPLJOV (ljubeći joj ruke): Ne, ne, ne...

NINA: Ceo dan sam uzbuđena, bilo me je strah! Bojala sam se da me otac neće pustiti...Ali sad je on otišao sa maćehom. Nebo se crveni, već počinje da izlazi mesec, a ja teram konja, teram... (smeje se). Za pola sata moram da se vratim, treba da požurimo. Otac ne zna da sam ovde.

TREPLJOV: Vreme je da počnemo. Treba pozvati sve.

NINA: Otac i njegova žena me ne puštaju ovamo. Kažu da je ovde boemska atmosfera... plaše se da ne odem u glumice... A mene privlači ovo jezero, kao galeba...Moje je srce ispunjeno vama. (Okreće se).

TREPLJOV: Sami smo.

NINA: Čini mi se da nekog ima tamo...

TREPLJOV: Nema nikoga. (Poljubac).

NINA: Kakvo je ovo drvo?

TREPLJOV: Brest.

NINA: Zašto je tako crno?

TREPLJOV: Već je veće , svi predmeti postaju crni. Nemojte otići rano, preklinjem vas.

NINA: Nemoguće.

TREPLJOV: A ako ja dođem kod vas Nina? Ja ću cele noći stajati u vrtu i gledati u vaš prozor.

NINA: Nemojte, primetiće vas čuvar. Pas se još uvek nije navikao na vas, laja će.

TREPLJOV: Ja vas volim.

NINA: Pst...

(Čuju se koraci, dolazi radnik).

**KRAJ** dijaloga.



### 12.1. Dijalog iz drame „Tri sestre“ A. P. Čehov

VERŠININ: Meni se pije. Pio bih čaj.

MAŠA (pogleda na sat): Skoro će ga doneti. Mene su udali kad mi je bilo osamnaest godina, i ja sam se svoga muža bojala, jer je bio učitelj. Činio mi se strašno učen, pametan i bitan. A sada više nije tako, nažalost.

VERŠININ: Tako... Da.

MAŠA: O mužu ne govori, na njega sam navikla, ali među običnim ljudima ima toliko grubih ljudi, neljubaznih, nevaspitanih. Mene uzbuđuje, vređa grubost, mene muči kada vidim da neko nije dovoljno fin, mek, ljubazan.

VERŠININ: Da... Nego meni se čini da je svejedno, bio neko civil ili oficir, barem u ovom gradu! Svejedno! Ako slušate ovdašnjeg inteligenta, bilo civilnog ili oficira, vi ćete čuti da se izmučio sa ženom, izmučio sa kućom, izmučio sa konjima... Zašto?

MAŠA: Zašto?

VERŠININ: Zašto se on izmuči sa decom, izmuči sa ženom? I zašto se žena i deca izmuče sa njim?

MAŠA: Vi danas niste baš dobre volje?

VERŠININ: Može biti. Ja danas nisam ručao, nisam ništa jeo od jutros. Jedna kćerka mi je bolesna, a kada su moje devojčice bolesne, mene obuzima nemir, muči me savest što imaju takvu majku. O, da ste je videli danas! Ala je to ništavilo! Počeli smo da se svađamo u sedam sati ujutru, a u devet zalupih vrata i odoh. (Pauza). Ja nikada ne govorim o tome i, čudno, žalim se samo vama. (Ljubi je u ruku). Nemojte se ljutiti na mene. Osim Vas ja nemam nikoga, ama baš nikoga... (Pauza).

MAŠA: Kako tutnji u peći. Kod nas je pred očevu smrt tutnjalo u dimnjaku. Eto baš ovako.

VERŠININ: Zar ste vi sujeverni?

MAŠA: Da.

VERŠININ: To je čudno. (Ljubi joj ruku). Vi ste prekrasna, divna žena. Prekrasna, divna! Ovde je tamno, ali ja vidim sjaj vaših očiju.

MAŠA (seda na drugu stolicu): Ovde je svetlije...

