

Maja S. Vukadinović

PSIHOLOGIJA PLESA I UMETNIČKE IGRE



Pedagoški fakultet u Somboru, Univerzitet u Novom Sadu

Novosadski centar za istraživanje plesa
i umetnost flamenka La Sed Gitana

2019.

Maja S. Vukadinović
PSIHOLOGIJA PLESA I UMETNIČKE IGRE

Recenzenti
Prof. dr Slobodan Marković
Prof. dr Željko Vučković
Prof. Aleksandar Ilić

Lektura i korektura
Mirjana Grubišić

Izdavači
Pedagoški fakultet u Somboru, Univerzitet u Novom Sadu
Novosadski centar za istraživanje plesa i umetnost flamenka – La Sed Gitana

Za izdavače
Prof. dr Željko Vučković, dekan
dr Maja Vukadinović, predsednik

Grafičko oblikovanje
Slobodan Babić

Fotografije
Srđan Doroški

Štampa
Štamparija BOJE, Novi Sad

Tiraž: 300 primeraka

Izdavanje ove monografije omogućeno je sredstvima Pokrainskog sekretarijata
za visoko obrazovanje i naučnoistraživačku delatnost (142-451-1565/2019-03)

CIP - Каталогизација у публикацији
Библиотеке Матице српске, Нови Сад

793.3:159.9

ВУКАДИНОВИЋ, Маја, 1977-

Psihologija plesa i umetničke igre / Maja S. Vukadinović.
- Novi Sad : Novosadski centar za istraživanje plesa i
umetnost flamenka "La Sed Gitana" ; Sombor : Pedagoški
fakultet, 2019 (Novi Sad : Boje). - 152 str. : fotogr. ; 21 cm

Tiraž 300. - Napomene i bibliografske reference uz tekst. -
Bibliografija.

ISBN 978-86-901124-0-1

a) Плес - Психолошки аспект

COBISS.SR-ID 329415687

Sadržaj

Uvod: Odredište celovitog života	5
Prvo poglavlje: Fenomen plesa	9
Pokretači plesa	12
Pristupi proučavanju plesa i umetničke igre	17
Ples, igra, umetnička igra: terminološke razlike	20
Razlika između plesa i umetničke igre	21
Drugo poglavlje: Psihologija i ples	25
Umetnička igra kao predmet psihologije stvaralaštva	29
Treće poglavlje: Koreograf	37
Osmišljavanje igre	38
Podučavanje igre	43
Koreograf i stvaralačko okruženje	46
Četvrto poglavlje: Izvođač umetničke igre	47
Doživljaj „toka“ (<i>Flow</i>) i „optimalno iskustvo“ (<i>Optimal Experience</i>) kod igrača	49
Estetski doživljaj izvođača u umetničkoj igri	52
Telo izvođača	55
Peto poglavlje: Koreografija	59
Formalne karakteristike koreografije u različitim formama umetničke igre	60
Poznatost i novina u koreografijama umetničke igre	64
Koreografija i muzika	65

Šesto poglavlje: Publika: doživljaj umetničke igre	69
Estetski doživljaj publike za vreme posmatranja umetničke igre	70
Struktura estetskog doživljaja za vreme	
posmatranja umetničke igre	73
Telesni doživljaj publike i kinestetička empatija	75
Publika kao graditelj značenja	77
Sedmo poglavlje: Značaj plesa i umetničke igre	81
Drugi osvrt na pokretače – neurobiološke funkcije plesa	83
Univerzalnost plesa i umetničke igre	87
Dodaci	
Dodatak prvom poglavlju: Crvene cipelice	91
Dodatak drugom poglavlju: Jedno od lica Atikte	95
Dodatak trećem poglavlju: Ko stoji pred ogledalom?	101
Dodatak četvrtom poglavlju: Telo Narcisa i odjek nimfe Eho	107
Dodatak petom poglavlju: Izidin dar	111
Dodatak šestom poglavlju: Irodova kći	115
Dodatak sedmom poglavlju: Apolonovo proročište	119
Zaključak: Budućnost umetničke igre	123
Literatura	127

Uvod

Odredište celovitog života

Igra je ono odredište u svakom čoveku u kojem se nalazi život u svom izvornom obliku, ustrojen po principima slobodnog instinkta, lične dinamike i brzine, ritma, fantazije, unutrašnjih slika i lične istine koja čeka da bude materijalizovana. Ona je jezgro u kojem je vitalnost najvidljivija i u kojem se konstantno kreira i obnavlja. Kroz igru višedimenzionalni prostor duše nema samo reprezentaciju u slici i izraz u govoru, nego dobija svoju vidljivu artikulaciju u pokretu. Život postaje bogatiji za svesniju upotrebu tela.

Ova knjiga je inspirisana iskustvom stečenim na osnovu lične izvođačke, koreografske i pedagoške prakse u *Novosadskom centru za istraživanje plesa i umetnost flamenka – La Sed Gitana*¹, aktivnog bavljenja igrom poslednjih dvadeset pet godina, i proučavanja plesa i umetničke igre prevashodno u kontekstu psihologije stvaralaštva. Kroz saradnju sa koreografima, pevačima i muzičarima, s jedne strane i podučavanje, osmišljavanje i izvođenje različitih koreografija s druge strane, otvorila su se različita polja za promišljanje i razumevanje fenomena igre. Ona se tiču njenih najrazličitijih aspekata. Mnogima igra donosi radost i novi nivo spontanosti, daje mogućnost ne samo deljenja određenog zajedničkog osećanja, među izvođačima i sa publikom, nego i njegovog multipliciranja. Proučavanjem na

¹ Sa aktivnostima centra čitalac se može upoznati na www.lasedgitana.com, a o umetnosti i plesu flamenka može saznati više u knjizi *Flamenko – između tišine i usklik* (Vukadinović, 2002).

koji način neka osoba savladava pokret može se steći utisak o načinu i brzini kojom ona uči, o njenoj istrajnosti, disciplini, sklonosti ka perfekciji, o kritičnosti i očekivanjima koja ima prvenstveno prema sebi a potom i prema drugima. Za neke ljude igra može biti i nasilje nad telom. Iscrpljivanje tela vežbom, nedostatak svesti o sopstvenim fizičkim granicama koje su uslovljene konstitucijom, telesnom težinom i opštim zdravstvenim stanjem, kao i ekstatični ples pod uticajem droga, mogu imati izuzetno loš efekat na zdravlje osobe.

Razlozi za spontanu igru su mnogobrojni i mogu se kretati od želje osobe da se zabavi i učestvuje u nekom socijalnom događaju do toga da se izrazi, da kroz igru zaboravi tj. pobegne iz realnosti kao i da se u nju vrati drugačija, osnažena i uravnotežena. S druge strane, izvođačka igra može doneti radost savladavanja veštine, postizanje majstorstva u izvođenju, ali i specifičan oblik komunikacije sa publikom koja svojim angažovanjem pomoću tapšanja, zviždanja, bacanja novčića, gađanja izvođača cipelom i sl., pomaže ili ne da se afirmiše konkretni stvaralački izraz.

Izvođačka praksa i rad na koreografijama pokazali su da je veza između igre i muzike izrazito prisna i dvosmerna². Obično je muzika inspiracija za osmišljavanje koreografije, međutim, nije retko da se muzika kreira baš za potrebe koreografije.

Stečeno praktično iskustvo u bavljenju igrom, i njeno teorijsko i empirijsko proučavanje u okviru psihologije umetnosti, omogućilo je ne samo naučni već i autorski pristup u uobličavanju ove knjige.

Centralna tema koju razmatra ova knjiga odnosi se na fenomen umetničke igre sa aspekta psihologije stvaralaštva. Njena struktura zamišljena je tako da se u prvom poglavlju razmatra sam fenomen plesa, njegove karakteristike, značaj, perspektive i pristupi u proučavanju, kao i razlike između spontanog plesa i umetničke igre. Potom

² Veza muzike i igre prikazana je još davno i u opisima junaka grčkih mitova. Terpsihora, muza plesa predstavljena je u pokretu i sa lirom u rukama, a lira je zbog svoje važnosti za grčku pesmu i ples bila ne samo Terpsihorin već i Orfejev atribut (videti više kod Stivens, 2005, str. 263).

se u drugom analiziraju dodirne tačke plesa i umetničke igre s jedne strane, i različitih psiholoških disciplina s druge strane, kako bi se fokus suzio na umetničku igru kao predmet psihologije stvaralaštva. Budući da je ova oblast psihologije usmerena na proučavanje stvaralaštva, kreativnog procesa, na proučavanje dela i okruženja u kom se stvara, naredna poglavlja knjige bave se ovim temama. U trećem poglavlju razmatranja su usmerena na koreografa, njegove uloge i odnose u okviru stvaralačkog okruženja. U četvrtom se analiziraju različiti aspekti stvaralaštva koji su vezani za izvođača. Diskutuju se poželjne „izvođačke“ karakteristike, potom, estetski doživljaj igrača, i na kraju, specifičnosti vezane za telo izvođača koje je njegov osnovni instrument. Peto poglavlje odnosi se na koreografiju, pošto je ona među glavnim odrednicama umetničkog u igri. Razmatraju se njene formalne karakteristike, kao i specifičnosti vezane za odnos koreografije i muzike. U šestom, fokus se stavlja na doživljaj publike, na njen estetski i telesni doživljaj i na njenu ulogu kao graditelja značenja. U poslednjem, sedmom poglavlju ponovo se razmatra značaj i univerzalnost igre u kontekstu šire perspektive koja prevazilazi okvire psihologije stvaralaštva. Pored glavnog toka u kojem se analizira igra kao predmet psihologije stvaralaštva i u kojem se razmatraju činioci igračkog stvaralaštva – koreograf, koreografija, izvođač i publika, knjiga sadrži i dodatke vezane za svako poglavlje. Oni obuhvataju teme koje nisu direktno vezane za umetničku igru, ali su važne za razumevanje fenomena plesa. Dodaci su obogaćeni fotografijama Srđana Doroškog. One ilustruju različite igračke detalje zabeležene na predstavama *Flamenko – istorija strasti* (2012) i *Gde spava uzdah* (2016) koje su realizovane u organizaciji *Novosadskog centra za istraživanje plesa i umetnost flamenka – La Sed Gitana*.

Ova knjiga je namenjena širokoj čitalačkoj publici, ljubiteljima igre, profesionalnim izvođačima, koreografima, ekspertima, onima koji tek ulaze u svet igre i onima koji odavno borave na ovom odredištu.



Fotografija 1: Intimno sa Apolonom

Prvo poglavlje

Fenomen plesa

Ples je verovatno najstariji vid stvaralaštva, čija se izuzetno značajna uloga može zapaziti još u prvobitnoj sinkretičkoj umetnosti. Pošto je predstavljao deo skoro svih rituala pomoću kojih su se kroz istoriju integrisale zajednice, čovekovo interesovanje za ples i igru datira od najranijih vremena. U svim civilizacijskim epohama on je igrao značajnu ulogu i imao je različite funkcije, od izražavanja emocija, zabave, preko okupljanja ljudi u zajednicu do ispunjavanja potrebe za estetskim oblikovanjem. Budući da se na plesnu igru nailazi kod svih rasa, na svim podnebljima i u svim društveno-ekonomskim epohama, i s obzirom na to da je ona imala najrazličitije funkcije, ona predstavlja značajan etnološki, istorijski, geografski, sociološki, umetnički, muzički, estetski, psihološki, biološki i psihoterapijski fenomen.

U različitim istorijskim i antropološkim zapisima o plesu mogu se izdvojiti brojni opisi nekih njegovih suštinskih karakteristika (Adshead-Lansdale & Layson, 1994; Birket-Smith, 1960; Džadzević, 2005; Layson, 1994; Magazinović, 1951; Maletić, 1986; Sachs, 1933, 1953). Te karakteristike, sa jedne strane i danas u velikoj meri određuju njegovo razumevanje i funkciju, a sa druge strane definišu interaktivan odnos fenomena plesa i društveno-istorijskog konteksta.

Ana Maletić (1986) među značajnim svojstvima spontane igre izdvaja njeno dvojako delovanje na ljude: ona ili izaziva ili apsorbuje

i smiruje uzbuđenje. Autorka primećuje da savremeni čovek sve manje daje oduška svojim osećanjima kroz spontan ples, u poređenju sa njegovim precima iz drevnih vremena kod kojih je igra pratila sve bitne pojave života i predstavljala reakciju na ono što se odigravalo u njima i zbivalo u njihovom životu.

Igru karakteriše i uzajamna povezanost psiholoških i telesnih komponenti koja omogućava jedinstven doživljaj ne samo osobi koja pleše već i posmatračima. U ovoj isprepletenosti psiholoških i telesnih procesa koji se aktiviraju za vreme igre mnogi autori vide isceliteljski potencijal plesa (Hanna, 1995; Kiepe, Stöckigt, & Keli, 2012; Koch, Kunz, Lykou, & Cruz, 2014; Netz & Lidor, 2003). Bez obzira na toda li se odvija pred gledaocima ili ne, igru određuje i specifična komunikativna funkcija koju ima, bilo da se njome svesno kroz pokrete izražava određeni sadržaj, bilo da se osoba spontano i ritmički kreće bez svesne namere da nešto izrazi. Zbog toga ona predstavlja neku vrstu medijuma ne samo komunikacije sa drugima nego i sa samim sobom.

Pored toga što ples veoma često prate osećanja radosti i zadovoljstva, samoosećanje snage i doživljaj oslobođenosti tela (Krešić, 1997), spontan ples može biti „obojen“ euforijom, radosnim ushićenjem povezanim sa osećanjem sreće, a neretko i posebnom vrstom ekstaze, zanosa i transa³. Ova pojava nije karakteristična samo za rituale različitih afričkih, sibirskih, američkih i drugih plemena (Birket-Smith, 1960; Maletić, 1986; Sachs, 1933), nego se može zapaziti i danas, i to na savremenim zabavama, plesnim događanjima i različitim festivalima (Gore, 1997; St John, 2004, 2008).

Ono što ples čini zasebnim fenomenom jeste činjenica da je on sam sebi cilj (Krešić, 1997). Smisao plesa je u njegovom izvođenju,

³ Budući da je za euforiju svojstveno snažno osećanje radosti „bez ikakvog realnog razloga“ te se zbog toga ova vrsta sreće smatra patološkom i lažnom (Milivojević, 2005, str. 249), ekstatični plesovi kao i granica između zdravog i patološkog u plesu analizirani su u Dodatku prvom poglavlju.

iako njegovi ciljevi mogu biti postavljeni i van njega, kao na primer kada je osoba profesionalni igrač pa ples ima funkciju zadovoljenja njegovih osnovnih materijalnih potreba.

Uzimajući u obzir navedene karakteristike, može se konstatovati da je ples univerzalna ljudska aktivnost svojstvena svim epohama i društvenim porecima. Verovatno je star koliko i ljudska sposobnost hodanja i trčanja (Bramble & Lieberman, 2004; Sachs, 1933; Ward, 2002). U najširem smislu reči on je povezan sa pokretom tela i može da se izvodi individualno ili sa drugim osobama, u grupi ili u paru, po unapred zadatom obrascu pokreta tj. koraka ili spontano i neplanirano. Ples može biti forma umetnosti, vrsta sporta, može biti hobi ili vid rekreacije, aktivnost koja se upražnjava ili formalno – u skladu sa unapred određenim pravilima – na sceni, ili neformalno na zabavama i u privatnosti vlastitog doma (Lovatt, 2018). Igra je u prošlosti bila deo mnogih rituala koji su vezani za lov, rad, religiju, seksualnost i isceljenje (Brown, Martinez, & Parsons, 2006; Farnel, 1999; Janković i Janković, 1949; Magazinović, 1951; Maletić, 1986; Sachs, 1953). Danas se ona neguje i razvija i izučava kao posebna umetnička disciplina, a spontan ples se sve više javlja u različitim oblastima čovekovog života kao što su obrazovanje, zabava, rehabilitacija i psihoterapija.

Sistematizujući istoriju plesa u okviru obuhvatnog trodimenzionalnog modela, Lajson (1994) izdvaja *ples kroz vreme* – dimenziju pod kojom podrazumeva vremensku strukturu u istoriji plesa; zatim *kontekst plesa* – dimenziju koja se odnosi na različite kontekste u kojima ples postoji kao što su antropološki, umetnički, kulturni, geografski, estetski, socijalni, psihološki i psihoterapijski; i na kraju *tipovi plesa* – dimenziju koja obuhvata različite vrste plesa među kojima su društveni, tradicionalni, edukativni, rekreativni, religiozni, pozorišni i terapijski. U vezi sa različitim tipovima plesa ova autorka razlikuje makro i mikro nivoe. Na makronivou tipovi plesa povezani su sa njihovom funkcijom i kontekstom, dok na mikronivou oni mogu biti klasifikovani u odnosu na geografsko poreklo, žanr ili stil.

Shvatanja različitih autora o nastanku plesa, o motivaciji za ples, njegovom smislu i funkciji, mogu se sistematizovati u kategorizaciju Ane Maletić (1986), jednu od najobuhvatnijih, koja govori o sedam pokretača, tj. sedam različitih uzročnika plesa. Njih je važno detaljnije razmotriti jer se na osnovu razumevanja ovih pokretača može steći jasniji uvid u razliku između plesa kao spontane aktivnosti i umetničke igre.

Pokretači plesa

Ana Maletić (1986) smatra da je čovekovu motivaciju za ples i smisao koji on ima kao i njegovu funkciju moguće povezati sa različitim uzročnicima. Ona predlaže jednu od obuhvatnijih kategorizacija koja uzima u obzir njegove različite pokretače među kojima su: urođena čovekova potreba za ritmičnim kretanjem, nužda izživljavanja viška fizičke energije, potreba za ispoljavanjem emocija, nagon za oponašanjem i igrom, instinkt za okupljanjem u zajednicu kao socijalni motiv, potreba za estetskim oblikovanjem i potreba za simboličkom transformacijom primljenih doživljaja (Maletić, 1986). Za mnoge autore ovi pokretači predstavljaju i način na koji se ples može shvatiti, ali i svrhu sa kojom se on može poistovetiti. Može se reći i da su pokretači na izvestan način i ciljevi plesa, pošto čovek igrom teži da zadovolji potrebe koje ga pokreću.

*Urođena čovekova potreba za ritmičnim kretanjem
i nužda izživljavanja viška fizičke energije*

Saš i Spenser pretpostavljaju da je ples u svojim začecima izražavao motoričku reakciju na pojačano veselje, ili višak snage koji se ispoljava u ritmički skladnom kretanju. Ples je predstavljao i neku vrstu psihofizičkog „zagrevanja” pre važnih zadataka kao što su lov ili rat (Sachs, 1953; Spencer, 1855). Po mišljenju Pelecija, on se može

definisati kao izražavanje gestom onih ritmova koje je čovek stvorio prema vlastitoj prirodi i prema svetu koji ga okružuje (Pelezzi, 1965). Nuždu za izživljavanjem viška fizičke energije, koju većina autora prepoznaje među glavnim pokretačima plesa, mnogi istraživači povezuju sa potrebom za izražavanjem emocija (Džadžević, 2005; Copeland & Marschal, 1983; Martin, 1965).

Potreba za ispoljavanjem emocija

Činjenica da različita plemena koja se još uvek nalaze na razvojnem stadijumu prvobitne ljudske zajednice, igraju i plešu povodom svih uzbudljivih događaja u njihovom životu, bez obzira na to čime je njihovo uzbuđenje izazvano, Martina navodi na zaključak da korene igre treba tražiti u ispoljavanju emocija kroz pokrete tela (Martin, 1965). On govori o pokretu kao medijumu života, uzima u obzir fiziološke i unutrašnje mehanizme i ponašanje i ukazuje na razlike u radu neuromuskularnog sistema dok je osoba smirena i kada je u afektu. Posmatrano sa praktičnog stanovišta, pokreti izvedeni u uzbuđenom stanju nisu svrsishodni. Martin primećuje da su oni tipični za onu emociju koja ih je izazvala (Martin, 1965). Veoma slično objašnjenje nudi Arnhajm (2003) kada navodi primere za pojam „izomorfizma“, koji, kada se radi o plesu, postoji u izrazu pokreta igrača i u strukturi osećanja koje igrači treba da izraze igrom⁴.

Džadžević (2005) u kontekstu plesa izdvaja tri teorije koje igru određuju kao ekspresiju osećanja. Jedna je „teorija katarze“, po kojoj igra ima terapijsko dejstvo jer predstavlja neku vrstu sigurnosnog ventila koji rasterećuje unutrašnju napregnutost, te se igra u tom smislu interpretira kao oslobođenje od tenzije (Bale, 1911; Spencer,

⁴ Arnhajm navodi sledeći primer vezan za izvođača koji ima zadatak da igrom prikaže osećanje tuge (2003, str. 263): „čitavo njegovo telo može dramatično da klone, glava i ruke mogu da se sagnu i opuste da bi se stvorila vidljiva tuga za oči i osećanja.“

1988)⁵. Druga je „teorija samoostvarenja i povratne sprege“ koja je suprotna teoriji katarze. Prema ovoj teoriji osećanja koja su uneta na početku igre, tokom njenog razbuktavanja, sama sebe pothranjuju i dovode učesnike do ekstaze i klimaksa igre. Multipliciranje emocija uz pomoć povratne sprege, može da dovede do vrhunca ushićenja, a time i do uspešne igre, ili da potpuno uguši ples (Schieffelin, 1976). Treća je „teorija ljubavno-seksualnih motiva kao pokretača i faktora u stvaranju igre“. Ukoliko se posmatraju igre današnjih „primitivnih“ društava, može se zaključiti da seksualni motiv predstavlja jedan od najčešćih pokretača i činioca igre (Havelock, 1983).

Kada se radi o potrebi za ispoljavanjem emocija, kao jednom od pokretača plesa, važno je naglasiti da je on usko povezan ne samo sa urođenom čovekovom potrebom za ritmičnim kretanjem i nuždom izživljavanja viška fizičke energije nego i sa potrebom za simboličkom transformacijom primljenih doživljaja.

Nagon za oponašanjem i igrom

Ana Maletić (1986) navodi da su zajednički uzročnici spontane igre, plesa deteta i mladunaca životinja, njihova prirodno data razigranost, potreba za izživljavanjem neutrošene fizičke energije i zadovoljstvo u ritmičkom kretanju. Ono što je zajednički pokretač nekih plesova i kod ljudi i kod životinja jeste nagon za oponašanjem, radoznalost i potreba za ispoljavanjem emocija. Sličnog su mišljenja i drugi autori. Štern igru razume kao instinktivno samoformiranje i razvijanje čovekovih potencijala. Igra predstavlja nesvesnu pra-vežbu za buduće ozbiljne funkcije (Stern, 1938). Po mišljenju Karla Grosa u igri se vežbaju i isprobavaju oni oblici ponašanja koji će se kasnije pokazati kao uspešna priprema za život, dok je za Stenlija Hola ples

⁵ Unutrašnja tenzija koja se kroz igru oslobađala često se vezivala za potencijalne pobune u društvu, ili je bila izazvana protivljenjem vladaru koji je predstavljao simbol reda i uspostavljene društvene strukture.

manifestacija primitivnog kretanja čoveka, koja se otkriva u igri i ponašanju životinja (Groos, 1899; Hall, 1921).

Instinkt za okupljanjem u zajednicu kao socijalni motiv

Brojni autori se slažu oko toga da je socijalni motiv jedan od naj-snažnijih pokretača plesa (Abel, 1957; Deniker, 1900; Džadžević, 2005; Grosse, 1894; Janković & Janković, 1949, 1964; Mauss, 1950). Po njihovom mišljenju, ples je učinio čoveka društvenim bićem. Nastao je u kolektivu i u svakom svom obliku predstavljao je snažnu manifestaciju socijalnog instinkta, jer u kolektivnom plesu, članove zajednice vezuje ista emocija, isti cilj, zajednički ritam i raspoloženje, čime se ostvaruje prava „socijalna zajednica“. U kontekstu važnosti socijalnog motiva koji pokreće ples, Laban ističe još jednu komponentu, a to je da se čovek ne zadovoljava samo vlastitim pokretima i emocijama nego ima potrebu da njima deluje na nekoga ili nešto, da utiče na druga bića i da ih uvuče u „vrtlog“ međusobne akcije i reakcije (Laban, 1960).

Pored navedenog, u kontekstu socijalnih i antropoloških aspekata igre, Džadžević (2005) ističe integrativnu ulogu igre, koja se odnosi na to da učestvovanjem u kolektivnoj igri pojedinac iskazuje privrženost grupi, postaje učesnik zajedničke društvene akcije, čiji je cilj zbližavanje i održavanje identiteta grupe. Ovaj autor ističe i obrazovnu ulogu igre koja se sastoji u tome što ples često učestvuje u formiranju mišljenja i ponašanja mlađih naraštaja i usmerava ih ka poštovanju tradicije grupe.

Potreba za estetskim oblikovanjem

Iako se potreba za estetskim oblikovanjem može izdvojiti kao jedan od pokretača plesa (Bucher, 1924; Gross, 1899; Maletić, 1986), ona nikako nije onoliko dominantna koliko su to potreba za ispolja-

vanjem emocija, instinkt za okupljanjem u zajednicu, socijalni motiv i potreba za pražnjenjem viška energije. Manji broj istraživača bavio se ovim pokretačem plesa, što je i razumljivo, ukoliko imamo u vidu ne samo motivaciju za ples nego i njegove korene. Panić (1997) ističe da se razvoj ljudskog duha odvijao od mitsko-magijske faze, preko animističke, pa zatim religijske do estetske faze. On smatra da je čovek počeo da ukrašava svet tek onda kada je prestao da se plaši mit-skih bića. Time se „umetnička kreativnost izdvajala i razvijala paralelno sa formiranjem čovekovog Ja, njegove individualnosti, svesti o sebi i svojim sposobnostima“ (Panić, 1997, str. 34). Stoga je i prihvatljivo da se motiv za estetsko oblikovanje i pojavljuje kao nedominantan. Ana Maletić (1986) težnju za estetskim oblikovanjem prepoznaje u primitivnom plesu i to u oblikovanju gesta, pokreta i stavova, u artikulaciji prostora kao i u ukrašavanju samih izvođača i dekorisanju mesta gde su se ljudi okupljali da plešu.

Potreba za simboličkom transformacijom primljenih doživljaja

Može se reći da ovaj pokretač plesa igru najviše približava umetnosti. U tom smislu, Suzana Langer svoju teoriju o umetničkom stvaralaštvu temelji na sposobnosti ljudskog uma da iz doživljaja stvara simbole (Langer, 1990). Za nju je simbolizacija osnovni proces ljudskog mozga, pa je simbolizacija i polazna tačka njenih izlaganja o nastajanju umetničkog dela, uključujući tu i ples. Spontani ples, za ovu autorku, znak je za jednu emociju, dok je umetnički ples, najčešće simbol za nju. Ples dostiže umetnički nivo onda kada prestaje da bude psiho-motorna reakcija na trenutne doživljaje i kada se ti doživljaji projektuju na ples i ono što se igra, i to kroz simbolično izražavanje u pokretima. Umetničku igru pokreću zamišljene emocije, a ne stvarne i istinske koje se tog trenutka doživljavaju (Langer, 1990). Tako, iako su pokreti tela stvarni, njihovo značenje nije bukvalno nego simbolično.

Na osnovu navedenog kratkog prikaza shvatanja plesa i njegovih pokretača, kao i na osnovu detaljnih analiza Ane Maletić (1986), može se zaključiti da se u korenima i razumevanju plesa izdvajaju dve važne tendencije od kojih je jedna, uglavnom telesna (urođena čovekova potreba za ritmičkim kretanjem, nužda izživljavanja viška fizičke energije, potreba za ispoljavanjem emocija), a druga uglavnom psihološka (potreba za okupljanjem u zajednicu, za estetskim oblikovanjem i za simboličkom transformacijom primljenih doživljaja). Te tendencije su aktuelne i danas a naročito su uočljive ukoliko se ima na umu kontekst u kome se ples odvija i disciplina u okviru koje se proučava.

Pristupi proučavanju plesa i umetničke igre

Kao univerzalno ponašanje čoveka koje karakteriše niz specifičnosti, ples je predmet proučavanja različitih disciplina. Sa stanovišta antropološke perspektive, ples se istražuje kao društveni i kulturni fenomen, a fokus u istraživanju stavlja se na *plesne događaje* i ljude koji u njima učestvuju (Dunin, 1989; Giurchescu & Torp, 1991; Hanna, 1979; Ronstöm, 1989; Royce, 1977; St John, 2008, 2004).

U okviru etnokoreologije, koja se bavi izučavanjem tradicionalnog igračkog nasleđa, istražuje se uži kontekst plesa, njegova koreografska struktura i oblik, kao i pravila po kojima se formalne karakteristike određene koreografije manifestuju u konkretnoj narodnoj igri (Giurchescu & Torp, 1991; Zebec, 1991).

Istorija igre proučava opšte osobine igre od praistorijskog vremena do danas sa ciljem da prikupi podatke o tome kako se ona razvijala i da odredi koji su to značajni faktori uticali na etape razvoja čoveka i igre kao manifestacije njegovog duhovnog stvaralaštva (Džadžević, 2005, str. 11-40; Magazinović, 1951; Sachs, 1933; 1953).

Sociološki pristupi akcenat stavljaju na proučavanje društvene funkcije igre jer se njome mogao odrediti status pojedinca, izraziti

kolektivni protest, jačati integritet grupe i stvoriti njen identitet (Džadžević, 2005; Grosse, 1894; Maletić, 1986; Spencer, 1988).

Sa stanovišta estetike, fokus u istraživanjima stavlja se na proučavanje estetskih vrednosti igre, njenog estetskog delovanja i doživljaja koji se javlja kako kod izvođača tako i kod publike (Glass, 2005; Hagendoorn, 2005; Vukadinović & Marković, 2012, 2017).

Različiti pristupi u proučavanju igre veoma često se kombinuju i prepliću, a mnogi autori i insistiraju na tome da se uzmu u obzir različiti aspekti igre kako bi se ostvario holistički pristup u njenom istraživanju (Giurchescu & Torp, 1991; Zebec, 1991). Istraživači navedenih oblasti ponudili su brojne analize spontane i umetničke igre. Tako se mogu izdvojiti analize sa stanovišta društveno-istorijskih uslova, analize kulturnih obrazaca u kojima, i u zavisnosti od kojih igra nastaje, zatim, analize formi i sadržaja plesnih igara, proučavanje igara vezanih za različite etnokoreološke oblasti, proučavanje estetskog doživljaja plesača i publike, analiza bioloških, psiholoških, društvenih i estetskih pokretača plesa, povezanost koreografije i kognicije i slične teme (Christensen, Cela Conde, & Gomila, 2017; Džadžević, 2005; Elkonjin, 1978; Glass, 2005; Grlić, 1975; Groos, 1899; Hagendoorn, 2005; Janković, 1949, 1964; Kirsh, 2011a; Magazinović, 1951; Maletić, 1986; Stevens & Glass, 2005; Stevens & Mc Kechnie, 2005; Vukadinović & Marković, 2012, 2017).

S obzirom na pokretače i potencijale igre, na osećanja koje ona može da proizvede, kao i na promene do kojih može da dovede, ona ima veoma široku upotrebu te se u mnogim oblastima primenjuje kao medijum tj. sredstvo.

Igra može da se proučava kao *sredstvo komunikacije* (Christensen, Cela Conde, & Gomila, 2017; Džadžević, 2005; Maletić, 1986). Ona omogućava interakciju među ljudima. Osnovni instrument igre je ljudsko telo, a glavno sredstvo komuniciranja je pokret. U spontanoj igri pokretima se može saopštiti najšira lepeza osećanja i stanja, dok u umetničkoj igri plesači različitim pokretima i njihovim kombina-

cijama na simboličan način prikazuju posmatračima različite misli, stanja, ideje i osećanja.

Spontana igra se veoma često proučava kao sredstvo tj. *medijum poboljšanja psihofizičkog blagostanja čoveka*. Ona je jedna od najranijih formi isceljivanja (Koch, Kunz, Lykou, & Cruz, 2014; Margariti, Ktonas, Hondraki, Daskalopoulou, Kyriakopoulos, Economou, Tsekou, Paparrigopoulos, Barbousi, & Vaslamatzis, 2012), kojoj su još domorodačka plemena pripisivala isceliteljsku moć (Kiepe, Stöckigt, & Keli, 2012; Maletić, 1986). Danas se koristi kao moćno sredstvo u medicini, rehabilitaciji i psihoterapiji⁶. Brojna istraživanja posvećena su proučavanju psihoterapijskih efekata plesa i spontane igre jer ona u ovakvom kontekstu omogućava izražavanje unutrašnjih psiholoških procesa pojedinca (videti više kod: Chodorow, 1991; Meekums, 2005; Pallaro, 2006, 2007).

Mogućnost za ovako širok dijapazon delovanja i proučavanja fenomena igre proističe iz njenih specifičnosti. Među najvažnijim ističe se univerzalnost igre koja je čini pristupačnom da bude predmet proučavanja različitih disciplina. S obzirom na to da igra postoji nezavisno od meridijana ili društvenog poretka, da je vezana za ljude svih uzrasta, bez obzira na pol ili bilo koju drugu odrednicu, univerzalnost igre sugerše i njenu arhetipsku prirodu uočljivu kroz pokretače koji je motivišu još od praistorije (Hayes, 1959; Maletić, 1986; Vukadinović, 2016a). Među specifičnostima igre ističe se i njena multifunkcionalnost jer u sebi objedinjuje i komunikativnu i integrativnu, estetsku, obrazovnu, društvenu pa i „isceliteljsku“ funkciju (Christensen, Cela Conde, & Gomila, 2017; Džadžević, 2005; Maletić, 1986). Svojstva kao što su temporalna i spacijalna određenost i sinhronizacija omogućavaju strukturalne analize spontane i umetničke igre (Brown, Martinez, & Parsons, 2006; Laban, 1960; Hutchinson-Guest, 1979; Repp & Penel, 2004; Luck & Sloboda, 2009). Karakte-

⁶ O terapijskoj i psihoterapijskoj upotrebi pokreta videti više u Dodatku drugom poglavlju.

ristika da je plesač istovremeno i subjekat i objekat igre (Arnhajm, 2003; Vukadinović & Marković, 2012) izdvaja je od svih drugih umetničkih disciplina. Igra kao umetničko delo ima realnu i konkretnu egzistenciju, zahteva publiku i zato predstavlja most između unutrašnjeg i spoljašnjeg, između doživljaja publike i doživljaja stvaraoca (Schaverien, 2005).

U odnosu na navedene specifičnosti igre, u zavisnosti od toga da li igra postoji u antropološkom, umetničkom, kulturnom, geografskom, estetskom, socijalnom ili nekom drugom kontekstu (Layson, 1994), potom u zavisnosti od pokretača plesa (Maletić, 1986), kao i u odnosu na stepen organizacije i stilizacije pokreta i prisustvo formalnih karakteristika u njegovom izvođenju (Au, 2002; Krešić, 1997; McFee, 1992; Vukadinović, 2013; Vukadinović & Marković, 2017) moguće je razlikovati ples kao spontanu aktivnost i umetničku igru.

Ples, igra, umetnička igra: terminološke razlike

Dok u drugim jezicima⁷ postoje različite reči kojima se pravi terminološka razlika između plesa i igre, u srpskom jeziku one se koriste kao sinonimi (Lalević, 2004). U Rečniku srpskog jezika Matice srpske (Rečnik srpskog jezika, 2011) pod plesom se podrazumeva „izvođenje ritmičnih, izražajnih pokreta telom obično uz pratnju i u ritmu muzike“, a igra je definisana kao „niz ritmičkih pokreta koji se izvode po određenim pravilima“ (Rečnik srpskog jezika, 2011). Ipak, iako se oba termina – ples i igra – koriste da označe izvođenje ritmičnih, izražajnih i po određenim pravilima artikulisanih pokreta telom uz muziku, termini igra i umetnička igra češće se koriste da označe stvaralački produkt na sceni (kao na primer savremena igra), dok

⁷ U drugim jezicima razlikuju se reči koje označavaju ples tj. igranje uz ritam od svih drugih vrsta igre. Na primer, u engleskom jeziku reč *dance* koristi se za igre uz ritam, a *play* za sve druge oblike, u španskom je isti slučaj sa rečima *bailar* i *jugar*, u francuskom (*danser* i *jouer*) i nemačkom (*tanzen* i *spielen*) takođe (videti više kod: Džadžević, 2005, str. 41).

se terminom ples obuhvata i označava i spontano ritmično telesno kretanje koje može da se izvodi kod kuće ili na zabavama kao oblik druženja.

