**TEORIJA TEHNIKE DRAME I**

**TEORIJA TEHNIKE DRAME I**

**KONSTRUKCIJA RADNJE**

**KARAKTERI**

**DRAMSKA SITUACIJA**

**DIJALOG**

KONSTRUKCIJA RADNJE

Organizacija materijala u pozorišnom komadu, dobro sklopljeni elementi PRIČE su neophodan, ako ne i primarni uslov relevantnog dramskog djela.

PRIČA JE SKLOP DOGAĐAJA PO UZROČNO POSLJEDIČNOM PRINCIPU, A PO ZAKONIMA VJEROVATNOG I MOGUĆEG.

Gustav Frajtag , njemački teoretičar drame, nudi formulu koja se pokazala dosta tačnom i vrlo primjenjivom u dramaturškoj operativi. Frajtag postavlja šemu u obliku piramide i u njoj označava tačke, punktove koji određuju razvoj radnje.

Piramida je određena dramaturškim iskustvima proisteklim iz klasicističke drame, klasične tragedije, djela Molijera i Šekspira, a uz određena odstupanja, primjenjiva je na gotovo sve dramske tekstove, do pojave avangardne drame. Naravno, ova šema nas ne obavezuje, nije imperativno pravilo. Koristimo je kao priručno sredstvo i teoretsku pretpostavku prilikom pisanja komada. Primjena Frajtagove piramide uslovljava nastanak „dobro skrojenog komada“.

Osnovni djelovi piramide na uzlaznoj liniji su: uvod, potenciranje, vrhunac (na vrhu uzlazne linije). Silazna linija komada određena je: padom ili obrtom i katastrofom. O katastrofi govorimo isključivo kada je tragedija u pitanju, a taj posljednji dio raspleta uslovljen je žanrom i vrstom komada kojim se bavimo.

1. U uvodu ili ekspoziciji postavljaju se opšte okolnosti komada. Mjesto, vrijeme i glavni akteri. Poželjno je, ali ne i obavezno da se u ekspoziciji pojave svi akteri , da se u što kraćem vremenu upoznamo sa svima koji će nositi priču. Ako se i ne pojave, ono bar da se pomenu, kako bi se u toku komada iščekivala njihova pojava.
2. Potenciranje radnje određuje se UZBUĐUJUĆIM MOMENTOM. Od tog mjesta počinje zaplet, stvari se „uzburkavaju“, od tog momenta više ništa neće biti isto. Protagonista će , shodno svom htjenju, uraditi nešto što će pokrenuti dešavanja , izazvati antagoniste. Ili, protagonista će biti ugrožen djelanjem antagonista i biti primoran da djela. Poslije uzbuđujućeg momenta nastaje snaženje radnje. SNAŽENJE RADNJE karakteriše niz uzročno posljedičnih momenata koji će uslovljavati zaplet. Djelanja i protagonista i antagonista su sve snažnija, strasti sve uskovitlanije, raste tenzija i neizvjesnost.
3. VRHUNC ILI KUMINACIONI PUNKT je mjesto gdje se protagonističke i antagonističke snage direktno sučeljavaju , maksimalnim intenzitetom. Tenzija je ovdje najjača, ne zna se koja će strana nadjačati. Tek u punktu TRAGIČKOG MOMENTA počinje faza raspleta. Dogodiće se , u tragediji nešto što će odrediti tragičan ishod sudbine protagoniste. TRAGIČNI MOMENAT je dio kulminacione faze. Na ovm mjestu događa se radikalni preokret u komadu.
4. PAD ili OBRT određujemo kao RASPLET. Niz, opet uzročno posljedničnih momenata koji vode do konačnog ishoda. Sve ono što je postavljeno u zapletu, što je „preokrenuto“ tragičkim momentom, sada se, naizgled, odvija samo po sebi.

Neobavezan , ali efektan i poželjn punkt u fazi raspleta je MOMENAT POSLJEDNJE NAPETOSTI. To je trenutak odlaganja neizbježnog ishoda, „varka“ koja nam nudi drugačiji kraj. Učini nam se da će se sve dobro završiti po protagonistu.

1. KATASTROFA označava definitivni rasplet. Propast za glavnog junaka, ako je tragedija u pitanju. Mjesto gdje postaje definitivno jasno da više ništa nije isto kao na početku, da je svijet junaka radikalno promijenjen, da se dogodilo nešto važno ili pogubno. Važno je napomenuti da se u ovom dijelu komada jasno mora pokazati da „svijet više nije isti“.