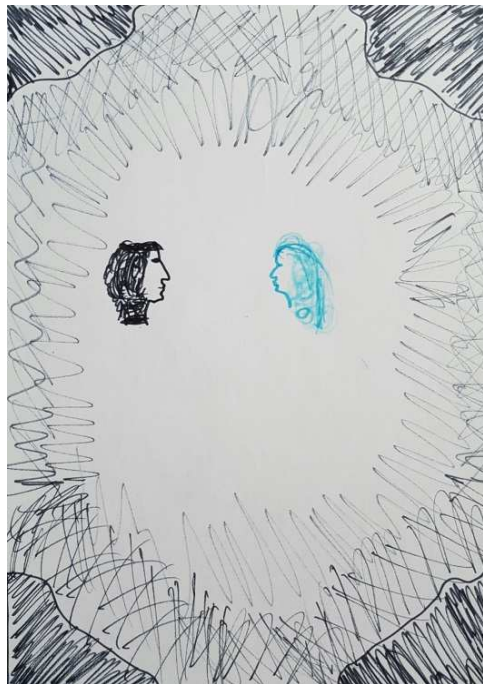
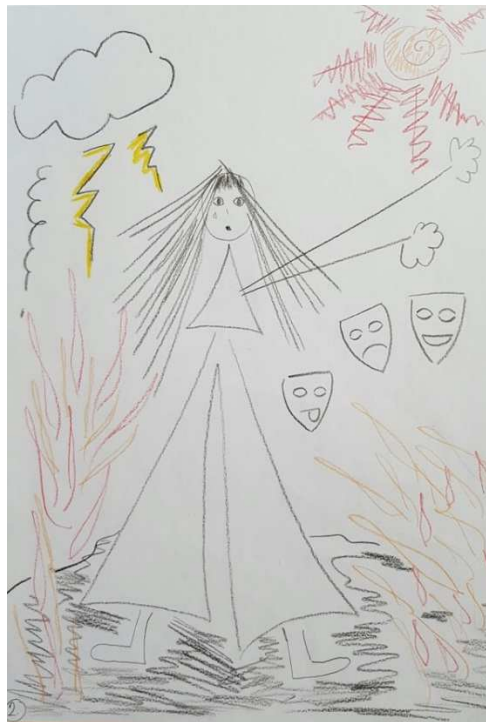
VERŠININ: Ja volim, volim, volim... Volim vaše oči, vaše kretnje, koje mi dolaze u san... Prekrasna, divna ženo!

MAŠA (tiho se smejući): Kad vi sa mnom tako govorite, ja se, ne znam zašto, smejem, a u stvari me je strah. Ne ponavljajte, molim vas... (Poluglasno). A uostalom, govorite, meni je sve jedno... (Pokriva lice rukama). Meni je svejedno. Neko ide, govorite o nečemu drugom.

(Irina i Tusenbach ulaze).

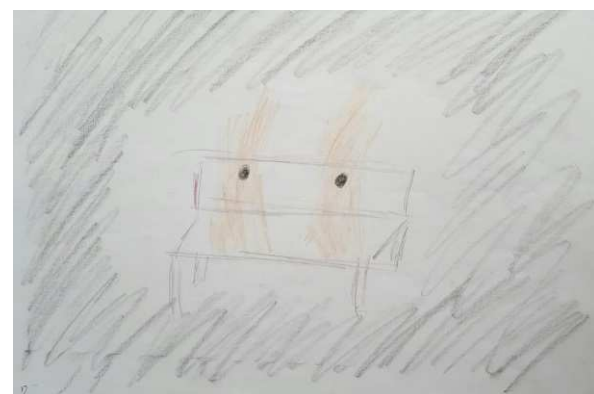
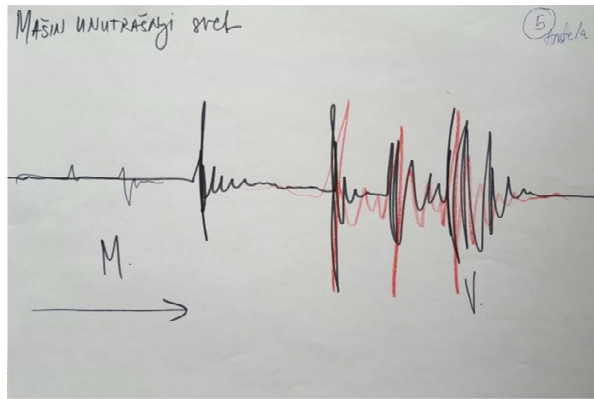
KRAJ dijaloga.