Razlika u korišćenju termina može se zapaziti i u odnosu na određene tipove tj. forme igre. Na primer, ples se koristi da označi društvene plesove kao što su „sportski” ili „latinoamerički ples”, dok se igra koristi da se njome označe na primer, „folklorna igra” i „savremena igra”.

Iako značajnih terminoloških distinkcija između reči ples i igra nema, moguće je razlikovati razumevanje igre kao umetničke i spontane aktivnosti, s obzirom na to da ono što ih razdvaja jesu formalne karakteristike i pravila po kojim se organizuju pokreti unutar svake.

Razlika između plesa i umetničke igre

Tokom istorije, ples se razvijao i diferencirao u pravcu spontanih, narodnih i umetničkih formi. Međutim, u njegovim začecima nije bilo moguće razlikovati spontanu i umetničku igru, zato što se kategorija umetničke igre, sa svim svojim različitim formama, i formalnim aspektima koje je moguće unutar nje izdvojiti razvila tek kasnije (Krešić, 1997; Maletić, 1986). Zbog toga je važno razlikovati umetničku igru i spontanu igru (Krešić, 1997). Sa jedne strane, spontana igra je svako spontano ritmično kretanje u kome ples nema određeno značenje niti postoji svesna namera plesača da izrazi neki sadržaj. S druge strane, umetnička igra odlikuje se organizovanim i formalizovanim pokretima koji su nosioci određenog značenja (Savić, 2006). Irene Krešić umetničku igru opisuje kao „stvaralački produkt na sceni, koji objedinjuje besprekornu, čak, savršenu igračku tehniku sa duhovnom sadržinom umetnika, radi estetskog delovanja i stvaranja estetskog cilja (doživljaja) kod gledaoca” (Krešić, 1997, str. 249). Drugi autori pod pojmom umetničke igre podrazumevaju akciju u kojoj je osnovni medijum pokret koji je namerno i sistematski oblikovan

sa ciljem da postane umetničko delo (Stevens, McKechnie, Malloch, & Petocz, 2000). Osim toga, postoje istraživači koji umetničku igru direktno povezuju sa kreativnim procesom, izdvajajući iznad svega njeno svojstvo da „komunicira“ sa posmatračem i to najčešće pomoću metafora koje su dalje oblikovane formalnim karakteristikama određenog tipa umetničke igre (Blom & Chaplin, 2000; Meekums, 2005; Tufnell & Crickmay, 2006).

Na osnovu različite literature, ples se može u najširem smislu definisati kao svako ritmičko-telesno kretanje u prostoru, dok se ples kao umetnička igra definiše kao specifična vrsta složenog i visoko artikulisanog kretanja, odnosno, kao sistem organizovanih i formalizovanih pokreta koji predstavljaju nosioce određenog značenja koje umetnik svesno izražava i namerno prenosi posmatraču (videti više kod: Blom & Chaplin, 2000; Carter, 1998; Jowit, 1994; Krešić, 1997; Layson, 1994; Meekums, 2005; Tufnell & Crickmay, 2006; Džadžević, 2005; Savić, 2006).

Umetnička igra je usko povezana ne samo sa društveno-kulturnim kontekstom (Adshead-Lansdale & Layson, 1994; Fraleigh, 1999) već i sa kontekstom u kojem je prisustvo posmatrača od presudnog značaja kako bi mogla biti definisana kao izvođačka umetnost (Layson, 1994; McFee, 1992).

Važno je istaći da se umetnička igra odlikuje onim specifičnostima koje je razlikuju od drugih umetničkih disciplina. Jedna se sastoji u tome da je ona spacijalno i temporalno određena, te je određuju prostorna i vremenska sinhronizacija, a druga se sastoji u tome da igrač ne stvara u istom medijumu kroz koji publika prima njegovo delo.

Pokreti tela su organizovani u prostoru tako da se svaki oblik igre može okarakterisati tačno određenim kvalitetom i brojem „deonica“ pokreta od kojih se sastoji (Brown, Martinez, & Parsons, 2006). Zbog svoje kombinatoričke organizacije, umetnička igra podložna je nekoj vrsti opisa i „gramatičke“ analize (Brown, Martinez, & Parsons, 2006; Hutchinson-Guest, 1973; Laban, 1960). Sa druge strane, za nju je

karakteristična i temporalna sinhronizacija koja podrazumeva da su pokreti tela igrača usklađeni sa muzičkim ritmom koji služi kao neka vrsta „čuvara vremena”. Interesantno je da je temporalna sinhronizacija karakteristična za igru svojstvena samo čoveku (Brown, Martinez & Parsons, 2006; Luck & Sloboda, 2009; Repp & Penel, 2004).

Za razliku od drugih umetničkih disciplina, u umetničkoj igri igrač ne stvara u istom medijumu kroz koji publika prima njegovo delo. Arnhajm (2003) smatra da se u umetničkoj igri sopstveno telo koristi kao instrument, dok u drugim umetnostima stvaralac projektuje svoje Ja na predmete spolja i nastoji da nestane iza svog Ja. U odnosu na druge umetnike igrač koristi svoje telo kao instrument i izlaže gledaocima samog sebe, pa u tom kontekstu Arnhajm (2003) zaključuje da su „umetnik, njegovo oruđe i njegovo delo stopljeni u jednu fizičku stvar – ljudsko telo”.

Irena Krešić (1997) naglašava da se unutar umetničke igre mogu izdvojiti tri formalna aspekta: *estetski cilj igre, forma umetničke igre i način izvođenja*. *Estetski cilj* podrazumeva prisustvo ili odsustvo gledalaca. Pod *načinom izvođenja* podrazumevaju se različite forme izvođenja, odnosno, struktura umetničke igre koja je određena koreografskim pravilima. Koreografije mogu biti individualne ili grupne i mogu uključivati različit broj plesača. Sve karakteristike koreografije zavise od forme igre. U *forme umetničke igre* spadaju balet, moderan balet, folklorne, nacionalne, istorijske igre, obredne, ritualne kao i društvenozabavne igre, salonske igre, pa i improvizacije. Forme umetničke igre uključuju različit nivo stilizacije koreografija, različite tipične ritmove u kojima se izvode, broj izvođača, kostim, drugačiju potrebu da se nešto kaže ili izrazi, različit stepen slobode u širini pokreta kao i drugačiji nivo njihove složenosti. Na osnovu ovih formalnih aspekata koji razdvajaju umetničku od spontane igre Irena Krešić (1997, str. 252) umetničku igru određuje kao „preoblikovanje običnih, svakodnevnih pokreta i kretanja u nove stvaralačke tvorevine i nesvakidašnje forme pomoću ličnih umetnikovih sposobnosti i njegove mašte”.

Dakle, na osnovu prikazanih shvatanja igre, raznovrsnih pristupa u njenom proučavanju i navedenih razlika između spontanog ritmičnog kretanja uz muziku i igre kao autorskog i oblikovanog misaonog umetničkog dela, može se zaključiti da se radi o izuzetno složenom fenomenu koji od davnina inspiriše pesnike, filozofe, umetnike i naučnike u pokušaju da otkriju njenu tajnu. Međutim, kako zaključuje Ana Maletić (1986, str. 51) „ples iz najsloženijih psihičkih pobuda, ples u kojem se čovek gubi i ples u kojem se nalazi, ples kao spontano izražavanje i ples kao oblikovano misaono delo, ostaje pojava koja uprkos svim objašnjavanjima sadrži nešto neshvatljivo”.

Drugo poglavlje

Psihologija i ples

Budući da je ples kompleksan, univerzalan i višefunkcional fenomen koji u sebi objedinjuje mnoštvo komponenti među kojima se skoro u svakoj definiciji izdvajaju i one psihološke, on predstavlja predmet proučavanja psihologije. Bez obzira na to koji aspekt ljudskog delovanja ili egzistencije je naglašen u definicijama igre, u njima se direktno ili indirektno spominju i njeni psihološki aspekti, kao što su na primer „sposobnost osobe da detektuje tj. opazi ritam i da se uz njega automatski kreće” (Lovatt, 2018, str. 23), „duhovna sadržina umetnika” (Krešić, 1997, str. 249), „prolazan način izražavanja čoveka” (Kealiinohomoku, 1983, str. 548), „otelotvorenje sadržaja nastalih unutrašnjim zbivanjem ljudskog duha” (Džadžević, 2005, str. 44) i slično. Svejedno da li je reč spontanoj aktivnosti ili igri kao oblikovanom misaonom delu, telesna, emotivna i kognitivna komponenta isprepletene su u jednu celinu i to na neponovljiv i nepredvidiv način. Tako uz ples, tu složenu ljudsku aktivnost, vezujemo niz pitanja koja intrigiraju psihologe. Ukratko rečeno, oni su zainteresovani za proučavanje saznanjnih, emocionalnih i motivacionih procesa, za čovekove osobine i njihovo manifestovanje u ponašanju. Međutim, psihološka polja interesovanja istraživača su različita.

Jedno od osnovnih pitanja jeste zašto uopšte čovek pleše i da li se može naučno dokazati da se radi o urođenoj aktivnosti. Po mišljenju Pitera Lovata (Lovatt, 2018, str. 22), ples jeste urođena aktivnost

zato što zadovoljava tri kriterijuma. Prvi se odnosi na *univerzalnost* pod kojom se podrazumeva da ljudi iz svih krajeva sveta i kroz različite istorijske epohe igraju ili manifestuju „plesno ponašanje”. Drugi je kriterijum *automatizma* koji se ogleda u tome da su ljudi sposobni da igraju iako prethodno nisu podučavani. I treći je kriterijum *inklinacije* tj. sklonosti za igru koja podrazumeva da postoji nagon za igru, što su pokazali rezultati različitih studija koje su ispitivale da li su bebe stare 2 dana sposobne da detektuju ritam i da li prirodno prave ritmične pokrete kada čuju ritmične zvuke (videti više kod: Lovatt, 2016, 2018; Zentner & Eerola, 2010; Winkler, Haden, Lading, Sziller, & Honig, 2009). Psiholozi koji se bave razvojnom psihologijom pored interesovanja za pitanja da li se bebe rađaju sa urođenom sposobnošću da igraju, interesuje i to zašto ljudi prestaju da plešu kada uđu u određenu životnu dob i da li ples služi različitim funkcijama dok se krećemo od početka do kraja našeg života (Lovatt, 2018).

Istraživače koji se bave socijalnom psihologijom interesuje šta je to što karakteriše ples kao aktivnost koja okuplja ljude u zajednicu, zašto različite grupe ljudi igraju drugačije i kako to ples u socijalnim prilikama kao što su festivali, zabave, svadbe i sl. pomaže ljudima da se povežu sa drugima (Ehrenreich, 2008; McNeill, 1995; Sebanz, Bekkering, & Knoblich, 2006; Tarr, Launay, Cohen, & Dunbar, 2015). Socijalni psiholozi dele zajedničko polje interesovanja sa istraživačima koji se bave kognitivnom psihologijom kada je reč o otkrivanju načina na koji komuniciramo kroz ples, odnosno, kako opažamo i prepoznavamo tuđa osećanja kroz pokrete tela (Matsumoto, 1985; Sakata, Shiba Maiya & Tadenuma, 2004; Sebanz, Bekkering, & Knoblich, 2006; Taylor & Taylor, 1995). Posebno interesovanje psihologa koji se bave saznavnim procesima usmereno je na otkrivanje kako plesač opaža svoje pokrete, kakvu ulogu u tome ima propriocepcija, na koji način te iste plesne pokrete opažaju posmatrači (Arnhajm, 2003; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; Montero, 2006, 2016; Reason & Reynolds, 2010; Vukadinović & Marković, 2017), kako osobe

uče i pamte plesne korake (Gibbs, Quennerstedt, & Larsson, 2017; Lovatt, 2013, 2018; Russell-Bowie, 2013), šta odlikuje „koreografsku kogniciju“, tj. šta karakteriše saznavne procese koreografa (McKech-nie & Stevens, 2009; Stevens et al., 2000; Stevens & Glass, 2005). Istraživači žele da razumeju i kako ples utiče i doprinosi promeni načina razmišljanja i kreativnosti, odnosno kako pomaže čoveku da drugačije misli (Lovatt, 2013, 2018). U vezi sa ovom temom Pi-ter Lovat otkrio je da plesni pokreti mogu da utiču na fleksibilnost mišljenja tako što izvođenje neplaniranih pokreta oslobađa ljude od unapred određenih obrazaca razmišljanja, dok strukturirani plesni pokreti mogu ubrzati kognitivne procese koji čine osnovu za rešava-nje verbalnih i vizuelnih zadataka (Lovatt, 2013, str. 20).

Istraživači zdravstvene i kliničke psihologije svoju pažnju usme-ravaju na pitanja vezana za to kako ples utiče na poboljšanje samo-pouzdanja i samopoštovanja ljudi budući da je otkriveno da igra ne samo što dovodi do priyatnih i pozitivnih osećanja, nego pomaže da se osobe dobro osećaju nakon plesa (Hanna, 1995; Koch, Morlingha-us, & Fuchs, 2007; Netz & Lidor, 2003; West et al., 2004). Takođe, interesovanje je usmereno na otkrivanje koliko je igra uspešno sred-stvo tj. medijum u tretmanu osoba obolelih od različitih telesnih i duševnih bolesti (Bojner Horwitz, Theorell, & Anderberg, 2003; Koch et al., 2014; Koch, Morlinghaus, & Fuchs, 2007; Leste & Rust, 1984; Murrock & Heifner Graor, 2014).

Posebno su interesantna pitanja iz domena fiziološke psiholo-gije koja se odnose na proučavanje ljudskih fizioloških i evolutivnih procesa manifestovanih u plesu. Grupa različitih istraživača upuću-je na to da ples utiče na smanjenje nivoa hormona koji osobe luče u stresnim situacijama pa tako povoljno utiče na poboljšanje celo-kupnog psihofizičkog blagostanja čoveka (Bojner Horwitz, Theorell, & Anderberg, 2003; Camey, Cuddy, & Yap, 2010; Jeong, Hong, Lee, Park, Kim, & Suh, 2005). Sa druge strane, kada je reč o polnim hor-monima, uočeno je da i žene i muškarci ispoljavaju svoj hormonalni

status kroz način na koji igraju (videti više kod: Lovatt, 2018). Kada je reč o evolutivnom aspektu, u istraživanju Vilijema Brauna i saradnika (Brown, Cronk, Chrochow, Jacobson, Lui, & Popović, 2005) otkrilo se da postoji povezanost između simetričnosti i veličine naših fizičkih karakteristika, kao što su veličina ušiju, prstiju, laktova, članaka, stopala i kolena, i načina na koji plešemo. Ovakvi rezultati podstakli su Brauna i saradnike da pretpostave da fizička simetrija može da predstavlja indikator genetskog kvaliteta. Ples ljudi čije fizičke karakteristike odlikuje simetrija smatra se privlačnijim u odnosu na ples fizički asimetričnih osoba. Ti potencijalni evolutivni razlozi mogli bi da budu odgovor na pitanje zašto osobe kada traže partnera hoće da nađu onog čiji je genetski „materijal” kompatibilan sa njihovim. U takvoj potrazi ples ima ulogu medijuma kroz koji osobe jedna drugoj signaliziraju svoj genetski „materijal”.

Posebno značajna oblast proučavanja plesa jeste psihologija stvaralaštva. Ona traga za odgovorima na pitanja koja se tiču igre kao oblasti umetničkog stvaralaštva. Usmerena je na stvaralačke procese koreografa, doživljaj i psihološke procese izvođača kao i na doživljaj publike (Arnhajm, 2003; Christensen, & Calvo-Merino, 2013; Foster, 2008, 2011; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; Montero, 2006, 2016; Reason & Reynolds, 2010; Stevens et al., 2000; Strukus, 2011; Vukadinović, 2017b; Vukadinović & Marković, 2012, 2017). Istraživače intrigira i talenat (videti više kod: Chua, 2014) i tumečenje značenja umetničkog dela tj. igračkih predstava (Glass, 2005; Stevens, Schubert, Morris, Frear, Chen, Healey, Schoknecht, & Hansen, 2009).

Na osnovu navedenog kratkog prikaza vidi se da je polje interesovanja psihologa za ples veoma široko. Svaka grana psihologije fokusira se na jedan poseban deo postojanja i funkcionisanja čoveka koji može da se manifestuje u plesu, bilo da se radi o spontanoj aktivnosti bilo o misaono oblikovanom delu. Svaka na svoj način objašnjava ono što je psihološko u plesu. Takođe, ta polja se i konstantno proširuju kako se umnožavaju rezultati istraživanja. Na mnoga pitanja je odgovoreno, međutim, mnoga još uvek čekaju da tek budu postavljena.

Umetnička igra kao predmet psihologije stvaralaštva

Različiti pristupi u okviru psihologije stvaralaštva usmereni su na istraživanje kreativnog procesa, proučavanje dela, istraživanje ličnosti umetnika i okruženja u kom stvara (Panić, 1997; Runco, 2004; Vukadinović, 2017b). Ova različita polja interesovanja u okviru kojih istraživači doprinose svojim rezultatima, predstavljaju ujedno i predmet psihologije stvaralaštva.

Ako umetničku igru razumemo kao „preoblikovanje običnih, svakodnevnih pokreta i kretanja u nove stvaralačke tvorevine i nesvakidašnje forme pomoću ličnih umetnikovih sposobnosti i njegove mašte” (Krešić, 1997, str. 252)⁸ onda ona, pored estetike, umetnosti i drugih disciplina, predstavlja i predmet psihologije stvaralaštva jer svoj fokus usmerava na čoveka i njegove osobine, njegovu stvaralačku aktivnost i psihološke procese koji u toj aktivnosti učestvuju. Ovde se radi o drugačijem kontekstu u kom se, za razliku od spontane igre, umetnička izvodi po strogim pravilima i to u određenom vremenskom trajanju i na određenom mestu (na primer, predstava na sceni). Ona uvek ima neku ideju ili poruku koja se saopštava publici i osmišljena je tako da deluje na gledaoce sa namerom da izazove estetski doživljaj (Blom & Chaplin, 2000; Carter, 1998; Duncan, 1981; Jowit, 1994; Krešić, 1997; Layson, 1994; Meekums, 2005; Tufnel & Crickmay, 2006; Džadžević, 2005; Savić, 2006; Vukadinović & Marković, 2012, 2017). Ovaj kontekst zapravo određuje igru kao umetnost i izvođačku delatnost (Layson, 1994; McFee, 1992), pa je zbog toga Irena Krešić (1997, str. 249) definiše kao „stvaralački produkt na sceni, koji objedinjuje besprekornu, čak savršenu igračku tehniku radi estetskog delovanja i ostvarenja estetskog doživljaja kod gledaoca”.

⁸ Irena Krešić (1997, str. 247) jasno razlikuje umetničku igru i spontanu igru koju definiše kao „svesno pokretanje tela na aktivnost, koja se spontano izvodi i odabira u odnosu na druge aktivnosti, jer se njeno izvođenje radi izvođenja, samo po sebi, doživljava kao prijatno i donosi zadovoljstvo igraču”.

Ova definicija obuhvata elemente umetničke igre koji predstavljaju predmet proučavanja psihologije stvaralaštva, a to su: koreograf i izvođač, stvaralački proces, delo u vidu predstave ili koreografije, publika i stvaralačko okruženje.

Stvaralačka ličnost – koreograf i izvođač

Kada je reč o umetničkoj igri, psihologija stvaralaštva izučava stvaralačku ličnost, strukturu njenih sposobnosti, odnos inteligencije i stvaralačkih sposobnosti, dinamiku i hijerarhiju kreativnih i drugih motiva, kao i specifičnosti koje je odlikuju. U slučaju igre stvaralačka ličnost može biti i koreograf i izvođač. Retko se dešava, ali nije neobično da je koreograf istovremeno i izvođač svog dela. Mnogo češće se dešava da su plesač i koreograf dve različite osobe, te je tada zadatak izvođača da kroz igru prenese i poruku koreografa. Zato se određen broj istraživanja fokusira na proučavanje specifičnosti odnosa između stvaralaca i izvođača tj. igrača i koreografa (Butterworth & Wildschut, 2010; Gardner, 2007; Risner, 2000; Smith-Autard, 2010; Stevens, Malloch, McKechnie & Steven, 2003; Stevens & McKechnie, 2005).

Istraživanja usmerena na proučavanje ličnosti koreografa i izvođača bave se različitim temama kao što su razumevanje saznajnih procesa koji učestvuju u stvaranju i izvođenju koreografije, tj. kako se kreira i pamti određena sekvenca koraka i koji to senzomotorni modaliteti i procesi učestvuju u kreiranju i izvođenju (Glomer & Dupui, 2000; Hagendoorn, 2003; Jola, Davis, & Haggard, 2011; Kirsh, 2011a, 2011b; Lovatt, 2018; Montero, 2006, 2016; Stevens & McKechnie, 2005). U fokusu proučavanja su takođe i emocionalni i motivacioni procesi, kao i potraga za onim specifičnostima koje karakterišu stvaralačke ličnosti izvođača i koreografa (Bakker, 1991; Fink & Woschnjak, 2011; Hamilton, Hamilton, Meltzer, Marshall, & Molnar, 1989; Lolich, Vázquez, Zapata, Hakiskal, & Hakiskal, 2015; Nordin & Cum-

ming, 2005; Solomon, Solomon, Micheli et al., 2001). Kada je reč o igračima, posebna pažnja je usmerena na načine procene igračkog potencijala, na otkrivanje različitih mogućnosti podržavanja i razvoja njihovog talenta za igru (Chua, 2014; Krešić, 1997; Smith-Autard, 2010) kao i na proučavanje njihovih različitih vidljivih karakteristika kao što su pojava na sceni (Jaeger, 2009), privlačnost lica (Fayn & Silvia, 2015), sinhronizovanost u načinu pokretanja delova tela i izvođenja pokreta (Christensen & Jola, 2015), majstorstvo i igračka tehnika u izvođenju igre (Adshead, Briginshaw, Hodgens, & Huxley, 1988; Glass, 2005; Stevens & McKechnie, 2005; Stevens et al., 2009).

Stvaralački proces

Predmet psihologije stvaralaštva obuhvata proučavanje stvaralačkog procesa, njegovih karakteristika i komponenti kao i odnos kreativnosti prema faktorima rigidnosti i spontanosti (Panić, 1997). U umetničkoj igri on podrazumeva i kreiranje koreografije ili predstave i njeno izvođenje pred publikom (Press & Warburton, 2007; Stevens & McKechnie, 2005). Istraživači su zainteresovani za izučavanje saznavnih, emotivnih i motivacionih komponenti koje čine osnovu stvaralačkog procesa i kod koreografa i kod izvođača, a posebna pažnja se pridaje njihovom odnosu tj. načinima na koje komuniciraju i kreiraju (Butterworth & Wildschut, 2010; Risner, 2000; Smith-Autard, 2010; Stevens, Malloch, McKechnie & Steven, 2003; Stevens & McKechnie, 2005). Kroz različite modalitete kao što su koncepti, reči, slike, prostori, muzika, ritam, psihološka tenzija ili osećanja, traga se za otkrivanjem izvora koji predstavljaju inspiraciju za kreiranje igre (McKechnie, 2002; Smith-Autard, 2010; Stevens et al., 2003; Stevens & McKechnie, 2005). Izučavaju se različiti faktori, i oni koji sabotiraju i oni koji pospešuju kreativnost i talenat umetnika iz ove oblasti (Chua, 2014; Smith-Autard, 2010).

Delo

Karakteristike koreografije, njena formalna svojstva, poruke ili ideje koje se prenose posmatraču veoma su česte teme promišljanja i istraživanja, budući da se psihologija stvaralaštva bavi zakonitostima po kojima neko delo ima uticaj na čoveka i u njemu izaziva odgovarajuće uzbuđenje, psihološke promene, osećanja i reakcije.

Tragajući za onim osobinama koje doprinose višim procenama zanimljivosti nekog dela (Silvia, 2005), različite studije vezane za karakteristike koreografije bave se procenom uticaja novine i kompleksnosti pokreta na doživljaj posmatrača (Glass, 2005; Grove, Stevens, McKechnie, 2005; Hagendoorn, 2011). Po mišljenju Hagendorna (Hagendoorn, 2008), kompleksnost i novina u koreografijama mogu se manifestovati kroz prostornu organizaciju, poravnanje i grupisanje igrača što doprinosi dinamici koreografije. Izučavanje formalnih svojstava među koje, pored dinamike, spadaju i igračka tehnika, dobra forma, elegancija i složenost pokreta doprinosi ne samo razlikovanju već i otkrivanju odnosa između subjektivne tj. psihološke i objektivne kategorizacije različitih tipova umetničke igre (Vukadinović, 2013, 2014, 2015). Istraživanja se takođe bave mogućim načinima kreiranja i tumačenja značenja u koreografijama (McKechnie, 2002).

Poslednjih nekoliko godina, neki istraživači pokušavaju da približe umetničku igru i kognitivnu neuronauku kroz saradnju igrača, koreografa i naučnika (Bläsing, Puttke, & Schack, 2010; Jola, 2010; McCarthy, Blackwell, deLahunta, & Wing, 2006)⁹.

⁹ U spajanju naučne i umetničke prakse „ekperimentalna koreografija“ (Jola, 2010) koja predstavlja posebno dizajniranu formu igre, tako da u eksperimentalnim uslovima omogućuje istraživanje ljudskog opažanja, saznanja i ponašanja, igra značajnu ulogu. Suština ovakve ideje sastoji se u tome da se kroz upotrebu „ekperimentalne koreografije“, skrojene za svrhe eksperimentalnih istraživanja podstakne doprinos koji će igra pružiti psihologiji (Jola, 2010).

Publika

Predmet psihologije stvaralaštva obuhvata proučavanje posmatrača kojima je određeno delo namenjeno. U umetničkoj igri ona izučava efekte koje koreografija ili predstava ima na publiku, na njeno mišljenje i reakcije, baveći se različitim aspektima doživljaja kao što su na primer, emocionalni, kinestetički i estetski doživljaj.

U potrazi za načinima na koje publika „radi na delu“ tj. za efektom koji igra ima na posmatrača, mogu se izdvojiti četiri različite istraživačke perspektive. Studije iz oblasti neuroestetike bave se neuralnim mehanizmima koji čine osnovu estetskog doživljaja za vreme posmatranja igre (videti više kod: Calvo-Merino, Glaser, Grezes, Passingham, & Haggard, 2005; Calvo-Merino, Jola, Glaser, & Haggard, 2008; Calvo-Merino, Ehrenberg, Leung, & Haggard, 2009; Christensen & Calvo-Merino, 2013; Cross, Hamilton, & Grafton, 2006; Cross, Kirch, Ticicni, & Schütz-Bosbach, 2011; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011). Teoretičari koji se bave „somaestetskim studijama“ teže da istraže i razumeju ulogu ljudskog tela u estetskom doživljaju za vreme posmatranja igre (Arnold, 2005; Fenemore, 2003; Mullis, 2006; Shusterman, 2005; Turner, 2008)¹⁰. Istraživači kognitivne orijentacije u proučavanju doživljaja umetničke igre akcenat stavljaju na to da otkriju kako različiti elementi¹¹ i njihovo sadejstvo utiču na doživljaj publike koja posmatra predstavu (Glass, 2005; McKechnie & Stevens, 2009; Stevens et al., 2000; Stevens & Glass, 2002; Stevens et al., 2009). Četvrta perspektiva je empirijska i podrazumeva faktorsko analitički pristup u istraživanju dimenzija koje čine osnovu estetskog

¹⁰ Somaestetika se definiše kao pragmatična filozofska disciplina koja istražuje somatsku praksu i pokazuje kako ona može da vodi postizanju estetskog doživljaja. U tom smislu somaestetika pokazuje kako ljudsko telo može biti transformisano u lokus estetskog doživljavanja i vrednovanja (Mullis, 2006).

¹¹ Ti elementi obuhvataju: karakteristike plesača, pokret, koreografiju, interpretaciju, emocionalno prepoznavanje, novinu, prostornu dinamiku, intelektualnu i emocionalnu stimulaciju i vizuelne elemente kao što su scenografija, kostimografija, zvuk, svetlo i sl. (Glass, 2005).

i kinestetičkog doživljaja publike dok posmatra igru (Vukadinović & Marković, 2012, 2017; Vukadinović, 2013, 2014, 2015, 2017b; Vukadinović, & Vitkay-Kucsera, 2017; Vukadinović, Marković, & Vitkay-Kucsera, 2017).

Stvaralačko okruženje

Umetničko stvaralaštvo mora da bude u okvirima određenog kulturnog okruženja (Glăveanu, 2010), i da bude u interakciji sa drugim ljudima (Layson, 1994; McFee, 1992), jer svako novo delo zahteva konstantan proces tumačenja, dodavanja i kreiranja značenja, pa se tako, kada je reč o umetničkoj igri, stvaralačko okruženje može razumeti u širem i u užem smislu. U širem smislu ono se odnosi na društveni, kulturni i istorijski kontekst kom stvaralac pripada. U užem smislu, stvaralačko okruženje podrazumeva mesto tj. pozornicu na kojoj se umetnička igra izvodi. Da se radi o važnom elementu, sugerišu i rezultati istraživanja (Glass, 2005; Vukadinović & Žugić, 2012), koja su pokazala da na doživljaj publike utiče prostorna dinamika kojoj, u stvari, doprinose vizuelni faktori kao što su scenografija, kostimografija, svetlo, zvuk i pomoćna sredstva korišćena u igri.

Na osnovu navedenog kratkog prikaza dodirnih tačaka između psihologije i umetničke igre kao predmeta psihologije stvaralaštva, može se naslutiti široko i relativno neiscrpno polje istraživanja, u vezi sa kojim smo pomenuli samo neke teme i tendencije. Budući da je igra takva aktivnost čoveka koja u sebi objedinjuje telesnu, emotivnu, kognitivnu i motivacionu komponentu, ona predstavlja izazovno područje proučavanja za psihologe i istraživače. Oni svojim rezultatima usmerenim na razumevanje psiholoških procesa i principa koji se nalaze u osnovi njenog kreiranja i izvođenja, mogu doprineti razvoju i usavršavanju oblasti igre. Sa druge strane, s obzirom na svoje specifičnosti, igra psiholozima nudi izuzetno plodno tlo za proučavanje i sticanje novih saznanja o ponašanju i funkcionisanju kognitivnih, emocionalnih i motivacionih procesa čoveka. Dakle,

ovakav uzajaman odnos psihologije i igre omogućava i naučnicima i umetncima razmenu saznanja u oblastima njihovih različitih praksi a time i bogaćenje obe oblasti.

U poglavljima koja slede detaljnije će biti prikazani i analizirani činioi koji učestvuju u stvaralačkom procesu igre, a to su koreograf, delo tj. koreografija, izvođač, stvralačko okruženje, publika, kao i međusobna interakcija svih ovih elemenata.



Fotografija 2: Misao igre

Treće poglavlje

Koreograf

Stvaralački proces u plesu tj. u igri izuzetno je kompleksan u poređenju sa drugim umetničkim disciplinama. Za razliku od, recimo, slikarstva u kome stvaralački proces obuhvata slikara – tvorca dela, samo delo i publiku, u umetničkoj igri koreograf¹² je najčešće stvaralac dela, dok je igrač i njegov nosilac i izvođač pred publikom. Kada je reč o kreativnom procesu, pred koreografom stoje mnogi izazovi.

Reč koreografija potiče od grčkih reči *choreia*¹³ koja se odnosi na integraciju pokreta, ritma i glasa i *grafos* što znači pisati. Zbog toga posao koreografa može da podrazumeva i beleženje igre na papir, ali i osmišljavanje, strukturiranje i podučavanje igre (Allsopp & Lepecki, 2008; Bajić, 2006; Foster, 2011; Neubauer, 2006). Iako je u izvornom značenju reči koreograf sadržana ideja o veštini „zapisivanja igre“, od sredine XX veka za beleženje pokreta počinje da se upotrebljava reč „kinetografija“¹⁴ koja se koristi i danas kao termin koji označava

¹² Postoji niz slučajeva u kojima je koreograf i izvođač igre. Međutim, zbog toga što je cilj da se razume složenost stvaralačkog procesa u umetničkoj igri, karakteristike koreografa i izvođača razmatraće se odvojeno.

¹³ Sinteza plesa, ritma i vokalne harmonije bila je karakteristična za grčki hor (o značenju reči koreografija videti više kod Foster, 2011, str. 16-18).

¹⁴ Među poznatijim načinima zapisivanja igre ubraja se labanotacija tj. kinetografija Rudolfa Labana (videti više kod Laban, 1960, 1975). U klasičnom baletu se obično koristi Beneš notacija pokreta koja se zasniva na apstraktnim simbolima koji reprezentuju ljudsko telo (videti više kod Benesh & Benesh, 1983).

način beleženja igre (Bajić, 2006; Neubauer, 2006). Premda su razvijeni različiti načini „zapisivanja igre” i dalje upotrebljivi, oni najčešće služe da se arhivira određeno igračko delo, dok je video zapis u velikom broju slučajeva zamenio pisano beleženje pokreta i postao najrasprostranjenija metoda u očuvanju određene igračke tradicije (Stevens & McKechnie, 2006).

Osmišljavanje igre

Kada je reč o umetničkoj igri danas, bez obzira na to o kojoj formi plesa se radi, uloga koreografa u stvaralačkom procesu odnosi se na osmišljavanje novih ili upotrebu već postojećih pokreta i sastavljanje građe igre uz muziku ili bez nje, i to u skladnu umetničku celinu (Hagendoorn, 2008, 2011; Kirsh, 2011a; Krešić, 1997; Neubauer, 2006; Stevens & McKechnie, 2005; Vukadinović & Marković, 2012, 2017).

Pošto je osnovni instrument umetničke igre telo izvođača, stvaralaštvo koreografa uglavnom se odvija u kinestetičkom medijumu. Kinestezija je povezana sa kinestetičko – vestibularnim sistemom. Ona se odnosi na osele vezane za sopstvenu poziciju tela, mišićnu tenziju, ravnotežu i orijentaciju u prostoru, te može da se definiše kao svest o poziciji sopstvenog tela ili o pokretu, do koje dolazimo kroz receptore u mišićima, tetivama, ligamentima, zglobovima i koži (videti više kod: Foster, 2008, 2011; Montero, 2006, 2012; Proske, 2006; Sherrington, 1907). Smatra se, takođe, da je kinestezija sastavni deo percepcije (Berthoz, 2000; Foster, 2011; Reynolds, 2007) kao i multikomponentnog senzornog modaliteta (Jola et al., 2011). U proučavanju različitih doživljaja igrača za vreme izvođenja ili učenja pokreta, razumevajući kinesteziju kao sastavni deo percepcije, mnogi istraživači koriste termin *propriocepcija*¹⁵ (Glomer & Dupui, 2000; Hagendoorn, 2003; Hugel, Cadopi, Kohler, & Perrin, 1999; Jola, et

¹⁵ Za razliku od *eksteroceptivnih* čula, kao što su vid, sluh, miris i sl. *interocepcija* obuhvata čula koja nas informišu o nama samima. U narednom tekstu termin *propriocepcija* koristiće se kao sinonim za interocepciju, odnosno kao zajednički naziv za kinesteziju i vestibularnu osetljivost.

al., 2011; Leanderson, Eriksson, Nilsson, & Wykman, 1996; Montero, 2006, 2016; Moore, 2007; Proske, 2006).

