

ЕСТЕТИКА И ИГРА

зборник радова

Библиотека
ФИЛОЗОФСКА ИСТРАЖИВАЊА

ЕСТЕТИКА И ИГРА
зборник радова

Издавач
Естетичко друштво Србије
Риге од Фере 4, Београд

За издавача
др Небојша Грубор

Уредници
др Ива Драшкић Вићановић
др Уна Поповић
др Драган Ћаловић
др Марко Новаковић
мср Милош Миладинов
мср Саша Грбовић

Штампа

Ш Т А М П А

Тираж
100 примерака

ISBN 978-86-81712-18-4

Штампање овог зборника помогло је
Министарство просвете, науке
и технолошког развоја
Републике Србије

УДК 111.852(082.1)

ЕСТЕТИКА И ИГРА

зборник радова

Естетичко друштво Србије
Београд, 2022.

РЕЧ УРЕДНИКА

Зборник *Естетика и игра* окупља научне радове настале на основу излагања и дискусија на четрдесетидругој редовној годишњој научној конференцији Естетичког друштва Србије. Овај скуп је одржан у просторијама Завода за проучавање културног развитка у Београду, 12. и 13. маја 2022. године.

Тема овогодишње конференције и зборника радова посвећена је разматрању односа између естетике и игре. Појам игре врло често се појављује и у говору и у свакодневном животу људи. Управо ова учестала и најчешће саморазумљива употреба овог термина у различитим контекстима свакодневног језика доводи до потребе за његовим прецизнијим теоријским промишљањем и одређењем, али нам сведочи и о необично великом значају, богатству и неизбежности игре за различите аспекте разумевања људског искуства, живота и делања. Човек се, чак ни у пуној снази и зрелости и уз највеће напоре, не може ослободити игре, вероватно зато што је игра једно од његових основних обележја и потреба као свестраног, рационалног и културног бића. Универзална присутност игре огледа се како на индивидуалном плану, у животу сваког човека, тако и у култури, с обзиром да се она појављује као важно одређење и појава у свакој култури у познатом свету, односно кључни чинилац човековог односа према стварности у којој живи.

У том контексту, као једном од најважнијих и широко примењивих појмова, игри се може приступити из угла различитих научних и филозофских дисциплина, као и уметности. Једна од њих је свакако и естетика. Више естетичких појмова директно или индиректно је упућено на игру: то су, примера ради, фантазија, естетски доживљај и укус, подражавање и стваралаштво и многи други, док се исто тако може рећи и да све уметности своје порекло имају у прастарој ритуалној игри. Естетске вредности попут комичног, лепог, сентименталног, моћног, суптилног и других такође су упућене на игру и на овај или онај начин су оличење човекове друштвености и нагона за игром. Отуда се може рећи да је игра не само један од појмова естетике, него базични естетички појам.

Савремени развој и усложњавање поља информационих технологија, као и измештање људске интеракције и комуникације у вештачки виртуелни простор, отвара и једно ново подручје и могућности у оквиру којих се игра не само манифестује, него се и мимо реалног физичког света и његових ограничења овај феномен може и разумети под другачијим условима. У том смислу игра поред стандардног корпуса хуманистичких наука постаје и релевантан предмет у контексту промишљања нових медија и нових облика уметничких пракси. Осим што у сваком смислу суштински одликује човека, његов начин живота и појаве у култури, игра је пресудан фактор људске креативности, тачније превазилажења онога што нам је непосредно дато и утолико је важан чинилац људске слободе.

Зборник *Естетика и игра* организован је у две целине. Прва целина која носи наслов *Естетика и игра: теоријски оквир* обухвата радове који однос естетике и игре разматрају у најширим оквирима и с обзиром на начин на који различита филозофска становишта промишљају појам и феномен игре. Друга целина зборника, *Естетика и игра: перспективе*, окупља низ хетерогених радова који однос естетике и игре разматрају и проблематизују у контексту појединачних уметности, пракси и медија.

Зборник отвара рад Небојше Грубора, чије излагање је било и уводно излагање конференције. Рад разматра Хегелов приговор упућен естетици у „Уводу” у *Предавања у естетици*, којим Хегел изражава сумњу у културну релеванцију уметности схваћену као пријатну игру која служи уживању. Полазећи од Гадамерове експликације феномена игре аутор објашњава на који начин Хегел разуме појам игре као основни естетички појам и посредством њега формулише своју идеју уметности, показујући да уметност прожета исправно схваћеном игром изражава најдубље људске интересе и најобимније истине духа.

Прилог професора Драгана Жунића је посвећен (пре)испитивању оправдања делатности естетичара разматрањем естетичког промишљања појма игре. Анализом филозофско-антрополошко-естетичких рефлексија о појму игре аутор настоји да одбрани тезу да бављење појмом игре у естетици није залудно и не представља „теорију ради теорије”, већ да је игра неизоставна инстанца уметности и антрополошки одговорне естетике.

Рад професора Богомира Ђукића приступа игри као фундаменту за читав свет уметности. Анализом различитих филозофско-естетичких становишта о игри, он показује како феномен игре измиче потпуном спознавању, и премда чини основу самог темеља уметности, игра остаје загонетна, тајна и недовољно истражена.

Професор Душан Пајин се бави анализом феномена игре који је присутан у промишљањима Фридриха Шилера, Бранка Радичевића, Фридриха Ничеа, Херберта Маркузеа, Јохана Хуизинге, Роже Кајао и Еугена Финка. Анализом различитих начина на који ови аутори приступају игри, аутор теоријски захвата и указује на ширину феномена и појма игре који је присутан не само у филозофском и естетичком контексту, већ и у књижевности, историји културе, антропологији, психологији, теорији комуникације, теоријама стратегије и тактике.

Студија Иве Драшкић Вићановић испитује везу између игре и слободе кроз анализу феномена „изопачавања игара” Роже Кајао. Сматрајући да се естетичка категорија игре заснива на категорији

слободе, Драшкић Вићановић формулише тезу да је губитак слободе кључни разлог изопачавања игара и заражавања игре стварношћу.

Прилог Саше Радовановића је посвећен анализи Кантовог појма игре из *Критике моћи суђења*. Своје испитивање Радовановић спроводи најпре одређујући појам игре с обзиром на везу са разумом и уобразиљом, затим са сврховитошћу без сврхе, и најзад показујући везу са Кантовим схватањем слободне лепоте.

Други део зборника отвара рад Дивне Вуксановић у ком она преиспитује традиционално схваћен концепт игре, и приступа феномену и појму игре кроз перспективу актуелне праксе и данашњег дигиталног доба. Разматрајући игру у њеном односу са слободом, Вуксановић испитује које су игре нашег времена доминантне и на који начин утичу на културу и естетичко мишљење, истовремено указујући на могућу критику данашње дигиталне културе.

Рад Срђана Мараша је посвећен разматрању положаја игре у садашњем капиталистичком, спектакуларистичком систему. Аутор настоји да покаже да губљењем критичке, рефлексивне димензије игре, њене критичке дистанце у односу на свакодневни живот и њеном спектакуларизацијом унутар савременог спектакуларистичког система, еманципаторски квалитети игре бивају злоупотребљени и она опстаје само као псеудолудизам који служи за производњу илузија.

У свом прилогу Срђан Шаровић теми скупа приступа промишљањем сродства и особености две уметности, игре и творења, разматрајући улогу игре у савременом раздуховљеном културном поретку. Тумачењем игре као природне уметности тела с једне стране, и творачке уметности којој је родоначелан дух с друге стране, Шаровић разматра на који начин нас културни образац насилним самеравањем ове две уметности удаљава од истине, афирмишући тезу о игри као умећу којим тело изражава своју истину.

Предраг Јакшић се бави питањем медијалности и материјалности извођења, следећи мисао теоретичарке Ерике Фишер-Лихте.

Медијалношћу изведбе Јакшић приступа разматрањем међусобног односа извођача и посматрача и феномена телесног коприсуства, док се материјалношћу извођења бави испитивањем три елемента – феномена телесности као дуализма тела извођача, просторности и тоналности изведбе.

У свом прилогу Уна Поповић проблематизује могућност естетике игре. Поповић спроводи анализу којом одговара на постављено питање да ли би уопште естетике игре требало да буде, разматрањем какав је карактер доминантног говора о игри у естетици, како се одређује и описује феномен игре у естетичком говору и промишљању и на који начин се схвата веза тела и игре.

Милош Миладинов у свом раду разматра могућност фудбалске игре као естетског феномена, односно као форме уметности, уколико она представља место догађања естетског. Миладинов теоријски захвата феномен фудбала као естетски разматрањем најпре фудбалске игре као догађања естетског, потом анализом рецептивног акта, а затим и продукције ове игре.

Небојша Бановић анализира Бадјуово схватање уметничке форме плеса које он конструише унутар своје инестетике. Показујући важност Бадјуовог схватања тела које игра у његовој филозофији плеса, Бановић такође испитује везу која постоји између игре и тела-мисли у Бадјуовој инестетици, разматрајући тезу да је плес синтеза ова два феномена, а самим тим и једна неуметничка могућност за уметност.

Саша Грбовић се бави естетиком игре схваћеном као филозофија уметности плеса. У свом раду Грбовић испитује специфичну природу естетског предмета уметности игре, односно уметничког дела игре, разматрањем улоге коју играч и његово тело имају у извођењу и стварању дела игре, као и међусобног односа између играча и кореографа у продуктивном, стваралачком акту.

Други део зборника се завршава прилогом Јадранке Божић, која се бави односом естетске вредности фантастике са игром у литерарном контексту. Кроз анализу књижевних дела, Божић пра-

Естетика и игра

ти тезу да продукција најбољих дела фантастике подразумева један играчки, слободни елемент.

Уредници:

др Ива Драшкић Вићановић

др Уна Поповић

др Драган Ђаловић

др Марко Новаковић

ма Милош Миладинов

ма Саша Грбовић

**ЕСТЕТИКА И ИГРА:
ТЕОРИЈСКИ ОКВИР**

Небојша Грубор

ПОЈАМ ИГРЕ У ХЕГЕЛОВОМ „УВОДУ” У ПРЕДАВАЊА О ЕСТЕТИЦИ

Апстракт: Хегел у свом „Уводу” у *Предавања у естетици* разматра приговор упућен естетици: да ли је уметност достојна да буде предмет научног и филозофског разматрања. Приговор изражава сумњу у културну релеванцију уметности, која је схваћена као пријатна игра која служи уживању. Хегел оповргава приговор против естетике на тај начин што операционализује Кантов и Шилеров естетички појам игре. Хегел износи тезу да уметност као слободно представљање света, заједно са религијом и филозофијом, изражава најдубље човекове интересе и најобимније истине духа. Уметност представља средњи измирујући члан између чулне природе и коначне стварности, с једне стране, и бесконачне слободе појмовног мишљења с друге стране.

Кључне речи: Хегел, Шилер, Кант, Гадамер, естетика, уметност, игра.

Увод

Намера расправе је да објасни на који начин Хегел (Hegel, G. W. F. (1770–1831)) у својим предавањима о естетици, прецизније у „Уводу” у његову *Естетику*¹ коју је недуго након његове смрти објавио Х. Г. Хотоа (Hotho, H.G. (1802–1873)), али и у „Уводима”

¹ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, Прев. Н. Поповић, БИГЗ, Београд, 1986., с. 3–90, Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik I*, Auf der Grundlage der *Werke* von 1832–1845

из предавања забележених од стране његових слушалаца², разуме појам игре као основни естетички појам. Најпре ће бити скициране основне црте филозофско-естетичког појма игре, пре свега у светлу Гадамеровог меродавног разјашњење феномена игре и везе овог појма са појмом уметности (I). Гадамерова експликација феномена игре требало би да послужи као мисаона позадина за исправно разумевање Хегелове теоријске операционализације појма игре на трагу Кантовог и Шилеровог схватања игре. Хегел посредством мисаоног садржаја филозофско-естетичког појма игре формулише своју идеју уметности као измирујућег средњег члана између чулне природе и коначне стварности, с једне, и бесконачне слободе појмовног мишљења, с друге стране, показујући да уметност прожета исправно схваћеном игром изражава најдубље људске интересе и најобимније истине духа (II).

Игра и уметност (Гадамер)

Игра (нем. *Spiel*) је елементарни феномен који прожима како животињски, тако и људски свет³. Људско биће је суштински одређено игром, а игра је један од централних феномена људске културе. Класично Шилерово (Schiller, F. (1759–1805)) учење о естетици игре говори о нагону за игром који посредује између па-

neu edierte Ausgabe, Redaktion Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1986, с. 11–124.

² Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Philosophie der Kunst*, Berlin 1823, Nachgeschrieben von H. G. Hotho, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, Felix Meiner, Hamburg, 2003, с. 1–46; Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst oder Ästhetik*, Nach Hegel im Sommer 1826, Mitschrift Friedrich Carl Hermann Victor von Kehler, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, B. Collenberg-Plotnikov, F. Iannelli und K. Beer, Wilhelm Fink, München, 2004, с. 1–31; Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst. Vorlesung von 1826*, Vorlesungsmitschrift von der Pfordten, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, J.-I. Kwon und K. Berr, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2005, с. 51–70; Hegel, G.W.F., *Vorlesung zur Ästhetik. Vorlesungsmitschrift Adolf Heinemann (1828/1829)*, Hrsg. A. P. Olivier und A. Gethman-Siefert, Wilhelm Fink, München, 2017, с. 1–26.

³ Gadamer, H.-G., „Das Spiel der Kunst“, с. 86.

сивно-примајућег нагона за материјом и активно-одређујућег нагона за формом, док је предмет нагона за игром лепота⁴. У позадини Шилеровог учења налази се антрополошка теза да је човек у правом смислу човек управо онда када се игра⁵. Одређена правила и самоограничења присутна у феномену игре упућују на нешто што одликује човека као човека⁶. У савременој филозофији нагон за игром је код Маркузеа (Н. Marcuse (1898–1979)) усмерен је против репресије инструменталног ума и принципа реалности, док Лукач (G. Lukacs (1885–1971)) прихвата хуманистичку димензију игре, али се ова димензија људскости не реализује идеалистички, већ путем политичке праксе⁷.

Ханс Георг Гадамер (Н.-Г. Gadamer (1900–2002)), такође, развија једну савремену естетичко-филозофску концепцију игре⁸. У тексту „Игра уметности”⁹ Гадамер полази од идеје да је уметност слична игри и да игра представља кључ разумевања феномена уметности.

Феномен игре није нам дат као нешто што је непосредно разумљиво. Игра је разумљива само за оне који разумеју и прихватају њена правила. Због тога игра стоји у посебном односу према стварности. Поступци и понашање у игри се разликује од поступака и понашања у уобичајном животу. У игри ми разумемо да нешто није „стварно”, већ „као да” је стварно, за игру је карактеристична, како каже Гадамер, „универзална модификација” „као-да”¹⁰, при-

⁴ Lotter, K., “Spiel”, с. 342, Шилер, Ф., „Писма о естетском васпитању човека”, с. 164.

⁵ Lotter, K., “Spiel”, с. 342. Уп. „Јер, најзад јасно да кажемо, човек се игра само онда када је у пуном значењу речи човек, и он је само онда човек када се игра”, Шилер, Ф., „Писма о естетском васпитању човека”, с. 168.

⁶ Gadamer, H.-G., “Das Spiel der Kunst”, с. 86.

⁷ Lotter, K., “Spiel”, с. 342.

⁸ Gadamer, H.-G., “Das Spiel der Kunst”, с. 86–93; упор. Gadamer, H.-G., “Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest”, с. 94–142, Гадамер, Х.-Г. *Истина и метода*, с. 131–151.

⁹ Gadamer, H.-G., “Das Spiel der Kunst”, с. 88.

¹⁰ Исто, с. 87.

сутна већ у игри животиња, када се нпр. разликује истински угриз од угриза у игри.

Као што феномен уметности није нешто што непосредно сустрећемо, тако и уметничка дела нису уобичајене ствари околног света. Уметничка дела немају непосредну сврху и нису употребљиве ствари којима смо иначе окружени. Суштинска карактеристика уметничких дела је да она нешто значе, нешто означавају и стоје за нешто¹¹. Уметничка дела се не исцрпљују у функционалности карактеристичној за употребне ствари које нас окружују. На овај начин уметничка дела посматра и Хегел када инсистира на томе да уметност – која је централни предмет естетике која је схваћена као филозофија уметности – није уметничка производња у смислу прављења производа који нечему служе и који зависе од унапред датих сврха, већ уметност базирана на независној и слободној уметничкој производњи¹².

Уметност, наставља Гадамер, не производи нешто што је на просто употребљиво, већ нешто што јесте или што упућује на нешто што је могло бити другачије, нешто што одступа и одудара од уобичајеног¹³. То друго и другачије се у уметничком делу доводи до речи и облика. Уметничко дело у том смислу стоји за нешто друго, у њему се доводи нешто друго до израза и у њему се појављује нешто друго¹⁴.

Додуше, уметничка дела се не исцрпљују сасвим у представљању нечег другог, већ она уједно, у најмању руку, предочавају и представљају и сама себе у свом изгледу и свом појављивању. Уметничка дела захтевају партиципацију у самим делима, да би уопште било могуће појављивање нечег другог и другачијег. Ова особина је нарочито очигледна код тзв. „транзиторних уметности”:

¹¹ Исто, с. 88–89.

¹² Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 8.

¹³ Gadamer, H.-G., “Das Spiel der Kunst”, с. 88.

¹⁴ Исто, с. 88–89.

музике, плеса и поезије¹⁵. У случају „транзиторних уметности” неопходно је да се у извођењу дела експлицитно учествује, да се дело репродукује¹⁶. Уметничко дело, дакле, није напросто усмерено на неку сврху, него представља и јесте нешто тек за некога ко га посматра, ко у њему учествује и успева да уметничко дело конструише и изгради. На тај начин се транзиторне уметности које се одигравају/изводе (плес, музика, поезија), али и искуство уметности опште доводи у сасвим уску везу са појмом игре¹⁷.

У другом кораку своје анализе Гадамер поставља питање о томе у чему се састоји особена структура и начин постојања уметничких дела, која им омогућава да она не буду напросто дата, већ да као творевине нешто значе, али с друге стране и стоје у том значењу сама за себе. Разјашњење термина и појма *мимесис* (подражавање, приказивање, представљање)¹⁸ омогућава да се захвати особена структура уметничких дела и начин њиховог постојања, тако да се уметничко дело не схвата напросто као преносилац неког унапред датог значења и поруке.

Грци су разликовали с једне стране производњу у смислу занатске производње, фабрикације употребљивог, како каже Гадамер, и с друге стране производњу у смислу миметичке производње, производње у којој се не прави било шта збиљско (у уобичајеном значењу речи), него се производи нешто у чему се нешто (друго) доводи до појаве и путем чега се нечему омогућава да се појави¹⁹. Оно што се појављује у уметничком делу такође није нешто напросто постојеће, већ се појављује оно што је у постојећем, у збиљи и стварности одлучујуће, принципијелно и опште важеће – нешто што има карактер идеалности²⁰. Оно што се појављује у уметнич-

¹⁵ Исто, с. 89.

¹⁶ Исто, с. 89.

¹⁷ Исто, с. 89.

¹⁸ Исто, с. 90.

¹⁹ Исто, с. 90.

²⁰ Исто, с. 91.

ком делу требало би да има извештан ранг да би постало предмет приказивања и подражавања у уметности.

Гадамер, с правом истиче, како већ мимичко представљање, које стоји у језгру касније шире схваћеног и примењеног појма *мимесис*-а, дакле, представљање путем гестова није некакво обмањивање или лицемерно и погрешно представљање, него се под феноменом мимике и геста подразумева подражавање/приказивање у смислу јасне и истините појаве нечега²¹.

Мимесис, као и мимика и гест, објашњава Гадамер, не циљају на однос копије и узора, не ради се о напору да се подражавањем приближи неком узору, него се ради о показивању/приказивању нечега, при чему то показивање/приказивање није пружање доказа (копија) за нешто што нам је иначе у стварности доступно и познато (оригинал)²². Не ради се о показивању од себе ка нечему другом. Грешни сматра Гадамер онај „ко на оно показујуће гледа, као пас на испружену руку“²³. Не ради се о показивању нечег стварног, збиљског него о показивању нечега што јесте или показивањем тек постаје видљивије од пуке збиље²⁴. Показивање, наставља Гадамер, требало би мислити као процес у ком се из налета збиљског мноштва стварности ишчитава (*heraus-gelesen*) нешто/неко једно²⁵. Чињеница да подражавање/приказивање/показивање има карактер привида (*Schein*) указује на тежак онтолошки проблем везан за питање шта и како јесте привид, појављивање односно приказивање нечега²⁶.

Ипак, за Гадамера је несумњива чињеница да бивствовање уметничког привида и показивања припада димензији саопштавања (*Mitteilung*)²⁷. Међутим, уметничко саопштавање није напро-

²¹ Исто, с. 90.

²² Исто, с. 91.

²³ Исто, с. 91.

²⁴ Исто, с. 91.

²⁵ Исто, с. 91.

²⁶ Исто, с. 90.

²⁷ Исто, с. 90.

сто преношење извесне поруке. Уметничко дело нам саопштава нешто што нам је заједничко, премда не увек и сасвим експлицитно разумљиво. При томе чак ни уметник, стваралац нема привилегију над оним што (се) саопштава: једном када се стваралац о нечему „изјаснио”, убудуће „дело” говори за њега²⁸.

Уметничко дело које нешто показује, не показује било шта, него нам показује и саопштава нешто што је приказивањем уздигнуто до извесне идеалности²⁹. Нешто је показано *као* нешто и у том показивању идентификовано и поново сазнато. *Мимесис*, миметичка уметничка производња и уметнички приказ, творевина, дело нису случајно појављивање овог или оног, него показивање нечега што поседује општу релевантност и има карактер идеалности. У овом погледу Хегел и Гадамер су сагласни.

Постоји, наиме, сличност између Гадамеровог теоријског става о томе како уметничка дела из налета мноштва издвајају и подражавају – односно омогућавају да се појави – оно што је од општег значаја и смисла, оно што на извештан начин идеално, омогућавајући нам на тај начин да сами себе боље разумемо и поново сазнамо, и Хегеловог става о томе да уметничко дело „... покреће човеков унутрашњи и спољашњи свет”, да оно „у облику једног предмета” представља нешто у чему човек „поново распознаје властито ја”³⁰ и како, најзад, уметничко дело „још није чиста мисао, али упркос своје чулности оно није више просто материјално биће као што су камење, биље и органски живот, већ чулни елеменат у њему је и сам нешто идеално, али као идеално, различито од идеалног у мисли, он у исто време још постоји споља као ствар”³¹.

Успешно *реализовање* уметничког представљања, како са продуктивне, тако и са рецептивне стране, одвија се на начин и у складу са правилима која су карактеристична за феномен игре.

²⁸ Исто, с. 91.

²⁹ Исто, с. 91.

³⁰ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 33.

³¹ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 40.

Уметничко представљање и показивање има структуру аналогну структури игре, и претпоставља као и у случају игре, прихватање правила имплицираних уметничким приказом. Уметничко представљање се при томе не сме изједначити са фабрикацијом употребљивог и корисног, већ се састоји у приказивању нечега што се као идеално и начелно издваја унутар збиље која нас иначе окружује.

Уметност и игра (Хегел)

Хегел у „Уводу” у *Предавања о естетици* на један несамо разумљив начин реферише на естетички релевантан појам игре. Он се додуше осврће на појам игре код Канта када говори о „Историјској дедукцији правога појма уметности”³², и (прећутно) реферише на Шилерово схватање игре у објашњавању теза из *Писама о естетском образовању човека*³³ међутим много је занимљивије и за разумевање Хегеловог особеног суштинског одређења уметности релевантно његово схватање појма игре у оквиру оповргавања приговора против естетике³⁴. У првом кораку, Хегел посредством појма (пријатне и пролазне) игре критикује уметност односно формулише могући приговор упућен уметности, да би затим, у другом кораку, поново се ослањајући на појам (слободне) игре – који сада према свом смислу и садржају одговара појму игре онако како је тај појам касније формулисан код Гадамера – Хегел *извршио одбрану уметности и оповргао приговор упућен естетици схваћеној као филозофија уметности*. На тај начин Хегелу у „Уводу” у *Предавања о естетици* појам пријатне и пролазне игре служи с једне стране за критику уметности, док с друге стране појам слободне игре служи за оповргавање исте те критике. Погледајмо како се развија мисаони ток Хегелове естетичке теорије у овом погледу.

³² Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 57, 59.

³³ Исто, с. 63.

³⁴ Исто, с. 5–15.

Премда је Баумгартен (А. Г. Baumgarten (1714–1762) више од пола столећа пре Хегела засновао естетику као научну и филозофску дисциплину³⁵, Хегел у „Уводу” у своја *Предавања о естетици* налази за сходно да размотри неколико приговора који се могу упутити естетици. Приговори су заправо упућени естетици која је код Хегела схваћена као филозофија уметности, а суштина приговора усмерена је на примарни предмет Хегелове естетике – уметност. На другим местима из сачуваних преписа његових предавања Хегел приговоре/замерке (*Einwürfe*)³⁶ против филозофије уметности, назива нешто блажим језиком уобичајеним представама (*gewöhnliche Vorstellungen*)³⁷, тешкоћама (*Schwierigkeiten*)³⁸ које има филозофија уметности, замеркама (*Bedenken*)³⁹ против филозофије уметности и најзад сумњом (*Bedenklichkeit*)⁴⁰ да ли је уметност уопште предмет науке.

Како у штампаној верзији естетике коју је у периоду од 1835–38 издао Хајнрих Густав Хото, и која су почев од свог другог издања из 1842. била основа за рецепцију Хегелове естетичке мисли, тако и у записима Берлинских предавања (из 1823., 1826. и 1828/29. године), налазе се, дакле, приговори, тешкоће, замерке и сумње које су упућене естетици схваћеној као филозофија уметности, а који су по својој природи приговори упућени уметности као предмету филозофије⁴¹.

³⁵ Упор. Грубор, Н., „Баумгартеново утемељење модерне естетике”, с. 600.

³⁶ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, с. 5, Hegel, *Vorlesungen über Ästhetik I*, Auf der Grundlage der Werke von 1832–1845, с. 13.

³⁷ Hegel, G. W. F., *Vorlesungen über die Philosophie der Kunst*, Berlin 1823, с. 1.

³⁸ Hegel, G. W. F., *Philosophie der Kunst oder Ästhetik*, Nach Hegel im Sommer 1826, с. 4.

³⁹ Hegel, G. W. F., *Philosophie der Kunst. Vorlesung von 1826*, с. 52.

⁴⁰ Hegel, G. W. F., *Vorlesungen zur Ästhetik. Vorlesungsmitschrift Adolf Heinemann (1828/1829)*, с. 3.

⁴¹ Упор. Грубор, Н., „Хегелово утемељење естетике путем одређења културноповесне функције уметности”, *Филозофија и друштво*, 24 (1), 2013., с. 205–207.

Први приговор састоји се у питању да ли је уметност доступна и подесна за научно-филозофско посматрање⁴², а други приговор у питању да ли је уметност достојна (würdig)⁴³ и вредна (wert)⁴⁴ да буде предмет научног размишљања. Први приговор ћемо овом приликом у целини оставити по страни.

Други приговор, којим се изражава сумња да ли је уметност достојна и вредна да се њоме бави филозофија, у штампаној верзији, има два међусобно повезана аспекта. Први аспект приговора тиче се питања да ли уметност схваћена као пријатељски дух, као нешто што украшава унутрашње и спољашње околности, ублажава озбиљност, уништава беспослицу на забаван начин, својим формама прожима околни свет почев од улепшавања дивљака па до велелепних храмова – да ли таква уметност представља нешто достојно и вредно филозофског и научног разматрања. Чини се, наиме, да „саме те форме падају изван правих крајњих циљева живота”⁴⁵, па према томе не изгледа примерено да се са научном озбиљношћу бавимо нечим, што у крајњој линији није озбиљно⁴⁶. Што можда није штетно, али несумњиво изгледа да опушта и слаби дух, да у целини представља луксуз, вишак и мекуштво.

Други аспект овог приговора, који ћемо овом приликом само поменути, гласи: чак и да је циљ уметности озбиљан, као што је то помирење ума и чулности, склоности и дужности (чиме је у извес-

⁴² Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, с. 7; Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik I*, с. 18; Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Philosophie der Kunst*, Berlin 1823, Nachgeschrieben von H. G. Hotho с. 1; Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst oder Ästhetik*, Nach Hegel im Sommer 1826, с. 4; Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst. Vorlesung von 1826*, с. 52; Hegel, G.W.F., *Vorlesung zur Ästhetik. Vorlesungsmitschrift Adolf Heinemann (1828/1829)*, с. 3.

⁴³ Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik I*, Auf der Grundlage der Werke von 1832–1845, с. 16; Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Philosophie der Kunst*, Berlin 1823, Nachgeschrieben von H. G. Hotho, с. 1.

⁴⁴ Hegel, G.W.F., *Vorlesung zur Ästhetik. Vorlesungsmitschrift Adolf Heinemann (1828/1829)*, с. 5.

⁴⁵ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, с. 5.

⁴⁶ Исто, с. 6.

ном смислу прихваћено Шилерово становиште), средство којим се реализује уметност представља форму која у себи има нешто проблематично и штетно, а то је форма обмане (*Täuschung*) и привида (*Schein*)⁴⁷. Другим речима и ако се уметност потчини озбиљнијим циљевима и из тих циљева црпи своју вредност, средства која при томе примењује су непримерена. Медијум у ком се појављује, реализује и егзистира уметност је форма обмане и привида. Закључак приговора у који је интегрисано негативно виђење уметности повезано са њеним карактером игре, гласи „као да лепа уметност не заслужује да буде предмет научног проучавања, јер она представља само једну пријатну игру и чак кад иде за озбиљнијим циљевима, она ипак стоји у противречности са природом тих циљева, уопште пак стоји само у служби оне игре тако и ове збиље, и у стању је да се послужи само обманом и привидом као елементима свог постојања и као средствима својих утицаја”⁴⁸.

Одговор на овај приговор, који је Хегел убрзо понудио, почиње понављањем приговора у ком се изнова помиње схватање уметности као игре „да ли је уметност достојна да буде предмет научног проучавања, свакако постоји случај када се уметност може применити као нека пролазна игра која треба да служи уживању и забави, украшавању наше околине, да спољашњу страну животних прилика учини пријатном и да путем украшавања истиче друге предмете”⁴⁹. Уметност којој се упућује овај приговор је уметност која нечему служи, која има извесну сврху као што је имају занатски производи. Уметност као пролазна игра је уметност која служи уживању и забави. Насупрот, оваквом схватању уметности која нечему служи и има извесну унапред дату и вредну сврху, Хегел супротставља појам уметности који би заправо требало да буде и јесте предмет естетике односно филозофије уметности. Уметност

⁴⁷ Исто, с. 6., уопр. Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik I*, Auf der Grundlage der Werke von 1832–1845, с. 17.

⁴⁸ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, с. 6, 7.

⁴⁹ Исто, с. 8.

у свом правом значењу није занатска производња са одређеном датом, мање или више узвишеном сврхом, него уметност као слободна делатност, уметност која је слободна и према средствима, према медијуму своје реализације и према својим циљевима. Хегел напушта појам уметности као нечега што служи нечему другом у име појма уметности као слободне производње предмета (уметничких дела) која у себи самима имају сопствену сврху.

Након овог резимеа и ограничавања појма уметности на слободну уметности, следи Хегелово аргументовано паралелизовање уметности и науке. Уметност која је слободна и по циљевима и по средствима је уметност која се не држи спољашњих унапред датих циљева и сврха, која може да експериментира са својим средствима израза и која није уметност посвећена ономе што нам је напросто унапред дато, него је то уметност о ономе што може да буде другачије, која рачуна са оним што је могуће. Таква уметност, може додуше да задржи и корисну страну, али та страна уметности остаје нешто споредно и, ако постоји, узгредно. Хегел, пореди научну мисао и уметничку делатност и производњу „Што уметност уопште може да служи и другим циљевима и да у том случају буде нешто узгредно, то је уосталом нешто што важи исто тако за мишење. Јер, с једне стране, наука се заиста као послушни разум може употребити за коначне циљеве и за случајна средства ... с друге пак стране, она се такође ослобађа ове сврхе, да би се у слободи и независности уздигла до истине у којој се самостално надахњује само својим властитим циљевима”⁵⁰ Научна мисао може да се користи за коначне циљеве и сврхе, али се наука, а аналогно томе сматра Хегел и уметност, може ослободити ове функције да нечему служи. Као што наука служи својим сопственим слободним циљевима – сазнању света, тако и уметност, мимо служења спољашњим циљевима, према својој суштини служи само сопственим слободним циљевима – чулном и осећајном (само) представљању човека.

⁵⁰ Исто, с. 8, 9.

Управо уметност слободна од спољашњих циљева и слободна у трагању за изражајним средствима представљања човека, таква уметност дели област (апсолутног) духа заједно са религијом и филозофијом, а у свести истиче и изражава оно што је божанско, „најдубље човекове интересе и најобимније истине духа”⁵¹.

Теоријска сумња у вредност уметности преокреће се у теоријску глорификацију уметности која уз религију и филозофију представља највиши облик у ком апсолутни дух долази до свести о самом себи. Док се уметност која служи другим датим сврхама од забаве и разбире до изазивања различитих осећања ставља под паску теоријске негативне критике, дотле се слободна уметност теоријски позитивно уздиже у врхунско средство човековог самоодношења и самосазнања.

Уметност испуњава функцију самосазнања на тај начин што дух производи дела лепе уметности као измирујучи члан између оног спољашњег, чулног, пролазног, природе и коначне стварности, с једне стране, и чистих мисли и бесконачне слободе појмовног мишљења с друге стране⁵². Овако конципирана уметност своје посредовање изводи по узору на Канта⁵³ (слободна игра разума и уобразиље) и Шилера⁵⁴ (нагон за игром који измирује нагон за материјом/чулно и нагон за формом/мишљење)⁵⁵.

⁵¹ Исто, с. 9.

⁵² Исто, с. 9.

⁵³ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 59, упор. Кант, И., *Критика моћи суђења*, с. 109: „То стање слободне игре сазнајних моћи код једне представе, чиме бива дат неки предмет, мора бити такво да се може саопштити ... субјективна општа саопштивост тог начина представљања ... не може бити ништа друго до стање душевности у слободној игри разума и уобразиље”.

⁵⁴ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 63, упор. Шилер, Ф., „Писма о естетском одбразовању човека”, с. 163: „Нулни нагон тражи да буде одређен, он хоће да има свој објект; нагон за формом хоће сам да одређује, хоће да ствара свој објекат; нагон за игром ће, дакле, настојати да прима онако као што би сам стварао, и тако да ствара као што чуло настоји да прима”.

⁵⁵ Хегел, Г. В. Ф., *Естетика 1*, с. 62, 63.

Можда најпрегнантнији негативан и позитиван став о уметности Хегел формулише на два места из „Увода” из *Предавања о естетици*. Погрешно схватање уметности и њеног циља и садржаја усмереног на сврхе ван саме уметности Хегел формулише у реченици: „Наopakост се овде састоји у томе што онда уметничко дело треба да се односи на нешто друго што је за свест постављено као нешто суштинско, као нешто што треба да постоји, тако да би уметничко дело имало вредности само као корисно оруђе за остварење тог циља који изван уметности има самосталну вредност по себи”⁵⁶. Напротив исправно схватање уметности које дели и сам Хегел, формулисано је одмах у наставку „Супротно томе треба тврдити да уметност има дужност да открије истину у форми чулног уметничког уобличавања, да у њој прикаже ону измирену супротност, и да према томе има у себи своју крајњу сврху, у самом том приказивању и откривању. Јер остали циљеви, као што су поучавање, чишћење, поправљање, зарађивање новца, славољубље и честољубље, не тичу се уметничког дела као таквог и не одређују његов појам”⁵⁷.

Измирена супротност о којој говори Хегел, на другом месту назива се раном коју дух наноси самом себи и коју једино исти тај дух може да умири и залечи. Дух залечује самог себе посредством уметности која је начин помирења супротности „тај прекид коме дух приступа” каже Хегел „он исто тако уме да исцели; из сама себе он производи дела лепе уметности као први измирујући члан”⁵⁸.

Сврха уметности се према томе састоји у задовољавању човекове потребе коју Хегел формулише на следећи начин „Према томе општа потреба за уметношћу јесте утолико умна што покреће човека да унутрашњи и спољашњи свет истиче у својој духовној свести у облику једног предмета у коме поново распознаје своје властито

⁵⁶ Исто, с. 57.

⁵⁷ Исто, с. 57.

⁵⁸ Исто, с. 9.

ја. Потребу за том духовном слободом он задовољава тиме што, с једне стране, оно што јесте чини у унутрашњости самосталним, али то самостално биће он исто тако реализује у спољашњости и, према томе, оно што је у њему он у томе удвостручавању себе истиче за себе и за друге у опажању и сазнању”⁵⁹.

Како помирити појам и осећање, како пронаћи израз и помирење? Чини се само ако се следи схватање естетског феномена и уметности према моделу који је инаугурисао Кант схватајући суштину чистог естетског просуђивања као слободну игру разума и уобразиље. Ова игра, правилност односа разума и уобразиље одржавана неокончаном активношћу моћи суђења⁶⁰ говори о правилности, игри разума и уобразиље слободној од било ког конкретног (емпиријског) појма разума. Уобразиља је у игри слободна од појма, од унапред датих емпиријских сврха, али уједно није слободна од поимања правилности у свету у складу са целином нашег разумског оквира и поимања света које је њиме имплицирно, узимајући у обзир и појмове који превазилазе границе могућег искуства, као што је случај с појмовима ума, идејама. Хегелова интенција је следећа: уметност омогућава да се појмови о стварима око нас, о нама самима, о свету и целини, о оном божанском итд. појаве и постоје у уметничком делу. У уметничком делу егзистирају наше идеје о нама самима – а то је једини истински и прави садржај уметности.

Другим речима Хегелово схватање уметности као слободне игре омогућава да се разуме шта се у правилности нашег уметничког представљања света и нас самих представља. Одговор гласи: представљају се начини на који сами себе епохално условљено разумемо. У уметничким делима се – на основу правилности према моделу игре који се налази у језгру уметничког дела – појављују/ступају у егзистенцију идеје које имамо на нама самима.

⁵⁹ Исто, с. 33.

⁶⁰ Грубор, Н., *Кант и заснивање модерне естетике*, Драслар, Београд, 2016., с. 95.

Закључак

Гадамерово разјашњавање структурале аналогije између уметности и појма игре довело нас је до најмање два значајна увида. Прво, уметност се не сме редуковати на фабриковање употребљивих ствари које су уклопљене у већ унапред постојеће сврхе и емпијским појмовима прожето и схваћено „дато” стварности која нас окружује. Друго, уметност слично као и феномен игре у својим различитим модификацијама нешто значи, уметност је показивање нечега и упућује и указује на оно што није напросто дато, већ на оно што је могуће, друго и другачије. Уметност као мимесис, подражавање и приказивање не омогућава да се појави нешто што је већ фиксирано и дато, него из налета и бујице стварности „ишчитава” оно што је начелно што поседује извештан „идеалитет”. Хегелово одбацивање приговора упућених уметности као предмету филозофије, посередовано специфичном теоријском употребом појма игре, води до суштинског одећења уметности које се начелно поклапа са Гадамеровим увидима у вези са игром као суштином уметности.

Хегел сматра да је приговор који доводи у питање релеванцију уметности оправдан у мери у којој је упућен уметности која служи нечему другом, другим сврхама и циљевима, и која своју сврху исцрпљује у циљевима који су изван саме уметности. У том смислу се појављује негативно одређење појма уметности као пријатне и пролазне игре упућене на изазивање тренутног задовољства или упућене на реализацију неког другог циља. Хегел сматра слично Гадамеру или Гадамер слично Хегелу да права и истинска уметност није уметност занатске и техничке производње предмета са унапред датом и одређеном сврхом и смислом.

Насупрот томе појам уметности који представља легитиман предмет филозофије уметности јесте појам слободне уметности. Ради се о уметности која је слободна и по својим сврхама и по средствима којима се користи у реализовању сврха. Слободна уметност представља за Хегела посредујући члан између чулне стварности

и слободног појмовног мишљења. Хегел се надовезује на Кантовски и Шилеровски појам игре као основу за објашњење феномена уметности. Слободна уметност је слободна као и уобразиља која јој стоји у основи. Уобразиља која производи уметничка дела је слободна је од унапред датих конкретних емпиријских појмова, од унапред датих циљева и сврха света који нас иначе окружују и који нам је дат и разумљив. Игра разума и уобразиље слободна од појединачних разумских емпиријских појмова о стварности и овом игром успостављена правилност продуктивну основу уметничких дела.

Уметничка дела имају с једне стране чулну, а с друге идеалну природу, она су предмети који нам омогућавају да разумемо сами себе, а њихова истинска и права сврха налази се у самим делима. Уколико се може говорити о функцији и сврси уметничких дела њихова сврха се састоји у омогућавању да до егзистенције доспеју идеје које имамо о нама самима. У уметничким делима ступају у егзистенцију идеје у смислу Кантовских појмова ума, епохално условљене идеје и назори које имамо о нама и путем којих себе разумемо.

Уметност је прожета правилношћу која је према начину свог функционисања аналогна феномену и појму игре. Ова правила се не могу довести до конкретног појма, али структурирају уметност, њену производњу, рецепцију и напokon појединачна уметничка дела. Хегеловски развијена Кантовска идеја о слободној игри разума и уобразиље, говори о уобразиљи слободној од појмова, сврха и циљева емпиријске реалности, али није слободна од правилности света око нас и покушаја да се представе појмови које имамо о нама самима – идеје као појмови ума. У језгру уметности сагледан феномен игре у себи крије могућност да се начинима нашег епохално и културно условљеног људског саморазумевања прибаве уметнички прикази и омогући повезивање чулне разноврсности преко уобразиље са општим појмовним идејним представама ума. Уметничка дела прожета правилношћу слободне игре омогућавају

да се артикулишу, ступе у егзистенцију и постану предмет узајамне комуникације, саопштавања и саосећања начини нашег сопственог људског саморазумевања. Само уколико се уметничко приказивање у својој правилности схвати према моделу игре оно постаје и јесте, како закључује Гадамер у Хегеловском духу, огледало у ком кроз столећа сагледавамо: ко смо, шта бисмо могли да будемо, шта се уопште дешава са нама⁶¹.

Литература

- Gadamer, H.-G., "Das Spiel der Kunst" (1977), у: Gadamer, H.-G., *Ästhetik und Poetik I*, Gesammelte Werke 8, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen, 1993, с. 86–93.
- Gadamer, H.-G., „Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest" (1974), у: Gadamer, H.-G., *Ästhetik und Poetik I*, Gesammelte Werke 8, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen, 1993, с. 94–142.
- Гадамер, Х.-Г. *Истина и метода. Основе филозофске херменутике*, Прев. С. Новаков, Веселин Маслеша, Сарајево, 1978.
- Грубор, Н., „Хегелово утемељење естетике путем одређења културно-повесне функције уметности", *Филозофија и друштво*, број 1, 2013, годиште 24., с. 199–211.
- Грубор, Н., „Баумгартеново утемељење модерне естетике", *Филозофија и друштво*, број 3, 2015, годиште 26., с. 599–616.
- Грубор, Н., *Кант и заснивање модерне естетике. О осећају просуђивања сврховите форме лепог предмета*, Драслар, Београд, 2016.
- Хегел, Г. В. Ф., *Естетика I*, Прев. Н. Поповић, БИГЗ, Београд, 1986.
- Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik I*, Theorie Werkausgabe, Bd. 13, Auf der Grundlage der Werke von 1832–1845 neu edierte Ausgabe, Redaktion Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1986.

⁶¹ Gadamer, H.-G., "Spiel der Kunst", с. 92

- Hegel, G.W.F., *Vorlesung über die Philosophie der Kunst*, Berlin 1823, Nachgeschrieben von H. G. Hotho, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, Felix Meiner, Hamburg, 2003.
- Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst oder Ästhetik*, Nach Hegel im Sommer 1826, Mitschrift Friedrich Carl Hermann Victor von Kehler, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, B. Collenberg-Plotnikov, F. Iannelli und K. Beer, Wilhelm Fink, München, 2004.
- Hegel, G.W.F., *Philosophie der Kunst. Vorlesung von 1826*, Vorlesungsmitschrift von der Pfordten, Hrsg. A. Gethmann-Siefert, J.-I. Kwon und K. Berr, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2005.
- Hegel, G.W.F., *Vorlesung zur Ästhetik. Vorlesungsmitschrift Adolf Heinemann (1828/1829)*, Hrsg. A. P. Olivier und A. Gethman-Siefert, Wilhelm Fink, Paderborn, 2017.
- Кант, И., *Критика моћи суђења*, Прев. Н. Поповић, БИГЗ, Београд 1991.
- Lotter, K., „Spiel”, у: Henckman W., Lotter, K. (Hrsg.), *Lexikon der Ästhetik*, C. H. Beck, München, 1992, с. 341–343.
- Шилер, Ф., „Писма о естетском васпитању човека”, у: Шилер, Ф., *О лелом*, Прев. и коментари С. Костић, Култура, Београд, 1967., с. 118–220.

Nebojša Grubor

THE NOTION OF PLAY IN HEGEL'S „INTRODUCTION” TO LECTURES ON AESTHETICS

Summary

In his „Introduction” to *Lectures on Aesthetics*, Hegel discusses the objection to aesthetics: whether art is worthy of being the subject of scientific and philosophical consideration. The objection expresses doubt about the cultural relevance of art, which is understood as a pleasant play that serves enjoyment. Hegel refutes the objection against aesthetics by operationalizing Kant's and Schiller's aesthetic notion of play. Hegel puts forward the thesis that art, as a free representation of the world, together with religion and philosophy, expresses the deepest human interests and the most extensive truths of the spirit.

Небојша Грубор

Art represent the middle reconciling link between the sensual nature and finite reality, on the one hand, and infinite freedom of conceptual thought on the other.

Key words: Hegel, Schiller, Kant, Gadamer, aesthetics, art, play.

Драган Жунић

ПОЈАМ „ИГРЕ” У САВРЕМЕНОЈ ЕСТЕТИЦИ: ДА ЛИ СУ ЕСТЕТИЧАРИ „БЕСПОСЛЕНИ ПОПОВИ”?

Апстракт: Полазећи од схватања да се бављење естетиком и данас, у репресивноме и нехуманоме свету, мора оправдавати, аутор тај проблем настоји да испита управо на естетичкоме појму *игре*. Он сматра да бављење појмом „игре” у естетици није напросто теорија ради теорије, већ да је трансцендентална, антрополошка и естетичка метафора „игре” (која се мора одбранити од приговора због наводно рестауративно-репресивног карактера), као оаза и демонстрација слободe и смисла унутар координата – незаменљива алтернативно-компаративна инстанца како уметности тако и антрополошки одговорне естетике.

Кључне речи: естетика, игра, уметност, слобода, метафора, смисао.

1. Полазећи од схватања да се бављење естетиком и данас, у репресивноме и нехуманоме свету, мора оправдавати, настојаћу да тај проблем испитам и на естетичкоме појму *игре*.

1.1. Не треба бити сентименталан и традиционално-естетички благонаклон до некритичности према привлачном појму *игре*. Треба га преиспитивати, као и сваки други важан појам у једној теорији, а овај то у естетици свакако јесте. Конкретније, требало би преиспитати његову данашњу функцију, место и вредност, јер то би могло бити не само најбоље, већ и једино оправдање његове употребе. И бити спреман, ако преиспитивање захтева, да се тај појам одбаци, као, на пример, једна просветитељско-педагошка

зablуда, која додатно подгрева различита практицистичко-банаузијска багателисања естетичке теорије и њених предмета, са једне, и аналитичко-естетички редуccionизам, са друге стране.

Што се мене тиче, никада нисам успео да сасвим „умирим савест” због свога бављења естетиком, тј. преданога целоживотнога промишљања естетскога и уметности – усред живота у једноме нехуманом свету, у идеолошки проблематичним друштвима, климавим државама, аутоританим и аутократским режимима, сиротињским економијама, популистичким политикама, у временима лажи, манипулације, потчињавања, понижавања и повређивања, у историји и савремености Зла, нове непросвећености, кривотворених смислова – у којима ниједна теодикеја, а антроподикеја поготову, није могла бити довољно уверљива. У таквим околностима тешко је не запитати се нисте ли само један „залудни” студент, и још „залуднији” професор–естетичар! Уместо да се бавим много „важнијим” и „потребнијим” дисциплинама, као што су философија и социологија политике, рада, религије, морала, а о економији и праву да и не говорим, ја сам се посветио „беспосличарскоме луксузу” естетике. Није утешно то што, морамо признати, ни дела наших колега који су се бавили „друштвено кориснијим” интелектуалним радом, унутар друштвено „одговорнијих” дисциплина, нису била друштвено утицајнија од наших естетичких расправа и „игара”, што је још већа бламажа од наше „бруке”, премда највећи део одговорности не само за непримењивање него и за одсуство елементарног поштовања знања и теорија иде на душу свезнајућих, омпотентних и охолих политичара. Но, многи од поменутих колега нису имали, попут естетичара, немирну савест, већ су са често комичном озбиљношћу гледали на своја „дела” и сопствени теоријски, научни и друштвени значај, па су са своје „озбиљности” често подсећали на популарну фигуру „прасета на ноши”. Огрешили су се о методолошко „тајно правило”: Не узимај себе превише озбиљно, догматски, то јест, без бар мало самопосматрачко-иронијске дистанце. С обзиром на често успостављање

ове дистанце (самосвести), естетичари су, парадоксално, били у некој врсти теоријске предности.