## 12.2. Crteži koje su radili glumci nakon čitanja scene iz drame „Galeb“



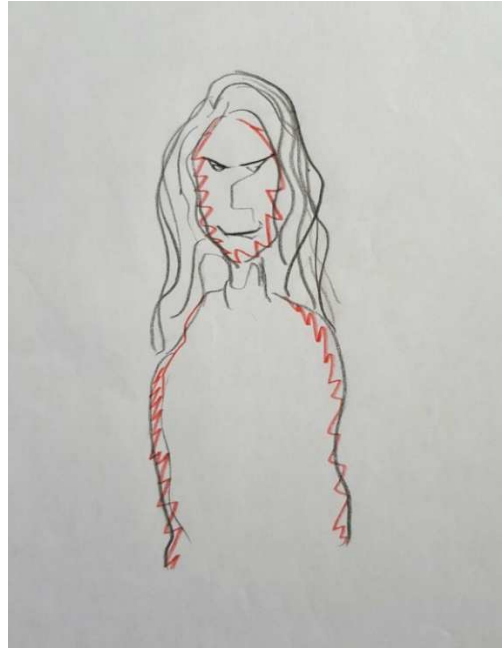
12.4. Crteži koje su radili glumci nakon čitanja scene iz drame „Tri sestre“











**12.5. Lista glumaca/ica koji su učestvovali u eksperimentu**

- Ana Jovanović
- Anđela Popović
- Lazar Jovanov
- Lidija Cvetić
- Nikola Ivačkov
- Saša Đurašević
- Sonja Leštar Mladenov
- Stevan Piale



**12.6. Lista nezavisnih procenjivača koji su učestvovali u postupku procene**

- Ana Radivojević Zdravković
- Andrej Šepetkovski
- Anđelka Nikolić
- Boris Liješević
- Miljan Vojnović
- Nikita Milivojević
- Predrag Momčilović
- Srđan Karanović
- Vesna Ždrnja
- Irena Ristić

## 12.7. Biografija kandidatkinje

Violeta Goldman, rođena je 1982. godine u Zaječaru. Godine 2004. diplomirala je na Dramskom odseku Akademije umetnosti u Novom Sadu, na klasi glume i režije profesora Bora Draškovića. Od 2004. do 2013. godine bila je zaposlena na Akademiji umetnosti u Novom Sadu kao asistent na predmetu Gluma, na klasi glume i režije kod prof. Bore Draškovića, a potom kod prof. Nikite Milivojevića na istoj klasi. Godine 2003. odlazi na Kolumbija koledž u Čikagu (Columbia College Chicago) u okviru razmene studenata, gde saraduje sa profesorom Brajanom Šoom (Brian Show), i učestvuje u performansu "Scale", koji je potom izveden i na pozorišnom festivalu INFANT u Novom Sadu. Godine 2004/2005 bila je članica internacionalne grupe "Body Unlimited" – rad na telu i glasu po sistemu vežbi Ježija Grotovskog koju je vodila Nhandan Chirco iz Milana. Godine 2007/2008 boravila je u Njujorku radi stručnog usavršavanja u Michael Chekhov Acting Studio-u, kod profesora Lenard Petit-a. Magistrirala na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu, grupa Film i mediji 2008. godine, sa tezom: "Psihološki gest u tehnici glume Mihaila Čehova i tehnike rada na oklopu Vilhelma Rajha", mentor prof. Dr Tijana Mandić.

U edukaciji je za psihodramskog psihoterapeuta na "Institutu za psihodramu" u Beogradu, pod okriljem Evropske asocijacije za psihoterapiju u Beču (European Association of Psychotherapy – EAP Vienna).

Rediteljka je dokumentarnog filma *Gadan sapun*, koji je 2015. dobio zlatnu medalju za fotografiju, na Beogradskom festivalu dokumentarnog i kratkometražnog filma.

**Pozorište:**

- “I konje ubijaju, zar ne“, Horas Mekoj, dramatisacija Milica Konstantinović, reditelj: Boris Todorović, Madlenianum 2014.
- “Persijska crna”, po motivima Nizamijeve priče “Sedam princeza”, reditelj: Violeta Goldman, Madlenianum 2012.
- “Doručak kod Tifanija“, T. Kapot, reditelj: Ana Radivojević Zdravković, Madlenianum 2011.
- “Miris kise na Balkanu”, G. Kuić, reditelj: Ana Radivojević Zdravković, Madlenianum, 2009.
- ”Šuma Blista”, M. Marković, reditelj: Tomi Janežič, Atelje 212, 2008.
- “Nenagrađeni ljubavni trud“, Šekspir, reditelj: Nikita Milivojević, BITEF Teatar i KC Tivat, 2007.
- “Ponovo (ne)radi bioskop“, reditelj: Gvozden Đurić, BITEF Teatar, 2007.
- “Prisustvo“, D. Harover, reditelj: Boris Liješević, Atelje 212, 2005.
- “Don Žuan“, Molijer, reditelj: Boro Drašković, Budva Grad Teatar, 2004.
- “Feniks”, reditelj: Boris Liješević, Promena Novi Sad, 2003.
- “In Memoriam William Blake. Venčanje dobra i zla”, monodrama, reditelj: Violeta Mitrović, diplomatska predstava, 2003.
- “SCALE”, director: Brian Shaw, Columbia College Chicago, CHICAGO, America, 2003.
- “Vojcek”, Bihner, reditelj: Boro Drašković, SNP Novi Sad, 2003.
- “Kartoteka“, Ružević, reditelj: Boro Drašković, Promena Novi Sad, 2003.
- “Žak ili pokornost“, Jonesko, reditelj: Andreja Milinović, Promena Novi Sad, 2002.