Prethodna istraživanja koja se bave ulogom vizuelnih i proprioceptivnih informacija pokazuju da se igrači oslanjaju na čulo vida (vizuelni senzorni modalitet) najčešće kada uče i uvežbavaju određeni korak ili sekvencu pokreta pred ogledalom (Dearborn & Ross, 2006; Shabbott & Sainburg, 2010). U isto vreme, igrači, na časovima uvežbavaju određeni pokret dok ne postignu proprioceptivnu integraciju informacija i telesnu reprezentaciju pokreta (Jola et al., 2011). Ako se upotrebi jezik plesača, postizanje proprioceptivne integracije i telesne reprezentacije pokreta, može se prepoznati (Hagendoorn, 2003) u sticanju proprioceptivne „dobrog osećaja” ili onog što se „oseća da je ispravno” (Montero, 2012) kada se izvodi pokret. Zajedno sa drugim autorima (Hugel et al., 1999; Montero, 2006, 2012), Hagendoorn (Hagendoorn, 2003) naglašava da proprioceptivna služi kao osnova za postizanje estetskog doživljaja kod plesača za vreme igre, i da pored eksterocepcije (vizuelnog senzornog modaliteta) sopstvenog pokreta, proprioceptivna ima ključnu ulogu ne samo u učenju pokreta nego i u estetskoj evaluaciji.

Bilo da osmišljava čitavo delo koje se sastoji iz više koreografskih celina, bilo pojedinačnu koreografiju, kada je reč o kreiranju novih pokreta, Kirsh (Kirsh, 2011a) naglašava da se kreativnost koreografa oslanja u velikoj meri na *utelovljenu kogniciju* (*Embodied Cognition*) kao i na upotrebu različitih senzornih sistema i mogućnost „tranzicije” među njima (audio, vizuelni, olfaktorni, taktilni, kinestetički). On *utelovljenu kogniciju*¹⁶ razume kao posebnu vrstu obrade podataka

¹⁶ Utelovljena kognicija je termin koji se pojavljuje kod istraživača različitih naučnih disciplina (videti više kod: Adams, 2010; Borghi & Cimatti, 2010; Tversky & Hard, 2009; Wilson, 2002). Međutim, Goldindžer i saradnici ukazuju na značajne nedostatke osnovnih ideja na kojima počiva koncept utelovljene kognicije (Goldinger, Pepesh, Batnhart, Hansen, & Hout, 2016). Oni kritikuju pretpostavke da su kognitivni procesi pod uticajem telesnog doživljaja, da kognicija postoji u službi akcije, da je prostorno situirana, i da može da se odvija bez unutrašnje reprezentacije (videti više kod: Goldinger et al., 2016).

u kojoj se koriste delovi tela ili delovi senzornog sistema sa ciljem da se simulira neki određeni proces, a simulirajući taj proces, osoba ga i razume. Po njegovom mišljenju, koreograf i igrači koriste telo kao sredstvo razmišljanja, te ono ima dvojaku ulogu – upotrebljava se i kao medijum kognicije i kao medijum prikazivanja. On objašnjava da, na sličan način kao što to čini violinista koji kao sredstvo razmišljanja koristi zvuk koji proizvodi violinom, koreograf ili igrač dok osmišljavaju nove pokrete, koriste svoje telo kao medijum razmišljanja, oslanjajući se na vizuelni, somato-senzorni, taktilni i motorni sistem. Bilo kakava promena na telu kao instrumentu (fleksija, ekstenzija, povećanje ili smanjenje rigidnosti i sl.) dovodi do promene u formi i stilu igre. Na primer, koreograf igračima može zadati takav zadatak u kojem moraju da se prebacuju iz jednog modaliteta u drugi, recimo tako što će zamisliti da su im kosti od gume, ili se prisetiti kakav je osećaj koji imaju kada su napadnuti, a nakon toga treba da te slike, doživljaje ili osećanja prevedu u pokret (Kirsh, 2011a, str. 142). Proučavajući kako koreograf upotrebljava različite modalitete (somato-senzorni, vizuelni i emotivni) da bi stimulisao igrače, Kirsh (2011a) uočava da se utelovljena kreativnost u umetničkoj igri, sastoji od generisanja ideje u jednom od ovih modaliteta, njenog mapiranja u drugom i proveravanja te ideje u trećem modalitetu. On pretpostavlja da se utelovljena kognicija u igri manifestuje kroz: a) upotrebu tela kao medijuma razmišljanja budući da igrači ne misle rečima nego kroz telo i formu koju telom zauzmu; b) upotrebu senzornih sistema kao medijuma razmišljanja, pošto igrači koriste vizuelne taktilne i somato-senzorne forme umesto reči i iskaza. Kada je reč o igri, on zaključuje da se moć utelovljene kognicije koreografa i njegova kreativnost sastoje u mogućnosti da reprezentuje određenu ideju u što većem broju modaliteta, kao i da se sa lakoćom prebacuje iz jednog u drugi¹⁷.

¹⁷ Na primer, koreograf često igračima zadaje zadatak da vizualizuju određenu ideju, zatim da je povežu sa osećanjima koja bi mogla da je prate i na kraju da je iskažu kroz pokret.

Veoma slično Kirhovoј ideji o utelovljenoј kreativnosti koreografa (Kirsh, 2011a), australijski autori (Stevens & Glass, 2005; Stevens & McKechnie, 2005) uvode termin *koreografska kognicija* (*Choreographic Cognition*). Taj termin označava kompleksan i problematičan fenomen pošto su procesi koji stoje u osnovi koreografske kognicije skriveni, brzi, multimodalni i neverbalni. U umetničkoј igri stvaralaštvo je bazirano na istraživanju pokreta, a izvor ideje za njega može se pronaći u najrazličitijim modalitetima, bilo da se radi o slici, prostoru, ritmu, udaru, teksturi, psihološkoј tenziji, bilo o osećanju, reči, zvuku ili konceptu (Stevens, Malloch, McKechnie, & Steven, 2003; Stevens & Glass, 2005). Nakon pronalaženja i osmišljavanja, ideja se dalje izražava kroz pokret, tenziju ili mirovanje. Ovi autori (Stevens, Malloch, McKechnie, & Steven, 2003; Stevens & McKechnie, 2005) takođe uviđaju da je za kognitivne psihologe oblik znanja koji se koristi u kreiranju, pamćenju i izvođenju igre izazovno polje istraživanja. Zato su oni u dilemi da li se radi o deklarativnom znanju tj. eksplicitnom poznavanju različitih činjenica, ili je reč o proceduralnom znanju, tj. o znanju kako se izvode pokreti. Na osnovu eksperimentalnih istraživanja zaključuju da se igračevo poznavanje celokupnog dela ili pojedinačne koreografije sastoji „od deklarativnog znanja vokabulara pokreta i proceduralnog znanja njegove sintakse tj. odnosa između obrazaca pokreta koje je moguće identifikovati u delu” (Stevens & McKechnie, 2005, str. 249). Isti autori konstatuju i da afektivna i ekspresivna komponenta u stvaranju i izvođenju umetničke igre razlikuje ovu aktivnost od svih drugih oblika aktivnosti, kao što su, recimo, atletika ili gimnastika, u kojima se takođe koristi proceduralno znanje. Krajnji rezultat njihovih istraživanja sumiran je u zaključku da se kognicija u umetničkoј igri zasniva na utelovljenom znanju, pod kojim podrazumevaju proceduralnu memoriju vezanu za pokrete i za sekvence pokreta. Za njih „utelovljenje” obuhvata telo kao medijum čiji pokreti nose informacije o fizičkim, konceptualnim i psihološkim aspektima sveta, kako za izvođača tako i za publiku (Stevens & Glass, 2005).

U koreografskom stvaralaštvu upotrebljavaju se najrazličitije tehnike koje služe da publici olakšaju opažanje, razumevanje i pamćenje određenog dela. Koreografi u te svrhe koriste ponavljanje pokreta, povezivanje pokreta sa određenim asocijacijama i referencama, prostornu organizaciju u vidu poravnanja ili grupisanja igrača, hijerarhiju među igračima i slično (Hagendoorn, 2008; Stevens & McKechnie, 2005). Pored ovih tehnika koje koriste da bi se igra približila publici, posmatračima može biti privlačan i specifičan stil koreografa. Mnogi koreografi su tokom svoje prakse uspeli da razviju tj. izmisle sopstveni, karakterističan „rečnik“ pokreta, koji ima lični pečat, tako da im je stil postao prepoznatljiv po pokretima specifičnim samo za njih. Takvi su na primer, u okviru moderne i savremene igre Marta Grejam, Kaningam, Hoze Limon, Sonja Taje, Trevis Vol i drugi¹⁸.

Podučavanje igre

Pored osmišljavanja igre, podučavanje je jedna od centralnih uloga koreografa u stvaralačkom procesu kada je reč o umetničkoj igri. U zavisnosti od forme igre, on može prenositi koreografiju ili veću koreografsku celinu dela, tako što ju je unapred osmislio ili tako što zajedno sa igračima traga za najboljim rešenjima do kojih dolazi zajedno sa njima u toku rada, a koje kasnije uklapa u skladnu koreografsku celinu. U ovom drugom slučaju, koji je karakterističan za savremene forme igre, obuhvaćen je i stvaralački proces. Na taj način, uloga koreografa, pored osmišljavanja novih pokreta, može biti usmerena i na koordiniranje procesa stvaranja u kom učestvuju i sami izvođači tako što svi zajedno tragaju i oblikuju završno delo. U

¹⁸ O specifičnim stilovima navedenih koreografa videti više kod: Cunningham, 1968; Graham, 1991, 1973; Hagendoorn, 2005, 2011; Folks, 2008; Limón, 1955; Stevens & McKechnie, 2006; Vukadinović & Vitkay-Kuczera, 2017.

tom slučaju autorstvo koreografa nije toliko izraženo¹⁹. Danas, naročito kada se radi o savremenoj igri, koreografi kombinuju sve pristupe u osmišljavanju i podučavanju koreografije, bilo da se radi o njihovom autorskom delu bilo o zajedničkoj kreaciji sa izvođačima (Hagendoorn, 2005, 2011; Folks, 2008; Kirsh 2011a; Stevens & McKechnie, 2006).

Podučavanje koreografije podrazumeva veoma specifičan način komunikacije između koreografa i igrača koji pored davanja verbalnog opisa pokreta uključuje u velikoj meri i neverbalan vid komunikacije. Neverbalna komunikacija može se odvijati na sledeće načine (Hagendoorn, 2004; Stevens & McKechnie, 2006). Prvi je direktno opažanje pokreta i njegovih objektivnih svojstava u vremenu i prostoru (dinamike, brzine i sl.), kao i promene tj. prelaza iz jednog pokreta u drugi.

Sledeći način se odnosi na sposobnost igrača da prepozna obrasce i strukture u okviru određenog koreografskog dela ili određene koreografske tradicije. Australijski autori (Stevens & McKechnie, 2006) ovaj vid savladavanja pokreta porede sa implicitnim učenjem jezičke gramatike, uočavajući da neke forme umetničke igre imaju imena tj. razvijen „rečnik“ kao, na primer, klasičan balet koji se služi nazivima kao što su *plié*, *attitude*, *fondue* ili, na primer, flamenko (Vukadinović, 2017a) u kom se koriste nazivi kao što su *marcaje*, *llamada*, *remate* i sl. U slučajevima u kojima ne postoji unapred utvrđen „rečnik“, a takva je na primer savremena igra u kojoj je moguće povezati pokrete sa jezikom, ali onim neverbalnim, taj jezik se sastoji od „vokabulara“ i „gramatike“ koja obuhvata sistem strukturiranih obrazaca pokreta

¹⁹ Kada je reč o podučavanju i osmišljavanju, sa jedne strane, proizvod koreografske prakse može činiti potpuno autorsko delo koje stvara koreograf po profesiji. Sa druge strane, u širem smislu, koreografskom praksom može se baviti osoba koja ima ulogu „rukovodioca“ ili „direktora“ pokreta bez obzira na to da li je ta osoba koreograf po pozivu ili ne. Njena uloga se onda sastoji u koordiniranju procesa stvaranja koreografije kao izboru pokreta koje će izvoditi pojedinac ili igrački ansambl u završnom delu (Bajić, 2006).

tj. dozvoljenih kombinacija utemeljenih na anatomskom znanju i imperativu treninga u određenoj igračkoj formi.

Treći način je karakterističan za eksperte u igri i profesionalne izvođače. Centralnu ulogu u ovom vidu neverbalne komunikacije između koreografa i izvođača ima kinestetička empatija. Kinestetička empatija povezana je sa telesnim senzacijama i doživljajem koji se javlja kod profesionalnih izvođača²⁰ dok posmatraju igru i može se definisati kao osećaj da delimo pokret sa drugom osobom, kao da se i sami krećemo dok gledamo pokrete druge osobe ili plesača, a pri tome „mirno“ sedimo ili stojimo (Videti više kod: Foster, 2007, 2008, 2011; Hagendoorn, 2004; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; Reason & Reynolds, 2010; Reynolds & Reason, 2012; Strukus, 2011). Koncept kinestetičke empatije dobio je podršku i u rezultatima neuroestetskih studija. Otkriće veze „miror neurona“ i utelovljene simulacije sa empatijom (Freedberg & Galesse, 2007) uticao je na neke novije studije. Grupa istraživača povezuje različite regije mozga sa posmatranjem plesnog pokreta, kao i neuralne procese u vizuelnoj percepciji sa doživljajem koji ima osoba dok gleda ili uči pokrete igre (Videti više kod: Calvo-Merino, Jola Glaser, & Haggard, 2008; Calvo-Merino, Ehrenberg, Leung, & Haggard, 2009; Christensen & Calvo-Merino, 2013; Cross, Kirch, Ticiani, & Schütz-Bosbach, 2011; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011).

Za vreme učenja određenih pokreta, a u okviru neverbalne komunikacije koja se odvija između koreografa i igrača, značajnu ulogu igra prethodno iskustvo u izvođenju i ekspertiza izvođača (Calvo-Merino et al., 2005; Cross et al., 2006). Pokazalo se da postoji značajan efekat postojećih motornih veština igrača na aktivnost njegovog mozga za vreme posmatranja pokreta koji izvodi druga osoba. Dru-

²⁰ Kinestetička empatija nije karakteristična samo za profesionalne igrače nego i za plesnu publiku upšte, koja ne mora biti ekspertska da bi se javio kinestetički doživljaj ili bilo koja druga telesna reakcija (videti više kod: Vukadinović, 2017b).

gim rečima, na aktivnost mozga i neuralnih mehanizama osobe koja posmatra igru utiče da li je ona sama ranije izvodila ili nije pokret koji posmatra. Kalvo-Merino (Calvo-Merino et al., 2005) zaključuje da mozak razume akcije posredstvom motorne simulacije. Ona naglašava i razliku između „neuralnog mirorovanja“ koje je pod uticajem prethodnog igračkog iskustva osobe tj. ekspertize izvođača, dok direktno posmatranje uključuje vizuelno opažanje koje ne zahteva znanje motornih veština potrebnih da bi se opažani pokret i izveo. Drugi istraživači (Lee, Kim, & Woo, 2001) sugerišu da osobe bez prethodnog iskustva i ekspertize u igranju, opažaju samo jednostavan igrački pokret tj. njegovu formu, dok ga profesionalni koreograf analizira i povezuje sa svojim poznavanjem koreografske prakse. Koreografi za vreme posmatranja igre izdvajaju i simboličke deonice u pokretima koje aktiviraju kognitivni sistem i semantičke mreže povezane sa određenim gestovima i akcijama (Lee et al., 2001).

Generalno posmatrano, uloga koreografa u stvaralačkom procesu je višestruka. Pored osmišljavanja igre, podučavanja i prenošenja igre Kirh (Kirsh, 2011a) smatra da je uloga koreografa i da pomogne izvođačima da pored adekvatne igračke tehnike postignu i visok nivo izraza i nauče kako da budu još kreativniji. Među specifičnim zadacima koje koreograf ima on izdvaja nekoliko. Budući da svaki igrač ima standardan repertoar pokreta i stilova pokretanja, prvi zadatak za koreografa jeste da podstakne izvođača da taj lični repertoar prevaziđe i proširi. Drugi se odnosi na različite metode koje je potrebno da primeni kako bi produžio period kreativnosti igrača sa 20-30 sekundi na 60-70 sekundi. Još jedan od posebnih zadataka koreografa sastoji se u tome da postigne odgovarajuću ravnotežu u procesu kreiranja i da ostavi dovoljno prostora da se pojave nove verzije pokreta i time spreči „prevremenu kristalizaciju ideja“ (Kirsh, 2011a, str. 141).

Koreograf i stvaralačko okruženje

Stvaralačko okruženje koreografa može se razumeti u širem i u užem smislu. Širi obuhvata društveni, kulturni i istorijski kontekst u kojem on kreira, dok se uži odnosi na one aspekte stvaralaštva vezane za pozornicu na kojoj će se izvoditi umetnička igra. Za razliku od izvođača koji je u kontaktu sa publikom dok prezentuje igru na pozornici, koreograf dolazi u kontakt i sarađuje sa velikim brojem ljudi različitih profesija koji čine njegovo stvaralačko okruženje u užem smislu. Naime, pored toga što osmišljava i podučava igru, koreograf ima zadatak da artikuliše celokupno igračko delo na pozornici. To znači da je važno da uspostavi dobru saradnju sa profesionalcima iz različitih oblasti izvođačke umetnosti kako bi svoju ideju upotpunio adekvatnom scenografijom, kostimima i osvetljenjem. Saradnja koreografa sa scenografom, kostimografom, majstorima zvuka i svetla i drugima, u velikoj meri definiše njegovo uže stvaralačko okruženje koje zatim posredno utiče i na celokupan doživljaj kako izvođača tako i publike (Hagendoor, 2011; Kirsh, 2011a).

Četvrto poglavlje

Izvođač umetničke igre

Stvaralačka ličnost nije samo koreograf nego i izvođač dela, odnosno koreografije ili igračke predstave. Koreograf je taj koji najčešće osmišljava igru, dok je izvođač njen nosilac na sceni. U koreografiji, tvorac igre daje „set instrukcija za organizaciju i konfiguraciju jednog ili više igračkih tela u vremenu i prostoru” (Hagendoorn, 2008, str. 183), ali se u praksi izvođenja predstave ili koreografije uvek pojavljuje i „rezidualni faktor” koji nije pokriven eksplicitnim instrukcijama koreografa, nego je otvoren da ga igrač, ili grupa njih, ispuni (Hagendoorn, 2008). O sličnom elementu govori i Irena Krešić (1997, str. 254) kada objašnjava da se pod stilizacijom²¹ igre podrazumeva „proces ličnog menjanja jednog stila prema sebi i svojim fizičkim i psihološkim mogućnostima”. Do ovakve vrste stilizacije igre, po njenom mišljenju, dolazi skoro u svakom procesu izvođenja jednog igračkog zadatka jer se original pokreta ili igračke figure koji koreograf kao model pokazuje izvođaču ne može u potpunosti prekopirati i izvesti do kraja u formi u kojoj je pokazan. Rezultati niza istraživanja govore u prilog tome da je doživljaj posmatrača celokupne predstave ili pojedinačne koreografije pod značajnim uticajem objektivnih karakteristika određene koreografije i specifičnih ka-

²¹ Po mišljenju Irene Krešić (1997, str. 253), stil predstavlja individualni način izražavanja izvođača budući da se u njemu ogleda njegov temperament, raspoloženje, nadahnuće, ideje, stavovi kao i lični pristup estetskom oblikovanju i stvaranju umetničke igre.

rakteristika izvođača i njegove ekspresije (Butterworth & Wildschut, 2009; Glass, 2005; Hagendoorn, 2008; Jaeger, 2009; Jola et al., 2011; Reason & Reynolds, 2010; Stevens et al., 2003; Stevens, Winskel, Howell, Vidal, Milne-Home, & Latimer, 2009; Vukadinović & Marković 2012, 2017).

Ono što čini specifične karakteristike igrača, i ono u čemu se ogleda taj „rezidualni faktor“ tj. stil pojedinačnog izvođača, po mišljenju Jegera (Jaeger, 2009) tiče se prirodne sposobnosti osobe da „uvuče“ publiku u atmosferu igre. Ovu sposobnost Jeger (Jaeger, 2009) naziva „stejdžing izvođača“ (*Staging of the Performer*) a pod njom podrazumeva vidljivi momenat vrhunca njegovog prisustva na pozornici u kome izvođač dolazi u kontakt sa skoro perfektnom artikulacijom sopstvenog stila telesnih pokreta koji se oslanjaju na potpunu upotrebu igračkih veština. Privlačnost lica pojedinačnog izvođača (Fayn & Silvia, 2015) takođe je faktor koji značajno utiče na njegov lični izraz i stil. Zajedno sa „stejdžingom“ i atraktivnošću lica igrača, od specifičnih karakteristika koje utiču na to kako publika opaža celokupno delo, mogu se izdvojiti još i sinhronizacija delova tela i sinhronizacija pokreta (Christensen & Jola, 2015), kao i majstorstvo u izvođenju pokreta i veština sa kojom se primenjuje igračka tehnika (Adshead et al., 1988; Glass, 2005; Stevens, Winskel et al., 2009).

Interesantno je da se u drugim izvođačkim disciplinama, kao što je repovanje na primer, ističu kao bitne karakteristike koje se odnose na elemente „stejdžinga“, artikulaciju umetničkog sadržaja i sinhronizovan način prezentacije teme i izvođača. Veoma slično kao u igri, ove karakteristike označavaju se terminima *flow* i *delivery* (Edwards, 2009; Krims, 2001). U kontekstu repovanja *flow* podrazumeva ritmični tok saopštavanja rimovanog teksta, dok se *delivery* odnosi na način na koji je izvođač prezentovao sadržaj, na njegov stav, dinamiku i vokalnu artikulaciju (Edwards, 2009; Krims, 2001).

Dakle, kada je reč o igri, neke od opisanih karakteristika veoma često se pojavljuju kao poželjne i u drugim izvođačkim disciplinama. Takođe, važno je istaći da recimo *flow* može da označava i način na koji osoba izvodi delo, ali i stanje i doživljaj koji igrač oseća tokom izvođenja. Doživljaj koji igrač ima za vreme izvođenja koreografije ili predstave često je veoma specifično i posebno iskustvo koje su istraživali mnogi autori (Hefferon & Oliss, 2006; Montero, 2006; Stevens & McKechnie, 2005; Vukadinović & Marković, 2012; Vukadinović, 2017a, 2017b).

Doživljaj „toka” (*Flow*) i „optimalno iskustvo” (*Optimal Experience*) kod igrača

Pojam „toka” (*Flow*) i „optimalnog iskustva” Čiksenmihajli (Csikszentmihalyi, 1975, 1982, 1990, 1997) povezuje sa posebnim, optimalnim stanjem svesti osobe²². Po njegovom mišljenju (Csikszentmihalyi, 1975, str. 36), radi se o dinamičkom psihološkom stanju koje rezultira osećajem celovitosti koje nastaje kada je osoba aktivna i angažovana u onome što radi. Zbog toga ona ima osećaj potpune kontrole nad pokretima, koji sa lakoćom teku jedan u drugi, te joj se čini da ne postoji razlika između nje same i spoljnog okruženja, između sadašnjosti, prošlosti i budućnosti. Za takve aktivnosti karakteristično je da su same sebi cilj. Da bi se javio doživljaj „toka”, Čiksenmihajli (Csikszentmihalyi, 1990, str. 50-52) smatra da aktivnost mora da donosi osobi i zadovoljstvo. U njoj mora da postoji i balans između izazova koji aktivnost nosi i procene osobe da li ima dovoljno veština da je izvede. Iskustvo „toka” podrazumeva da je osoba toliko koncentrisana i angažovana da pokrete izvodi spontano

²² Abraham Maslov (Maslow, 1962) prvi je istraživao ovakvu vrstu iskustava (*peak experiences*) i objasnio da za vreme njih osoba doživljava specifičnu vrstu integracije i sjedinjavanja sa svetom u jednu jedinstvenu celinu. Za to je potrebno da osoba bude u stanju visoke koncentracije, oslobođena svesti o sebi, ega, vremena, negativnosti, straha i želje za kontrolom.

i skoro automatski pri čemu doživljava potpuno jedinstvo sa tom aktivnošću (Csikszentmihalyi, 1990, str. 53). Sve ove okolnosti u kojima se osoba toliko fokusira i predaje obavljanju zadatka za koji procenjuje da ima dovoljno veština da ga savlada, i koji joj uz sve to donosi i veliko zadovoljstvo, mogu da dovedu do „gubljenja svesti o sebi“, a to se veoma često povezuje sa iskustvom „toka“. Čiksenmihajli (Csikszentmihalyi, 1990, str. 74) zaključuje da aktivnosti čije izvršavanje ostavlja prostor da se javi iskustvo „toka“ obezbeđuju doživljaj otkrića, osećaj kreativnosti koji osobu premešta u novu, drugačiju i inspirativniju realnost.

Na polju umetničke igre Heferon i Olis izveli su istraživanje u kom se ispitalo da li se kod profesionalnih igrača za vreme izvođenja igre javlja doživljaj „toka“, zatim, kakav je njegov kvalitet i koji su glavni faktori koji omogućavaju njegovo javljanje (Hefferon & Oliss, 2006). Rezultati ovog istraživanja pokazali su da u poređenju sa konceptom „toka“ (Csikszentmihalyi, 1990), profesionalni igrači u svom doživljaju naglašavaju nekoliko stvari. Prvo, prepoznaju balans između zadatka i igračke veštine koja im je potrebna da ga savladaju. Drugo, potpuno su fokusirani na njega i na to kako će ga izvršiti. Treće, u doživljaju „toka“ igraju više za sebe nego za publiku, i zato takva igra za njih predstavlja poseban izvor zadovoljstva. Za njih je veoma važno da procenjuju da li imaju dovoljno igračkih veština da odgovore na izazov koreografije ili predstave jer, u suprotnom, ukoliko je igra nedovoljno zahtevna, najčešće osećaju dosadu, a ako je suviše kompleksna postaju anksiozni. Samopouzdanje i dobar balans između zahteva igre i njihovih izvođačkih sposobnosti predstavlja važan preduslov za javljanje iskustva „toka“ (Hefferon & Oliss, 2006, str. 149). Takođe, ako imaju ovo iskustvo igrači zapažaju neku vrstu „distorzije vremena“, i tada im se čini da se vreme ili usporava ili ubrzava, ili čak nekad ni ne postoji. Kada su u potpunosti fokusirani i obuzeti igrom, doživljavaju neku vrstu jedinstva sa njom – kao da su i sami igra – a

sve ostalo potiskuju u drugi plan, uključujući tu i vreme i njihov doživljaj sebe (Hefferon & Oliss, 2006, str. 150-151).

Autori navedenog istraživanja (Hefferon & Oliss, 2006) odlaze korak dalje u odnosu na proučavanje kvaliteta ovog specijalnog iskustva koje se javlja među profesionalnim igračima i istražuju faktore koji omogućavaju i sabotiraju javljanje „toka”. Njihov cilj je da otkriju i ponude takav koncept atmosfere rada (*flow friendly*) koji kod profesionalnih izvođača igre podstiče „tok”. U tom smislu, oni izdvajaju sledeće faktore. Prvi je samopouzdanje. Važno je da izvođač bude siguran u koreografski sadržaj koji izvodi a igračko samopouzdanje se može izgraditi pomoću ekstenzivnih proba, posvećenosti savladavanju dela i jasnim ciljevima koje je potrebno identifikovati i postaviti pre nastupa na pozornici. Drugi faktor obuhvata muziku i koreografiju. Pod njim se podrazumeva potreba da se izvođač „poveže” sa muzikom i da se oseća dobro tj. komforno u svim delovima igračkog dela. Kada koreografija nije u skladu sa njegovim prirodnim oblikom tela i fizičkim mogućnostima pokreta, ona tada svojim objektivnim svojstvima inhibira mogućnost izvođača da doživi „tok”. Treći faktor se odnosi na mogućnost savladavanja treme uoči predstave. Za većinu igrača je potrebno da uoči nastupa ima prostora i vremena da primeni različite tehnike kao što su relaksacija, tehnike disanja, istezanja i pozitivnog razmišljanja, kojima će moći da ublaži anksioznost koja se javlja uoči nastupa. Četvrti je izbor kostima i šminke za nastup. Ovakav izbor je od osobite važnosti pošto može i da olakša javljanje „toka” ali i da ga onemogućí. Ukoliko su kostim i šminka adekvatni, oni igraču omogućavaju lakšu identifikaciju sa sadržajem koji on treba da dočara na pozornici i time podstiču da lakše „uđe” u alternativnu realnost koreografije ili predstave. Međutim, pogrešan izbor kostima i šminke, ili ponekad čak samo jednog detalja na odeći, nakitu, ili frizuri, može sabotirati celokupan doživljaj igrača, a ne samo iskustvo „toka”. Peti faktor se odnosi na to koliko je poznata pozornica tj. poznato okruženje u kom će se odvijati nastup. Uslovi

vezani za osvetljenje, veličinu pozornice, prostor u kom se nalazi publika, kao i blizina publike značajno može olakšati ili otežati pojavu „toka“ kod izvođača u toku predstave. Poslednji faktor je odnos koji igrač ima sa drugim izvođačima, koreografom i publikom. Ukoliko je odnos sa koreografom i među izvođačima skladan, pun poverenja i prijateljski, a ne „zategnut“, ambivalentan ili konfliktan, mogućnost javljanja „toka“ je visoka. Odnos sa publikom može u značajnoj meri uticati na pojavu ovog iskustva, što zavisi od broja posmatrača, njihove spremnosti na interakciju, kao i od njihove iskazane ili neiskazane reakcije.

Estetski doživljaj izvođača u umetničkoj igri

Opisani pojam „toka“ tj. pojam „optimalnog iskustva“ (Csikszentmihalyi, 1990), kao i izdvojene karakteristike koje ga prate (uživanje, fokusiranost, potiskivanje drugih događaja iz svesti i dr.) zapravo je veoma blizak estetskom doživljaju. Estetski doživljaj se na osnovu različite literature definiše kao izuzetno stanje svesti za koje je karakteristična fokusiranost na određeni objekat koji veoma snažno angažuje i fascinira subjekta, dok se sva druga zbivanja u spoljnoj sredini istiskuju iz svesti (Videti više kod: Beardsley, 1982; Csikszentmihalyi, 1990; Cupchik & Winston, 1996; Koestler, 1970; Kubovy, 1999; Maslow, 1962; Marković, 2017; Polovina & Marković, 2006; Ognjenović, 2003; Telegan & Atkinson, 1974).

Marković (2007, 2010, 2012) smatra da se suština estetskog doživljaja sastoji u fasciniranosti izuzetnim objektom i da ona može da se javi u situacijama koje podrazumevaju različite emocionalne kvalitete. Fasciniranost može biti vezana i za izrazito prijatne ali i izrazito neprijatne objekte i situacije. On ističe da se mogu izdvojiti dve komponente ili forme estetskog doživljaja. Prva je „divljenje veštini“, i ona podrazumeva divljenje savršenstvu, sofisticiranosti i bogatstvu značenja, koja se otkrivaju u umetničkim delima, a dru-

ga je, „fascinacija neobičnim“ a ona nastaje kao posledica naše urođene radoznalosti. Takođe, Marković (2010) izdvaja i tri suštinske karakteristike estetskog doživljaja koje ga razlikuju od drugih. Prva karakteristika se odnosi na motivacioni aspekt i fokusiranje pažnje na estetski objekat, tako da osoba potiskuje sve druge objekte i događaje iz svesti. Druga se odnosi na semantički i imaginativni aspekt. Estetski objekat ili događaj postaju deo virtuelne realnosti, a u njoj se transcendiraju njihova svakodnevna upotreba ili značenje, kao kada se u igračkoj predstavi okupiramo likovima a ne stvarnim izvođačima koji ih tumače. Treća karakteristika estetskog doživljaja je afektivna, i ona podrazumeva da osoba ima izuzetno emocionalno iskustvo tj. snažan i jasan osećaj jedinstva sa estetskim objektom.

Igra kao specifična umetnička disciplina koja prvenstveno koristi kinestetički medijum u izrazu, u kojoj je igrač i subjekat sa estetskim doživljajem i objekat estetskog doživljaja, tek poslednjih nekoliko decenija okupira istraživače. Najveći broj studija estetskog doživljaja izvođača bavi se ulogom kinestezije i vestibularnog sistema, i to ne samo u plesu, nego i u estetskom doživljavanju plesa, naglašavajući, na različite načine, važnost propriocepcije za igrača (Fenemore, 2003; Golomer & Dupui, 2000; Hagendoorn, 2003; Hugel, Cadopi, Kohler, & Perrin, 1999; Jola, Davis, & Haggard, 2011; Leanderson, Eriksson, Nilsson, & Wykman, 1996; Montero, 2006, 2012; Moore, 2007; Proske, 2006).

Pokazalo se da igrač vrednuje estetski kvalitet sopstvenih pokreta dok igra oslanjajući se najviše na kinesteziju i vestibularnu osetljivost, tj. na osećaj koji ima u mišićima, tetivama i zglobovima (Golomer & Dupui, 2000; Hagendoorn, 2003; Montero, 2006, 2012). Iako čulo vida ima veliki značaj za izvođača, naročito kada koristi ogledalo dok uvežbava određeni pokret, čulo vida nije njegov jedini oslonac (Dearborn & Ross, 2006; Montero, 2006; Hugel et al., 1999, Shabbott & Sainburg, 2010). S obzirom na to da u toku predstave igrač ne može da koristi ogledalo, propriocepcija je glavni kanal kroz koji

može da se odigra estetsko vrednovanje sopstvenog pokreta. Barbara Montero (2006, str. 235) ukazuje na međuzavisnost vizuelnog i proprioceptivnog inputa i sugeriše da je propriocepcija sastavni deo estetskog vrednovanja pokreta tako što omogućava igraču da sebi predstavi sliku o pokretu, te on može da oceni da li će pokret biti vizuelno lep kada ga izvede pred publikom. Po njenom mišljenju (str. 236), propriocepcija i čulo vida funkcionišu u međuzavisnom odnosu. Protok informacija između igračeve proprioceptivne osetljivosti i vizuelne estetske osetljivosti odvija se u oba smera. Istraživanja ukazuju na to da profesionalni trening igrača podstiče tačnost proprioceptivnog inputa (Batson, 2008; Montero 2012). Trening u igri poboljšava motornu percepciju i omogućava igraču da bolje identifikuje estetske kvalitete pokreta. Generalno posmatrano, iskustvo i trening u igri utiču na estetski doživljaj koji izvođač ima na pozornici (Glass, 2005; Golomer & Dupui, 2000; Hugel et al. 1999; Stevens, Glass, Scuhubert, Chen, & Winskel, 2007; Thomas, 1980).

Hugel i saradnici (Hugel et al., 1999) upućuju na još jednu specifičnost plesa. Za razliku od slike koju može doživeti preko čula vida više ljudi istovremeno, pokret, pomoću kinestetičkog i vestibularnog sistema može da doživi samo osoba koja ga izvodi. Iako se plesači sa sličnim treningom i sposobnostima slažu oko proprioceptivnih kvaliteta određenog pokreta, doživljaj pokreta, uz pomoć proprioceptivnog čula ostaje rezervisan samo za jednu osobu – izvođača (Montero, 2006). Neuroestetske studije vezane za estetski doživljaj izvođača u igri, bave se izučavanjem onih delova mozga koji su aktivni za vreme igre (Brown, Martinez & Parsons, 2006; Calvo-Merino et al., 2005; Cross et al., 2006; Dale, Hyat, & Hollerman, 2007; Jola, Davis, & Haggard, 2011). Interesantan je zaključak Dejla i saradnika (Dale et al., 2007) koji u jednoj od takvih studija sugerišu da je iskustvo izvođača centralno za estetsko vrednovanje, odnosno, da ono definiše samu umetničku igru.