KARAKTERI

Pojam „karaktera“ primarno je povezan za psihološku definiciju , a psihologija karakter određuje kao: UKUPNOST SMJERA OSJEĆANJA, VOLJE I RAZUMA. KARAKTER JE ODREĐEN DUHOVNOM DINAMIKOM ČOVJEKA. Međutim, psihologija je samo pomoćno ili polazno sredstvo kada je u pitanju pojam karaktera u literaturi, pogotovo dramskoj literaturi. Karakter u dramaturgiji ima značenje LIKA, između te dvije kategorije stavlja se znak jednakosti. Karakter je isto što i lik.

Karakter u dramskom tj. tragičkom pjesništvu prvi određuje Aristotel i kaže da je karakter ono što izražava određenu volju, naime ono šta ko odabira ili izbjegava. Prvo, karakter će biti valjan ako svojim djelanjem i govorom otkriva volju da nešto uradi. Karakter mora da bude priličan, sličan i vjeran, po Aristotelu. Znači, trebalo bi poštovati životne karakteristike lika. Na kraju, karakter mora biti dosljedan. Dosljedan samom sebi, dosljedan onim htjenjima i osobinama koje je pisac karakteru dao. Nedosljedan karakter mora biti dosljedan u svojoj nedosljednosti.

Ove odrednice vrijede i danas, ali u zanatskom smislu, valja obratiti pažnju i na promišljanja još nekih teoretičara drame.

Džon Drajden daje konkretne instrukcije u „Osnovama kritike tragedije“. On podržava Aristotelovu kvalifikaciju, ali insistira da lik ima uporište u osnovnoj psihološkoj podjeli karaktera. Drajden podsjeća na osnovnu tipologiju karaktera u psihologiji: KOLERIK, FLEGMATIK, SANGVINIK, MELANHOLIK. Ali u životu, pa tako i u drami, ne postoje čisti tipovi nego se prožimaju međusobno i tako čine složeniji karakter. Pored osnovne psihološke karakteristike liku morate podariti vrline, mane, poroke i strasti. Drajden nas upućuje na filozofiju, etiku i istoriju, kao i priručna sredstva u građenju lika. I naravno, prije i poslije svega, piščevo iskustvo.

Ovoj Drajdenovoj instrukciji moramo dodati još jednu važnu kategoriju, a to su OKOLNOSTI ILI SITUACIJE. One su neizostavne kako bi karakter, lik, ispoljio sve ono što jeste. Dakle, jednostavno postavite prepreku pred vaš karakter i on će se ispoljiti. Dajte mu MOTIV, zašto radi to što radi i nađite onoga ili ono što će se suprostaviti njegovom djelanju i njegovim motivima i dobijate relevantan prostor za ispoljavanje karaktera, ali i elemente radnje.

Bejker u „Tehnici drame“ , takođe daje napomene kako da se ispolji karakter u dramskom djelu. Prvo, čest običaj je da pisac oslika karakter junaka već u spisku lica. Pored imena i godina navode se karakterne osobine antagonista i protagonista. U samom komadu, pisac se ne bavi manifestacijama datog karaktera, nego ga odmah pušta da djela na osnovu napisanog. Tu moramo da pretpostavimo da publika nije kupila afišu ili da afiša nije štampana, pa da gledalac ne zna o kakvom čovjeku se u komadu radi. To je postupak preuzet iz romana i Bejker ga ne preporučuje. Naime, ukoliko date psihološki kroki lika u spisku lica, on u drami mora biti aktivan dio dešavanja.

Drugi, znatno bolji, način za definisanje karaktera je kada jedan lik opisuje drugi. Licem u lice, dva junaka će reći jedan drugom šta misle jedan o drugom, ili će trećem licu opanjkati neprisutnog. Ovdje valja voditi računa o vjerovatnosti, naime valja izgraditi situaciju u kojoj je normalno i vjerovatno da se nešto tako dogodi.

Treći, i najbolji način, po Bejkeru, je da se karakter ispoljava kroz akciju, radnju. Dakle, opet se vraćamo na dramske okolnosti koje će izazvati ispoljavanje karaktera.