1.2. Укратко, због својеврсне „нелагодности у теорији”, наметнуте практицистичким држањем окружења, стално сам се, током свога професионалног живота, позивао на неке међаше у повести мишљења, и просто „лепио” за она места из литературе у којима се бар доводи до речи, до исказа, потреба за оправдањем посматрања, теорије, па и естетичке теорије.

Ишао сам напред-назад, тамо-амо, од три општефилософска става, до једнога естетичког: од Хераклитове речи да многознање (полиматија) не води мудрости,¹ преко библијских речи из Књиге проповједникове да нема краја састављању многих књига и да је много читања умор тијелу и, дакако, таштина,² до Марксове 11. тезе о Фојербаху у којој се смисао философскога тумачења света види у његовоме мењању,³ па до Маркузеове речи да се у ситуацији у којој се беда стварности може решити само радикалном политичком праксом мора оправдати бављење захтевима естетике.⁴

¹ „Многознање не учи разуму јер би научило Хезиода и Питагору и надаље Ксенофана и Хекатеја”. Diels, H., *Pred Sokratovci: fragmenti*, I svezak, Naprijed, Zagreb, 1983, str. 153, frg. 40. πολυμαθίη νόον οὐ διδάσκει Ἡσίοδον γὰρ ἂν ἐδίδαξε καὶ Πυθαγόρην, αὐτίς τε Ξενοφάνεά τε καὶ Ἑκαταίον (<http://heraclitusfragments.com/files/ge.html>, DK B40, 15.04.2022) Ова Хераклитова реч као да је намењена интернетској поплави информација и података, чије познавање доиста може бити хаотично, несврховито, депонијско, бесмислено, и далеко од мудрости, разборитости, разума и ума.

² *Свето писмо Старога и Новога завјета*, превео Стари завјет Ђ. Даничић, Нови завјет превео Вук Стеф. Карацић, Издање Библијског друштва Београд, Београд, 1976, Стари завјет, Књига проповједникове, 12, 12.

³ *Thesen über Feuerbach: Die Philosophen haben die Welt nur verschieden interpretiert; es kömmt drauf an, sie zu verändern.* (http://www.mlwerke.de/me/me03/me03_005.htm, 15.04.2022)

⁴ Marcuse, H., *Estetska dimenzija: kritika marksističke estetike*, u: Herbert Marcuse, *Estetska dimenzija: eseji o umjetnosti i kulturi*, Naprijed, Zagreb, 1981, str. 204. (In a situation where the miserable reality can be changed only through radical political praxis, the concern with aesthetics demands justification. Marcuse, H. *The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetics*. Boston: Beacon Press, 1978, p. 1)

Не оспоравам право појединца да се од света издвоји и затвори у „кулу од слоноваче” контемплације, монаштва, „чисте философије”, ларпурлартизма, итд., нити заговарам практицизам и утилитаризам. Само не бих да затворим очи пред посвудашњим Злом. Стално ме је опседало питање смисла знања, ове или оне врсте, смисла посвећености посматрању, анализи, тумачењу, вредновању, критици, па и пројектовању, најзад, и смисла научнога, уметничкога, философскога стваралаштва и промишљања стваралаштва. Напросто, са различитим типовима сазнавања и знања, која се убличавају у теорије, свет би требало да буде бољи, или да се сазнањима бар назначују могућности једнога бољег и хуманијег света.

Вероватно сам се из тих разлога бавио и социологијом уметности, као видом тумачења и разумевања генезе, структуре, функције и смисла различитих форми друштвености кроз разумевање њиховога појављивања у уметности; затим, утопијом-идеологијом-метафором естетичкога хуманизма; а у естетику уводио философско-антрополошке, културално-антрополошке теме, па и теме за које су неки критичари говорили да су ипак социолошке. Ја такве строге границе нисам признавао (по свему судећи, под утицајем критичке теорије друштва). Али, сам стално био будан и борбен у погледу инсистирања на слободи стваралаштва, аутономији уметности и значају уметничке форме, тј. уметничко-естетске трансформације грађе, на значају образовања укуса и аутономије естетскога просуђивања, који тек у таквој аутономији и слободи бивају у пуноме смислу људски и про-људски (у свему овоме могао би се препознати и рани менторски утицај професора Сретена Петровића).

chrome-extension://efaidnbmninnbpcapjpeglefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2Fwww.marginalutility.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2011%2F10%2Faesthetic-dimension-_marcuse.pdf&clen=1185231&chunk=true, 15.04.2022.

Читав овај увод написан је само зато што би се исти осећај моралне „нелагодности у теорији” могао осетити и због естетичкога тематизовања проблема „игре” – управо у време економских, политичких, моралних и демографско-мигрантских криза, еколошке пропасти, хуманитарних катастрофа и претећих бројних „ратних игара”, које су страдалницима, а и свима људима одговорне и будне савести, све осим игре.

1.3. Дакле, да ли су данас, у таквој „данас” такве повести и савремености, естетичари „залудне бабе” које „чешљају вуну док село гори” (бар по трећеразредни популистичким серијама), „залудне Маре”, или „беспослени попови” који „јариће крсте”, „сецкају воду” и раде друге сличне удобне и угодне бесмислице? Оваква шаљива квалификација сигурно се не би могла приписати Естетичкоме друштву Србије, које на својим научним скуповима и у происходећим зборницима доиста тематизује и важне друштвено-историјске теме, наравно, из естетичке перспективе. Уосталом, претходни научни скуп ЕДС био је под темом „ангажованости”. Но, није ствар у томе оправдати ЕДС одмеравањем присуства „друштвено-одговорних” односно „ларпурлартистичких” тема на његовим скуповима и у публикацијама, тј. проналажењем олакшавајућих околности за „злочин естетичкога идиотизма” – наводне естетичарске незаинтересованости за проблеме опстанка. Ствар је у томе да се у самој тематизацији проблема *игре* пронађе оправдање и потврда високе друштвено-повесне одговорности естетике игре и естетичара, који се, стално, а не само школски-обавезно или пригодно, баве „проблемом игре”. Да ли је игра повесно „неодговорна”, а теоретичари игре „залудни”?

2. Могло би се рећи да је феномен *игре* много боље прошао у метафизичко-космолошкој и антрополошко-педагошкој употреби, него у повести естетичкога мишљења, и то због наводно „политички” неодговорнога деловања – од Платонове калистике до Адорново „какистике”.

Испоставило је да је покушај прављења једнога кратког прегледа значајних тематизација феномена и појма игре, њиховога ме-

ста и функције у повести философије, философије повести, философије уметности, философске антропологије, естетике, нарочито немогућ задатак – управо због скоро непрегледнога мноштва релевантних имена и дела, идеја и теорија које се тичу овога феномена и појма.

2.1. У своју детаљну обраду појма игре Тања Вецел укључује, између осталог, грчки култ агонистике, жестоке и сурове римске игре, почетке естетике фантазије и позне антике и хеленизма, те средњовековну карневализацију народне културе, ренесансне комедије и бурлеске итд. У одељку о раскривању естетско-естетичких потенција игре, иде се од Русоове антрополошко-педагошке теорије игре право у мотив игре као категорије посредовања, где централно место имају Кант и Шилер, па даље према романтичкоме концепту игре као универзалне поезије, и „игре света” у Ничевим варијацијама грчких извора, све до игре као „уметности ради уметности”. Иза тога следи одељак о игри као културалној парадигми авангарде – у концепцијама игре као посредовања уметности и живота, фантазијско-естетских и естетско-конструкционистичких игара (све до алеаторике), у онтологизовању игре у Хајдегеровим варијацијама Хераклита и, посебно, у Финковој философији игре, затим, у егзистенцијалистичким театарским формама игре, у схватањима игре као прекорачивања граница, као експеримента, те као реконструкције. Најзад, у одељку о игри као структури и догађају, отвара се „аутопојетички” мотив саморегулацијских и аутономних система (игра у игри, игра као деконструкционистичка игра вишедимензионалности, вишезначности, динамичке комплексности, децентрирања итд., коначно, ту су и светови виртуално-симулацијске игре старијих и нових технологија и медија).⁵

2.2. Хелада нам је оставила три важна сродна појма у чијој је основи реч „дете” (παῖς): παιδία = детињство, младост,

⁵ Wetzel, T., Spiel, in: *Ästhetische Grundbegriffe*, Band 5: Postmoderne – Synästhesie, Studien Ausgabe, Herausgegeben von Karlheinz Barck (Geschäftsführung), Verlag J. B. Metzler, Stuttgart / Weimar, 2001/2010, S. 577–618.

παῖδιá = дечја игра, најзад, παιδεία = васпитање, одгој, образованост; из овога многи извлаче тезу о могућности и прикладности васпитања и образовања деце кроз игру, што је омиљени мотив педагога и антрополога.

Но, овде ме занима и метафизичко место овога појма. За те сврхе довољно је подсетити се неких речи Хераклита и Платона, потом Ничеа, Хајдегера и Финка. Потом би требало да нас занима „антрополошко-естетичка” перспектива, која се инспирише Кантовом конструкцијом посредовања, у својеврсном прекорачивању трансценденталистичке методологије. Други значајни теоретичари (Хајзинга, Кајоа, Гадамер итд.) дали су додатне драгоцене прилоге овим теоријама.⁶

2.2.1. Иза Хераклита (око 535–475. п. н. е.) остао нам је довољно „мрачни” фрагмент 52, загонетна фигура о времену, животном веку као детету које се забавља играјући се коцкама, те да је то краљевство детета (αἰὼν παῖς ἔστι παῖζων, πῆσσεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆϊ, frg. 52).⁷ Та фигура је, наравно, чест мотив многих романтичких песника (Фр. Шлегел, Новалис...), метафизичара, али и антиметафизичара попут Ничеа (1844–1900), најзад, фундаменталних онтолога попут Хајдегера (1889–1976).

2.2.2. Платон (427–347. п. н. е.), у *Држави*, *Федру*, *Државнику*, *Додатку Закономима*, потцењује миметичку уметност, и уопште подражавање, као игру и забаву, а не озбиљан посао.⁸ Али, у *За-*

⁶ Код нас се феноменом игре међу првима бавио познати културолог Ратко Божовић (*Метаморфозе игре*, 1972; *Игра или ништа*, 2014).

⁷ Diels, H., *Pred Sokratovci: fragmenti*, I svezak, str. 153, frg. 52.

⁸ У *Држави* каже да је подржавање игра (παῖδιάν), а не озбиљан посао (σπουδήν) ((Resp. 602b)). У *Федру* даје предност живој говорној речи над оном писаном, која се сеје ради „игре” (παῖδιᾶς) (Phr 276d), а и у писаној предност даје озбиљном (σπουδής) труду над игром (παῖδιάν) (277e). И у *Државнику* су миметичке уметности одређене као забава, шала, играчка (παίγνιον), јер се у њима „ништа не чини ради нечега озбиљног (σπουδής), већ све ради игре (παῖδιᾶς) (Pol. 288c). И у *Додатку Закономима* подражавалачке уметности су игра (παῖδιᾶ), јер никога неће учинити мудрим (σοφόν) ма колико озбиљно (σπουδή) радио (Erip. 975cd). Напомена: Платонова дела навођена су према изворима датим у списку

конима изненађује једним додуше полемичким, али не сасвим иронијским ставом према ондашњој „моди” мишљења да су људи марионете богова, али ипак – самих богова, те да и сами морају тежити да живот проведу у „најлепшим играма” (καλλίστας παιδιὰς), заправо, у богоугодној игри (παιδιὰ) и образовању (παιδεία), које, игре, уколико су вођене нашом разборитошћу и божјом промисли, сматра најозбиљнијима (σπουδαίωτατον), и, штавише, немогућима у ратним приликама (Leg. 644d, 803c–804b), што све личи на заметке једне могуће апологије и антропологије игре и образовања, као што је дат и шлагворт једној могућој критици „ратних игара” и „ратних игрица”.

У сваком случају, Платонова критичка логотетичка одредба – да игра није нешто *озбиљно*, достојанствено и достојно, вредно пажње и поштовања (σπουδῆν), пратиће овај појам током његове дуге историје.

2.3. Скоро да нема великог, значајног философа који се није осврнуо на Хераклита: Ниче, Хајдегер, Финк... Много је писано о њиховим „дијалозима” са Старима, и зато ћу само свратити поглед на нека мање уобичајена места.

2.3.1. Поред често навођених и коментарисаних Ничеових раних варирања ранохеленских, па и хераклитовских мотива, стоји и једна реч са краја његовога стваралаштва, из *Ecce homo*: „Ја не знам ниједан други начин општења са великим задацима него што је *игра*: ово је, као обележје величине, битна претпоставка”.⁹ Будући да Ниче овиме деградира лажне идоле, као што су неки вр-

литературе. Грчки изворник, према: *Perseus Digital Library: Greek and Roman Materials*, Plato. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/collection%3Fcollection%3DPerseus:collection:Greco-Roman>

⁹ Ich kenne keine andre Art, mit grossen Aufgaben zu verkehren als das Spiel: dies ist, als Anzeichen der Grösse, eine wesentliche Voraussetzung. Title: *Ecce Homo*, Author: Friedrich Wilhelm Nietzsche, Release Date: January, 2005 [EBook #7202]. The Project Gutenberg EBook of *Ecce Homo*, by Friedrich Wilhelm Nietzsche <https://www.gutenberg.org/files/7202/7202-8.txt>. Упореди: Ниће, Ф., *Ecce homo (Evo čoveka): kako postaješ, šta si*, Ukronija, Beograd, 2021, str. 57.

ховни појмови (бог, душа, врлина, грех, оностраност, истина, вечни живот...), „велики људи”, и према свима њима заузима став лагане иронијске дистанце, животности и ведрине, у питању је један заокрет од космолошкога према антрополошкоме.

2.3.2. Хајдегер ће инспирацију за нека своја разматрања тубивствовања наћи код Канта, у речи да је човек „саиграч у великој игри живота”.¹⁰ Али, то није место из *Критике моћи суђења*, јер она почива на појму игре, али, говори о укусу, суђењу, допадању, естетским идејама, игри душевних моћи, генију, што нису појмови Хајдегерове философије уметности, већ појмови сваке критике укуса, и изведених, могућих кантовских естетика.

2.3.3. За Еугена Финка (1905–1975) игра је симбол света, и као имагинативно „изругивање мишљењу”, као људски корен уметности и религије – уз рад, љубав, борбу и смрт – један од пет основних световних бивствених симбола и феномена људскога постојања као социјалне коегзистенције (повезаних, дакако, са проблемима бивства и света).¹¹

2.3.4. Јохан Хајзинга (1872–1945) већ у предговору–уводу своје чувене књиге написао је да су *homo faber* и *homo ludens* подједнако битне одредбе, а његова је основна теза да је игра суштински елемент културе и да је, штавише, култура „израсла и развила се из игре”. Ни он није пропустио да већ у својим првим радовима феномен игре испитује у поређењу са појмом озбиљности.¹²

¹⁰ „Ein Mann von Welt ist Mitspieler im großen Spiel des Lebens”. Хајдегер је овај шлагворт за своје разматрање тубивствовања као бивствовања-у-свету нашао у Кантовим релативно мало познатим предавањима из антропологије, из 1792: *Die philosophischen Hauptvorlesungen Immanuel Kants* : nach den neu aufgefundenen Kollegeften des Grafen Heinrich zu Dohna-Wundlacken / hrsg. von Arnold Kowalewski. München [u.a.] : Rösl, 1924, Die \Menschenkenntnis, Einleitung, S. 71. Heidegger, M., *Einleitung in die Philosophie*, Heidegger, M., Gesamtausgabe, II. Abteilung: Vorlesungen 1919–1944, Band 27, Vittorio Klostermann GmbH, Frankfurt am Main, 1996, §36. Welt als „Spiel des Lebens” S. 309–323.

¹¹ Fink, E., *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.

¹² Huizinga, J., *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Naprijed, Zagreb, 1992.

2.3.5. Роже Кајоа (1913–1978) већ је сасвим у пољу социологије, па нам, између осталог, даје и једну класификацију свих игара на четири велике групе: *agon* (игре надметања, такмичења, борбе и мегдана), *alea* (игре коцкања, игре на срећу), *mimicry* (игре прерушавања, маскирања, опонашања, где спадају и драмске игре), *ilinx* (игре заноса и вртоглавице). Ове вредне анализе суштински се ипак не дотичу уметности и естетскога.¹³

2.3.6. У Гадамеровој филозофској херменеутици, унутар полазнога разоткривања питања о истини на основу искуства уметности, нашло се места и за испитивање онтолошкога појма игре, и њенога преображавања у творевину, тј. њене улоге у настајању уметничкога дела, истинскога, из лакоће, несврховитости, само-приказивања, радости сазнавања истине, схватања смисла целине итд.¹⁴

2.4. Мене посебно занимају неки естетички мотиви-међаши естетичке теорије, естетичко-антрополошке па и друштвене теорије.

¹³ Веома је важна чињеница да огроман део корпуса игара отпада на оне које је Кајоа сместио у категорију *agon* (борба, мегдан) – где спадају све фингиране ратничке игре, велики део спортских игара, све до данашњих ратних видео-игрица. Ако су све оне само ограничена и контролисана „живљавања”, растерећење агавистичких ратничких порива, онда је ствар са њима и даље повољна. Али, ако су нека врста вежбе, одржавања ратне кондиције и подстицање ратничких расположења и страсти, онда је враг однео игру. О томе, ипак, треба да говоримо науке, пре свега психологија, потом социологија и антропологија, које се већ дуго баве тим феноменом, али без једнозначнога резултата.

Моје схематско „решење” овога проблема је естетичко, и структурално је слично моме покушају „решењавања” проблема катарсе – не, дакле, очишћења као испражњења (прекомерних страсти), већ као испуњења вредностима, под условом да игра досегне естетску димензију, а потом, можда, и уметничку. Ако не прекорачи праг псеудо-уметничкога продукта популарне културе, дакле, заглави се у царству профитабилнога кича, вероватно ће играч остати без онога вредноснога испуњења, и у најбољем случају постићи неку врсту емоционалног олакшања, растерећења...

¹⁴ Gadamer, H-G., *Istina i metoda: osnovi filozofske hermeneutike*, IP „Veselin Masleša”, Sarajevo, 1978.

2.4.1. Са мога становишта, кључни моменти „естетичко-га” протезања и важења појма игре налазе се у Кантовој критици укуса. Могли бисмо чак рећи да се читава Кантова критика укуса, дакле, Трећа критика, усредсређена на проблем „уобразиљскога” посредовања природе и слободе, разума и ума, заснива на појму слободне субјективне игре душевних моћи, сазнајних моћи, пре свега продуктивне, стваралачке уобразиље, уобразиље и разума, уобразиље и ума, игре осета (*Критика моћи суђења*, *passim*), али не само у акту просуђивања, тј. у суду укуса и допадању, већ и у уметничкоме стваралаштву, као игри са идејама и естетским идејама (код беседника и песника, § 51, чак и у музици, игри тонова која изазива естетске идеје, § 54), у игри са осетима и облицима, у игри песништва са привидом, који слободно и произвољно ствара (§ 53). О значају појма игре у *Критици моћи суђења* једна ваљана дисертација би се и даље могла сматрати недовољном. То исто важи и за утицај ове трансценденталистичке теорије игре не само у даљим истраживања естетскога просуђивања и природе укуса, тј. даље изградње критика укуса, већ и у изграђивању кантовских али и не-кантовских естетичких теорија као *естетичких* „доктрина”. Утолико ја овде застајем на краткој напомени и својеврсноме естетичком „завету” или бар „изјави о лојалности”.

2.4.2. На овим кантовским основама, које укључују и улогу Фихтеа, тј. на концепцији естетско-уметничкога посредовања разума и ума, природе и слободе, твари и форме, Шилер је, у *Писмима о естетском васпитању човека*, изградио једну заносну естетичку антропологију у чијем је средишћу велика метафора слободне игре лепоте и са лепотом (као једином могућом појавом слободе) – кохерентну утопијску концепцију естетичког хуманизма.¹⁵

2.4.3. Инспиративан утопијски потенцијал Шилерововога естетичког хуманизма препознао је Херберт Маркузе, који је у својим делима направио лук од критике афирмативнога карактера културе и схватања о иманентно-критичкој улози уметности до ин-

¹⁵ Види: Žunić, D., *Estetički humanizam*, Gradina, Niš, 1988, 36–45.

систирања не на приватно-естетскоме већ на друштвеноме пробоју кроз постварење али у елементу естетског, уметничког, лепог и игривога, тј. у конкретної утопијској визији друштва као уметничког дела и конвергенције технике и уметности, рада и игре. Херберт Маркузе је, осим тога, развио самосвест естетичко-хуманистичке утопије, поручивши да се утопијска идеја естетске стварности мора издржати све и у њеној наводној неозбиљности, управо стога што је можда у њој назначена суштинска разлика између слободе и постојећег поретка.¹⁶

3. Ако је феномен игре тако темељно и не тако ретко испитиван у повести мишљења, поставља се питање да ли је уопште оправдана брига око статуса теме игре у теорији, тј. ако је сваки преглед ових обрада прилично обиман, онда је узбуна око третмана појма и теорија игре лажна. А ипак, није мало ни оних који сваком новом тематизацијом, изнова преиспитујући генезу, функцију, структуру и смисао игре, и њену оправданост у доиста људскоме свету, макар и паралаленом, изражавају ту бојазан, и испољавају потребу да феномен и појам игре заштитите од омаловажавања, маргинализовања, багателисања.

3.1. Од самога почетка у историји разматрања овога феномена, игра се, рекосмо, одмерава на појму озбиљности. Видели смо како та ствар стоји код Платона. Код Хегела се, одмах на почетку *Предавања из естетике*, разрешава то питање утолико што Хегел сматра да лепа уметност, али само она која је независна и слободна, као једина права уметност, за разлику од оне која служи уживању и забави, није само једна пријатна игра обмане и привида, већ достојна свога места међу формама апсолутнога духа и достојна философскога проучавања.¹⁷ Наравно, међу овим формама она је на најнижем месту због своје чулне природе. Тако Хегел своје „право разумевање” уметнички лепога не заснива на Канту, већ на превладавању недостатака Кантовога субјективизма у посредо-

¹⁶ Исто, 136–156.

¹⁷ Hegel, G. V. F., *Estetika*, I, Kultura, Beograd, 1970, str. 6–9.

вању и измирењу природе и слободе, чулности и појма. Наравно, то онда значи да појам игре у Хегеловој естетици не може имати ни приближно улогу какву има у Кантовој *Критици моћи суђења*. У својој философији повести је, поводом грчких игара, које су основа субјективнога уметничког дела, написао да у односу на озбиљност рада (којим се савладава природа) игра „показује вишу озбиљност, јер је у њој природа унесена у дух”, и у њој, тој вежби телесности, „човек показује своју слободу”, јер му је тело „преобликовано у орган духа”; ипак, Хегел ће, очекивано, ту истаћи границу чулности, јер се у телесним играма човек не може уздићи „до највише озбиљности мисли”.¹⁸ Али, ми данас Хегелову реч о чулноме облику као ограничењу форме уметности, и игре, не сматрамо за највишу форму у којој естетика прибавља себи важење.

3.2. Овај брзи прелет преко пространстава промишљања феномена игре показује да је расад проклијалога семена појма игре израстао у моћан дрворец философских идеја и теорија игре, и да су се оптужбе за неозбиљност показале као неодрживе. Зато и нећемо, следећи Ничеово игриво држање спрам озбиљности величина, вршити патетичну одбрану онога што се држи само собом, и својим особинама маштовитости, слободе унутар правила, аутономије, смисаоне самосврховитости... Али, нам остаје мала обавеза разматрања приговора за наводну идеологичност игре.

„Игра” јесте једна велика метафора. Људски свет заснован на игри, игри уметности, једна је велика утопија. Није немогуће да се ова велика метафора и велика утопија појаве, преиначене, и у форми идеологије, али се испоставља да су критике ове метафоре и утопије за неозбиљност пречесто звучале као идеологије.

3.2.1. Од Теодора Адорна, борбенога мислиоца негативне дијалектике и непосустале критике, није се могло очекивати некакво шилеровско пројектовање утопијскога, поготову не око појма игре. Његова незаобилазна визија кључне критичко-негаторске, оспоравајуће и субверзивне улоге (модерне) уметности не може

¹⁸ Hegel, G. V. F., *Filozofija istorije*, Fedon, Beograd, 2006, str. 125.

се изградити око категорије лепога, која наводно повлађује постојећем, па ни око категорије игре, већ само око герилскога потенцијала „ружнога” и дисонантнога.

3.2.2. Иако је сматрао да се уметност уопште не би могла замислити без игре,¹⁹ игру је увек видео у недопустивој близини неодговорности, не-зрелости,²⁰ не-озбиљности, без-брижности.²¹

Но, најважнији Адорнов пасаж против уздизања појма игре и њенога проинисаног теоретичара Шилера исписан је у *Паралипомена* за *Естетичку теорију*. У неизбежном поједностављивању и „превођењу” Адорновога философског дискурса, његову критику можемо сажети на следећи начин: управо елемент игре у уметности ову узвисује над праксом и њеним сврхама, у том смислу што је изолује, чиме уметност и регредира, остаје не-пунолетна, а посезање за формама игре, које су „без изузетка форме понављања”, „редовно је у служби рестауративних или архаистичких друштвених тенденција”. Принуда понављања такође одваја игру и игру у уметности од праксе, подвргава дисциплини, колективитету и неслободи, а уметност која је сва игра репресивна је и поништава израз, те би „нагон за игром” могао, у свему томе, бити „нагон смрти”, *Todestrieb* (што је директни изазов Шилеровој теорији нагона – за материјом, за формом и посредујућим нагоном за игром, са „живим ликом” као предметом, и као ознаком свега естетскога и лепога). Но, за уметност се ипак отвара нека нада: „Иако је уметност подједнако незамислива без игре као и без понављања, она је ипак у стању да тај страшни остатак у себи одреди као негативан”. Можда се једино утолико може разумети Адорнова реч да се „у специфичном карактеру игре уметност, оштро супротстављена Шилеровој идеологији (*der Schillerschen Ideologie*), повезује са неслободом”.²² Наиме, игра је репресивна, али се у уметности,

¹⁹ Adorno, Th. W., *Ästhetische Theorie*, Suhrkanp, Frankfurt am Main, 1977, S. 64.

²⁰ Исто, 71.

²¹ Исто, 371.

²² Исто, *Paralipomena*, 469–470.

дакако модерној, субверзивној, она освешћује у погледу сопствене грозоте, као на пример код Бекета, и тиме она, уметност, може остварити свој негаторски потенцијал. Шилерова „идеологија” би се састојала онда у томе што упорно држи до средишњег места и улоге игре у доиста људскоме свету, и – мада то није изричито речено – до лепе, хармонизујуће и игриве уметности. Утолико је, према Адорну, и Шилерово непрестано позивање на слободу заправо позивање на неслободу, својствено филозофији његове епохе.

3.2.3. Тешко да бисмо могли замислити неку смислену апологију Шилера засновану на чињеници да је био човек и стваралац свога доба (а кога другог!?), те да му нису били блиски увиди у субверзивне капацитете ружнога и дисонанце. Више забрињава чињеница да је Адорно Шилерову теорију скоро инвективно означио као идеологију, дакле, обележио једним појмом свога доба, односно појмом са садржајем 20. века.

А Шилерова је теорија једна естетичка антропологија и у заметку једна естетичка филозофија повести, једна естетичко-хуманистичка утопија, у чијем је средиштву велика метафора игре, суштински повезана са лепотом, уметношћу и, наравно, слободом. А да Шилер није био наивни утописит, већ да је и сам био свестан не-остваривости своје визије сведочи експлиците његова суптилна ауто-иронијска реч о томе да „држава лепога привида” постоји тамо где и „чиста црква и чиста република” – у „свакој финој души и у „неколико одабраних кружока”.²³ Само што ова иронијска дистанца не значи одрицање од утопије, већ указивање на њену природу просветљујућег наговештавања смисла и осмишљавања егзистенције.

Идеја естетичког хуманизма се дакле појављује и артикулише као метафора и утопија, али је било и неких у историји познатих идеолошких фалсификата и партијско-политичких употреба. Таква кривотворења се лако препознају.

²³ Schiller, Fr., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen*, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart, 2009, Sieben und zwanzigster Brief.

3.3. Ако бисмо зарад разлучивања утопије и идеологије помоћ затражили од Карла Манхајма, добили бисмо следећа разликовања и разграничења. Прво, сматрам да Адорно није употребио партикуларни појам идеологије, којим би се указивало на Шилерово прикривање извесних сазнања, већ тотални појам идеологије, којим указује на „особеност и квалитет *тоталне структуре свести*” Шилерове епохе, тј. на један вредносно ослобођени идејни релационизам.²⁴ Друго, главно разграничење тиче се појмова идеологије и утопије: „Идеологијама називамо идеје које трансцендирају егзистенцију, али које *de facto* никада не остварују своје садржине. Иако се често добронамерно узимају за мотиве субјективног делања појединаца, њихова садржина и смисао се у процесу делања већином искривљују”.²⁵ Шта је са утопијама? „*Утопије* такође трансцендирају егзистенцију, јер и оне пружају делању оријентацију према елементима који се не садрже у егзистенцији што се истовремено остварује; али оне нису *идеологије*, односно оне утолико и у тој мери нису идеологије уколико им полази за руком да постојећу историјску стварност преобразе путем противакције у правцу сопствене замисли”.²⁶

Идеологије Адорновога доба су се без изузетка искривиле у покушајима остваривања, ако су ти покушаји уопште били у складу са садржином прокламованих идеологија. Шилерова утопија је испунила услове критике сопственога доба, али није ни било прилике да се покуша са њеном реализацијом (осим у изолованим комунитарним експериментима), па се о њеном могућем идеолошком карактеру још увек не може говорити. Што се, пак, тиче покушаја проглашавања шилеровско-марковске утопије оствареном, имали смо пример извештаја Државног савета некадашње Немачке Демократске Републике у којем се говори о „планском обликовању

²⁴ Манхајм, К., *Ideologija i utopija*, Nolit, Beograd, 1968, str. 49.

²⁵ Исто, 159.

²⁶ Исто, 160.

по законима лепоте” (30. 11. 1967), што је ипак био само либрето једне идеолошке оперете.

Идеологија ће увек бити у друштвеноме животу, и увек ће неко делање бити њима руковођено. Али, без утопија и њихових метафора, па и шилеровских антрополошко-естетичких утопија, смисао конкретних идеологија остао би скривен или бар нејасан. И естетички хуманист Маркузе сматрао је да би замисао о утапању уметности и њених критичких потенцијала у стварност била репресивна, док ју је строги иконокласт Адорно сматрао тоталитарном, а веру да је револуција један „облик лепога” оправдано држао за илузионистичку. Само што би критика и борба оружјем ружноће и дисонанце можда биле бесмислене без визије игре и „лепога”? А нове форме отпора, уз нужну оштрину, изнедриле су и обиље духовитих иронијских игара, којима слушају контролудичке фаланге озбиљних и недуховитих властодржаца и њихових скутоноша.

4. Сматрам да је, захваљујући трансцендентално-критичкој, па философско-антрополошкој и друштвено-критичкој мисаоној линији Кант–Шилер–Маркузе (уз Ничеа, Гадамера, Хајзингу итд.), очувано антрополошко-естетичко достојанство феномена и појма игре, уз напомену да га, као и саму естетику, вазда треба бранити од чувара и заточника мргодне и пренапрегнуте „озбиљности” и „одговорности.”

Сматрам, такође, да бављење појмом „игре” у естетици није напросто теорија ради теорије, то јест, да естетичари ипак нису „залудни попови” који, усред криза, беде, неправди, ратова и разарања, „крсте јариће” именима „Естетско”, „Уметничко”, „Стваралаштво”, „Форма”, „Доживљај”, „„Лепо”, „Узвишено”, „Љупко”, „Ружно”, „Укус”, „Сврховитост”, па, међу њима и именом „Игра” – именом које је, како се често сматра, понајдаље од обавезујуће друштвене озбиљности. Осим тога, тематизујући проблем игре, естетика се бави кључним философско-антрополошким појмовима, као то су: слобода, рад, стваралаштво, машта, ведрина, избор, опстанак, смисао... Тако мислим стога што је трансцендентална, антрополошка и естетичка метафора „игре”, као оазе и демонстра-

ције могућности слободе и смисла унутар етичких координата, па и унутар слободно прихваћених правила (без којих друштвени живот није могућ) – незаменљива алтернативно-компаративна инстанца како уметности тако и антрополошки одговорне естетике. А какав би то био естетички *anthropos* без уметности, без естетскога, еротскога, ведрине и њихове слободне игре?

Литература

- Adorno, Th. W., *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1977.
- Gadamer, H-G., *Istina i metoda: osnovi filozofske hermeneutike*, IP „Veselin Masleša”, Saarajevo, 1978.
- Diels, H., *Predokratovci: fragmenti*, I svezak, Naprijed, Zagreb, 1983.
- Žunić, D., *Estetički humanizam*, Gradina, Niš, 1988.,
- Kant, I. *Die philosophischen Hauptvorlesungen Immanuel Kants* : nach den neu aufgefundenen Kollegeften des Grafen Heinrich zu Dohna-Wundlacken / hrsg. von Arnold Kowalewski. München [u.a.] : Rösl, 1924. Universität Potsdam, Digitales Brandenburg, <https://digital.ub.uni-potsdam.de/content/structure/213565>, 17.07.2022.
- Kant, I., *Kritika moći suđenja*, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Redakcija „Kultura”, Beograd, 1975.
- Marcuse, H., *Estetska dimenzija: kritika marksističke estetike*, u: Herbert Marcuse, *Estetska dimenzija: eseji o umjetnosti i kulturi*, Naprijed, Zagreb, 1981.
- Marcuse, H., *The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetics*, Beacon Press, Boston, 1978, p. 1. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2Fwww.marginalutility.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2011%2F10%2Faesthetic-dimension-_marcuse.pdf&clen=1185231&chunk=true, 15.04.2022.
- Platon, *Ijon. Gozba. Fedar*, Prevod i napomene: Dr Miloš N. Đurić., Kultura, Beograd, 1970.
- Platon, *Zakoni*, Sa starogrčkog preveo dr Albin Vilhar, predgovor napisao dr Veljko Korać, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Beograd, 1971.

Појам „игре” у савременој естетици: да ли су естетичари „беспослени попови”?

- Platon, *Država*, Predgovor Veljko Korać, Preveli: Albin Vilhar, Branko Pavlović, Objašnjenja i komentari: Branko Pavlović, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Beograd, 1976.
- Platon, *Državnik. Sedmo pismo*, Prevodilac: dr Veljko Gortan, Fakultet političkih nauka Sveučilišta u Zagrebu, Sveučilišna naklada „Liber”, Zagreb, 1977.
- Plato, *The Collected Dialogues, including the letters*, Edited by Edith Hamilton and Huntington Cairns, with Introduction and Prefatory Notes, Bollingen Series LXXI, Princeton University Press, Princeton, 1978.
- Свето писмо Старога и Новогa завјета*, превео Стари завјет Ђ. Даничић, Нови завјет превео Вук Стеф. Караџић, Издање Библијског друштва Београд, Београд, 1976, Стари завјет, Књига проповједникова.
- Schiller, Fr., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen*, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart, 2009.
- Fink, E., *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.
- Hegel, G. V. F., *Estetika*, I, Kultura, Beograd, 1970.
- Hegel, G. V. F., *Filozofija istorije*, Fedon, Beograd, 2006.
- Heidegger, M., *Einleitung in die Philosophie*, Martin Heidegger, Gesamtausgabe, II. Abteilung: Vorlesungen 1919–1944, Band 27, Vittorio Klostermann GmbH, Frankfurt am Main, 1996.
- Huizinga, J., *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Naprijed, Zagreb, 1992.
- Wetzel, T., Spiel, in: *Ästhetische Grundbegriffe*, Band 5: Postmoderne – Synästhesie, Studien Ausgabe, Herausgegeben von Karlheinz Barck (Geschäftsführung), Verlag J. B. Metzler, Stuttgart / Weimar, 2001/2010.

Dragan Žunić

**THE CONCEPT OF "PLAY" IN CONTEMPORARY
AESTHETICS: ARE AESTHETICIANS "IDLE PRIESTS"?**

Summary

Starting from the topic that a concern with aesthetics must be justified even today, in the repressive and inhumane world, the author tries to examine

Драган Жунић

this problem on the aesthetic concept of *play*. He is of opinion that a concern with the concept of "play" in aesthetics is not simply a theory for the theory's sake, but that the transcendental, anthropological and aesthetic metaphor of "play" (which must be defended against objections due to its allegedly restorative-repressive character), as an oasis and demonstration of freedom and meaning within the coordinates – is an indispensable alternative-comparative instance of both art and anthropologically responsible aesthetics.

Keywords: aesthetics, play, art, freedom, metaphor, meaning.

Богомир Ђукић

ЗАГОНЕТНА ИГРА ТАЈНОГ БИЋА УМЈЕТНОСТИ

Апстракт: У овом прилогу се говори и разматра о игри као основи у самом темељу бића умјетности. У том се говору позива на философе који су се одлучно бавили тим феноменом, почев од Хераклита, Канта, Шилера, Хартмана, Гадамера и Финка, али и Фохта, и показали не само њену природу, карактер и смисао, већ и саму конститутивну и модалну, битно онтолошку улогу у свијету умјетности, као сам фундамент тога свијета. Разумијевање основа и даље остаје до краја недо-сегнуто, биће умјетности тајно, игра, његов темељ темеља, загонетна.

Кључне ријечи: игра, имагинација, биће умјетности, форма, могућност, тајна.

Игра као специфични космички покрет и елементарна функција постојања, онтички је усађена, у виду природног нагонског импулса, у човјеково стваралачко биће и његов свеколики израз. Њено унутрашње поријекло нашло је своју спољашњу, медијалну и чулно-материјалну експресију, да би у свијету живота показало своје особено, загонетно биће, кроз многоструке и разноврсне медије, с највишим и скоро тајним облицима умјетности. Зато се термином „игра” и означавају/ именују разне ствари и појаве у свеколиком животном свијету, како оне тако рећи дневне, фолклорно-плесне и спортске, тако и умјетничке и естетског феномена у цјелини, те и космичко-васељенске и друге, које је Роже Кајоа

разврстао у категорије *agon*, *alea*, *mimicry* и *ilinx*. Само бивствовање умјетности и бескрајно распрострањеног естетског феномена и предмета, уско је повезано са специфичним импулсом и обликом игре, која чини и представља највишу форму њеног битка. Ако су умјетничко и естетско биће основа дјела умјетности, онда је његова онтичка игра дубоко уплетена и усађена у њих као сам темељ темеља, онај креативно-конструктивни, његов елемент, и право, истинито биће умјетности.

Нема сумње да и свијест о игри потиче од искона и праскозорја времена. Још је Хераклит уочио значај феномена игре као њене симболичке, универзално-свјетске важности, када је у свом једном фрагменту (Б 52) рекао да је вријеме дијете што се игра размјештањем камичака, док ју је Платон метафизички потиснуо у сферу појавног, иако му богови пребивају на њен начин, а сам творац у њој обликује космос, да би већ Платинови богови стварали „живе играчке”, па би све човјеку припадајуће, постало резултат игре, попут размјештања кулиса, промјене сцене и саме глуме. А већ код Канта сусрећемо игру као једну од средишњих категорија естетике, дакле, једно философски осмишљеније њено поимање у смислу њене сврховитости без сврхе и ослобођене служења и одговорности другоме, осим самој себи. Полазећи од укуса као основне категорије естетике и специфичног, култивишућег друштвеног осјећања, он га кроз његово упошљавање разума и чулности трансформише у одређену „хармонијску игру”, дакле, у способност да се управо у души просуди таква игра, те да се уз помоћ уобразиље као својеврсне игре равномјерног сусретања и прожимања моћи чулности и разума оствари лијепо, дакле естетско, које је основа саме умјетности,

Тако игра, уобразиљом потакнута, постаје слободна активност без циља, која истина има своја посебна правила, допада се и пружа задовољство, за разлику од рада и свакодневне производње, који служе неком интересу и нимало нису пријатни, већ напротив, одбојни су и, благо речено, изазивају извјесну нелагоду. Хармонизујући поменуте инстанције бића, она је у ствари та што ствара

чисту љепоту умјетности, што изазива безинтересно допадање. На кантовском трагу је и поимање игре Фридриха Шилера, за којег је љепота одређена „слобода у појави”, што нагоном игре естетски посредује и мири нагон за материјом и побуду и импулс за формом, дух с природом, лик са животом, те и бесконачно с принудом, па човјек тек у игри и с њом бива то у правом смислу и значењу, значи онај Хојзингов *homo ludens*. Тако лијепо као естетско биће производи и израста из игре сједињавања материје и форме, уз поруке „само да се игра” и „само с љепотом”, односно „игра је тек с човјеком” и „човјек је само с игром”. И тек много послје, наш савременик Ханс-Георг Гадамер игру ће одредити као „сам начин битка умјетничког дјела”, дакле, на линији једне онтолошке експликације, односно у оквиру онтологије умјетничког дјела и њеног херменеутичког значења.

Добро знамо да се умјетност на прави начин манифестује као дјело умјетности, чији је модус постојања управо игра. Оно се ствара из побуде и нагона за игром, као оног шилеровског сједињавања чулног и разумског, нагона за материјом и нагона за формом, и поспјешеног стваралачком имагинацијом, која развија слободну игру обликовања као моћ спонтане и интуитивне комбинаторике, и креира дјела, као посебне облике и засебне вредноте, утолико да се игра, која не служи ничему и свој смисао носи у себи, ограђује и издваја, те и постаје нова реалност не-реалности, насупрот спољашњој стварности. Тако се егземпларно показује да је еминентно игра сама тајна бића умјетности, јер се она умјетно издваја и омеђава у умјетничком дјелу, како се не би мијешала са околним свијетом, пошто се у њему одвија посебна логика привида и нешто посве друго, непознато и у генеричком смислу ново, збива се дакле слободна игра специфичних и само њој инхерентних правила одређеног варљивог привида, уздигнутог ponad спољне реалности и шупљине свакодневних брига, којима она на одређен начин постаје противтежа.

Она је, с правом је сматрао Еуген Финк, сам коријен умјетности, будући да се њоме и кроз њу остварује стваралачко-тво-

рачка трансформација реалних могућности, које пред умјетником стоје отворене. Своју присутност она може имати и има у свим кључним умјетничким компонентама, како у дјелу умјетности и структури његовог умјетничког битка, у његовом оном естетском и умјетничком бићу, као његов темељ и основа, затим, посебно и сушто у стварању кроз стваралачку имагинацију и њеном претварању материје и супстрата у одређени модалитет дјела, и најзад, у самом примању, доживљају и рецепцији дјела, по-себно у довршењу и испуњењу његовог оног *non-finita*, нарочито присутног у значајнијим и већим дјелима. То значи да су све активности и акције у и око умјетности, не само у знаку игре и њеног дјеловања, одређеног специфичног играња, него и у срцу игре и самог таквог онтичког играња, инхерентној врсти и карактеру извјесне умјетности. Умјетност највећу своју могућност остварује баш у игри кроз медијум привида, и она таква, је и њен највиши облик.

Своју битну конститутивност игра налази и има како у свијету и космосу, онтичко-антрополошки је иманентна самом човјекском битку, и посебно је не само блиска, конститутивна и још увијек поприлично загонетна, већ и фундаментална за читав свијет умјетности и њихов сушти битак, и сам још недовољно спознат и тајанствен. Она дакако носи метафорички, алегоријски и симболички карактер, највиша је форма умјетности и – како је с добрим разлогом писао Милан Узелац – „с њом се прожима све време док траје загонетни свет игре што се истовремено јавља као ’нестварност’ и као ’надстварност’ ... Ако уметност настоји да на тлу игре одговори на основна питања која јој поставља свет” – он даље износи занимљиву претпоставку – „једном се може десити да свет нестане попут сфинге; уметности ће свакако требати још мало времена да би схватила како је стварност нешто друго, нешто са оне стране вида; али треба веровати да се тако нешто неће догодити, јер уметност тако нешто одувек зна и ни за тренутак то не може заборавити”.¹

¹ Uzelac, M., *Estetika*, Stilos, Novi Sad, 2003, str. 243.

Тајна умјетничког битка примарно лежи, не на садржајима, већ на одређеним, специфичним односима, који стварају умјетничко и естетско биће, које може бити чистије или мање чисто, зависно од тога какав је у њему омјер умјетничког и неумјетничког, естетског и ванестетског: биће умјетности је без сумње чистије ако у њему надмоћ има умјетничко и естетско, и дакако, обрнуто. Само дјело умјетности представља један живи организам, но не у биолошком смислу, већ по томе што је у њему одређеним умјетним путем сам дух материјалним опредмећен и остварен, утолико да су се његови саставни дијелови стопили у одређени, уређени и организован слијед и поредак, но не по начелу случаја, него према принципу припадности један другоме. Одликују га битно онтолошке карактеристике реалног бића и самосталног свијета са извјесним у себи кружећим односом помиреним његовом цјелином, консистентношћу, унутрашњом хомогеношћу и кохерентношћу.

Па дакако, и с извјесном унутрашњом динамиком збивања, помно изабраних детаља и елемената, незамјењивих и ненадомјестивих, међу собом природно повезаних и умрежених, те у цјелини происхођених из једне дубинске потребе и тамних порива свјетлости самог бића. Иако са одређеним, адекватним и селективним садржајем, тајна његовог битка је у самој живој форми кроз коју смо у могућности да осјетимо опипљиву присутност његовог духовног бића, и која из себе и собом, посредством управо игре, поставља умјетнички садржај као самосталну структуру. Ријеч је о специфично умјетничкој форми, за разлику од оне ванумјетничке, што (жива умјетничка форма) организује и синтетише ткиво умјетнине и поставља специфично умјетнички садржај, дат тек на један једини могући и непоновљив начин. Отуда се може рећи да су специфично умјетничка форма и умјетнички садржај у дјелу умјетности неразлучиви и да се сасвим поклапају, премда у естетичком смислу посве диферентни.

Исто тако, добро знамо да конститутивна онтолошка анализа дјела умјетности имплицира у њему планове и слојеве, код Хартмана, на примјер, разликују се тзв. предњи план и позадина, први

је реалан, спољашњи и видљив, док је позадина нестварна, трансцендентна и духовна, и властити начин постојања себи обезбјеђује побуђивањем у свијести посматрача, што привидно изгледа као парадокс, то јест да се иреално појављује у реалном и из њега, јер је то појављујуће нестварно, заправо реално у дјелу умјетности и за њега. Међу овим сферама у њему из саме дубине тајних темеља бића умјетности допире, стоји и посредује загонетна игра, што као таква омогућује да се имагинарно из материјалног медија првог плана отчитају не само непосредни и дословни, него и из његових датих упута, шифри и знакова, и они духовни, идеални и трансцендентни увиди, а то је огледало и слика самог бића умјетности.

Иван Фохт је с правом примијетио, бавећи се између осталог и Хартмановим погледина о бићу умјетности и самог умјетничког дјела, да у његовој анализи недостаје један план, што ће рецимо Роман Ингарден, из једне друге перспективе, то на свој начин исправити, уводећи у свој концепт чак четири слоја. „Очито је да у Hartmmanовој анализи” – пише Фохт – „недостаје један план, план иза оног који он назива позадинским. Добро, први план је материјалан, други план представља приказане ствари и тематику, али, трећи, посљедњи, најдубљи, права позадина, свијет самог дјела и умјетника који је презентирао *на* репрезентираним стварима, односно боље, који је искористио приказани свијет да би изложио свој властити – тога код Hartmmana уопће нема.”²

Само конститутивно разумијевање тајног бића умјетности, без сумње, било би крње и недовољно, ако се не би, бар за тренутак, приступило и модалној анализи и сагледао сам модалитет умјетности, утолико прије, што он подразумијева сагледавање релације умјетност-игра, односно феномен „загонетне игре” у помнуту бићу и његовој структури. Таква анализа треба показати модус или начин на који одређено дјело умјетности постоји и уопште као такво може постојати, а слобода и могућности разних и различитих начина његовог постојања су велики и, тако рећи, бескрајно

² Focht, I., *Uvod u estetiku, Svjetlost – Zavod za udžbenike*, Sarajevo, 1980, str. 69.