Telo izvođača

Telo igrača nije samo osnovni instrument njegovog izražavanja (Langdon & Petracca, 2010; Kirsh 2011a; García Dantas, Amado Alonso, Sánchez Miguel, 2018), sredstvo pomoću koga on razmišlja (Hagendoorn, 2005, 2011; Kirsh 2011a; Stevens & McKechnie, 2006), nego je i nosilac celokupne igre i njegovog nastupa na pozornici (Langdon & Petracca, 2010). Konstitucija, anatomske i fiziološke odlike, fizička snaga, kondicija kao i celokupan izgled izvođača utiču ne samo na doživljaj publike, ili na prenošenje poruke koju je zamislilo koreograf, nego i na igračev doživljaj zadovoljstva izgledom sopstvenog tela (García Dantas et al., 2018; Langdon & Petracca, 2010).

Rezultati studija o efektu igre na doživljaj vlastitog tela kod igrača su oprečni. S jedne strane, pokazalo se da, kada se osobe amaterski ili iz hobija bave igrom, ona može imati pozitivno dejstvo na poboljšanje slike tela budući da im obezbeđuje doživljaj povećane telesne snage i spretnosti (Burgess, Grogan, & Burwitz, 2006; Erfer & Ziv, 2006). Sa druge strane, zadovoljstvo izgledom sopstvenog tela varira u zavisnosti od forme igre kojom se osoba bavi (klasičan balet, savremena igra, hip-hop, flamenko i sl.), nivoom znanja (amateri, profesionalci), stepena u kom se osoba identifikuje sa ulogom igrača, pedagoškog stila kojim koreograf podučava izvođače, opreme koja se nosi na časovima, korišćenjem ogledala za vreme vežbanja, kao i odnosa osobe sa drugim igračima (Anshel, 2004; García Dantas et al., 2018; Langdon & Petracca, 2010). García Dantas i saradnici (García Dantas et al., 2018) navedene elemente grupišu u tri faktora čiji se uticaji međusobno prepliću. U njih ubrajaju interpersonalne odnose, kontekstualne i lične faktore.

U proučavanju slike tela i zadovoljstva njegovim izgledom, većina studija se fokusira na profesionalne igrače klasičnog baleta sugerišući da kod njih veoma često postoji visoko nezadovoljstvo jer se izvođači ohrabruju da održavaju određenu telesnu težinu koja bi

bila adekvatna za primenu baletske tehnike, te vitkost i manja telesna kilaža podrazumevaju bolje izvođenje na sceni (Anshel, 2004; Langdon & Petracca, 2010). Po mišljenju Ravalldija i saradnika (Ravaldi, Vannacci, Bolognesi, Stefania, Faravelli, & Ricca, 2006), zahtevi celokupnog baletskog okruženja koje insistira na strogim normama, određenoj konstituciji tela prigodnoj za ovu formu igre, vitkosti i posebnom tipu ishrane i vežbama kojima se održava „vitka linija“, rezultiraju ne samo nezadovoljstvom vezanim za izgled sopstvenog tela, nego su izvođači klasičnog baleta više motivisani da ostanu vitki (Anshel, 2004), a skloniji su i visokoj samokritičnosti u odnosu na ne-igrače (Tiggemann & Slater, 2001), kao i različitim poremećajima ishrane (Duarte, Ferreira, Trindade, & Pinto-Gouveia, 2016; Johnson & Wardle, 2005, Rohde, Stice, & Marti, 2015). U meta-analitičkoj studiji (Arcelus, Witcomb, & Mitchell, 2014), analizirani su rezultati dobijeni u 36 različitih objavljenih istraživanja izvedenih u periodu od 1966. do 2013. godine. Na osnovu analiziranih podataka Arcelus i saradnici (Arcelus et al., 2014) sugerišu da igrači uopšte, a među njima naročito igrači klasičnog baleta, imaju tri puta veći rizik da obole od poremećaja ishrane, bilo da se radi o anoreksiji bilo o bulimiji. Druge forme igre kao što su moderan balet (Langdon & Petracca, 2010), savremena igra (Clabaugh & Morling, 2004), hip-hop (Swami & Tovée, 2009), flamenko (García Dantas et al., 2018) ne insistiraju u toj meri kao klasičan balet na vitkosti kao estetskom idealu, te su i izvođači ovih formi igre zadovoljniji svojim izgledom.

Kontekstualni faktori koji utiču na to da li će igrač biti zadovoljan svojim telesnim izgledom odnose se, između ostalog, i na upotrebu ogledala za vreme vežbanja (Pallister & Waller, 2008). Pokazalo se da ređe korišćenje ogledala na časovima povećava zadovoljstvo telesnim izgledom (Reel, SooHoo, Jamieson, & Gill, 2005), poboljšava savladavanje održavanja ravnoteže i celokupni nastup na pozornici (Notarnicola, Maccagnano, Pesce, Pierro, Tafuri, & Morretti, 2014; Radell, Adame, & Cole, 2004). Nošenje određene opreme, „unifor-

me" adekvatne za formu igre kojom se osoba bavi takođe spada u važne kontekstualne faktore (Reel et al., 2005). Insistiranje na nošenju ne samo uzane, nego i nekomforne odeće koja ističe oblik tela može da poveća nezadovoljstvo izgledom. Posebno je interesantno da ukoliko izvođači vežbaju u prostorijama koje su dekorisane slikama ili fotografijama izuzetno vitkih ženskih figura, to takođe može negativno uticati na žene izvođače i njihov odnos prema vlastitom telu (Grabe, Ward, & Hyde, 2008; Holmstorm, 2004).

Kada je reč o interpersonalnim odnosima, od ključnog značaja je odnos sa koreografom ili osobom koja podučava igru (García Dantas et al., 2018). Vrednosti i uverenja koreografa o izgledu igrača i „životnom stilu“ koji treba da sledi, kao i poruke koje mu verbalno ili neverbalno šalje o izgledu ili režimu ishrane imaju izuzetan uticaj na doživljaj vlastitog tela igrača. Ovaj uticaj je još snažniji ukoliko koreograf veruje da su izgled i oblik tela od presudne važnosti za uspeh izvođača i njegov nastup na pozornici. Još jedan značajan faktor koji može povećati nezadovoljstvo svojim izgledom jeste odnos sa drugim igračima (Marcos, Sebastián, Aubalat, Ausina, & Treasure, 2013; Paxton, Eisenberg, & Neurnark-Sztainer, 2006; Tatangelo, McCabe, Mellor, & Mealey, 2016). Nezadovoljstvu mogu doprineti razgovori o prekomernoj kilaži ili dijetama, kritičnost prema sopstvenom ili tuđem telesnom izgledu, neprikladni komentari, kao i poređenja ili šale na račun fizičkog izgleda drugih igrača.

Pored uticaja koji obuhvataju interpersonalne odnose, kontekstualne i lične faktore (García Dantas et al., 2018), važan je i stepen u kom se osoba identifikuje sa činjenicom da je igrač (Langdon & Petracca, 2010). To podrazumeva da osoba ima različita uverenja o tome šta znači biti igrač i kako on treba da izgleda. Irena Krešić (1997) ističe da, u tom smislu, naročito među igračima klasičnog baleta postoji razvijeno „telesno ja“ tj. doživljaj vlastitog tela koji stoji u osnovi slike o sebi i celokupnog identiteta osobe. Dakle, ukoliko se osoba koja se bavi igrom u visokom stepenu poistovećuje sa tim da je igrač, i ukoliko ona teži estetskom idealu koji, bar u klasičnom

baletu, podrazumeva tačno određen tip telesne konstitucije, to će uticati ne samo na formiranje „igračkog identiteta” nego i na to da li će biti zadovoljna svojim telom (Krešić, 1997; Langdon & Petracca, 2010). Budući da „igrački identitet” nije povezan sa dužinom igračkog staža i iskustva, može se konstatovati da se on formira na osnovu subjektivne interpretacije koju svaki izvođač kreira za sebe (Langdon & Petracca, 2010).

Može se zaključiti da na zadovoljstvo ili nezadovoljstvo igrača svojim izgledom utiče niz elemenata koji stoje u međuzavisnom odnosu, a oni obuhvataju pored psiholoških tj. intrapersonalnih, kontekstualnih, interpersonalni i kulturološke faktore (García Dantas et al., 2018; Langdon & Petracca, 2010). Međutim, ovi faktori su značajni ne samo zato što utiču na pojedinačnog izvođača, nego i zato što se najčešće, pomoću njihovog uticaja promoviše i određen izgled tj. estetski ideal lepote igračkog tela.

Peto poglavlje

Koreografija

U psihologiji stvaralaštva fokus proučavanja može da se usmeri na različite elemente kreativnosti: na stvaraoca, sam kreativni proces, na primaoca ili produkt, tj. samo umetničko delo (Panić, 1997; Runco, 2004; Runco & Garrett, 2012). U umetničkoj igri produkt se odnosi na koreografiju ili više koreografija povezanih u skladnu celinu tako da čine predstavu (Press & Warburton, 2007).

Od kada je zapisivanje igre počelo da se označava terminom „kinetografija“, negde sredinom XX veka, reč „koreografija“ imenovala je stvaralaštvo baletskih majstora, međutim, danas se ovaj termin u najširem smislu odnosi na umetnost stvaranja i sastavljanja, u skladu umetničku celinu građe igre koja se izvodi uz određenu muziku (Bajić, 2006). Koreografija podrazumeva unapred određen niz pokreta koji se izvode ritmično, najčešće uz muziku, tj. radi se o sistemu organizovanih i formalizovanih svesno izraženih ekspresivnih pokreta koji su ekspresivni, predstavljaju nosioce značenja i upućeni su posmatračima sa ciljem da prenesu određenu poruku (Videti više kod: Christensen & Calvo-Merino, 2013; Hanna, 1988; Layson, 1994; McFee, 1992; Stevens et al., 2007).

Koreografija, kao nosilac objektivnih karakteristika određene forme igre, spada u jednu od glavnih odrednica igre kao umetničke discipline. Drugim rečima, da bi se igra doživela i vrednovala kao umetnička, ona mora biti koreografisana, izvedena pred publikom i

vrednovana (Adshead et al., 1988; Kogan, 2002). To prvo čini koreograf, potom izvođač a na kraju publika. Tako je umetnička igra nerazdvojna od izvođačkog konteksta, te je kao umetničku disciplinu definišu forma kojoj pripada, koreografsan materijal i prisustvo posmatrača (Lyson, 1994; McFee, 1992).

Postoje različite kategorizacije formi umetničke igre (Krešić, 1997; Layson, 1994), koje razlikuju klasičan balet, moderan balet, savremenu igru, folklorne, nacionalne, istorijske i druge igre (videti više u prvom poglavlju). One pretežno polaze od formalnih karakteristika koje je određuju i razdvajaju od spontane igre. Forme umetničke igre podrazumevaju igračku tehniku, visok nivo složenosti pokreta, raznovrsne tipične ritmove u kojima se izvode i različitu potrebu da se nešto kaže ili izrazi (Vukadinović & Marković, 2012, 2017). U ranijim istraživanjima pokazalo se da ne samo forma igre (klasičan balet, moderan balet, savremena igra, folklor, flamenko, ulični plesovi) nego i koreografija unutar nje, preko svojih formalnih karakteristika, utiču na doživljaj posmatrača (Vukadinović, 2013, 2014, 2015; Vukadinović & Marković, 2012, 2017; Vukadinović, & Vitkay-Kuczera, 2017; Vukadinović, Marković & Vitkay-Kuczera, 2017).

Formalne karakteristike koreografije u različitim formama umetničke igre

Na osnovu stvarnog, realnog, vidljivog plana, zatim, forme pokreta i igre, kao i pregleda relevantne literature, izdvajaju se sledeća formalna svojstva koreografija unutar različitih formi umetničke igre: dobra forma, igračka tehnika, dinamika, elegancija i kompleksnost pokreta (Adshead – Lansdale, & Layson, 1994; Arnheim, 1966; Au, 2002; Candelori & Díaz, 1998; Carter, 1998; Džadžević, 2005; Grant, 1982; Hirst, 1989; Krešić, 1997; Mc Fee, 1992; Siegel, 1972; Vaganova, 1969; Vukadinović, 2002, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017b; Vukadinović & Marković, 2012, 2017; Warren, 1990).

Dobra forma

Dobra forma se poistovećuje sa jednostavnošću i pravilnošću stimulacije, estetskim skladom i ravnotežom, kao i sa dobrom proporcijom, a često i sa zlatnim presekom (videti više kod: Arnhajm, 1987; Berlyne, 1971, 1974; Marković, 2007, 2010, 2017). U kontekstu umetničke igre, pod dobrom formom podrazumeva se ritmičnost pokreta, orijentacija u prostoru, pravilna ravnoteža i stabilnost tela, kao i dinamička linija pokreta (ritam, tempo, akcenti, pauze, harmonija).

Ona se može očitovati, na primer u klasičnom baletu (Vaganova, 1969; Warren, 1990) kroz jasno definisane pozicije nogu, ruku, putanje kruženja ruku i nogu, položaj glave i pokrete koje odlikuje simetričnost. Srpski folklor, takođe, počiva na nekim od gore navedenih principa dobre forme. U folklornoj igri veći broj igrača povezan je u formu polukruga, ili kruga (Janković & Janković, 1949, 1964; Džadžević, 2005). Igrači su sinhronizovani tako da se kreću u istom ritmu i tempu i rade iste pokrete, držeći se za ruke a pozicija ruku je simetrična, dok je rad ruku sveden i u službi povezivanja igrača u kolo (Džadžević, 2005).

Igračka tehnika

U literaturi (Mc Fee, 1992; Siegel, 1972) se pod igračkom tehnikom podrazumeva metod fizičkog podučavanja igrača da bi on bio spreman za izvođenje specifičnih plesnih pokreta, tj. kako bi imao određen stepen fizičke spremnosti i veština (Mc Fee, 1992, str. 211). Igračku tehniku određuje i sistematski pristup čitavom procesu plesnog pokreta (Siegel, 1972, str. 106). Forme igre se i razlikuju upravo po igračkoj tehnici. Elementi koje ona uključuje obuhvataju tipičan rad ruku, nogu, okrete, poze, kao i načine na koje se pokreti kombinuju jedni sa drugima.

Formalna razlika između različitih tipova igre zasniva se na karakterističnom radu nogu. Na primer, klasičan balet se izvodi u špic-patikama, na vrhovima prstiju (Vaganova, 1969), moderan balet u mekanim baletskim patikama i, iako se insistira na pruženom i otvorenom stopalu, igra na vrhovima prstiju je formalna karakteristika isključivo klasičnog baleta. Za flamenko je karakteristično da se izvodi u cipelama na štiklu, koje na donu u predelu pete i prstiju imaju ukucane eksere koji služe da se proizvodi poseban zvuk dok igrač udara nogama o pod (Candelori & Díaz, 1998; Gómez Muñoz, 2008; Ortega Rubio, 2008), pa se zato tehnika rada nogu u flamenku svodi na ritmične udarce nogama. Tehnika rada nogu (Janković & Janković, 1964), odnosno koraci u srpskoj folklornoj igri baziraju se na ritmičnim skokovima, na prstima ili celom stopalu u zavisnosti od vrste kola.

Razlike među tipovima igre se ogledaju i u specifičnom radu ruku i šake. Za klasičan balet karakterističan je određen stav šake, palac naslonjen na sredinu kažiprsta i trećeg prsta, kao i utvrđene pozicije ruku (Vaganova, 1969). Moderan balet je slobodniji kada se radi u stavu šake i dozvoljava različite pozicije (Graham, 1991; Duncan, 1981). Za flamenko je karakterističan specifičan rad, uvijanje šake, kojom se izvode posebni kitnjasti pokreti prstima (Candelori & Díaz, 1998; Ortega Rubio, 2008), dok je, na primer, u srpskoj folklornoj igri šaka statična i u funkciji povezivanja igrača u kolo (Janković & Janković, 1964; Džadžević, 2005).

Dinamika

Pod dinamikom igre podrazumeva se smena brzog i sporog igračkog kretanja i pauza u kretanju, brzina smenjivanja određenih plečnih pokreta kao i učešće većeg broja igrača, tj. igračkog ansambla (Hagendoorn, 2008, 2011).

Među dinamičnijim igrama, na primer, izdvajaju se srpske narodne igre, budući da dinamičnosti kola u značajnoj meri doprinosi karakteristično učešće većeg broja igrača (Janković & Janković, 1964; Džadžević, 2005). Flamenko bi takođe spadao u izrazito dinamične forme igre, pošto su za njega specifični brzi i odsečni udarci i pokreti nogama (Candelori & Díaz, 1998; Ortega Rubio, 2008).

Elegancija pokreta

Elegancija pokreta može se povezati sa kontekstom u kom se igra izvodi, a koji ga definiše (Mc Fee, 1992) kao posebnu aktivnost. Ona podrazumeva evaluaciju, određen stepen „estetizacije pokreta” (Hirst, 1989). Elegancija pokreta podrazumeva da je izvedeni pokret visoko artikulisan i ekspresivan, i kao takav specifičan je za umetničku igru. Elegancija je veoma prepoznatljiva u klasičnom baletu (Grant, 1982; Vaganova, 1969; Warren, 1990) i manifestuje se u načinu izvođenja igre na vrhovima prstiju i „mekim”, „nežnim” i „blagim” pokretima ruku. Zbog specifičnog uvijanja prstiju i šake koje je karakteristično za flamenko i on se kvalifikuje kao izrazito elegantna igra (Candelori & Díaz, 1998; Ortega Rubio, 2008).

Kompleksnost pokreta

Proučavajući vizuelne stimuluse, Marković (2017, str. 25 i 36) definiše kompleksnost kao strukturno svojstvo koje određuje estetski izgled vizuelnih objekata i određuje ga kao „broj različitih elemenata, objekata, segmenata ili komponenti sklopa ili forme”. U umetničkoj igri kompleksnost tj. složenost pokreta najpre obuhvata raznovrsnost detalja, kao i bogatstvo u korišćenju različitog tipa igračkog kretanja i okretanja. Takođe, ona se odnosi i na smenu drugačijih tipova pokreta u jednoj koreografiji. Nju ne treba posmatrati u kontekstu težine igračke tehnike, s obzirom na to da je tipove umetničke igre veoma teško porediti na osnovu ovog kriterijuma zato što svaki

od njih podrazumeva specifičnu igračku tehniku koja zahteva posebne igračke sposobnosti i predispozicije.

Na primer, u jednom našem istraživanju (Vukadinović, 2015) pokazalo se da izvođači koreografija savremene igre zbog različitog nivoa složenosti pojedinačnih koreografija koje su izvodili ne mogu u svaku jednako da se „užive” pa zbog toga i drugačije procenjuju svoj estetski doživljaj dok igraju. Druge studije naglašavaju uticaj kompleksnosti koreografisanog materijala na doživljaj posmatrača za vreme posmatranja umetničke igre (Glass, 2005; Grove, Stevens & McKechnie, 2005; Hagendoorn, 2008, 2011; Jola et al., 2011).

Pored formalnih svojstava pomoću kojih se mogu kategorizovati forme umetničke igre, moguće je izdvojiti i druge karakteristike koje utiču na estetski doživljaj ne samo izvođača nego i publike. Radi se o onim svojstvima koja su, po mišljenju Markovića (2017, str.73), definisana preko određenih objektivnih parametara, ali su istovremeno određena i svojim odnosom sa posmatračem. U vezi sa umetničkom igrom mogu se izdvojiti poznatost i novina.

Poznatost i novina u koreografijama umetničke igre

Mnoge studije su pokazale da prethodno iskustvo u posmatranju, a naročito bavljenju igrom ima uticaj na estetske procene posmatrača (Calvo-Merino et al., 2009; Cross et al., 2006; Glass, 2005; Golomer & Dupui, 2000; Hugel et al. 1999; Jola, Davis, & Haggard, 2011; Reason & Reynolds, 2010; Stevens et al., 2007; Thomas, 1980). Ovakav pozitivan uticaj prethodnog iskustva na estetski doživljaj igre može se objasniti činjenicom da „poznatost posredno utiče na doživljaj tako što povećava brzinu i tačnost identifikacije objekta što za posledicu ima generisanje pozitivnog afekta” (Marković, 2017, str. 74). Takođe, istraživanja upućuju na to da posebno uživanje u posmatranju igre imaju oni gledaoci koji zbog svog prethodnog iskustva mogu da dožive ono što je ranije opisano kao „unutrašnja mimikrija”

ili „zamišljanje pokreta“, tj. zadovoljstvo koje gledalac ima dok zamišlja sebe kako izvodi pokrete koje posmatra budući da mu je poznato kako se pokret izvodi (Foster, 2008; Jola et al., 2011; Martin, 1939; Reason & Reynolds, 2010; Strukus, 2011).

Tragajući za onim osobinama koje doprinose višim procenama zanimljivosti nekog vizuelnog umetničkog dela, neki autori izdvajaju osobine među kojima su novina, iznenađenje i zagonetnost (Berlyne, 1971, 1974; Silvia, 2005, 2012). Kada se radi o koreografiji, različite studije bave se procenom uticaja novine pokreta na doživljaj posmatrača i sugerišu da ova karakteristika značajno utiče na snažniji estetski doživljaj (Glass, 2005; Grove, Stevens, McKechnie, 2005; Hagendoorn, 2011). Novina u koreografijama se može manifestovati kroz prostornu organizaciju, poravnanje i grupisanje igrača što doprinosi i dinamici koreografije (Hagendoorn, 2008). Razmišljajući o tome kako se dolazi do novine u igri, Hagendorn zapaža da se koreografi „intuitivno poigravaju“ sa onim što publika očekuje da vidi. U tom smislu predlaže i interesantno rešenje – upotrebu tehnike u kojoj se naglašava „tendencija da se ide protiv logike pokreta“ (Hagendoorn, 2004, str. 105). Novina se postiže i kobinovanjem pokreta različitih formi igre, kao i spajanjem neobičnog žanra muzike sa određenom formom igre, kao na primer pank-balet, rok-flamenko i sl.

Koreografija i muzika

Odnos igre i muzike izuzetno je važan ne samo kada se radi o celokupnom estetskom izgledu koreografije, nego i kada je reč o estetskom doživljaju kako izvođača tako i njegove publike. Zvuk i ritam muzike su izazov za igru i njeno nadahnuće (Krešić, 1997, str. 261). Međutim, muzika ne sme da nadvlada igru niti da se odvoji od nje, ne treba da bude ni njena pratnja nego treba da postigne jedinstvo sa njom.

Najčešći način izvođenja određene koreografije je uz muziku (Carrol & Moore, 2012; Christensen & Calvo-Merino, 2013), iako po-

stoje slučajevi, doduše veoma retki, kada se igračka predstava izvodi u tišini (Hagendoorn, 2011). Jedna od glavnih komponenata muzike je ritam koji može biti slab ili jak, jednoslojan ili višeslojan, pravilan ili nepravilan. Pokazalo se da u različitim kulturama ljudi spontano sinhronizuju pokrete tela sa muzikom koja ima snažan, pravilan ritam koji nije ni suviše spor ni previše brz (Hagendoorn, 2011). Neke studije upućuju na to da slušanje muzike ne uključuje samo zone mozga zadužene za obradu auditivnih informacija nego i one zadužene za obradu senzo-motornih informacija, pa se pretpostavlja da su neke telesne senzacije rezultat uticaja muzike i ritma (Cervellin & Lippi, 2011; Janeta & Grafton, 2003; Reinhardt, 1999; Thaut, Trimarchi, & Parsons, 2014; Thaut, McIntosh, & Hoemberg, 2015; Tormodsdatter Færøvik, 2017). Na primer, postoji empirijski dokaz da „auditivna stimulacija priprema motorni sistem da bude spreman na pokret, zato što ritam obezbeđuje vremenski okvir za mozak da planira unapred” (Thaut et al., 2015, str. 2). Takođe, otkriveno je da muzika stimuliše proces pumpanja krvi u mišiće nogu i ruku što može predstavljati potencijalni razlog zašto ljudi cupkaju nogom ili kuckaju prstima uz ritam (Thaut et al., 2015; Thaut et al., 2014). Pored toga, ritam može da izazove promene u brzini otkucaja srca i u radu respiratornog sistema tako da osoba veoma često sinhronizuje disanje sa muzikom (Cervellin & Lippi, 2011; Reinhardt, 1999; Tormodsdatter Færøvik, 2017). Po mišljenju Dženet i Graftona, sinhronizovanje pojedinačnog pokreta uz opaženi ritam u muzici predstavlja relativno jednostavan nivo uparivanja muzike i pokreta, dok bi u složenije nivoe spadali igra, pevanje ili sviranje instrumenta (Janeta & Grafton, 2003).

Iako je izvedba koreografija usko povezana sa muzikom, jer tek izvedena uz muziku ona dobija svoj finalni estetski izgled (Carrol & Moore, 2012), u proučavanju estetskog doživljaja igre primećeno je da muzika može predstavljati zbunjujući faktor budući da nije u potpunosti jasno kako se u kognitivnom sistemu posmatrača kom-

binuju igra i muzika tako da proizvode jedinstven estetski doživljaj (Christensen & Calvo-Merino, 2013). Pošto je izvođenje koreografije uz muziku kompleksan vizuelni, auditivni i motorni stimulus za posmatrača, da bi se proučavao estetski doživljaj igre, osmišljena su zanimljiva rešenja. Jedno od njih je primena „ekperimentalne koreografije” koja predstavlja posebno dizajniranu formu igre, tako da u eksperimentalnim uslovima omogući istraživanje ljudskog opažanja i estetskog doživljaja (Jola, 2010). Ipak, savremena praksa razumevanja estetskog doživljaja igre, insistira da ona bude proučavana u svom prirodnom kontekstu, dakle uz muziku, na pozornici i pred publikom kako bi bila sačuvana njena originalnost i autentičnost prezentacije, a samim tim da budu omogućeni i prirodni uslovi za javljanje estetskog doživljaja i kod izvođača i kod publike.



Fotografija 3: Sazvežđe mašte

Šesto poglavlje

Publika: doživljaj umetničke igre

Jedan od važnih aspekata igre jeste prisustvo gledalaca, odnosno publike. Frimen (Freeman, 1995) pretpostavlja da je ples kao umetnička igra počeo da se neguje čim je otkriveno da proizvodi jednako zadovoljstvo i osećaj pripadanja zajednici kada se posmatra, kao i kada se u njemu učestvuje.

Da bi se igra uopšte definisala kao umetnička, veoma je važno, u užem smislu, da bude povezana sa specifičnim kontekstom i prisustvom gledalaca (Layson, 1994; McFee, 1992) a u širem smislu sa socijalnim, kulturnim i istorijskim kontekstom iz kog potiče i u okviru kog se odigrava (Adshead-Lansdale & Layson, 1994; Fraleigh, 1999). Bitnost prisustva gledalaca ističu i drugi autori (Adshead-Lansdale & Layson, 1994; Krešić, 1997; Panić, 1997; Vukadinović, 2017b). Za razliku od drugih umetničkih disciplina koje su atemporalne, finalna kreacija igre događa se tek u momentu njenog izvođenja pred posmatračima (McFee, 1992).

Uloga posmatrača pored toga što obezbeđuje kontekst u kojem ona može da se definiše kao umetnička disciplina ima i druge značajne aspekte. Glavni se sastoji u tome da publika nije pasivni primalac (Ognjenović, 2003). Gledaoci mogu biti angažovani i „aktivno doživeti umetničko delo tj. mogu sebi dozvoliti da istražuju doživljaj, uspostavljaju dijalog, grade sopstveno značenje i postavljaju taj doživljaj u sopstveni život” (Škorc, 2012, str. 190.)

U sadržaj razmene između publike i dela uključena su osećanja i emocionalne reakcije, „naročita vrsta doživljaja” (Žunić, 2004) posmatrača koji može biti inspirisan da razmišlja o značenju koje delo ima ne samo za stvaraoca nego i za njega samog. Ova „naročita vrsta doživljaja” pred posmatrača može postavljati i intelektualni i moralni zadatak. Primalac može biti inspirisan da nešto u svom životu promeni ili da i sam nešto stvori. Kada posmatra umetničku igru, osoba može iskusiti niz doživljaja raznorodnih po kvalitetu. U dodiru sa njom najčešće se javlja estetski, na primer, divljenje veštini, fascinacija neobičnim, doživljaj lepog. Estetski doživljaj je vema često praćen željom i inspiracijom osobe da i sama zaigra kao i različitim telesnim reakcijama: čovek se naježi, rasplače, ubrzano mu radi srce, cupka nogom u ritmu, ima osećaj da netremice gleda i zaustavlja dah i sl.

Dakle, ono što publika doživljava za vreme posmatranja umetničke igre jeste složen fenomen u kojem se prepliću estetska, afektivna, somatska, saznajna i motivaciona dimenzija. A on je kompleksan i zato što određeni socio-kulturni kontekst utiče na posmatrača i često određuje i način na koji će on reagovati na umetničko delo. Zbog svega toga, da bi se doživljaj umetničke igre kod publike bolje razumeo, ne sme se izgubiti iz vida koliko ima različitih segmenata koji se prepliću u međusobnoj interakciji.

Estetski doživljaj publike za vreme posmatranja umetničke igre

Postojeće definicije estetski doživljaj i reakcije na neko umetničko delo opisuju kao odgovor njegove publike, naglašavajući da se radi o dvosmernom odnosu. Panić (1998, str. 132) smatra da je estetski doživljaj jedan od najviših oblika ljudskog reagovanja. On počiva na pretpostavci da osoba ima sposobnost razlikovanja stvarnog i simboličnog i u sebi sadrži mnoštvo komponenata: spoznajnu, senzornu, emocionalnu, vrednosnu, prospektivnu, obrazovnu, motivacionu,

nesvesnu i dr. Na njega utiču i izvanestetski faktori, kao što su trenutni, društveni i istorijski. Po mišljenju Uzelca (2003) umetničko delo iskazuje „odnos prema stvarnosti“ kao i „duhovni sadržaj“, koji kod posmatrača najčešće izazva „naročitu vrstu doživljaja“ (Žunić, 2004). Bez obzira na to da li se radi o izvođaču ili o njegovoj publici, pod estetskim doživljajem podrazumeva se izuzetno stanje svesti za koje je karakteristična fokusiranost na određeni objekat koji veoma snažno angažuje i fascinira subjekat, dok se sva druga zbivanja u spoljnoj sredini istiskuju iz svesti (Videti više kod: Beardsley, 1982; Csikszentmihalyi, 1990; Cupchik & Winston, 1996; Koestler, 1970; Kubovy, 1999; Maslow, 1962; Marković, 2007, 2010, 2017; Polovina & Marković, 2006; Ognjenović, 2003; Telegan & Atkinson, 1974).

Velik broj studija i istraživanja vezanih za estetski doživljaj umetničke igre bavio se reakcijama gledalaca za vreme posmatranja (Arnhajm, 2003; Arnold, 2005; Calvo-Merino, et al., 2008; Fenemore, 2003; Gallese et al., 1996; Golomer & Dupui, 2000; Hugel et al., 1999; Montero, 2006, 2012, 2016; Shusterman, 2005; Stevens, & Glass 2005; Stevens & McKechnie, 2005; Stevens, et al., 2007; Thomas, 1980; Turner, 2008; Umiltà et al., 2001; Vukadinović, 20016; Vukadinović & Marković, 2012, 2017; Vukadinović, 2017a, 2017b). Rezultati tih istraživanja i studija dali su mnoge zanimljive odgovore na pitanja vezana za estetski doživljaj osoba koje posmatraju igru.

Doživljaj publike proučavan je iz različitih perspektiva. Perspektiva neuroestetskih studija povezuje ga sa mehanizmom „ogledalo“ (*mirror*) neurona i utelovljenom simulacijom, istražuju se neuralni korelati i mehanizmi koji stoje u osnovi estetskog doživljaja (Bläsing, Calvo-Merino, Cross, Jola, Honisch, & Stevens, 2012; Calvo-Merino, et al., 2005; Calvo-Merino, et al., 2008; Calvo-Merino, Urgesi, Orgs, Aglioti, & Haggard, 2010; Christensen & Calvo-Merino, 2013; Cros et al., 2006; Cross et al., 2011). Ovi mehanizmi pružaju informacije „povezane sa aktivnošću posmatrača kroz unutrašnju motornu rezonancu“ (Christensen & Calvo-Merino, 2013, p.77).

Druga perspektiva (Glass, 2005; Grove, Stevens, & McKechnie, 2005; Stevens, et al., 2007) ovaj doživljaj povezuje sa različitim psihološkim faktorima kao što su vizuelni elementi vezani za scenografiju i prostornu dinamiku, fizičke karakteristike izvođača, njihov kvalitet pokreta i interpretaciju koreografije. Oni uzimaju u obzir prethodno igračko iskustvo publike, stepen intelektualne i emotivne stimulacije određenog koreografskog dela kao i prepoznatljivost tema kojima se ono bavi. Estetski doživljaj izostao je samo kod malog broja ispitanika. Na to su prevashodno uticali sledeći faktori: nerazumevanje igre koja se posmatrala, dosada, nesposobnost koncentracije na delo, kao i nikakva ili minimalna povezanost sa njim (Stevens & Glass, 2005). Na osnovu navedenog može se uočiti sličnost sa Berlajnovim konceptom formiranja estetskog doživljaja, koji smatra da tamo gde on izostane nema ni umetnosti (Berlyne, 1971). Po njegovom mišljenju, estetski doživljaj nastaje pod dejstvom spoljašnjih, posebno organizovanih, kolativnih varijabli, među kojima su novina, kompleksnost, iznenađenje i zagonetnost. Kada je u pitanju porast kompleksnosti, prijetnost raste do određenog nivoa, međutim, kada se taj određeni nivo pređe, što je verovatno bio slučaj sa grupom ispitanika kod koje je estetski doživljaj izostao usled nerazumevanja dela, prijetnost opada (Berlyne, 1971).

Treća perspektiva fokusira se na to kako publika oseća unutrašnji kvalitet pokreta (Hagendoorn, 2005). U obzir se uzima celokupno²³ igračko delo i proučava se estetski doživljaj igračkih predstava posmatranih uživo (Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011). Posebno interesantan pristup u razumevanju igre nalazimo kod Ivara Hagendorna (2003, 2004, 2005, 2008). Ovaj autor analizira pitanja vezana za estetski doživljaj posmatrača, ali i koreografa i plesača, rukovodeći se i sam otkrićem „ogledalo” neurona i utelovljene simulacije u okviru neuroestetskih studija.

²³ Ova perspektiva teži istraživanju estetskog doživljaja celokupnog igračkog dela kako bi se izbegao redukcioniistički pristup (Jola et al., 2011). Izbegava se, takođe i upotreba snimka igre kao istraživačkog stimulusa.

Sagledavajući širu sliku o izvođaču i posmatraču, i imajući u vidu da je kod svake osobe estetski doživljaj igre oblikovan i interakcijom perceptualnih procesa sa sećanjima, osećanjima, asocijacijama, iskustvom i ličnim preferencijama, Hagendoorn naglašava da neuroestet-ske studije ne poriču kulturni kontekst u kojem se javljaju određeni tipovi plesa, niti izdvajaju određene tipove plesa kao bolje ili lošije, ne diskvalifikuju nijedan estetski odgovor, nego proučavaju svaki estetski odgovor na igru, u potrazi za neuralnim mehanizmima koji stoje u osnovi estetskog doživljaja, a zajednički su svim ljudskim bićima (Hagendoorn, 2005, 2008).

Polazeći od toga da smo naviknuti da obični, neplesački pokreti vode određenom cilju, da imaju svrhu i značenje, Hagendoorn (Hagendoorn, 2005) opisuje specifičnost estetskog doživljaja igre činjenicom da, kada posmatramo pokrete koji nisu usmereni na postizanja nekog cilja, bismo slobodni da se fokusiramo na njihove unutrašnje kvalitete i da ne tragamo za svrhom sa kojom se oni izvode.