- “U kulisama duše“ , reditelj: Boris Liješević, Promena Novi Sad, 2002.
- “Jelizaveta Bam“, Harms, reditelj: Marko Cvejić, Promena Novi Sad, 2000.

***Film:***

- “Gadan sapun“ (2015), dokumentarni film, reditelj Violeta Goldman.
- ”Konji vrani“ (2007), reditelj Ljubiša Samardžić.
- “Jesen stiže Dunjo moja“ (2003), reditelj Ljubiša Samardžić.
- “Libero“ (2005), reditelj Miodrag Kotaljić.
- “Isidora Sekulić ili sagledavanje nesagledivog“ (2005), reditelj Marko Cvejić.

***Studentski film:***

- “Slučaj Andrije E“ (2005), reditelj Marko Cvejić.
- “Simulant” (2001), reditelj Marin Malešević.
- ”Jelizaveta Bam” (2000), reditelj Marko Cvejić.
- “Viki“ (2000), reditelj Andreja Milinović.

***Televizija:***

- Muzička emisija: “KABARE“ Happy Televizija – voditeljka i učesnica.

## Izjava o autorstvu

Potpisana Violeta Goldman

### Izjavljujem,

da je doktorska disertacija pod naslovom  
PRINCIPI VIZUALNOG MIŠLJENJA U KREATIVNOM PROCESU  
IZVOĐAČKIH UMETNIKA

- rezultat sopstvenog istraživačkog / umetničkog istraživačkog rada,
- da predložena doktorska teza u celini ni u delovima nije bila predložena za dobijanje bilo koje diplome prema studijskim programima drugih fakulteta,
- da su rezultati korektno navedeni i
- da nisam kršila autorska prava i koristila intelektualnu svojinu drugih lica.

Potpis doktoranta

U Beogradu, 2016.

Violeta Goldman

**Izjava o istovetnosti štampane i elektronske verzije doktorske  
disertacije / dokorskog umetničkog projekta**

Ime i prezime autora Violeta Goldman

Doktorski studijski program: Studije pozorišta.

Naslov doktorske disertacije:

PRINCIPI VIZUALNOG MIŠLJENJA U KREATIVNOM PROCESU  
IZVOĐAČKIH UMETNIKA

Mentorka: dr Irena Ristić, doc.

Potpisana (ime i prezime autora) Violeta Goldman

izjavljujem da je štampana verzija moje doktorske disertacije istovetna elektronskoj verziji koju sam predala za objavljivanje na portalu Digitalnog repozitorijuma Univerziteta umetnosti u Beogradu.

Dozvoljavam da se objave moji lični podaci vezani za dobijanje akademskog zvanja doktora nauka, kao što su ime i prezime, godina i mesto rođenja i datum odbrane rada.

Ovi lični podaci mogu se objaviti na mrežnim stranicama digitalne biblioteke, u elektronskom katalogu i u publikacijama Univerziteta umetnosti Beogradu.

Potpis doktoranta

U Beogradu, 2016.

Violeta Goldman

## Izjava o korišćenju

Ovlašćujem Univerzitet umetnosti u Beogradu da u Digitalni repozitorijum Univerziteta umetnosti unese moju doktorsku disertaciju pod nazivom:

PRINCIPI VIZUALNOG MIŠLJENJA U KREATIVNOM PROCESU  
IZVOĐAČKIH UMETNIKA

koja je moje autorsko delo.

Doktorsku disertaciju predala sam u elektronskom formatu pogodnom za trajno deponovanje.

U Beogradu, 2016.

Potpis doktoranta

Violeta Goldman