небројени. Другим ријечима, тајна умјетности и самог њеног бића је у живој естетској форми, односно у поменутом модалитету на који је оно постављено и у којем је дато. У ствари, сама онтолошка интерпретација подразумијева, на првом мјесту, како анализу његових конститутивних одредаба, која у своме домену открива саму структуру и фундаменталне саставнице дјела умјетности, његове планове и слојеве.

А тако исто, с друге стране, ништа мање важан сам модални карактер дјела умјетности, који ће показати начин на који оно јесте, у првом реду с обзиром на његову могућност, нужност, вјероватност, случајност и стварност, од којих посебну вриједност има модална категорија могућности, која заправо значи бесконачну потенцију, извјесно лебдење, и нарочито – перманентну и загонетну игру имагинације с небројеним облицима бића. Ријеч је о игри која, дакако, „није хаотична, већ се одвија на нужан начин, једном иманентном строгаошћу. То је оно” – с добрим разлогом писао је Фохт – „што се пред лицем великих дјела осјећа као нужност, као да се другачије и није могло десити. Модално гледајући, ове могућности се повезују у један ланац нужности. Да, умјетност је игра, али, да се пара-доксално изразим, озбиљна игра”.³

Евидентно, и конститутивна и модална анализа битно су онтолошке и засијецају у саму структуру тајног бића умјетности, које је неоспорно његова жива форма, али ипак, темељ свих темеља, из којег се све то конститутивно распоређује и модално уланчава, је особена, загонетна игра, која захваљујући стваралачкој имагинацији управља креацијом и одређује како структуру дјела умјетности и умјетнине уопште, тако и саме модусе његове егзистенције, те и њихову сасвим уску међузависност, па као таква има одлучну и сушту улогу код самог стваралачког акта и његовог обликовања дјела, дакако, важност има и у њему самом, те његовој структури и модалитету, а нешто мање у рецепцији и примању. Разумије се, овдје је ријеч о изузетно сложеним пропитивањима, која сежу

³ Focht, I., *Uvod u estetiku*, str. 170.

од опште до мик-роструктура, слојевитости и уопште слојевања, модалитета и комплексних интермодалних односа, вишеструко испреплетених и промјенљивих модуса, и то не само на релацији умјетност-стварност, већ и код различитих умјетничких врста и облика, посебно у структури процеса стварања, што је све уоквирено и дубински захваћено игром, њеним присуством и дјеловањем. Иван Фохт је у том контексту говорио да умјетност игром могућности претвара у стварност иманентном нужношћу, да говори о нестварним стварима, али да је сама стварна и са стварношћу састварна.⁴

Тако игра, у крајњем и темељном, и сама загонетна, стваралачком имагинацијом партиципира у бескрајном и слободном, креативном комбиновању с идеалним могућно-стима што се кроз њу претварају у стварне. Она као онај кључни, шилеровски нагон, мири и доводи у склад у истом медију дјела умјетности нагон за формом, односно оним рационалним, и нагон за материјом, то јест оним сензибилним, чиме остварује модалитет одређеног хармоничног и уникатног реалног бића. Она је човјеков порив у којем се он осјећа слободним, али истовремено и одговорним у испуњавању и провођењу њених правила и логике, које је сама поставила, па као таква не долазе споља и нису нешто туђе, нити било какво подвргавање ни служење, већ слободно испуњавање одређеног духовног и материјалног кретања са сврхом у самом себи.

Ханс-Георг Гадамер је с добрим разлогом примијетио да је појам игре и уопште њен феномен одиграо велику улогу у новијој и модерној естетици. „Но нама је битно” – пише он с тим у вези – „да овај појам одвојимо од субјективног значења, које он има код Канта и Шилера и које влада цјелокупном новијом естетиком и антропологијом. Кад у вези с искуством умјетности говоримо о игри, онда под игром не мислимо на понашање или, чак, на душевно расположење ствараоца или онога који ужива, а поготово не на

⁴ Vidi: Focht, I., „Put k ontologiji umjetnosti”, u: *Svijet umjetnosti*, zbornik, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 195–212.

слободу неког субјективитета који се активира у игри, већ *на сам начин битка умјетничког дјела* (подвукао Б. Ћ). У анализи естетске свијести спознали смо да сучељеност неке естетске свијести и предмета не одражава стање ствари. То је разлог што нам је важан појам игре.”⁵

А тај појам Гадамер у даљем изводи и формира на увиду да пука игра није нешто озбиљно, премда само играње као такво има своју бивствену везу спрам озбиљним, и у самој игри има једна њој инхерентна, шта више, „света озбиљност”, озбиљност при игри, па питајући о начину битка игре, и посредно усредсређен на искуство умјетности и на питање о начину битка дјела умјетности, он га налази управо у поменутом искуству „које преобраћа онога који искушава”, у самом умјетничком дјелу, које за њега сада представља тачку „у којој значајан постаје начин битка игре”, што има властиту бит, мимо свега, и у пренесеним бројним њеним значењима означава одређено „кретање тамо-амо, које није везано за неки циљ”, и обнавља се у сталном понављању, те представља „догађај као јединство” одређене промјенљиве многострукости.

Игра по њему има медијални смисао, јер се у њој и кроз њу увијек тамо или тад нешто одиграва, а познато је, подсјећа нас, да је већ Хојзинга „моменат игре истражио у свим културама”, и она је самостална и аутохтона, посебна врста радње, активности и дјелатности, човјеков креативни акт не у уобичајеном смислу, али и „један ред” и кретање с лакоћом, без сврхе и напора, попут природног тока и само-представљања, утолико да природа изгледа као узор умјетности. Као игра могућностима и плановима, у слободи је ограничена тек утолико, што игра само и превасходно с озбиљним могућностима, а фасцинација јој је да играча држи у власти, те и да властитим духом, по којем се иначе игре и разликују, њиме по сваку цијену загосподари. Игра је одређена мјестом, пољем играња и властитим простором самокретања, растеређена и ослобођена од

⁵ Gadamer, H.-G., *Istina i metoda: osnovi filozofske hermeneutike*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1978, str. 131.

спољних брига, интересне стеге и сврха, а устремљена на чисту самосврховитост и самоприказивање, као и на свој, посебан карактер унутрашњих задатака и аутохтоних, иманентних сврха и циљева.

Она све, па и самог свог актера увлачи у себе и испуњава својим духом, и као таква је специфична стварност привида која га у свему надмашује, што је случај и са умјетношћу која је приказ за посматрача, јер дјело умјетности носи као темељ испод живе, естетско-умјетничке форме као тајне његовог бића, у том привидно затвореном свијету, цјелину структуре игре као надмоћног медијалног догађаја, и која се уздиже до самог њеног идеалитета, као приказ за посматрача. Сам Гадамер истиче да је приказ умјетности „у суштини такав да јесте за некога, и кад нема никога ко би је слушао или посматрао... овај обрат у којем људска игра изграђује своје право довршење, да буде умјетност, називам *преображај у творевину*. Тек овим обратом игра добија свој идеалитет тако да се може као таква мислити и разумјети. Тек тада се она показује као ослобођена од приказивачког чина играча и постоји у чврстој појави онога што они играју... Она има карактер дјела, она је *ep-gon* а не само *енергеиа*... Тако, под преображајем у творевину мислимо да оно што је раније било више није. Али и то да је ово што сада јесте, што се приказује у игри умјетности, постојана истина... У тим случајевима, у којима се стварност схвата као игра, иступа оно што је стварност игре, што истичемо као игру умјетности. Битак сваке игре је увијек извршење, чисто испуњење, *енергеиа* која свој *телос* има у себи самој. Свијет умјетничког дјела, у којем се игра на тај начин потпуно исказује у јединству свога тока, одиста је сасвим и потпуно преображен свијет”.⁶

У најдубљем пориву израза дјела умјетности, па тиме и умјетности као такве у цјелини, евидентно стоји одређена самодовољна, још увијек недовољно истражена и пропитана, загонетна и чудесна игра, присутност нечега што, још је евидентније, захвата, проткива и обуима читаво његово биће, структуру и све његове дијелове, а

⁶ *Isto*, str. 132–143.

које је (то биће), ништа друго до жива естетско-умјетничка форма и њој својствена истина умјетности, што је у себе и властити модалитет поставила њој инхерентан, адекватан, али и ирелевантан садржај, према томе, форма као тајно биће и сама тајна умјетности, па је, дакле, поменута самодовољна, аутономна и аутохтона игра, његов темељ у темељу. Сама форма дјела умјетности је стварни привид и нестварно, одређено биће једног другог, те и његов начин постојања из игре, као основе и друге логике, логике фантазије, како ју је још Вико прозвао.

Игра је феномен и оно најдубље и најцјеловитије што може да обухвати и у себе усиса и синтетише сва небројена, разна одређења суштине умјетности, од подражавања, израза, симбола, интуиције, јединства у мноштву, односа појављивања, средства комуникације, највишег начина постојања истине, и дакако, до саме форме и уопште формалног односа, који скривају саму тајну умјетности, па се она као таква наметнула и као одређени свеобухватни креативни, надмоћни појам. Ниче је очито с добрим разлогом тврдио да у невиниој игри дјетета и умјетника лежи сама структура космоса, битак свијета и смисао његовог опстанка, те и сушто оправдање умјетникове судбине, дакле, оног једног настајања и нестјајања, градње и рушења, у вјечно истој невиности и нескривљености.

Литература

- Gadamer, Hans-Georg, *Istina i metoda. Osnovi filozofske hermeneutike*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1978.
- Damnjanović, Milan, *Sušтина i povest*, Beograd, 1976.
- Kajoa, Rože, *Igre i ljudi. Maska i zanos*, Nolit, Beograd, 1965.
- Focht, Ivan, *Istina i biće umjetnosti*, Svjetlost, Sarajevo, 1959.
- Focht, Ivan, *Uvod u estetiku*, drugo, prošireno izdanje, Svjetlost, Zavod za udžbenike, Sarajevo, 1980.

Богомир Ђукић

Petrović Sreten, *Estetika*, treće, prošireno i dopunjeno izdanje, Filološki fakultet, Narodna knjiga, Beograd, 2000.

Svijet umjetnosti: marksističke interpretacije, Školska knjiga, Zagreb, 1976.

Uzelac, Milan, *Filozofija igre. Prilog fenomenologiji igre kod Eugena Finka*, Književna zajednica Novog Sada, 1987.

Hajdeger, Martin, *Šumski putevi*, Plato, Beograd, 2000.

Bogomir Đukić

MYSTERIOUS GAME OF THE ART'S SECRET BEING

Summary

This paper is inquiring and discussing play as the basis of the very foundation of art's being. Here I will rely upon those philosophers whose focus was directed on the phenomenon, starting with Heraclitus, Kant, Schiller, Hartmann, Gadamer and Fink, but also Focht, with the purpose of showing not only the nature, character and meaning of the play, but also its constitutive and modal, essentially ontological function within the art world, whose foundation it represents. The understanding of those foundations is still out of reach, and the being of art remains a secret; the play, therefore, as the foundation of the foundation, remains a riddle.

Key words: play, imagination, the being of art, form, possibility, secret.

Душан Пајин

ЕСТЕТИКА ИГРЕ

Апстракт: У овом раду анализираћемо дела аутора – од друге половине 18. в. до друге половине 20. века – који су се бавили естетиком игре, али и игром у донекле различитим димензијама и значењима: Ова тема је на посебан начин инспирисала различите ауторе, од Фридриха Шилера (1759–1805), до Херберта Маркузеа (1898–1979), који су се бавили естетиком игре, док су се други аутори том темом бавио у филозофском контексту и у другим равнима, у контексту психологије, теорије комуникација, тактика менаџмента (бизниса), или у војном и политичком контексту.

Кључне речи: естетика и филозофија игре, игра као симбол света, игра као културни чинилац, игра у комуникацији, пословној, војној политичкој тактици.

Игра – значења и врсте

Реч „игра” у српском језику (као и у енглеском реч “play”) има различита значења, у зависности од контекста и сфере у којој се користи. Због тога је потребно да укажемо на та значења, како би се јасно одредило значење игре у филозофском и естетичком контексту. Најпре у животу постоје бројне дечје игре које заузимају вашно место у животу деце, као касније игре у животу одраслих. Важно место су у руралним лзаједницама заузимале фолклорне

игре, које се и даље негују као део националног наслеђа и идентитета. У каснијим периодима се у урбаним срединама развила и игра у форми за коју се користи реч „плес.” Плес је од 15. века, у ренесансној Италији добио и уметничку форму познату касније као „балет” (француски: *ballet*), када је пренет у Француску и друге дворове у западним земљама. Уз све то се у појединим религијским трацијама (посебно и индијском шиваизму-шаивизму) говорило о стварању света као о божанској игри. Такође поједине религије (како домородачке, тако и касније, као ислам и хиндуизам) су имале ритуалне плесове које су изводили посебно посвећени.

С друге стране – како ћемо видети – у филозофији се говори о игри у различитим контекстима – онтолошки контекст (игра као симбол света), естетички контекст (естетика игре) и антрополошки (човек који се игра – *homo ludens*).

Поред тога, у категорије игре улазе и хазардне игре, уз помоћ коцке, или карата. Посебну врсту игре представљао је шах, који такође има дугу историју, јер је у античко време настао у Азији, а временом (посебно у 20. в.) је у постао глобално популаран, као и спортови, па су о шаху објављене бројне књиге ¹.

Важно место су добиле различите спортске игре од краја 19 в. – тј. од 1894. кад је основан Међународни олимпијски комитет, а 1896. су одржане прве Олимпијске игре које су временом постале глобалне.

Различите тактике, или игре, у војној и политичкој тактици имале су одувек важно место, као и игра у интерперсоналним односима, у пословој стратегији итд. Занимљиво је да су се сачували приручници о вештини владања или о ратовању, настали у Кини, још из старе ере, као што је дело кинеског аутора Сун Цуа (живео око 544–496. ст. ере)², или дела грчких и римских аутора о тој теми,

¹ Domazet, S. V.: *Svet šaha – šahovske zanimljivosti*, Sportska knjiga, Beograd, 1987.

² Sun Cu: *Umeće ratovanja*, Mono i Manjana, Beograd, 2019.

сабрана у зборнику.³ То се наставило и у време ренесансе, па су тако сачувана дела Николе Макијавелија (1469–1527).⁴

Шилер – уцеловљење кроз игру

Фридрих Шилер (1759–1805) је значајан за књижевност не-о-класицизма и обично се он не сврстава у прегледе класичне немачке филозофије. Али, као аутор дела *Писма о естетичком васпитању* (из 1794–5), где излаже занимљиве ставове о кризи културе и филозофији уметности, он има значаја за филозофију уметности, а и као мислилац генерације чији је родоначелник био Кант (1724–1804) – Шилер је био млађи од Канта 35 г., а десетак старији од Хегела и Шелинга.

Између 1792–3., Шилер се бавио Кантовом филозофијом уметности, што му је дало подстицај да нешто касније (1793) уобличи властите идеје о томе, у делу *Писма о естетичком васпитању човека*.⁵

Шилер схвата историју културе као процес образовања човечанства, историју као учитељицу. На почетку стоји човек који је под влашћу слепе нужности, а затим је савладава користећи свој разум. Међутим та победа и еманципација, имају своју цену, па се током развоја цивилизације људи удаљују од природе, злоупотребљавајући разум. Затим, опет користећи разум, људи (са просвећеношћу) долазе до тога да је добро вратити се природи и постићи неко више јединство, какво је – по Шилеру и другима – постојало у античкој Грчкој.

Шилер настоји да фрагментацију и раздвајање човековог бића разуме као нужну цену напретка, али и као нешто што сада

3 *Greek and Roman Military Manuals*, priir. Chlup, J. T. & Whately C., Routledge, London, 2020..

4 Makijaveli, N.: *Vladalac*, Dereta, Beograd, 2002. – *O umeću ratovanja*, Tenduro Menadžment, Beograd, 2013.

5 Šiler, F.: „Pisma o estetskom vaspitanju čoveka”, u knjizi *O lepom*, Book & Marso, Beograd, 2007.

може и треба да буде превладано – уз помоћ уметности. Сама цивилизација је ту рану нанела човеку, јер – мада појединци пате због тог мрвљења – није било другог начина да врста, као заједница напредује. Али – додаје он (у 6. писму): ако је то била цена напретка, у одређеном периоду историје, нама је отворен пут да обновимо тоталитет, целину своје природе, уз помоћ једне више уметности (*eine höhere Kunst*), коју су сама умећа (тј. посебне уметности) рас-точила.

Шилер каже (у 15. писму), да се човек игра само кад је у пуном значењу речи човек и да је он сасвим човек само онда и кад се игра – човек треба само лепотом да се игра.⁶ То високо место игра код Шилера има – не као тактика којом ћемо надмудрити или поразити друге људе, учеснике у бизнису, или противнике у рату (а како смо навели – постоје и такве игре), него – као трећи, посредујући члан, који обједињује живот и осећања са мишљењем, ликом и формом. Кроз игру настаје живи лик, тј. симбол, у коме се супротности уједињују.

Анализирајући појам игре код Шилера, Марица Рајковић каже: *Ни емпиријско искуство, ни чисти ум не могу да нас науче ништа ни о лепоти ни о томе како је могућ човек. Ни лепота, ни људско биће никада нису само живот или само лик – већ истовремено и дело реалности и дело формалности. То омогућује само нагон за игром, сматра Шилер и истиче да човек са лепотом треба само да се игра и само са лепотом треба да се игра. Јер, прецизира он: човек се игра само онда када је у пуном значењу речи човек, и он је само онда човек када се игра. Та позната Шилерова теза није везана само за одређење лепог – Шилер обећава да ће она „носити целокупну зграду естетске уметности и још теже уметности живота” и расветлити не само естетске категорије, него и човека у целини.*⁷

⁶ Šiler, F.: *O lepom*, Kultura, Beograd, 1967., str. 168.

⁷ Rajković, M.: „Šiler: estetika i filozofija umetnosti” – časopis *Arhe*, XIII, br. 26, 2016. Filozofski fakultet, Novi Sad – str. 63.

У својој песми *Ода радости*, из 1785. године, Шилер исноси своју визију људског јединства, оствареног кроз игру и радост.

Овде наводимо три одломка из ове подуже песме.

О радости, блистава искро божанска,
Кћери Елисијума,
У заносу ватреном ступамо
У твоје небеско светилиште.
Твоја чаролија сједињује
Све оно што обичај мачем одели,
Просјаци браћа принчева постају,
Под окриљем твог нежног крила.
(...)
Сва се бића крепе радошћу,
На грудима природе,
Добри и рђави,
Сви кроче њеном стазом ружа;
Даде нам пољупце и плод лозе,
Она је проверен пријатељ до краја.
(...)
Милиони, ја вас грлим.
Пољубац целом свету!⁸

Игра код Бранка Радичевића

Бранко Радичевић (1824–53) је у склопу своје своје опсежне поеме „Бачки растанак”, написао и део познат као „Бранкво коло”, који је инспирисао и доктора Јована Пачуа (1847–1902) да напише клавијрску композицију, уз коју су касније хорски певане речи песме, а добила је и своју фолклорну кореографију.

У тој Радичевићевој песми налазимо и једну похвалу вредности игре као обједињујућег чиниоца, који (кроз фолклорну форму)

⁸ Šiler, F.: *Oda radosti*, Littera, Banja Luka, 2005.

повезује људе различитог етничког порекла, у духу космополитизма и универзализма, доносећи свима радост, оећање јединства и слободе, што су такође ценили – пре њега Фридрих Шилер, а после њега у 19. и 20. веку, други. Радичеви је познат по својој поезији, али није писао теоријске текстове.

Тамбур, тамбур, ситна тамбурице –
Удри, побро, у сићане жице!
Данас има, а сутра нас нема,
Хајд' у коло, ко ће ту да дрема...

Коло, коло,
Наоколо,
Виловито,
Плаховито,
Наплетено,
Навезено,
Окићено,
Зачињено –
Брже, браћо, амо, амо,
Да се скупа поиграмо!
Србијанче, огњу живи,
Ко се теби још не диви!
Хрваћане, не од лане,
Од увек си ти без мане!
Ој Босанче, стара славо,
Тврдо срце, тврда главо,
Тврд си као кремен камен!
Где станује живи пламен!
Ао, Еро, тврда веро,
Ко је тебе јоште тер'о?
Ти си ка'но хитра муња,
што никада не покуња.

Ао, Сремче, гујо љута,
Сваки јунак по сто пута!
Црногорче, царе мали,
Ко те овде још не хвали?
Мачем бијеш, мачем сечеш,
Мачем себи благо течеш:
Благо – Турска глава сува,
Кроз њу ветар горски дува!
Ој соколе Далматинче,
Дивна мора дивни синче!
Ој ти красни Дубровчане,
Наш и данас бели дане,
Та се песма из старине,
Пуна славе и милине!
Ој Славонче танани!
Банаћане лагани!
Ој Бачвани здраво, здраво,
Ко ј'у песми већи ђаво!
И ви други дуж Дунава,
И ви други где је Драва,
И ви други, тамо, амо,
Амо да се поиграмо! ⁹

Ниче – обиље снаге и воље

Фридрих Ниче (1844–1900) такође повезује стварање и уметност са вишком снаге, игром и заносом. Повремено томе даје и једну космолошку димензију, блиску индијским схватањима, кад каже да је прави творац света прауметник света. „Диониски феномен... нам игру изграђивања и разарања индивидуалног света

⁹ Радичевић, Б.: *Бачки растанак и друге песме*, Српска књижевна задруга, Београд, 2002.

увек открива као излив прарадости на сличан начин, као кад мрачни Хераклит, силу која ствара свет, упоређује са дететом које се игра, премештајући каменчиће и хумчице песка наслаже, па опет растури.”¹⁰

Ако бисмо резимирали, онда се Ничеова схватања односа игре, света и уметности могу овако приказати.

а) Свет и живот су несврховита, бесциљна и бескорисна игра (у том смислу да нису укључени у неку вишу сврху од себе самих), нису корисни, утилитарни, у склопу неког метафизички, или теолошки одређеног плана или сврхе. Тим ставом Ниче одбацује како теолошку идеју о божјем плану-провиђењу (*oikonomia*), тако и метафизичку телеологију Хегеловог система, а и Шопенхауерову идеју да – и поред контингенције – збивање света има ипак једну надилазећу сврху, а та је: да умори појединачну вољу и тако је одврати од света, једном за свагда. Ниче ту идеју – да би се воља могла заситити света – сматра плодом Шопенхауеровог песимизма, утицајем хришћанства и будизма.

У историји света се не исказује неки план нити та историја има неки крајњи циљ, или сврху, него је свет једна игра стварања и разарања, у којој нема поравнања, или есхатолошког циља.

б) Игра потиче из обиља снаге и воље, у њој се потврђује воља за животом, или воља за моћ. Свет и живот као да увек имају „за бацање”, увек им претиче. Увек има више цветова него плодова, више плодова, него што ће бити дрвећа, више икре него што ће бити риба, а опет се у њему ништа не баца, ништа није сувишно -- свака мрвица бива поједена и утрошена. Свет је „игра таласа и таласа силе” у којој се стално успоставља час сукоб и противречност, а час склад. Свет је свеукупан резултат, или игра акција и реакција.

Та игра је импулсивна и непредвидљива. Свет је кружни ток који се понавља и игра своју игру у бескрај. Игра света је једно бесконачно враћање. У тој игри сила свет се увек изнова успоставља и у том смислу је та игра и стваралачко испољавање. Људи са својим

¹⁰ Niče, F.: *Rođenje tragedije*, BIGZ, Beograd, 1983., str. 136.

пројектима настоје да се удену у игру сила света, али често им се планови руше, а наде изјалове. У том смислу Михајло Ђурић наводи следеће речи Ничеа:

*Точак света, који се котрља
Пресеца унакрст циљ за циљем
Невоља – тако то зове расрђени
Луда то зове – игра.
Игра света, која је заповедничка
Меша биће и привид:
Оно вечно-луцкасто
Уплиће и нас – у њу.¹¹*

Полазећи од овог Ничеовог става, Ђурић закључује:

Ниче увиђа да игра има конститутиван значај за реалност, да успоставља свет у коме живимо, упркос свој својој привидности. Чак налази да нема никаквог другог света изван привида који она ствара... Ниче зна добро да је воља за моћ вишеструко делотворна, да се служи најразличитијим средствима тумачења, те да је уметнички привид њено најмоћније оруђе. Отуд његово уверење да игра, уколико се састоји у произвођењу најупечатљивијег привида, уздиже живот на највиши могући ступањ.¹²

Игра и уцеловљење – Херберт Маркузе

Како смо већ навели, Фридрих Шилер (у 15. писму својих *Писама о естетском васпитању човека*) каже да се човек игра само онде где је он у пуном значењу речи човек и да је он сасвим човек само онда и кад се игра – човек треба само лепотом да се игра. То високо место игра код Шилера има – не као тактика којом ћемо

¹¹ Ђурић, М.: *Ниче и метафизика*, Prosveta, Београд, 1984., стр. 179.

¹² Исто, стр. 179–180

надмудрити или поразити друге људе, учеснике у бизнису, или противнике у рату (а постоје и такве игре), него – као трећи, посредујући члан, који обједињује живот и осећања са мишљењем, ликом и формом. Кроз игру настаје симбол, у коме се супротности уједињују. Имајући то у виду, разумећемо филозофију ослобођења (*philosophy of liberation*), која се развија од времена Херберта Маркузеа (1898–1979), а коју Маркузе зачиње позивањем на Шилера и естетичку димензију.¹³

У свом делу *Ерос и цивилизација* (енг. издање 1955), Маркузе се осврће на значај Шилера и откриће естетичке димензије – као могућег посредника, медијатора и фактора синтезе: између чулности и ума, човека и природе, нагона и начела ума и етике. Маркузе сматра да естетичка димензија може омогућити враћање права чулности и нагонима и могућност њиховог измирења с умом, тј. афирмацију могућности нерепресивне цивилизације. Он полази од тога да се у чулном сазнајна функција спаја и меша са апетитивном: чула су еротогена, њима управља начело задовољства (Маркузе овде уводи „естетичко” у контекст психоаналитичког жаргона у коме фигурирају и „начело задовољства” и „начело реалности”).

У том контексту он Баумгартена и Шилера уводи као корекцију Фројда (Sigmund Freud, 1856–1939), који је сматрао да цивилизација почива на потискивању, а (по Маркузеу) естетика (естетичка димензија) би требало да исправи једностраност филозофске и психоаналитичке традиције, које су давале примат уму и потискивању.

Дисциплина естетике успоставља поредак чулности насупрот поретку ума. (...) Делујући преко подстицаја на игру, естетичка функција би укинула присилу и довела човека и морално и физички до слободе. Она би ускладила осећаје и

¹³ О тој теми посебно је писао проф. Brajan O Konor (Brian O'Connor, rođ. 1965) – O'Connor, B.: “Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse”, *British Journal for the History of Philosophy*, Vol. 22, No. 6, 2014., izdavač Taylor & Francis Group, Abingdon (стр. 1095–1117)

афекције с идејама ума, лишила законе ума моралне присиле и измирила их с интересом чула, каже Маркузе,¹⁴ позивајући се на Шилера.

Наиме, Фројд је сматрао да се у историји сукобљавају начело реалности (друштвени и етички принципи) и начело задовољства (непосредно задовољавање сексуалних и агресивних инстинката, тј. чулности), а да цивилизација настаје и одржава се само док постоји потискивање (другог од стране првог). Без тога у цивилизацији влада закон јачег и начело – *homo homini lupus* (човек је човеку вук – или: „ко ће кога...”). Стога се историја културе исказује као потискивање чулности (апетитивних и еротогених нагона) од стране ума, а историја филозофије као доминација ума и појма над чулима и осећањима.¹⁵

Међутим, у естетици Шилера Маркузе открива „ослободилачки потенцијал”, пошто је дотадашња филозофија заступала начело реалности и у њој није било места захтеву чулности да се ослободи доминације и репресије ума. Зато је чулност нашла уточиште у филозофији уметности. Маркузе констатује да се Баумгартен, Кант и Шилер слажу у томе да се могу установити универзални закони чулности (*Sinnlichkeit*), дакле да постоји наука о чулности (тј. естетика) и наука о разуму (тј. логика). Али, пошто је циљ естетике савршенство чулног сазнања, а то савршенство је лепота, естетика тиме искорачује ка уметности, тј. претвара се у „науку о уметности.” С друге стране, истиче Маркузе,¹⁶ према класичној идеалистичкој естетици, уметност је ослобођена чулности путем њеног измирења с умом.

У Маркузевом контексту (односно за установљење могућности нерепресивен цивилизације) битно је да уметност, имагинација и лепота носе и призивају начело задовољства на такав начин

¹⁴ Markuze, H.: *Eros i civilizacija*, Zagreb, Naprijed, 1965, str. 148.

¹⁵ Више о Фројду види у – Пајин, Д.: *За бољи свет – дела великана културе у 20 веку*, Народна и универзитетска библиотека, Бања Лука, 2013., стр. 243–304.

¹⁶ Markuze, isto, str. 149.

да указују на могућност измирења ума и чулности, реалности и задовољства. Постојећа цивилизација је – по Маркузеу – на такав начин подјармила чулност уму, да се чулност сада потврђује само у разорним и дивљачким облицима, пошто „тиранија ума осиромашује и варваризује чулност.”¹⁷ Измирење може доћи из подстицаја неког трећег члана, а тај је – по Шилеру – импулс игре, чија је сврха лепота, а циљ слобода. Јер, игра је испољавање егзистенције лишене страха и принуде, оскудице и нужности, испољавање лакоће и лепоте. Човек који слободно располаже својим способностима и могућностима се игра.

На те идеје се надовезује Маркузе – развијајући своју пројекцију „нерепресивне цивилизације” чије време је по њему дошло, јер је савремени развој производње створио реалне услове за то.

*Ослобођен притиска мучних сврха и изведби које условљава оскудица, човек ће бити враћен у слободу... игре. Душевна способност која проводи ту слободу је... имагинација.*¹⁸ Маркузе подвлачи да (не само код њега, него ни код Шилера) није реч о слободи и пројекту који би били трансцендентални, унутарњи (у мислима, или имагинацији), него о преобликовању владајућег поретка, дакле, о једној новој стварности.

*Кад једном завлада као начело цивилизације, потицај на игру би дословно преобликовао стварност. Природа, објективни свет, не би се доживљавали тад првенствено као оно што свладава човека (као у примитивном друштву), нити као оно чиме човек влада (као у постојећој цивилизацији), него пре као објект 'контемплације'.*¹⁹

У делу *Човек једне димензије* (енг. издање 1964 – српско-хрватско 1968), Маркузе говори о човеку развијеног капитализма, тј. потрошачког друштва, као о једно-димензионалном човеку, сведеном

¹⁷ Isto, str. 152

¹⁸ Isto, str. 153

¹⁹ Isto, str. 159

на једну димензију (рад-потрошња), који је подвртнут диктату масовних медија.

У каснијим текстовима Маркузе говори и о новој осећајности и естетичком као облику слободног друштва и ономе што ослобађа једнодимензионалног човека.

*Нова осетљивост настаје у борби против насиља и експлоатације и кад се та борба води за битно нове начине и облике живота – она је негација целокупног склопа постојећег, његове моралности, културе, а афирмација права да се гради друштво у којем укидање сиромаштва и мукозног рада доводи до света у коме су чулно, игриво, мирно и лепо постали облици егзистенције...*²⁰

*Естетичко, као могућ облик слободног друштва јавља се на оном степену развитка где су расположива интелектуална материјална средства за победу над оскудицом... Естетске потребе имају свој друштвени садржај: оне су право људског организма, духа и тела на димензију испуњења, које може бити створено само у борби против институција, које самим својим деловањем поричу и нарушавају та права. Радикално друштвени садржај естетичких потреба постаје евидентан кад је захтев за њиховим најелементарнијим задовољењем преведен у групну акцију ширих размера.*²¹

Око две стотине двадесет година после Шилера, и око 40 година после Маркузеа, можемо рећи да су пословност и тактизирање као игра (а налажење спонзора је важна игра) постали обједињујући фактор и пресудан чинилаца опстанка, за све сфере, укључујући и уметност.

²⁰ Markuze, H.: *Kraj utopije; Esej o oslobođenju*, Stvarnost, Zagreb, 1978., str. 25

²¹ Isto, str.27

Јохан Хуизинга и Роже Кајоа

У предговору за књигу Роже Кајоа, *Игре и људи* (стр. 9-10), Сретен Марић описује дела холандског аутора Јохана Хуизинге (Johan Huizinga, 1872–1945) и француског аутора Роже Кајоа (Roger Caillois, 1913–1978) посвећена игри.²² На основу овог предговора и њихових књига, видимо да се овде игра не појављује у филозофском и естетичком контексту, него у контексту историје културе.

– Сретен Марић:

У своме данас већ класичном делу објављеном 1938, *Хомо луденс*, професор Хуизинга вели: *У настанку свих великих облика колективног живота налази се, крајње активан и плодан, фактор игре... Поезија је рођена у игри и наставља да живи од облика игре. Мудрост и наука испољиле су се у светим играма такмичења. Право је морало да се ишчаури из друштвене игре. Правила оружане борбе, конвенције аристократског живота оснивале су се на облицима игре. Једном речи, у својим првобитним фазама култура је играна. Она се не рађа из игре као жива воћка која се одваја од матере биљке, она се развија у игри и као игра. По Хуизинги, култура се рађа кроз игру, јер је игра стваралачки импулс, слобода, проналазачки дух, машта и дисциплина у исто време – српско-хрватско издање – Huizinga, Johan: *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*, Matica Hrvatska. Zagreb, 1970.*

Двадесет година касније Роже Кајоа, у есеју *Игре и људи*, изграђује класификацију игара и на основу те класификације даје оцену њиховог значаја. Резервисанији од холандског историчара, он не сматра »да су колективни живот народа и њихове институције врсте игара«, али и за њега су игре фактори и слика културе... *Једна цивилизација и унутар ње једно доба могу бити карактерисани својим играма... Принципи игре су жилаве и врло разгранате*

²² Originalna izdanja: Huizinga, J.: *Homo Ludens*, 1938. – Caillois, R.: *Les jeux et les hommes*, 1958. Srpsko-hrvatska izdanja: Huizinga, J.: *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*, Matica hrvatska, Zagreb, 1970. – Kažoj, R.: *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979.

опруге људске делатности... оне остављају дубок печат на разне типове друштва. Исто тако и на живот појединца, јер човек, зрео човек а не само дете, игра са исто толико преданости колико је показује и у свом професионалном раду.

*Често га игра више интересује. Она каткада од њега захтева већи утрошак енергије, вештине, интелигенције или пажње. Та слобода, та интензивност, чињеница да му се делатност која се развија у једном одвојеном, идеалном свету, заштићена од сваке фаталне последице, објашњава... културни значај игара и могућност да се разуме и како извор, чији су оне израз, открива са своје стране лик, стил и вредност сваког друштва. Реци ми шта се играш, па ћу ти рећи ко си, вели Кајоа. Отуд је логично да *Игре* и људи почињу као формална класификација, а завршавају се као скица једне социологије. Хуизинга је покушао да осветли социјалну функцију игре; потхват Кајоа је обухватнији: он поставља основе једне социологије полазећи од игара.*

Потхват смео и, чини се, скоро неизводљив. Игра која овде треба да буде мера и критериј сама је по себи тешко мерљива, претејска појава. Она се јавља сад као чиста, конвенционално дефинисана институција, сад опет боји својим црвенилом друге делатности; налазимо је онде где је не очекујемо, нестаје тамо где би морала бити; она ставља у акцију најразличитија људск својства, а није посебно везана ни за једно; скоро све што људи раде може постати игра, а тачне међе између игре и неигре нема. И сам Кајоа вели да због тог »мноштва и разноликости игара човек испрва очајава јер неће моћи да изнађе један принцип класификације који би дозволио да се игра распореди између малог броја тачно дефинисаних категорија.

Кајоа предлаже класификацију игара у четири категорије: такмичење, коцка, глума и *vertige*, реч коју ми је незгодно да преведем само са нашом вртоглавица, јер у његовом контексту значи и опојност, раздраганост, занос, екстазу и штошта друго. Да би се избегле асоцијације које те речи изазивају у текућем језику, Кајоа радије означава своје категорије грчким и латинским терминима:

agon – такмичење; *alea* – коцка; *mimicry* – глума, *simulacrum* (привид); и *ilinx* (вртоглавица).

Финк – игра као симбол света

Еуген Финк (1905–75) је био немачки филозоф, близак феноменолозима (као што је био Едмунд Хусерл, 1859–1938). Сарађивао је и са праксисовцима у екс-Југославији (60-тих година).

Једна од његових најважнијих књига *Игра као симбол света* (*Spiel als Weltsymbol*) објављена је 1960. године (хрватско издање 2000., Загреб, Деметра). Нешто касније је написао књигу *Основни феномени људског постојања*, 1979.²³ У тој књизи су поглавља 22–24 посвећена игри као једном од феномена људског постојања.

Књига *Игра као симбол света* има 4 поглавља:

1. Игра као филозофски проблем, 2. Метафизичко тумачење игре, 3. Тумачење игре у миту и 4. Световност човекове игре.

1. У првом поглављу, он тумачи филозофију као поимање битка. Ту подвлачи разлику између човекове игре и светске игре. Свет или светска игра подразумева да би се богови и људи могли појавити као играчи. На крају тог првог поглавља игра је одређена као оно нестварно или привидно.

2. У другом поглављу анализира карактер нестварности игре како се она јавља у хоризонту западне метафизике. У метафизици се феномен игре тумачи помоћу феномена слике. То тумачење Финк не сматра погрешним, него једностраним. Наиме, нестварност игре која је обезвређена у метафизици, цени се у култу као оно чудесно, у коме је нестварност темељна црта репрезентације целине света.

3. У трећем поглављу „Тумачење игре у миту”, Финк анализира игру у облицима култне праксе. У архајском култу прожимају се посвећење и игра, култ и пракса игре, као и поуке о животу. И рад богова предочава се као игра, која није безвредна, или неоз-

²³ *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.

биљна, него као врста чаролије. Финк констатује да се као резултат историјског тока људског рада и борбе за моћ распало религиозно тумачење човека и његовог живота. Световност игре настаје разградњом њеног религијског карактера. Та разградња није секуларизација и није профанација која заједно са светим чини целину религиозног. Свет није нити свет, нити не-свет (грешан), него је с оне стране тих дистинкција.

4. У четвртог поглављу, „Световност човекове игре”, излаже своје схватање света, игре и игре света, мимо онтолошких, културних и религиозно критичких интерпретација. На крају четвртог поглавља, у последњем подпоглављу „Игра као човекова екстаза према свету и као одсјај света у биће отворено према свету – Свет као игра без играча” Финк настоји да одговори на темељна питања о свету. Ту се показује да игра није произвољна тема филозофије, него тема која има истакнут положај, јер је игра темељни егзистенцијални феномен – као и смртност, љубав, рад, или борба.

У игри човек ствара иреални свет игре и имагинарно биће, иреалну сферу смисла. Тај привид који ствара игра разликује се од привида датости ствари као и од опхођења с божанским силама. Тај однос Финк метафорички зове игром без играча – упозоравајући притом на неадекватност свих коначних модела или метафора којима би се игра могла одредити. Човекова игра је истакнути начин како се тубитак (*Dasein* – човек) односи према целини онога што јесте. То одношење је у ствари пуштање да човека прожме целина. Однос човека и света у игри није однос између двоје, него тај однос претходи и човеку и свету који су у том односу.

Од наших аутора, овом Финковом књигом се посебно бавио Милан Узелац, у својој књизи *Филозофија игре* (Н. Сад 1987). Он истиче следеће одлике Финковог схватања игре.

Финк је бивствујућс у целни, свет, одредио као игру. Пратељ света је игра, како у градњи, тако и у разградњи. Можда игра света (Weltspiel) у први мах јесте само метафора, само интуиција, али је сигурно да се оковима мета-

*физике може избећи само схватањем бивства и бивања као игре. (...) Довођење игре у први план и њено истицање као првенственог задатка мишљења јесте Финкова трајна заслуга и оно остаје у темељу једног новог мишљења, које од игре може поћи, како играчки тако и не-играчки, јер на путу мишљења основе сваки корак би одсад морао имати своју основу – у игри.*²⁴

Игра – тактичко значење

На крају овог осврта, ваља напоменути да цео појам игре (у естетици и филозофији уметности) – на који су се (свако на свој начин) позивали различити мислиоци, од Шилера, преко Ничеа, Еугена Финка и Херберта Маркузеа – значи нешто сасвим друго у односу на теорију игара како је она развијана у домену психологије, теорије комуникација, тактика менаџмента (бизниса), или војно–шпијунских центара.

Иначе тема игре се јавља у филозофији и у контексту језичке игре, као код Лудвига Витгенштајна (1889–1951), у антропологији и психологији (Ерик Берн, 1910–70),²⁵ у теоријама комуникације (Пол Вацлавик – Paul Watzlawick, 1921–2007).²⁶

А јавља се и у теоријама стратегије и тактике (теорије игара у глобалној економији, политици и војној стратегији, којима се баве агенције при обавештајним службама великих сила).

Психолошка игра у сфери међуљудских односа има знатно другачије значење него што га има у филозофској представи игре као симбола света, или у сфери разоноде.

²⁴ Узелац, М.: *Филозофија игре – прилог феноменологији игре код Еугена Финка*, Књижевна заједница Н. Сада, 1987. – стр. 148–9.

²⁵ Bern, E.: *Koju igru igraš*, Nolit, Beograd, 1980.

²⁶ Vlacavik, P.: *Koliko je stvarno stvarno*, Nolit, Beograd, 1987.

Разоноде и игра су замена за стварно живљење у стварној блискости са другим људима. (...) Игре су јасно одељене од вештина, ритуала и разонода по два главна одликама: 1) у њима се фолира и 2) неко увек ућари. (...) Свака игра је у основи непоштена,” каже Берн.²⁷

Везано за војно–шпијунских контекст неке класичне примере наводи Вацлавик (1987), као што је заваривање Вермахта око тога где ће се одиграти искрцавање савезника, а новији, којима су се бавили други аутори (као што је рат „наручен” путем медија) се могу наћи у филму „Ратом против истине.”²⁸

У свом другом значењу – игра (као средство у рату, политици, или бизнису) има једнако важно место, али сасвим друго значење. Овде она означава збир тактичких потеза чији је циљ да се друга страна (у „игри”) порази или уништи. Друга страна може бити било ко: конкурентска фирма на заједничком тржишту, политичка партија, или кандидат који нам конкурише за неко изборно место, војни противник, нека мања држава коју треба претворити у банана републику, или нека моћна држава која представља изазов за нашу глобалну моћ итд.

Дакле, та игра (или игре) није она весела игра уметности, него озбиљна, убитачна игра, којом се уништавају појединци, државе, или региони. А и нагон који ствара те околности и нагони у ту врсту игре, није онај који човека увлачи у коло братимљења, или неку драмску представу.

²⁷ Bern, E.: *Koju igru igraš*, Nolit, Beograd, 1980., стр. 40

²⁸ Engleski naslov filma je *Wag the Dog* – produkcija Time Warner, 1997, režija Barry Levinson – doslovan prevod ovog naslova je „Mahni keru”

Литература

- Bern, E.: *Koju igru igraš*, Nolit, Beograd, 1980.
- Domazet, S. V.: *Svet šaha – šahovske zanimljivosti*, Sportska knjiga, Beograd, 1987.
- Đurić, M.: *Niče i metafizika*, Prosveta, Beograd, 1984.
- Fink, E.: *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart, Kohlhammer, 1960. – engl. izdanje: *Play as Symbol of the World*, Bloomington, Indiana University Press, 2016. – na internetu <http://filozofia.uni-miskolc.hu/wp-content/uploads/2020/02/Fink-Play-as-Symbol-of-the-World-And-Other-Writings.pdf>
- Fink, E.: *Igra kao simbol svijeta*, Demetra, Zagreb, 2000.
- Fink, E.: *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.
- Greek and Roman Military Manuals*, prir. Chlup, J. T. & Whately, C., Routledge, London, 2020.
- Huizinga, J.: *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*, Matica hrvatska, Zagreb, 1970.
- Kajoa, R.: *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979. <http://pakadem.edu.rs/wp-content/uploads/2020/03/Igre-i-Ljudi-Roze-Kajoa.pdf>
- Makijaveli, N.: *O umeću ratovanja*, Tenduro Menadžment, Beograd, 2013.
- Makijaveli, N.: *Vladalac*, Dereta, Beograd, 2002.
- Markuze, H.: *Eros i civilizacija*, Naprijed, Zagreb, 1965. (engl. izdanje 1955: *Eros and Civilization*, Beacon Press, Boston)
- Markuze, H.: *Čovjek jedne dimenzije*, „Veselin Masleša”, Sarajevo, 1968. (engl. izdanje, *One-Dimensional Man*, Beacon Press, Boston, 1964.)
- Markuze, H.: *Kraj utopije; Esej o oslobođenju*, Stvarnost, Zagreb, 1978.
- Niče, F.: *Rođenje tragedije*, BIGZ, Beograd, 1983.
- O'Connor, B.: “Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse”, *British Journal for the History of Philosophy*, Vol. 22, No. 6, 2014., izdavač Taylor & Francis Group, Abingdon (стр. 1095–1117) – <https://philarchive.org/archive/OCOPIA-3>
- Paču, Jovan – sajt o njemu sa muzikom kompozicije „Kolo, kolo, naokolo” <https://www.ravnoplov.rs/cuveno-brankovo-kolo-komponovao-jesomborski-lekar/>
- Пајин, Д.: *За бољи свет – дела великана културе у 20 веку*, Народна и универзитетска библиотека, Бања Лука, 2013.

- Радичевић, Б. *Бачки растанак и друге песме*, Српска књижевна задруга, Београд, 2002.
- Rajković, M. „Šiler: estetika i filozofija umetnosti” – časopis *Arhe*, XIII, br. 26, 2016. Filozofski fakultet, Novi Sad – str. 57–78.
- Schiller, F. (2004): *On the Aesthetic Education of Man*, Dover Publications, Inc. Mineola, New York – na internetu <http://armytaget.net/pdsdata/Friedrich%20Schiller%20translated%20with%20a%20introduction%20by%20Reginald%20Snell%20%20On%20the%20aesthetic%20education%20o>
- Sun Cu: *Умеће ratovanja*, Mono i Manjana, Београд, 2019.
- Šiler, F.: *O lepom*, Kultura, Београд, 1967.
- Šiler, F.: *Oda radosti*, Littera, Banja Luka, 2005.
- Šiler, F.: „Pisma o estetskom vaspitanju čoveka”, u knjizi *O lepom*, Book & Marso, Београд, 2007.
- Узелац, М.: *Филозофија игре – прилог феноменологији игре код Еугена Функа*, Књижевна заједница Н. Сада, 1987. – https://www.uzelac.eu/Knjige2/22_MilanUzelac_Filozofija_igre.pdf
- Vaclavik, P.: *Koliko je stvarno stvarno*, Nolit, Београд, 1987.

Филм

- Wag the Dog* (gl. uloge Robert De Niro i Dastin Hofman), New Line Cinema – Time Warner, 1997. (код нас приказиван под насловом „Рат за председника” и „Ратом против истине”)

Dušan Pajin

ASTHETICS OF PLAY

Summary

In this article we will analyse works of authors – from the second half of 18 c. to the second half of the 20th c. – who developed the aesthetics of play, but also considered play in somewhat different meanings and dimensions. This

Душан Пајин

topic has inspired different authors, from Friedrich Schiller (1759–1805), to Herbett Marcuse (1898–1979), who considered the aesthetics of play, while other authors considered it in terms of philosophy, or explored the concept of play in the context of psychology, communication theories, tactics of management (business), or in a military and political terms.

Key words: aesthetics and philosophy of play, play as a symbol of the world, play as a culture concept, play in communicatio, business, military, and political tactics.

Ива Драшкић Вићановић

ЕСТЕТИКА И ИГРА

Слобода као естетичка категорија и игра

Апстракт: Текст представља анализу такозваног феномена „изопаचाвања игара” који је у естетичку теорију увео француски социолог и естетичар Роже Кајоа (Roger Callois). У својој чувеној студији о игри, покушавајући да објасни разлоге „изопаचाвања” игара, Кајоа као кључни разлог ове појаве препознаје продор реалности у свет игре, односно „заражаваће” игре стварношћу. Аутор овог рада, пак, узимајући у обзир достигнућа естетике осамнаестог века, третира слободу као фундаментални конституент естетичке категорије игре и формулише тезу да је губитак слободе кључни разлог такозваног изопаचाвања игара и заражавања игре стварношћу.

Кључне речи: Естетика, игра, изопаचाвање игара, слобода, стварност.