Posebno je zanimljivo njegovo zapažanje da nijedan posmatrač ne saopštava da je igra „odvratna“, ili da izaziva gađenje (Hagendoorn, 2008). Vezano za umetničku igru ne može da se kaže kako postoji „horor balet“ ili neka druga forma koja bi bila „horor“ žanra, za razliku od drugih umetnosti, kao što su, na primer, filmovi, ili pozorišne predstave. Tako ovaj autor zaključuje da je igra na neki način osuđena na esteticizam (Hagendoorn, 2008).

Struktura estetskog doživljaja za vreme posmatranja umetničke igre

Pošto smo bili zainteresovani za strukturu estetskog doživljaja posmatrača, sproveli smo istraživanje koje je imalo za cilj da utvrdi da li postoji određena faktorska struktura koja stoji u osnovi estetskog doživljaja posmatrača različitih predstava umetničke igre (Vukadinović & Marković, 2012). Rezultati studije pokazali su da je

moguće izdvojiti tri relativno nezavisne dimenzije među kojima su *dinamizam*, *fascinacija* i *afektivna evaluacija*.

Dimenzija *dinamizma* povezana je sa pokretom, tj. sa specifičnim tipom aktivnosti kao što je igra. Budući da je smisao ove aktivnosti u tome da se izrazi određeno značenje (Arnold, 1995; Jowitt, 1994; Lyson, 1994), a dimenziju *dinamizma* najbolje opisuju reči kao što su snažno, moćno, izražajno i uzbudljivo, može se zaključiti da je ona tesno povezana sa izražajnošću karakterističnom za igru (Arnold, 1995; Jowitt, 1994).

Dimenziju *fascinacije* opisuju reči kao što su neprolazno, neizrecivo, jedinstveno i izuzetno. Ona nastaje kao rezultat celokupnog, često originalnog i neobičnog konteksta igre, kao i divljenja veštini koja je potrebna da bi se izveo određeni igrački pokret. Pošto su deskriptori koji najbolje opisuju dimenziju *fascinacije* za vreme posmatranja igre, ujedno i deskriptori estetskog doživljaja slika (Polovina & Marković, 2006), može se zaključiti da ona nije povezana ni sa jednom umetničkom disciplinom posebno, nego sa umetničkim sadržajem uopšte, pa tako i sa igrom. Ovi deskriptori verovatno čine strukturu i estetskog doživljaja muzike, skulpture i sl. ali je potrebno još empirijskih istraživanja kako bi se ovakva pretpostavka potvrdila.

Dimenzija *afektivne evaluacije* može se povezati sa načinom na koji se izvodi ekspresivan i visoko artikulisan pokret karakterističan za igru. Na primer, češće će se reći za igrača da su mu pokreti prefinjnjeni, elegantni, zavodljivi i osećajni nego što će se takvi atributi pripisati gimnastičaru ili majstoru boričkim veština.

Dalja istraživanja izveli smo sa ciljem da otkrijemo da li različite koreografije, tip igrača i medijum u kojem se posmatraju koreografije (uživo ili preko snimka) utiču na estetski doživljaj posmatrača (Vukadinović & Marković, 2017). Rezultati te studije pokazali su da na sve tri pomenute dimenzije estetskog doživljaja publike utiču i izraz pojedinačnog igrača i specifičnosti određene koreografije koja se izvodi. Posmatrači igre, takođe, imaju intenzivniji estetski doživljaj kada

izvedbu posmatraju uživo nego preko snimka, što su pokazale i druge studije koje su sugerisale da se doživljaj prostora, komunikacije između igrača i publike, scenografije, osvetljenja i drugih elemenata, gubi kada se igra gleda preko snimka (McConachie, 2008; Reason, 2006; Reason & Reynolds, 2010).

Iako dobijene dimenzije strukture estetskog doživljaja publike za vreme posmatranja igre veoma detaljno opisuju njegovu suštinu, nametnulo se pitanje da li publika ima određenu telesnu reakciju ili reakcije koje su izazvane posmatranjem igre.

Telesni doživljaj publike i kinestetička empatija

Veoma često osoba koja posmatra umetničku igru i ples reaguje telesno, odnosno somatski i ima kinestetički doživljaj (Foster, 2007, 2008, 2011; Hagendoorn, 2004; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; Lipps, 1906; Reason & Reynolds, 2010; Reynolds & Reason, 2012; Strukus, 2011). Senzacije da nam se zatežu mišići dok posmatramo pokrete druge osobe, ili zaustavljamo dah, da nam srce ubrzano lupa, ili cupkamo nogom u ritmu muzike, da nam klecaju kolena, zasuze oči i slično, samo su neke od mogućih telesnih reakcija. Neke od najčešćih su vlaženje očiju i plakanje (Cova & Deona, 2014; Menninghaus, Wagner, Hanich, Wassiliwizky, Kuehnast, & Jacobsen, 2015; Miceli & Catelfranchi, 2003; Seibt, Schubert, Zickfeld, & Fiske, 2017; Vingerhoets & Bylsma, 2016). Veoma često osobe reaguju doživljajem topline u telu i to u predelu grudi blizu srca (Schnall, Roper, & Fessler, 2010; Schubert, Zickfeld, Seibt, & Fiske, 2016; Tan & Frijda, 1999; Zickfeld, 2015). Nije redak osećaj jeze i osećaj da osobu prolaze žmarci (Benedek & Kaernbach, 2011; Schubert et al., 2016, Seibt et al., 2017, Strikt, de Bruin, de Ruiter, & Jonkers, 2015; Wassiliwizky, Jacobsen, Heinrich, Schneiderbauer, & Menninghaus, 2017; Wassiliwizky, Wagner, Jacobsen & Menninghaus, 2015).

Rene Glas (Glass, 2005) pretpostavlja da do ovakvih reakcija dolazi posredstvom emocionalne identifikacije koju doživljava gledalac dok posmatra igru, pošto se ranije pokazalo da osećanja izražena igrom publika lako i brzo prepozna (Camuri, Lagerlöf & Volpe 2003; de Meijer 1989). On smatra da igrački pokreti predstavljaju mogući način na koji se budi emocionalni odgovor posmatrača, a taj emocionalni odgovor na plesni pokret može da se objasni kinestetičkom empatijom. Za vreme posmatranja igre moguće je da posmatrač prevodi vizuelnu stimulaciju koja potiče od izvođača u kinestetičke doživljaje i vizuelne slike sebe samog kako izvodi pokrete. Ovakav odgovor na igru može dovesti do toga da gledalac „oseći“ izvođača i na taj način empatički doživi njegov afekt (Glass, 2005).

Povezujući pojmove „kinestetičke empatije“ i „kinestetičkog doživljaja“, Rizon i Reynolds (Reason & Reynolds, 2010, p.72) tumače kinestetički doživljaj kao afekat, koji kao takav, uključuje perceptualne, somatovisceralne i motoričke elemente doživljaja, što sugerišu i teorije opažanja i utelovljenja osećanja (Niedenthal, 2007). To znači da u kontekstu telesne reakcije kod posmatrača može da se javi znatan broj somatovisceralnih, senzomotornih i kinestetičkih odgovora (tapkanje nogom u ritmu, drhtanje, prožimanje jezmom, promena tempa disanja i sl.) koji čine deo njegovog fizičkog doživljaja.

Koncepti koji stoje u osnovi kinestetičke empatije posebno su važni za istraživanje i razumevanje estetskog doživljaja u sferi umetničke igre. Mnoge studije (Foster, 2007, 2008, 2011; Hagendoorn, 2004; Jola et al., 2011; Reason & Reynolds, 2010, 2012; Strukus, 2011) koje su se bavile telesnim doživljajem posmatrača pokazuju da je fizički doživljaj koji oni imaju veoma često povezan sa onim što Teodor Lips (1906) naziva „podeljeno kinestetičko iskustvo“, a kritičar plesa Džon Martin (1939) „kinestetička empatija“. Lips (1906) je tu vrstu doživljaja opisao kao fizički i kinestetički odgovor gledaoca dok posmatra neku sliku, a Martin (1939) je preuzeo ovu ideju i razvio koncept kinestetičke empatije. Ona je povezana sa telesnim

senzacijama i doživljajem koji se javlja kod nekih gledalaca. „Kinestetička empatija” definiše se kao osećaj da delimo pokret sa drugom osobom, kao da se i sami krećemo dok gledamo pokrete druge osobe ili plesača, a pri tome „mirno” sedimo ili stojimo (Videti više kod: Foster, 2007, 2008, 2011; Hagendoorn, 2004; Jola et al., 2011; Reason & Reynolds, 2010, 2012; Strukus, 2011). Ona zavisi od stimulusa, same osobe koja ima doživljaj i različitih kulturnih i istorijskih faktora (Barker, 2006; Foster, 2007, Reason & Reynolds, 2010, Strukus, 2011), kao i od kontekstualnih razlika (Strukus, 2011), koje se, takođe moraju uzeti u obzir.

Koncept kinestetičke empatije zainteresovao nas je da izvedemo istraživanje u kojem se ispitalo da li postoji određena faktorska struktura koja stoji u osnovi fizičkog doživljaja i telesnih senzacija koje se javljaju kao odgovor posmatrača na umetničku igru (videti više kod Vukadinović, 2017b). Rezultati studije pokazali su da je moguće artikulirati kinestetičke odgovore gledalaca plesa u tri relativno zavisne dimenzije: *fokus*, *uzbuđenje* i *utelovljena anticipacija*. Ove tri dimenzije određuju strukturu onoga što se najčešće podrazumeva pod „kinestetičkim doživljajem” (Jola et al., 2011; Martin, 1939; Reason & Reynolds, 2010; Strukus, 2011). One čine strukturu kinestetičkih odgovora tj. telesnih senzacija kada je gledalac angažovan dok posmatra umetničku igru.

Publika kao graditelj značenja

Doživljaj umetničkog dela, pored toga što neretko obuhvata različite telesne reakcije ili raznovrsna osećanja, može obilovati i novim uvidima te uključivati i saznavni aspekt. Tako se njegova vrednost može ogledati u sposobnosti da nas provocira da u dijalogu sa njim produbljujemo našu moć poimanja i razumevanja sveta i da proširimo granice našeg iskustva (Vučković, 2007). Saznavni aspekt povezan je sa konceptom „umetničke istine”, koja se za razliku od naučne,

istorijske ili filozofske pojavljuje u primamljivoj čulnoj formi i zato snažnije prožima i obuzima posmatrača (Panić, 1997; Vučković, 2007). Takođe, činjenica da smo nekim delom inspirisani ne samo da o njemu razmišljamo nego i da pokrenemo snage u sebi i sami počnemo da stvaramo ukazuje na motivacioni aspekt doživljaja dela. Dijaloška veza između stvaralačkog poduhvata i dela, kao i dvosmeran proces njihovog međudelovanja upućuju na to da su na nivou stvaralaštva, stvaralac i publika negde izjednačeni, pošto primalac svojom aktivnošću, maštom i angažmanom, na neki način i sam gradi delo, amplifikujući ga i dodajući mu svoje značenje.

Pokazalo se da ekspertiza²⁴, tj. znanje vezano za određenu formu igre, iskustvo i trening u okviru nje, značajno utiču, ne samo na dopadanje, nego i na razumevanje značenja igre (Glass, 2005; Grove, Stevens, & McKechnie, 2005; Jola, Davis, & Haggard, 2011; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; McFee, 1992; Reason & Reynolds, 2010; Stevens, et al., 2007; Strukus, 2011).

Autori koji su proučavali intelektualni odgovor publike na dela savremene igre sugerišu da on zavisi od toga koliko su teme prepoznatljive gledaocima, i da li je publika koncentrisana i da li može dobro da razume i interpretira delo (Glass, 2005; Grove, Stevens, & McKechnie, 2005; Stevens, et al., 2007). Australijski istraživači (Stevens & Glass, 2005) naglašavaju da u susretu sa savremenom igrom, koja nudi intelektualnu stimulaciju, većina gledalaca interpretira delo nezavisno od toga da li je prethodno informisana o temi koju igra obrađuje, te razumevanje dela i sposobnost posmatrača da igri dâ smisao, utiču na njihov celokupni estetski doživljaj. Takođe, oni predlažu da bi bilo zgodno uvesti neku vrstu razgovora ili diskusije nakon gledanja određenog igračkog dela koja bi imala za cilj da publika govori o

²⁴ Na osnovu rezultata velikog broja studija vezanih za vizuelnu umetnost Marković (2017) zaključuje da je ekspertsko znanje od presudnog značaja za estetske preferencije, i da se eksperti uglavnom fokusiraju na stil i kompoziciju, dok su „naivni” posmatrači više usmereni na sadržaj likovne reprezentacije.

doživljenom i šta delo znači za pojedince, kako bi na taj način uticala na budući kvalitet igračkih predstava.

Može se zaključiti da publika ima značajnu ulogu ne samo u kontekstu određenja igre kao umetničke discipline nego i u domenu mogućeg proširivanja i izgradnje značenja dela. Napredovanje psihologije i porast istraživačkih rezultata na polju neuroestetike, fenomenološki i kognitivistički orijentisanih pristupa stvaralaštvu, doprineo je tome da se fokus u psihologiji umetnosti, pa samim tim i u umetničkoj igri, pomeri na doživljaj, tj. na odnos između dela i posmatrača (Škorc, 2012). Publika koja više nije samo pasivni primalac, dobila je značajanu ulogu u dvosmernom komunikacionom procesu sa umetničkim delom i stvaralačkim poduhvatom. Sve to bi moglo da se sažme u divnu misao Miroslava Antića (1989): „Stani pred delo i zahtevaj da ti objasni šta ti značiš“.



Fotografija 4: Mesečevi šiljci

Sedmo poglavlje

Značaj plesa i umetničke igre

Postoji mnoštvo dokaza (videti više kod Christensen, Cela-Conde, & Gomila, 2017) koji upućuju na postojanje plesa i pre nego što je postao predmet proučavanja mnogih disciplina, i to ne samo psihologije već i drugih nauka, a činjenica da su ljudi plesali i onada kada se o umetničkoj igri nije znalo i kada se nije negovala kao posebno polje stvaralaštva, sugerise izuzetan značaj ove aktivnosti za čoveka.

Radost, zadovoljstvo, doživljaj snage, oslobođenosti tela i lepote prepoznaju se kao česti efekti koje ples i umetnička igra imaju za izvođače, a u velikom broju istraživanja registrovano je da bavljenje igrom poboljšava raspoloženje i doprinosi blagostanju (Biddle, Fox, & Boutcher, 2000; Biddle & Mutrie, 2001; Kent, Camner, & Camner, 1984; Kogan, 2002; Maraz, Király, Urbán, Griffiths, & Demetrovics, 2015). U faktorsko analitičkoj studiji koja ispituje motivaciju za rekreativno bavljenje društvenim plesovima kao što su salsa i latino-američki plesovi, grupa istraživača izdvaja osam faktora koji stoje u osnovi motivacije bavljenja plesom (Maraz et al., 2015). To su: poboljšanje fizičke forme (*fitness*), poboljšanje raspoloženja (*mood enhancement*), intimnost (*intimacy*), socijalizovanje (*socialising*), trans (*trance*), sticanje veština (*mastery*), samopouzdanje (*self-confidence*) i eskapizam (*escapism*). Njihovi rezultati pokazali su da se faktor poboljšanja raspoloženja izdvaja kao dominantniji motiv za rekreativno bavljenje plesom.

Kada je reč o posmatračima, rezultati studija Rizona i Rejnolda (Reason & Reynolds, 2010; Reynolds & Reason, 2012) upućuju na to da posmatranje igre može izazvati zadovoljstvo kroz „unutrašnju mimikriju“ ili kroz zamišljanje da sami izvodimo taj pokret koji gledamo i čijoj se veštini lakoće i elegancije divimo. Kinestetička empatija, kao poseban način na koji se posmatrač angažuje, može predstavljati i značajan motivacioni faktor koji pokreće ljude da idu na plesne predstave ili da gledaju umetničku igru. Posmatrači su vrlo često motivisani očekivanjima i zadovoljstvom koje proističe iz doživljaja bliskosti sa igračem i svesti o naporu koji se mora uložiti u skladno izvođenje umetničkih pokreta. Isto tako, i neka vrsta eskapizma, odnosno potreba za begom iz realnosti može da motiviše plesnu publiku.

Univerzalnost igre i njena multifunkcionalnost inspirišu ne samo izvođače i publiku nego i naučnike različitih disciplina koji se posljednje dve decenije intenzivno bave proučavanjem značaja koji umetnička igra i ples imaju za čoveka. Na primer, Kristensen i saradnici (Christensen, Cela-Conde, & Gomila, 2017) naglašavaju da je ples jedna od najvažnijih aktivnosti. Da bi prikupili indirektno dokaze o njegovom značaju, oni proučavaju i prave pregled arheoloških dokaza o tome koliko dugo je ples bio deo ljudskog života. Porede rezultate dobijene u oblasti komparativne psihologije, kao i rezultate dobijene u oblasti razvojne psihologije. Analiziraju univerzalne karakteristike različitih formi umetničke igre u savremenim ljudskim kulturama. U tom smislu, posebno su interesantna njihova otkrića vezana za kros-kulturnu univerzalnost umetničke igre, tj. za univerzalnu preferenciju određenih igračkih pokreta koja se može opaziti ne samo u različitim formama igre već i u različitim kulturama. Ovi autori uočavaju da se u određenim kulturama i različitim vremen- skim epohama mogu zapaziti univerzalne odlike igračkog pokreta koje se estetski visoko vrednuju, a koje su nezavisne od drugih kontekstom uslovljenih karakteristika kao što su kostimi, muzika i igračko okruženje. Na primer, u klasičnom baletu pozicije i pokreti kao što

su druga pozicija nogu, *cambré*, *attitude* i visoki skokovi predstavljaju stilizovane verzije tih istih poza i pokreta koje se mogu prepoznati u starijim, tradicionalnim formama igre (videti detaljan opis kod Christensen et al., 2017, str. 12-15).

Po mišljenju ovih autora, da bi igra uopšte mogla da bude jedna od centralnih aktivnosti tokom skoro čitave ljudske istorije, ona bi trebalo da ima važne biohemijske efekte na zdravlje i blagostanje čoveka²⁵ (Christensen et al., 2017). Kako bi objasnili značaj igre u životu ljudi, ovi autori analiziraju njene neuralne i biobiheviornalne funkcije istražujući neurobiološke mehanizme koji stoje u njenoj osnovi.

Drugi osvrt na pokretače – neurobiološke funkcije plesa

Na osnovu pregleda indirektnih dokaza iz arheologije, razvojne i kros-kulturne psihologije, Kristensen i saradnici predlažu socijalne, kognitivne i psihobiološke funkcije plesa koje su međusobno povezane (Christensen et al., 2017). Razlikuju njih šest: fokus pažnje i doživljaj „toka“, bazično emotivno iskustvo, mentalne slike i prikaze, komunikativnu funkciju, samootkriće i socijalnu koheziju. Oni smatraju da su zadovoljstvo, blagostanje, dobra fizička forma i uspeh u seksualnom ponašanju sekundarni benefiti dubljih bioloških efekata koje plesanje pruža nekoj osobi.

Kada se funkcije plesa koje izdvajaju Kristensen i saradnici (Christensen et al., 2017), uporede sa kategorizacijom pokretača plesa (videti prvo poglavlje) koju navodi Ana Maletić (1986), može se uočiti relativno preklapanje.

²⁵ Pored različitih navedenih pozitivnih efekata koje igra može imati na osobu koja se njome bavi, prepoznati su i njeni negativni efekti kao što su iscrpljenost, sklonost povredama, visoka potrošnja kalorija, smanjena sposobnost da se uoči opasnost, privlačenje potencijalnih nasilnika kao i veći rizik za mogućnost da osoba bude žrtva seksualnog zlostavljanja (videti više kod Christensen et al., 2017, str. 19).

Socijalna kohezija

Funkcija socijalne kohezije veoma je bliska pokretaču koji Ana Maletić (1986) naziva instinkt za okupljanjem u zajednicu kao socijalni motiv. Na osnovu različite literature može se zaključiti da je ples veoma često bio medijum zbližavanja ljudi i osnaživanja povezanosti između članova zajednice (Abel, 1957; Deniker, 1900; Džadžević, 2005; Grosse, 1894; Janković & Janković, 1949, 1964; Mauss, 1950; Neveu-Kringelbach & Skinner, 2014).

Kao dopunu prethodnim zapažanjima mnogih autora o funkciji socijalne kohezije koju ples ima, Kristensen i saradnici navode rezultate biobihevioralne i neuronauke koji govore u prilog navedenoj funkciji plesa (videti više kod Christensen et al., 2017, str. 20). Oni izdvajaju dva međusobno povezana neuralna mehanizma koja stoje u osnovi kohezivnog efekta plesa. Prvi se odnosi na neuroendokrine mehanizme povećanog lučenja oksitocina i prolaktina u toku razmene pozitivnog iskustva, koje se odvija u igri kada se ljudi kreću sinhronizovano sa ritmom, vođeni istim ciljem i zajedničkim raspoloženjem (Christensen et al., 2017; Walker & McGlone, 2013). Drugi neuralni mehanizam se odnosi na stimulaciju specifičnih receptora koji se nalaze u koži koji se aktiviraju za vreme „socijalnog dodira“, zagrljaja i zajedničkog kretanja karakterističnog za ples.

Bazično emotivno iskustvo

Polazeći od ideje da svako osećanje ima složen neurokognitivni i hormonalni „potpis“, Kristensen i saradnici sugerišu da u osnovi potrebe čoveka da igra ili posmatra ples može biti biološka ili neuroendokrina potreba za nekim određenim biohemijskim agensom (hormoni, neurotransmiteri), ili njegova eliminacija, čije je nadoznačivanje ili oslobađanje izazvano određenim emotivnim iskustvom (Christensen et al., 2017, str. 17). Oni objašnjavaju da posmatranje

umetničke igre koja provocira osećanje tuge, u stvari pomaže da se poboljša stanje u kom se telo nalazi jer se zna da plakanje recimo oslobađa lučenje prolaktina a njegov povećan nivo povezan je sa doživljajem pripadanja, utehe i zadovoljstva. Na primer, kada je osoba tužna, potreba da gleda tužne filmove, igrache predstave ili slična umetnička dela čiji sadržaj provocira takva i slična neprijatna osećanja, može biti vrsta adaptivnog ponašanja koje služi ponovnom uspostavljanju biohemijskog balansa.

Navedeni rezultati istraživanja govore u prilog neuro-bioloških korelata koji stoje u osnovi pokretača plesa a koje Ana Maletić (1986) prepoznaje kao potrebu za ispoljavanjem emocija.

Komunikativna funkcija

Kristensen i saradnici (Christensen et al., 2017) komunikativnu funkciju plesa razumeju šire u odnosu na shvatanje Ane Maletić (1986), koja ovu funkciju prepoznaje u kontekstu potrebe za ispoljavanjem emocija. Po njihovom mišljenju, ples je medijum preko koga se mogu izraziti različita osećanja, namere, kompleksna psihološka stanja, različite priče i nova saznanja. A kada je reč o osećanjima koja se mogu izraziti kroz igru, ovi autori naglašavaju ulogu kinestetičke empatije i mehanizama utelovljene simulacije koji su aktivni kad osoba posmatra pokrete drugih, a mogu se detektovati na psihofiziološkom i neuralnom nivou (videti više u Trećem poglavlju). Kristensen i saradnici naglašavaju da se pomoću umetničke igre profesionalaca ne saopštava osećanje koje izvođač u tom trenutku oseća, nego se pokretom prikazuje ono određeno osećanje koje je povezano sa celokupnom pričom koju je osmislio koreograf.

Samootkriće

Po mišljenju Julije Kristensen i saradnika, funkcija samootkrića odnosi se na proces samorealizacije kad osoba za vreme igre posmatra samu sebe, uživajući u njoj (videti više kod Christensen et al., 2017, str. 20). Oni naglašavaju da je ples aktivnost koja omogućava osobi da proširi svest o sopstvenom telu pomoću eksterocepcije, interoecpcije i proprioecpcije, i da dođe u kontakt sa osećanjima tako što će posmatrati govor sopstvenog tela, na primer, za vreme izvežbavanja pokreta. Ples takođe omogućava osobi da lakše uoči sopstvene namere kao i ono šta je motiviše, samoposmatranjem ili izborom one igre čije pokrete najviše voli. Autori zaključuju da se u toku igre pomoću svih ovih procesa samoposmatranja uspostavlja jača veza sa sobom (Christensen et al., 2017).

Mentalne slike i prikazi

Pokazalo se da igra može da izazove kompleksno emotivno iskustvo pomoću mentalnih slika i prikaza i kod izvođača kao i kod posmatrača (Christensen et al., 2017). Kod izvođača oslanjanje na mogućnost prikazivanja određene ideje kroz slike a potom njihovo transponovanje na pokret, služi kao moćno sredstvo u radu koreograf sa igračima (videti više kod: Kirsh, 2011a; Stevens & Glass, 2005; Stevens & McKechnie, 2005). Kristensen i saradnici sugerišu da se neuralne reprezentacije zamišljanja mentalne slike o akciji i izvođenja te akcije preklapaju (Christensen et al., 2017). U tom smislu oni, primećuju da priča koja se saopštava igrom može da stavi i izvođača i posmatrača u situaciju „kao da” on sam u tom trenutku proživljava taj sadržaj i ta osećanja koja se igrom prikazuju (videti više u Dodatku trećem poglavlju). U poređenju sa pokretačima plesa o kojima govori Ana Maletić (1986) može se uočiti samo delimično preklapanje sa potrebom za simboličkom transformacijom generisanih doživ-

ljaja. Ono se sastoji u tome što se veoma često u procesu simboličke transformacije doživljaja koriste mentalne slike i prikazi (videti više kod: Jung, 193; Langer, 1990)

Fokus pažnje i doživljaj „toka”

Dosadašnja istraživanja (Beardsley, 1982; Csikszentmihalyi, 1990; Cupchik & Winston, 1996; Koestler, 1970; Kubovy, 1999; Maslow, 1962; Marković, 2017; Polovina & Marković, 2006; Ognjenović, 2003; Telegan & Atkinson, 1974) pokazala su da estetski doživljaj i stanje „toka”, kao izuzetna stanja svesti prate uživanje, fokusiranost osobe na zadatak i potiskivanje drugih događaja iz svesti (detaljna razmatranja videti u četvrtom poglavlju). U tom smislu, doprinos Julije Kristensen i saradnika sastoji se u povezivanju ove funkcije plesa sa bio-bihevioralnom perspektivom po kojoj usmeravanje pažnje na jednu aktivnost, tj. na igru ima pozitivne efekte nakon epizoda stresa, senzorne prestimulisanosti, ili prezasićenosti informacijama (Christensen et al., 2017). Oni naglašavaju da posmatranje ili bavljenje igrom, u okviru koje se pažnja usmerava na tu konkretnu aktivnost, doprinosi ponovnom uspostavljanju biohemijske ravnoteže čiji je disbalans izazavan, na primer, prethodnim stresom. Može se primetiti da se funkcija fokusa pažnje i doživljaja „toka” delimično preklapa sa pokretačem koji Ana Maletić (1986) naziva potreba za estetskim oblikovanjem. Međutim, fokusiranost osobe na pokrete koji je snažno angažuju i fasciniraju samo je jedan od niza složenih kognitivnih i emotivnih procesa od kojih se sastoji estetsko oblikovanje pokreta i igre.

Univerzalnost plesa i umetničke igre

Na osnovu navedenih prikaza, analize i poređenja može se zaključiti da se radi o fenomenu čija univerzalnost i važnost u različitim kulturama tokom skoro čitave ljudske istorije čine da ples bude

izuzetno specifičan i zaseban fenomen koji delom ostaje izvan domašaja nauke, a istovremeno biva i predmet proučavanja različitih disciplina.

Značaj plesa kao neponovljivog, pomalo nepredvidivog i veličanstvenog vida izražavanja života u kojem su isprepletene i telesne, psihološke i duhovne komponente u jedinstvenu celinu, neuhvatljiv je u doprinosima i rezultatima pojedinačnih disciplina koje se njime bave. Njegov značaj moguće je sagledati samo ako se otkrića tih disciplina objedine. Na primer, zauzimajući jedan holistički pristup i sumirajući neuralne i bio-bihevioralne funkcije plesa i umetničke igre i istražujući razloge zbog kojih se ples negovao od samih početaka civilizacije, Kristensen i saradnici otkrivaju da je igra oduvek bila korisna i važna aktivnost u održanju stabilnosti socijalnog, kognitivnog i neurobiološkog sistema čoveka (Christensen et al., 2017).

Na kraju, sam fenomen plesa koji nema za cilj neku praktičnu ili korisnu aktivnost, nego se njegova svrha ogleda u samom činu telesne aktivnosti plesanja koja je praćena samoosećanjem snage i oslobođenosti tela, doživljajem proširivanja granica vlastitog tela, zatim osvajanjem prostora, oslobađanjem od nužnih i praktičnih ciljeva, radošću i zadovoljstvom, jednom vrstom zanosa, kao i osećanjem lepog koje nastaje tamo gde prestaju obaveze, prinuda i nužnost, predstavlja široko polje za izražavanje, razvoj, istraživanje i razumevanje prirodnih i zdravih kapaciteta čoveka. Drugim rečima, ples predstavlja polje na kojem je moguće „povratiti slobodu u upotrebi samog sebe” (Ognjenović, 2003, str. 238).

Dodaci



Fotografija 5: Mitska skrovišta i riznice

Dodatak prvom poglavlju

Crvene cipelice

Osobe koje spontano plešu obično ističu kako za vreme igre osećaju sreću, ushićenje, neku vrstu zanosa, zadovoljstva i ekstaze. Činjenica je da ples može pozitivno da utiče na čoveka tako što doprinosi njegovom opštem blagostanju (West et al., 2004), može da izazove ili umiri njegovo uzbuđenje (Maletić, 1986). A kako kaže Ognjenović (2003, str. 238) umetnost, pa tako i ples, omogućava čoveku da kroz doživljaj jedinstva psiholoških i telesnih komponenti izrazi sebe, i u tom izrazu bude slobodan.

Međutim, zapisi različitih istraživača koji su proučavali plesne rituale primitivnih plemena svedoče i o „mračnoj strani“ plesa²⁶ (Birket-Smith, 1960; Deniker, 1900; Maletić, 1986; Sachs, 1933, 1955; Steller, 2003). Zapažena je posebna vrsta euforije tj. radosnog ushićenja, lakoće i poleta kod osoba koje su u stanju da spontane sekvence pokreta uzastopno ponavljaju pretvarajući ih u plesni ritam čime sebe dovode do zanosa i ekstaze, a da pri svemu tome ne znaju šta se s njima zbiva. Na primer, Džordž Steler (Steller, 2003) svedoči o

²⁶ „Mračna strana“ plesa zabeležena je i u bajci *Crvene cipelice* Hansa Kristijena Andersena, koja je poznata još i pod nazivima *Đavolove plesne cipele* i *Vatrene đavolove cipele*. Ukratko, bajka govori o junakinji koja kada obuče začarane crvene cipelice, ne može da prestane da pleše. Ispočетка takav ples donosi zadovoljstvo, međutim na kraju, pošto ne može da se zaustavi, devojkę ples košta zdravlja i života. Podrobno tumačenje značenja bajke videti kod Klarise Pinkole Estes (2017, str. 252-301).

plesu ljudi sa Kamčatke, koji jednu te istu sekvencu pokreta ponavljaju satima, a ponekad plešu čitav dan i noć, dok se krug plesača ne prestano širi jer niko ne može da odoli ritmu. Ono što osećanje euforije kvalifikuje kao patološku i kao lažnu sreću jeste odvojenost ovog osećanja od realnosti, budući da se ono javlja bez ikakvog realnog razloga (Milivojević, 2005, str. 249). Iako se osećanje euforije može javiti kod zdravih ljudi u izuzetnim okolnostima, ono se njačešće javlja u pojedinim fazama duševnih i organskih oboljenja kao i pod dejstvom narkotičkih sredstava (Panić, 1998, str. 135).

Ana Maletić (1986, str. 43) uočava da je euforija povezana sa ekstazom na taj način što, kada ljudi dožive radosno ushićenje i zanos plesom, počinju da izvode plesne sekvence koje ponavljaju sve strastvenije i u sve bržem tempu dok se „opijenost” plesom ne pretvori u ekstazu, koju karakteriše nesvakidašnje raspoloženje i doživljaj beskrajne radosti, suženje svesti, „napuštanje” svesnog identiteta i „gubljenje” sopstvenog Ega. Primitivni ekstatični plesovi u prošlosti su bili svojstveni šamanima-vračevima, za koje je ovakva igra bila način da im se „duša sjedini sa svetim” (Birket-Smit, 1960).

Međutim, ekstatični plesovi²⁷, koji su se upražnjavali za vreme različitih rituala, omogućavali su ljudima da izdrže napore koji prevazilaze njihove normalne mogućnosti te su veoma često bili praćeni ili su se završavali samopovređivanjem plesača (Birket-Smith, 1960; Deniker, 1900; Maletić, 1986; Sachs, 1933, 1955; Steller, 2003). Ova destruktivna plesna ekstaza, okrenuta protiv čovekovog nagona za samoodržanjem, neretko je rezultirala samoubilačkim transom u kojem je plesač, „opsednut” svojim demonom ili božanstvom, ranjavao, sakatio ili povređivao samog sebe. Upečatljivi su primeri plesa po užarenom pepelu, gutanja žeravice za vreme igre u kolu, međusob-

²⁷ Deniker (1900) ih nazva „epileptični plesovi” budući da njihov prizor pruža sliku opšte psihofizičke poremećenosti.

no ranjavanje plesača noževima, kao i samokastriranje sveštenika u orgijastičnoj pomami za vreme plesnih svečanosti posvećenih malo-azijskog boginji Kibeli (videti više kod: Maletić, 1986; Zamarovský, 1985, str. 182-183).

Ekstatični plesovi nisu svojstveni isključivo primitivnim plemenima prošlosti. Saš (Sachs, 1933) smatra da ovi plesovi nisu ograničeni na pojedine narode, razdoblja ili geografska područja, nego su postojali još od praistorije kroz stari, srednji, novi vek, a postoje i danas. U današnje vreme, ekstatični plesovi odlikuju se opojnim i zaraznim ritmom, a osoba veoma često pleše do iznemoglosti. Na primer, prisilan ples koji dovodi do potpune iscrpljenosti i nalikuje na „ekstatično plesno besnilo“, koje je opisano još u antičkom periodu²⁸, sa vrlo malo razlike praktikuje se i danas, najčešće u okviru različitih plesnih događaja, festivala, rejv i trans-žurki (videti više kod: D'Andrea, 2007; Gore, 1997; Malbon, 1998; St John, 2008, 2004; Takahashi & Olaveson, 2003). Praksa ekstatičnog plesa u ovakvim prilikama često podrazumeva upotrebu hemijskih stimulansa kao što su ekstazi, LSD i sl. koji osobi „pomažu“ da doživi „granično iskustvo“. Ono po mišljenju Antonija D'Andrea (D'Andrea, 2007), u isto vreme može biti i uzvišeno i traumatično jer ga karakterišu i zadovoljstvo i bol i katarza, pojačana svesnost, očaj i euforija, a nisu neuobičajene ni halucinatorije, mistične vizije, disolucija Ega, doživljaj kosmičke ljubavi i dr.

Iako se ekstatičan ples na različite načine i u raznovrsnim kontekstima provlači kroz čitavu istoriju (Maletić, 1986; Sachs, 1933, 1953), ponašanje pojedinca ili grupe ljudi koji plešući ranjavaju sebe ili druge, sakate se i samopovređuju ili se samoiscrpljuju do krajnjih

²⁸ Slike na vazama i zidovima *Bakhe u plesu* i *Bakhantski ples* opisuju Bakhe tj. Menade, pratilje boga vina Dionisa, a po ugledu na njih ljudi su se okupljali u razuzdane družine prepuštajući se pijankama, noćnim orgijama i ekstatičnom plesu, jednom rečju – bahanalijama (videti više kod: Zamarovský, 1985, str. 51).

granica izdržljivosti, ne predstavlja karakteristiku samog plesa, jer on po sebi nije ni „mračan“ ni „svetao“. Niti je mahnit, zdrav, niti epileptičan, božanski ili ekstatičan. Budući da ima karakteristike izuzetno moćnog medijuma, čovek u ples unosi i pomoću njega izražava svoju celokupnu ličnost, utvrđujući kroz igru, i svoj kapacitet za doživljaj slobode, radosti, zadovoljstva, samoosećanja snage, lepote i oslobođenosti tela, kao i različite destruktivne potencijale koje u sebi sadrži. Zbog toga „pogledaj svoje cipele i budi zahvalna što su obične...jer moraš živeti veoma pažljivo ako su ti cipele crvene“ (Pinkola Estes, 2017, str. 253).