Od izuzetne važnosti je da u eksplikaciji manifestacija karaktera ne govorite u svoje ime i ne saopštavate lični stav, nego da lik govori i djela u sopstveno ime. Stavove i komentare ostavite kritičarima ili romanopiscima.

Bejker daje tačno uputstvo o odnosu pisca i karaktera:

„Upoznajte svoje likove tako intimno da se možete kretati, misliti i osjećati kao oni. Saznajte o njima mnogo više pojedinosti nego što ih možete upotrijebiti u komadu“.

Svođenje lika na osnovne psihološke crte, ili na samo jednu od osobina (tvrdičluk, pohotnost, vlastoljublje), uslovilo bi stvaranje TIPA, a kompleksan psihološki portret dovodi nas do složenog karaktera. Primjer o važnosti dobre karakterizacije je postojanje PRAHAMLETA, Kid je napisao komad HAMLET, mnogo prije Šekspira, sa istim ili sličnim sklopom događaja. Ali, Šekspir je napravio jedno od najvećih komada svih vremena, upravo podarivši junacima kompleksne karaktere. Psihoprofil, motiv i okolnosti punktovi su na kojima se gradi i ispoljava dramski karakter.

Ali, Vilijem Arčer u „Stvaranju drame“ iznosi još jednu činjenicu od izuzetne važnosti: „Moć posmatranja, ubjeđivanja i reprodukovanja nekog karaktera ne može se ni steći, ni regulisati teorijskim preporukama. Posebno uputstvo za slikanje karaktera ličilo bi na propis kako da čovjek postane visok šest stopa. To se nosi u sebi ili se ne nosi“.

DRAMSKA SITUACIJA

Dramska situacija je osnovna jedinica dramske radnje. Možemo imati dobro postavljenu priču u globalu, sa tačno inpostiranim karakterima, ali ono što je INICIJACIJA događanja, ono što je glavni zametak sukoba (a bez sukoba nema drame) je DRAMSKA SITUACIJA. Ona je polazište iz kojeg startuje cijeli komad, a razvoj komada uslovljen je prelazima iz jedne u drugu dramsku situaciju. Dakle, osnovna dramska situacija rađa sljedeću i tako redom, po uzročno posljedičnom principu.

Žan Pol Sart je sukob dramaturškog stvaranja vidio u postavci dramske situacije: „Osnovna hrana pozorišnog komada nije karakter koji se može iskazati po sebi, nije ni priča koja opet može biti sama sebi dovoljna, nego aktivna dramska situacija. Sartr dramsku situaciju definiše na sljedeći način: KARAKTER IZ TAČNO UTVRĐENOG MOTIVA/RAZLOGA NASTOJI NEŠTO DA URADI I TIME IZAZIVA REAKCIJU. Akterova akcija i izazvana reakcija čine osnovnu dramsku situaciju. Primarni uslov za dramsku situaciju je RAZLOG DJELANJA: MOTIV. Dakle, zašto neko radi to što radi. Niko ništa u životu ne radi bez tačno utvrđenog razloga, osim ako nije lud, a i u ludilu postoji tačno utvrđeni razložni sistem. Dakle, zametak i osnova dramske situacije je S RAZLOGOM AKTIVIRANI JUNAK.

Karlo Goci, tvorac vilinske komedije u Italiji, obnovitelj komedije del arte, pokušao je da napravi jasno određenu tabelu motiva, u teoriji dramaturgije nazvanu 36 situacija.

36 situacija pokrenulo je niz rasprava i osporavanja, prvenstveno zbog toga što se svodi samo na primarne motive.

GOCIJEVA TABELA

1. Preklinjati, moliti
2. Spasilac
3. Osveta koja kažnjava zločin
4. Osveta bližnjeg na bližnjem
5. Progonjeni
6. Totalna propast, nesreća
7. Biti nečiji plijen
8. Pobuna
9. Smjeli pokušaj