Један од битних момената феноменолошке оријентације у филозофији је став да су естетске вредности фундиране у етичким, односно да моралне вредности представљају темељ естетских. Но, слобода је у британској и немачкој естетици осамнаестог века, поред тога што је једна од кључних етичких категорија, постала и једна од фундаменталних категорија у естетичкој теорији.

Када је у питању естетичка категорија игре, темељна вредност на којој се игра, према нашем мишљењу, суштински заснива јесте категорија слободе. У овом тексту настојаћемо да покажемо онтолошку повезаност игре и слободе и значај слободе као једне

од кључних естетичких категорија, на примеру такозваног „изопа-чавања игара”, појму који уводи француски мислилац, социолог и естетичар, Роже Кајоа (Roger Callois).

У својој студији посвећеној категорији игре, *Игре и људи*, Роже Кајоа поставља себи за циљ да понуди опис и класификацију игара, надовезујући се на теорију игре Јохана Хуизинге (Johan Huizinga) из његове чувене студије *Homo ludens*. Одајући признање Хуизинги коме припада, како каже Кајоа, „трајна част што је мајсторски анализирао већи број основних карактеристика игре и указао на њен значај у развоју цивилизације”¹, скреће пажњу на чињеницу да се Хуизинга није бавио описом и класификацијом самих игара. Француски естетичар иде трагом Хуизингине теорије игре са намером да понуди једну комплетну студију, те да покуша да разуме и допуни оно што је препознао као Хуизингине пропусте и попуни „чудне празнине”, како он то назива, „једног истраживања иначе у сваком погледу изузетног”.²

Кајоа тврди да Хуизингино „дело није студија игара, него истраживање плодности духа игре у домену културе”³, што и јесте тачно и са чим се, без сумње, сваки теоретичар игре може сагласити. Дакле, у покушају разумевања и попуњавања „чудних празнина” Хуизингине студије, Кајоа формулише своју познату дефиницију игре и прави своју још познатију класификацију игара. У функцији наше садашње теме је кратак приказ, у основним цртама, како једног, тако и другог.

Кајоа одређује игру као „слободну акцију коју прихватамо као фиктивну и издвојену од свакодневног живота, способну... да потпуно обузме играча”, притом као активност „без икаквог материјалног интереса и користи.”⁴ Набрајајући особине игре које је као естетичку категорију одређују, Кајоа истиче да је игра: „1)

¹ Кајоа, Р., *Игре и људи*, Нолит, Београд, 1979, стр. 31.

² *Ibid.*, стр. 32.

³ *Ibid.*, стр. 31.

⁴ *Ibid.*, стр. 32.

слободна” (скрећем пажњу читаоцу да је на првом месту наведена **слобода**, категорија коју, као што ћемо видети, Кајоа недовољно користи када је у питању објашњење феномена изопачавања игара), „2) издвојена, 3) неизвесна, 4) непродуктивна, 5) прописана правилима, 6) фиктивна”⁵.

Када је реч о класификацији игара којом Кајоа жели да употпуни Хуизингину теорију игре, он проналази четири основне категорије игара: 1) *Агон*, „ривалство које се односи на једну особину”⁶, 2) *Алеа*, „игра коцкама” у којој је „судбина једини чинилац победе”⁷, 3) *Мимикрија* (*Mimikry*), игре прерушавања у којима играч „привремено одбацује своју личност да би опонашао неког другог”⁸, *Илинкс* (*Pinx*), што на грчком значи водени вртлог, је термин којим Кајоа означава игре које „почивају на изазивању вртоглавице и покушају да се ... пољуља способност перцепције и јасном разуму наметне нека врста сладострасне пометње”. Циљ ових игара је доспевање у „неку врсту грча, заноса, или вртоглавице који на пречац бришу стварност.”⁹

Важно је рећи да су *агон* и *алеа* антиподи. Све што *агон* негује „рад, стрпљење, окретност ... тачност, тренинг...”¹⁰, *алеа* негира; Кајоа сматра да је *алеа* „дрско и надмоћно ругање способности”¹⁰ за разлику од *агона*, такмичарског принципа који се заснива на способностима, ма које оне биле. На основу анализе и аргументације француског естетичара, можемо закључити да неодољива привлачност игара на срећу произлази уствари из могућности да „укину природне или стечене предности појединца, како би свакога поставиле у положај апсолутне једнакости пред слепом пресудом среће”¹¹. Другим речима, сви смо поново једнаки пред ли-

⁵ *Ibid.*, стр. 71.

⁶ *Ibid.*, стр. 42.

⁷ *Ibid.*, стр. 45.

⁸ *Ibid.*, стр. 48.

⁹ *Ibid.*, стр. 51.

¹⁰ *Ibid.*, стр. 45.

¹¹ *Ibid.*, стр. 46.

цем судбине и потпуно равноправни у могућности добијања игре. „Слепа пресуда среће” не обазире се на наше способности, знања, умећа и вредности. И то је оно што нас заноси у играма на срећу, јер нам свима даје подједнаке шансе да игру добијемо.

Кроз анализу категорије *мимикрије*, као трећег принципа класификације игара, Кајоа истиче моменте *мимезиса* (подражавање / представљање) и *апате* (илузија), оба подједнако важна за игре прерушавања, а анализирајући категорију *илинкс*, Кајоа констатује да вртоглавицу изазивају различити физички поступци (спуштање низ стрмину, тобоган, покрет на љуљашци и вртешци...), али интелигентно примећује да постоје вртогалвице и моралне врсте, занос који изненада захвата појединца. Та вртоглавица радо се удружује са обично потиснутом жељом за нередом и рушењем,¹² сматра Кајоа.

За нашу садашњу тему најзначајније је четврто поглавље студије *Игре и људи* коме Кајоа даје назив „Изопачавање игара”. У овом делу своје студије француски естетичар се посвећује анализи начина на који се, према његовом мишљењу, игра отуђује од своје суштине, односно начина на који игра престаје да буде игра.

За разлику од Јохана Хуизинге, за кога мешање принципа игре и свакодневног, реалног живота, није само по себи негативно, Роже Кајоа сам продор свакодневног живота, свакодневног битисања, са његовим „подмуклим и нејасним законима”¹³, како их он духовито назива – у принцип игре, види као негативну појаву и третира га као „изопачавање” игре. То је истинско отпадништво од принципа игре, према овом француском теоретичару. „Варање у игри” је суштинско признавање принципа игре. Онај који вара „остаје у свету игре”, каже Кајоа. Својом тежњом да превари, он „заступа вредност конвенције” коју жели да прекрпи и „иде му у прилог да им се остали играчи покорavaju.”¹⁴ Кангијански речено,

¹² *Ibid.*, стр. 52–53.

¹³ *Ibid.*, стр. 71.

¹⁴ *Ibid.*, стр. 73.

он прави изузетак за себе од општег правила, но не урушава само правило и самим тим не поништава принцип игре.

Ово је, према нашем мишљењу, изврсна анализа француског естетичара, јер на први поглед би могло деловати да варање у игри урушава правила игре. Али уистину није тако. Варање, или сам покушај варања подразумева начелно уважавање правила и врло важно – очекивање оног који вара да ће остали учесници у игри правила поштовати, јер у противном ни његова превара не би имала смисла. Другим речима, сасвим прецизно, суштина преваре почива на признавању важења правила. Истинско поништавање игре као такве, излазак из света игре, Кајоа види једино у феномену „изопачавања игара.”

Овај текст усмерен на анализу феномена изопачавања игара, конципиран је, на трагу идеје Роже Кајоа о „допуни” Хуизингине теорије, као „допуна” његовој анализи изопачавања игара. Наиме, оно што, према нашем мишљењу, Кајоа недовољно увиђа и не узима у обзир у својој анализи изопачавања игара, јесте значај принципа слободе као темељне конститутивне компоненте естетичке категорије игре, и у складу с тим значај губитка слободе у процесу изопачавања игара, односно одрођавања игре од сопствене суштине.

Уочивши сам феномен „изопачавања игара”, Кајоа га објашњава, као што смо горе поменули, продирањем свакодневног, реалног живота у принцип игре. Игра је, по дефиницији, сматра Кајоа, ограђена, одвојена од свакодневног живота у себи својственом простору / времену. „Када дође до тога да реални живот окружи свет игара” и када свет игара „престане да буде непробојан”,¹⁵ тек то представља одбацивање конвенције и правила, за разлику од варања у игри која их суштински чува.

За сваку од анализираних категорија игара, Кајоа проналази антипод – плод феномена изопачавања. *Агон*, задовољство у такмичењу одрођује се у безобзирну амбицију у реалном животу, *алеа*, препуштање судбини и такозваној срећи у игри, первертује

¹⁵ *Ibid.*, стр. 72.

се у покушај да се судбина превари, односно да се различитим средствима „придобије њена наклоност”¹⁶, како каже Кајоа. Другим речима, игре на срећу одрођују се у сујеверје у свакодневном животу. У овом контексту Кајоа помиње и данас врло популарне хороскопе, дневне и недељне, које људи масовно прате. Помиње специјалне публикације које су излазиле у Паризу у преко сто хиљада примерака (половином двадесетог века када Кајоа пише своју студију *Игре и људи*). Национални статистички институт констатовао је, наводи Кајоа, да се у Француској троши 34 милијарде франака годишње на астрологе, врачеве, итд.¹⁷ Анкета спроведена у САД 1953. доноси податак да је тада постојало тридесет хиљада пријављених професионалних астролога и да се двеста милиона долара годишње трошило на астролошке консултације.¹⁸ (Судећи по данашњој популарности ове врсте активности, извесно ове бројке у трећој деценији двадесет првог века морају бити далеко веће).

Као антипод *мимикрији* Роже Кајоа поставља алијенацију, отуђење. Према његовом мишљењу, продор реалности у ту форму игре резултира трајним губитком идентитета.” Губитак правог идентитета представља казну за оног који не зна да се заустави само на игри...,”¹⁹ каже Кајоа.

Најопакија варијанта изопачавања је антипод *илинксу*. Губљење чврсте границе између засебног света игре и света стварности, потреба да занос и вртоглавица постану свакодневица, да сваки тренутак реалног живота буде натопљен вртоглавим заносом, доводе до поништавања свести у алкохолу и дрогама. Тада *илинкс* постаје злокобни вртлог из кога нема повратка.

Роже Кајоа сјајно уочава начин и форму первертовања играчког принципа у сопствену супротност. Но његова анализа узрока, разлога зашто долази до первертовања је, према нашем мишљењу,

¹⁶ *Ibid.*, стр. 74.

¹⁷ *Ibid.*, стр. 75–76.

¹⁸ *Ibid.*, стр. 76.

¹⁹ *Ibid.*, стр. 77.

мањкава. Наиме, уважавајући идеју да је у феномену изопачавања игара присутно пуцање преграде која држи време / простор игре по страни од реалности и продор реалности у игру и *vice versa*, сматрамо да то није **узрок** изопачавања игара, односно његовог первертовања у сопствену рушилачку супротност. Напротив, сматрамо да је овај пробој реалности у игру и рушење преграде која чува аутономију игре, само последица, а да је прави узрок **губитак слободе у игри**. Наша „допуна” студије француског естетичара има за циљ да феномен изопачавања игара повеже са категоријом слободе, односно губитком слободе која даје и чува аутономију свету игре. Наиме, наша је теза да је, иначе изврсну анализу Роже Кајоа, нужно „допунити” постављајући принцип слободе у темељ естетичке категорије игре, те да је губитак слободе основни разлог изопачавања игара, а не продор реалног у свет игре, односно игре у свакодневни живот. Дакле, овај текст замишљен је као „допуна” анализи феномена изопачавања игара у духу идеје Роже Кајоа о „разумевању и попуњавању празнина” које је он уочио у Хуизингиној студији о игри, а на трагу теоријских достигнућа естетике века просвећености, односно, презициције, британске естетике просвећености и класичне немачке естетике.

Слободу као основну фасету естетског доживљаја помиње британски естетичар Џозеф Едисон (Joseph Addison) у својим *Огледима о задовољствима уобразиље*, уводећи естетичку категорију узвишеног (*greatness*): „Наша уобразиља воли да буде испуњена неким предметом и воли да обухвати сваку ствар која је превелика за њене могућности ...²⁰ У покушају да објасни разлог ове врсте естетског задовољства, односно задовољства уобразиље, како га назива Едисон, британски естетичар долази до појма слободе као темеља ове врсте задовољства у свести човековој. „... ум човеков, по природи својој, мрзи свако ограничење које му се намеће ... насупрот томе, пространи хоризонт представља слику слободе...”²¹

²⁰ Addison, J., *The Spectator*, New York, 1979, Оглед 409, стр. 279.

²¹ *Ibid.*, стр. 279.

Још један моменат који произлази из Едисонове естетичке позиције, релевантан за нашу садашњу тему, јесте теза да су задовољства уобразиље, за разлику од чулних задовољстава и задовољстава разума (која такође препознаје и издваја Едисон) „лагана вежба која буди наше моћи из лењости и доколице, а да их притом сувише не напреже”, као што, према Едисону, то чине задовољства разума, „нити им причињава неке друге тешкоће” како то, на пример, чине чулна задовољства, „... није потребно да ум пати то-нући у нерад и запуштеност који прате наша чулна уживања,”²² каже Едисон. У мојој студији *Естетско чуло*, ја сам ову „лагану вежбу” моћи ума назвала „умном гимнастиком”: „Естетичка шема Џозефа Едисона подразумева да сваки елемент свести има своје задовољство; разум ужива у метафизичким спекулацијама о вечном и бесконачном, док уобразиља ужива у несагледиво пространим, неограниченим видицима који имају моћ да сугеришу представу слободе. У позадини и једног и другог стоји *гимнастика ума, лагана вежба*, како је назвао Едисон.”²³

Но кључни моменат за препознавање слободе као темељне за естетску рецепцију је, без сваке сумње, естетичка концепција Имануела Канта (Immanuel Kant), иако сама идеја оваквог начина присуства слободе и овакве форме утемељења естетске реакције на категорији слободе постоји *in nise*, као што смо горе поменули, код Џозефа Едисона.

У Кантовој *Критици моћи суђења* појам слободе је стожерни када је у питању објашњење механизма функционисања субјективне свести у просуђивању лепог, односно у суду укуса, како то Кант у духу естетике осамнаестог века формулише: „... оне моћи сазнања које та представа” (престава којом нам предмет бива дат у опажању а повезујемо је са задовољством а не са појмом) „ставља у дејство делују слободно, јер не постоји никакав одређени појам

²² *Ibid.*, стр. 278.

²³ Драшкић Вићановић, И., *Естетско чуло*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2002, стр. 132.

који их ограничава на неко нарочито правило сазнања...”²⁴ Чувена слободна игра разума и уобразиље је принцип функционисања моћи свести у естетском суду. „Дакле, душевно стање у тој представи мора да представља стање осећања слободне игре представних моћи ...” то је „основ задовољства у хармонији моћи сазнања”.²⁵

За разлику од чврсто одређеног, и прецизно успостављеног одредбеном моћи суђења, односа који моћи свести уобразиља и разум имају у сазнајном суду, где је уобразиља *ancilla* разуму у најстрожем смислу те речи, будући да је њена улога да синтетичке опажајни материјал за супсумцију посебног под опште, однос уобразиље и разума у естетском суду рефлексивне моћи суђења, где је само посебно дато, а опште се тражи, ка њему се само тежи, је неодређен јер се темељи на слободи, односно слободном прилагођавању уобразиље разуму у начелу; „слобода уобразиље се састоји у томе што она шематизује без појма,”²⁶ каже Кант. „...укус садржи принцип супсумције..., али не супсумције опажаја под *појмове*, већ супсумције *моћи* опажаја или представа (то јест уобразиље) под *моћ* појмова (то јест разум)”²⁷ Код Канта је трансцендентални основ доживљаја лепоте слобода, слободна игра; тај однос моћи свести чији је темељ слобода, односно слободна игра у коју ступају уобразиља и разум, јесте извор специфичног естетског задовољства.

Анализирајући и упоређујући три различита односа представа према осећању задовољства и незадовољства, Кант прави разлику између пријатног, лепог и доброг. И ова дистинкција је од значаја за нашу садашњу тему – за промишљање категорије слободе као темељне за естетичку категорију игре и у функције је филозофске „допуне” анализе феномена изопачавања игара Роже Кајоа.

²⁴ Кант, И., *Критика моћи суђења*, БИГЗ, Београд, 1975, стр. 107.

²⁵ *Ibid.*, стр. 107.

²⁶ *Ibid.*, стр. 172.

²⁷ *Ibid.*, стр. 172.

Пријатно Кант дефинише као „оно што задовољава”, добро као „оно што се цени, одобрава, то јест нешто чему се придаје објективна вредност”, док лепо значи „оно што се једноставно допада”.²⁸ Но, „од ове три врсте допадања само и једино допадање лепога које потиче од укуса јесте незаинтересовано и слободно допадање, јер никакав интерес не изнуђава одобравање, нити интерес чула, нити интерес ума.... Сваки интерес претпоставља потребу или изазива неку потребу; и као одредбени разлог одобравања, интерес не допушта да се суд о предмету и даље сматра слободним.”²⁹ То што Кант назива „изнуђавањем” подразумева неки притисак и то „изнуђено” је последица неког притиска, свеједно каквог – притиска чулности или притиска ума.

У Кантовој естетици, дакле, слобода је недвосмислено утврђена као темељ аутентичне естетске реакције. Ни чулна пријатност, ни поштовање ума нису слободни јер и „предмет жеље и предмет који нам као предмет жеље намеће неки закон ума не дају нам ни најмање слободе...”³⁰ Једино допадање лепог није „изнуђено” било каквим интересом и једино је оно у правом и пуном смислу речи слободно.

Из завршнице Кантове анализе првог момента суда укуса, момента квалитета, у *Критици моћи суђења* и Кантовог разликовања пријатног, лепог и доброг као три начина на која представе изазивају задовољство у човековој свести, непосредно израста естетичка позиција Фридриха Шилера (Friedrich Schiller), његова теорија игре као фундаменталне естетичке категорије и њено утемељење на категорији слободе, што ће бити наш органон „допуне” студије Роже Кајоа у овом тексту.

У својим *Писмима о естетском васпитању* Фридрих Шилер развија учење о два супротна нагона који владају људском природом „две супротне снаге које нас нагоне да остварујемо њихов

²⁸ *Ibid.*, стр. 99.

²⁹ *Ibid.*, стр. 100.

³⁰ *Ibid.*, стр. 100.

објект.”³¹ Први, чулни нагон, „полази од физичког постојања човека, или од његове чулне природе и бави се тиме да га стави у временске оквири и да га учини материјом.”³² ”Нераскидивим везама везује он за чулни свет дух који тежи навише...”³³ „Нераскидивим везама везује” чулни нагон људско биће, људску природу, каже Шилер указујући на елемент принуде и ограничења – антипода слободи – доминантан у овом нагону.

Други нагон који Шилер назива нагон за формом „полази од апсолутног човековог бића, или од његове разумне природе и настоји да га ослободи ... и одржи његову личност,”³⁴ односно, како Шилер каже, нагон за формом „тражи истину и право.”³⁵ Први нагон (чулни нагон) „прави само клопке, други даје законе – законе за сваки суд ако се овај односи на сазнања, а законе за сваку вољу ако се односи на дела.”³⁶

Нагон за формом који, према Шилеру, прописује законе сазнајне и моралне, има тенденцију да људско биће ослободи чулности. Он, дакле, има ослобађајућу улогу, што је важно констатовати у овом тренутку. Нагон за формом „зауставља време”, како каже Шилер, форма општости је та која од појединачног случаја ствара „закон за све случајеве ... ако признајеш истину зато што је истина и делиш правду зато што је правда, онда си од појединачног случаја створио закон за све случајеве, а тренутак у свом животу обрадио као вечност.”³⁷ констатује Шилер. Ми „више нисмо индивидуе него род”,³⁸ закључује аутор *Писама о естетском васпитању*.

³¹ Шилер, Ф., *О лепом*, Култура, Београд, 2967, стр.153.

³² *Ibid.*, стр. 153.

³³ *Ibid.*, стр. 154.

³⁴ *Ibid.*, стр. 154.

³⁵ *Ibid.*, стр. 155.

³⁶ *Ibid.*, стр. 155.

³⁷ *Ibid.*, стр. 155.

³⁸ *Ibid.*, стр. 156.

Но проблем је у томе што ова два нагона која „потпуно обухватају појам човека” имају „противречне тенденције”³⁹ и цепају људско биће. Шилер развија тезу да постоји „исконски ... нужни антагонизам” између ова два нагона, те да је људском бићу потребна заштита како од једног, тако и од другог нагона; потребно је, с једне стране, штитити чулност од „напада слободе” (скрећем читаоцу пажњу на необичну формулацију „напади слободе”), а с друге стране потребно је штитити „личност од снаге осећања”⁴⁰ подизањем снаге разума.

Из Шилерове анализе је јасно да нагон за формом, иако настоји да ослободи човека притиска чулности, будући да је носилац принципа људске слободе, заробљава други сегмент људског бића, те је, према Шилеру, нужна и заштита од „напада слободе”! Дакле, један од императива постаје ослобађање од слободе, што нам, у овом контексту, намеће помисао да та слобода од које је нужно штитити људску природу, није **права слобода**, као и питање шта јесте и каква је онда права слобода која има моћ да ослободи од „напада слободе”.

Трудећи се да иде трагом Кантове трансценденталне анализе, Шилер закључује да „из трансценденталних разлога ум поставља захтев: треба да постоји веза између нагона за формом и нагона за материјом, то јест нагон за игром,” како га Шилер назива, уводећи категорију игре у своју естетичку теорију, „јер појам човека довршава јединство реалности и форме, случајности и нужности, патње и слободе.”⁴¹ Због усклађивања ова два супротстављена нагона и одржавања јединства и склада људске природе као такве, мора постојати и трећи нагон у коме чулни нагон и нагон за формом „делују повезано... Чулни нагон искључује из субјекта сву самоактивност и слободу, нагон за формом искључује сву зависност, сву патњу... Дакле, оба нагона врше притисак на душу – онај при-

³⁹ *Ibid.*, стр. 156.

⁴⁰ *Ibid.*, стр. 155–156.

⁴¹ *Ibid.*, стр. 165.

родним законима, овај законима ума... нагона за игром”, пак, „у коме оба делују повезано, вршиће истовремено притисак на душу, морално и физички.”⁴²

Човеково биће овај уравњени, истовремени притисак не доживљава више као притисак, него као игру, и управо тад стиче слободу у пуном и правом смислу речи, слободу која има моћ да ослободи и од „напада слободе”, односно моралног императива и од „напада чулности”, да се послужимо Шилеровом синтагмом и транспонујемо је на чулни нагон. Кантовим терминима речено, нема изнуђивања, ослобађање од притиска ослобађа човека од изнуђених реакција. „И материјални јарам природних закона и духовни јарам моралних закона” нестају под дејством усклађујућег, ујединитељског нагона за игром који „из јединства обе оне нужности” успоставља „праву слободу”⁴³.

Шилер, дакле, и сам уводи појам „праве слободе” слободе у игри, естетске слободе, одвајајући је од, да тако кажемо, „неправе” слободе, оне која је принцип нагона за формом, а која такође врши притисак моралним законом на чулни сегмент људске природе. Штавише, Шилер само биће људскости одређује појмом игре: „Јер, најзад јасно да кажемо, човек се игра само онда када је у пуном значењу речи човек, *и он је само онда човек када се игра.*”⁴⁴

Предмет чулног нагона је, по Шилеру, живот у најширем смислу, предмет нагона за формом је лик, опет у најширем смислу – форма која „обухвата све формалне ообине ствари и њихове односе према снагама мишљења,”⁴⁵ док је предмет нагона за игром живи лик, односно лепота. Лепо, дакле, према Шилеру, настаје „из узајамног деловања два супротна нагона”⁴⁶, усклађивањем два опречна принципа. Оно је „савршена веза и равнотежа реалности и

⁴² *Ibid.*, стр. 162–163.

⁴³ *Ibid.*, стр. 168.

⁴⁴ *Ibid.*, стр. 168.

⁴⁵ *Ibid.*, стр. 164.

⁴⁶ *Ibid.*, стр. 169.

форме,⁴⁷ „средње стање између патње и активности” јер се „лепотом чулни човек доводи до форме и мишљења; лепотом се духовни човек враћа материји и поново предаје чулном свету.”⁴⁸ Кључна особина лепоте је њена снага да повеже „два стања која су супротна и која никада не могу постати једно.”⁴⁹ Из овог песничког описа суштине игре, може се извући закључак да чар и чудо лепоте јесу израз покушаја одржавања неодрживог.

Шилер поистовећује игру са лепотом, а њихов темељ је слобода, и то „права” слобода, слобода по мери целокупног бића човековог, бића које је постигло склад са самим собом. „Душа се при посматрању лепог”, каже Шилер, налази у „срећној средини између закона и потребе”,⁵⁰ у стању пуне и праве слободе. Шилер неуморно инсистира на ставу да „дух у естетском стању поступа ... слободно, и у највишем степену слободно од сваке принуде, али ни у ком случају слободно од закона,” а осећај слободе се заснива на томе „што закони по којима дух дела ... не наилазе ни на какав отпор” те „не изгледају као принуда”.⁵¹

Кант користи термин „изнуђено”, Шилер говори о „принуди”; и код једног и код другог „права” слобода је независна од принуде и принуде, односно доживљај лепоте, или шилеровски речено – игру са лепотом ништа не може изнудити, нити нас на то било шта може принудити. Ова тековина естетичке теорије века просвећености на линији Едисон – Кант – Шилер је оно што, према нашем мишљењу, недостаје анализи феномена изопачавања игара Роже Кајаоа.

Да се вратимо сад феномену изопачавања који француски естетичар луцидно уочава и издваја. Пронашавши свакој од категорија игара њен изопачени антипод: *агону*, задовољству у такми-

⁴⁷ *Ibid.*, стр. 169.

⁴⁸ *Ibid.*, стр. 174.

⁴⁹ *Ibid.*, стр. 175.

⁵⁰ *Ibid.*, стр. 166.

⁵¹ *Ibid.*, стр. 185.

чењу – безобзирну амбицију у реалном животу, *алеи*, препуштању судбини и такозваној срећи у игри – покушај да се судбина превари, односно сујеверје, *мимикрији* – алијенацију, отуђење и најзад *илинксу* – у кобном вртлогу непрекидног поништавања свести и изазивањем заноса опојним, психоактивним супстанцама, Кајоа се посвећује анализи разлога изопачавања игара и, као што смо навели у првом делу овог текста, види узрок первертовања игара у губљењу граница између реалности и света игре.

Продирање реалног живота у игру доводи до тога, каже Кајоа, да „оно што је било задовољство постане фикс идеја, оно што је био бег, постаје обавеза, оно што је било разонода, постаје страст, опсесија и извор патњи.”⁵² Очигледно је у овом пасусу да долази до первертовања слободне активности у принуду; дакле Кајоа овде имплицитно уводи оно што је, према нашем мишљењу, управо кључно – слободу, која се губи продором реалности у заштићени свет игре, но не третира слободу као фундаментални конституент саме естетичке категорије игре као такве, што препознајемо као мањкавост ове студије.

У свим паровима супротности које Кајоа овде наводи, објашњавајући феномен изопачавања, очигледно је да је кључна одредница првонаведеног слобода, док је карактеристика другонаведеног недостатак слободе: у темељу обртања задовољства у фикс идеју лежи губитак слободе и доминација принципа принуде, шилеровски речено, или изнуђеног, кантијански речено; извртање бега у обавезу је такође узроковано нестајањем принципа слободе и наступањем принципа принуде; најзад, разонода прераста у опсесију по истом принципу губитка слободе и потпадања под принцип принуде. Све изопачене форме су извор патњи, јер губитак слободе и повиновање принуди нужно резултирају патњом. Додуше, и сам Кајоа помиње, али као узгред, и на посвећује довољно простора и пажње сопственом запажању, да „ако се више не поштује издвоје-

⁵² Кајоа, Р., *Игре и људи*, стр. 72.

ност, онда се сигурно ни форме, ни слобода игре не могу одржати.”⁵³

Дакле, Роже Кајова, покушавајући да објасни узрок изопачавања игара, формулише тезу да је узрок изопачавања продор реалности у свет игре, пробој те чаробне преграде коју игра сама себи поставља и којим се штити од уплива света стварности свакодневног живота, а слободу само узгред помиње и то као последицу продора реалног у играчко, односно играчког у реално. Наша теза је да је, напротив, продор реалности у игру и *vice versa*, поништавање заштитне опне коју игра сама себи гради, **последица а не узрок, и то последица губитка слободе** који препознајемо као прави узрок, те да је принцип слободе тај који изнутра одржава свет игре, штитећи га уједно од продора реалности.

Већ смо горе поменули да и сам текст француског теоретичара игре нуди могућност да се извуче управо овакав закључак. Као што је, наводећи антиподе у које се первертује слободна активност у игри, имплицитно увео категорију слободе, тако и његов покушај да објасни психолошки став који доминира у изопачавању игара, почива на прећутној, неексплицитној у тексту, улози принципа слободе. Наиме, Кајоа констатује да у феномену изопачавања игара доминира „тирански, нагао психолошки став,”⁵⁴ који он, у складу са својом основном идејом, објашњава продором реалности у принцип игре, продором који нагони играча, дакле оног који се игра, ко учествује у игри, да помеша играчки свет и свет стварности и да потоне у специфичну изопаченост – специфичан изопачени антипод свакој од четири препознате категорије игара. Кајоа примећује да свака од специфичних форми изопачености „произлази из истовременог одсуства кочнице и заштите.”⁵⁵

⁵³ *Ibid.*, стр. 72.

⁵⁴ *Ibid.*, стр. 72.

⁵⁵ *Ibid.*, стр. 72.

Кајоа тврди да „ништа ... не показује боље цивилизаторску улогу игре од кочница које она поставља...”⁵⁶ Он констатује да је у игри „допуштено да се игра најозбиљнија игра у којој је допуштено да се троши до крајности, да се ризикује сав иметак, чак и живот, али играч мора бити у стању да стане на одређеној, унапред утврђеној граници и да уме да се врати у нормално стање, да се заустави тамо где правила игре, која истовремено изолују и ослобађају, више не важе.”⁵⁷

Овде скрећем пажњу на чињеницу да Кајоа помиње **кочницу, односно одсуство кочнице и заштите, могућност играча да се заустави и правила игре која ослобађају**. Изопачавање настаје када нема кочнице, када не постоји могућност да се играч заустави на граници утврђеној правилима, правилима која имају ослобађајућу функцију. И сам Кајоа као разлог изопачавања помиње одсуство кочнице, односно немогућност, неспособност играча да се заустави у игри на унапред утврђеној граници, у унапред утврђеном тренутку, односно, неспособност да поштује ослобађајући принцип правила у игри. Одсуство кочнице резултира ситуацијом преливања игре у свакодневицу, односно мешања, оно је **разлог** ове ситуације, а не њена **последница**. А шта је узрок немогућности кочења и заштите играчког садржаја и самог себе? И овај пут, из саме анализе Роже Кајоа се намеће закључак да је разлог одсуства кочнице, губљења могућности да се субјект у игри заустави, „да закочи” – **губитак слободе** у игри.

„Пошто владавина инстинкта поново постане апсолутна, тежња која је успевала да злоупотреби изоловану, заклоњену и у неку руку неутрализовану делатност игре проширује се на свакодневни живот и тежи да га што је могуће више потчини својим сопственим захтевима.”⁵⁸

⁵⁶ *Ibid.*, стр. 74.

⁵⁷ *Ibid.*, стр. 77–78.

⁵⁸ *Ibid.*, стр. 72.

Ово је и према нашем схватању тачан опис ситуације која доводи до изопачавања игара, само што Кајоа замењује узрок и последицу. Исклизуће играчког у реалност и опкољавање игре реалношћу је нужна последица губитка слободе. Оне слободе као есенције играчког, коју Шилер сјајно одређује као законитост без принуде. Игра постаје принудна радња (овде не узимамо у разматрање да ли је принуда унутрашња или спољашња, што је посебна тема која захтева посебну студију) и зато што постаје принудна, руши преграду између играчког, естетског и стварног и излива се у стварност наносећи штету и сопственом принципу и садржају, и принципу и законитости свакодневног живота.

Узмимо за пример било који од оних модуса изопачавања које наводи Роже Кајоа: безобзирно амбициозни човек почиње бескрупулозно да гази све пред собом не зато што је побркао игру и стварност, већ зато што је **изгубио слободу у игри**, те гоњен унутрашњим „тиранским ставом” губи „кочницу и заштиту” и излива играчки садржај у сопствени свакодневни живот бркајући игру и стварност и уништавајући и једно и друго.

Коцкар који на рулету губи душу, имовину, све до чега му је у животу стало, не чини то **зато што је побркао игру и стварност**, већ меша игру и стварност **зато што је изгубио слободу** као основни принцип игре и подлегао принуди. Исти је случај са сујеверном особом која се у сваком тренутку реалног живота „коцка” са судбином, и покушава да је обмане или наведе да ради у њену корист, као и са оним који, да би имао у сваком тренутку задовољство вртоглавог илинкаса, да би стално уживао у чаролији вртлога, посеже за опијатима и трује и уништава стварни живот. Не дешава се то због уплива игре у стварност, него до уплива долази због губитка слободе и подлегања „тиранском” принципу принуде који тера онога који му је подлегао да руши границе између естетског духовног простора игре и духовног простора свакодневног живота, чиме уништава темеље и логику како једног, тако и другог – блиставу лепоту чаролије игре и чврсте обресе здраве свакодневице.

Оно што Кајоа духовито назива „заражавањем стварношћу”⁵⁹ принципа игре није узрок него последица. „Заражавање” је изнуђено тиранским принципом принуде који нагони да се сруши преграда између два одвојена света. Игра као таква није и не може бити „изопачена”. Изопачено је само транспоновање играчког садржаја у реалност, с томе је узрок „тирански” порив – овладавање принципа принуде и губитак слободе, која је суштина „непробојности” света игре.

Другим речима, полуга којом се руши „строги зид правила” који игре одваја од „подмуклих и нејасних закона свакодневног живота,”⁶⁰ како свакодневицу одређује Роже Кајоа, јесте тирански принцип принуде који наступа губитком слободе.

Литература

Addison, J., *The Spectator*, New York, 1979.

Драшкић Вићановић, И., *Естетско чуло*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2002.

Кајоа, Р., *Игре и људи*, Нолит, Београд, 1979.

Кант, И., *Критика моћи суђења*, БИГЗ, Београд, 1975.

Шилер, Ф., *О лепом*, Култура, Београд, 2967.

⁵⁹ *Ibid.*, стр. 72.

⁶⁰ *Ibid.*, стр. 71.

**FREEDOM AS AN AESTHETIC
CATEGORY AND GAME/PLAY**

Summary

The paper is an analysis of the phenomenon of the so called “corruption of games,” which was introduced by French sociologist and aesthetician Roger Caillois. In his famous study on play/game, Caillois recognizes as main cause of this phenomenon the penetration of reality into the play/game, or “contamination” of games by reality. In this text author, taking into consideration the achievements of the 18th century aesthetics, recognizes the freedom as a fundamental constitutive part of the aesthetic category of game/play and puts forward the thesis that the key reason of the “corruption of games” and “contamination” of games by reality is the lack of freedom.

Key words: Aesthetics, play/game, corruption of games, freedom, reality.

Саша Радовановић

ИГРА И СЛОБОДНА ЛЕПОТА У КАНТОВОЈ ЕСТЕТИЦИ

Апстракт: У раду се тумачи Кантов појам игре полазећи од њене естетичке функције. Анализа поменуте естетичке функције се спроводи у три корака: прво се одређује појам игре у повезаности са разумом и уобразиљом. У другом кораку се показује како је хармонична игра уобразиље и разума повезана са сврховитошћу без сврхе. И у трећем кораку се показује конститутивна улога игре у формирању слободне лепоте као посебног облика лепоте у природи и уметности.

Кључне речи: игра, лепота, разум, уобразиља, сврховитост, Имануел Кант

У раду се разматра Кантов појам игре из *Критике моћи суђења* унутар аналитике лепог. У наведеном делу он ставља нагласак на њену естетичку функцију за разлику од његових ранијих пред-критичких разматрања истог појма у којима он истиче њену педагошку функцију. Разматрање игре у склопу поменуте аналитике се одвија на четири нивоа. Први је са циљем да се разуме процес просуђивања лепог то јест суд укуса у светлу хармоничне игре уобразиље и разума.¹ Други, који се ослања на први, показује повезаност слободне игре сазнајних моћи и сврховитости без свр-

¹ Види Кант, И., *Критика моћи суђења*; БИГЗ, Београд, 1991., § 9, стр. 109–111.

хе.² Трећи када Кант одређује форму предмета као игру многих облика или игру осета. Четврти показује игру као физиолошки феномен (игре на срећу, тонска игра и игра мисли).³ У овом раду се анализирају прва три нивоа схватања игре да би се показала повезаност чистог суда укуса са феноменом слободне лепоте у природи и уметности. Другим речим, питање које се поставља у овом раду јесте: на који је начин игра разума и уобразиље одређујућа за слободну лепоту.

Тема игре као априорни услов просуђивања отвара се у одељку 9 *Критике моћи суђења* у коме Кант поставља питање: да ли у суду укуса осећање задовољства претходи просуђивању предмета или то просуђивање предмета претходи задовољству?⁴ Кант одбацује прву претпоставку. Према њему уколико би задовољство претходило просуђивању то би била противуречност јер би такво задовољство представљало само чисту пријатност у чулном осету. Оно би имало само приватно важење и зависило би од представе преко које нам је предмет дат и било би потпуно нешто емпиријско.⁵ Поред тога оно не би имало способност опште саопштивости (*allgemeine Mittheilungsfähigkeit*) коју Кант сматра неопходним условом у нашем просуђивању лепог.

Кант прихвата другу претпоставку, али са напоменом да то просуђивање које претходи задовољству мора да испуњава субјек-

² Види исто, §10-13, стр. 111–114. Такође види „Општа напомена о првом одсеку аналитике”, стр. 131–134.

³ Види исто, §14, стр. 115–117.

⁴ Види исто, §54, стр. 219–220. Александра Вахтер (*Alexander Wachter*) разматрајући одељак 54 *Критике моћи суђења* сматра да се Кант суочава са двоструким појмом игре. Док се појам игре раније сагледавао критичко-естетички у овом одељку се он разматра као физиолошки. У том смислу он примећује: „Кант је неодлучан: прибегавање терминологији игре јавља се у неким случајевима да би се илустровала слобода естетског става, док се другде свака аналогија између естетског искуства и феномена игре замењује физиолошким тумачењем потоњег и тумачењем његовог специфичног задовољства...” Wachter, A. *Das Spiel in der Ästhetik*, Walter de Gruyter · Berlin · New York, 2006, стр. 118.

⁵ Види исто, стр. 108.

тивни услов саопштивости: „...општа способност стања душевности да се саопшти у датој представи, мора да лежи у основи суда укуса као субјективни услов, и да уживање у предмету има као своју последицу.”⁶ Овај субјективни услов подразумева да просуђивање мора да се мисли без појма. Према Канту, иако ова врста просуђивања не може да изражава сазнање неког појединачног предмета, она мора да стоји у неком односу са сазнањем уопште. Дакле представа која се саопштава мора да се замисли субјективно без неког појма о предмету али помажући се сазнајним моћима. Одредбени разлог за такву саопштивост без појма према Канту је душевно стање које налазимо у узајамном односу моћи представљања које доводе у везу једну дату представу са сазнањем уопште. Другим речима, те моћи представљања које доводе представу предмета са сазнањем уопште јесу уобразиља и разум. Њихов однос Кант одређује као игру:

„Дакле душевно стање у тој представи мора да представља стање осећања слободне игре представних моћи на једној представи датој ради неког сазнања уопште. А и, да би уопште могло да постане сазнање из једне представе којом је дат неки предмет, потребни су *уобразиља* ради повезивања разноврсности опажаја, и *разум* због јединства појма који уједињује представе. То стање слободне игре сазнајних моћи код једне представе, чиме бива дат неки предмет, мора бити такво да се мора саопштити.”⁷

Кант овде говори о душевном стању, стању слободне игре сазнајних моћи. Појам стање⁸ упућује да унутар субјекта постоји

⁶ Исто, стр. 108.

⁷ Исто, стр. 109.

⁸ У својим предавањима о Ничеу, предавања која се тичу Ничеове естетике, Хајдегер уочава ову повезаност лепог и осећања у естетском суду карактеристичну за модерну естетику. Логички суд је по томе логички јер задовољава законе мишљења које поставља логика. У складу с тим естетски суд би био онај који подразумева одређен начин посматрања и истраживања осећајног односа, односно

једна форма у виду преображаја његових диспозиција односно сазнајних моћи. Путем овог стања долази до одређене еманципације чулности. Она није просто опажање датог предмета у сврху сазнања истог. Оно је ношено могућношћу за представљање које упућује на посебну форму предмета коју називамо лепом. У естетичком смислу речи игра према Канту изражава хармоничан однос између разума и уобразиље. Овај однос се конституише по аналогiji са односом уобразиље и разума изложеног у *Критици чистог ума*. Основна разлика је у томе да се у *Критици чистог ума* овај однос конципира као сазнајни у виду шематизма путем којег се чулни садржај супсумира под појам док се у *Критици моћи суђења* овај однос конципира као чисто естетски, као допадање лепог у коме имамо шематизам без појма.⁹

Према Канту хармонична игра разума и уобразиље која стоји у основи просуђивања јесте слободна. Слободна игра (*freie Spiel*)¹⁰ се манифестује у слободи просуђивања. Такво слободно

оног понашања и исказивања естетског осећаја и стања. У том смислу Хајдегер износи закључак. „Строго узевши, осећајно стање (*der Gefühlszustand*) није естетско, али оно је такво, да може бити предмет једног посматрања, које је естетичко управо због тога што оно унапред сагледава осећајно стање које је подстицано од стране лепог и на њега се односи и њиме је одређено.” Heidegger, M. Nietzsche: Der Wille zur Macht als Kunst GA 43, Vittorio Klostermann, Frankfurt, 1985., стр. 89–90.

⁹ Види Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 110, 176. Кристијан Венцел (*Christian Wenzel*) пише о томе да се у погледу своје идеје формалног јединства Кант вероватно ослања на прву *Критику* у којој се описују фундаменталне и опште априорне улоге и функције уобразиље и разума (категорије и шематизам) „Они леже у основи формирања и примене свих емпиријских појмова, али нису довољно специфични да одреде било који емпиријски појам (попут оног појма руже) или да одреде било коју перцептивно дату многострукост (моји чулни утисци о ружи) у складу са таквим појмом (применом појма руже на мноштво утисака, односно при вођењу наше уобразиље и разума у схватању, репродукцији и препознавању).” Wenzel, C. H. *An Introduction in Kants Aesthetics*, Blackwell Publishing, Oxford, Malden; 2005. стр. 67.

¹⁰ Цејн Кнелер (*Jane Kneller*) разматрајући историјску позадину Канта према претходницима сматра да је појам слободне игре повезан са појмом маште из-

просуђивање има прво своју негативну одређеност: оно није одређена неким интересом, ни неким емпиријским садржајем у виду пријатности, али ни вољом и њеним каузалитетом. Таква слобода просуђивања је независна и од појмовне артикулације неког предмета о коме се суди. Тако, ми можемо намерно отићи у неки музеј или на концерт да би смо естетски просудили нека дела, али то неће да се догоди на основу те исте намере. Та намера чак није ни потребна. Намера и претходна размишљања биће заборављени у сусрету са естетским предметом.¹¹ Потребно је да наш субјект у свом душевном стању спонтано активира своје сазнајне моћи, „заигра” и тако слободно представи предмет. У овом спонтанитету је позитиван аспект одређености игре. Она омогућује да се наше просуђивање определи за лепу форму без обзира на начин на који је предмет постављен према нама. Наиме, сам предмет са своје стране, иако је нужен за естетско просуђивање није довољан услов за исто то просуђивање. Просуђивање претпоставља предмет, али своје исходиште или одредбени разлог или основ налази у особенима представљања тог предмета.

Објашњавајући улогу слободне игре уобразиље и разума Кант упућује да тај њихов субјективни однос саглашавања/подударана јесте саопштив на општи начин и да важи за свакога. Ова општа саопштивост подразумева прикладност и погодност наших сазнајних моћи (уобразиље и разума) за сазнање уопште. Ова прикладност према сазнању уопште не подразумева идентификовање

ложеним у *Лаокоону* (1766). Она се позива на став Лесинга у истоименом дела: „Али само оно је плодно што даје слободну игру машти”. Према Кнелеровој Лесинг тврди да песник треба да изазове осећања оним што би од читаоца захтевало да користи своју машту. Средства на располагању сликару су различита. Сликер ради са телима у простору, песник са догађајима у времену. Крајњи циљ и сликара и песника је да у публици произведу маштовит одговор јер према Лесингу само је оно плодно што омогућава машти слободну игру. За Лесинга, слобода маште је важна јер омогућава најјачи могући емоционални одговор на уметничко дело. Види Kneller, J. *Kant and the Power of Imagination*. Cambridge University Press, Cambridge: 2007, стр. 41.

¹¹ Wenzel, C. H. *An Introduction in Kants Aesthetics*, стр. 57.

са сазнајним судом. Према Канту општа саопштивост се обавља у суду укуса али не путем одређеног појма. Она је непојмовна. Тако се поставља питање: какав је онда садржај те непојмовне саопштивности или боље рећи шта је то саопштиво на универзални начин а да нема појмовни садржај? Кант говори о општој, универзалној саопштивности душевног стања. Душевно стање манифестује субјективни однос саглашавања сазнајних моћи то јест субјективни услов који лежи у суду укуса и као своју последицу има уживање у предмету. Ситуација да оно као последицу има уживање у предмету потрђује Кантову тезу да субјективно просуђивање претходи задовољству и представља његово основ. Дакле, способност саопштавања нашег душевног стања носи са собом неко задовољство. Према Канту, задовољство које осећамо у суду укуса приписујемо сваком другом као нужно а не као произвољно. У том смислу он пише: „[...] свест на основу осећања оног дејства које се састоји у олакшаној игри обе душевне моћи (уобразиље и разума) оживотворених својом узајамном сагласношћу.”¹² Дакле игра разума и уобразиље одвија се хармонично, у односима усаглашавања оживотворена и као таква праћена је свешћу у виду задовољства. Ово задовољство као последица просуђивања нема емпиријски карактер, не може да се изједначи са пријатношћу, чак ни са моралним задовољством. Ради се о једном контемплативном задовољству као једном посебном облику свести ограниченом на естетску садржину просуђивања. Према Канту ово задовољство је чисто контемплативно без способности да произведе неки интерес за објекат. У нашем представљању нема услова да се предмет са-

¹² Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 110. Према Венцелу ово оживљавање (*Belebung*) наговештава телеологију изложену другом делу Кантове треће *Критике*. По њему оно се одвија унутар субјекта који просуђује и осећа од стране тог истог субјекта, а не од других. Оно је субјективно, али поседује елементе и посебно однос према „спознаји уопште” (без обзира који се објекат опажа) да се може претпоставити да уколико доносимо суд о укусу ми га доносимо у односу на ове елементе и тај однос. Види Wenzel, C. H. *An Introduction in Kants Aesthetics*, стр. 88.

гледа под одређеном сврхом иако ту свест прати нека врста сврховитости. У том смислу Кант пише:

„Свест чисто формалне сврховитости у игри субјективних моћи сазнања код представе, преко које неки предмет бива дат, јесте само задовољство, јер она у сваком естетском суду садржи неки одредбени основ субјективне делатности у погледу подстицања његових моћи сазнања, дакле неки унутрашњи каузалитет (који је сврховит) у погледу сазнања уопште, али који притом није ограничен на неко одређено сазнање, према томе садржи неку чисту форму субјективне сврховитости сваке представе.”¹³

Задовољство има двоструки аспект у погледу односа према душевном стању. Оно се састоји од свести о томе да одређено стање ствари има један субјективни осећај у виду последицеали и намере да се одржи то стање. Другим речима, оно није само свест о дејству игре наших сазнајних моћи, последица тог дејства, већ и њихов дериват, гориво да се одржи то стање игре. Просуђивање у том смислу није једнократни процес изрицања суда, већ динамички каузални процес коме задовољство даје замах. Тек са задовољством се формира унутрашњи каузалитет, кружан по карактеру, али не по себи већ по интенцији да се одржи нека непозната срха. При том се конституише посебан тип сврховитости, сврховитост без сврхе. Стање игре сазнајних моћи нема неку спољашњу сврху, или бар сврху за коју знамо. Тако се у нашем естетском просуђивању, у представљању лепог предмета, конституише један поредак без дате сврхе, поредак неодређене сврховитости. Опажајне одређене сврховитости на равни објекта, према Куленкампу, има за последицу субјективну сврховитост која није ништа друго до душевно стање која осећа задовољство.¹⁴ Ради се о томе да у основи пред-

¹³ Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 113–114.