Fotografija 6: Sloboda granice

Dodatak drugom poglavlju

Jedno od lica Atikte

Zapisi o isceljujućoj funkciji plesa postoje od davnina (Koch, Kunz, Lykou, & Cruz, 2014; Maletić, 1986; Margariti, Ktonas, Hon-draki, Daskalopoulou, Kyriakopoulos, Economou, Tsekou, Paparrigopoulos, Barbousi, & Vaslamatzis, 2012). Kao jedna od najranijih formi lečenja, još kod domorodačkih plemena, koristio se kao ritual (Kiepe, Stöckigt, & Keli, 2012). U šamanističkim kulturama negovalo se, ali i održalo čudotvorno lečenje plesom koji se mogao odvijati pred bolesnikom ili oko njega, a ponekad se čak praktikovalo da i sam bolesnik pleše. Ideja je bila zasnovana na primitivnom verovanju da se magičnim sredstvima, tj. plesom, ljudi mogu izlečiti tako što se igrom isteruje demon bolesti (videti više kod Maletić, 1986).

Sa napredovanjem nauke, mnoge studije su pokazale da bavljenje plesom dovodi i do fizičkog i psihološkog poboljšanja stanja neke osobe, te se može smatrati da ples ima „isceliteljsku moć“ jer obezbeđuje zdravlje jačanjem imunog sistema kroz akciju mišića ali kroz jedan vid specifične psihološke obrade (Christensen, Cela-Conde, & Gomila, 2017). Pokazalo se da on pomaže individuama da ublaže, eliminišu ili izbegnu hronični zamor i druge simptome koji ih onesposobljavaju, a koji su rezultat delovanja stresa (West, Otte, Geher, Johnson, & Mohr, 2004; Hanna, 1995). Ples, takođe, ima pozitivno dejstvo na psihološko blagostanje tako što poboljšava samopouzdanje i sa-

mopoštovanje (West et al., 2004). Plesni pokret poboljšava sliku tela (Lewis & Scannell, 1995) i utiče na raspoloženje (Netz & Lidor, 2003) i smanjenje anksioznosti (Leste & Rust, 1984), a dovodi i do priyatnih i pozitivnih osećanja (Hanna, 1995; Koch, Morlinghaus, & Fuchs, 2007; Netz & Lidor, 2003; West et al., 2004). Rezultati psihoneuroendokrinoloških studija pokazali su da plesanje dovodi do lučenja endorfina (videti više kod Christensen, Cela-Conde, & Gomila, 2017), i pozitivno utiče na kalorijsku ravnotežu, koordinaciju, tonus mišića i zdravlje kardiovaskularnog sistema (Merom, Ding, & Stamatakis, 2016). Pored svega, savladavanje veštine pokreta i bavljenje plesom doprinosi i razvijanju socijalnih veština, a uz pomoć motornog učenja utiče i na mogućnost da se razviju kognitivne sposobnosti (Hanna, 1995; Lovatt, 2013).

Iako upotreba plesa u svrhe lečenja seže daleko u istoriju, terapija plesom i pokretom (*Dance Movement Therapy DMT*) relativno je nova profesija, koja je razvijena poslednjih decenija i koja prati specifičan pristup psihoterapijskom tretmanu. U praksi ovog vida psihoterapije izdvajaju se dve vodeće struje, jedna britanska i druga američka, koje su međusobno različite ne samo po imenu nego i po teorijskom okviru iz kog nastupaju i deluju.

Na osnovu empirijski podržane pretpostavke da su telo, um i duh međusobno povezani Američka plesna terapijska asocijacija (*American Dance Therapy Association, 2014*) definiše *Terapiju plesom* kao psihoterapijsku upotrebu pokreta kao procesa koji obezbeđuje emocionalnu, socijalnu, kognitivnu i fizičku integraciju individue. Veoma slično, britanska struja definiše *Terapiju pokretom i plesom* kao psihoterapijsku upotrebu pokreta i plesa pomoću koje osoba može kreativno da se aktivira u procesu kojim postiže emocionalnu kognitivnu i socijalnu integraciju (*Association for Dance Movement Therapy UK, 1977*).

Suštinske razlike između ovih struja proističu iz teorijskih principa koji se nalaze u osnovi svakog od opisanih pristupa. Naime, britanska struja, naročito autorka jednog od najpriznatijih modela Terapije plesom i pokretom, Boni Mikams (Meekums, 2005) oslanja se u svojoj praksi na teoriju kreativnosti koja ima četiri faze, dok sledbenici američke struje svoju praksu Terapije plesom baziraju na Jungovom analitičkom pristupu (Adler, 1992; Chodorow, 1991; Whitehouse, 1979). S obzirom na različite teorijske osnove, ove dve struje razlikuju se i po osnovnim tehnikama koje koriste u radu. Britanska struja koristi *metaforu pokreta* (videti više kod: Meekums, 2005; Payne, 2004), dok se američka struja oslanja na Jungovu tehniku *aktivne imaginacije* sa ciljem da se postigne *transcendentna funkcija* (videti više kod: Adler, 1992; Chodorow, 1991; Whitehouse, 1979). Kada se radi o transpersonalnoj dimenziji, za britansku struju ovo pitanje ostaje otvoreno, dok američka struja (Chodorow, 1991) o tome govori kao o sastavnom delu svog pristupa.

Bez obzira na struju kojoj pripadaju, različite studije pokazale su da je igra uspešno sredstvo tj. medijum u lečenju osoba obolelih od različitih telesnih i duševnih bolesti (Bojner Horwitz, Theorell, & Anderberg, 2003; Koch et al., 2014; Koch, Morlinghaus, & Fuchs, 2007; Leste & Rust, 1984; Murrock & Heifner Graor, 2014). Naime, terapijski pristupi koji koriste ples kao medijum imaju široku primenu u tretmanu anksioznosti (Erwin-Grabner et al., 1999, Leste & Rust, 1984), posttraumatskog stresnog poremećaja (MacDonald, 2006), depresije (Ernst, Rand, & Stevinson, 1998; Koch et al., 2007; Murrock & Heifner Graor, 2014), kancera (Dibbell-Hope, 2007), fibromijalgije (Bojner Horwitz et al., 2003), Parkinsonove bolesti (Bunce, 2007; Lowatt, 2013), kao i drugih fizičkih ili mentalnih oboljenja.

Od toga u kojoj meri ples postoji u antropološkom, umetničkom, kulturnom, geografskom, estetskom, socijalnom, psihološkom ili

psihoterapijskom kontekstu (Layson, 1994), zavisiće i njegova primarna funkcija. Tako će umetnički kontekst zahtevati organizovane i formalizovane pokrete koji su nosioci određenog značenja, dok će ples u terapijskom kontekstu nagnjati ka spontanom plesu, jer je usmeren na proces ozdravljenja i promenu. Bilo da je reč o umetnosti, bilo o psihoterapiji, ples sadrži izuzetan potencijal, na koji misli i Pol Valeri²⁹ (Valéry, 1923) kada ples opisuje kao čist akt metamorfoze koji u svom večitom menjanju uništava ličnost i stvara je u novom obliku.

²⁹ Pol Valeri (Valéry, 1923) u svom delu *Duša i igra* razmatra prirodu plesa iz različitih perspektiva i to kroz likove trojice Atinjana (filozofa Sokrata, lekara Eriksimaka, pesnika Fedra) i plesačicu Atiktu.



Fotografija 7: Isceljivanje lepote



Fotografija 8: Zlatna kiša

Dodatak trećem poglavlju

Ko stoji pred ogledalom?

Mnoge studije neuroestetike ukazale su na to da posmatranje različitih formi umetničke igre može da stvori unutrašnji utisak kao da osoba koja posmatra i sama izvodi igru (Calvo-Merino et al., 2005; Calvo-Merino, Jola, Glaser, & Haggard, 2008; Calvo-Merino, 2009; Cross et al., 2006; Montero, 2006). Postojanje takavog utiska može se objasniti delovanjem sistema „ogledalo” (*mirror*) neurona kada se osoba za vreme posmatranja određene akcije stavlja u istu „unutrašnju” situaciju, kao da ona sama aktivno izvršava radnju koju posmatra (Gallese, 2005; Umiltà, Kohler, Gallese, Fogassi, Fadiga, Keysers, & Rizzolatti, 2001). Drugim rečima, kao da se i sama „ogleđa” u aktivnosti koju vrši druga osoba.

Najvažnija otkrića vezana za „ogledalo” neurone rezultat su istraživanja vršenih na majmunima, u kojima je prezentovano kako instruktor izvodi neke jednostavne radnje sa objektima kao što su parče jabuke ili papir. Za vreme tih aktivnosti zabeležena je električna aktivnost u onom delu premotornog korteksa majmuna koji je aktivan kada majmun sam izvodi istu tu radnju (Gallese, Fadiga, Fogassi, & Rizzolatti, 1996; di Pellegrino, Fadiga, Fogassi, Gallese, Rizzolatti, 1992; Rizzolatti, Fadiga, Fogassi, Gallese 1996; Rizzolatti, & Craighero, 2004). Kasnije, neurofiziološke studije i studije magnetno-rezonantnog snimanja mozga pokazale su da je delovanje sistema „ogledalo” neurona svojstveno i čoveku (Fabri-Destro & Rizzolatti, 2008). Magdalena Fabri-Destro i Đakomo Ricolati smatraju da direktna transformacija senzornih informacija u motorni format, odnosno u mehanizam „ogledalo” neurona, igra važnu ulogu u mnogim kognitivnim funkcijama, od razumevanja motornih akcija drugih, do razumevanja namera tih motornih akcija, od prepoznavanja tuđih emocija i empatije, do imitacije i govora (Fabri-Destro & Rizzolatti, 2008).

Navedeni rezultati, da su određeni delovi mozga osobe, za vreme posmatranja određene akcije aktivni kao da ona sama aktivno izvršava tu posmatranu radnju, naveli su grupu istraživača da ispita koji delovi mozga su aktivni dok osoba posmatra igru, zatim, da li se i u slučaju posmatranja igre može identifikovati dejstvo mehanizma „ogledalo” neurona, kao i koji su delovi mozga aktivni kada se estetski procenjuju pokreti igre (Calvo-Merino, et al., 2005; Cross et al., 2006; Calvo-Merino, et al., 2008).

Na primer, upotrebom funkcionalnog magnetno-rezonantnog snimanja mozga (fMRI), Beatris Kalvo-Merino i saradnici (Calvo-Merino et al., 2005), merili su razliku u aktivnosti mozga osobe dok posmatra pokrete koje je naučila da izvodi i one koje nije naučila da radi. Njihovo istraživanje imalo je za cilj da otkrije da li se moždani procesi, koji se odvijaju dok se posmatra neka akcija, modifikuju u zavisnosti od ekspertize i „bogatstva” motornog repertoara posmatrača. Profesionalni igrači klasičnog baleta, eksperti u kapueri i kontrolna grupa subjekata koji nemaju iskustva u ovim disciplinama, posmatrali su video-snimke baleta i kapuere. Rezultati su pokazali da mehanizam „ogledalo” neurona integriše posmatranu akciju sa ličnim motornim repertoarom posmatrača, i da ljudski mozak razume akcije pomoću motorne simulacije. U poređenju aktivnosti mozga, kada igrači posmatraju onu disciplinu kojom se bave i onu kojom se ne bave, utvrđeno je da postoji uticaj motorne ekspertize. Pronađena je veća aktivnost u premotornom korteksu, intraparijetalnom sulkusu, desnom superiornom parijetalnom lobusu i levom posteriornom superiornom temporalnom sulkusu, dok igrači posmatraju pokrete discipline koju su trenirani da izvode. Pokazalo se da mehanizam „ogledalo” neurona u parijetalnom i premotornom korteksu, transformiše vizuelni imput u specifičan motorni kapacitet posmatrača. Regioni sa „ogledalo” neuronima odgovaraju različito u zavisnosti od toga da li osoba može ili ne može da izvede akciju. Autori su zaključili da posmatranje određenog pokreta budi individualno stečenu motornu reprezentaciju u regionima mozga u kojima se nalazi mehanizam „ogledalo” neurona.

Emili Kros i saradnici (Cross et al., 2006), u studiji sa profesionalnim igračima, istražuju nivo do kog je potrebno imati fizičko iskustvo u izvođenju nekog igračkog pokreta kako bi se aktivirao mehanizam „ogledalo” neurona izvođača kada posmatra pokrete igre. Upotrebom funkcionalnog magnetno-rezonantnog snimanja mozga, ovi istraživači ispituju kvalitet i razlike u aktivnosti mozga vezane za mehanizam „ogledalo” neurona i mehanizam utelovljene simulacije, igrača dok posmatraju, s jedne strane, pokrete moderne igre koje su skoro naučili i fizički su im poznati, a s druge, kada posmatraju pokrete istog plesnog stila, koji im nisu poznati, odnosno koje nikada nisu ni vežbali, ni izvodili. Nalazi ove studije, pokazuju jaču aktivnost moždanih regiona vezanih za mehanizam „ogledalo” neurona kada igrači posmatraju poznate pokrete koje su vežbali i izvodili, nego kada posmatraju igračke pokrete koje nikad nisu izvodili. Ovi autori (Cross et al., 2006) zaključili su da vreme provedeno u uvežbanju pokreta, vizuelna i kinestetička poznatost pokreta nisu dovoljni da bi se pokrenuli glavni regioni u mozgu koji su odgovorni za utelovljenu simulaciju. Lična sposobnost osobe da proizvede određen igrački pokret ima najveći uticaj na aktiviranje onih delova mozga koji su, pomoću mehanizma „ogledalo” neurona i utelovljene simulacije, odgovorni za razumevanje akcija.

Navedene studije pokazale su da su mehanizam „ogledalo” neurona i mehanizam utelovljene simulacije najaktivniji dok osoba posmatra one pokrete koje je sposobna da izvede. Za razliku od toga, nikakva aktivnost ovih mehanizama nije zabeležena za vreme posmatranja, za ljudsko telo, nemogućih pokreta (Costantini, Galati, Feretti, Caulo, Tartaro, Romani, et al., 2005), kao ni za vreme gledanja onih pokreta koji nisu svojstveni ljudima (Buccino, Lui, Canessa, Patteri, Lagravinese, Benuzzi et al., 2004).

Kada je reč o estetskim preferencijama vezanim za pokrete igre, Kalvo-Merino i saradnici (Calvo-Merino et al., 2008) istraživali su neuralne korelate implicitnih svojstava estetskog doživljaja igre osoba koje nemaju nikakvo prethodno igračko iskustvo. Ispitali su kako moždane regije koje su aktivne za vreme posmatranja plesnih

pokreta učestvuju u reprezentovanju stepena implicitnih svojstava estetskog doživljaja koji ima posmatrač dok gleda ove pokrete. Implicitna svojstva su bila: jednostavno – komplikovano; interesantno – dosadno i sl. Tragali su za fizičkim opisom plesnih pokreta koji proizvode jači ili slabiji odgovor i na subjektivnom i na neuralnom nivou. Rezultati njihovog istraživanja pokazuju da su, na neuralnom nivou, regija vizuelnog korteksa i regija premotornog korteksa bile aktivnije kada su subjekti posmatrali pokrete koji im se sviđaju. Na nivou pokreta, identifikovani su pokreti igre koji dovode do maksimalnog ili minimalnog aktiviranja dve pomenute moždane regije. Pokreti celog tela kao što su, na primer, skakanje u mestu ili horizontalni skokovi, dovode do jačeg aktiviranja ovih regija. Ovi autori su zaključili da regija vizuelnog korteksa i regija premotornog korteksa igraju značajnu ulogu kod pozitivnih implicitnih svojstava estetskog doživljaja plesa. Pored toga, na osnovu otkrića da postoji takav senzomotorni odgovor koji se automatski aktivira dok posmatramo igru koja nam se subjektivno sviđa, autori su zaključili da to može biti jedan od suštinskih razloga zbog čega se igra izuzetno dopada, ali i ceni u mnogim kulturama.

Postojanje neuralnih mehanizama u mozgu koji reprezentuju telo i telesne aktivnosti druge (posmatrane) osobe, navelo je mnoge istraživače na zaključak da ovi mehanizmi stoje i u osnovi empatije (Bastiaansen, Thioux, & Keysers, 2009; Gallese, 2001, 2003; Gazzola, Aziz-Zadeh, & Keysers, 2006; Iacoboni, Molnar-Szakacz, Gallese, Buccino, Mazziotta, & Rizzolatti, 2005; Morosin, 2007; Rand, 2002). Kao što su pokazali Fridberg i Gallese (Freedberg & Gallese, 2007), empatija se javlja automatski i predstavlja bazičnu reakciju na slike i na umetnička dela, dok u umetničkoj igri, kinestetička empatija igra ključnu ulogu u podučavanju i razumevanju pokreta igrača i estetskom doživljaju publike (Foster, 2007, 2008, 2011; Hagendoorn, 2004; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011; Lipps, 1906; Reason & Reynolds, 2010, 2012; Strukus, 2011). Koncept kinestetičke empatije dobio je podršku i u neuroestetskim studijama (Videti više kod: Calvo-Merino, Jola Glaser, & Haggard, 2008; Calvo-Merino, Ehrenberg, Leung, & Haggard, 2009; Christensen

& Calvo-Merino, 2013; Cross, Kirch, Ticicni, & Schütz-Bosbach, 2011; Jola, Ehrenberg, & Reynolds, 2011).

Nasuprot svemu rečenom, postoje različiti istraživači, kritički nastrojeni prema otkriću mehanizma „ogledalo” neurona. Oni ukazuju na to da je priroda „ogledalo” neurona, u najmanju ruku sporna zbog toga što ne postoji dovoljan broj empirijskih dokaza koji bi podržali otkriće da je ovaj mehanizam razvijen kod ljudi i u slučajevima kada se radi o razumevanju značenja i namera za vreme posmatranja akcije drugih ljudi (Dinstein, Thomas, Behrmann, & Heeger, 2008). U kontekstu umetničke igre pokazalo se da je dejstvo mehanizma „ogledalo” neurona veoma teško primenljivo na posmatranje dueta ili grupne igre (Hagendoorn, 2011), budući da je utvrđeno kako postoji gornja granica u broju objekata koje čovek može simultano da prati (Alvarez & Franconeri, 2007; Cavanagh & Alvarez, 2005).

Može sa zaključiti da bez obzira na to koji istraživački pravac ima egzaktnije pokazatelje u vezi sa (ne)postojanjem mehanizma „ogledalo” neurona, prethodno iskustvo u izvođenju igračkih pokreta ima značajnu ulogu u estetskom vrednovanju, razumevanju i korišćenju igre u svakodnevnom životu (Golomer & Dupui, 2000; Hugel et al., 1999; Stevens & Glass, 2005; Stevens et al., 2007; Thomas, 1980). Drugim rečima, nije važno u čemu se osoba ogleda, važno je ko je ona i koje će pitanje eventualno postaviti. Razlika je upečatljiva jer nije isto da li to pitanje postavlja Snežanina maćeħa³⁰, Kerolova Alisa³¹, ako su to Kendijevi „Ljudi”³² ili Markesov Florentino Arisa³³.

³⁰ Radi se o čuvenoj bajci Braće Grim – *Snežana i sedam patuljaka*.

³¹ Odnosi se na dela Luisa Kerola *Alisa u zemlji čuda* i *Alisa sa druge strane ogledala* (Kerol, 2016).

³² Radi se o pesmi „Ljudi” koju je Kendi objavio u okviru svog albuma 2014. godine – *Van dometa*, u produkciji Bassivity Digital (Tekst pesme se može pogledati na ovom linku: <https://genius.com/Kendi-ljudi-lyrics>).

³³ Florentino Arisa je glavni junak Markesovog romana *Ljubav u doba kolere* (García Márquez, 2003).



Fotografija 9: Krvotok ogledala

Dodatak četvrtom poglavlju

Telo Narcisa i odjek nimfe Eho

„Igra je Narcisovo opravdanje. Ona obuhvata interesovanje usredsređeno na svoju ličnost. Igrač ne dejstvuje na svet, on se u njemu ponaša. A njegovo ponašanje ima značenje samo kada se izvodi za druge. Stvaralačka taština preoblikuje izgled svoga Ja u lik sveta” (Arnhajm, 2003, str. 261). Ali koliko je ovaj „Narcis” sam sebi lep? I po kom idealu lepote se ravna?

Veliki broj studija ukazuje na to da je za izvođače estetski ideal vezan za igračko telo baziran na njegovoj vitkosti³⁴ (Anshel, 2004; García Dantas et al., 2018; Langdon & Petracca, 2010; Ravaldi et al., 2006). Step en u kom se insistira na vitkosti igrača, toliko da je ona nekad čak i preduslov igre, zavisi najviše od tehničkih zahteva forme igre kojom se osoba bavi, pa se pokazalo da je ona od izuzetnog značaja za klasičan balet (Krešić, 1997; Langdon & Petracca, 2010; McEwena & Younga, 2011), dok recimo u modernoj igri (Langdon &

³⁴ Po mišljenju Markovića (2017), različite analize estetskih kriterijuma vezanih za lepotu i privlačnost ljudskog tela zasnovane su na evolucionim modelima koji sugerišu da su lepe one telesne karakteristike koje su oličenje dobrog zdravlja, fizičke snage i reproduktivnog kapaciteta. U tom smislu, insistiranje na vitkosti izraženo je u bogatijim zajednicama dok se gojaznost vrednuje pozitivnije u siromašnijim kulturama, socijalnim slojevima ili etničkim grupama. (Detaljnu analizu efekta kulture na varijabilnost privlačnosti ljudskog tela videti kod Markovića, 2017, str. 91-97).

Petracca, 2010) i različitim formama uličnih plesova kao što su hip-hop, brejkdens i dr., vitkost tela ne igra značajnu ulogu (Swami & Tovée, 2009). Suština estetskog ideala utemeljenog na vitkosti povezana je sa pogrešnim uverenjima da niža telesna masa obezbeđuje izvođaču ne samo bolji nastup na pozornici nego i veću verovatnoću da će dobiti bolju ili važniju ulogu u predstavi (Anshel, 2004; García Dantas et al., 2018; Reel et al., 2005). Budući da je telo osnovni instrument igračkog izraza, nosilac ekspresije, i s obzirom na to da su njegove anatomske, konstitucionalne, morfološke i fiziološke karakteristike izuzetno važne, ipak, ako se uzmu u obzir rezultati različitih studija (Langdon & Petracca, 2010; Notarnicola et al., 2014; Reel et al., 2005; Swami & Tovée, 2009) čini se da niža telesna masa nije ključni faktor koji izvođaču obezbeđuje bolji nastup. Savremeni programi škola u kojima se podučava igra ohrabruju pedagoge i koreografe da upotrebljavaju termine iz anatomije i da svoje instrukcije o tome kako pokret treba da izgleda daju tako što će fokus staviti na funkcionalnost tela u kontekstu izvođenja pokreta a ne na njegov spoljni izgled (Alleva, Veldhuis, & Marijn, 2016; García Dantas et al., 2018). Drugim rečima, insistira se na kompetenciji a ne na izgledu izvođača (Langdon & Petracca, 2010).

Po mišljenju Arnhajma (2003, str. 263), iako je igrač vezan za datu formu ljudskog tela, i iz njega izvlači svaku koreografsku kompoziciju, „izgled, u suštini, služi kao ključ za ono što se nalazi iza njega”. Tako zadovoljstvo izvođača izgledom sopstvenog tela za njega predstavlja važan činilac uspešnosti nastupa jer igrač ima za cilj da pomoću tela izrazi određena osećanja ili duhovni sadržaj i da delu dâ realnost na pozornici (Arnhajm, 2003; Duncan, 1981; Džadžević, 2005; Krešić, 1997; Maletić, 1986). Naglašavajući istu ideju, Isadora Dankan sugerise da „telo samo po sebi mora biti zaboravljeno, jer ono je samo usklađen i dobro podešen instrument, čiji pokreti ne znače kao u gimnastici samo pokrete tela, već se pomoću njih izražavaju osećanja i dubine duše ” (Dankan, 2001, str. 139). Iako se i u kla-

sičnom baletu u delima kao što su „Don Kihot”, „Žizela”, „Labudovo jezero”, „Silfida” i dr., izražavaju osećanja koja prate sadržaj priče, druge forme igre ne insistiraju toliko na vitkosti tela, kao preduslovu dobre tehničke izvedbe, nego se akcenat sa izgleda tela pomera na kompetentnost igrača i njegovu izražajnost tj. na sposobnost da telom dočara različite sadržaje (Krešić, 1997). U tom smislu, pokazalo se da je telo izuzetno moćan i nezavisan medijum u ljudskoj komunikaciji, naročito kada je reč o osećanjima (Sakata, et al., 2004). „Igračevo telo mora ne samo da nam dopušta da razumemo da se tu radi, na primer, o tuzi, nego i da nas natera da je doživimo pomoću pokreta čija vidljiva svojstva odgovaraju svojstvima tuge” (Arnhajm, 2003, str. 263).

Ako igra i jeste „Narcisovo opravdanje” koje služi da bi se on divio samom sebi tj. vlastitoj slici čiji se odraz ogleda na mirnoj površini gorskih voda, onda je još lakše zaljubiti se u njega, kao što se to dogodilo gorskoj nimfi Eho³⁵. U priči o ljubavi prema Narcisu, Eho nije mogla da mu izjavi svoju ljubav, jer je bila kažnjena zbog svoje pričljivosti, zbog čega je mogla samo da ponavlja reči koje je izrekao neko drugi. Ukoliko se povuče paralela između ovog grčkog mita i konteksta igre, koliko god apsurdno da deluje, Eho može da bude i publika ali i sam izvođač. To je onaj odjek koji izvođač čuje od publike ali je i odjek svega što igrač doživljava o sebi. Na taj način igra nije samo „Narcisovo opravdanje” nego i spas od „neuzvraćene ljubavi”, od ispraznog i uzaludnog samoljublja.

³⁵ Mit o Narcisu i gorskoj nimfi Eho detaljno je opisan kod Zamarovskog (Zamarovský, 1985, str. 81 i str. 227).



Fotografija 10: Svojina sopstvene čežnje

Dodatak petom poglavlju

Izidin dar

Kao prva i jedinstvena tendencija oslobađanja od forme i strogih pravila klasičnog baleta, početkom XX veka javlja se moderan balet (videti više kod: Au, 2002; Krešić, 1997; Savić, 2006). On obeležava različite stilove koji se ne zasnivaju na zakonitostima klasičnog baleta i u tom smislu predstavlja skup različitih mogućnosti za promenu, pre nego jedan jedinstven sistem. U pitanju je izrazito društveno angažovan pokret koji teži da igrom promeni svet i obezbedi slobodu, mir, ljubav, kreativnost i međusobno razumevanje. Moderan balet je insistirao na značenju, izdvajao duhovnu komponentu iznad tehnike, naglašavao više čistu igru, bavio se različitim apstraktnim sadržajem koji je obuhvatao univerzalne psihološke teme kao što su strah, lepota, želja za životom, patnja. Princip duhovne i formalne slobode izdvaja se kao zajednički za sve varijante i različite stilove u okviru modernog baleta.

Mnogo pre onog što će kasnije u istoriji umetnosti biti prepoznato kao pravac modernog baleta, Isadora Dankan (1877-1927) utemeljila je tom pravcu osnovne vrednosti i ideje (Duncan, 1981). Inspirisana pesnicima kao što su Blejk, Vitman, Kits, Šeli, Bajron, Po, stvaraocima francuskog romantizma i simbolizma, Isadora³⁶ je u igri

³⁶ U zbirci različitih govora i eseja koje je prikupio i uredio Frenklin Rouzmont, Isidora izjavljuje: „Zovem se Isadora. To znači Izidino dete ili Izidin dar” (Duncan, 1981, str. 21). Izida je bila egipatska boginja, oličenje zemaljske snage, koja se povezuje najčešće sa plodnošću, ljubavlju, majčinstvom i mesecom, a neretko i sa medicinom (Witt, 1971). Ona je veoma često prikazana i kao isceliteljka, moćna čarobnica, koja je svoje čarobne sposobnosti koristila da bi lečila bolesne, pomagala porodiljama (videti više kod: Pinch, 2002; Witt, 1971).

prepoznavala univerzalan, simboličan akt kreacije, protiveći se svemu što je u njoj „isprazno“, ograničavajuće za slobodan duh i što nije na strani životnog erosa. Prezirala je restriktivne kostime koji sputavaju telo igrača na pozornici. Vođena ovim uverenjima, artikulisala je svoj stil igre prepoznatljiv po prirodnim i slobodnim pokretima. Verujući da svi igrački pokreti koji su mogući za izvođenje ljudskim telom primarno proističu iz prirode, intimnu i duboku povezanost umetnika sa prirodom izdvajala je kao preduslov onog što se može nazvati „istinitim“ u umetnosti (Duncan, 1981, str. 46). Naglašavala je veoma posebnu vezu muzike i igre: „Poslušajte muziku. Oslušnite je vašom dušom. E, sad, dok je slušate, zar ne osećate kako se duboko unutra u vama nešto budi. To je moć muzike, koja podiže vašu glavu, pokreće vam ruke i vodi vas da lagano hodate napred prema svetlu! Po mom shvatanju, to buđenje predstavlja prvi korak u igri“ (Duncan, 1927/2001, str. 61). Igrajući u tunici i bosih nogu, povratila je ljudskom telu njegovu vitalnost i istakla njegovu istovremenu tananost i složenost kao instrumenta izražavanja. Vraćajući se antičkim modelima lepote i povezujući pokrete sa kosmogonijom i magijom, trudila se da otkrije izvore duhovnog izraza i da ih artikuliše kroz telo (Videti više kod Duncan, 1927/2001, str. 60-63). Posebno su snažni njeni stavovi vezani za koreografisanu igru: „Ja nisam igrač. Nikada nisam odigrala nijedan korak u životu. Sve što vidim u onom što ljudi nazivaju igrom je beskorisna agitacija ruku i nogu. Zbog toga ne volim da gledam pozorišnu igru. Ono što mene zanima je da pronađem i izrazim novu formu života“ (Duncan, 1981, str. 119).

Njen najveći doprinos ogleda se u načinu izvođenja i shvatanju igre, stilu podučavanja i ličnom primeru, pre svega. Svrha njenog podučavanja sastojala se u ponovnom pronalaženju ritmičnih i lepih pokreta ljudskog tela, artikulisanih u njihovoj idealnoj formi, koji bi bili u harmoniji sa uzvišenom lepotom, i „čija se suština ogleda u vaskrsavanju antičke umetnosti koja je spavala dve hiljade godina“ (Duncan, 1981, str. 37.) Ono što je revolucionarno u njenom pedagoškom pristupu može se prepoznati u stavu: „Nikada nisam svoje

učenike podučila nijednom koraku. Ja sama nikada nisam naučila nijednu tehniku. Ono što govorim svojim učenicima je da apeluju na sopstveni duh, kao što ja to činim obraćajući se svom. Umetnost nije ništa drugo." (Duncan, 1981, str. 58).

Uticaj stvaralaštva Isadore Dancan, doživljaj tela oslobođenog stega i usmerenog na prirodno izražavanje osećanja i duhovnog sadržaja, inspirisali su mnoge njene savremenike ali i generacije igrača i koreografa koji su stvarali posle nje (Videti više kod Dancan 1927/2001). Njena kreativnost doista je na neki način bila „Izidin dar“, umetnosti igre. Edukujući bezbroj devojčica širom sveta, razmenjujući svoje ideje sa mnogim umetnicima i izvodeći svoju igru u različitim zemljama, predala je taj dar čovečanstvu. Njen autentičan i slobodan duh, liberalan i radikalan u svemu i danas se prepoznaje u stremljenju ka idealu onog što čini razigranu „ženu budućnosti“: „nova žena mnogo uzvišenija nego ijedna koja je postojala do sada predstavlja oličenje najviše inteligencije u najoslobođenijem telu“ (Duncan, 1981, str. XIII).



Fotografija 11: Hrabrost sna

Dodatak šestom poglavlju

Irodova kći

Publika je jedan od važnih činilaca koji određuju kontekst umetničke igre, njoj je delo namenjeno i to najčešće sa ciljem da u posmatračima izazove doživljaj. Međutim, postoje različiti tipovi publike. Jedna od najpoznatijih je Adornova podela po kojoj se razlikuju eksperti, obrazovani primaoci, ljubitelji umetnosti, potrošači, oni ravnodušni, emotivni i negativni primaoci (Adorno, 1979 ; Panić, 1997; Škorc, 2012).

U literaturi i u istraživanjima se veoma lako prepoznaje ekspertska publika koju najčešće čine profesionalni igrači (Calvo-Merino et al., 2009; Jola, Ehrenberg & Reynolds, 2011; Montero, 2016). Pored izvođača ekspertsku publiku često mogu činiti koreografi ili pedagozi igre. Zbog toga bi, zapravo, jedna od posebnih kategorija publike u plesu mogla biti – stvaralac kao publika. Među „naivnim” posmatračima tj. onima koji nemaju prethodno iskustvo u bavljenju igrom veoma često se nalaze ljubitelji igre.

Veoma je interesantna specifična kategorizacija koja je karakteristična za umetnost flamenka, u kojoj je publika uvek aktivna tako da učestvuje tokom manifestacije (Barrios, 1995; Vukadinović, 2002). Učešće se najčešće svodi na usklikivanje različitih uzvika u trenucima ushićenja a ređe i na tapšanje zbog složenosti ritma. Publika se deli na tri grupe ljudi koji su u različitim stepenima naklonjeni flamenku (Barrios, 1995; Vukadinović, 2002).

Prva grupa obuhvata publiku koja se zove „aficionados” (*aficionados*). To su ljubitelji flamenka koje ne zanima puno tehnika izvođača i drugi tehnički detalji, oni pevanje, sviranje ili igru, spontano doživljavaju uživajući u njima. Ovaj tip publike, u podeli koju je predložio Adorno, odgovara *ljubiteljima umetnosti*, koji su i u flamenku i prema Adornu najpoželjniji tip publike (Adorno, 1979).

Sledeća grupa naziva se „entendidos” (*entendidos*). To su znalci i upućeni, oni koji se razumeju u flamenko tj. oni koji su stekli izvesno obrazovanje i barataju većim brojem informacija o ovoj umetnosti nego ljubitelji flamenka. Ovakav tip publike Adorno naziva „obrazovani primaoci”, i oni se sa publikom flamenka poklapaju samo kada je u pitanju obrazovanost. Ovi „obrazovani primaoci” umetničkim delom se bave kao po nekoj „intelektualnoj” dužnosti, ali bez većeg uživanja u njemu i bez naročitog razumevanja, što kod „entendidos” u flamenku nije slučaj.