10.Otmica

 11. Zagonetka

 12. Postići, dobiti

 13. Mržnja bližnih

 14. Suparništvo među bližnjima

 15. Smrtonosno preljubništvo

 16. Ludilo

 17. Fatalna nesmotrenost

 18. Nehotični zločin iz ljubavi

 19. Ubiti nekog za koga ne znamo da nam je rođak

 20. Ideali

 21.Žrtvovati se za bližnje

 22. Sve žrtvovati iz strasti

 23. Biti primoran na žrtvu svojih

 24. Suparništvo nejednakih

 25. Preljubništvo

 26.Zločin iz ljubavi

 27. Saznati za izdaju voljenog bića / nečasnost bližnjih

 28. Ljubav koja se sprečava

 29. Voljeti neprijatelja

 30. Slavoljublje

 31. Borba protiv Boga

 32. Pogrešna ljubomora

 33. Sudska greška

 34. Griža savjesti

 35. Prepoznati, sresti

 36. Izgubiti svoje

Surio, u „Dvjesta hiljada dramskih situacija“, navodi da, ako bismo se ograničili na samo 36 situacija, to bi značilo da vjerujemo da je novina nemoguća; preostalo bi nam da u nedogled ponavljamo iste situacije preruašvajući i maskirajući ih. Nasuprot tome, ističe da se ne treba pouzdati u matematičku vjerodostojnot rezultata i da je on, što se vidi iz naslova knjige, pristao da broj dramskih situacija zaokruži na dvjesta hiljada.

DIJALOG

Dijalog (grčki *dialogos* – govor između dvije osobe) je razgovor između dva ili više lica. Dramski dijalog je obično neka verbalna razmjena između lica. Ponekad su moguća i druga dijaloška saobraćanja: između vidljivog i nevidljivog lica (teichopie), između čovjeka i boga ili duha (Hamlet) između živog i neživog bića (dijalog sa mašinama). Suštinski kriterijum dijaloga je razmjena i povratnost dijaloga.

Bejker u „Tehinci drame“ govori kako dijalog ima tri osnovna zadatka i to: da bude jasan, da pomaže razvoj ili unaprjeđenje radnje i da sve to bude sprovedeno kroz karaktere. Naravno, dijalog je još bolji ako uz to posjeduje šarm, graciju, ako je duhovit ili ironičan. Dijalog gdje se samo ređaju novi podaci i činjenice, uopšten je i dosadan. Dobro kaaktersan dijalog, po Bejkeru bi trebalo i da bude kratak.

Sve se odigrava u dijalogu. Dijalog pomijera radnju; u njemu se očitava karakter; on budi misiju života i njegovim posredstvom izražena je ukupna stilizacija, na njemu leži cjelokupna konstrukcija ; u njemu se sjedinjuje simbol i život.

Dijalog između lica često se smatra osnovnim oblikom drame. Čim se pozorište zapravo prihvati kao predstavljanje lica u akciji , dijalog postaje prirodno povlašćeni oblik izražavanja. Nasuprot tome, monolog se javlja kao proizvoljan i neprikladan ukras koji ne pristaje zahtjevu za vjerovatnim u međuljudskim odnosima. Dijalog je najpodesniji da pokaže saobraćanje između lica: efekat o stvarnosti je tada najjači, jer gledalac ima osjećaj da prisustvuje nekom bliksom obliku saobraćanja između ljudi.

REPLIKOM nazivamo izjašnjavanje, iskaz lica radnje. Dosljednost replike i kontrareplike obrazuje dijalog dramskog djela.

Jezikom drame nazivamo govor dramskog djela u njegovom opšteliterarnom smislu; dijalogom drame zovu se dramske replike u njihovoj specifičnoj dramskoj suštini, u njihovom aktivnom značenju.

Dramska scena je dvoboj, dramska replika – udarac u borbi ili odbijanje udarca.

Dramska replika neizbježno nosi u sebi pečat voljnog napora. Isto onako kao i scene u cjelini, dramska replika može da bude radnja , svjesna ili nesvjesna. Ali, ma kakav bio stepen njene svjesnosti, neophodno je da ona bude izraz volje. Živa dramska replika je uvijek – ispitivanje, izjašnjavanje, istraživanje ili ugovaranje; pogodba ili molba, iznuđivanje; ili zavođenje , iskušavanje, laskanje; optužba ili vrijeđanje, ponižvanje, izazivanje, napadanje; opominjanje ili savjetovanje; ili zaštita , opravdavanje nečega i slično.

Replika u drami je udarac u dramskoj borbi. Ona se kazuje radi savladavanja izvjesne prepreke. Po svojoj suštini replika treba da bude udarna – i to utoliko udarnija ukoliko je življa dramska borba.

Po Voljkenštajnu, u „Dramaturgiji“, udarnost replike sastoji se, prije svega u neposrednoj jasnoći njenog smisla. Njen cilj je: ubijediti i zavladati: nejasna replika je nemoćna.