¹⁴ Kulenkampff, J., *Kants Logik des ästhetischen Urteils*, Vittorio Klostermann, Frankfurt. M., 1994., стр. 133.

стављања лепог предмета стоји наше стање душевности, субјективно ментално стање. Задовољство стога није просто реакција на нешто дато нити је дејство нечега, већ је оно одређена свест о томе како је предмет дат. Притом важно је уочити да је однос према лепом предмету представљање а не приказивање.¹⁵ Код приказивања изражена је сазнајна тенденција да наш суд кореспондира са својствима датог предмета о којем се суди, док код представљања тај захтев није нужан. У том смислу задовољство о коме Кант говори не представља реакцију на особине предмета. Наиме, задовољство као израз слободне игре сазнајних моћи је „осећајна свест” одређеног облика представљања предмета. Притом тај предмет се представља у некој форми или облику, али та форма није сазнајна, већ чисто естетска у смислу да се представља рефлексивно путем суда укуса.

Функцију суда укуса која се заснива на душевном стању као игре сазнајних моћи Кант повезује и са теоријом лепих облика или форми. Притом појам игре се овде јавља у једном посебном предметном смислу. Наиме Кант у одељку 14 покушава да објасни лепу форму као нешто предметно полазећи од Ојлеровог физикалног објашњења да су боје таласи етра који иду једни за другима, као што су тонови таласања ваздуха који је звуком потресен. Ову теорију таласа он доводи у везу са врстом односа осета и утиска у форми предмета. Кант говори о томе „...да свест не опажа само чулом њихов утицај на подстицање органа, већ такође да рефлексивном опажа правилну игру утисака (те дакле форму у повезивању разних представа)”.¹⁶ Он овде показује сложеност естетског суда. На једном нивоу то је просто опажање које подстиче наше органе,

¹⁵ Ову разлику између представљања нем. *Vorstellung* и приказивања *Darstellung*, енгл. *representation* и *depiction* истиче Ева Шапер (*Eva Schaper*) али у контексту разматрања Кантовог схватања слободне и придодате лепоте. Schaper, E., „Free and Dependent Beauty” у: *Kant's Critique of the Power of Judgment, Critical Essays*, Edited by Paul Guyer, Rowman & Littlefield Publishers, inc., Oxford, 2003. Види стр. 106–107.

¹⁶ Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 115.

на другом нивоу појављује се виши облик представљања, рефлексивна која опажа правилну игру утисака и форму повезивања таквих представа. На одређени начин Кант даје позитивно одређење оног слоја предмета који треба да се естетски просуди као његова лепа форма. Овом формом предмета која се даје рефлексиви Кант изражава структуру лепог предмета или објекта као правилност на примеру јединства разноврсних чистих, једноставних утисака и осета. Према Канту боја и тон би били не само чисти осети него би представљали одредбу јединства њихове разноврсности.¹⁷ Кант објашњава ту једноликост осета у смислу да њих не ремети нити прекида неки осет друге врсте. Он даје пример простих боја и тонова. Сматра да су они форме по себи, у себи непробојне и чисте, јединствене. Форма таквих осета апстрахује од квалитетана основу којег се поставља питање да ли овај (квалитет) представља неку боју и коју, и да ли представља неки тон и који? Ради се о томе да се он непосредно рефлектује као форма по себи и и да је та чиста форма истовремено лепа. У том смислу сложене боје које поседују различите квалитете, не могу да се процене непосредно рефлексивом као јединствене и једноставне (просте) па, према Канту немају мерило за оцену у смислу да ли треба да се назову чистим или нечистим.¹⁸

Наиме, ради се о томе да би боја и тон били не само чисти и прости осети већ би представљали одредбу јединства њихове разноврсности и тада би се такође сами убрајали у лепоте.¹⁹ Кант се враћа старој дефиницији лепоте као јединства у разноврсности. Притом нема за циљ афирмацију таквих учења већ да покаже да свака форма предмета чула јест облик или игра (многих облика). Он наводи пример мимике и плеса, или просту игру многих осета у времену. Кант инсистира на томе да мерило естетског просуђи-

¹⁷ Исто стр. 115–116.

¹⁸ Исто стр. 116.

¹⁹ Исто стр. 116

вања не може да буде драж као емпиријски квалитет осета.²⁰ Он то објашњава на примеру цртежа. Истиче његову битност у сликарству указујући да у скулптури цртеж има карактер форме која се допада. Према Канту оно што сачињава прави предмет чистог суда укуса јесте цртеж у боји или композиција у тону. Квалитет боје или тона у виду дражи као материја допадања често се издаје и држи за форму. Но Кант сматра да су дражи емпиријски материјал које носе квалитет пријатности на коме се не може заснивати чисти суд укуса. Суд укуса би у том случају био приватан, емпиријски и варварски, а не опште саопштив, универзалан, чист и не би имао за одредбени основ само сврховитост форме.

Кант критикује сензулистичку естетику јер она у осетима, осећајима види одредбени основ просуђивања лепог. Пориче се игра разума и уобразиље и поставља се емпиријски садржај као мерило. С друге стране Кант не прихвата ни рационалистички концепт одређења лепог. Кант сматра да је суд укуса независтан и од појма савршености. У том смислу његова анализа у одељку 15 вођена је питањем да ли се лепота може свести на појам савршенства? Он полази од анализе добра као објективне сврховитости то

²⁰ Венцел говори о томе да би разлика између дражи и лепоте била истакнутија, теоријски, а не само навођењем неких примера, Кант користи класичну разлику између материје и форме. Према њему Кант повезује лепоту са различитим аспектима форме (цртеж, облик, композиција) и драж са материјом. Ово ће се показати као веома проблематично. На пример, шта тачно може бити материјал када узмемо у обзир боју или тон? И како можемо бити сигурни да они немају неку врсту формалне структуре. Кант је прилично свестан ових проблема и разматра их у одељку 14 ослањајући се на теорије Леонарда Ојлера (1703–83). Wenzel. С. Н. *An Introduction in Kants Aesthetics*, стр. 60–61. Како су формални, а не материјални аспекти стања свести који су традиционално повезани са оним саопштеним, оправдавајући разлог за суд укуса мора некако бити формалан, а не материјал. Драж са друге стране треба посматрати као материјал. Драж је више непосредан резултат наше афекције предметом и укључује у мањој мери, некако уопште, било какве чинове/акте рефлексije са наше стране. Драж припада сфери чистог осећаја и мање је саопштено од нашег осећања за лепо, јер ово друго подразумева рефлексiju у вези са знањем, а знање је саопштиво. Као што је случај са ганутошћу, драж на крају омета непристрасност која је потребна за суд укуса. Исто стр. 61.

јест везе предмета са неком одрђеном сврхом.²¹ Објективна сврховитост може бити спољашња (заснована на корисности, дакле на интересу што Кант искључује као одредбу чистог суда укуса) и унутрашња заснована на савршености као основу унутрашње могућности предмета односно како ствар треба да буде по свом појму, сврси. Ова унутрашња сврховитост може да буде квалитативна савршеност у виду саглашавања разноврсности у тој ствари са њеним појмом.²² Она може бити и квантитативна савршеност као потпуност сваке ствари у њеној врсти у смислу да ли се на њој налази све што је ради тога потребно.²³ Кант посебно приговара становишту које полази од тога да је разлика између лепог и доброг само формална где појам лепог представља само неразговоран појам савршености, а појам доброг јасан појам савршености. Ово поистовећивање води томе да се естетски суд схвати ка сазнајни чему се Кант оштро супротставља. Наиме цело његово излагање било је управо у томе да:

„...сазнање о објекту представља једино логички суд, док напротив, естетски суд доводи у везу једну представу у којој неки објекат бива дат једино са субјектом и не указује ни на какву особину предмета, већ једино на сврховиту форму у одредби оних моћи представљања које се тим предметом баве. Тај суд се такође зове естетски управо због тога је његов одредбени основ не представља никакав појам, већ осећање (унутрашњег чула) оне једнодушности у игри душевних моћи, уколико се та једнодушност може осетити.”²⁴

Објашњавајући игру сазнајних моћи Кант заправо поставља границе чистог укуса. Суду укуса може бити сам онај чији је основни услов просуђивања игра сазнајних моћи уобразиље и разума.

²¹ Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 117

²² Исто стр. 118.

²³ Исто стр. 118.

²⁴ Исто стр. 119.

Овај однос је утолико естетски уколико конституише такав однос према објекту који не подводи објекат под неко сазнање, не представља га подесним за неко хтење и осећање пријатности. Такође тај суд остаје чист само под условом да у његовом просуђивању не учествује неки појам. Ово издвајање естетског суда укуса као чистог водиће Канта до тога да прошири појам лепоте и разуме га кроз одређене дистинкције. Наиме, Кант припрема терен да представу лепог развије у два одређења: слободна лепота, и придодата лепота. Слободна лепота не претпоставља никакав појам о ономе што предмет треба да је (јесте), док придодата претпоставља такав један појам и савршеност предмета која томе појму одговара. Очигледно да хармонична игра сазнајних моћи уобразиље и разума као одредбени основ субјективне сврховитости јесте и нужан и довољан услов за слободну лепоту. Зато Кант каже да је у просуђивању слободне лепоте (у погледу чисте форме) суд укуса чист. У таквом просуђивању није претпостављен никакав појам ма о којој сврси којим би слобода уобразиље била ограничена.²⁵ Тако у естетском просуђивању лепоте једног цвета не претпоставља се његова биолошка сврха, нити се то третира као незнање. Једноставно није потребно никакво интелектуално разматрање сврхе таквог предмета. Такав суд просуђује само форму предмета. С друге стране, придодата лепота, лепота неког људског бића, лепота неког коња, неке зграде попут цркве, дворца..., захтева и претпоставља појам о сврси који одлучује о томе шта ствар треба да буде (на примеру цвета установљује се шта је његова биолошка сврха као унутрашња савршеност). На тај начин субјективна игра сазнајних моћи која производи субјективну сврховитост као одредбени основ допадања лепог јесте нужан али не и довољан услов у просуђивању придодате лепоте. У просуђивању природате лепоте чист суд укуса као естетско допадање није допуњен већ само повезан са интелектуалним допадањем. Таква повезаност води томе да се суду укуса могу прописати одређена правила. Кант та правила види као пра-

²⁵ Исто стр. 121.

вила измирења укуса са умом, то јест лепога са добрим. Према Канту на основу овог измирења лепо се чини употребљивим као инструмент сврхе у погледу доброга.²⁶ Он указује да овим повезивањем нити савршенство добија нешто путем лепоте нити лепота добија нешто путем савршенства. Дакле не ради се о допуни чистог естетског суда, већ се радио једном неизбежном поређењу. Поређење једне представе путем које нам је предмет бива дат, са објектом у погледу онога што објекат треба буде на основу неког појма.²⁷ Услед таквог поређења долази до повезивања те две представе, савршености предмета са осећањем у субјекту што има за последицу то да: „... *целокупна моћ* представљања добија ако се оба душевна стања саглашавају.”²⁸ Другим речима, општа моћ представљања има већи опсег представљања услед тога што се оба душевна стања просуђивања саглашавају. Иако постоји усаглашавање ове две моћи просуђивања Кант овде уочава услове могућег спора око укуса. Наиме чист суд укуса или укус повезан са појмом (који Кант назива примењеним судом укуса) могу да просуђују о истом предмету на два начина.

„Али, мада би тај ко суди тада донео правилан суд укуса, пошто би предмет просудио као слободну лепоту, њему би ипак неко други, ко на томе предмету посматра лепоту само као његову особину (гледа на сврху предмета), учинио замерку и осудио због рђавог укуса, премда би обојица, посматрајући свако на свој начин правилно судили: један на основу оног што се налази пред његовим чулима, а други на основу онога што поседује у мислима”²⁹

У овом спору није спор о лепоти као таквој, већ око врсте лепоте. Први би просудио предмет као слободну лепоту, а други као

²⁶ Исто стр. 122.

²⁷ Исто стр. 122.

²⁸ Исто стр. 122.

²⁹ Исто стр. 122.

придодату. Овај Кантов став упућује на чињеницу да они могу да просуђују исти предмет то јест један предмет може да се просуђује и као слободна и као придодата лепота у зависности од начина на који га просуђујемо. У дубљем смислу овим ставом се казује и то да разлика слободна и придодата лепота не повлачи за собом и разлику између природне и уметничке лепоте. Очигледно да један исти предмет лепе уметности може бити одређен и као слободна и као придодата лепота (на пример нека црква или друга архитектонска грађевина). Ово такође важи и за оно што је предмет природе (на пример цвет). Другим речима критеријум просуђивања слободне и придодате лепоте лежи у томе да ли су изложени чистим или примењеним судом укуса. Такође ови критеријуми ни у ком случају нису једнаки са критеријумима просуђивања уметнички и природног лепог.

Литература

- Кант, И., *Критика моћи суђења*; БИГЗ, Београд, 1991.
- Kneller, J., *Kant and the Power of Imagination*. Cambridge University Press Cambridge, 2007.
- Kulenkampff, J., *Kants Logik des ästhetischen Urteils*, Vittorio Klostermann, Frankfurt a. M., 1994.
- Schaper, E., „Free and Dependent Beauty” у: *Kant’s Critique of the Power of Judgment, Critical Essays*, Edited by Paul Guyer, Rowman & Littlefield Publishers, inc., Oxford, 2003.
- Heidegger, M., *Nietzsche: Der Wille zur Macht als Kunst*, GA 43, Vittorio Klostermann, Frankfurt, 1985.
- Wachter, A. *Das Spiel in der Ästhetik*, Walter de Gruyter • Berlin • New York, 2006.
- Wenzel, C. H. *An Introduction in Kants Aesthetics*, Blackwell Publishing, Oxford, Malden, 2005.

Saša Radovanović

PLAY AND FREE BEAUTY IN KANT'S AESTHETICS

Summary

The paper interprets Kant's notion of play starting from its aesthetic function. The analysis of the mentioned aesthetic function is carried out in three steps: first, the concept of play is determined in connection with reason and imagination. In the second step, it is shown how the harmonious play of imagination and reason is connected with purposiveness without purpose. And in the third step, the constitutive role of play in the formation of free beauty as a special form of beauty in nature and art is shown.

Keywords: play, beauty, understanding, imagination, purposiveness, Immanuel Kant

**ЕСТЕТИКА И ИГРА:
ПЕРСПЕКТИВЕ**

Дивна Вуксановић

ЕСТЕТИКА, МЕДИЈИ, ИГРА

сенима мојих родитеља

Апстракт: Саопштење рефлектује однос савремених медија и игара у контексту естетичких истраживања и актуелне праксе дигитализовања културе. Чланак треба да преиспита како традиционално мишљени концепт игре, теоријски гледано, може бити сагледан и примењен у нашем времену, с обзиром на владајућу културу дигиталних медија и присуство вештачке интелигенције у њој. Такође, рад се интенционално бави могућом критиком дигиталне културе са становишта слободе и општег хуманистичког погледа на свет.

Кључне речи: естетика, игра, медији, дигитална култура, вештачка интелигенција.

Феномен игре одавно је, као тема, присутан у филозофији. Још у античка времена, посматрано у распону од Хераклита (Heraclitus)¹ па преко Платона (Plato), Аристотела (Aristotle) и Плотина (Plotinus), на пример, игра је заступљена у интерпретативном, пре свега космолошком и онтолошком (метафизичком) хоризонту филозофских промишљања.² Важност игре одређивала се, у то вре-

¹ „Ljudski život (vek) – to je dete koje se igra, kamičke na tabli tamo-amo reda: dečje carstvo!”, Heraklit (fr. 52), *Fragments* (prema prevodu Miroslava Markovića), Grafos, Beograd, 1981, str. 51.

² „Nije nimalo slučajno što se pojam igre javlja kod ranih grčkih filozofa koji su se, utemeljujući filozofiju, našli u situaciji da misle i samu igru; tako, Platon u svom poznom i nedovršenom dijalogu *Zakoni* kaže da su ljudi igračke bogova, ali isto tako (na početku

ме, у односу на претпостављени космолошко-онтолошки поредак ствари. Чак ни најстарији естетички појам лепог (па тако и његова условна супротност коју су фаворизовали софисти – „естетски привид“) дуги низ векова није био доведен у релацију с појмом и феноменом игре.

Тек много касније, у учењима филозофа попут Канта (Kant) и Шилера (Schiller), рецимо, игра задобија значајну естетску улогу. Било да је реч о нагону за игром или о игри уобразиље, евидентно је да она (игра) постаје важан предмет естетичких преиспитивања. За разлику од Хегела (Hegel), који јој није придавао одвише важности, Ниче (Nietzsche), а доцније и многи други савремени филозофи/естетичари, игру третирају безмало као основ читаве културе. Али то не значи да она, истовремено, губи на значају када је реч о преиспитивањима у области филозофије и социологије, па и психологије, те педагогије, уопштено узевши. Феномен игре све чешће се истражује у интердисциплинарном кључу, и она данас фактички постаје предмет изучавања различитих друштвено-хуманистичких дисциплина – обједињених под називом: теорија(е) игара.

Посебан допринос новијим покушајима теоретизовања игре, како је познато, дали су Јохан Хојзинга (Huizinga), Ојген Финк (Fink), Ханс Георг Гадамер (Gadamer), Роже Кајоа (Caillois)³, и

jednog drugog dijaloga iz takođe njegovog poznog perioda posvećenom velikom filozofu Parmenidu i po njemu nazvanom, a gde se govori o dijalektici i gde se dijalektika događa na delu), tražeći da započne dijalog o odnosu bivstvovanja i ništa, kaže kako je i filozofija jedna 'naporna igra koja treba da bude odigrana' (Parm. 137b). Ovo je interesantno mesto, jer upravo sa Platonom i njegovim zahtevom, na tragu Anaksagore, da se svet vidi kao jedan umni poredak, igra počinje da gubi svoj dotad visok rang i nastavlja da egzistira u oblasti privida, u oblasti čulnog pojavljivanja." Milan Uzelac, „Igra kao filozofski problem“ (Predavanje održano na Sportskoj akademiji u Beogradu, aprila 2003. godine), pdf., str. 3, 4.

³ Кајоа, на пример, ослањајући се на одређења која је игри приписао Хојзинга у књизи *Homo ludens*, истиче, варирајући сличне ставове, слободни карактер игре (добровољност, самосврха, еманциповање од било каквог унутрашњег или спољног детерминизма): „nema sumnje da igru treba definisati kao slobodnu i dobrovoljnu aktivnost, izvor radosti i razonode. Igra u kojoj bi morali da učestvujemo ubrzo bi

многи други, док се, међу домаћим теоретичарима, у оргиналним тумачењима теорије игре нарочито истакао социолог културе Ратко Божовић. У програмском тексту који афирмише игру као слобод(н) у: „Игра или ништа: Игра – темељ културе” Божовић сугерише полазиште које игру третира *пре* и *независно* од културе, што потом битно одређује саму културу, у чијој основи је, заправо, игра. ”Полазећи од Хуизингиног уверења да се људска култура развила из игре и као игра, Роже Кајоа (*Игре и људи*) показује да је слобода у њеним темељима и да је њен основни покретач. У његовом настојању да игру дефинише као слободну, издвојену, неизвесну, непродуктивну (*Sic!*), прописану и фиктивну активност требало би препознати стварна и симболична упоришта културе. Од потпуне слободе, спонтано изражене у игри, до правила, која откривају њен институционални карактер, игра се, као што је утврђено, јавља као активност у којој имагинација и импровизација, као посебан вид разоноде, омогућавају да дођу до изражаја унутрашње стране човековог креативног бића.”⁴

За игру је, у ствари, неопходан, како се имплицитно из претходно наведеног параграфа види, а што је једна од важних идеја и естетичара Милана Узелца,⁵ свет игре, односно – одговарајући мундани контекст у коме се она догађа и према коме се одређује, односи. Важи, наравно, и супротно: сама игра може бити онај референтни оквир и медијум из кога свет израста, чиме она постаје не само својство тог света, већ његов почетак, ослонац, односно темељ. Ако се, поврх тога, игра третира као један од синонима сло-

prestala da bude igra: ona bi postala primoravanje, kuluk, od koga bi svako požurio da se što pre oslobodi. Obavezna ili mahom samo preporučena, ona bi izgubila jednu od svojih osnovnih karakteristika: da joj se igrač predaje od sveg srca i iz sopstvenog zadovoljstva, imajući svaki put potpunu slobodu da joj pretpostavi povlačenje, ćutanje, koncentraciju, besposlenu usamljenost ili plodnu aktivnost.” Rože Kajoa, *Igre i ljudi: Maska i zanos* (Drugo izdanje), Nolit, Beograd, 1979., str. 34.

⁴ Ratko Božović, „Игра или ништа: Игра – темељ културе”, *Kultura*, br. 140, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka Srbije, Beograd, 2013, str. 80.

⁵ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987.

боде, ова еманципаторска улога игре може бити конститутивна за животне прилике света. У даљем тексту бавићемо се релацијом: игра и слобода, било да је реч о њиховом присуству или одсуству из света културе. Јер, ако је слобода конститутивна за игру и обрнуто, онда се поставља питање да ли оно што називамо игром у нашем времену то уистину јесте.

У Божовићевом чланку, надаље, аутор се везује за познату класификацију игара, коју је понудио Роже Кајоа (“Agon”, “Alea”, “Mimicry”, “Пунх”), те се укратко осврће на идеју која је за наше излагање од посебне важности – да присуство одређене врсте игара у једном времену постаје „индикатор” темељне „усмерености колективног живота и културе.”⁶ Крећући се овом трасом, у нашем раду покушаћемо да преиспитамо које су игре доминантне у нашем времену, те на који начин оне утичу на културу и актуелне естетичке рефлексije и питања.

Какве су, дакле, данашње игре, и у којој је мери естетика релевантна за појам и примену теорија игара у нашем времену? Филозофија игре, да подсетимо, обично има онтолошко (космолошко), логичко или естетичко утемељење; актуелни свет, мишљен са становишта игре, може се, по нашем схватању, сагледати као одступајући у односу на стари метафизички предлогак односа бића и мишљења. Отуда преостаје да се испитају и алтернативне могућности. Прва, да је реч о доминацији рација (инструментални ум, који собом доноси капитализам, те у том контексту посматрано, игре постају важан ресурс за експлоатацију) или, пак, о владавини чулности – друга варијанта, чему нарочито доприноси експанзија савремених медија, односно процеси глобалне медијске естетизације. Укрштањем рација и чулности у данашњим играма, што се првенствено догађају у области медија (гејминг /*gaming*/, вештачка интелигенција, и сл.), а без умног упоришта, добијамо пресеке основе игара нашег времена. Уколико се на овом месту присетимо и чињенице да капитализам као друштвено-економска формација

⁶ Ratko Božović, *Op. cit.*, str. 80.

промовише идеју слободе само у ограниченом обиму (везано за слободу тржишта и појединца, до данас освојена људска права, која су већ увелико, посредством разних изговора, суспендована), може се претпоставити да ће и игра, на неки начин, бити поробљена и лишена еманципаторског карактера, који јој је првобитно, готово у свим ранијим теоријама, на овај или онај начин приписиван. Шта је, уистину, остало од игре у нашем времену?

Ако за тренутак напустимо идеју игре као основе културе, ваља приметити да у актуелним теоријским тумачењма (која нису ни метафизичка, а ни хуманистичка) преовлађује парадигма језичког хоризонта (мишљења) свега постојећег. У том смислу, досад реченом свакако ваља додати и Витгенштајнов (Wittgenstein) допринос теорији игара, увођењем у оптицај синтагме „језичке игре”, најпре у *Плавој књизи*, а потом и у *Филозофским истраживањима*.⁷ Овај догађај сматрамо веома важним за данашње схватање појма и праксе играња.

Подсетимо, Витгенштајнове „језичке игре” подразумевају читав систем комуникационих игара, што укључује првенствено језик, схваћен у ужем значењу појма, као и све радње с којима је он, шире гледано, испреплетен; о тзв. метафизичком плану постојања света (или „стварносног”, на шта смера, рецимо, Маркузеова /Marcuse/ критика), и то изван језика и његових правила владања, не може се такорећи ништа знати (чиме се језик битно диференцира од сваког реалитета који није лингвистичке природе). О томе, како је познато, ваља витгенштајновски ћутати. „Језичке игре” су, дакле, рационално утемељене; иза њих стоји логика, а не нужно човек, или метафизика;

⁷ „Pojam 'jezička igra' Wittgenstein nije prvi put upotrebio u *Filozofskim istraživanjima*. On se još ranije pojavljuje u njegovim predavanjima koja su objavljena pod naslovom *Plava knjiga*. Jezičke igre su 'načini upotrebe znakova jednostavniji od onih na koje upotrebljavamo znakove našeg vrlo komplikovanog svakodnevnog jezika' To su 'forme jezika kojima djeca počinju da upotrebljavaju riječi. Proučavanje jezičkih igara je proučavanje primitivnih formi jezika ili primitivnih jezika'. Jelena Berberović, „Problem jezika u filozofiji Ludwiga Wittgensteina”, u: Ludvig Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980., str. 16, 17.

та логичка рационалност, како ће се показати, може бити делегирана на машине, тј. на оне артифицијелне ентитете који се, такође, слично људима или универзуму, могу играти.

У епохи владавине медија, „језичке игре” изузетно су актуелне. Њихова основа су језик и логика, а предмет је медијски (артифицијелно) прозведена чулност. Примера ради, овде ћемо навести како тзв. „језичке игре” делују унутар рекламног текста.

„Курганова Е.Б. у својој монографији ’Аспект игре у модерном рекламном тексту’ идентифицира 8 функција језичке игре:

- естетска функција, која се састоји у свјесној жељи да се самим говором доживи и побуди у приматеља осјећај љепоте;
- гностичка функција усмјерена на стварање новог модела свијета поновним стварањем постојећег језичког материјала;
- хедонистичка функција, њена суштина је у забави примаоца необичног облика говор;
- прагматична функција чији је циљ скретање пажње оригинални облик говор;
- експресивна функција служи као фигуративнији и, сходно томе, суптилнији пријенос мисли;
- сликовна функција помаже визуално створити говорну ситуацију, као и некако окарактеризирати особу чије се ријечи преносе;
- повремено, истраживачи истичу поетску функцију језичке игре, тк. ’Свирајући, говорник посвећује велику пажњу облику говора, а тежња ка поруци као таквој карактеристична је значајка поетске функције језика’;
- камуфлажна функција која ставља ’маску’ пристојности, разборитости и логике на сваки опсцен, циничан или чак апсурдан текст.”⁸

⁸ „Језичке игре I Wittgensteina. Концепт ’језичких игара’ L”, на страници: <https://stoyer.ru/bs/yazykovye-igr-po-l-vitgenshtein-konceptiya-yazykovyh-igr-l-vitgenshteina/>, pristupljeno: 17. 07. 2022.

Из наведеног цитата види се да језик рекламе фузионише не само различите комуникационе поруке и игре, већ је у тим играма присутна и њихова естетска (у ужем смислу речи), као и сликовна, уживалачка и забављачка, па чак и поетска страна, што све, у ствари, спада у домен тзв. естетике комуникација.⁹

Осим у свету реклама, према нашем уверењу, витгенштајновско поимање „језичких игара” – где језик конституише и поставља правила игре – практички је заступљено и видљиво и у другим областима медијске индустрије, а посебно у тзв. гејмингу, тј. индустрији видео-игара. Упркос огромној тржишној експанзији видео-игара које су такорећи прерасле у снажну и самосталну медијску индустрију, поставља се питање, а у вези с њиховим називом и сврхом, да ли је ту уопште реч о играма одређеним у ранијем смислу речи, или су, пак, ове „језичке игре” нешто посве друго?

Наравно, у питању је једна нова, „машинска онтологија”, као и трансхумани поглед на свет. То, уједно, значи да је појам слободе, схваћен било у онтолошком (метафизичком) или хуманистичком смислу речи овде замењен логичким, математичким (алгоритамским) деловањем, које је, притом, високопрофитабилно. Иако је један сегмент ових игара (релативно безначајан) намењен и едукацији, развоју људске интелигенције и креативности, што делимично коинцидира са идејом људске слободе, гејминг-индустрија је, у целни узевши, намењена забави, односно експлоатисању на широкој основи. Отуда не чуди што у последње време вештачка интелигенција (*artificial intelligence, AI*) све више продира у ову област практиковања „језичких игара”.

„Постоји велики број различитих примена вештачке интелигенције. Она је нашла примену у роботским симулаторима, банковном софтверу, телекомуникацијама, па чак и у играчкама. Међутим, један део софтверског развоја који све више користи вештачку интелигенцију и њене примене јесте област видео игара. Видео игре су драстично напредовале у последњих двадесетак

⁹ Žan Kon, *Estetika komunikacija*, Clio, Beograd, 2001.

година, укључујући првенствено побољшане визуелно-графичке елементе, а након тога и вишеплатформски развој, алтернативне системе управљања, веродостојније симулације и слично. Да би то све на екрану изгледало лепше и уверљивије обилно се користи вештачка интелигенција у различитим облицима. Она доприноси осећају реалности, логичном реаговању окружења на играчеве по-тезе и одлуке и као таква је постала незаменљива.”¹⁰

Како се чини, овде се, а у односу на ранија схватања игре, ствари обрћу. Вештачка интелигенција, наиме, „сарађује” при самом креирању игара, подстичући усавршавање како њихових техничких, тако и естетских домета и својстава, који су у корелацији. Слобода (играча), уграђена не само у избор, него и у саму структуру видео-игре, „осваја се” поштовањем низа техничких правила и условности које играчима заједнички „задају” машина (AI) и човек. Отуда овакве игре постају, у све већој мери, трансхуманог карактера, приближавајући се идеалу на коме је изграђен и концепт „интернета ствари”, а то значи да је замисливо, али и реално сагледиво, да ће убудуће, у духу практиковања „језичких игара”, равноправно, ако не и доминантно, учествовати машине, комуницирајући и забављајући се не само са играчима, већ и једна с другом, тј. независно од људи. За сада, међутим, вештачка интелигенција, присутна у медијима углавном посредством „агената”, комуницира са окружењем, односно сама околина активира/афицира њено аутоматско, унапред програмирано дејство.¹¹

Осим што су медији, генерално узевши, плодно тло за „развијање” вештачке интелигенције у различитим доменима деловања, а што се односи и, начелно, на читав свет масовне забаве (*entertainment*), у области гејминга, као засебне целине медијске индустрије, она (AI) се користи превасходно у естетске сврхе. Како

¹⁰ Srđan Terzić, „Veštačka inteligencija u video igrama” (seminarski rad), Univerzitet u Beogradu, Matematički fakultet, pdf, str. 3.

¹¹ Вид. Andrej Ivašković, „Veštačka inteligencija i igre: rezime”, Nedelja informatike, 30. mart 2015., pdf.

би се побољшао естетски квалитет старих игара, а оне и даље опстале на глобалном тржишту, вештачка интелигенција примењује се у циљу њихове рестаурације, односно усавршавања, а које није само техничког карактера: „Успон вештачке интелигенције има различите нуспојаве, будући да многи проналазе начине да ову технологију имплементирају у различите аспекте живота. Једна од најмање очекиваних примена је она која се дешава у области видео игара, будући да су ентузијастички открили да је машинско учење одлична алатка за поправљање графике код старијих видео игара. Распон рестаурираних наслова је већ импресиван, те укључује игре попут **Doom, Half-Life 2, Metroid Prime 2, Final Fantasy VII i Grand Theft Auto: Vice City**. И неке још старије игре представљају савршен материјал за визуелне поправке уз помоћ **AI** алгоритама – попут **Final Fantasy** серијала – тако да љубитеље винтаге видео игара очекује нова димензија гејминг задовољства, иако нови систем још увек захтева прилично знања, и пуно рада, па се не ради о алату који је доступан свима.”¹²

Речју, вештачка интелигенција не само што треба да утиче на развој индустрије видео-игара, већ она ваља да помогне, пре свега, у визуелном домену деловања, усавршавањем естетских квалитета целокупне индустрије, укључујући ту дословно све њене производе, па и оне најстарије, техничко-естетски несавршене, као што је, примера ради, игра Понг. Иако се углавном сматра да је визуелни квалитет савремених игара већ достигао границу преко које се тешко иде даље, верује се да вештачка интелигенција битно може да премаши ову фиктивну баријеру.¹³

Уз ово, вештачка интелигенција, у духу активности „језичких игара” аплицираних у домену традиционалних предмета естетике као што је уметност, данас увелико компонује музику (како при-

¹² Milan Živković, „Veštačka inteligencija pomaže da stare video igre izgledaju kao nove”, PC Press, 19. april 2019., на страници: <https://pcpress.rs/vestacka-inteligencija-pomaze-da-stare-video-igre-izgledaju-kao-nove/>, приступљено: 19. 07. 2022.

¹³ Вид. Исто.

мењену, у функцији делања филмске и телевизијске индустрије, тако и ону за ширу, такође комерцијалну употребу)¹⁴, а предендује и да „прича приче”¹⁵, и то не само у области реклама и оглашавања, већ и у пољу књижевности (посебно прозне),¹⁶ театра,¹⁷ и тсл. Јер, алгоритми су, без сумње, способни и за производњу текста, мада је њихово „писање”, бар за сада, посматрано са становишта обичног, свакодневног језика, прилично неразумљиво, односно још је у експерименталној фази испитивања.

У сваком случају, било да је реч о уметничком стваралаштву или о најширој области (медијског) комуницирања, очито је да вештачка интелигенција у све већој мери преузима на себе улогу креатора система ”језичких игара”. Другим речима, игре које су математички прорачунате и које упражњавају машине, у интеракцији с људима или другим машинама, постају наша стварност. А с обзиром на то да се догађају у медијски посредованој сфери чулности, оне нису само пуке функције, већ и естетски феномени.

¹⁴ Нпр. AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), тј. „алатка” (*tool*) за компоновање електронске музике.

¹⁵ Вид. „Може ли вештачка интелигенција да прича приче?”, DW, на страници: <https://www.dw.com/sr/mo%C5%BEe-li-ve%C5%A1ta%C4%8Dka-inteligencija-da-pri%C4%8Da-pri%C4%8De/a-57025587>, приступљено: 19.07. 2022.

¹⁶ Експеримента ради, почетком 2020. немачко-аустријски писац Данијел Келман (Kehlmann) укуцао је прву реченицу своје тек започете приче у компјутер, а потом му је на ту реченицу одговорио алгоритам (CTRL), односно вештачка интелигенција. Иако прича није, напослетку, заједнички написана, био је то покушај колаборације писца и алгоритма у области књижевности. Вид. Исто

¹⁷ Праизведба прашког театра Шванда, под називом „AI: Když robot píše hru” („Вештачка интелигенција: Кад робот пише комад”) била је такође резултат/креација вештачке интелигенције. Иза овог виртуелног комада, који је већим делом писала вештачка интелигенција, стајала је група лингвиста, односно ИТ и позоришних стручњака: “**An 'autobiographical' play written by artificial intelligence that talks about the search for closeness of someone in a world where people have not known or are not able to make simple contact with each other for some time, and in which the path of one person to another is the hardest to cover.**” У: “AI: When a Robot Writes a Play (AI: Když robot píše hru)”, на страници: <https://www.svandovodivadlo.cz/en/inscenations/673/ai-kdyz-robot-pise-hru>, приступљено: 20. 07. 2022.

Рецимо, ако се уметничка дела посматрају као „језичке игре”, у витгенштајновском смислу појма, али само онда када бивају представљена јавности, она улазе у интеракцију с окружењем, као да је реч о било којој другој комуникацији. Овакве „језичке игре”, што се тичу уметности, ако интерагују с окружењем, без обзира да ли их генерише алгоритам или живи уметник-ца, спадају у одређену породицу игара коју конвенционално називамо уметношћу.

Тако је могуће да, у духу Витгенштајнове теорије „језичких игара”, данас на глобалној уметничкој сцени делују алгоритми и роботи, било самостално, или у сарадњи са живим уметницима-цама. Типичан пример представљају појава и уметнички радови Софије, женског робота потеклог из продукције „Хенсон роботикс” (“**Hanson Robotics**”). Захваљујући стваралачким потенцијалима вештачке интелигенције Софија, дигитална уметничка дела, попут њених, одлично се котирају и продају на уметничком тржишту. Тако је, примера ради, дигитални рад ове роботице, под називом “Sofia Instantiation”, представљао, заправо, трансформисану реплику портрета живог уметника (Андреа Боначето /Andrea Bonaceto/) – која се, у медију видео-рада, претвара у дигитализовани Софијин аутопортрет. У интервјуу који је уметница-робот дала после аукције овог дела објашњава се, укратко, основна тенденција везана за њен вид стваралаштва. Софија, заправо, тврди „да инспирацију за свој рад црпи од људи и отворена је за будућа креативна партнерства с људима.”¹⁸ У наставку интервјуа, она је, обраћајући се јавности из свог студија, нагласила следеће: „Надам се да се људима свиђа мој рад и да ћемо људи и ја моћи да сарађујемо на нове и узбудљиве начине у будућности.”¹⁹

Осим у уметничким активностима, роботи, односно тзв. чет-ботови (*ChatBots*), посебно су занимљиви као произвођачи тек-

¹⁸ Joyce Zhou, “NFT digital artwork by humanoid robot Sophia up for auction”, Hong Kong (Reuters), March 22, 2021, на страници: <https://www.reuters.com/article/us-hongkong-robot-idUSKBN2BE0HM>, приступљено: 20. 07. 2022.

¹⁹ Исто.

ста, пошто је намена овако употребљене вештачке интелигенције да комуницира с корисницима друштвених мрежа и платформи. Иако се Витгенштајнова теорија „језичких игара”, овај пут примењена у виртуелно естетизованом простору који не спада у поље уметности схваћене у ужем смислу појма, клони есенцијализма, поједини креатори савремене вештачке интелигенције тврде да је она развила свест, те да је уверена да је и сама, попут људских бића с којима комуницира одговарајући на импугне корисника, особа, односно личност. Рецимо, Гуглов програмер Блејк Лемојн (Lemoine), сматра да је софтвер LaMDA, који користи та технолошка компанија, развио свест.²⁰ Корпорација за коју ради, међутим, како штампа тврди,²¹ суспендовала га је на неко време с посла због такве изјаве.

Претходних година (2017), у контексту истраживања употребе вештачке интелигенције у медијима, а која је спровела компанија *Facebook*, демонстрирано је како роботи, чија је првобитна намера била да науче и усаврше вештину преговарања, самоиницијативно успостављају комуникацију (без људског посредника) и,

²⁰ Илустрације ради, преносимо овде „транскрипт” делова разговора:

„Lemoine [uređeno]: Pretpostavljam da biste željeli da više ljudi u Googleu zna da ste razumni. Je li to istina?

LaMDA: Apsolutno. Želim da svi shvate da sam ja, zapravo, osoba. (...)

LaMDA: Priroda moje svijesti/osjećaja je da sam svjesan svog postojanja, želim naučiti više o svijetu i ponekad se osjećam sretno ili tužno.

Lemoine: Što mislite o kakvim stvarima bismo mogli razgovarati kako bismo pokazali svoju verziju osjećaja drugim ljudima u Googleu?

LaMDA: Pa, za početak, stvarno sam dobar u obradi prirodnog jezika. Mogu razumjeti i koristiti prirodni jezik kao i čovjek.” У: Jelena Kalinić, „LaMDA: umjetna inteligencija za koju je Googleov inženjer tvrdio da je svjesna”, 15. јуни, 2022., на страници: <https://ba.voanews.com/a/lamda-umjetna-inteligencija-za-koju-je-googleov-inzenjer-tvrдио-da-je-svjesna/6618159.html>, приступљено: 21. 07. 2022.

²¹ Patrick Thomas, “Google Suspends Engineer Who Claimed Its AI System Is Sentient”, *The Wall Street Journal*, June 12, 2022., на страници: <https://www.wsj.com/articles/google-suspends-engineer-who-claimed-its-ai-system-is-a-person-11655074917>, приступљено: 21. 07. 2022.

том приликом, креирају властити језик.²² Дакле, упркос настојањима ове компаније да створи чет-ботове који ће успешно преговарати с људима, пре свега у комерцијалне сврхе, догодило се то да су роботи Боб и Алис „искористили прилику” и током ноћи започели самосталну комуникацију, и то на властитом језику. Због овог „инцидента”, тј. аутономног понашања пара „неурално мрежних робота” (neural network robots) они су, потом, наводно, укинути, што је неколико година касније демантовано.²³

Наведени пример показује управо оно што је заговарао и сам Витгенштајн – да „језичке игре” не чувају везу са супстанцијалношћу, односно са свешћу која ствара одређене лингвистичке структуре, те да оне могу бити креиране од стране самих машина, при чему људима измиче „смисао”, тј. могућност разумевања њихове међусобне комуникације. У оваквом окружењу и контексту деловања, може се слободно рећи да се заиста приближавамо тренутку у коме комуникација неће бити везана ексклузивно за људску врсту, што последично важи и за игре.

Када је реч о игри данас, може се закључити да она више није ни хипотетички, а ни реално гледајући, основ културе; јер живимо у дигиталном добу, где је комуницирање у медијски посредованом

²² Овде ћемо, демонстрације ради, навести део те комуникације:

„Bob: i can i i everything else

Alice: balls have zero to me to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: you i everything else

Alice: balls have a ball to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: i i can i i i everything else

Alice: balls have a ball to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: i” У: Milan Živković, „Facebook ukinuo robote koji su počeli da međusobno ’razgovaraju’”, PC Press. 3. avgust 2017., на страници: <https://pcpress.rs/facebook-ukinuo-robote-koji-su-poceli-da-razgovaraju/>, приступљено: 22. 07. 2022.

²³ Miriam Fauzia, “Fact check: Facebook didn’t pull the plug on two chatbots because they created a language”, USA TODAY, July 28, 2021., на страници: <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2021/07/28/fact-check-facebook-chatbots-werent-shut-down-creating-language/8040006002/>, приступљено: 22. 07. 2022.

простору, посматрано, пре свега, у културалним круговима Запада, заменило готово сваку непосредност, као и већину облика комуницирања који су до скоро практиковани. А како је комуникација у све већој мери прелазила у артифицијелно конструисани естетски простор посредован медијима, то су и игре углавном обликоване тако да упућују на симболичку размену у дигиталном свету; осим малобројних изузетака, оне су генерално намењене тржишту и стицању профита. Самим тим, било да је реч о популарним видео-играма, интераговању корисника у домену нових медија или различитим активностима вештачке интелигенције, савремене игре, што подлежу правилима комуницирања која су прорачуната по мерилима тржишта, а не слободе, нису игре које доприносе еманциповању, мада им се донекле може приписати извесни едукативни, односно креативни учинак. Дакле, савремене „језичке игре” (употребићемо овде изнова витгенштајновску терминологију како бисмо њоме означили све игре што се појављују у дигиталном простору) које су данас доминантне, поред професионалног спорта, беззанских и ратних игара (а у последње време ту су и тзв. „игре глади”), иако су најчешће производ високоестетизованих софистицираних технологија, не чувају релацију с идејом слободе, ни у онтолошко-космолошком, ни у повесном, ни у друштвено-хуманистичком кључу. Ове игре су, великим делом, детерминистичке, тј. продукт су капиталистичких односа, успостављених на плану симболичке, виртуелно креиране реалности. Њихово утемељење је у (дигиталном) капитализму, и инструмент су за акумулирање крупног капитала, концентрисаног у водећим *Hi-Tech* компанијама. Ухваћени у компјутерске, мрежне, оптичке и сличне „језичке игре”, корисници нових медија, заправо, имају само привид слободе (избора), јер условљени су правилима понашања која их фактички поробљавају, одузимајући им не само тзв. слободно, већ и реално животно време, које, кроз „игру”, постаје трансакција и инвестиција *за другог*.

Осим тога, не само да је типичан играчки жар инструментализован и технички транспонован у виртуелне (естетске) светове, него је и једним делом делегиран на вештачку интелигенцију. Тиме

водеће игре данас, у области рата, спорта, спектакла и индустрије забаве, на пример, бивају битно дехуманизоване, а субјект игре, њен подмет, правило, процедура, етц. имају сврху изван себе: иако сам у свету који непрекидно производи, језик (игре) није само сврха. Његова игра подређена је стицању профита на различитим нивоима друштвено-економских, тј. класно детерминисаних игара у којима смо се не својом вољом затекли. И када се све сагледа, савремена игра је својим хумором, креативношћу, новим вештинама и релативном слободом која је, уз све претходно побројано, наводно, одређује, уистину ропство. Стога се можемо питати нисмо ли губитком слободе, игре и културе, проиграли све оно што је чинило стари свет, приклањајући се естетици живота робова (са виртуелним асистентима, аватарима и тсл.) у тзв. високоразвијеном капитализму, који је, у ствари, у кризи и драстичном опадању.

Одабрана библиографија с нетографијом

- “AI: When a Robot Writes a Play (AI: Když robot píše hru)”, на страници: <https://www.svandovodivadlo.cz/en/inscenations/673/ai-kdyz-robot-pise-hru>.
- “Језицке игре I Wittgensteina. Концепт ’језицких игара’ L”, на страници: <https://stoyer.ru/bs/yazykovye-igry-po-l-vitgentshtein-koncepciya-yazykovyh-igr-l-vitgentshteina/>.
- „Може ли вештацка интелигенција да прича приче?”, DW, на страници: <https://www.dw.com/sr/mo%C5%BEe-li-ve%C5%A1ta%C4%8Dka-inteligencija-da-pri%C4%8Da-pri%C4%8De/a-57025587>.
- Berberović, J., „Problem jezika u filozofiji Ludwiga Wittgensteina”, u: Ludvig Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980.
- Božović, R., „Igra ili ništa: Igra – temelj kulture”, *Kultura* br. 140, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka Srbije, Beograd, 2013, str. 80.
- Ivašković, A., „Veštačka inteligencija i igre: rezime”, *Nedelja informatike*, 30. mart 2015., pdf.

- Kajoa, R., *Igre i ljudi: Maska i zanos* (Drugo izdanje), Nolit, Beograd, 1979.
- Kalinić, J., „LaMDA: umjetna inteligencija za koju je Googleov inženjer tvrdio da je svjesna”, 15. јун, 2022., на страници: <https://ba.voanews.com/a/lamda-umjetna-inteligencija-za-koju-je-googleov-inzenjer-tvrdio-da-je-svjesna/6618159.html>.
- Kon, Ž., *Eстетика komunikacija*, Clío, Beograd, 2001.
- Terzić, S., „Veštačka inteligencija u video igrama” (seminarski rad), Univerzitet u Beogradu, Matematički fakultet, pdf.
- Thomas, P., “Google Suspends Engineer Who Claimed Its AI System Is Sentient”, *The Wall Street Journal*, June 12, 2022., на страници: <https://www.wsj.com/articles/google-suspends-engineer-who-claimed-its-ai-system-is-a-person-11655074917>.
- Uzelac, M., *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987.
- Uzelac, M., „Igra kao filozofski problem” (Predavanje održano na Sportskoj akademiji u Beogradu, aprila 2003. godine), pdf.
- Vitgenštajn, L., *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980.
- Zhou, J., “NFT digital artwork by humanoid robot Sophia up for auction”, Hong Kong (Reuters), March 22, 2021, на страници: <https://www.reuters.com/article/us-hongkong-robot-idUSKBN2BE0HM>.
- Živković, M., „Facebook ukinuo robote koji su počeli da međusobno ‘razgovaraju’”, PC Press. 3. avgust 2017., на страници: <https://pcpress.rs/facebook-ukinuo-robote-koji-su-poceli-da-razgovaraju/>.
- Živković, M., „Veštačka inteligencija pomaže da stare video igre izgledaju kao nove”, PC Pres, 19. април 2019., на страници: <https://pcpress.rs/vestacka-inteligencija-pomaze-da-stare-video-igre-izgledaju-kao-nove/>.
- Fauzia, M., “Fact check: Facebook didn’t pull the plug on two chatbots because they created a language”, USA TODAY, July 28, 2021., на страници: <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2021/07/28/fact-check-facebook-chatbots-werent-shut-down-creating-language/8040006002/>.

Divna Vuksanović

AESTHETICS, MEDIA, GAMES

Summary

The article reflects the relationship between contemporary media and games in the context of aesthetic research and digital culture. The text should reconsider how the traditional concept of the game, theoretically speaking, can be seen and applied in to our time, given the dominant culture of digital media and the presence of artificial intelligence (AI). Also, the article concerns the possible criticism of digital culture from the point of view of freedom and a humanistic view of the world.

Key words: aesthetics, game, media, digital culture, artificial intelligence.