Grupa koja je najekstremnije naklonjena flamenku, obuhvata tip publike koji je pevač Sorderita nazvao flamenkoholičari – „flamencolikos” (*flamencólicos*). To su ljudi koji poseduju vrlo visok stepen znanja o flamenku, mnogo viši nego grupa „entendidos”, ali su istovremeno tim znanjem i opterećeni i tako lišeni spontanog i nepristrasnog doživljavanja flamenka. Adorno ih u svojoj podeli nazivaja „eksperti”, s tom razlikom što kod njega ovaj naziv ima pozitivnu konotaciju jer pored visokog stepena znanja, vide, osećaju i shvataju ono što je bitno u delu, dok se za flamenkoholičare vezuje izrazito negativno značenje. Umetnici im zameraju što, u većini slučajeva, ne umeju ni da sviraju i pevaju, niti da igraju. Oni samo znaju. Flamenkoholičari nisu omiljeni zbog toga što, na neki način, predstavljaju i jedan deo kritičara flamenka. Umetnici ih ne vole najverovatnije zbog straha da bi teorijsko znanje, ekspertizam i stručnost, mogli umanjiti i demistifikovati magiju njihovog stvaranja i stvorenog. Međutim, veoma su važni u celokupnom sistemu flamenka, jer su upravo flamenkoholičari ti koji najviše doprinose njegovoj popularnosti

zato što grade njegovu reputaciju. Pepe Luis Karmona za njih kaže: „Flamenkoholičari su civilna straža flamenka” (Barrios, 1995).

Bez obzira o kojoj se formi igre radi, izuzetnu i posebnu kategoriju čini emocionalna publika koja ima tendenciju da vrednuje igru u odnosu na to kakav emocionalni odgovor ona u njima izaziva (Adorno, 1979). Onoliko koliko ih je određeno igračko delo dirnulo, rasplakalo ili ushitilo, utoliko je ono za njih kvalitetnije. Jedan od ekstremnih primera je priča o Salominom plesu koja je inspirisala mnoge umetnike. Kralj Irod u svom emocionalnom ushićenju njenom igrom ponudio joj je da mu traži šta god poželi. Saloma je za svoj ples tražila tuđ život. Irod joj je ispunio želju i poklonio odrubljenu glavu isporučenu na tanjiru. Glava je pripadala Jovanu Krstitelju.



Fotografija 12: Stražari igre i Salominih želja

Dodatak sedmom poglavlju

Apolonovo proročište

Kreativnost u igri dolazi do izražaja ne samo za vreme stvaranja određene koreografije nego i za vreme improvizovanja (Kirsh, 2011a). Improvizacija u igri objedinjuje u sebi kreativnost i izvođenje jer osoba u isto vreme stvara i izvodi pokret iako ga je prethodno nije isplanirala. Blom i Čaplin (Blom & Chaplin, 2000, str. x) ovu vrstu stvaralaštva nazivaju „kreativni momenat pokreta” i pod njim podrazumevaju jedan od načina da igrač dođe u kontakt sa nesvesnim i to bez intelektualne cenzure ili pripreme pa mu je tako dozvoljeno da istovremeno i istražuje i kreira i izvodi različite pokrete sledeći maštu i impulse. Po njihovom mišljenju, improvizacija u igri implicira mnoštvo različitih mogućnosti pokretanja, oslobođenost od stega svakodnevnice, te tako igra postaje dobit sama po sebi i cilj za sebe. Improvizaciju porede sa slobodnim asocijacijama u mišljenju i u njoj prepoznaju instinktivnost, spontanost i stvaralački proces. Blom i Čaplin primećuju, takođe, da ukoliko osoba zauzme stav da je instrument sopstvene improvizacije i svog kreativnog procesa, a ne njen vođa, ona ima mogućnost da se poveže sa dubljim slojevima psihe i svojom instinktivnom prirodom (Blom & Chaplin, 2000). Povezujući instinktivnu prirodu i princip stvaralaštva sa bogovima grčke mitologije, autori Apolonu pripisuju ulogu krotitelja koji vraća u ravnotežu intuitivnog, strastvenog i opijenog Dionisa (Blom & Chaplin, 2000, str. xi). Zaključuju da pored toga što je kontakt sa unutrašnjim impulsima i instinktima izuzetno moćan i nadahnjujući, akt njihovog oblikovanja daje još veću snagu oslobođenim kreativnim potencijalima.

U istraživanju pokreta kao glavnog medijuma igračke improvizacije, Blom i Čaplin naglašavaju značaj tri važna elementa među kojima su kinetičko-kinestetički događaj, instrument tj. igrač i forma (Blom & Chaplin, 2000, str. 4). Kinetičko-kinestetički događaj povezuju sa činjenicom da igrač pokret percipira čulima, doživljava i kinestetički propriocipira. Drugi aspekt improvizacije u igri je pokret koji je nerazdvojan od samog igrača, njegove konstitucije tela, slike o sebi, ličnih naklonosti, stila pokreta i estetskih izbora. Oni smatraju da čitava ličnost definiše „instrument“, a njena prethodna iskustva, vrednosti, izbor određenih pokreta, kao i njene želje, utiču na to kakav će kvalitet osoba pokretom tela izraziti za vreme improvizacije. Igračka tehnika, takođe, igra značajnu ulogu jer se pomoću nje artikuliraju veštine tela, njegove snage i slabosti u integrisan i koordinisan igrački „odgovor“ u toku improvizacije. Treći aspekt se odnosi na formu pomoću koje se veoma često „kristalizuje“ tj. pojašnjava sadržaj improvizacije“ (Blom & Chaplin, 2000, str. 20). Ona može biti sadržana u uputstvima za improvizaciju ili u već zadatoj slici, a može i sama po sebi biti tema³⁷. Pored toga, nije neobično da forma nije unapred sugerisana, nego ona u toku improvizacije rezultira iz dinamike pokretanja izvođača. Dakle, forma, koja je jedan od važnih elemenata improvizacije, predstavlja važan okvir kojim se saopštava određeno osećanje, ideja ili se izražava i prikazuje lepota forme po sebi. Autori zaključuju da se sva tri aspekta međusobno dopunjuju, ali da je najčešće jedan od njih vodeći u formiranju konačnog izgleda igračke improvizacije (Blom & Chaplin, 2000).

Budući da igračka improvizacija podrazumeva „učešće osobe u kreativnom procesu kojim se daje forma impulsima tela i duha“, ona se praktikuje ne samo u umetničkoj igri nego i u spontanom plesu, a razlozi za to su najrazličitiji (Blom & Chaplin, 2000, str. 28). Ljudi

³⁷ Na primer, forma može biti unapred sugerisana pomoću instrukcije kao što je „Počnite sa sitnim pokretima, potom ih uvećajte, istražite a zatim se vratite“ (Blom & Chaplin, 2000, str. 20). Pored toga forma može biti sadržana i u slici kao što je na primer životni ciklus koji treba igrom dočarati (Detaljnije o elementima improvizacije i idejama za nju videti kod Blom & Chaplin, 2000).

ulaze u igračku ili plesnu improvizaciju da bi uživali u pokretu i njegovim kvalitetima, ritmu i obliku, da bi energizovali i zagrejali telo ili ga oslobodili tenzije i inhibicija. Improvizuju kako bi došli do ličnih, emotivnih i psiholoških samo-otkrića, i stekli puniji doživljaj svog tela i proširili njegovu upotrebu. Improvizacija im pomaže da istražuju drugačiji tip komunikacije i izraza, i tako postanu deo grupe ili razviju izvođačke veštine.

Pored značajne uloge koju ima u umetničkoj igri, improvizacija je veoma često deo spontanog plesa koji se praktikuje u socijalnim situacijama, na zabavama i veseljima (Lovatt, 2018; Vukadinović, 2016b). Deo je, takođe, različitih psihoterapijskih pristupa, a naročito je moćno sredstvo u Terapiji plesom koju neguje američka struja psihoterapije³⁸. Kroz poseban psihoterapijski pristup – Autentičan pokret (*Authentic Movement*), koji se oslanja na koncepte Jungove analitičke psihologije, plesna improvizacija se posebno podržava i ohrabruje. Ona se shvata kao proces kroz koji osoba prolazi i veoma često se razume kao nosilac slika i poruka koje ne potiču uvek iz ličnog nivoa nego su izraz kolektivno nesvesnog (videti više kod: Adler, 1992; Chodorow, 1991; Whitehouse, 1979). Po mišljenju Junga, poruke koje dolaze iz dubljih slojeva psihe tj. iz Sopstva a koje se izražavaju kroz simbole i prikaze u pokretu, mogu se integrisati uz pomoć Ega i svesne obrade (Jung, 1916). U tom smislu improvizacija se može poistovetiti sa nekom vrstom „proročišta“ povezanog sa dubokim znanjem čije simbolične poruke saopštene pokretom osoba kasnije može protumačiti uz pomoć svesne obrade (Bauer, 2007, str. 364). Sledeći ove asocijacije, može se zaključiti da, ako bi Apolon imao hram u igri, tada bi igračka improvizacija bila slična nadahnuću koje su Bogovi slali u Delfe. Tako bi svaki izvođač koji se odvaži da u nju zakorači, mogao za sebe u isto vreme biti i Pitija³⁹ i posetilac.

³⁸ Detaljno razmatranje o upotrebi plesa u psihoterapiji videti u Dodatku drugom poglavlju.

³⁹ Pitija nije bilo lično ime određene osobe, nego titula sveštenice kojoj je bilo povereno objavljivanje proročanstava u Apolonovom hramu u Delfima (videti više kod Zamarovský, 1985).



Fotografija 13: Zanos budućih svetova

Zaključak

Budućnost umetničke igre

Osnovna ideja ove knjige odnosila se na analizu psiholoških aspekata plesa i umetničke igre. Pošto je ovo polje izuzetno široko da bi se razmotrila sva pitanja na koja nauka može da odgovori, pristup fenomenu plesa sužen je na njegovo proučavanje sa stanovišta psihologije umetnosti. U tekstu su obrađene brojne teme, a dati su i mnogi odgovori na pitanja koja se tiču neurobioloških funkcija i značaja koji igra ima za čoveka, stvaralačkog procesa koreografa, estetskog i telesnog doživljaja izvođača i publike, kinestetičke empatije i mehanizma utelovljene simulacije koji stoje u osnovi propriocepcije i recepcije plesa i umetničke igre. Pažljivo su razmatrane razlike između značenja koja se vezuju za termin *ples* kao spontanu aktivnost i onih koja se podrazumevaju pod terminom *umetnička igra* tj. stvaralački produkt na sceni. U posebnim delovima knjige, u Dodacima, analizirani su neki specifični aspekti igre kao što su „mračna strana“ plesa, njegova „isceliteljska moć“, estetski ideal vezan za igračko telo, kategorije plesne publike i karakteristike igračke improvizacije.

Kada je reč o igri, interesantno je da postoje i ona pitanja koja u ovom trenutku mogu samo da se postave. Takvo je ono koje se tiče budućnosti umetničke igre. Sigurno će umetnička igra i ponuditi odgovor na to pitanje. Verovatno je da će budućnost umetničke igre u sebi sadržati refleksiju razvoja ljudskog duha i odraz napredovanja tehnologije. Neke od tih prisutnih tendencija su uočljive već sada.

Ne primer, jedna od njih vidi se u postojećem trendu da se jedna forma igre kombinuje sa drugom⁴⁰, ili se određena forma igre izvodi uz muziku čiji je žanr karakterističan za neki sasvim drugi tip igre⁴¹. Sledeća se sastoji u tome da se dve umetničke discipline spoje u novu, treću, kao što je na primer slikanje plesom u kojoj se spajaju igra i slikarstvo⁴². Treća tendencija je vidljiva u konceptu „univerzalnog izvođača“ koji se sastoji u osposobljavanju igrača da kvalitetno izvodi koreografije što većeg broja različitih igračkih formi iako ekspertizu ima u samo jednoj od njih. Ova ideja je izuzetno promovisana kroz američki takmičarski televizijski šou-program *So You Think You Can Dance*⁴³, aktuelan u medijima tokom poslednje decenije. Sledeća tendencija koja bi mogla da odredi budućnost plesa sastoji se u eksperimentisanju izvođača ne samo sa različitim formama, žanrovima muzike, materijalima i sl. nego i sa savremenom tehnologijom koja ide u korak sa kreativnom ekspanzijom na polju izvođačkih umetnosti⁴⁴.

Kada bi jednom rečju trebalo da označimo glavnu tendenciju vezanu za budućnost igre, to bi zasigurno bio trend spajanja. Spajanja

⁴⁰ U umetnosti flamenka koreografije se proširuje elementima savremene igre (videti više kod Castaño Hervás, 2008).

⁴¹ Na primer, koreografija hip-hopa se izvodi uz klasičnu muziku ili onu koja pripada žanru tanga.

⁴² Tokom plesnog performansa umetnik stvara sliku koristeći pokret, svoje telo i slikarske alate.

⁴³ Radi se o američkom takmičenju igrača koji pripadaju različitim formama igre kao što su klasičan balet, savremena igra, hip-hop, džez latino-američki plesovi, indijski, afrički i drugi. Ovo takmičenje u formatu televizijskog šou-programa prikazuje se na Fox kanalu od 2005. godine. Svake godine prikazuje se jedna sezona koja obuhvata 13-16 epizoda, a autori i producenti emisije su Najdžel Litgo (Nigel Lythgoe), Alen Šapiro (Allen Shapiro), Beri Adelman (Barry Adelman) i Džef Taker (Jeff Thacker). O konceptu i samoj emisiji videti više na linku <https://www.fox.com/so-you-think-you-can-dance>.

⁴⁴ Na primer, Jamaha je konstruisala uređaj na bazi veštačke inteligencije koji prevodi pokret igrača u muziku (videti više na <https://www.aol.com/video/view/new-yamaha-artificial-intelligence-device-turns-movement-into-music/5b4519fa523dc358a2219d97>)

sa drugim formama, žanrovima muzike, umetničkim disciplinama i tehnološkim otkrićima i dostignućima. Razmišljajući o *duševnom problemu modernog čoveka*, još je Jung (Jung, 1928/2006) uočio da u psihološkom smislu postoji određena vrsta rascepa između duha i tela i da „telo postavlja zahtev za jednakost prava, da i ono upražnjava fascinaciju kao duša” (Jung, 1928/2006, str. 96). Na nivou „svetske duše”, on primećuje da je promocija sporta doprinela da se telo mnogo više ceni. To takođe potencira i moderna igra što je uticalo na stav savremenog čoveka da ponovo otkrije značaj tela koje je dugo bilo potcenjivano u odnosu na duh (str. 95). Po njegovom mišljenju, „ako je čovek još rob stare ideje o suprotnosti duha i materije, onda ovo stanje znači rascep, jednu nepodnošljivu suprotnost. Ako, naprotiv, možemo da se izmirimo sa misterijom da je duša iznutra sagledani život tela, a telo spolja otkriveni život duše, da oba nisu dva nego jedno, onda razumemo kako težnja za prevladavanjem današnjeg stepena svesti vodi kroz nesvesno do tela i obrnuto” (Jung, 1928/2006, str. 96).

Bez obzira na to na koji od načina će se budućnost igre manifestovati, u kontekstu razvoja ljudskog duha, igra sadrži nadu, i neku vrstu obećanja da je moguće prevazići i dalje postojeću podeljenost između duha i tela. Na nama ostaje da igru podržimo kao legitimnu mogućnost transcendencije suprotnosti materijalnog i duhovnog u čoveku.

Literatura

- Adams, F. (2010). Embodied Cognition. *Phenomenology and the Cognitive Science*, 9(4), 619-628.
- Adler, J. (1992). Body and Soul. *American Journal of Dance Therapy*, 14(2), 73-94.
- Adorno, T. (1979). *Estetička teorija*. Beograd: Nolit.
- Adshead, J., Briginshaw, V. A, Hodgins, P., & Huxley, M. R. (1988). *Dance analysis: Theory and Practice*. London: Dance Books.
- Adshead-Lansdale, J. & Layson, J. (1994). *Dance History: An Introduction*. London & New York: Routledge.
- American Dance Therapy Association (ADTA). (2014). *What is dance / movement therapy*. Preuzeto sa <http://www.adta.org/aboutdmt>
- Akandere, M. & Demir, B. (2011). The effect of dance over depression. *Collegium Antropologicum*, 35(3), 651-656.
- Alleva, J. M., Veldhuis, J., & Martijn, C. (2016). A pilot study investigating whether focusing on body functionality can protect women from the potential negative effects of viewing thin-ideal media image. *Body Image*, 17, 10-13.
- Allsopp, R. & Lepecki, A. (2008). On Choreography. *Performance Research*, 13(1), 1-4.
- Alvarez, G. A. & Franconeri, S. L. (2007). How many objects can you track? Evidence for a resource-limited attentive tracking mechanism. *Journal of Vision*, 7(13), 1-10.
- American Dance Therapy Association (ADTA). (2014). *What is dance / movement therapy*. Preuzeto sa <http://www.adta.org/aboutdmt>

- Anshel, M. H. (2004). Sources of disordered eating patterns between ballet dancers and non-dancers. *Journal of Sport Behavior*, 27, 115–133.
- Antić, M. (1989). *Mit o ptici*. Sabrana dela, knjiga 2. Sarajevo: Nišro Oslobođenje.
- Arcelus, J., Witcomb, G. L., & Mitchell, A. (2014). Prevalence of eating disorders amongst dancers: A systematic review and meta-analysis. *European Eating Disorder Review*, 22, 92–101.
- Arnheim, R. (1966). *Towards a Psychology of Art, Collected Essays*. Regents of the University of California.
- Arnhajm, R. (1987). *Umetnost i vizuelno opažanje*. Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- Arnhajm, R. (2003). *Prilog psihologiji umetnosti*. Beograd: SKC Beograd.
- Arnold, P. J. 1995. Objectivity, Expression, and Communication in Dance as a Performing Art. *Journal of Aesthetic Education*, 29(1), 61–68.
- Arnold, P. (2005). Somaesthetics, education and the art of dance. *Journal of Aesthetic education*, 39(1), 48–64.
- Association for Dance Movement Therapy UK (ADMT UK). (1977). Define dance movement therapy, *E-motion: ADMT UK Quaterly*, 9(1), 17.
- Au, S. (2002). *Ballet and Modern Dance*. London: Thames and Hudson.
- Bajić, V. (2006). *Od originalnog zapisa tradicionalne muzike i igre ka prerađi, obradi i kompoziciji (muzičko i igračko nasleđe u kulturno-umetničkim društvima i obrazovnim institucijama u Srbiji)*. Diplomski rad. Beograd: Fakultet muzičke umetnosti, Univerzitet u Beogradu.
- Bakker, F. C. (1991). Development of personality in dancers: A longitudinal study. *Personality and Individual Differences*, 12(7), 671–681.
- Bale, J. (1911). *The Dance*. Oxford: Danielsson.
- Barker, M. (2006). I have seen the future and it is not here yet; or on being ambitious for audience research. *Communication Review*, 9(2), 123–141.
- Barrios, N. (1995). Lección primera. [Prva lekcija]. *Elle*, 107, 15–19.
- Bastiaansen, J. A. C. J., Thioux, M., & Keysers, S. (2009). Evidence for mirror systems in emotion. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 364(1528), 2391–2404.
- Bauer, S. (2007). Oracles. Authentic movement and the I Ching. U P. Pallaro (Ed), *Authentic Movement. Moving the Body, Moving the Self, Be-*

- ing Moved. A Collection of Essays. Volume Two* (pp. 364-367). London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Beardsley, M. (1982). *The Aesthetic Point of View*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Benedek, M. & Kaernbach, C. (2011). Psychological correlates and emotional specificity of human piloerection. *Biological Psychology*, 86, 320-329.
- Benesh, R. & Benesh, J. (1983). *Reading Dance: The Birth of Choreology*. McGraw-Hill Book Company Ltd.
- Berlyne, D. E. (1971). *Aesthetic and Psychobiology*. New York: Appleton Century Crofts.
- Berlyne, D. E. (1974). *Studies in New Experimental Aesthetics*. Washington, D.C.: Hemisphere Publishing Corporation.
- Bertoz, A. (2000). *The Brain's Sense of Movement*. London: Harvard University Press.
- Biddle, S., Fox, K., & Boutcher, S. H. (2000). *Physical activity and psychological well-being*. London: Routledge.
- Biddle, S., & Mutrie, N. (2001). Psychological outcomes of physical activity. U S. Biddle, & N. Mutrie (Eds.), *Psychology of physical activity*, (pp. 167-202). London: Routledge.
- Birket-Smith, K. (1960). *Putevi kulture*. Zagreb: Matica Hrvatska.
- Bläsing, B., Puttke, M., & Schack T. (Eds.)(2010). *The Neurocognition of Dance: Mind, Movement and Motor Skills* (pp. 203-234). New York: Psychological Press.
- Bläsing, B., Calvo-Merino, B., Cross, E.S., Jola, C., Honisch, J. & Stevens, C. J. (2012). Neurocognitive control in dance perception and performance. *Acta Psychologica*, 139(2), 300-308.
- Blom, A. & Chaplin, L. (2000). *The moment of movement*. London: Dance books.
- Bojner Horwitz, E., Theorell, T., & Anderberg, U. M. (2003). Dance/movement therapy and changes in stress-related hormones: a study of fibromyalgia patients with video-interpretation. *The Arts in psychotherapy*, 30(5), 255-264.
- Borghi, A. M. & Cimatti, F. (2010). Embodied Cognition and Beyond: Acting and seeing the body. *Neuropsychologia*, 48(3), 763-773.

- Bramble, D. M. & Lieberman, D. E. (2004). Endurance running and the evolution of homo. *Scientific American*, 289, 50 -57.
- Brown, S., Martinez, M. J., & Parsons, L. M. (2006). The neural basis of human dance. *Cerebral Cortex*, 16(8), 1157-1167.
- Brown, W. M., Cronk, L., Chrochow, K., Jacobson, A., Lui, C. K., & Popović, Z. (2005). Dance reveals symmetry especially in young man. *Nature*, 402, 877-879.
- Bucher, C. (1924). *Arbeit und Rhythmus*. Leipzig: G.B.Teubner.
- Buccino, G., Lui, F., Canessa, N., Patteri, I., Lagravinese, G., Benuzzi, F. et al. (2004). Neural circuits involved in the recognition of actions performed by nonspecics: an fMRI study. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 16(1), 114-126.
- Bunce, J. (2006). Dance movement therapy with patients with Parkinson's disease. U H. Payne (Ed.), *Dance Movement Therapy. Theory, Research and Practice*, (pp. 71-86). London and New York: Routledge.
- Burgess, G., Grogan, S., & Burwitz, L. (2006). Effects of a 6-week aerobic dance intervention on body image and physical self-perception in adolescent girls. *Body Image*, 3, 57-66.
- Butterworth J. & Wildschut L. (Eds.) (2010). *Contemporary Choreography: A critical reader*. New York: Routledge.
- Calvo-Merino, B., Glaser, D. E., Grezes, J., Passingham, R. E., & Haggard, P. (2005). Action observation and acquired motor skills: an fMRI study with expert dancers. *Cerebral Cortex*, 15(8), 1243-1249.
- Calvo-Merino, B., Jola, C., Glaser, D., & Haggard, P. (2008). Towards a sensorimotor aesthetics of performing art. *Counciosness and Conition*, 17(3), 911-922.
- Calvo-Merino, B. (2009). Neural signatures of the aesthetic of dance. U C. Stoc, (Ed.), *Dance Dialogues: Conversations Across Cultures, Art-forms and Practices*. Australian Dance Council - Ausdance Inc., and Queensland University of Technology, Faculty of Creative Industrie.
- Calvo-Merino, B., Ehrenberg, S., Leung, D., & Haggard, P. (2009). Experts see it all: configural effects in action observation. *Psychological Research*, 74(4), 400-406.
- Calvo-Merino, B., Urgesi, C., Orgs, G., Aglioti, S. M., & Haggard, P. (2010). Extrastriate body area underlies aesthetic evaluation of body stimuli. *Experimental Brain Research*, 204(3), 447-456.

- Camey, D. R., Cuddy, A. J. C., & Yap, A. J. (2010). Power posing: brief non-verbal displays affect neuroendocrine levels and risk tolerance. *Psychological Science*, 21(10), 1363-1368.
- Camuri, A., Lagerlöf, I., and Volpe, G. (2003). Recognizing emotion from dance movement: Comparison of spectator recognition and automated techniques. *International Journal of Human-Computer Studies*, 59, 213-225.
- Candelori, N. & Díaz, N. F. (1998). *Il Flamenco*. Milano: Xenia.
- Carter, A. (1998). *Dance Studies Reader*. London & New York: Routledge.
- Carrol, N. & Moore, M. (2012). Moving in concert: Dance and music. In P. Goldie & Schellekens (Eds.), *The aesthetic mind: Philosophy and psychology* (pp. 1–7). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Castaño Hervás, J. M. (2008). Flamenco in the 21st century. U *Rutas Flamenecas* (pp. 57-59). Junta de Andalucía, Consejería de Cultura: Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales.
- Cavanagh, P. & Alvarez, G. A. (2005). Tracking multiple targets with multifocal attention. *Trends in Cognitive Science*, 9(7), 349-354.
- Cervellin, G., & Lippi, G. (2011). From music-beat to heart-beat: a journey in the complex interactions between music, brain and heart. *European journal of internal medicine*, 22(4), 371-374.
- Chodorow, J. (1991). *Dance Therapy and Depth Psychology: The moving Imagination*. London: Routledge.
- Christensen, J. F. & Calvo-Merino, B. (2013). Dance as a subject for empirical aesthetics. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(1), 76–88.
- Christensen, J. & Jola, C. (2015). Moving towards ecological validity in empirical aesthetics of dance. U J. Huston, M. Nadal, F. Mora, L. Agnati, & C. Cela-Conde (Eds.), *Art Aesthetics and the Brain* (pp. 223 – 260). Oxford: Oxford Press.
- Christensen, J., Cela-Conde, C. J., & Gomila, A. (2017). Not all about sex: neural and biobehavioral functions of human dance. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1400(1), 8-32.
- Chua, J. (2014). Dance talent development across the lifespan: a review of current research. *Research in Dance Education*, 15(1), 23-53.
- Clabaugh, A., & Morling, B. (2004). Stereotype accuracy of ballet and modern dancers. *The Journal of Social Psychology*, 144, 31-48.

- Constantini, M., Galati, G., Feretti, A., Caulo, M., Tartaro, A., Romani, G. L., et al. (2005). Neural systems underlying observation of humanly impossible movements: an fMRI study. *Cerebral Cortex*, 1761-1767.
- Copeland, R. & Marshal, C. (1983). *What is Dance*. Oxford: Oxford University Press.
- Cova F. & Deonna J. A. (2014). Being moved. *Philosophical Studies*, 169, 447-466.
- Cross, E. S., Hamilton, A. F., & Grafton, S. T. (2006). Building a motor simulation de novo: observation of dance by dancers. *Neuroimage*, 31(3), 1257-1267.
- Cross, E. S., Kirsch, L., Ticini, L. F., & Schütz-Bosbach, S. (2011). The impact of aesthetic evaluation and physical ability on dance perception. *Frontiers in human Neuroscience*, 5, 102.
- Cruz, R. F. & Sabers, D. L. (1998). Letter: Dance Movement therapy is more effective than previously reported. *The Arts in Psychotherapy*, 25(2), 101-104.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1982). Towards a psychology of optimal experience. U L. Wheeler (Ed.), *Review of personality and social psychology* (pp. 13-36). Beverly Hills: CA, Sage.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- Cunningham, M. (1968). *Changes: Notes on Choreography*. New York: Something Else Press.
- Cupchik, G. C. & Winston, A. C. (1996). Confluence and divergence in empirical aesthetics, philosophy, and main stream psychology. U I. T. Carterette & M. P. Friedman (Eds.), *Handbook of Perception & Cognition: Cognitive Ecology* (pp. 62-85). San Diego, CA: Academic Press.
- D'Andrea, A. (2007). *Global Nomads: Techno and New Age as Transnational Countercultures in Ibiza and Goa*. New York: Routledge.
- Dale, A., Hyatt, J., Hellerman, J. (2007). The neuroscience of dance and the dance of neuroscience: Defining a path of inquiry. *Journal of Aesthetic Education*, 41(3), 89-110.

- de Meijer, M. (1989). The contribution of general features of body movements to the attribution of emotions. *Journal of Nonverbal Behavior*, 13, 247-268.
- Dearborn, K., & Ross, R. (2006). Dance learning and the mirror: comparison study of dance phrase learning with and without mirrors. *American Journal of Health Education*, 6(4), 109-115.
- Deniker, J. (1900). *Races et Peuples de la terre*. Paris.
- Dibbell-Hope, S. (2007). Moving towards health: Authentic movement and breast cancer. U P. Pallaro (Ed.), *Authentic Movement. Moving the Body, Moving the Self, Being Moved. A Collection of Essays, Volume Two* (pp. 337-360). London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Dinstein, I., Thomas, C., Behrmann, M., & Heeger, D. J. (2008). A mirror up to nature. *Current Biology*, 18, 13-18.
- di Pellegrino, G., Fadiga, L., Fogassi, L., Gallese, V., Rizzolatti, G. (1992). Understanding motor events: a neurophysiological study. *Experimental Brain research*, 91, 176- 180.
- Duarte, C., Ferreira, C., Trindade, I. A., & Pinto-Gouveia. (2016). Normative body dissatisfaction and eating psychopathology in teenage girls: The impact of inflexible eating rules. *Eating and Weight Disorders*, 21, 41-48.
- Duncan, I. (1981). *Isadora Speaks*. F. Rosemont (Ed). San Francisco: City Light Books.
- Dankan, I. (1927/2001). *My Life*. New York. (*Moj Život*. Beograd: Dereta).
- Dunin, E. I. (1989). Dance events as a mean to social interchange. U L. Torp (Ed.), *The Dance Event: a Complex Cultural Phenomenon* (pp. 21-29). Copenhagen: ICTM Study Group on Ethnocoerology.
- Džadžević, D. (2005). *Igra*. Novi Sad: Prometej.
- Edwards, P. (2009). *How to Rap: The Art & Science of the Hip-Hop MC*. Chicago Review Press.
- Ehrenreich, B. (2008). *Dancing in the streets: a history of collective joy*. New York, NY: Metropolitan.
- Elkonjin, D. B. (1978). *Psihologija dečje igre*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Erfer, T., & Ziv, A. (2006). Moving towards cohesion: Group dance/ movement therapy with children in psychiatry. *The Arts in Psychotherapy*, 33, 238-246.

- Ernst, R., Rand, J. I. & Stevinson, C. (1998). Complementary therapies for depression: an overview. *Archives of General Psychiatry*, 55(11), 1026-1023.
- Erwin-Grabner, T., Goodill, S. W., Hill, E. S., & Von Neida, K. (1999). Effectiveness of dance movement therapy on reducing test anxiety. *American Journal of Dance Therapy*, 21(1), 19-34.
- Fabri-Destro, M., & Rizzolatti, G. (2008). Mirror neurons and mirror system in monkeys and humans. *Physiology*, 23(3), 171-179.
- Farnell, B. (1999). Moving bodies, acting selves. *Annual Review of Anthropology*, 28, 341-373.
- Fayn, K. & Silvia, P. J. (2015). Three psychological challenges for the neuroscience of aesthetics. U J. Huston, M. Nadal, F. Mora, L. Agnati, & C. Cela-Conde (Eds.), *Art Aesthetics and the Brain* (pp. 40 – 56). Oxford: Oxford Press.
- Fenemore, A. (2003). On being moved by performance. *Performance Research*, 8(4), 107-114.
- Fink, A. & Woschnjak, S. (2011). Creativity and personality in professional dancers. *Personality and Individual Differences*, 51(6), 754-758.
- Folks, Dž. L. (2008). *Moderna tela. Ples i američki modernizam od Marte Grejam do Alvina Ejlija*. Beograd: Clio.
- Foster, S. (2007). Kinesthetic empathies and politics of Compassion. U J. Reinelt & Roach J. (Eds.), *Critical Theory and Performance* (pp. 245-258). United States: Ann Arbor, University of Michigan Press.
- Foster, S. (2008). Movement's contagion: the kinesthetic impact of performance. U D. Tracy (Ed.), *The Cambridge Companion to Performance Studies* (pp. 46-59). Cambridge: Cambridge University Press.
- Foster, S. (2011). *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance*. London & New York: Routledge.
- Fraleigh, S. H. (1999). Family resemblance. In S. H. Fraleigh & P. Harisstein (Eds.), *Research in Dance: Evolving Modes of Inquiry* (pp. 3-21). University of Pittsburg Press.
- Freedberg, D. & Gallese, V. (2007). Motion, emotion and empathy in esthetic experience. *Trends in Cognitive Science*, 11(5), 197 -203.
- Freeman, W. (1995). *Societies of Brains. A study in the neuroscience of Love and Hate*. New York, Hillsdale: Columbia University Press.

- Gallese, V., Fadiga, L., Fogassi, L., & Rizzolatti, G. (1996). Action recognition in the premotor cortex. *Brain*, 118, 593-609.
- Gallese, V. (2001). The shared manifold hypothesis: from mirror neurons to empathy. *Journal of Consciousness Studies*, 8, 33-50.
- Gallese, V. (2003). The roots of empathy: the shared manifold hypothesis and the neural basis of intersubjectivity. *Psychopathology*, 36, 171-180.
- Gallese, V. (2005). Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience. *Phenomenology and Cognitive Science*, 4, 23-48.
- García Dantas, A., Amado Alonso, D., Sánchez Miguel, P. A. (2018). Factors dancers Associate with their body dissatisfaction. *Body image*, 25, 40-47.
- García Márquez, G. (2003). *El amor en los tiempos del cólera*. España: Biblioteca Debolsillo.
- Gardner, S. (2007). The dancer, the choreographer and modern dance scholarship: a critical reading. *Dance Research*, 25(1), 35-53.
- Gazzola, V., Aziz-Zadeh, L., & Keysers, C. (2006). Empathy and the somatotopic auditory mirror system in humans. *Current Biology*, 16, 1824-1829.
- Gibbs, B., Quennerstedt, M., & Larsson H. (2017). Teaching dance in physical education using exergames. *European Physical Education Review*, 23(2) 237-256.
- Giurchescu, A. & Torp, L. (1991). Theory and methods in dance research: A European approach to the holistic study of dance. *Yearbook for Traditional Music*, 23, 1-10.
- Glass, R. (2005). Observer response to contemporary dance. U R. Grove, C. Stevens, & S. McKechnie (Eds.), *Thinking in Four Dimensions. Creativity and Cognition in Contemporary Dance* (pp. 107-121). Melbourne: Melbourne University Press.
- Glăveanu, V. P. (2010). Paradigms in the study of creativity: introducing the perspective of cultural psychology. *New Ideas in Psychology*, 28(1), 79-93.
- Goldinger, S. D., Pepesh, M. H., Batnhart, A. S., Hansen, W. A., & Hout, M. C. (2016). The poverty of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin Review*, 23, 959-978.

- Golomer, E., & Dupui, Ph. (2000). Spectral Analysis of adult dancers sways: sex and interaction vision-proprioception. *International Journal of Neuroscience*, 105(1-4), 140–144.
- Gómez Muñoz, R. (2008). Flamenco dance today. *Rutas flamencas* (pp. 45-48). Junta de Andalucía, Consejería de Cultura: Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales.
- Gore, G. (1997). The beat goes on: trance, dance and tribalism in rave culture. U H. Tomas (Ed.), *Dance in the City* (pp. 50–67). London: Palgrave Macmillan, Saunders.
- Grabe, S., Ward, L., & Hyde, J. (2008). The role of the media in body image concerns among women: A meta-analysis of experimental and correlational studies. *Psychological Bulletin*, 134, 460-476.
- Graham, M. (1973). *The Notebooks of Martha Graham*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Graham, M. (1991). *Blood Memory*. New York: Doubleday.
- Grant, G. (1982). *Technical Manual and Dictionary of Classical Ballet*. New York: Dover Publication, Inc.
- Grlić, D. (1975). Igra kao estetski problem. Beograd: Filozofsko društvo Srbije.
- Groos, K. (1899). *Die Spiele der Menschen*. Jena: Gustav Fischer Verlag.
- Grosse, E. (1894). *Die Anfänge der Kunst*. Freiburg: J. C. B. Mohr.
- Grove, R., Stevens, C., & McKechnie S. (Eds.) (2005). *Thinking in Four Dimensions. Creativity and Cognition in Contemporary Dance*. Melbourne: Melbourne University Press.
- Hagendoorn, I. (2003). The dancing brain. *Cerebrum*, 5(2), 19-34.
- Hagendoorn, I. (2004). Some speculative hypotheses about the nature and perception of dance and coreography. *Journal of Consciousness Studies*, 11(3-4), 79-110.
- Hagendoorn, I. (2005). Dance perception and the brain. U R. Grove, C. Stevens, & S. McKechnie (Eds.), *Thinking in Four Dimensions. Creativity and Cognition in Contemporary Dance* (pp. 137-148). Melbourne: Melbourne University Press.
- Hagendoorn I. (2008). Emergent patterns in dance improvisation and choreography. U A. A. Minai & Y. Bar-Yam (Eds.), *Unifying Themes in Complex Systems IV* (pp. 183-195). Springer, Berlin, Heidelberg.