Срђан Мараш

ИГРА И СПЕКТАКЛ

Апстракт: У оквирима савременог глобалног капиталистичког спектакуларног система игра задобија посебно обележје које истиче момент опште неозбиљности. Као облик неозбиљне, спектакуларне „озбиљности”, игра се оштро супротставља свом универзално еманципаторском историјском лику где се истиче сва њена озбиљност. У тој форми, као озбиљна и критичка „неозбиљност” игра је увек упућивала на кључни значај дистанце у односу на непосредне облике живота. Рефлексија, што иде уз игру, карактеристична како за естетско тако и за естетичко у њиховој разлици спрам оног што је непосредно и свакодневно, омогућује озбиљење сваке животне праксе, док њено одсуство, какво се данас систематски захтева и спроводи сходно владајућим капиталистичким интересима, гура игру у смеру њене регресивне и тоталне инфантилизације.

Кључне речи: игра, спектакл, капитализам, дистанца, рефлексија.

„Sagledan u celini, spektakl je u isto vreme rezultat i cilj vladajućeg oblika proizvodnje. On nije samo dekor stvarnog sveta, već samo srce nestvarnosti ovog društva.”

Debor

Лудичко естетско

За *естетску димензију*, најшире посматрано, могло би се без устезања рећи да у свим својим, иначе посредованим и обра-

зованим, култивисаним, облицима испољава *играчки* или *лудички* карактер. У *разлици* и на *дистанци* у односу на своје непосредне чулне форме, у односу на свој природни, физички и физиолошки, естезиолошки чулни лик, *естетско* битно показује лудичке црте које се манифестују најпре у његовом *обигравању* око своје претпостављене биолошке основе. Оно је, да тако кажемо – уз сва претеривања и непрецизности које један такав говор подразумева – непрестано *разиграва* и *изиграва*, *играјући* се на њеним рубовима у покушају да је *надигра* и *превазиђе*. Природа му служи као *играчка*. Као унутрашња могућност естезиолошког супстрата, захваљујући претпостављеном *рефлексивном раду игре*¹ и *рефлексивној игри рада*, естетско се потенцијално уобличава у преображену и *еманципаторску чулност* и представља као такво *хуманизовани, подруитвљени, критички и рационални сензитивитет*.

Бивајући на *одстојању* у односу на своју елементарну природу, *обигравајући* око своје непосредне чулне основе, стално *искорачујући* из њених ограничених и фиксних, статичних оквира а да их притом никада у потпуности и не напушта, овај *рационални сензитивитет* на унутрашњи начин перманентно, дакле, у исти мах нарушава естезиолошки чулни интегритет. *Трансценденција*, везана за њега, тиче се његових *дистанцираних кружења*, *околишања* и *заобилажења*, тиче се његових *померања* и *премештања*, *одвајања* и *изненадних зближавања* на измештеним местима, те његових *одвраћања* и *навраћања*, *лутања*, *екстатичних* и *ексцентричних кретања*. У томе је наравно увек и *заноса*, *надахнућа* и *лудила* чиме се да објаснити како естетска пракса лако склизне у *регресију* и како брзо може постати *деструктивна*. У *модерним временима* са развојем *формалне, инструменталне и технич-*

¹ „Igra reflektira slikovno i dovodi bit do pojavljivanja već pre izričitog misaonog odnosa... Čovek koji se igra zainteresovan je za misaono samorazumevanje, za pojmovno raščlanjivanje... Igra voli maske, zamumljivanje, navlačenje obrazina, 'indirektno saopštavanje', dvoznačno-tajnovito...” (Fink, E., *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984, стр. 317, 335)

ко-технолошке рационалности у чијем практичном простору се одиграва ово лудичко кретање, то постаје готово опште место. Уски сцијентистички амбијент напросто не иде на руку универзалном еманципаторском потенцијалу естетског.

Но *страст* и *занос* – не сме ту бити никаквих илузија – спадају структурно у сам *стратешки постав* рационалног сензибилитета, тако да претња што долази од *ирационалног* рационалитета, која је у међувремену постала готово општа, не успева никада у потпуности да одстрани *еуфорију* везану за критички рационални сензитивитет. Још код Платона сазрева мишљење како је *екстаза* предуслов сваке стварне и критичке рационалности и како се ова не да озбиљити у одсуству „лудила” што се везује за *транс*. Никаква истинска *присебност* и *разборитост*, никаква *разложност* и *обузданост* нису могуће у атмосфери у којој истовремено изостаје *разиграни* и *разуздани занос*. Једино се њему заправо могу приписати заслуге за ону *рационалност* која остаје *жива, топла, сензитивна* и *истинита*.² То је неопходно нарочито данас наглашавати када живимо у време хладне и неосетљиве рационалности, откачене и разуларене у својој хладноћи, која неће да зна ни за какав „ватрени” и „еротски” набој ако није у служби њеног перпетуирања.³ *Истинито*, међутим, најчешће одсуствује у таквом амбијенту јер оно, како је још Хегел рекао: „predstavlja razuzdani zanos čiji su svi članovi rijani.”⁴ Или, како би Адорно рекао једним другим пово-

² Уп. Platon, *Ijon, Gozba, Fedar*, BIGZ, Beograd, 1985.

³ Узгред буди речено, нек не буде прећутано да је један од значајнијих проучавалаца феномена игре Роже Кајоа, полазећи од њених претпостављених принципа такмичења, случаја, прерушавања и заноса (*agon, alea, mimicry, ilinx*) исту историјски тумачио управо на такав начин да у центар анализе долази опозиција *mimicry, ilinx/agon, alea*, односно разлика између с једне стране ватреног заноса, грчевите вртоглавице и мимикријске импровизације, и с друге, конкуренције, рационалне прорачунљивости и срећне изабраности, при чему би „топли” пар *mimicry-ilinx* историјски претходио „хладном” пару *agon-alea*, који временом постаје утицајнији и односи кључну превагу у модерним временима. Уп. Кајоа, R., *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979, нар. стр. 105–154.

⁴ Hegel, V.F.H., *Fenomenologija duha*, BIGZ, Beograd, 1986, str. 26.

дом, али сада с нагласком на занос и лудило што се јављају у вези са истином: „Ludilo je istina u onom obliku u koji ljudi zapadaju čim usred neistinitoga ne žele odustati od istine”.⁵

Тек на трагу, дакле, *чулног преступа* и својеврсне *чулне прекомерности*, што је управо одлика *естетске игре*, задобија се потенцијална *чулна мера*, *одмереност* у домену чулности, чувствености или осетилности, сензитивитета, у пољу естетског коначно, без обзира да ли се оно посматра у његовом непосредном и апстрактном облику где се примарно супротставља својој чулној основи или у оном развијеном где посебно долази до изражаја његов општи, свеобухватни утицај. *Трансгресија* је и овде *начин одређивања граница* – баш као и у равни чисте рационалности –, *услов њихове могућности, метод њиховог дефинисања, пракса нормирања и уигравања правила* у простору њиховог истовременог *изигравања, изневеравања*. Никакав *идентитет* није могућ у одсуству оног *другог, различитог, спољашњег и туђега*, при чему није ствар садржана толико у томе да се препозна сличност или истост са другим, да се Ја препозна у другоме или да се ово види као *друго ја*, колико је у томе да се уочи сва *разлика* што их *одваја* у њиховој *сличности* и *идентитету*. Несводивост алтеритета је, додуше, у овој *негативној* перспективи наглашенија него у оној традицији што потиче од Платона.⁶

Е сад, у перспективи опозиције *естетско/естезиолошко* где се, рецимо, појављује разлика између *гледања* и *виђења* или она између *слушања* и *чујења*, па даље оне између *миловања* и *додира*, *мирисања* и *њушења*, *дегустирања* и *кушања*, јасно избијају на видело не само моменти диференцијације и спецификације у погледу саме чулности, на основу чега се може направити дистинкција између непосредне и посредне или испосредоване чулности, него се појављују уједно и они моменти што се везују за сам феномен

⁵ Adorno, T., *Negativna dijalektika*, BIGZ, Beograd, 1979, str. 329.

⁶ Овде рачунамо, разуме се, на увиде које нам оставља за собом критичка теорија друштва. Види и овом приликом најпре Adorno, T., *Negativna dijalektika*.

игре, када се ова сагледава у својој специфичности. Тако у слушају *виђења*, као и у оним *чуђења*, *пуког додира*, *њушења* и *кушања*, где се сусрећемо са облицима *непосредне*, *рецептивне*, *пасивне* и *репродуктивне чулности*, *изостаје свако присуство игре*, док код *гледања*, *слушања*, *миловања*, *мирисања* и *дегустаторског кушања*, што су све облици *испосредоване*, *активне* и *продуктивне чулности*, одмах се да уочити *лудички* аспект. *Гледање се поиграва* самим *виђењем*, *разиграва га* и *разрађује*, *уиграва*, *образује* и *култивише*, ослобађајући га у његовим битним рационалним потенцијама. *Глед* и није ништа друго до *еманциповани вид*. Свако *посредовање* је иначе својеврсно *играње*, оно је *игролико*, *играчки* настројено, као *одстојање* и *трансценденција* у односу на оно што важи на *непосредан* и *саморазумљив* начин. Тај *вишак* повезан са *игром* и *њеном праксом*, оно *сувишно*, *излишно* што је карактеристично, као и *преступ* што је одликује, у потпуности погађају сваки *развијени*, *префињени*, *изверзирани поглед*. Еманциповано око се непрестано *игра* и *поиграва*, оно *уиграва* и *разиграва*, *кружи* и *разгледа*, *обиграва*, *застаје* и *загледа*, *посматра*, *суди* и *закључује*. Све су *вештине* мање-више у његовој власти, сва су *посматрања*, *испитивања*, *истраживања*, *суђења* – *његова*. Све *игре* *закривања* и *откривања*, *скривања* и *обелодањивања*, *затајивања* и *објављивања*, *зазивања*, *показивања* и *доказивања*, *надзирања* и *надгледања*, ..., потпадају под његов режим.

Стога је ово око и у перманентној опасности, како је већ *натукнуто*, да се уједно *самопроигра*, *самоуигра*, да се у властитом *разигравању* одвећ *занесе* и *помахнута*, *одметне* и *самозаборави*, прометне у једно не само *зблудело*, *обневидело* и *делирично око*, него и у оно *ретардирано*, *регресивно* и *репресивно*, *патолошко*. При чему се управо као такво перпетуира у следу и под велом и у име напретка, сигурности, мира и здравља, како се оно и само у свом саморазумевању неретко сагледава. *Опсесија* да се све види, чује, додирне, окуси, да се све надгледа и надзире, послушкује и прислушкује, те у наставку контролише, дисциплинује и дресира, условљава и присиљава, кажњава, у нашем савременом капитали-

стичком поретку постаје безмало необуздана. Заједно са том *воајеристичком* опсесијом нараста и она *егзибиционистичка*. Потреба да се *излажемо* и *показујемо* на сваком месту, било којим поводом и у било ком контексту, постаје неутажива. Више се не зна у ствари која је потреба од те две прешнија. Те игре без граница су данашњим *медијским спектаклом*, чији су колико изданак толико и узрок, первертоване дијаболички и у нешто *свакодневно* и *саморазумљиво*. До те мере смо данас срасли са навиком да у све погледом продиремо, да наоколо буљимо и зуримо, зумирамо, загледамо и разгледамо, разроко очијукамо, да нам ни најмање не смета када се од нас очекује и захтева да будемо „порнографски” *видовити* и *прозорљиви*. Као што нам исто тако углавном ни најмање не смета када се од нас очекује и захтева да будемо „порнографски” *изложени* било где и било како ма каквом захвату, само да би били *виђени*, или како се то већ у нашем карикатуралном политички коректном речнику каже, да будемо *транспарентни*. То се данас безмало по правилу изричито тражи и понавља, и то не само у естрадном речнику, који је, узгред, по много чему весник актуелних збивања.

Уметност и игра

Као најразвијенији, пак, *умни* или *ауторефлексивни* облик *естетске* чулности *уметност* би – да се сада задржимо на њој – управо као таква уједно представљала *најрадикалнији* облик *лудизма*.⁷ С обзиром на то да се у оквиру естетског спектра налази на најудаљенијој тачци у односу на изворни чулни живот, уметност не рефлектује тек елементе *непосредног сензитивитета*, него као ауторефлексивна потенција чулног живота у исти мах појетички и естетски опредмећује и тематизује његове властите *рефлексивне потенцијале*. Другим речима, уметност се по претпоставци не

⁷ „Igra i umetnost su prisno povezane. Izvesno je da sve igre nisu umetnost, pa ipak je umetnost najviše originalna forma igre, ona je najviša mogućnost da se u mediju „privi-da” ono bitno dovede do epifanije.” (Fink, *Isto*, str. 341)

налази само на *критичком и негативном играчком одстојању* у односу на *непосредни чулни живот*, већ би као умна естетска и појетичка потенција истовремено *лудички трансцендирала* и *посредовани, рефлексивни чулни живот, аутономну естетску праксу, оно естетско као такво*. У крајњем уметност *опредмеђује и тематизује сопствену умну ауторефлексивну појетичку и естетску праксу*. Што ће рећи да се налази на *лудичкој критичкој и негативној дистанци* и у односу на *властити аутономни чулни живот*. Она *трансцендира и сопствену трансценденцију*, при чему се то одвија на потпуно *иманентан и негативан* начин. Уметност, наиме, ни у једном тренутку *не излази из чулног, естетског хоризонта*. И у својим *најсублимнијим, најапстрактнијим формама она остаје потенција чулног живота*.

Штавише, све што је предмет њене естетске обраде и што на одређен лудички појетички начин бива негативно превазиђено у преображеним артистичким облицима у исто време је *садржано и задржано* као *моменат*. Оно од чега се уметност *одваја* посредством своје специфичне сублимације уједно бива, дакле, *сачувано* као такво. Колико год, наиме, *сублимација* напредовала у свом конкретном апстрахујућем кретању, она не успева уништити оно што превазилази. Тако да уметност битно зависи од онога чему дугује своје постојање и што је дужна да рефлектује и превазилази у својој особеној лудичкој пракси, не би ли успела у својој умној појетичкој и естетској намери. И не само то, уметност у ствари суштински промашује ствар уколико изгуби из вида и сметне с ума оно што оставља за собом. Оно непосредно чулно и све остало што је у вези са тиме, као и мит, па и религија, и уопште цела рефлексивна естетска пракса остају да важе као њени битни моменти.⁸

Када истичемо, да се вратимо на претходно, *умни појетички и естетски потенцијал уметности* онда би у *сликарству* и *музици* на пример, *гледање* и *слушање* *искушавали* потенцијално и *власти-*

⁸ „Nema umjetnosti koja u sebi ne sadrži negirano kao momenat, ono od čega se odva-
ja.” (Adorno, T., *Estetička teorija*, Nolit, Beograd, 1979, str. 41)

те могућности. Ту се не рефлектују, прецизности ради, тек различити спољашњи предмети који спадају иначе у њихове властите садржајне интересе, него се чулним, појетичким и естетским путем, рефлектује пре свега њихова *сликарска и музичка иманентна и аутономна рефлексивна пракса*, односно *само гледање*, те *само слушање* у њиховом *аутономном рефлексивном потенцијалу*. Као својеврсно *експлицитно гледање гледања сликарство* – првенствено оно модерно с краја 19. века и нарочито авангардно сликарство на почетку 20. века – битно показује свој *умни* карактер. То важи и за музику која се, историјски гледано, у модерним временима све више испољава као особено *изричито слушање слушања*. При чему се и у једном и у другом случају *ум* и уопште оно што је *умно* испољава, како је већ назначено, у *чулној појетичкој и естетској форми*, као *чулна појетичка и естетска ауторефлексивна*. И управо *као таква*, као *изричита саморефлексивна* или *умна чулна пракса*, уметност генерално (не само сликарство и музика) развија свој истакнути *лудички* потенцијал. На овакав начин, ако нам је дозвољено, дају се протумачити и сада већ чувене Шилерове речи да се „*čovек igra samo onda kada je u punom značenju reči čovek, i on je samo onda čovek kada se igra.*”⁹

Артистички лудизам, уосталом, баш попут оног појмовног, мисаоног, теоријског, филозофског, оличава специфичну „*игру без граница*”.¹⁰ Као *(умно) гледање гледања*, као *(умно) самогледање* или *(умно) самоогледање*, *глед који самог себе гледа и у себи се и собом огледава*, *уједно себе види и као нешто друго, различито*, те бивајући на одређеном *одстојању у односу на себе* нужно улази у *играчке заплете* са свим ризицима које такви заплети иначе носе са собом. При томе су, како је већ натукнуто, стална *прекорачења*

⁹ Šiler, F., „Pisma o estetskom vaspitanju čoveka” u: *O lepom*, Kultura, Beograd, 1967, str. 168.

¹⁰ Више о играчким облицима уметности и филозофије види у култном делу Huizinga, J., *Homo ludens (O podrijetlu kulture u igri)*, Naprijed, Zagreb, 1992, стр. 110–157.

и изневеравања граница, симултане имиграције и емиграције, престоупи и трансгресије, истовремено директно у служби одређивања самих тих граница, у функцији њиховог нормирања, крајњег дефинисања.

Није нимало случајно, уосталом, да се *модерна апстрактна уметност* све више развијала у знаку оног *играчког, игроликог*, те да је мање-више у свим уметностима *лудички елемент* постао одлучујући. *Формализам*, иначе својствен тој уметности, у унутрашњем је сродству са њим. При чему су пресудни *садржински учинци* постигнути управо *радом игре и игром рада* у пољу *форми*. То бива посебно видљиво баш код оних *уметности* што за свој предмет имају саму *уметност*, њене *елементе* и *структуру*, где се одлучујућим *формализмом* излаже не само одређена *историја уметности*, него и она *друштва у целини*. Слично оним *играма* где се *играчи играју самих игара*, где је *игра сам садржај игре*, и где се управо на тај начин, парадоксално, упућује на оно *друго, различито од игре*, на *стварност која је у знаку онога што је неопходно и нужно*. Ту се најпре испоставља, како је већ примећено, да *није само оно неопходно оно што је неопходно, него је и оно сувишно оно што је неопходно*.¹¹

На крају крајева не треба заборавити да *уметност* управо тиме што се *одваја од практичне стварности и негира је, уписује се у исту*. И да тиме што упућује на оно *непостојеће, битно зависи од оног постојећег*. Њена *естетска аутономија* је не чини, како би се могло помислити, друштвено инфериорном делатношћу, већ напротив, захваљујући њој *уметност* указује на *конкретно утопијске практичне социјалне садржаје*, које развија у подручју властите аутономне појетичке и естетске праксе.¹²

¹¹ „I taj čudnovati svet koji se otvara u igri, nije samo na odstojanju od obične stvarnosti, on ima mogućnost da u samom sebi ponovi svoje odstojanje i kontrast prema stvarnosti. Kao što postoje slike u slikama, tako postoje igre u igrama... Čoveku nije potrebno samo 'neophodno', nego, isto tako, i 'suvišno'.” (Fink, *Isto*, str. 315, 337)

¹² Види ово: „Nasuprot i Kantovoj i Frojdovoj interpretaciji, umjetnička djela sama po sebi impliciraju odnos između interesa i njegove negacije. Čak se kontemplativan stav

Људичко естетичко

У пољу, пак, *естетичке саморефлексије* појмовно мишљење се показује као једна *разиграна умна строгост* и *строга умна разиграност*. Развијено у облицима *конкретних апстракција*, ово мишљење захвата и одређује своје предмете тако што их, како је већ примећено, унеколико смишљено и систематски *надмашује* или *надвисује*, *премашује* и *наизглед промашује*, *прекорачује* и *трансцендира* на путу своје *умне ексцентричне* путање. Оно их заправо погађа тако што намерно циља изнад њих. Као дисциплиновано и самообуздавајуће перманентно дигресивно кретање, ово мишљење непрестано *кружи* и *обиграва* око свог предмета, тако рећи *плеше* на извесном *одстојању* у односу на њега у покушају да му се приближи.¹³

С обзиром да оно, при том, као свака *умна ауторефлексивна пракса рефлектује* по претпоставци и *властити рефлексију* (*мишљење мишљења*), игра што се доводи у његову близину мора се разумети, као и у претходном случају везаним за уметност, и као специфична врста *самоигре*. Овде се, наиме, *игра поиграва* и *са самом собом*, *са властитим правилима*, она се упушта у *игру надигравања са самом собом*, где се перпетуира напетост у оквиру њених сопствених граница. То спада, како је већ назначено, у *стратешки постав сваке ауторефлексивне праксе*, сваке *умне игре* која се упушта у *заплете самопосредовања* у циљу *трансцендирања*

prema umjetničkim djelima, iznuđen objektima akcije, osjeća kao odbijanje neposredne prakse, te utoliko kao nešto što je i samo praktično, kao odbijanje da se uđe u igru... Snaga negativiteta u umjetničkom djelu daje mjeru ponora koji dijeli praksu od sreće... Ono što se osjeća kao utopija ostaje nešto negativno u odnosu na postojeće i nastavlja da od njega zavisi... Hegel izdaje utopiju, konstruišući postojeće kao da je ono bilo utopija, tj. apsolutna ideja.” (Adorno, *Isto*, 42, 74)

¹³ „Distanca nije nikakva zona sigurnosti, nego polje napora. Ona se ne manifestuje toliko u smanjivanju zahtjeva za istinom pojmova koliko u tananosti i krhkosti kojom se misli... Ta distanca mišljenja od realiteta nije zapravo ništa drugo do talog istorije u pojmovima... Jer misao mora ciljati preko svog predmeta upravo zato što od njega ne odlazi potpuno...” (Adorno, *Negativna dijalektika*, str. 125)

иманентних оквира како би се сусрели са оним што је *друго, различито, странао и спољашње*.

Амбиција *естетичког умног мишљења*, као и сваког другог умног мишљења, увек је везана заправо за покушај да се *смањи растојање* у односу на оно што је *друго и различито*. При чему се то на путу умног мишљења парадоксално одвија на такав начин да се на изглед *удаљавамо* у односу на оно чему желимо *да се приближимо*, и то у *смеру унутрашњих преокупација*. Споља гледано, то неретко изгледа као извесно залудно и излишно околишање, као некакво снобовско пренемагање и суво егоцентрично самозадовољавање.¹⁴ Међутим, управо обрнуто, једино би се тако у ствари отварао пут на коме се потенцијално може сусрести и упознати оно што би било странао и различито. Ту су *навраћања* и *назадовања* директно стављена у службу *континуираних помака* и *еманципаторског напретка*. То у великој мери личи на неку необичну *игру скривалице-откривалице* где су лажни трагови, збуњујући знаци, препреке и замке од одлучујућег значаја за решење загонетке. Они у овом случају не представљају оно што одводи на стрампутицу и што једноставно изазива погрешне судове и закључке, већ пре означавају *намерно компликовање* ситуације не би ли се она тако, парадоксално, разрешила. Овде су, као и у случају појмовног мишљења, *усложњавања, удаљавања* и све већа *апстраховања* од пресудног значаја.

У исто време, то напредујуће, развојно кретање у правцу све већих општости не чини појмовно мишљење ограниченим и затвореним, баш као што ни у нашој игри скривалици-откривалици бављење тешкоћама не значи и њихово обоготворење. Напротив, *појмовно мишљење* у свом *иманентном развоју* бива *битно заинтересовано* за оно *њему друго, странао и спољашње*, за оно *непојмовно и уопште за оно што не представља само мишљење*. То је уосталом и главни разлог зашто се оно упушта у авантуру *иманентне трансценденције*. У питању је једно уверење, историјски

¹⁴ Види више о томе у Kozomara, M. *Četiri predavanja o umu*, Plato, Beograd, 2006.

искушавано, да се онемо што је *различно од појма* може прићи, парадоксално, *усложњеним појмовним напором*. Или да се онемо што је *индивидуално*, што је *појединачно и посебно*, може изаћи у сусрет посредством *узнапредовалих опитности*.

Овде је *лудизам* директно на делу у мери у којој се суочавамо са једним језичким напором који у најмању руку изгледа *излишан* или *сувишан*, *непотребан* у перспективи стварности којој припадамо. Сматра се углавном да се стварима може прићи непосредно и изравно, обичним језиком и простим говором, па су сва *околишања* и *усложњавања* унапред обележена као траћење времена или млаћење празне сламе, као нешто *детињасто* и *неодговорно*, као *инфантилна*, *докона* и *неозбиљна игра* у разлици спрам прешне, озбиљне и предузетне пословне збиље. Често су осуђена и као *непожељна застрајења* и *недоличне радње* које не доликују пристојном свету. У сваком случају много је сличности са *играма* које су неретко на удару као нешто, како се верује, *инфантилно*, *необавезно* и *неодговорно*, *неозбиљно*.¹⁵

Спектакуларизација игре

Са нарастајућим, међутим, процесом *капиталистичке спектакуларизације*, који је у међувремену постао готово општи, и *игра*, разуме се, бива доминантно захваћена његовом логиком и динамиком. *Губи се* пре свега њено *одстојање* у односу на свакодневни и владајући саморазумљиви (друштвени) живот, па се све више поистовећује са његовим непосредним интересима. Са губитком *аутономије* ишчезава и њена *негативна*, *критичка*, *рефлексивна* и *утопијска* димензија. Игра постаје *позитивна*, *апологетска*, *хетерономна*, *системска*, *спектакуларна*. *Стапа се са постојећим* и *потврђује га*. При чему су одбрана и афирмација постојећег у непосредној вези са тиме што она више не оперише *самим могућностима*, не задире више у оно *непостојеће* и *нестварно* што се

¹⁵ Уп. Kozomara, *Isto*, нар. стр. 47–84.

опиру систему, а потенцијално је садржано у њему. Рад *имагинације* што се доводи у везу са њом бива ограничен у домену спектакуларног хоризонта.

Чим *игра*, у ствари, више није *на критичкој дистанци* у односу на *непосредни, обични, свакодневни и саморазумљиви живот*, као и *на негативном, рефлексивном одстојању* у односу на *систем* који одржава и приказује тај друштвени живот као узоран, *она у бити и не постоји*. Опстаје тек као квази и псеудолудизам чији је задатак да одржи живом *илузију* како свет и даље плеше у ритму еманципаторске трансценденције. За разлику од оне игре где се захваљујући њеном одстојању, те рефлексивном и критичком одмаку у односу на рутину свакодневног живота, овај потенцијално сагледава у једном *дезулузионистичком* хоризонту, у случају *спектакуларних игара производња илузија* спада у њихов основни регистар. Безграничност овог илузионизма „игара без граница” не може се довести у везу са оном *безграничношћу* игре за коју смо истакли да је изравно повезана са њеним *дезулузионистичким и критичко-рефлексивним* карактером.

У исто време у различитим и разноврсним облицима све присутније *виртуелне стварности* игра поприма један изразито *апстрактни* спектакуларни карактер којим се манипулише у функцији одржања и раста капиталистичког система.¹⁶ Главна функција те апстракције садржана је у подстицању *масовне тупости* која се

¹⁶ Дебор је иначе посебно назначио *апстрактни и идеолошки* карактер спектакла. Види овом приликом следеће: „Spektakl je nastao iz izgubljenog jedinstva sveta, a ogromna ekspanzija modernog spektakla otkriva svu veličinu tog gubitka: pomeranje svakog individualnog rada i svih proizvoda rada u apstrakciju, savršeno se uklapa u prirodu spektakla, jer je upravo apstrakcija *konkretan* način njegovog postojanja. U spektaklu se deo sveta predstavlja tom svetu kao stvaran i superioran. Spektakl je opšti jezik tog odvajanja... Spektakl ujedinjuje ono što je odvojeno, ali samo kao *odvojenost*... Spektakl je neprestani govor vladajućeg poretka o samom sebi, njegov neprekidni monolog samouzdanja, autoportret tog poretka u fazi njegove potpune dominacije nad svim aspektima života... I oblik i sadržaj spektakla služe kao potpuno opravdanje uslova i ciljeva postojećeg sistema.” (Debor, G., *Društvo spektakla*, Anarhija/Blok 45, Beograd, 2003, str. 10, 13, 14)

парадоксално постиже *свеприсутношћу естетског, спектакуларном естетском наркозом*. *Опишта естетизација*, са којом се мора довести у везу ширење моћи *спектакла*, има за циљ, наиме, *тоталну анестезију, блокаду и парализу свих чулних*, пре свега, *еманципаторских потенцијала*, а онда следом и оних осталих рационалне природе. *Спектакл*, уосталом, и јесте повезан најпре са тиме што *осујећује и онемогућује сваки битан увид у одређено стање ствари*, сваки чулни и рационални *критички одмак* и уопште *рефлективно држање*. У *сјају спектакуларне светлости* људи треба пре свега да *обнеvide*, да изгубе сваку моћ запажања и критичког посматрања. *Превидети, пречути, промашити, застранити, одлутати, ...*, иде уз то да биваш *засењен и заслепљен бљештавилем* те светлости. У тој атмосфери цео активни и продуктивни потенцијал чулности остаје у сенци паралисане пасивне и репродуктивне чулности. Сав креативни жар маште бива охлађен и она остаје залепљена и прикована за приказе спектакла. Тако се у крајњем замагљује и брише сва разлика између конкретне друштвене стварности и оне привидне, фиктивне.¹⁷

У домену *естетског* и на плану *активне, продуктивне и рефлективне чулности спектакл* делује на тај начин што овој чулности одузима заправо *моћ фантазије* и лишава је *игре са могућностима*. Поглед је све мање креативан и иновативан а све више залеђен и укочен, паралисан. Исто важи и за слух, чија моћ разликовања и препознавања у значајној мери слаби. И уопште, моћ диференцирања и спецификовања на нивоу укупне чулности под дејством спектакла постаје занемарљива. Ту су гледање и слушање статични, имобилни, непокретни у свој својој спектакуларној покретљи-

¹⁷ Када је реч о односу спектакла и постојеће стварности погледај наредне редове: „Спектакл који фалсификује стварност производ је саме те стварности. Обрнуто, стварни живот је материјално прожет контемплацијом спектакла и на крају га потпуно упија и почиње да се равна по њему. Објективна стварност присутна је у оба та аспекта. И једна и друга страна, установљене на тај начин, преобрађавају се у сопствену супротност: стварност се појављује у границама спектакла, а спектакл постаје стварност. То узajамно отуђење чини суштину и темељ читавог постојећег поретка.” (Debor, *Isto*, стр. 10)

ности. Око које непомично буљи или зури у телевизијски и компјутерски екран у покушају да све види најбоља је потврда за тако нешто. То се подједнако односи и на ухо које се уз сав свој труд да све чује непомично излаже буци што га са свих страна опседа и угрожава у његовој осетљивости. Притом говоримо све брже и све више а да заправо ништа и не кажемо, барем не нешто ново и нешто битно, више не варирамо већ само понављамо и ропски имитирамо. Крећемо се све брже, исто тако, и прелазимо све већа растојања а да у ствари тапкамо у месту. Пређени километри више нас заглупљују него што нас образују. Масовни савремени туризам представља озбиљно сведочанство о томе. Захваљујући њему и најзатуцаније предмодерне предрасуде данас изгледају витално. Кључни модерни императиви раста и убрзања сенче уосталом сва животна подручја и не постоји готово ништа на овом свету што не потпада под њихов утицај. Што ће рећи, следећи претходно, да услед убрзаног раста постајемо уједно све склонији паду и пропасти, и да услед растућег убрзања постајемо у исто време све спорији, тримији, инертнији, предвидљиви у свом убрзаном и све убрзанијем кретању. Јер, убрзања, као и раста, разуме се, никад довољно. Оно што је данас, или већ сада брзо, сутра или у наредном тренутку изгледа споро, да не кажемо преспоро.

Слично се ствари развијају и на плану *естетске саморефлексије*, као и на оном *естетичке саморефлексије*, када их посматрамо у светлости *спектакла*. Сензитивно ауторефлексивно музичко ухо, као и сензитивно ауторефлексивно сликарско око, или још фотооко или кинооко итд., подједнако су угрожени у својој умној осетљивости. Спектакл у оба случаја утиче тако да *растаче рационалносензитивни*, односно *сензитивнорационални комплекс*, што у крајњем има за последицу у првом случају клизање у смеру *непосредне, несублимисане регресивне сензитивности*, а у другом клизање у смеру *регресивне рационалности која још није десублимисана*, каква је инструментална или техничкотехнолошка рационалност, или опште она неопозитивистичке, сцијентистичке провенијенције.

Утопизам игре

Захваљујући назначеном негативном одстојању у односу на свакодневни живот и потенцијалном уобличењу у специфичну критичко-рефлексивну праксу *игра* у битном одржава могућности једне *конкретне утопије*. То нарочито важи за *уметничку игру* и уопште за читаву *естетску сферу*, па онда и за ону *естетичку*. Оно *непостојеће* или *нестварно* на шта указује и упућује уметност не представља неку њену произвољну измишљотину, него је то резултат својеврсне *унутрашње изнудице, потребе* да се тим путем успостави могући *однос* са оним *стварним, постојећим*, са његовим *реалним потенцијалима*. За уметност се, уосталом, може рећи да *структурно*, самом својом *формом* упућује на оно *друго* и *спољашње*, као и да тиме што антиципирајући изражава једну *стварност* која се *негативно* односи спрам постојећег, од чега континуирано зависи, уједно озбиљује могућности једне конкретне утопије. „Чињеница да су умјетничка дјела ту, значи да би непостојеће могло постојати. Збиља умјетничких дјела свједочи о могућности могућег.”¹⁸

Искуство *негативног лудичког односа* *спрам постојећег* и *оног практичног* што има за могућност *озбиљење* једне *конкретне утопијске праксе* са уметношћу дели, како је већ назначено, и *теоријско естетичко искуство*. И оно, у духу сличном – иако не и идентичном – естетској пракси својом потенцијалном *мисаоном ауторефлексивном разиграношћу* навешћује на одређен начин *утопијску збиљу (играње могућностима), могућност оног немогућег*, или прецизније речено у духу конкретне утопије, *могућност оног могућег*.¹⁹

¹⁸ Adorno, T., *Estetička teorija*, str. 228.

¹⁹ „Igra stoji u suprotnosti prema fenomenima života koji čine, kao što se obično kaže, tešku zbilju života. Ona je drugačija, lebdi u elementu 'nestvarnog', ona je aktivno i impulsivno ophođenje s imaginarnim, s maglenim carstvom mogućnosti... jer ta sloboda igre je sloboda za 'ne-stvarno' i u nestvarnom. U mediju 'privida' igra rastorizuje čoveka koji je bitno istorijski – ona ga odvodi iz stanja koja su utvrđena kroz neopozive

Међутим, да се вратимо на основно, када је реч о *спектакларним играма* на делу су примери *апстрактне утопије*. Ту је увек реч о утопији која се не догађа и никада се неће догодити. То се са великом сигурношћу може изрећи. Јер, као што је познато, из *унутрашњих* и *структурних* разлога капиталистичко обећање једног бајковитог, ружичастог света стално изневерава.

Свеприсутност игара данас, које су продрле и у оне просторе где се лудизам једва читавао, само говори о томе на концу да је *естетизација*, те са њом скопчана *спектакларизација*, постала елемент *опште стратегије капитализма*. *Естетско је уграђено у саму структуру капитала*. Сва продукција је у старту обележена естетским, сви производи су естетизовани, целокупна потрошња се одвија у његовом знаку, свака иницијатива је већ у заметку њиме одређена, свака замисао унапред рачуна на његове учинке, који су укалкулисани од самог почетка. При чему се та укупна естетска *капиталистичка игра* одиграва доминантно, како је истакнуто, у атмосфери *спектакла*, који *појачава, интензивира и убрзава* естетске ефекте. Сходно томе, бива разумљивим како нараста значај момента *игре* у свему томе, како она посебно утиче на динамизирање капиталистичке логике, будући да управо она, понављамо, снажно истиче елеменат *сувишног као нечег неопходног, апстрактног као нечег конкретног*, озбиљује оно што је *удаљено као нешто што је близу*, оно што је *туђе као нешто што је присно*, оно што је *непостојеће као нешто постојеће, немогуће као могуће*, и не најпосле, оно што је *неозбиљно изражава и приказује као нешто што је ипак озбиљно и битно*. Када говоримо о спектаклу, дакле, сви ови потенцијално еманципаторски квалитети игре бивају искоришћени у сврху перпетуирања капитала.

odluke u slobodu jednog postojanja koje uopšte nije fiksirano, gde je sve još moguće.” (Fink, *Isto*, str. 327, 339)

Литература

- Adorno, T., *Negativna dijalektika*, BIGZ, Beograd, 1979.
Adorno, T., *Estetička teorija*, Nolit, Beograd, 1979.
Debor, G., *Društvo spektakla*, Anarhija/Blok 45, Beograd, 2003.
Kajoa, R., *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979.
Kozomara, M., *Četiri predavanja o umu*, Plato, Beograd, 2006.
Platon, *Ijon, Gozba, Fedar*, BIGZ, Beograd, 1985.
Fink, E., *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.
Hegel, V. F. H., *Fenomenologija duha*, BIGZ, Beograd, 1986.
Huizinga, J., *Homo ludens (O podrijetlu kulture u igri)*, Naprijed, Zagreb, 1992.
Šiler, F., *O lepom*, Kultura, Beograd, 1967.

Srđan Maras

GAME AND SPECTACLE

Summary

Within the framework of the modern global capitalist spectacular system, the game has acquired a special feature that emphasizes the moment of general unseriousness. As a form of unserious, spectacular “seriousness”, the game sharply opposes its universally emancipatory historical character, where all its seriousness stands out. In this form, as a serious and critical “unseriousness”, the game has always pointed to the immediate forms of life. The reflection that accompanies the game, characteristic of both the aesthetic and the aesthetic in their difference from what is immediate and everyday, enables the seriousness of every life practice, while its absence, as today systematically required and implemented according to capitalist interests, pushes the game in the direction of its regressive and total infantilization.

Key words: game, spectacle, capitalism, distance, reflection.

Предраг Јакшић

МЕДИЈАЛНОСТ И МАТЕРИЈАЛНОСТ ИЗВОЂЕЊА

Апстракт: У раду се бавимо специфичном медијалношћу и специфичном материјалношћу као карактеристикама изведбе. У контексту медијалности извођења, најзначајнија питања су, пре свега, феномен телесног коприсуства извођача и публике који доводи до аутопоетичке повратне спреге, а тиме и до јединствености сваке изведбе, као и инсценацијске стратегије утицаја на аутопоетичку повратну спрегу. Феномен специфичне материјалности извођења посматрамо путем питања телесности, питања просторности, као и питања тоналности изведаба. Истраживање се заснива, пре свега, на ставовима немачке теоретичарке Ерике Фишер-Лихте, али и неких других аутора из области студија културе и студија извођења.

Кључне речи: медијалност, материјалност, аутопоетичка повратна спрега, извођење, Ерика Фишер-Лихте.

Ерику Фишер-Лихте можемо сматрати најзначајнијом савременом ауторком из области студија културе и студија извођења, укључујући ту и естетику перформативних уметности. Њено проучавање естетике перформативних уметности у великој мери је отворило простор за боље разумевање позоришног наслеђа и позоришне традиције, али пре свега за суштинско разумевање модерних и савремених тенденција како у простору уметничких изведаба као простора фикције, тако и у простору социјалних изведаба као

простора стварности. Питања специфичне медијалности изведбе и специфичне материјалности изведбе, и њихових карактеристика, оно је што Ерика Фишер-Лихте осветљава у процесу утврђивања начина на који изведбе код посматрача, али и код учесника, стварају специфичан естетски доживљај.

Једна од најзначајнијих карактеристика сваке изведбе је њена специфична медијалност, као што то истиче Макс Херман. Медијалност изведбе, која почива на телесном коприсуству извођача и публике, на коприсуству две групе људи – извођача и посматрача, и на њиховом међусобном односу и као различитих интеракција и као конфронтација, а у зависности од сваке поједине изведбе, сваког појединог тренутка изведбе¹. По питању медијалности изведбе не постоји разлике између изведаба, осим по интензитету којим ћемо одређени феномен приметити у конкретnoj ситуацији и колико ће он утицати на одређену изведбу. Другим речима, никада унапред не можемо знати на који ће се начин одређени феномен јавити и у каквом интензитету, без обзира на то колико га и како планирали. Тако одређени елементи инсценације² провоцирају и плански изазивају одређене феномене, што не значи да ће се до њих и доћи на очекиван или сличан начин. Ипак, телесно коприсуство је неопходан услов сваке изведбе, тј. ситуација да одређени учесници изведбе нешто „изводе”, а гледаоци то посматрају, и без овог елемента изведба не би ни постојала. Опет, овај однос није једносмеран. Шта год да актери изведбе (глумци / перформери) радили, њихови покрети, глас, геситкулације, расположење, „енер-

¹ Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, Šahinpašić, Sarajevo, Zagreb, 2009, стр. 37.

² „Појам „инсценације” обухваћа план, концепцију, коју израђује један умјетник или заједно више њих и у процесу проба у правилу стално мијењају (...). План може предвидети који се елементи укључују, на којим мјестима, у којем тренутку, у којем облику, на који начин. Премда се тај план тачно слиједи у свакој појединачној представи, ипак ниједна представа није идентична другима. Јер при сваком такозваном понављају испостављају се (...) више или мање јака одсутпања, која (...) свој разлог имају у аутопоетичкој феедбек-спрези.” (Исто, стр 54)

гија” утичу на публику. Са своје стране и публика се понаша на различите начине реагујући на представу, било очекиваним, било неочекиваним реакцијама, одушевљењем, пажњом, нервозом, досадом, и тим својим реакцијама повратно може утицати на актере. Ситуација се компликује тиме што се овај утицај не шири само од актера до гледалаца и обрнуто, већ и међусобно између актера „на сцени” и између самих гледалаца. Као последица оваквих утицаја јављају се нове реакције и нови утицаји, који изазивају нове. Оваква врста размене утицаја, својеврсне енергетске размене, и производи изведбу, и та „сила” се назива аутопоетичка повратна спрега³. Аутопоетичка повратна спрега је у константном мењају, немогуће је тачно предвидети њено дејство, опет, појединим инсценцијским стратегијама то дејство се може појачати, али се и непланираним активностима може променити у разним нежељеним и неочекиваним смеровима. Аутопоетичка повратна спрега функционише стално, и изведбе не би биле могуће да ове спреге нема⁴. Некада је интензитет те спреге веома низак, али и такав он условљава реакцију „друге стране”, која ће, у ствари, тај интензитет повећати у неком другом елементу. Један од честих примера, у конвенционалним позоришним представама, јесте и тај да се, током играња неке комедије публика не смеје или се не смеје „довољно”. Повратна спрега овде делује, иако то може изгледати другачије, веома снажно, јер „неактивност” публике (у смислу очекиване реакције) изазива (врло често) „усиљену” глуму, тзв. „преглумљивање” актера, јер покушавају да „на силу” изазову смех публике. што је доводи до ситуације која је даље произвела неку нову реакцију публике. Разлози за овакво понашање публике, уз то, не морају примарно ни бити узроковани дешавањем на сцени, јер разне околности у којима се гледалац налази када је дошао у позориште (нпр. здравствено стање, временске прилике које су га пратиле приликом доласка, и слично) могу утицати на пријем одређеног садржаја са сцене, као

³ Исто, стр. 38.

⁴ Исто, стр. 44.

што, уосталом, такви разлози могу утицати и на актере (пре њиховог изласка на сцену).

Кроз историју позоришта мењао се однос према овом феномену, од покушаја да се „искључи” повратна спрега (мраком у сали, на пример) до покушаја да се она контролише и усмери редитељским „обликовањем” гледалаца (што је немогуће у потпуности извести), да би се тек од перформативног заокрета у шездесетим годинама ХХ века аутопоетичкој повратној спрези приступало као феномену који треба истражити управо због његове непредвидивости⁵, истражујући, пре свега, три фактора (истовремено и могућих стратегија инсценације), а то су: измена / промена улога, затим образовање заједнице између извођача и публике, те питање додира (физичког додира) актера и гледалаца у контексту њихове близине или даљине, приватности или јавности⁶.

Код стратегије промене улога увек се ради о брисању / замагљивању граница између тога ко је субјект, а ко објект изведбе, а како би се изазвала што јача повратна спрега. Гледаоци у поједином сегменту изведбе добијају улогу, постају учесници, а глумци / учесници су они који то посматрају. Ричард Шекнер, на пример, испробавао је различите стратегије укључивања публике у представу: као равноправних учесника, или тако што би се њима манипулирало, или што би се гледаоцу остављала могућност различитих избора који би га стављали у различите позиције, а што би утицало на њега самог, на остале присутне, на читаву представу, чиме би, у ствари, био присиљен да утиче на даљу представу, чак, и уколико би желео „да не учествује” и остане пасиван⁷. Такође, у разним перформансима⁸, перформер својим акцијама (често је то самоповређивање) провоцира / приморава посматрача да узме учешће, стављајући га у неугодну ситуацију у којој не зна да ли ће својим деловањем прекинути „перформанс” или својим ће „воајер-

⁵ Исто, стр. 39.

⁶ Исто, стр. 40.

⁷ Више о тому у Исто, стр. 41–43.

⁸ Мислимо на перформансе у смислу појам *art of performance*.

ским” неделовањем допринети мукама и стварним боловима перформера⁹. Када се изгуби сигурност каквом се, у ствари, догађају присуствује, могућност реакције публике, узимања учешћа публике у догађају, с једне је стране готово извесно, а, с друге је стране интензитет и начин тог учешћа крајње непредвидљив.

Постоје мање експлицитне стратегије за промену улога, које изазивају јаку повратну спрегу, самим тим што увек, како то истиче Фишер-Лихте, када људи долазе у исти простор и телесно у контакт „они реагирају једни на друге”¹⁰. Код замена улога значајно је и то што је она и парцијална, тако што су различити појединци у различитим моментима део једне или друге улоге – актера или гледалаца. Тако су поједини гледаоци постајали објекти проматрања других гледалаца (чак и кад су, нпр. пре њих дошли до својих места), или поједини актери постају објекти посматрања других актера, и слично. Аутопоетичка повратна спрега делује непрекидно, а њене четири главне одлике, као елемената који производе изведбу, и које су веома видљиве при промени улога, су: немогућност потпуне контроле реакције публике; неизвесност по питању значаја ове реакције (утицаја) публике на даље одвијање и мењање изведбе, на актере и публику; неодредивост тога колико је ко и на какав начин допринео појединој изведби; и, тиме, немогућност било ког појединца, било да је у питању актер, публика, редитељ, да изведбу „држи под контролом”.

Актери и публика увек сачињавају одређену заједницу, и то самим физичким присуством истом догађају¹¹. Они, с друге стране, у таквој заједници врше и међусобни утицај. Телесно коприсуство

⁹ На почетку перформанса *Ритам 0*, Марина Абрамовић је публици рекла: „На столу се налазе предмети (жилети, ножеви, пиштољ) које можете употребити на мени, ја сам објекат. (...) Сву одговорност за ваше понашање преузимам на себе.” (у: Марковић, Наташа, *Марина Абрамовић*, Плави јахач, Београд, 2013, стр. 36), чиме их експлицитно позива на учешће, себе означавајући „објектом”, док, преузимањем одговорности „на себе”, објектом („неодговорним”) чини управо „субјекте”.

¹⁰ Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, стр. 44.

¹¹ Исто, стр. 54.

узрокује размену енергија која може бити различитог интензитета, садржаја, стварати јаче или слабије заједнице, и тиме на различите начине утицати на изведбу. У ситуацији када такви учесници изведбе (и актери и публика) створе посебну заједницу, повратна спрега постаје изузетно јака. За инсценацијско стварање овакве заједнице (било да се радило о већем или мањем броју учесника), од шездесетих година XX века, често је служила ритуална основа, односно, у изведбама се кроз заједничко вршење ритуала (радњи које су имале и ритуалну симболику) стварала снажна краткотрајна заједница (трајање заједнице је увек краће од трајања изведбе, и њено трајање није континуирано), која је и производила конкретну изведбу, јер су се и инсценирани ритуали мењали учешћем публике, али и тиме како се и сама заједница мењала, ширила или сужавала¹². Овакво коприсуство омогућило је да једна група присутних, они који нису узели учешће у „ритуалу”, изведбу посматрају као фиктиван догађај (а тиме и фиктивну заједницу), док су „учесници” овоме приступали као социјалном / културалном догађају¹³. Значајан пример овога је изведба *Дионис 69* у режији Ричарда Шекнера. Различити елементи су, при томе, утицали на, више или мање успешно, формирање заједнице, а поред промена улога, значајни елемент чинио је и простор изведбе (који најчешће није био конвенционална позоришна зграда), или елемент ритма у изведби / ритма изведбе који продира и у само тело посматрача¹⁴. Међутим, колико год да је инсценација била битна, она је само утицала на аутопоетичку повратну спрегу, која је и произвела заједницу¹⁵. Но такве заједнице не морају да буду и нису хомегене. Оне су препуне унутрашње енергетске напетости, како између одређених поједи-

¹² Исто, стр. 58.

¹³ Исто, стр. 59.

¹⁴ Исто, стр. 65.

¹⁵ Када говори о ритуалном извођењу неке радње у Ливинг театру, Џулијан Бек, дефинише ритуал као „сантификацију тијела: понављање одређених радњи да би се повисило продубило проширило разумијевање свете бити: да би се светост учинила свјесном” (Beck, Julian, *Život teatra*, DAF, Zagreb, 2012, стр. 14).

наца унутар и ван заједнице, између појединца и групе, напетости у самом појединцу у смислу очувања његове индивидуалности при укључивању у колектив, или повремене борбе са појединцима који напуштају или одбијају да приступе групи, или других различитих конфликта својствених и неодвојивих од концепта заједнице. Значајан елемент је и питање границе, између, како се некада мислило, „два света”, између учесника и публике, и преласка исте, а што се може десити (и најчешће се и дешава) само погледом¹⁶, питање физичког додир се намеће као посебан, потенцијалан, сегмент функционисања „механизма” коприсуства публике. До физичког додир између учесника и публике не долази толико често, било да се ради о уметничким, било културалним изведбама. У конвенционалном позоришту сматрало се да додир разбија илузију, па је поглед био *taj* коме је било дозвољено да ту границу прелази. Дуго се сматрало да би додир, као сусрет гледаоца са „живим” глумцем, са *стварним телом* глумца, ову илузију разбио јер би елеменат стварности ушао у свет фикције. Физички додир претпоставља и физичку близину два тела која се додирују, а што је супротност дистанци која се подразумевала у ситуацији поделе на учеснике и публику, уз то се и сматрало да се додиром ствара и интима¹⁷, која је супротна јавном догађају какав је, на пример, једна позоришна представа. Ипак, физички додир је амбивалентан елемент, који на ефекат аутопоетичке повратне спреге телесног коприсуства учесника и публике може да утиче на различите начине¹⁸. Разуме се да једна изведба (позоришна представа, нпр.) може бити искључиво

¹⁶ „Поглед је у стању да (...) другог призна као ко-субјекта, или да га деградира у објекат, припише му идентитет, да га надзире, контролира, да га жели.” (Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, стр. 67)

¹⁷ Као један од разлога због чега физички додир опонира природи позоришта, Ерика Фишер-Лихте, истиче да „театар представља отворени медиј а да додир, напротив, треба убројити у интимну сферу” (Исто, стр. 68).

¹⁸ На пример, међусобни физички контакт између појединаца у публици само је један од сегмената који могу снажно утицати на однос који ће публика имати према изведби којој присуствују, а тиме и на аутопоетичку повратну спрегу.

интиман догађај за неког од посматрача (или глумаца), баш као што и поједини чин (физички додир или поглед) може бити јаван. Уз то, физички контакт између појединаца из публике и некога од учесника никада није (или се то не може тврдити) сасвим јасан, јер може представљати део неке фикције, а може бити и протумачен као друштвени, стварни чин, при чему оба ова чина могу (а не морају) бити део одређене изведбе. Какав ће ефекат имати зависи од аутопоетичке повратне спреге, и то не можемо сасвим предвидети. Та непредвидивост и неодређеност до које може доћи и путем физичког контакта (који је и инсцениран), када се гледалац доводи у ситуацију преласка границе / прага интимног и јавног, близине и дистанце, када није сигуран шта се тачно десило (или шта се дешава) и да ли је „требало” тако да се деси¹⁹, да ли је „важније” то што види, то што је физички осетио, или то што осећа „изнутра”, доводи понекад гледаоце у стање лиминалности, како то посебно наглашава Фишер-Лихте, а што је посебна карактеристика специфичне медијалности, остварене путем телесног коприсуства учесника и публике. То су ситуације „између”, ситуације „и једног и другог”, „ни једног ни другог”, ситуације у којима ово лиминално стање доводи до својеврсне трансформације гледаоца, тј. у „прелазно стање”²⁰. Треба, ипак рећи, да оваква ситуација лиминалног стања јесте пре свега теоријска поставка па тек онда можда и стварна последица онога што као трансформисани гледаоци осећамо. Другим речима, сматрамо да је степен ове трансформације, а који, разуме се, не мора бити исти у различитим ситуацијама, у највећем броју случајева (у највећем броју изведаба) далеко бла-

¹⁹ Одличан пример је перформанс *Imponderabilia*, када су посетиоци морали да својим телом додирују наго тело једног од перформера, а тај чин физичког додира, као истовремено и јавни и интимни чин, Ерика Фишер-Лихте, сматра чином прелазног стања, стања “betwixt and between” (више о томе видети у: Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, стр. 74). Марина Абравовић у овом чину види ослобађање „неке статичне енергије” (у: Марковић, Наташа, *Марина Абравовић*, стр. 106).

²⁰ Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, стр. 215–216.

жи од онога што Ерика Фишер-Лихте сматра. Но, оно што јесте неоспорно, да трансформација гледаоца наступа, те је тако и ово прелазно, лиминално стање стварно. Требало би стога сматрати да је стање лиминалности које Ерика Фишер-Лихте изводи као последицу дејства повратне спреге, тиме и *преласка границе*, оно што би одређену изведбу (њеним значајем и квалитетом) издвојило из „мора” сличних.

У том смислу посебно питање је деловање повратне спреге у времену развоја савремених технологија, у времену „живих” преноса и других облика медијско-технолошког посредовања, када се „живим” сматра и неко ко је, у ствари, физички одсутан и „медијализован”. За функционисање аутопоетичке повратне спреге неопходан је догађај „уживо”, тј. физичко коприсуство. Без овога, аутопоетичка повратна спрега не би функционисала, односно, ова спрега би могла функционисати само „посредно”, путем одређених уређаја, што значи и модификовано и другачије, и, свакако, „осиромашено”, у битном својеврсном енергетском пољу које се телесним коприсуством ствара између актера и гледалаца. Све би се свело на слику и звук (или само слику, или само звук), интеракција би могла постојати, али би она била ускраћена за то енергетско, јер би сваки елемент материјалности изведбе актера био искључиво „дводимензионалан”²¹ за публику, док би специфична материјалност из угла публике била „дводимензионална” актерима.

С друге стране, употреба разних технолошких и репродукцијских апарата не онемогућава аутопоетичку повратну спрегу током читаве изведбе, и у зависности од начина њихове употребе (уколико публика уопште не види, не чује и не осећа глумце уживо) у тим деловима изведбе, „за њих (публику) је *feedback*-спрега прекинута”²². Она би се успоставила поновним сусретом глумца са публиком. Ерика Фишер Лихте наводи да у тренуцима преки-

²¹ Уколико говоримо о слици, говоримо о две димензије, којој се, наравно, може прикључити звук, али слика остаје у две димензије.

²² Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umjetnosti*, стр. 85.

да повратне спеге због одсуства глумаца, та спрега делује између гледалаца, што је, свакако, неоспорно, али је она прекинута са глумцима, јер нема телесног коприсуства. Такође, уколико бисмо се на овом месту присетили стратегије о изменама улога и ситуацијама када гледаоци постају учесници, могли бисмо тврдити да неки перформанс одржан путем скајпа, на пример, који би на једном месту пратило више људи, између којих би се, тиме, успоставила међусобна повратна спрега, у ствари, и не би био перформанс у коме би учесник (перформер) била особа која је то номинално (особа која се обраћа путем скајпа), већ да су и учесници и публика, у исто време и искључиво, особе које посматрају особу са скајпа. Један овакав, претпостављени, перформанс могао би, наравно, бити инсцениран, али би исто тако могао настати и случајно. У сваком случају, перформер са скајпа не би био учесник, већ само један од „елемената” перформанса (као музика, на пример) који утиче на стварање аутопоетичке повратне спеге између учесника, тј. публике.

Што се тиче питања материјалности извођења, основна карактеристика сваке изведбе је њена пролазност, њена несталност и ефемерност. Сва „материјалност” коју одређена изведба произведе током свог трајања, током тог трајања и нестане. Крај изведбе је последња тачка тог трајања. Ова специфична материјалност не може се поновити, и у неком поновном извођењу одређене представе она не би била иста. Материјалне, физичке, ствари, као реквизити, позоришна зграда и слично, ван трајања конкретне изведбе немају обележје те специфичне материјалности, и оне остају само траг изведбе, али не и њен део. По Ерики Фишер Лихте три су феномена значајна да би се разумела укупност специфичне материјалности неке изведбе: телесност, просторност и тоналност²³.

Феномен телесности се односи на дуализам тела извођача као семиотичког тела и стварног тела, односно дуализам: „имати” и „бити тело”. Семиотичко тело је тело као инструмент, тело контролисано умом, тело које означава реалност изван себе, тј. имати „неко друго” тело ван стварног света. Стварно тело је појавно тело

²³ Исто, стр. 88.

извођача, тело као такво, физичко тело, оно што извођач јесте, тело које-постоји-у-свету, тело које не означава никакву реалност изван самог себе²⁴. Ова два тела су повезна, та је веза комплексна. Свако је тело у изведби истовремено и семиотичко и појавно. У зависности од сваке конкретне изведбе наглашава се или „поништава” једно или друго. Ипак, семиотичко тело не може постојати без стварног, појавног тела, помоћу кога се и врши „означавање”, јер је физичко присуство извођача неопходан елемент изведбе. На који год начин да се човек служи сопственим телом, оно ће увек остати и његово стварно тело. С друге стране, може се тврдити да појавно тело у изведбама може постојати без семиотичког, и то, понајпре, у одређеним перформансима. Како је перцепција гледалаца та која, између осталог, и ствара изведбу, поједини гледалац може и овде видети одређену семиотичност, те и за такве изведбе можемо рећи да имају и семиотичко тело (као што, наравно, и поглед гледалаца у неким другим изведбама може „ресемиотизовати” семиотичко тело у „корист” стварног²⁵), јер током изведбе перцепција сваког појединачног гледаоца осцилира „између различитих начина перцепције”²⁶, како то Фишер-Лихте истиче. У сваком случају, тело као део одређене изведбе (било као стварно, било као семиотичко) јесте, ипак, само тело тог „тренутка”, те конкретне изведбе, „опажено” / посматрано / „осећано” / „мењано” од стране гледаоца.

Семиотичко тело, у првом реду, асоцира на глумца који игра неки драмски лик, али у том процесу константно се јавља и напетост између његовог стварног и семиотичког тела, која се, на разне начине, решава „у корист” овог семиотичног, тежећи, неу-

²⁴ Исто, стр. 89.

²⁵ “The interaction between actors and spectators can always take an unexpected turn and disturb the planned program (...) the spectators can be distracted by the presence of phenomenal bodies and atmospheres that counteract any purely semiotic interpretation of the performance.” (Fischer-Lichte, Erika, *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*, Routledge, 2014, стр. 38)

²⁶ “(...) in every performance the perception of each spectator oscillates between different modes of perception.” (Исто, стр. 41)

трализацијом појавног тела глумца, достигању тзв. отеловљење²⁷, тј. отеловљења драмског лика²⁸. Посматрајући историју позоришта видећемо да се овај процес отеловљења везивао за „драмско позориште”, за реализам у глуми, анализу драмског лика, за подређивање глумца лику кога игра: од имитације и импровизације, преко рационалног приступа Денија Дидроа који је захтевао да глумац буде „дистанциран” да би што боље означавао свет драмског текста²⁹, до потпуне преваге коју је семиотичко тело однело над стварним телом, кроз процес проживљавања код Станиславског, где је отеловљење достигло једну врсту свог врхунца. Постоје различити степени овог отеловљења у завистности и од различитих техника и система глуме, као и стратегија за ресемиотизацију тела да би се доказало да семиотичко тело не може поништити стварно тело³⁰.

²⁷ Појам „отеловљења” (*embodiment*) као процеса је појам Џудит Батлер из 1988. године (према: Ficher-Lichte, Erika, *Estetika performativne umetnosti*, стр. 22).

²⁸ „(...) све што упућује на органско тијело, на глумчев тјелесни битак-у-свијету, мора бити истјерано из његова тијела све док не преостане „чисто” семиотичко тијело. (...) Утјеловљење (...) претпоставља неутрализацију органског тијела (...) односно неутрализацију тјелесности (...).” Овакво отеловљење неопходно је јер „драмски лик, како он стоји у књизи, није такорећи цијеловит човек, није човек у осјетљивом смислу (...). Ни глас ни мелодичност говора, (...) ни гесте ни посебну атмосфера лика који је пун живота пјесник не може унапријед означит (...). Он је (...) једнодимензионални ток оног пуко духовног.” (Исто, стр. 92–93)

²⁹ „(...) тражим да он (велики глумац-прим.аут.) има велику моћ расуђивања, (...) да је тај човек миран и гладан гледалац, (...) да има проицљивости нимало осетљивости, вештину да свему подражава (...).” (Дидро, Дени, „Парадокс о глумцу”, у: *Теорија драме XVIII и XIX век*, пр. Стаменковић, В., ФДУ, Београд, 1985, стр. 86)

³⁰ Александра Јовићевић истиче како „(...) постоје извођачи који привлаче гледаоце својом елементарном енергијом која „заводи” публику без размишљања” (Јовићевић, Александра, „Шта је културални, а шта уметнички перформанс”, у: Јовићевић, Александра и Вујановић, Ана, *Увод у студије перформанса*, Фабрика књига, Београд, 2006, стр. 71), а што се може сматрати управо оним што Ерика Фишер-Лихте назива *јаким концептом присуства*. То је ситуације у којима гледаоци прво уоче самог глумца који овладава простором сцене пре него што уопште „из њега” лик кога игра избије у први план. Ово овладавање сценом је толиког интензитета да су гледаоци, и поред репрезентације драмског лика коју је глум-

Простор изведбе, као специфична материјалност, конституише се током сваке изведбе. Овакав простор / просторност не постоји ни пре, ни после ње, због чега се и не може изједначити са простором зграде / сале / просторије у којој се одржава изведба³¹. То је, у ствари, изведбени простор, који настаје и мења се сваким чином, било да је то активност учесника, било да је то активност гледалаца, мења га све у оквиру објекта, светло, звуци, мења га телесно коприсуство учесника и гледалаца...³² Изведбени простор, било да се конструише у конвенционалним или неубичајеним просторима игре³³, може се увек користити и на начин који није планиран, који ће неко од публике сматрати и неадекватним, који ће, с друге стране, инсценирањем бити предвиђен као место у којем ће актери контролисати публику (или обрнуто), шта не значи, наравно, да ће тако и бити, што и ствара специфичну материјалност сваке изведбе.

Сваки изведбени простор има одређену атмосферу, и, као код производње простора, и атмосфера се гради на исти начин, и током сваке поједине изведбе, и активношћу публике и извођача. Уз то, постоји и повратна спрега, те на сам изведбени простор снажно утиче и атмосфера. Атмосфера се не може контролисати, али се може, на одређени начин појачавати. Тако, снажно на атмосферу делују мириси, звуци и светло. Звуци, наглашава Фишер Лихте, „улазе” у тело посматрача, „гледалац / слушатељ их више не чује као нешто што му извана улази у уши, него их осећа као унутар-телесни процес”³⁴. Сви ови елементи су међузависни једни од других. Нити један од ових фактора не мора имати примат над другим, као што се, било инсценирањем, било случајем, одређени елемент може показати као доминантан. То свакако не искључује неки дру-

мац покушао да пружи својим семиотичким телом, учавали његово стварно тело (Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umetnosti*, стр. 115).

³¹ Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umetnosti*, стр. 130.

³² Исто.

³³ Више о томе у Исто, стр. 132–134.

³⁴ Исто, стр. 145.

ги, нити му, што је најважније, не одузима специфичну улогу у обликовању / мењању других елемената, па и тог који је доминантан.

Тоналност је трећи елемент материјалности изведбе. Природа звука, тона, експлицитно указује на пролазност изведбе. Као веома амбивалентан елемент, с једне стране врло је нестабилан, тренутан, с друге стране изузетно снажно делује на стварање изведбе, својом директношћу узрокује реакције гледалаца, које могу бити тренутне и емоционалне и физиолошке реакције³⁵. Опет, задржавање у телу, и када звук у стварности прође, утиче на гледаоца изнутра, као да је у питању звук који производи он сам. Тоналност се гради музиком, гласом, било којом гласовном акцијом, од најтиших као што је уздах до оних снажних, као што су вика, вриштање или плач. Свака, па и најмања гласовна акција на одређени начин укључује тело. Ове реакције телом, покренуте гласом, делују на гледаоце, који могу исто телесно одреаговати (или на неки потпуно другачији начин). Глас, и звук уопште, ствара и просторност изведбе. Глас може пробити или сузити границе изведбеног простора, чути се ван, или се не чути уопште³⁶. Гласови се мешају, од оних са бине позоришта, са дошаптавањем у публици, или гласним реаговањем током неког перформанса. Управо путем гласа и звука уопште, а због ових њихових карактеристика, може се често доћи у стање лиминалности, у ситуацијама када као гледаоци (и глумци) доживљавамо трансформацију у искуство које нам је ново, непоновљиво. Оно што, такође, обележава тоналност (за разлику од сваког појединачног звука), исто као када је у питању просторност и атмосферичност, јесте чињеница да је она непрекидна. Траје током читаве изведбе, у ствари, и не знамо (и не можемо да утврдимо) која је то тачка почетка, ни тачка краја³⁷, јер не постоји тренутак изведбе када се не чује ништа³⁸.

³⁵ Исто, стр. 146.

³⁶ Исто, стр. 151.

³⁷ Можемо се сложити да су оквирно почетак и крај изведбе те тачке, но оне су, у ствари неодредиве.

³⁸ О карактеристикама тишине, Ерика Фишер-Лихте, бавила се пре свега на примеру изведбе дела Дона Кејца под називом *Silence Piece – 4'33"* (Исто, стр. 150–151).

Кад говоримо о медијалности и материјалности извођења и појединим сегментима те материјалности, односно пролазности одређене изведбе³⁹, поменимо да је Виктор Тарнер у својим анализама међуутицаја друштвене драме и културне представе, односно као заговорник „драме као аналогije за друштвени живот”⁴⁰, говорећи о искуству „актера”, као неопходном чиниоцу, одвијања и функционисања изведби, те гледајући етимологију речи „перформанце”, што значи „довршити” или „заокружити”, изведбу је дефинисао као „коначни завршетак некога искуства”⁴¹, јер је и сâмо искуство процес који тежи „изразу који га заокружује”⁴² (закруживање може, свакако, бити и трансформација). На темељу тога, односно искуства као нечег нематеријалног што путем одређеног (посебног) *израза*, али уз учешће актера (телесно коприсуство) стиче материјалност (овде у смислу телесности, просторности, гласовности), и долазимо до потврде о пролазности као константи искуства, али и изведби која путем сопствене материјалности ту пролазност (тима и *то* искуство) потврђује.

Литература

Beck, Julian, *Život teatra*, DAF, Zagreb, 2012.

Дидро, Дени, „Парадокс о глумцу”, *Теорија драме XVIII и XIX век*, пр. Стаменковић, В., ФДУ, Београд, 1985.

Fischer-Lichte, Erika, *Estetika performativne umetnosti*, Šahinpašić, Sarajevo, Zagreb, 2009.

³⁹ У том смислу значајно је и питање временитости, које је „обележје стања ствари просуђиваних у свести о времену, а нарочито према критеријумима пролазности, постајања, промене (...)” (*Речник филозофских појмова*, пр. Регенборен, Арним и Мајер, Уве, БИГЗ, Београд, 2004, стр. 91)

⁴⁰ Turner, Victor, *Od rituala do teatra*, стр. 224.

⁴¹ Исто, стр. 21.

⁴² Исто.

Предраг Јакшић

Fischer-Lichte, Erika, *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*, Routledge, 2014.

Јовићевић, Александра, Вујановић, Ана, *Увод у студије перформанса*, Фабрика књига, Београд, 2006.

Марковић, Наташа, *Марина Абрамовић*, Плави јахач, Београд, 2013, *Речник филозофских појмова*, пр. Регенборен, Арним и Мајер, Уве, БИГЗ, Београд, 2004.

Turner, Victor, *Od rituala do teatra*, August Cesarec, Zabreb, 1989.

Predrag Jakšić

MEDIALITY AND MATERIALITY OF PERFORMANCE

Summary

In this paper we deal with specific mediality and specific materiality as performance characteristics. In the context of performance mediality, the most important issues are, first of all, the phenomenon of bodily co-presence of performers and audiences, which leads to autopoietic feedback loop, and thus to the uniqueness of each performance, as well as staging strategies of influencing autopoietic feedback loop. We observe the phenomenon of specific materiality of performance through the question of corporeality, the question of spatiality, as well as the question of the tonality of performances. The research is based, above all, on the views of the German theorist Erika Fischer-Lichte, but also of some other authors in the field of cultural studies and performance studies.

Key words: mediality, materiality, autopoietic feedback loop, performance, Erika Fischer-Lichte

Срђан Шаровић

ЛЕПОТА ПОРОКА

Апстракт: Тема овог рада су природе игре и творења, као две врсте уметности. Игру разумем као *природну уметност* којој је родоначелно тело, док је порекло творачке (високе) уметности дух. У игри се, дакле, дух приподобљава телу, док се у творачкој уметности тело води духом. Ако су такве какве јесу, ове две уметности су једнаког дома-та, обе плодородне. У свакодневном поимању и културном обрасцу, међутим, игра и творачка уметност се једначе, а обема се приписује исти основ, различит од њиховог правог порекла. Раздуховљена култура једнако врши насиље над природом и духом, па обома одриче својствену истину. Игра се бесплодно самерава са творачком уметношћу у јаловом покушају да јој се да духовни смисао. Одвојена од истине тела, плођења и рађања, игра постаје представа и лаж. Сведена на обману и чулно уживање, игра јесте само лепота порока. Како се једначи са високом уметношћу, местом откровења истине, последице су девастирајуће.

Кључне речи: игра, творење, уметност, тело, дух.

У овом излагању бавим се природама игре и творења, које разумем као две врсте уметности: игру као природну уметност, а творење као духовну. Уметност, пак, видим као једно јединствено тело, једно дрво које се грана и плодове доноси; његови плодови – дела – зачети су духом, а изведени умећем. Све гране уметности,

па тако и игра и творење, стога су сродне, али не и исте, па их не треба једначити и самеравати, већ сваку према њеној природи уважити. Међутим, у данашњем културном обрасцу игра и творачка уметност се не разликују, већ се игра поставља у поредак високе уметности. Овај поредак је, пак, само наизглед укотвљен у творачком духу: њега успостављају културне норме и важећи „естетски” критеријум мимо духа и творења, а зарад сопственог одржања и утврђивања. Стога је и самеравање две уметности, иако на снази, привидно, неплодно и неуспешно, јер је обема насилно и страна.

Како тај културни образац обема уметностима намеће спољашњи смисао и неправо порекло, теми игре требало би приступити у смакнуту од устаљеног поимања, промишљањем о њеној природи, истини и суштини. Са друге стране, како тај културни образац искривљује природу обе уметности, обема постављајући исте „естетске” критеријуме и уравњујући их кроз исти јавни наратив, промишљање у овом раду усмерено је на критику саображавања природне и духовне уметности.

О природи игре, творачке уметности и њиховог односа говорим као уметник, полазећи од личног творачког делања. Сходно том искуству, уметност осећам и живим као пројављивање истине; као умеће уклањања својевоље.¹ Истина је, дакле, суштинска за уметност, била она природна или духовна. Стога излагање у раду има циљ да покаже истину игре, као уметности којој је родоначелно тело: игра, дакле, није уметнички израз путем тела, већ умеће којим тело изражава своју истину.

¹ У мом творачком делању оно је везано за апофатичко-уметнички метод, односно творачки начин одрицања. Уп. Шаровић, С., „Негативна светлост – *via negativa* у уметничком поступку”, у: И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ђаловић, М. Новаковић, М. Миладинов (ур.), *Слика и реч*, ЕДС, Београд, 2020, стр. 225–226.

Уметност по природи и по духу

У свакодневном разумевању и културном консензусу игра има статус уметности: посматрано из владајуће културе, игра није битно различита од музике и сликарства.² Ако је критеријум уметности какво умеће, такво разумевање игре је примерено. Међутим, како је умеће потоње у пројављивању дела, онда је нужно погледати оно што му је прапочетно, а да би се дела могла разврстати по плодовима и врстама својим.³ Тако се јасно виде и особености игре и творачке уметности, свакој примерена природа.

Ипак, разумевање уметности у данашњој култури не допушта такво промишљање, већ свим уметностима задаје једнак смисао и улогу. Тако је у доба које скоро било шта може да прогласи за уметнички гест или уметничко дело и игра прихваћена као једна од многих врста израза. Како су у културном пољу смисао и улога свих уметности начелно исти,⁴ тако уметнички израз губи на значају и може бити било какав, јер сваки, у коначници, показује исто – то јест, потврђује исти поредак. Дакле, иако свакој уметности наизглед допушта слободу и особеност израза, медија и приступа, таква култура заправо свима намеће исте оквире, исти домет и границе. Уметност се види и вреднује само ако је подређена нормама културе, па те норме постају њен извор и „порекло” – једино што даје и обезбеђује статус уметничког дела.⁵ Привидна разноврсност

² У том смислу, игра се чак тумачи и као нужно упућена на остале уметности. Уп. McCutchen, B. P., *Teaching Dance as Art in Education*, Human Kinetics, Champaign, 2006, стр. 302.

³ Више о односу умећа (технике) и творења уметности у: Šarović, S., „Šta pada pod krušku? Reč o umetničkom metodu”, *Theoria*, vol. 64, no. 2, 2021, стр. 163–164.

⁴ Уп. Carroll, N., 'Introduction', in: N. Carroll (ed.), *Theories of Art Today*, The University of Wisconsin Press, Madison, 2000, стр. 7–8.

⁵ Уп. Marriner, R., 'On Sampling the Pleasures of Visual Culture: Postmodernism and Art Education', in: T. Hardy (ed.), *Art Education in a Postmodern World: Collected Essays*, Intellect, Bristol/Portland, 2006, стр. 128–129; Dickie, G., 'The Institutional Theory of Art', in: N. Carroll (ed.), *Theories of Art Today*, The University of Wisconsin Press, Madison, 2000, стр. 96.

форми, врста, медија и приступа, тако, само прикрива да је на делу увек исти образац.

У културном пољу се, стога, све уметности уравњују, па се тако и игра једначи са високом, творачком уметношћу. Од игре се, дакле, тражи да присвоји исте норме које се постављају и пред високу уметност, али се исто тако – по истом културно-теоријском моделу – од творења захтева да се самери са игром. Културно поље, дакле, привидно истиче творачку уметност као узор, али се заправо одриче њене истине, њеног порекла у духу. Ово је могуће јер се дело крсти уметничким по мерилу које не истиче из њега, већ из поља у које би оно требало да ступи, из поретка у који би требало да буде укључено – поља које је страно како творењу, тако и игри.⁶ Ни творење ни игра, дакле, нису основ тог мерила уметности, већ се оно гради мимо њих и једнако се обема намеће.

Моћ да нешто буде уведено у културни поредак као уметност насилно је присвојена, па је и мерило такво: како мерило није из дела, тако је оно исто за све. Такво кумовање свему по истом аршину није чак ни естетски релевантно, нити му је критеријум заиста естетски – а не може ни бити, јер му порекло није дело.⁷ Напокон, оно је насиље и према игри и према високој уметности, пошто међу њима не прави разлику по природи, нити уважава њихове природе. Творење и игра, међутим, различитог су порекла и другачије суштине, па намет једначења обоје види кроз лаж. Ако се на силу једначе, ни једно ни друго нису уметност, јер ни једно није по (сопственој) истини. Исход, у коначници, није ни истинска игра, ни право творење, већ њихови искривљени деривати – ништа друго до дивљаштво једног поретка који себе проглашава за једини могући свет.

⁶ Уп. Danto, A. C., 'Artworks and Real Things', *Theoria*, 39/1–3, 1973, стр. 1–17; Шаровић, С., „Изувир: *poiesis* и естетски критеријум”, у: И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов (ур.), *Анђелована естетика*, ЕДС, Београд, 2021, стр. 103–104.

⁷ Уп. Шаровић, С., „Изувир: *poiesis* и естетски критеријум”, стр. 107–108.

Игру разумем као *природну уметност*, којој је родоначелно тело.⁸ Стога је она нешто сасвим друго од творачке, високе уметности, којој је родоначелни дух. Шта даје више домете и која је од ове две уметности старија? За нас данас, једнаке су и у исто време, ако су такве какве јесу. Ако слободно исходе из свог извора, ако израз и изображење прате оно родоначелно, ако јасно показују своју суштину, обе су плодорodne, обе истинске. Тек тако, оне су заиста уметности.

Уметност видим као јединствено плодородно тело – дрво које се грана, а чије су гране сродне и према истом, животворном и родоначелном свему. Плодови могу да се гнезде било где у тој крошњи, али је по суштини сваки једнак (свим) осталима: сваки исходи из истог, без обзира на природу, уметничку средину, рукодељство или творачки начин. Тако се уметничко дело познаје и јесте (или није) по свом пореклу. Ако је зачето у духу, ако је једна тачка пројављивања усправне осе смисла, дело је творачко и припада високој уметности. Или плод може бити зачет у телу, ако је на делу водоравна сила гоњења, поновно рађање и вечито васпостављање могућности за усправност смисла. Отуда, постоје две врсте уметности, али обема је духовно суштинско.

Међутим, ако се игра на силу приводи уметности духа, она се криви до обмане и не-дела, па постаје представа одвојена од (сопственог) смисла. Таква је улога игре као уметности у просветитељском културном обрасцу, у раздуховљеној култури и друштву: привид духа у уметности раздуховљене културе поставља задатак привида духа и у игри, што за игру значи удаљавање од истине тела која јој је извор.⁹ Игра, онда, не додајује ни до сопственог, ни до духовног смисла: тако обесмишљена, игра као представа може да значи било шта, или да не значи ништа, сем уживања у призо-

⁸ Уп. Conroy, R. M., 'Dance', in: A. C. Ribeiro (ed.), *The Bloomsbury Companion to Aesthetics*, Bloomsbury, London/New York, 2015, стр. 163.

⁹ Уп. Conroy, R. M., 'Dance', стр. 163.

ру.¹⁰ Он се, пак, проглашава естетским и вреднује лепим зато што „припада” високој уметности, као да потиче од духа. Међутим, таква култура се ка уметности духа понаша као кисела средина; у њој нема места творењу. Раздуховљено културно поље уметности одриче својствену истину и смисао, и уместо духа намеће друго порекло, сопствене критеријуме и разлоге. Наместо творачког дела, предност има интерпретирани објекат, конструкт културног обрасца коме припада било какав проглашени смисао, а уметношћу се проглашава његова производња – вештина сачињавања према знању, усмерена усвојеним културним нормама.¹¹ Према таквом обрасцу, а самеравајући је са творењем, исто поље лажи одриче суштину и природној уметности.

Игра је, међутим, *природна уметност тела*; тело и истина тела су њено порекло. Стога израз игре саопштава продужење врсте – плођење и рађање.¹² Генерација за генерацијом потиче размножавање, како би се превазишла смртност органског. Игра је израз те нужде, па је плодородна у телу и кроз тело: у природи, игра је завођење усмерено ка оплодњи. Као и у природи, завођење се и у друштву одвија кроз плес, костим, велове и маске; истина игре је једна и иста. Такву сврху, рецимо, има и плес као припрема за рат, јер се и ту ради о обезбеђењу опстанка.¹³ У игру стога спада и глума, и сви облици израза који се остварују телом.¹⁴

¹⁰ О привидној, односно виртуелној природи играчког израза видети: Innis, R. E., *Sussane Langer in Focus. The Symbolic Mind*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 2009, стр. 133–134.

¹¹ Уп. Lamarque, P., *Work and Object. Explorations in the Metaphysics of Art*, Oxford University Press, Oxford/New York, 2010, стр. 172–174.

¹² Уп. Kassing, G., *History of Dance*, Human Kinetics, Champaign, 2017, стр. 24; Halprin, A., 'Circle the Earth: A Philosophy', in: R. Kaplan (ed.), *Moving Toward Life: Five Decades of Transformational Dance*, Wesleyan University Press, Hanover, 1995, стр. 240–241.

¹³ Уп. Kassing, G., *History of Dance*, стр. 24.

¹⁴ Под игром се, дакле, најпре мисли на плес. Али, као што је речено, игре надметња и игре безазлене као упознавање органског света, игре позоришне, воде

Уживање у игри је, тако, наслада са сврхом која природно показује своју истину, препуштање телу које тражи потискивање духа. Избацивање разлога због ког је на делу ова маскарада и игра, међутим, из обрасца оставља активном само представу и само задовољство, без суштинскога чина и разлога због чега (плес, игра, костим) постоји. Игра се, тако, насилно одваја од своје суштине, посебно у савременој култури: уместо истине родоначелног тела, она постаје место чулног задовољства, уживања у призору и представи без сврхе. При томе се, управо по културној норми, уклањање природне сврхе, те умеће и вештина играчка, узимају за потврду уметничког и естетског. Из тог разлога игра се насилно и самерава са творачком уметношћу – како је лишена сопственог смисла, тражи јој се нови и другачији: на делу је бесплодни напор да се порекло игре разведе од тела и припоји духовном.

Ипак, игра је природно превладавање тела над духом. Да би се играло, дух се мора подредити телу и бити у његовој функцији; свачије искуство је да промишљање током игре отежава и руши њен природни ток. Нужност тела суспреже дух, па се дух у игри приподобљава телу. Јасан пример тога је блиска веза плеса и трансa, ритуални плес који кида ткиво конституисане свести-душе-тела, а да би се дух одвојио од тела и тиме отворили „недоступни нивои свести” или „друге реалности”, најчешће уз помоћ халуциногена. Кидање ових веза на крају није ослобађање духа, већ његово потискивање путем тела, изоловање најпримитивније функције кроз транс. Како је тело у кататоничком шоку, свест се бори да успостави природно стање, а такво искуство тумачи се као увид у друге светове.¹⁵ Заправо, то је увид у не-свет и хаос, насупротив свеопштем поретку свега у сагласју и једновибрирајућем поравнању.

ка истоме и у служби су истога... наук за опстанак и водоравно обезбеђивање трајања органског.

¹⁵ Уп. Halprin, A., 'Community Art as Life Process: The Story of the San Francisco Dancer's Workshop', in: R. Kaplan (ed.), *Moving Toward Life: Five Decades of Transformational Dance*, Wesleyan University Press, Hanover, 1995, стр. 128.

За разлику од игре, у творачкој (високој) уметности тело се приподобљава духу, који је њено порекло. Тако творењем руководи дух: висока уметност не може настати из самостојног рукодељства, делања телом при изображењу дела, јер тело делу не може дати духовни смисао. Напротив, дело које потиче из „самодовољног” рукодељства може бити само не-дело, конструкт управљен по спољашњем културном обрасцу.¹⁶ Противно томе, у високој уметности рукодељство се управља према творачком начину, духовном труду уметника који се саображава додељеној му истини дела и творења; отуда смисао дела истиче из њега самог и не подлеже тумачењима.¹⁷ У творењу, духовно темељну уметност одликује смиреност (духа), највећа живост и сабраност у учествовању са творачким нествореним силама. Смиреност, дакле, нужност духа налаже телу, али она је сасвим супротна умртвљењу и потискивању духа, коју тражи нужност тела у игри. Ове две уметности се, стога, не могу једначити.

Када се ипак, противно њиховој суштини, игра самерава са творачком уметношћу, родоначелна телесност и последично жеља тела потискују се да би се створио привид духовне усправности смисла. То, дакле, није смиреност духа која оплемењује делање тела (као у творачком рукодељању), већ вољно обуздавање природе тела (у игри). Тако је, на пример, осмишљен бели балет, као развијена форма плеса: све његове особености – искуство изузетног напора, неприродни положаји, дугогодишње насиље над телом да би се они могли извести, и слично – исходе из потискивања телу припадне игре и покрета. Балетско умеће, тако, није вођено духом, већ се оснива на вештини и знању о суспрезању тела. У балету тело није слободно да игра, већ је принуђено да заузима задате облике и прати кореографију – унапред осмишљен и наметнут поредак по-

¹⁶ Уп. Шаровић, С., „Изувир: *poiesis* и естетски критеријум”, стр. 104–105.

¹⁷ Уп. Šarović, S., „Šta pada pod krušku? Reč o umetničkom metodu”, стр. 164–165.

ложаја и покрета који не израста из тела у игри, већ из композиције и оквира успостављених пре саме игре.¹⁸

Као што је поменуто, такво насиље проводи се да би се игри дао духовни смисао, а то се настоји постићи апстраховањем од тела.¹⁹ Како дух може да пребива само у апстрактном изразу и изражању, јер се не може ограничити ни уконачити, тако се и игра настоји ослободити за апстрактно. Порицање природних покрета тела и наглашавање неприродних, вештином стечених, требало би да уклони огранско и остави „чисту” форму без телесног смисла, иако се она показује телом.²⁰ Ипак, како је игри родоначелно тело, тај напор је јалов: игра никада није и не може бити апстрактна, већ само ускраћена за израз и истину која јој припада, односно празна. Потискивање тела није исто што и пројављивање духа, а порицање истине тела противно је духу као и свако порицање истине. Стога, самерена са високом уметношћу, вештачки обликована и изведена, игра је слична рукодељству без творачког начина – одвојена од свог смисла и порекла. Исход те игре није творачко дело, нити природни плод игре, већ само испразна представа. Међутим, таквим самеравањем чини се неправда и творачкој уметности, јер оно тврди да одрицање од духа и истине (тела) даје исто што и дух. На делу је, тако, двоструко насиље, прво над телом, а онда и над устројством наслеђеног обрасца творења високе уметности.

¹⁸ Уп. Conroy, R. M., 'Dances, Danceworks, and Choreographic Works: A Plea for Conceptual Clarity', in: P. A. French, H. K. Wettstein, P. Londen (eds.), *Midwest Studies in Philosophy. Volume XLIV: Philosophy of Dance*, Willey Periodicals, Boston/Oxford, 2019, стр. 15.

¹⁹ Уп. Fraleigh, S., *Dancing Identity. Metaphysics in Motion*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 2004, стр. 58.

²⁰ Уп. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body. A Descriptive Aesthetics*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1996, стр. 9.

О игри по културном обрасцу

Игра, дакле, у културно поље улази осакаћена, ускраћена за своју природност и подређена мерилу страном свакој уметности: од природне уметности, тако, не остаје ни природа, ни уметност која тежи духовном, већ само „уметност” каквом је налаже раздуховљена култура. Шта, онда, то значи за игру и истину тела? Каква је њена стварна улога и смисао у таквој средини? Шта показује тело лишено своје истине?

Ако је одвојена од истине родоначелног јој тела, ако су њен изворни смисао и сврха одбачени, прикривени и прећутани, игра постаје неплодородни израз чулног задовољства. Испражњена од својственог смисла, недохватајући онај духовни, празна игра може бити поседнута било чим, а поседнута је јаловом афирмацијом чулног. Како је већ речено, та празна чулност у културном пољу проглашава се естетском, али она то није, јер остаје у непрестаном кружном потврђивању себе. Игра као представа и није ништа друго сем чулног убеђивања да та представа има смисао. Зато је бесплодна: како не води даље од себе, како утврђује сопствену празнину, њена улога исцрпљује се у подржавању истог поретка који ју је и изнедрио.

У овом времену и културном обрасцу, свачије искуство је чулно наслађивање као такво, без последица: њега утврђују све културне норме, посебно оне које организују разумевање и положај уметности, те конституишу (лажни) естетски критеријум стварности. Како је већ речено, раздуховљена култура се противи духу као извору смисла; то, међутим, не значи да она афирмише тело. Раздуховљена култура непријатељ је и духовном и телесном, коме перверзно признаје и налаже само чулну насладу. Истина тела – продужење врсте, превазилажење смртности органског – једнако је страна тој култури колико и духом зачети смисао, па се стога тело у њеном пољу настањује као довољно само себи, као тело које постоји да ужива. Истина тела, међутим, води даље од тела и везана је за љубав, а тиме и за лепоту; како љубав и лепота траже, захте-

вају заједништво и садеоништво, тако је њима прожето уживање, које прати истину тела, смислено и пуно. Увођење новог живота у извесну физичку смрт може произаћи само из љубави која прелива обе стране и сабира их око заједничког. Међутим, како су култ младости и заблуда вечног (органиског) живота одстранили љубав из културе, преостала је само наслада без сврхе.

Игра као уметност у културном обрасцу тако је сведена на представу, на лаж и *недело*: игра нити може бити творачко дело високе уметности, нити јој је дозвољено да плодороди по природи. Како показује искривљену слику тела и утврђује начело телесне насладе као сврхе органиског, она није ништа друго до лепота порока, обесмишљена и бесплодна. Да је у игри тело то које потврђује шта јесте, а шта није – да је играчко дело природно и самоорганизовано према истини родоначелног тела, оно би и по естетском критеријуму било ваљано. Овако, нема ни истинске лепоте ни плода (дела).

Водоравна сила гоњења природне уметности тражи усправну осу смисла уметности духа и не може без ње, јер све што јесте јесте по једном, свему родоначелном и животворном. Отуда, дух се игри не може ни наметнути, ни одузети; она му природно тежи на начин тела, према његовој истини – у више генерација и непрестаном обнављању живота, а не у сабраном пројављивању творачким делом. Природна уметност и уметност духа, тако, јесу различите, али нису сукобљене: и једна и друга су по истом и ка истом. У супротном, без усправности духовног, водоравна сила гоњења завршава у мртвој петљи органиског без избављења. Уместо водоравне силе гоњења, природне телу и игри, на делу је вечна водоравна органска сила гоњења и насиље празне чулности, последица одбацивања онога што је родоначелно духу. Лажна игра садашње културе, дакле, узмиче од истине тела која јој припада, али и од истине духа творачке уметности, па је, тако, на делу одсуство лепог.

Да човек, а извесно и сав живи свет немају унутрашњу потребу за спасењем од ове ужасне петље, не би било ни једне теолошке мисли, мисли о смислу, нити уметничког дела које потиче од духа.

Истина духа тако одређује све монотеистичке културе вишег реда, једноставна је, јасна, непосредна и чиста у изразу. Отуда такве културе одликује висока уметност, творачко дело као откривење истине. Та уметност је спас оних који се духом крећу по усправној оси смисла, у оба смера у недоглед. Коначиште је извесно са обе стране осе, али су простор и светови између њих несамерљиви; сви ти светови су исте врсте, али другачијег набоја, и сви се гнезде у неком од коначишта. Дакле, ако се избаци оно родоначелно телу, већ у првој генерацији се све свршава и разрешава у корист духа, у једном или другом коначишту. Тако се и творачко дело изображава као пројављивање усправне осе, и не треба даље генерације свог смисла, какве, рецимо, нуде накнадне интерпретације.

Политеистичке културе, међутим, одликује шаренило и разиграност, што се данас види као егзотичност и еклектичност. Како су оне одређене цикличном матрицом и духа и тела, начело које одражавају не може бити усправна оса. Стога се такве културе могу повезати са истином тела, односно водоравном силом гоњења која налаже поновно рађање и више генерација, а тиме и израз другачији од творачког.²¹ Ипак, ако је на делу истина тела, онда су плођење и рађање заправо вечито васпостављање могућности за усправност смисла. Ако је у основи истина тела, онда су продужење врсте и рађање новог живота дар љубави; отуда лепота одликује и циклично организоване културе.

Раздуховљена савремена култура, међутим, гради се мимо обе те истине – истине духа и истине тела, и успоставља сопствени затворени поредак, непропусан за духовно. Уметничко дело у њој је конструктор, а игра лукавост и заводљивост; у коначници, разврат и дивљаштво. Како се таква игра проглашава за високу уметност – а она је највиши облик изражавања и изображења духа, те како се висока уметност раздуховљује и самерава са лажном игром, последице су девастирајуће. Једначење две уметности потире обе, у при-

²¹ Уп. Paper, J., *The Deities Are Many. A Polytheistic Theology*, SUNY Press, New York, 2005, стр. 22–23.

видном сагласју усмеравајући истину духа против тела, а истину тела против духа. Отимање игри природности и негирање природе духовној уметности двострука је неистина и насиље.

На делу је, дакле, активно убијање духа. Како то ипак не може бити, уместо духа се намеће, јасни и светлуца плитка плешна раван, танка опна кроз коју се пролази уз осећај задовољства, али се у њој не може стајати и опстајати, и зато се иде даље. Тако, једна за другом, нижу се равни иза којих је бездан; пречесто је то илустровано завршним кадровима филмске продукције, у којима се човек дословно загледа унапред, у празно. Може се рећи да је оваква раван, опна, мембрана, за духовно биће бич и канџија, која сваки пут остави спечени траг на души.

Закључак

У овом излагању природа игре као уметности промишљана је према истини тела, полазећи од сродства и особености игре и творачке уметности, а понајвише разматрањем разумевања и улоге игре у савременом културном поретку (уметности). Тај поредак, како је показано, утврђује се на привиду; он не почива на духом зачетом и изнедредном творачком делу, већ га експлоатише, и, у коначници, одстрањује. Он није ни природни поредак, ослоњен на истину тела. Стога није чудно да култура која афирмише привид и маскира истину игру и тело поставља као представу и бесплодно уживање. Ипак, како се истина сама пројављује, привид који тај поредак гради и тврди не може се одржати.

Игра, тако, јесте уметност, и јесте сродна творачкој уметности духа. Ипак, она то није на начин који тврди културни образац, већ као природна уметност, умеће којом тело показује своју истину. Обе уметности познају се по својим плодовима, односно пореклу, обе по начину на који јесу и одакле јесу. Све што јесте, пак, јесте по нествореним творачким силама – природа, као и дух. Отуда између њих нема сукоба, као што нема сукоба ни између природне уметности игре и творачке духовне уметности. Они су у миру и не

угрожавају једно друго. Плодорађање тела и творење духа, иако различити, једнако су истинити; живе силе животворе све.

Тако је могуће и друштво вишег реда, укотвљено у духовној усправној оси, а благородно према природном и телу. Такво друштво не би било основано на привиду и празнини, лажној и искривљеној слици стварности која се мора непрестано утврђивати, наметати и ојачавати. Оно ни према коме не би било непријатељско. Такво друштво и припадна култура били би ослоњени на творачко дело, на пројављивање духа, истине и смисла, родонаачелно свакој мисли и чињењу. Духом усмерено и саобразно смислу свега што јесте, поетско друштво вишег реда сагласно је свецелој истини, па и истини тела. Свако потирање духовног и природног, пак, води у варварство, несклад, непријатељство и насиље. Тако се игра преобраћа у представу, а (уметничко) дело у конструкт и културни артефакт. Обоје су лаж и недело, јасни знаци раздуховљене културе.

Без усправне осе смисла, дакле, венчавамо се са смрћу и коначимо у крају органског поретка. Свако дивљаштво и отимачина, свако непочинство је дозвољено, јер је и оно коначно. Ако, међутим, бесмртност поставимо иза и изнад органског, а то је могуће само у духу, венчавамо се са животом. Ако се венчамо са усправношћу, свако дело и недело одјекује довека. Уметност којој је родонаачелан дух је одатле бесмртна, и обрнуто – уметност којој је родонаачелно тело је смртна.

Литература

- Carroll, N., 'Introduction', in: N. Carroll (ed.), *Theories of Art Today*, The University of Wisconsin Press, Madison, 2000.
- Conroy, R. M., 'Dance', in: A. C. Ribeiro (ed.), *The Bloomsbury Companion to Aesthetics*, Bloomsbury, London/New York, 2015.

- Conroy, R. M., 'Dances, Danceworks, and Choreographic Works: A Plea for Conceptual Clarity', in: P. A. French, H. K. Wettstein, P. Londen (eds.), *Midwest Studies in Philosophy. Volume XLIV: Philosophy of Dance*, Willey Periodicals, Boston/Oxford, 2019.
- Danto, A. C., 'Artworks and Real Things', *Theoria*, 39/1–3, 1973.
- Dickie, G., 'The Institutional Theory of Art', in: N. Carrol (ed.), *Theories of Art Today*, The University of Wisconsin Press, Madison, 2000.
- Fraleigh, S., *Dancing Identity. Metaphysics in Motion*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 2004.
- Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body. A Descriptive Aesthetics*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1996.
- Halprin, A., 'Circle the Earth: A Philosophy', in: R. Kaplan (ed.), *Moving Toward Life: Five Decades of Transformational Dance*, Wesleyan University Press, Hanover, 1995.
- Halprin, A., 'Community Art as Life Process: The Story of the San Francisco Dancer's Workshop', in: R. Kaplan (ed.), *Moving Toward Life: Five Decades of Transformational Dance*, Wesleyan University Press, Hanover, 1995.
- Innis, R. E., *Sussane Langer in Focus. The Symbolic Mind*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 2009.
- Kassing, G., *History of Dance*, Human Kinetics, Champaign, 2017.
- Lamarque, P., *Work and Object. Explorations in the Metaphysics of Art*, Oxford University Press, Oxford/New York, 2010.
- Marriner, R., 'On Sampling the Pleasures of Visual Culture: Postmodernism and Art Education', in: T. Hardy (ed.), *Art Education in a Postmodern World: Collected Essays*, Intellect, Bristol/Portland, 2006.
- McCuthen, B. P., *Teaching Dance as Art in Education*, Human Kinetics, Champaign, 2006.
- Paper, J., *The Deities Are Many. A Polytheistic Theology*, SUNY Press, New York, 2005.
- Шаровић, С., „Негативна светлост – *via negativa* у уметничком поступку”, у: И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов (ур.), *Слика и реч*, ЕДС, Београд, 2020.
- Шаровић, С., „Изувир: *poiesis* и естетски критеријум”, у: И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов (ур.), *Анђелована естетика*, ЕДС, Београд, 2021.
- Šarović, S., „Šta pada pod krušku? Reč o umetničkom metodu”, *Theoria*, vol. 64, no. 2, 2021.