- Hagendoorn, I. (2011). Dance, choreography and the brain. U D. Melcher & F. Bacci (Eds.), *Art and the Senses* (pp. 499-514). Oxford: Oxford University Press.
- Hall, S. (1921). *Aspects of Child Life and Education*. India: D. Appleton and Company.
- Hamilton, L. H., Hamilton, W. G., Meltzer, J. D., Marshall, P., & Molnar, M. (1989). Personality, stress, and injuries in professional ballet dancers. *The American Journal of Sports and Medicine*, 17(2), 141-146.
- Hanna, J. L. (1979). *To Dance is Human, a Theory of Nonverbal Communication*. Austin & London: University of Texas Press.
- Hanna, J. L. (1995). The power of dance: health and healing. *Journal of Alternative and Complementary Medicine: Research on Paradigm, Practice and Policy*, 1(4), 323-331.
- Havelock, E. (1983). *From the Dance of the Life*. Oxford: Oxford University Press.
- Hefferon, K. M. & Ollis, S. (2006). Just Clicks: an interpretative phenomenological analysis of professional dancers' experience of flow. *Research in Dance Education*, 7(2), 141-159.
- Hirst, P. H. (1989). The concepts of physical education and dance education: a reply. U G. Curl (Ed.), *Collected Conference Papers in Dance*, Vol 4. (pp. 38-43). London: National Association of Teachers in Further and Higher Education.
- Holmstrom, A. J. (2004). The effects of the media on body image: A meta-analysis. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 48, 196-217.
- Hugel, F., Cadopi, M., Kohler, F., & Perrin, P. (1999). Postural control of ballet dancers: a specific use of visual input for artistic purposes. *International Journal of Sports Medicine*, 20(2), 86-92.
- Hutchinson-Guest, A. (1979). *Labanotation: The System of Analyzing and Recording Movement*. Philadelphia, PA: Taylor & Frensis, Inc.
- Iacoboni, M., Molnar-Szakacz I., Gallese, V., Buccino, G., Mazziotta, J. C., & Rizzolatti, G. (2005). Grasping the intentions of others with ones own mirror neuron system. *PLoS Biology*, 3, 529-535.
- Jaeger, S. (2009). Embodiment and Presence: The ontology of Presence Reconsidered. U D. Krasner & D. Z. Saltz (Eds.), *Staging Philosophy: Interactions of Theater, Performance, and Philosophy* (pp. 122-141). Michigan: The University of Michigan Press.

- Janeta, P. & Grafton, S. T. (2003). Swinging in the brain: shared neural substrates for behaviors related to sequencing and music. *Nature neuroscience*, 6, 682-687.
- Janković, Lj. & Janković, D. (1949). *Narodne Igre. V Knjiga*. Beograd: Prosveta izdavačko preduzeće Srbije.
- Janković, Lj. & Janković, D. (1964). *Narodne Igre. VII Knjiga*. Beograd: Prosveta.
- Jeong, Y.-J., Hong, S.-C., Lee, M. S., Park, M.-C., Kim, Y.-K., & Suh, C.-M. (2005). Dance movement therapy improves emotional responses and modulates neurohormones in adolescents with mild depression. *International Journal of Neuroscience*, 115(12), 1711-1720.
- Johnson, F., & Wardle, J. (2005). Dietary restraint, body dissatisfaction, and psychological distress: A prospective analysis. *Journal of Abnormal Psychology*, 114, 119-125.
- Jola C. (2010). Research in choreography: merging dance and cognitive neuroscience. U B. Bläsing, M. Puttke, & T. Schack (Eds.), *The Neurocognition of Dance: Mind, Movement and Motor Skills* (pp. 203-234). New York: Psychological Press.
- Jola, C., Davis, A., & Haggard, P. (2011). Proprioceptive integration and body representation: insights into dancers' expertise. *Experimental Brain Research*, 213(2-3), 257-265.
- Jola, C., Ehrenberg, S., & Reynolds, D. (2011). The experience of watching dance: phenomenological-neuroscience duets. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 11(1), 17-37.
- Jowitt, D. (1994). Expression and expressionism in American modern dance. In J. Adshead-Lansdale, & J. Layson (Eds.), *Dance History: An Introduction* (pp. 169-181). London & New York: Routledge.
- Jung, C. G. (1916). The transcendent function. U *The Collected Works of C. G. Jung* (2nd ed. 1969/78) (vol. 8). Princeton: Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1928/2006). Die Psychologie des modernen Menschen. *Europäische Revue* IV, 9, 700-715. (Duševni problem modernog čoveka. U *Civilizacija na prelasku*, (pp. 77-97). Beograd: KD ATOS).
- Jung, C. G. (1935). The symbolic life. U *The Collected Works of C. G. Jung* (2nd ed. 1969/78) (vol. 8). Princeton: Princeton University Press.
- Kealiinohomoku, J. (1983). *An Anthropologist Looks at Ballet as a form of Ethnic Dance*. Oxford: Oxford University Press.

- Kent, A., Camner, J., & Camner, C. (1984). *The Dancers' Body Book*. New York: Harper Colins Publisher Inc.
- Kerol, L. (2016). *Alisa u zemlji čuda – Alisa u zemlji ogledala*. Kontrast izdavaštvo.
- Kiepe, M. S., Stöckigt, B., & Keli, T. (2012). Effects of dance therapy and ballroom dances on physical and mental illnesses: a systematic review. *The Arts in Psychotherapy*, 39, 404-411.
- Kirsh, D. (2011a). Creative Cognition in Choreography. Proceedings of 2nd International Conference on Computational Creativity. April 27-29. Mexico City, 141-146.
- Kirsh, D. (2011b). How marking in dance constitutes thinking with the body. *Versus: Quaderni di Studi Semiotici*, 113-115, 179-210.
- Koch, S. C., Morlinghaus, K., & Fuchs, T. (2007). The joy dance: specific effects of a single dance intervention on psychiatric patients with depression. *The Arts in Psychotherapy*, 34, 340-349.
- Koch, S., Kunz, T., Lykou, S. & Cruz, R. (2014). Effects of dance movement therapy and dance on health-related psychological outcomes: a meta-analysis. *The Arts in Psychotherapy*, 41, 46-64.
- Koestler, A. (1970). *The Act of Creation*. London: Pan Books.
- Kogan, N. (2002). Careers in the Performing Arts: A psychological Perspective. *Creativity Research Journal*, 14(1), 1-16.
- Krims, A. (2001). *Rap Music And The Poetics Of Identity*. Cambridge University Press.
- Krešić, I. (1997). Osnovni problemi umetničke igre. U S. Hrnjica, V. Panić, K. Radoš, & I. Krešić (Eds.), *Psihologija* (pp. 245-279). Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Kubovy, M. (1999). On the pleasures of the mind. U D. Kahneman, E. Diener & N. Schwarz (Eds.), *Well-being: The Foundations of Hedonic Psychology* (pp. 134-154). New York: Russell Sage.
- Laban, R. (1960). *Mastery of Movement*. London: Macdonald & Evans.
- Laban, R. (1975). *Laban's Principles of Dance and Movement Notation, with 114 Basic Movement Graphs and Their Explanation*. Boston: Plays, Inc.
- Lalević, M. (2004). *Sinonimi i srodne reči srpskohrvatskog jezika*. Beograd: Nolit AD.
- Langdon, S. W. & Petracca, G. (2010). Tiny dancer: Body image and dancer identity in female modern dancers. *Body Image*, 7, 360-363.

- Langer, S. (1990). *Problemi umetnosti*. Niš: Gradina.
- Layson, J. (1994). Historical perspectives in the study of dance. In J. Adshhead-Lansdale, & J. Layson (Eds.), *Dance History: An Introduction*, (pp. 4-17). London & New York: Routledge.
- Leanderson, J., Eriksson, E., Nilsson, C., & Wykman, A. (1996). Proprioception in classical ballet dancers. A prospective study of the influence of an ankle sprain on proprioception of the ankle joint. *American Journal of Sports Medicine*, 24(3), 370-374.
- Lee, K. M., Kim, C. M., & Woo, S. H. (2001). fMRI Comparison between expert and novice perception of dance. *NeuroImage*, 6, 907.
- Leste, A. & Rust, J. (1984). Effects of dance on anxiety. *Perceptual and Motor Skills*, 58(3), 767- 772.
- Lewis, R. & Scannell, E. (1995). Relationship of body image and creative dance movement. *Perceptual and Motor Skills*, 81(1), 155-160.
- Limón, J. (1955). Composing a Dance. *Juilliard Rewiev II*, 17-25.
- Lipps, T. (1906). *Aesthetik: Psychologie des Schönen und der Kunst* (Vol. 2ndr.) Hamburg: Leopold Voss.
- Lolich, M., Vázquez, G. H., Zapata, S., Hakiskal, K. K., & Hakiskal, H. S. (2015). Affective temperaments in tango dancers. *Journal of Affective Disorders*, 173(1), 27-30.
- Lovatt, P. (2013). Dance psychology. *Psychology Review*, 19(1), 18-21.
- Lovatt, P. (2016). This is why we dance. *BBC Science Focus*, 64-67.
- Lovatt, P. (2018). *Dance psychology*. UK: Nortfolk.
- Low, K. G. & Ritter, M. (1998). Letter: Responce to Cruz and Sabers. *The Arts in Psychotherapy*, 25(2), 105-108.
- Luck, G. & Sloboda, J. A. (2009). Spatio-temporal cues for visually mediated synchronisation. *Music Perception*, 26(5), 465-473.
- MacDonald, J. (2006). Dancing with demons. Dance movement therapy and complex post-traumatic stress disorder. U H. Payne (Ed.), *Dance Movement Therapy. Theory, Research and Practice* (pp. 49-70). London and New York: Routledge.
- Magazinović, M. (1951). *Istorija igre*. Beograd: Prosveta.
- Malbon, B. (1998). *Clubbing: Dancing, Ecstasy and Vitality*. London: Routledge.
- Maletić, A. (1986). *Knjiga o plesu*. Zagreb: Kulturno-prosvetni sabor Hrvatske.

- Maraz, A., Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Why do you dance? Development of the dance motivation inventory (DMI). *PLoS One*, 10(3), e0122866.
- Marcos, Y. Q., Sebastián, M. Q., Aubalat, L. P., Ausina, J. B., & Treasure, J. (2013). Peer and family influence in eating disorders: A meta-analysis. *European Psychiatry*, 28, 199-206.
- Margariti, A., Ktonas, P., Hondraki, P., Daskalopoulou, E., Kyriakopoulos, G., Economou, NT, Tsekou, H., Paparrigopoulos, T., Barbousi, V., & Vaslamatzis G. (2012). An application of the primitive expression form of dance therapy in a psychiatric population. *The Arts in Psychotherapy*, 39, 95-101.
- Marković, S. (2007). *Opažanje dobre forme*. Beograd: Univerzitet u Beogradu.
- Marković, S. (2010). Aesthetic experience and the emotional content of paintings. *Psihologija*, 43(1), 47-64.
- Marković, S. (2012). Components of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *i-Perception*, 3(1), 1-17.
- Marković, S. (2017). *Domeni estetske preferencije. Od estetskog stimulusa do estetskog doživljaja*. Beograd: Univerzitet u Beogradu – Filozofski Fakultet.
- Martin, J. (1939). *Introduction to the Dance*. New York: Dance Horizons.
- Martin, J. (1965). *The Modern Dance*. Brooklyn: Dance Horizons, Ins.
- Matsumoto, C. (1985). Dance research: Problem situation and learning of problem solving II—Qualities of movements and feeling values. *Lecture at the Tenth Congress of the International Association of Physical Education and Sport for Girls and Women*, Lerwick.
- Maslow, A. (1962). *Religion, Values, and Peak Experiences*. New York: Viking.
- Maus, M. (1950). *Sociologie et Antropologie*. Paris.
- McCarthy, R., Blackwell, A., deLahunta, S., & Wing, A. (2006). Bodies meet minds: Choreography and cognition. *Leonardo*, 39(5), 475-478.
- McConachie, B. (2008). *Engaging Audiences: A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*. New York: Palgrave Macmillan.

- McEwena, K., & Younga, K. (2011). Ballet and pain: reflections on a risk-dance culture. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 3, 152-173.
- McFee, G. (1992). *Understanding Dance*. London & New York: Routledge.
- McKechnie, S. (2002). Movement as metaphor: the construction of meaning in the choreographic art. U C. Stevens, D. Burnham, G. McPherson, E. Schubert, & J. Renwick (Eds.), *Proceedings of the 7th international conference on music perception & cognition (ICMPC7)*. Adelaide: Causal Productions.
- McKechnie, S. & Stevens, K. J. (2009). Visible Thought. Choreographic cognition in creating, performing, and watching contemporary dance. U J. Butterworth & L. Wildschut (Eds.), *Contemporary Choreography: A critical reader* (pp. 38-51). New York: Routledge.
- McNeill, W. (1995). *Keeping together in time: Dance and drill in human history*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Meekums, B. (2005). *Dance Movement Therapy. A creative Psychotherapeutic Approach*. London: SAGE Publications.
- Menninghaus, W., Wagner, V., Hanich, J., Wassiliwizky, E., Kuehnast, M., & Jacobsen, T. (2015). Towards a psychological construct of being moved. *PloS ONE* 10:e0128451.
- Merom, D., Ding, D., & Stamatakis, E. (2016). Dancing participation and cardiovascular disease mortality: a pooled analysis of 11 population-based British cohorts. *American Journal of Preventive Medicine*, 50, 756-760.
- Miceli, M., & Castelfranchi, C. (2003). Crying: discussing its basic reasons and uses. *New Ideas in Psychology*, 21, 247-273.
- Milivojević, Z. (2005). *Emocije*. Novi Sad: Prometej.
- Montero, B. (2006). Proprioception as an aesthetic sense. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(2), 231-242.
- Montero, B. (2012). Practice makes perfect: The effect of dance training on the aesthetic judge. *Phenomenology and the Cognitive Science*, 11(1), 59-68.
- Montero, B. (2016). *Though in Action. Expertise and the Conscious Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Moore, M. (2007). Golgi tendon organs: neuroscience update with relevance to stretching and proprioception in dancers. *Journal of Dance Medicine & Science*, 11(3), 85-92.

- Morosin, M. S. (2007). Mirror neurons, meaning and imitation: facts and speculations on language acquisition. *Studi di Glottodidactica*, 4, 90-112.
- Mullis, E. (2006). Performative somaesthetics: principles and scope. *Journal of Aesthetic Education*, 40(4), 104-117.
- Murrock, C. J. & Heifner Graor, C. (2014). Effects of dance on depression, physical function, and disability in underserved adults. *Journal of Aging and Physical Activity*, 22, 380-385.
- Netz, Y. & Lidor, R. (2003). Moods alternations in mindful versus aerobic exercise modes. *Journal of Psychology*, 137, 405- 419.
- Neubauer, H. (2006). *Umetnost koreografije*. Ljubljana: Javni sklad Republike Slovenije za kulturne dejavnosti.
- Neveu-Kringelbach, M. & Skinner, J. (2014). *Dancing Cultures: Globalization, Tourism and Identity in the Anthropology of Dance*. New York: Berghahn Books.
- Niedenthal, P. M. (2007). Embodying Emotion. *Science*, 316(5827), 1002-1005.
- Nordin, S. M. & Cumming J. (2005). Professional Dancers Describe Their Imagery: Where, When, What, Why, and How. *The Sport Psychologist*, 19(4), 395-416.
- Notarnicola, A., Maccagnano, G., Pesce, C., Pierro, S., Tafuri, S., & Moretti, B. (2014). Effect of teaching with or without mirror on balance in young female ballet students. *BMC Research Notes*, 7, 426.
- Ognjenović, P. (2003). *Psihološka teorija umetnosti*. Beograd: Gutenbergova Galaksija.
- Ortega Rubio, A. (2008). Male and female dancing styles: The Sevillian school. *Rutas flamencas* (pp. 39-43). Junta de Andalucía, Consejería de Cultura: Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales.
- Pallaro, P. (2006). *Authentic Movement. A collection of Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow*. London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Pallaro, P. (2007). *Authentic Movement. Moving the Body, Moving the Self, Being Moved. A Collection of Essays. Volume Two*. London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Pallister, E., & Waller, G. (2008). Anxiety and eating disorders: understanding the overlap. *Clinical Psychology Review*, 28, 366-386.

- Panić, V. (1997). *Psihologija i umetnost*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Panić, V. (1998). *Rečnik psihologije umetničkog stvaralaštva*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Paxton, S. J., Eisenberg, M. E., & Neurnark-Sztainer, D. (2006). Prospective predictors of body dissatisfaction in adolescent girls and boys: A five-year longitudinal study. *Developmental Psychology*, 42, 888–899.
- Payne, H. (2006). *Dance Movement Therapy. Theory, Research and Practice*. London and New York: Routledge.
- Pellezzi, F. (1965). *Les Rituels Mimiques et Musicaux de Peuples Primitifs*. Salzburg.
- Pinch, G. (2002). *Handbook of Egyptian Mythology*. England, Oxford: ABC-CLIO, Inc.
- Pinkola Estes, K. (2017). *Žene koje trče s vukovima. Mitovi i priče o arhetipu divlje žene*. Podgorica: Nova knjiga.
- Polovina, M. & Marković, S. (2006). Estetski doživljaj umetničkih slika. *Psihologija*, 39(1), 39-55.
- Press, C. M. & Warburton, E. C. (2007). Creativity research in dance. U I Bresler (Ed.), *International Handbook of Research in Arts education* (pp. 1273-1288). Springer.
- Proske, U. (2006). Kinesthesia: The role of muscle receptors. *Muscle & Nerve*, 34, 545-558.
- Radell, S. A., Adame, D. D., & Cole, S. P. (2002). Effect of teaching with a mirror on body image and locus of control in women ballet dancers. *Perceptual and Motor Skills*, 95, 1239-1247.
- Rand, M. L. (2002). Mirror neurons: somatic empathy and counter-transference. *Annals of American Psychotherapy Association*, 5, 32.
- Ravaldi, C., Vannacci, A., Bolognesi, E., Stafania, M., Faravelli, C., & Ricca, V. (2006). Gender role, eating disorder symptoms, and body image concern in ballet dancers. *Journal of Psychosomatic Research*, 61, 529-535.
- Reason, M. (2006). Young Audience and live Theatre, Part 1: Methods, Participation and Memory in Audience Research. *Studies in the Theatre Performance*, 26(22), 129-145.

- Reason, M. & Reynolds, D. (2010). Kinesthesia, empathy and related pleasures: an inquiry into audience experience of watching dance. *Dance Research Journal*, 42(2), 49-75.
- Rečnik srpskog jezika. *Izmenjeno i popravljeno izdanje*. (2011). Novi Sad: Matica Srpska.
- Reel, J. J., SooHoo, S., Jamieson, K. M., & Gill, D. L. (2005). Femininity to the extreme: Body image concerns among college female dancers. *Women in Sport & Physical Activity Journal*, 14, 39-51.
- Reinhardt, U. (1999). Investigations into synchronization of heart rate and musical rhythm in a relaxation therapy in patients with cancer pain. *Forschende Komplementarmedizin*, 6(3), 135-141.
- Repp, B. H. & Penel, A. (2004). Rhythmic movement is attracted more strongly to auditory than to visual rhythms. *Psychological Research*, 68(4), 252-270.
- Reynolds, D. (2007). *Rhythmic Subjects: Uses of Energy in the Dances of Mary Wigman, Martha Graham and Merce Cunningham*. Alton: Dance Books.
- Reynolds, D. & Reason, M. (Eds.) (2012). *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practice*. USA: University of Chicago Press.
- Risner, D. (2000). Making dance, making sense: epistemology and choreography. *Research in Dance Education*, 1(2), 155-172.
- Rizzolati, G., Fadiga, L., Fogassi, L., Gallese, V. (1996). Premotor cortex and recognition of motor actions. *Cognitive Brain Research*, 3, 131-141.
- Rizzolati, G. & Craighero, L. (2004). The mirror neuron system. *Annual Review of Neuroscience*, 27, 169-192.
- Rohde, P., Stice, E., & Marti, C. N. (2015). Development and predictive effects of eating disorder risk factors during adolescence: Implications for prevention efforts. *International Journal of Eating Disorders*, 48, 187-198.
- Ronström, O. (1989). The dance event – a terminological and methodological discussion of the concept. U L. Torp (Ed.), *The Dance Event: a Complex Cultural Phenomenon* (pp. 21-29). Copenhagen: ICTM Study Group on Ethnocoerology.
- Royce, A. P. (1977). *The Anthropology of dance*. Bloomington and London: Indiana University Press.

- Russell-Bowie, D.E. (2013). What? Me? Teach dance? Background and confidence of primary preservice teachers in dance education across five countries. *Research in Dance Education*, 14(3), 216–232.
- Runco, M. A. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 55, 657–687.
- Runco, M. A. & Garrett, J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Sachs, C. (1933). *Eine Weltgeschichte des Tanzes*. Berlin: Dietrich Reimer, Ernst, Vohsen.
- Sachs, C. (1953). *Rhythm and Tempo: a Study in Music History*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Sakata M., Shiba M., Maiya K., & Tadenuma, M. (2004). Human body as the medium in dance movement. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 77(3), 427–444.
- Savić, S. (2006). *Svenka Savić o igri i baletu: Pogled u nazad*. Novi Sad: Futura publikacije, Ženske studije i istraživanja.
- Schaverien, J. (2005). Art, dreams and active imagination: a post-Jungian approach to transference and the image. *Journal of Analytical Psychology*, 50, 127–153.
- Schieffelin, E. I. (1976). *The Sorrow of the Lonely and the Burning of the Dancers*. New York: St. Martin Press.
- Schnall, S., Roper, J., & Fessler, D. M. (2010). Elevation leads to altruistic behavior. *Psychological Science*, 21, 315–320.
- Schubert, T. W., Zickfeld, J. H., Seibt, B., Fiske, A. P. (2016). Moment-to-moment changes in being moved match changes in perceived closeness, weeping, goosebumps, and warmth: time series analyses. *Cognition and Emotion*. 10.1080/02699931.2016.1268998 [Epub ahead of print].
- Sebanz, N., Bekkering, H., & Knoblich, G. (2006). Joint action: Bodies and minds moving together. *Trends in Cognitive Sciences*, 10, 70–76.
- Seibt, B., Schubert, T. W., Zickfeld, J. H., & Fiske, A. P. (2017). Interpersonal closeness and morality predict feelings of being moved. *Emotion*, 17, 389–394.
- Shabbott, B. A., & Sainburg, R. L. (2010). Learning visuomotor rotation: simultaneous visual and proprioceptive information is crucial for visuomotor remapping. *Experimental Brain Research*, 203, 75–87.

- Sherrington, C. S. (1907). On the proprioceptive system, especially on its reflex aspect. *Brain*, 29, 467-485.
- Shusterman, R. (2005). Somaesthetics and Burkes Sublime. *British Journal of Aesthetics*, 45(4), 323-341.
- Siegel, M. (1972). *At the Vanishing Point*. New York: Saturday Review Press.
- Smith-Autard, J. (2010). *Dance composition. A practical guide to creative success in dance making*. London: Mathuen Drama.
- Silvia, P. J. (2005). What is interesting? Exploring the appraisal structure of interest. *Emotion*, 5, 89-102.
- Solomon R., Solomon J., Micheli L. J. et al. (2001). Personality profile of professional and conservatory student dancers. *Medical Problems of Performing Artists*, 16(3), 85-93.
- Spencer, H. (1855). *Principles of Psychology*. London: Longman & Co.
- Spencer, P. (1988). *Society and Dance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- St John, G. (Ed.) (2004). *Rave Culture and Religion*. London: Routledge.
- St John, G. (Ed.) (2008). Trance tribes and dance vibes: Victor Turner and electronic dance music culture. U G. St John (Ed.), *Victor Turner and Contemporary Cultural Performance* (pp. 149-173). Berghan Books.
- Steller, G. (2003). *Steller's History of Kamchatka: Collected Information Concerning the History of Kamchatka, Its Peoples, Their Manners, Names, Lifestyles, and Various Customary Practices*. Rasmuson Library Historical Translation Series, V. 12. (Book 12). Alaska: University of Alaska Press, First Edition.
- Stern, W. (1938). *General Psychology from the Personalistic Standpoint*. New York: The Macmillan Company.
- Stevens, K., McKechnie, S., Malloch, S., & Petocz, A. (2000). Coreographic cognition: Composing Time and Space. U C. Woods, G. Luck, F. Seddon, J. A. Sloboda & S. O'Neill (Eds.), *Proceedings of the 6th International Conference on Music Perception and Cognition*, Keele, UK: Department of Psychology, Keele University, August.
- Stevens, C., Malloch, S., McKechnie, S., Steven, N. (2003). Choreographic cognition: the time-course and phenomenology of creating a dance. *Pragmatics & Cognition*, 11, 299-329.

- Stevens C., & McKechnie, S. (2005). Thinking in action: thought made visible in contemporary dance. *Cognitive Processing*, 6, 243-252.
- Stevens, K. & Glass, R. (2005). Choreographic Cognition: Investigating the Psychological Processes Involved in Creating and Responding to Contemporary Dance. Conference Proceedings: *Dance Rebooted: Initializing the Grid*. Australia: Ausdance National.
- Stevens, C., Glass, R., Scuhubert, E., Chen, J., & Winskel, H. (2007). Methods for Measuring Audience Reaction. Sydney: *The Inaugural International Conference on Music Communication Science*. December, 155-158.
- Stevens, C. J., Schubert, E., Morris, R. H., Frear, M., Chen, J., Healey, S., Schoknecht, C. & Hansen, S. (2009). Cognition and the temporal arts: investigating audience response to dance using PDAs that record continuous data during live performance. *International Journal of Human Computer Studies*, 67, 800-813.
- Stevens, C., Winskel, H., Howell, C., Vidal, L. M., Milne-Home, J., & Latimer, C. (2009). Direct and indirect methods for measuring audience reactions to contemporary dance, paper presented to World Dance Alliance Global Summit: *Dance dialogues: conversations across cultures, art forms, practices*. Brisbane, Qld., 12-18 July.
- Stevens, E. (2005). *Arijadnino klupko. Vodič kroz simbole čovečanstva*. Novi Sad: Stylos.
- Strick, M., de Bruin, H. L., de Ruiter, L. C., & Jonkers, W. (2015). Striking the right chord: Moving music increases psychological transportation and behavioral intentions. *Journal of Experimental Psychology Applied*, 21, 57-72.
- Strukus, W. (2011). Mining the gap: physically integrated performance and kinesthetic empathy. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 25(2), 89-105.
- Swami, V., & Tovée, M. J. (2009). A comparison of actual-ideal weight discrepancy, body appreciation, and media influence between street-dancers and non-dancers. *Body Image*, 6, 304-307.
- Škorc, B. (2012). *Kreativnost u interakciji. Psihologija stvaralaštva*. Zemun: MostArt.
- Tan, E. S., & Frijda, N. H. (1999). Sentiment in film viewing. U C. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion* (pp. 48-64). Baltimore, MD: John Hopkins University Press.

- Takahashi, M. & Olaveson, T. (2003). Music, dance and raving bodies: raving as spirituality in the Central Canadian Rave Scene. *Journal of Ritual Studies*, 17(2), 72-96.
- Tatangelo, G., McCabe, M., Mellor, D., & Mealey, A. (2016). A systematic review of body dissatisfaction and sociocultural messages related to the body among preschool children. *Body Image*, 18, 86-95.
- Tarr, B., Launay, J., Cohen, E. & Dunbar, R. (2015). Synchrony and exertion during dance independently raise pain threshold and encourage social bonding. *Biology Letters*, 11: 20150767. <http://dx.doi.org/10.1098/rsbl.2015.0767>.
- Taylor, I. & Taylor C. (1995). *Psychology of Dance*. USA: Human Kinetics.
- Telegan, A. & Atkinson, G. (1974). Openness to absorption and self-altering experiences: A trait related to hypnotic susceptibility. *Journal of Abnormal Psychology*, 83, 268-277.
- Thaut, M. H., Trimarchi, P. D., & Parsons, L. M. (2014). Human brain basis of music rhythm perception: common and distinct neural substrates for meter, tempo and pattern. *Brain Sciences*, 4, 428-452.
- Thaut, M. H., McIntosh, G. C., & Hoemberg, V. (2015). Neurobiological foundations of neurologic music therapy: rhythmic entrainment and the motor system. *Frontiers in Psychology*, 5.
- Thomas, C. (1980). *Aesthetic and Dance. American Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance*. Washington DC: National Dance Association.
- Tiggemann, M., & Slater, A. (2001). A test of objectification theory in former dancers and non-dancers. *Psychology of Women Quarterly*, 25, 57-64.
- Tormodsdatter Færøvik, H. U. (2017). *Music and heart rate. Physiological effects from listening to music in different tempos*. Master Thesis. Bergen: Universitetet i Bergen det Psykologiske Fakultet.
- Turner, B. (2008). Somaesthetics and the critique of Cartesian Dualism Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics. *Body and Society*, 14(3), 129-133.
- Tufnel, M. & Crickmay, C. (2006). *Body, Space, Image*. London: Dance Books.
- Tversky, B. & Hard, B. M. (2009). Embodied and disembodied cognition: Spatial perspective-taking. *Cognition*, 110(1), 124-129.

- Umiltà, M. A., Kohler, E., Gallese, V., Fogassi, L., Fadiga, L., Keysers, C., & Rizzolatti, G. (2001). I know what you are doing: A neuropsychological Study. *Neuron*, 31, 155-165.
- Uzelac, M. (2003). *Estetika*. Novi Sad: Stylos.
- Vaganova, A. (1969). *Basic Principles of Classical Ballet. Russian Ballet Technique*. Courier Dover Publications.
- Valéry, P. A. (1923). *L'Ame et la danse*. Paris: Librairie Gallimard.
- Vingerhoets, A. J. J. M., & Bylsma, L. M. (2016). The riddle of human emotional crying: a challenge for emotion researchers. *Emotion Review*, 8, 207–217.
- Vukadinović, M. (2002). *Flamenko: Između tišine i usklika*. Novi Sad: Futura.
- Vukadinović, M. & Žugić, V. (2012). How does the scenography contribute to the aesthetic experience of the performances of different types of artistic dance? 22nd Biennial Congress of The International Association of Empirical Aesthetics (IAEA). *Aesthetics@Media, Arts and Culture*. National Taiwan Normal University – Taipei, Taiwan, R.O.C. 22-25, 08. 2012. Abstract and full paper, 46–57.
- Vukadinović, M. & Marković, S. (2012). Aesthetic experience of dance performances. *Psihologija*, 45(1), 23-41.
- Vukadinović, M. (2013). An audience's subjective experience of the freedom of artistic expression in different dance forms from the perspective of the cultural psychology of creativity. *Universitas Psychologica*, 12(3), 709-723.
- Vukadinović, M. (2014). Uticaj koreografije na subjektivni doživljaj različitih tipova plesa. Zbornik radova sa XX naučnog skupa *Empirijska istraživanja u psihologiji*, 28-30 mart 2014. Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu, 54 – 62.
- Vukadinović, M. (2015). Estetski doživljaj koreografija savremene igre. Zbornik radova sa XXI naučnog skupa *Empirijska istraživanja u psihologiji*, 28-30 mart 2015. Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu, 54-62.
- Vukadinović, M. (2016a). Ples kao izraz aktivne imaginacije: umetnički, psihološki i psihoterapijski aspekti. *Zbornik Matice srpske za društvene nauke*, 155-156(2), 339-352.
- Vukadinović, M. (2016b). Authentic dance movement: Connotative dimension of meaning. 12th International Conference „Days of Ap-

- plied Psychology 2016". CONTEMPORARY PSYCHOLOGY AND PRACTICE, Faculty of Philosophy, Niš, Serbia, September 30 - October 1, 2016, International Thematic Proceedia, 261-267.
- Vukadinović M. (2017a). Flamenco dance: perceptions, cultural aspects and possibilities for its use in psychotherapy. In S. Reid (Ed.), *Dance. Perceptions, Cultural Aspects and Emerging Therapies* (pp. 147-172). New York: Nova Science Publishers.
- Vukadinović, M. (2017b). *Doživljaj umetničkog dela u psihologiji stvaralaštva*. Novi Beograd: Visoka škola za kulturu i komunikacije.
- Vukadinović, M. & Marković, S. (2017). The relationship between the dancers' and the audience's aesthetic experience. *Psihologija*, 50(4), 465-481.
- Vukadinović, M. & Vitkay-Kuczera A. (2017). Aesthetic experience of contemporary dance choreographies: The influence of the choreographer's style and the observer's identification with story. *Visual Sciences of Art Conference – VSAC*, August 25-27. Germany: Berlin.
- Vukadinović, M., Marković, S., & Vitkay-Kuczera A. (2017). Watching contemporary dance choreographies: Relationship between observers' somatic reactions and aesthetic experience *Poster presented at the European Conference on Visual Perception 2017, Berlin, Germany*.
- Vučković, Ž. (2007). *Estetika i kultura medija*. Novi Sad: "CEKOM" Books D. O. O.
- Zamarovský, V. (1985). *Junaci antičkih mitova. Leksikon grčke i rimske mitologije*. Zagreb: Školska knjiga.
- Zebec, T. (1991). Plesni događaji u mesopusnim običajima Punta. *Etnološka tribina*, 14, 169-184.
- Zentner, M. & Eerola, T. (2010). Rhythmic engagement with music in infancy. *PNAS*, 107(13), 5768-5773.
- Zickfeld, J. H. (2015). *Heartwarming Closeness: Being Moved Induces Communal Sharing and Increases Feelings of Warmth*. Master's Thesis. Oslo: University of Oslo.
- Žunić, D. (2004). *Vesela estetika*. Niš: Zograf.
- Walker, S. C. & McGlone, F. P. (2013). The social brain: neurobiological basis of affiliative behaviours and psychological well-being. *Neuropeptides*, 47, 379-393.

- Ward, C. V. (2002). Interpreting the posture and locomotion of *australopithecus afarensis*: Where do we stand? *American Journal of Physical Anthropology*, 35, 195- 215.
- Warren, G. W. (1990). *Classical Ballet Technique*. University of Southern Florida.
- Whitehouse, M. S. (1979). C. G. Jung and dance therapy. Two major principles. U P. L. Bernstein (Ed.), *Eight Theoretical Approaches in Dance/ Movement Therapy*. Dubuque, Iowa: Kendall/Hunt.
- Wassiliwizky, E., Jacobsen, T., Heinrich, J., Schneiderbauer, M., & Menninghaus, W. (2017). Tears falling on goosebumps: co-occurrence of emotional lacrimation and emotional piloerection indicates a psychophysiological climax in emotional arousal. *Frontiers in Psychology*, 8, 41.
- Wassiliwizky, E., Wagner, V., Jacobsen, T., Menninghaus, W. (2015). Art-elicited chills indicate states of being moved. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9, 405–416.
- West, J., Otte, C., Geher, K., Johnson, J., & Mohr, D. C. (2004). Effects of Hatha yoga and African dance on perceived stress, affect, and salivary cortisol. *Annals of Behavioral Medicine*, 28(2), 114-118.
- Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin Review*, 9(4), 625-636.
- Winkler, I., Haden, G., Lading, O., Sziller, I., & Honig, H. (2009). New-born infants detect the beat in music. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106, 2468-2471.
- Witt, R. E. (1971). *Isis in the Ancient World*. Baltimore and London: John Hopkins University Press.