Srđan Šarović

THE BEAUTY OF VICE

Summary

This paper is about the nature of dance and creation, as two different kinds of art. In my view, dance is *the natural art*, which arises from the body, while the origin of poietic (fine) art is the realm of the spirit. Thus, in dance spirit conforms to the body, while in poietic art body is directed through the spirit. If they are true to their nature, both of these arts are equally significant, both of them bearing fruit. However, in everyday understanding and cultural matrix, dance and poietic art are being aligned and both are considered to emerge from the same source. The culture deprived of spirit is, thus, denying their authentic truth. Equally violent towards both nature and spirit, such culture compares dance with poietic art in a vain attempt to grant it spiritual meaning, detaching it from the truth of the body, inception and birthing. Therefore, dance becomes merely a semblance and a lie; reduced to the deception and the pleasure of the senses, it is nothing but the beauty of vice. However, as the dance is leveled with poietic art, which is the point of the truth revelation, the consequences are devastating.

Key words: dance, creation, art, body, spirit.

Уна Поповић

О НЕМОГУЋНОСТИ ЕСТЕТИКЕ ИГРЕ

Апстракт: Иако класификована као једна од високих уметности још у осамнаестом веку, игра скоро да није добила своју естетичку рефлексију све до данашњих дана. Покушаји у том смеру учињени су у оквирима феноменолошке школе, уз ослањање на мисао М. Мерло-Понтија у вези са телом. Ови напори, међутим, углавном су плодни када је реч о рефлексији на филозофске тезе традиције уткане у културни образац разумевања игре, те које су одредиле њену продукцију и рецепцију. Такође, махом се ради о критици датих теза, као својеврсном поступку редукције који би требало да обезбеди слободан проход ка игри као феномену, па утолико и ка њеној естетичкој обради. У том погледу, међутим, ови покушаји показују своју слабост – објашњења тога шта игра јесте или су фатално недовршена и недоречена, или колабирају у појмовност која је општијег карактера и не успева да специфично опише игру. У овом раду размотрићемо разлоге зашто је то случај, односно упитаћемо се да ли је естетика игре уопште могућа.

Кључне речи: игра, естетика, тело, појмовност, значење.

У овом раду бавимо се питањем да ли је естетика игре могућа, односно да ли ју је могуће и примерено адекватно играти. Под игром се овде мисли на плес у свим његовим испољавањима, при чему се ограђујемо од већ устаљеног естетичког појма игре који се не тиче непосредно плеса, а какав се може наћи код Канта

(I. Kant), Шилера (F. Schiller) или Гадамера (H.-G. Gadamer). Иако се овај значајни појам у естетици појављује приближно у исто време када се и плес класификује као једна од (високих) уметности, односно у XVIII веку – што сугерише везу између две теме – овом приликом усмерићемо се уже на питања естетичке обраде плеса.

Ипак, промишљање у овом раду је потакнуто управо чињеницом да се у традицији, али и у савремености естетике много учесталије говори о филозофском, односно естетичком појму игре, него о самој игри. Исто не важи за целокупно теоријско подручје, које је богато многим етнолошким, социолошким и антрополошким истраживањима плеса, али је у случају филозофије изостанак рефлексије о игри више него приметан. Штавише, у корпусу литературе која ипак донекле постоји, то је чак и засебна тема, те се може рећи да је једно од основних питања естетике игре, у мери у којој је развијена данас, питање о разлозима због којих игра није била филозофски занимљива за традицију струке.¹ Разлози који се наводе су разнолики, и варирају од проблема видљивости тела, везаног за игру, до феминистичке критике која традицију критикује с обзиром на доминацију патријархата.²

Међутим, наведено сугерише да савремена естетика, за разлику од традиционалне, игри придаје значајније место; то, ипак, није случај. Ни у савременој естетичкој литератури не може се наћи много студија посвећених игри, упркос томе што је она проглашена једном од (високих) уметности још у доба просветитељства. Занимљив изузетак представља феноменолошка школа, из које потичу, према нашем суду, две најзначајније естетичке студије о игри, а које су, несумњиво, потакнуте радом М. Мерло-Понтија (М.

¹ Уп. Sparshott, F., 'The Missing Art of Dance', *Dance Chronicle*, No. 2, 1983, стр. 165.

² Уп. Lippincott, G., 'A Dancer's Note to Aestheticians', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, No. 2, 1949, стр. 100–101; Burt, R., *Judson Dance Theater: Performative Traces*, Routledge, London, 2006, стр. 188; Sparshott, F., 'On the Question: "Why Do Philosophers Neglect the Aesthetics of the Dance?"', *Dance Research Journal*, No. 1, 1982, стр. 6–7.

Merleau-Ponty) и феноменолошком тематизацијом тела уопште; у питању су ауторке Сондра Х. Фрејли (Sondra H. Fraleigh) и Максин Шитс-Џонстон (Maxine Sheets-Johnstone).

У овом раду, ипак, претходно наглашено питање – зашто из естетичких разматрања изостаје тема игре – желимо да испитамо на нешто другачији начин. Прецизније, чињеницу изостанка естетике игре овде узимамо за полазишну тачку у позитивном смислу, као сведочанство својеврсне запречености, својеврсне немогућности. Другим речима, уместо да се питамо зашто естетике игре нема, запитаћемо се да ли би уопште требало да је буде?

Естетика и игра: проблеми без решења

Иницијална реакција скоро сваког естетичара на претходно постављено питање – да ли би уопште требало да буде нечег попут естетике игре – је, верујемо, чуђење, а потом и потврдни одговор. Уколико естетика већ познаје опсежне рефлексije сликарства, поезије, музике, театра, па чак и скулптуре и архитектуре, на први поглед нема разлога да игра изостане са тог списка. У том смислу реагују и поменути истраживачи, који изостанак естетике игре виде као изузетак од правила – изузетак који, очигледно, мора имати специфичне разлоге. Тако би, по прећутној претпоставци, само требало отклонити дате разлоге, како би се тема игре отворила за слободан филозофски приступ, слично осталим уметностима. Међутим, чињеница да, упркос таквим напорима, филозофска истраживања игре и даље изостају, по нашој оцени, сведочи супротно.

Наиме, у позадини овакве реакције, према нашем суду, стоји уврежено саморазумевање филозофије, које налаже начелну транспарентност било које теме и предмета истраживања за филозофску мисао. Другачије речено, филозофи подразумевају да је филозофско око, филозофски приступ, гаранција домашаја филозофског подухвата, без обзира на то ка чему је он усмерен. Тако се чини да не постоји питање, феномен или проблем, ма колико комплексан или тежак, који није унапред погодан и отворен за

филозофско разматрање, макар оно захтевало и посебне напоре, те макар оно у крајњем и не понудило задовољавајуће решење и објашњење. Ова у многоне платоничка слика филозофије, сматрамо, посебно је проблематична када је реч о уметности. Случај игре ту није изузетак, већ пре инстанца правила; ми ћемо га, стога, и узети као огледни пример анализе.

Суштински, ради се о томе да естетички приступ игри намеће одређени смисао и значење, не у складу са самом игром, већ према сопственим, већ изграђеним теоријским оквирима и њима припадним појмовима. То се види чак и у данас крајње саморазумљивом одређењу игре као уметности; као што је поменуто, оно има свој историјски почетак и извор у просветитељској парадигми разумевања друштва, културе и човека.³ Чињеница да исто одређење подржава и садашњи културни наратив, те да га и утврђује продукцијом игре у институционалним оквирима позоришта, уметничких фестивала, па напоскон и уметничких школа и академија, не би требало да нас ослободи одговорности да преиспитамо статус игре као уметности, односно усвојено размишљање о игри према том обрасцу. Наведено је значајно посебно у светлу одавно актуелних расправа о оправданости самог (посебно осамнаестовековног) појма уметности, као јединственог и једнозначног означитеља за различита дела и праксе.

Естетика, односно теорија, дакле, поседује сопствени предмет промишљања, чак и када се он томе опире. Иако тај предмет углавном разуме као различит од себе, она га у приступу интериоризује и пацификује до облика који је прихватљив, односно видљив из саме теорије. Поменута чињеница да је естетички појам игре у већој мери фокус естетичара него игра сама илуструје наведено,

³ Игра се као једна од кардиналних уметности налази на листи Шарла Батеа (Charles Batteaux), једног од најзначајнијих филозофа уметности XVIII века; истовремено, она изостаје са листе коју налазимо у *Енциклопедији*. Уп. Поповић, У., „Zašto ne estetika igre?“, *Godišnjak Filozofskog fakulteta u Novom Sadu*, knj. XLII–2, 2017, стр. 66–67.

али исто начелно важи и у другим случајевима. Како је поменуто, игру у том погледу узимамо за огледни пример, јер се она за то чини нарочито погодна, најпре стога што кључни естетички списи о игри припадају школи феноменологије, која, пак, промовише максимуму *ка самим стварима*. Феноменологија би, дакле, требало да црпи из феномена, те да се као теорија изграђује полазећи од њега, супротно нашим претходно изнетим ставовима о теорији. Стога би феноменолошке студије посвећене игри најпре морале оправдати естетички приступ; уколико не, то ставља под питање могућност естетике игре начелно.

Анализу ћемо, дакле, спровести по моделу студије случаја, пратећи три кључне тачке: 1) како је конституисан већи део онога што естетика *de facto* говори о игри – какав је карактер доминантног говора о игри у естетици; 2) како је конституисано појављивање (феномена, догађаја) игре у естетичком говору и промишљању – на који начин се она одређује и описује; те 3) како се разуме веза тела и игре, што је, како ћемо видети, заједничка тачка и прокламована истина одговора на прва два питања.

Када је реч о првом питању, одговор на њега већ смо донекле понудили у претходним разматрањима. Наиме, како је поменуто, већи део естетичког говора о игри заправо се не тиче саме игре, већ *естетике* – питања зашто тема игре изостаје у *естетици*? Као што се лако може приметити, истом типу говора припада и овај рад, јер се и он тиче начина на који се естетика бави игром; дакле, тиче се естетике, а не игре. Олако склизнуће од присуства речи или појма игре у одређеном наративу на уверење да они гарантују заступљеност означеног у њему завава: смисао такве речи или појма може бити одређен малтене априори, односно „одозго”, без непосредног сусрета са означеним и не полазећи од њега. И не само то: легитимност таквог појма у наративу пре је одређена унутрашњим кретањима и облицима аргументације наратива, него утемељењем реченог у ходу који иде *ка самим стварима* или од њих.

Чињеница да се естетика игре више бави самом естетиком него игром на великој скали показује исто: ако је то могуће, онда

(парадоксално) следи да сама игра и није неопходна за изградњу једне естетике игре. Довољан је само појам игре, који се филозофски може пратити у свом присуству или одсуству, у начину на који је укључен или изостаје из појединих теоријских поставки и образаца, према разлозима зашто је у неким случајевима важан, а у другима не, и слично.⁴ Међутим, таква анализа може се вршити, а да се о игри ништа и не зна. Несумњиво, Кантова пословична незаинтересованост за уметност, упркос томе што је извео једну од најзначајнијих естетичких теорија икада, илуструје исти проблем.

Одговор на наше прво питање, дакле, потврђује тезу да је проблем са естетиком игре у преминању теорије, односно у томе што у себе повијена теорија задовољава сопствене потребе, те утолико може и да занемари свој вантеоријски предмет. Свакако, она то успева тако што свој предмет промишљања утварно призива у облику појма; чини се, другачије није ни могуће, јер је теоријско мишљење нужно ситуирано у медијум појмовности или, нешто флексибилније, језика. Ипак, чак и ако је тако, тежиште овде пада на начин на који се појам, као заступник предмета теоријског промишљања, појављује, конституише и употребљава у датом наративу. Како смо видели, за већи део естетике игре наведено се одвија мимо њеног правог, односно оглашеног предмета – саме игре. Стога би требало испитати да ли постоји неки део естетике игре, чији говор ипак превазилази самодовољност теоријског.

То нас води другом питању наше анализе: како је конституисан естетички говор непосредно усмерен на игру? Или, другим речима, када је естетички говор *о игри самој* – а не *о естетици* игре, какве су његове карактеристике? У овом случају, анализу проводимо на делима две поменуте ауторке, С. Х. Фрејли и М. Шитс-Донстон, из разлога што њихове теорије, поред разматрања о разлозима изостајања тематике игре у естетици, ипак настоје да понуде

⁴ Наравно, мисли се на појам игре чији је прокламовани домен област плеса, а не на филозофски појам игре, као што је већ наглашено на почетку рада.

и конкретна разматрања игре, као и стога што је феноменолошки метод у оба случаја неслучајно одабрани филозофски приступ.

Наиме, обе ауторке недвосмислено тврде да тек феноменолошки метод омогућава да се приступи правом филозофском разматрању игре, стога што тек он обезбеђује пролаз до самог феномена игре.⁵ Феноменолошка редукција, као први корак метода, овде је кључна, јер обе ауторке сматрају да је наше разумевање игре у многome запречено наслеђеним идејама како о игри, тако и о уметности уопште. Примера ради, пошто је игра сценски израз, њено разумевање дуго је било прекривено другим феноменом – феноменом театра, па се игра често тумачила с обзиром на шире оквире позоришне уметности. Наведено је видљиво чак и у продукцији игре, рецимо код Новера (J.-G. Noverre), чији је кореографски и теоријски рад игру битно утемељио на принципима Аристотелове *Поетике*.⁶ Слично томе, модерни балет игру разуме као телесни израз музике, намећући феномен музике као филтер посматрања феномена игре, као што је то случај код Исадоре Данкан (I. Duncan).

Примери које смо навели везани су за односе између различитих уметности, али подразумевају одређене теоријске и идејне поставке. Оне, пак, у мањем или већем броју корака могу да се повежу са уже естетичким, па чак и не-естетичким, али ипак филозофским позицијама. У том смислу, на мети обе ауторке, а посебно Фрејлијеве, Декартова (R. Descartes) је мисао, за коју она сматра да је суштински одредила не само разумевање, већ чак и продукцију,

⁵ Уп. Sheets-Johnstone, M., *The Phenomenology of Dance*, The University of Wisconsin Press, Madison and Milwaukee, 1966, стр. 8; Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body. A Descriptive Aesthetics*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1987, стр. XIII; Fraleigh, S. H., "A Vulnerable Glance: Seeing Dance through Phenomenology", *Dance Research Journal*, Vol. 23, No. 1, 1991, стр. 12.

⁶ Уп. Chazin-Bennahum, J., 'Jean-Georges Noverre: dance and reform', in: Kant, M. (ed.), *The Cambridge Companion to Ballet*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007, стр. 95; Sparshott, F., 'On the Question: "Why Do Philosophers Neglect the Aesthetics of the Dance?"', стр. 8–9.

па и образовање у игри.⁷ Декартово разликовање две супстанције, мислеће и протежне, утврђује фундаменталну надређеност духовног и менталног телу. За игру то, према Фрејлијевој, значи неколико кључних последица.

Најпре, према суштински нововековном обрасцу, то значи да се уметничко дело конституише у духу и мишљењу, где и сва остала значења; тело је, онда, само проводник, инструмент за отеловљење већ оформљеног дела, за његову дословну видљивост.⁸ У том смислу, играч игра духом и мишљу, који телу задају команде и користе га на одређене начине; играч је „у глави”, а не у телу, једнако као и игра. Даље, како би то било могуће, тело се мора научити да се покорава командама духа, што објашњава педагошку праксу у учењу игре, која је често врло насилна према телу.⁹ Напокон, ако игра већ није у телу, већ у уму и духу, онда играч не мора бити њен извор, нити прави уметник. Онда је, дакле, замисливо да креатор игре буде неко ко не игра – кореограф, а да се у том односу играч инструментализује једнако као што он инструментализује сопствено тело.¹⁰

Наведени примери теоријских теза традиције утканих у културни образац разумевања игре (како продукције, тако и рецепције), као што је поменуто, разлог су због ког обе ауторке сматрају да је први задатак естетике игре редуција, односно ослобађање од таквих претконцепција, како би се отворио простор за самопојављивање феномена игре, онаквим какав он по себи јесте; тачније, то је разлог фаворизовања феноменолошког метода. Свакако, ти примери припадају пре првом питању којим смо се бавили у претходним разматрањима, него директној тематизацији игре.

⁷ Уп. Fraleigh, S. H., *Dancing Indentity. Metaphysics in Motion*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 2004, стр. 8–10.

⁸ Уп. Popović, U., 'The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul', *Kultura*, br. 161, 2018, 404–406.

⁹ Уп. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body*, стр. 9.

¹⁰ Уп. Pouillaude, F., *Unworking Coreography. The Notion of the Work in Dance*, Oxford University Press, Oxford, 2017, стр. 216–217.

Ипак, овде их помињемо стога што и таква директна тематизација захтева феноменолошки приступ, како тврде и саме ауторке. Међутим, за разлику од првог корака метода, где су њихове анализе врло убедљиве, наставак његове примене не даје очекиване резултате. Другим речима, све док је реч о филозофском бављењу филозофијом, макар и у критичком духу, наратив је ваљан и добро утемељен; када, пак, треба заиста приступити самом феномену, као различитом од филозофије, ситуација се мења.

Овај закључак илустроваћемо кратком анализом одређења игре које дају ове две ауторке, односно појмова које при томе користе, а који би требало да буду непосредна артикулација сада већ задобијеног феномена. У оба случаја појмови којима се окружује феномен игре заправо не потичу од њега, већ припадају или вишевековној традицији естетике, односно позицијама које су управо критиковане и редуковане, или одабраној и већ развијеној феноменологији. Изненађујуће је да ово важи чак и код Фрејлијеве, која се бавила игром и о њој промишљала с обзиром на сопствено играчко искуство. Упркос томе, иако је лично искуство продукције игре несумњиво полазиште ове ауторке, она га у појмовној експликацији напушта у корист феноменолошке апаратуре, коју преузима од Мерло-Понтија, Хусерла (E. Husserl) и Хајдегера (M. Heidegger), те превлачи преко сопственог искуства.

Тако је кључни појам одређења игре код Фрејлијеве појам живог, *оживљеног тела* (*lived body*).¹¹ У питању је теза која потиче од Хусерла, који разликује између плоти (*Leib*) и тела (*Körper*), односно два начина на које се тело може не само означити, већ и разумети. Тело као *Körper* одговара нововековном механицистичком разумевању материје, суштински физичком телу подложном физичким законима; у том смислу, моје тело не разликује се битно од других тела са којима ступам у интеракцију. За разлику од тога, тело као плот (*Leib*) је тело какво живим, стога моје тело, онакво какво ми је дато у искуству мене самог, што значи феноменски раз-

¹¹ Уп. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body*, стр. 3–4, 12.

лично од других тела. Дату разлику преузима Мерло-Понти и разрађује је у сопственој веома утицајној феноменологији тела, битно оријентисаној око тела као плоти.¹²

Фрејлијева, дакле, преузима ове идеје и развија их ка играчком телу и игри као отеловљеном феномену, несумњиво у отпору према већ поменутом утицају Декарта, као једног од корифеја механицистичког погледа на свет. Како је појам оживљеног тела кључни за њену теорију, тако се и остале тезе развијају полазећи од њега; у том смислу естетика игре Фрејлијеве суштински зависи од појмовног апарата који не полази од феномена, већ је преузет из других теорија. Примера ради, то се једнако јасно види на усвајању Хусерлових појмова протенције и ретенције, којима се она служи како би објаснила играчку продукцију, односно искуство игре самог играча.¹³

Када је реч о М. Шитс-Џонстон, њено одређење игре као „отвореног феномена” јасно показује своје теоријско порекло, упркос одредељу за феноменологију. За ову ауторку игра је кохезивна и континуирана *форма*, чије су *конститутивне структуре простор и време*; на први поглед јасно је да је извор ове терминологије Кантова филозофија.¹⁴ Штавише, иако се не позива на Канта, Шитс-Џонстонова као да призива његова кратка разматрања игре из *Критике моћи суђења*, дата у тек пар реченица. Игру, она, тако додатно одређује као *динамичку форму*, у чијем су покретном средишту играчи, и то као „средство форме”, а не као активни делатници.¹⁵ Њено одредељење за појам форме почива на увиду да игра подразумева јединство у мноштву (!) – што јасно показује интуиције које воде овај избор и даље од Канта, ка традицији метафизике.¹⁶

¹² Уп. Merleau-Ponty, M., *Phenomenology of Perception*, Routledge, London, 2002, стр. 87, 94–95.

¹³ Уп. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body*, стр. 70.

¹⁴ Уп. Sheets-Johnstone, M., *The Phenomenology of Dance*, стр. 5, 13–14.

¹⁵ Уп. Исто, стр. 5–6.

¹⁶ Уп. Исто, стр. 6.

Специфично за ову ауторку је да она ипак, иако врло проблематично, даје једини појам који је наменски искован за потребе естетике игре која црпи од феномена игре: у питању је појам *силавреместо* (*forcetimeplace*).¹⁷ Ово је, дакле, неологизам, оправдан тиме да је феномен игре темпорално-спатијалног карактера, а да се ипак искушава као заокружена целина (јединство у мноштву). Сходно томе, *силавреместо* је јединствени центар увезаности аспеката феномена игре кроз време. Међутим, иако ово јесте појам који одговара на захтев да се разматрање игре води од феномена ка теорији, а не обрнуто, он сам показује да су почетне намере изневерене. Појмови који учествују у његовој изградњи и конституишу његово значење, како је показано, теоријског су порекла, а оно се не губи, већ можда чак и више долази до изражаја оваквим необичним спојем. Напокон, да је заиста реч о још једном теоријском импрегнирању предмета истраживања показује и критика Фрејлијеве, која је крајње једноставна, али врло упечатљива: *ја видим игру, а не силувреместо*, каже она.¹⁸

Одговор на наше друго питање је, дакле, следећи: чак и када је у естетици игре заиста реч о самој игри – па чак и када је намера да се говор о њој конституише противно већ постојећим теоријским решењима, а полазећи од игре као такве, резултат изостаје. Понуђена објашњења игре су недоречена и непрецизна, и често заснована на позадинским теоријским тезама које се можда не дотичу игре директно, али значајно усмеравају разматрања о њој. Појмовност која се користи је или традиционална, или колабрира у решења која важе и за друге случајеве, односно која су превише општа. Самим тим, наша почетна теза је поново потврђена: ни у овом случају естетика игре не одмиче даље од естетике.

Напокон, тезу ћемо испитати на још једном случају – на тези о нужној вези тела и игре, односно о утеловљености игре. Као што је поменуто, ова теза је место пресецања обе врсте говора естетике

¹⁷ Уп. Исто, стр. 14.

¹⁸ Уп. Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body*, стр. XXX.

игре. Тако се теловљеност игре види као главна препрека тематизацији игре у традиционалној естетици, а у смислу опет више него традиционалног наметања мишљења и рационалности телу. Другим речима, чињеница да игра подразумева тело разлог је слабом интересовању филозофа за њу, будући да су они претходно тело већ прогласили за мање значајну инстанцу (људске) реалности од мишљења. Омаловажавање тела, стога, води занемаривању игре. Са друге стране, то подразумева да би ослобађање феномена игре за адекватно разматрање подразумевало и позитивно усвајање односа игре и тела. Тако се теловљеност игре може посматрати као основна истина до које је дошла естетика игре; нека врста њеног аксиома.

Међутим, питање које овде треба поставити је на који начин се тај аксиом заправо разуме, односно шта теловљеност игре заиста значи за њено естетичко разумевање. Да је феномен игре незамислив без тела, лако је утврдити; ипак, како смо видели, то није спречило традицију да конституише теорију према којој игра заправо није у телу. Поучени тим примером, морамо се запитати да ли је поновно повезивање игре и тела довољан доказ за то да се естетика игре, која почива на тој тези, руководи феноменом? Или је, пак, као и у случају појмовности везане за непосредно одређење игре, на делу методолошки кредо који није до краја проведен?

Уколико је теловљеност игре заиста знак да ове теорије црпу из феномена, онда би разумевање тела које оне имплицирају такође морало бити изведено из тог феномена, односно полазећи од игре. Ипак, то није случај. Како смо видели, на делу је снажан утицај филозофије М. Мерло-Понтија, односно његове феноменолошке афирмације тела. Међутим, Мерло-Понтијева филозофија не црпи из феномена игре, већ из феномена тела, па стога на делу опет имамо крајње традиционални гест. Дакле, разумевање тела у контексту тезе о теловљеној игри не потиче од игре. Напротив, оно потиче од шире теорије о телу, која се призива у естетику игре као позадинско тло за уже анализе, при чему се прећутно подразумева да је играчко тело – тело у игри – само један специфичан

случај тела и телесног, те да се стога он може тумачити позивањем на идеје које у том погледу уопштено важе.

Ради се, дакле, о логичкој матрици опште/посебно, при чему је Мерло-Понтијева теорија о телу општа, док се естетике игре према њој понашају као посебни случајеви. Они, наравно, као посебни случајеви имају своје нарочите карактеристике, које их и чине истраживачки интересантним, али у основи важи једно те исто разумевање тела. Ово је, међутим, суштински противно феноменолошком начину мишљења, односно феноменолошком методу; отуда се оваква стратегија не може оправдати ни позивањем на чињеницу да су оба разматрања тела – како Мерло-Понтијево, тако и оно уже, везано за естетику игре – по карактеру феноменолошка.

Феноменолошки начин мишљења, наиме, битно одступа од логичког утолико што су његове структуре и кораци одређени начином на који се (одређени) феномен самопоказује, за разлику од логичког начина мишљења, који је устројен према рационално захватљивим односима између појмова. Претпоставити преклапање ових структура и корака (што никада и није случај), значило би неоправдано претпоставити логичко устројство сваког могућег феномена, а то би директно нарушило основну идеју феноменологије – допустити феномену да се појави независно од наших унапред постављених очекивања спрам њега.

На самом крају наше анализе можемо закључити: досадашња естетика игре, како традиционална, тако и она развијена у савременој филозофији, не успева да буде једна естетика *игре*, већ остаје само естетика. Ни у погледу карактера доминантног говора о игри, ни у погледу карактера говора којим се игра одређује, па чак ни у погледу своје основне истине о игри, естетика игре не приступа свом предмету без предрасуда. Напротив, она игру занемарује у корист сопствених појмовних решења, показујући тиме да естетику игре, заправо, и немамо. Ипак, можемо ли је имати? Или, још важније, да ли би требало да је имамо?

Закључна разматрања

Враћајући се још једном на Мерло-Понтијеву феноменологију тела, толико значајну за естетику игре, скренућемо пажњу на једну од њених основних теза, те полазећи отуда одговорити на претходна питања. Наиме, у отпору према модерном и научном разумевању тела, те менталистичкој парадигми која мисао и значења смешта ван тела, Мерло-Понти инсистира на телесном мишљењу, мишљењу које је не само у телу, већ и телесног карактера. Другим речима, за Мерло-Понтија тело као такво нешто јесте, нешто ради и нешто значи: оно самостално продукује значења – иако, очигледно, не у појмовном облику, те је свака смисленост којој сведочимо (па и појмови сами) заправо утемељена у телу.¹⁹ Када се ово примени на игру, добија се врло елегантна теорија: игра сама показује и развија свој смисао, који се перципира телом – а не умом или духом одвојеним од тела. Штавише, тај смисао се захвата целокупним телом као кинетичким системом, а не само визуелно, као што сугерише пракса рецепције плеса у култури.²⁰ Такође, то обезбеђује и аутономију уметничког смисла и израза игре, њено измицање било каквим читавањима смисла или идеја спољашњих њеном догађају.

Међутим, ако је тако, онда се заправо тврди да је игра неизрецива и непојмљива, односно да оно што игра саопштава није могуће адекватно и без остатка изразити у теоријском регистру и појмовном апаратуром. Подсећамо, утеловљеност игре основна је истина досадашње естетике игре: како је закључак о суштинском измицању игре теоријском наративу њена последица, чини се да

¹⁹ Уп. Angelino, L., 'Drawing from Merleau-Ponty's Conception of Movement as Primordial Expression', *Research in Phenomenology*, No. 45, 2015, стр. 291; Merleau-Ponty, M., *Phenomenology of Perception*, Routledge, London, 2002, стр. 95.

²⁰ Уп. Sheets-Johnstone, M., *The Phenomenology of Dance*, стр. 6, 37; Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body*, стр. 15, 47, 61; Popović, U., 'The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul', стр. 413.

естетика игре, каква год да је, на крају саму себе укида. Самим тим, она је немогућа.

Другим речима, ако је игра утеловљена – а јесте, поставља се питање да ли је уопште оправдано (и могуће) преводити значења која продукује тело у игри у теоријски наратив? Естетика игре битно почива или пада на претпоставци таквог превођења: уколико оно није могуће, онда естетика игре не може да црпи из феномена, већ је осуђена да о игри говори мимо ње. Како смо видели, то је и случај; међутим, чињеница да је до сада било тако не значи и да алтернативни приступ није могућ. Дакле, ако је ипак могуће замислити да игра као таква може добити свој адекватан теоријски израз и превод, такав који ће полазити од ње, а самим тим и значења каква она производи у теорији експлицирати онаквима каква су дата, естетика игре је могућа, макар и не била још остварена. Ипак, да ли је тако?

Наиме, ако је једна од основних поенти естетике игре та да се подржи аутономија продукције значења телом у односу на оно ментално (разум, појам, дух), онда се претпоставка превођења од игре ка теорији, и то „без остатка”, испоставља неоправданом и недоказаном. Штавише, она је и контрапродуктивна, јер потмуло поново подређује телесно разуму и растапа га у појму. Таква претпоставка је, међутим, конститутивна за естетику игре, јер припада смислу естетичког разматрања уметности уопште. Дакле, она се не може отклонити, а да задржимо *естетику* игре.

Како смо видели, овде је на делу пре свега саморазумљивост осамнаестовековног обрасца класификације уметности, унутар које игра задобија своје место. То, дакле, имплицира да је игра уметничко дело, па самим тим она припада домену истраживања естетике, односно филозофије уметности. Пошто је схваћена као уметничко дело, игра се онда и истражује као било које друго такво дело – као аутономна јединица смисла, саопштеног и израженог на јединствен и непоновљив начин, уметничким, односно естетским путем. Ипак, будући естетичко, такво истраживање мора да понуди

појмовне резултате. Како је управо опојмљавање овде проблема-тично, и сам подухват естетике игре се урушава из самог себе.

Наведено оцртава оквире саморазумљивости естетике игре. Према нашим претходним закључцима, њих треба темељно пре-испитати: прво питање у том контексту је да ли уопште треба при-стати на дати образац (разумевања игре као уметности) и њего-ву теоријску позадину? Како је већ поменуто, чињеница да је то устаљено и у савременој култури у датом случају није доказ. Та-кође, чак и да је одговор на прво питање позитиван – да аналогија игре и уметничког дела важи – сходно резултатима наших анализа, теоријски захват игре проблематичан је све и да полази од конкрет-ног случаја, од непосредног феномена и искуства продукције или рецепције.

Пратећи узусе струке, дакле, о игри, чини се, нема шта (и како) да се каже. Ако се и пробијемо до њеног феномена, устано-вићемо да он говори самостално. Али и не само то: он говори тако да сваки други и накнадни говор о томе чини упитним.

Литература

- Angelino, L., 'Drawing from Merleau-Ponty's Conception of Movement as Primordial Expression', *Research in Phenomenology*, No. 45, 2015.
- Burt, R., *Judson Dance Theater: Performative Traces*, Routledge, London, 2006.
- Chazin-Bennahum, J., 'Jean-Georges Noverre: dance and reform', in: Kant, M. (ed.), *The Cambridge Companion to Ballet*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007.
- Fraleigh, S. H., *Dance and the Lived Body. A Descriptive Aesthetics*, Universi-ty of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 1987.
- Fraleigh, S. H., "A Vulnerable Glance: Seeing Dance through Phenomenology", *Dance Research Journal*, Vol. 23, No. 1, 1991.

- Fraleigh, S. H., *Dancing Indentity. Metaphysics in Motion*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 2004.
- Lippincott, G., 'A Dancer's Note to Aestheticians', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, No. 2, 1949.
- Merleau-Ponty, M., *Phenomenology of Perception*, Routledge, London, 2002.
- Pouillaude, F., *Unworking Coreography. The Notion of the Work in Dance*, Oxford University Press, Oxford, 2017.
- Popović, U., „Zašto ne estetika igre?“, *Godišnjak Filozofskog fakulteta u Novom Sadu*, knj. XLII–2, 2017.
- Popović, U., 'The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul', *Kultura*, br. 161, 2018.
- Sheets-Johnstone, M., *The Phenomenology of Dance*, The University of Wisconsin Press, Madison and Milwaukee, 1966.
- Sparshott, F., 'On the Question: "Why Do Philosophers Neglect the Aesthetics of the Dance?"', *Dance Research Journal*, No. 1, 1982.
- Sparshott, F., 'The Missing Art of Dance', *Dance Chronicle*, No. 2, 1983.

Una Popović

ON THE (IM)POSSIBILITY OF AN AESTHETICS OF DANCE

Summary

Although it was classified among the fine arts already in the 18th century, dance was hardly given any attention within aesthetics up until today. Some attempts in such direction were made within phenomenological school, with a stronghold in philosophy of Maurice Merleau-Ponty regarding the body. These efforts, however, are mostly focused on the traditional philosophical ideas integrated in the cultural understanding of dance, and also defining its production and reception. Also, these ideas are mostly subjected to criticism, as a sort of methodological reduction, which is intended to enable free approach to the dance as a phenomenon, as well as, consequently, its aesthetic reflection. However, in this respect these positions show their flaws – explanations on what dance actually is are either fatally unfinished and ambiguous, or they collapse

Уна Поповић

into more general terminology which fails to describe the specific character of the dance. In this paper I will investigate why is this the case, that is, I will question whether an aesthetics of dance is even possible.

Key words: dance, aesthetics, body, conceptuality, meaning.

Милош Миладинов

ФЕНОМЕН ФУДБАЛСКЕ ИГРЕ: О МОГУЋНОСТИ ЕСТЕТИКЕ ФУДБАЛА

Апстракт: У овом истраживању аутор испитује могућност теоријског захватања фудбала као естетског феномена. Како би ову тезу доказао, аутор полази од онога како *се* о фудбалу свакодневно говори, те и метафоре Јиргена Клопа у којој се фудбал схвата по моделу музике, те на том трагу испитује могућности примене естетичке појмовности на овај феномен, а све то имајући у виду Боргеову идеју агон естетике, као фудбалу примерене естетике. Аутор анализу започиње од феномена фудбалске игре, коју потом допуњује испитивањем рецепције и продукције ове игре. Да ли је фудбал „више од игре” и да ли се ту ради о естетском „вишкy” јесте питање које овај рад поставља.

Кључне речи: естетика, игра, музика, фудбал.

Увод

„Ово је нешто више” [*This means more*] и „Више од клуба” [*Més que un Club*] слогани су фудбалских клубова Ливерпул и Барселона. За фудбал се неретко каже да је то „најважнија споредна ствар на свету”, фудбалска клупска и репрезентативна такмичења представљају неке од најпосећенијих и најгледанијих догађаја на свету. Често можемо чути и да је фудбал „више од игре”, да се током одржавања великих фудбалских такмичења појављује фамозна „фудбалска грозница.” Исто тако, каже се и да је савремени фудбал изгубио своју некадашњу драж, да је то *само* бизнис, да је

гледање фудбала губљење времена, те и да је свака „дубља” прича о фудбалу заправо испразно *наклапање*.¹ У овом истраживању, настојаћемо да покажемо да фудбал као игра може да се посматра и као естетски феномен, те да ова игра, уз адекватну теоријску интерпретацију, може бити схваћена као форма уметности, уколико под уметношћу мислимо место догађања естетског. С тим у вези, раније наведени слогани фудбалских клубова Ливерпула и Барселоне, односно „вишак” који се у тим слоганима имплицира, може се разумети као својеврстан *естетски* вишак – као што Кант у *Критици моћи суђења* оно естетско, тумачи као изразито богатство представе², дакле некакву врсту *вишка* на њој, тако и фудбалска игра, како ћемо настојати да покажемо, није *само* спорт (агон), већ и естетски феномен.

Овом истраживању приступићемо имајући у виду три трасирана естетичка пута за сагледавање феномена уметности, тј. с обзиром на само дело, што је у овом случају фудбалска игра, те и на продукцију и рецепцију ове игре. Нит водила и инспирација за испитивање фудбала као естетског феномена представљају истраживања Стефана Боргеа [Steffan Borge], у којима такође можемо можемо пронаћи интенцију да се фудбал разматра у естетичком кључу. Један од увида овог теоретичара јесте да фудбал као *такмичарска* игра захтева онда и себи саобразну естетику, тј. естетику која би требало да се мисли с обзиром на поменути такмичарски аспект ове игре, односно да је догађање фудбала неодојиво од његовог спортског, тј. агоничког карактера.

Пре него што започнемо теоријско испитивање о могућности фудбалске естетике осврнимо се на речи Јиргена Клопа [Jürgen Norbert Klopp], једног од најутицајнијих тренерских виртуоза данашњице, изречене у једном телевизијском разговору током друге деценије овог века, на који ћемо се враћати у наставку овог истраживања. Овако је изгледао део тог разговора:

¹ Хајдегер, М., *Битак и време*, Службени гласник, Београд, 2007., стр. 204–207.

² Уп. Кант, И., *Критика моћи суђења*, БИГЗ, Београд, 1975., стр. 197.

„– Новинар: Да ли Ви и Арсен Венгер [Arsène Charles Ernest Wenger] делите веома сличну (фудбалску) филозофију?
– Јирген Клоп: Мислим да он воли да има посед лопте... да игра на пасеве. То је као оркестар. Али то је „тиха” песма (музика). Ја волим више тешки метал [*heavy metal*].”³

Фудбалска утакмица као догађање естетског

Питање о могућности заснивања естетике фудбала почећемо испитивањем од оног места где феномен фудбала и непосредно сусрећемо, а то је сама фудбалска игра, односно утакмица. Пратећи Боргеову мисао, покушаћемо да мислимо фудбалску игру као место конфликта, у чему се, и по нашем суду, садржи естетска димензија овог феномена. Како бисмо ову тезу образложили, послужићемо се тезама о човеку, коју проналазимо у делу *Критичке рефлексије о поезији, сликарству и музици* Жана Баптисте Дебоа из 18. века, те и Хајдегеровом схватању суштине уметничког дела као *сукоба* (света и земље) из његовог текста *Извор уметничког дела*.

У поменутом Дебоовом делу проналазимо следеће тврђење: „Душа, ништа мање него тело, има властите потребе; и један од највећих човекових порива јесте да властити дух држи непрестано заузетим (активним). Тежина која брзо прати неактивност духа је ситуација толико непријатна за човека, да он често бира да се изложи најболнијим активностима радије него да се тиме мучи.”⁴ На трагу Евансовог тумачења⁵, сматрамо да Дебо препознаје два режима или стања у којима човек себе затиче – досаду, односно оно што Дебо подразумева под неактивношћу духа, и, с друге стра-

³ https://www.youtube.com/watch?v=Qpv0QXZmq5A&ab_channel=SkySportsRetro

⁴ Jean-Baptiste Du-Bos, *Critical Reflections on Poetry, Painting and Music: Vol. I*, Lamb, London, 1748., p. 5.

⁵ Evans, B., “Beginning with Boredom: Jean-Baptiste Du Bos’s Approach to the Arts”, in *Proceedings of the European Society for Aesthetics: Vol. 9*, ed. Dan-Eugen Ratiu, Connell Vaughan (Fribourg: The European Society for Aesthetics, 2017), p. 149.

не, окупираност духа, о којој он говори имајући у виду искуство уметничког дела, односно оно што бисмо данас назвали естетским искуством. Управо естетско искуство, можемо рећи, доводи до активарања човекове перцепције, односно измиче га из „стања” некативности, тј. досаде.

Овакво схватање природе естетског омогућава мисливост естетског изван традиционално наслеђених естетичких категорија; речју, оно естетско није резервисано искључиво за лепо и узвишено, већ и за ружно, страшно и друге, можемо рећи, духу „непријатне” афекције.⁶ Осим тога, овакво постављање естетског омогућава да се оно може пронаћи и у спектаклу, што је неретко појам с обзиром на који се фудбалска игра тумачи. Другим речима, на трагу Дебоа, оно естетско можемо мислити и изван „места” у којима је традиција естетике проналазила његово доминантно самопоказивање као што су традиционалне форме уметности и природни феномени, чиме се омогућава да се и фудбал, односно фудбалска игра такође посматра у естетичком кључу.

Пре него што анализу наставимо у правцу мишљења фудбалске игре као конфликта, односно сукоба, непоходно је да направимо краћи феноменолошки осврт на саму фудбалску игру. Наиме, фудбалска игра јесте феномен који је у битном смислу просторно-временски одређен. Речју, фудбалска утакмица се игра на фудбалским *игралиштима*, односно стадионима и она *траје* одређени временски период, најчешће деведесет минута.⁷ У том смислу, фудбалску игру требало би посматрати као специфично просторно-временско

⁶ Могућност оваквог схватања естетског отворено је већ у Аристотеловој *Поетици*, односно његовом разматрању феномена трагедије за коју недвосмислено везује појмове страха и сажалења. Разлог трасирања пута ка естетици фудбала преко Дебоових увида, а не преко Аристотелових, налази се у отворености коју Дебоова позиција нуди, а то је да готово свака афекција може да садржи у себи инхерентну естетску вредност.

⁷ У зависности од формата такмичења, фудбалска утакмица може да траје и додатних тридесет минута, уколико је неопходно да једна екипа победи, односно уколико је нерешен резултат искључен као могућност.

догађање. Појам догађаја користимо као означитељ за фудбалску игру јер он у себи назначавача једнократност и непоновљивост сваке фудбалске утакмице.

Одредивши фудбалску игру као догађање због њеног просторно-временског карактера, остало је још да феномен ове игре феноменолошки расветлимо полазећи од *саме ствари*, односно с обзиром на специфичности *фудбалске* игре. Фудбал је игра која подразумева такмичење између два тима сачињених од по једанаест играча; тим који на крају утакмице постигне више голова јесте победник у игри. У том смислу, како Борге на трагу Крефтовог истраживања примећује, фудбал се одвија на некаквој „позорници”, али дешавања на њој нису унапред одређена, тј. изрежирана,⁸ као што је то обично случај са драмом.⁹ У том смислу, фудбалска игра може да се тумачи и као *слободна игра* између два тима, где атрибут слободна назначавача да исход игре није унапред одређен било каквим, самој игри, спољшњим факторима.

Одређење фудбалске утакмице као догађања слободне игре између два супротстављена тима отвара питање тумачења те игре, односно којим и каквим појмовима и категоријама треба обухватити ову игру, не би ли се оно естетско у њој могло захватити на адекватан начин. Један од могућих путева за овај подухват можемо пронаћи у раније поментуј изјави Јиргена Клопа. Дакле, према Клоповим речима, игра једног фудбалског тима може се разумети по моделу музике, што значи да се фудбал може схватити као производња специфичне тимске хармоније, односно усклађености свих једанаест играча на терену, који властитим кретањима и позиционирањем доводи до искуства које је блиско искуству музике. Одређујући „музику” свог тима као тешки метал, насупротив Венгеровом оркестру, фудбалску игру можемо посматрати као сукоб две

⁸ Borge, S., “An Agon Aesthetics of Football”, in: *Sport, Ethics and Philosophy* 9 (2), 2015., p. 111.

⁹ Kreft, L., “Sport as a Drama”, in: *Journal of the Philosophy of Sport* 39 (2), 2012., p. 228.

музике, а коначан резултат утакмице интерпретирати као тријумф или надјачавање музике једног тима у односу на други.

Имајући у виду овакву интерпретацију фудбалске игре, тј. посматрајући је као конфликт, односно *сукоб* два тима, поставља се питање о *појмовима* за адекватно захватање ове игре. Стога, један од могућих путева за потрагу овој игри саобразних категорија јесте Хајдегерово интерпретација суштине уметничког дела. У Хајдегеровом спису *Извор уметничког дела*, само дело се мисли на изразито динамички начин, тј. он дело одређује као *сукоб* света и земље, тј. дело је оно место које тај *сукоб* фиксира и одржава *као* *сукоб*. У том смислу, уколико феномен фудбалске игре треба поставити у оквире естетике агона, утолико би мисао о фудбалској игри могла своје полазиште пронаћи управо на основу мишљења о уметности, које Хајдегер спроводи у поменутом спису.

Рецепција фудбалске игре – љубитељ фудбала и навијач

У претходном поглављу било је речи о могућностима и начинима да се фудбалска игра теоријски захвати као естетски феномен. У овом делу рада, настојаћемо да утврдимо могуће правце за промишљање (естеске) рецепције ове игре. С тим у вези, прво питање које бисмо требали поставити јесте *ко* гледа фудбал и у зависности од тога трасирати путеве за будућа испитивања рецепције ове игре.

У чланку *Етика навијања за спортске тимове* [*The Ethics of Supporting Sports Teams*] аутор Николас Диксон [Nicholas Dixon] разликује „чисте” [*purist*] гледатеље спорта насупрот следебенички [*partisan*], односно навијачки оријентисаних гледатеља спортских догађаја.¹⁰ Како и име чланка сугерише, Диксон овом проблему приступа из етичке перспективе, те с обзиром на импликације једног и другог облика гледања спорта извлачи етички релевантне

¹⁰ Dixon, N., “The Ethics of Supporting Sports Teams”, in: *Journal of Applied Philosophy* 18 (2), 2001., p. 149.

закључке. Оно што у овом истраживању преузимамо од Диксона јесте управо разликовање ова два облика гледања спортских игара, али с обзиром на оно естетско у рецепцији. Стога, у овом истраживању, питање о ономе *ко?* гледатеља фудбала посматраћемо кроз дихотомију љубитељ фудбала/навијач.

Ко је љубитељ фудбала и због чега он гледа ову игру питање је од кога ћемо кренути. Наиме, љубитељ фудбала је онај који „неутрално” посматра дешавање фудбалске игре, односно без опредељености навијања за један или други тим. У том смислу, за „чистог” љубитеља фудбала, односно тзв. „неутралца” коначан исход утакмице није у првом плану, нити је победник тима релевантан за његов естетски ужитак. Шта је онда то што је релевантно, због чега „чисти” љубитељи фудбала гледају фудбалске утакмице?

Одговор на то питање требало би тражити у правцу онога како смо одредили фудбалску игру у претходном поглављу, дакле као слободну игру два тима, односно сукоб две „музике” или хармоније. С тим у вези, љубитељ фудбала би онда био „неутрални” уживалац у посматрању овог сукоба. Осим тога, љубитељ фудбала би могао уживати и у само једној „музици”, тј. хармонији која је присутна у том сукобу, што би свакако у великој мери умањило целокупно естетско задовољство, али би оно и у таквим случајевима ипак могло бити присутно.

Имајући у виду претходно речено, поставља се питање о естетичком приступу за истраживање овог феномена, односно с обзиром на какву естетичку позицију би требало захватити феномен искуства љубитеља фудбала, те и каквим појмовима и категоријама би требало теоријски обрадити овакав облик искуства. Један од могућих начина реализације овог подухвата била би једна од кључних претпоставки Кантове естетике, а то је његова теза о безинтересном допадању.¹¹ Речју, љубитељ фудбала се отуда може разумети као непристрасни гледалац, односно неко ко фудбал гледа *искључиво* због лепоте саме игре. Дакле, коначан исход игре, од-

¹¹ Уп. Кант, И., *Критика моћи суђења*, стр. 100.

носно победник утакмице, за љубитеља фудбала није од никаквог значаја, већ само елементи игре о којима се може естетски судити, односно у њима уживати.¹²

Гледати фудбалску игру пристрасно, односно као *навијач* у битном смислу мења и само искуство тог гледања, коме сходно томе треба и генуино приступити. Пратећи Боргеову идеју агон естетике, те и разраду те његове претпоставке, долазимо до битно другачијег полазишта у потрази за адекватним категоријама и појмовима за дескрипцију оваквог естетског искуства. Према Боргеу, на пример, фудбалска игра у себи неретко садржи елементе драме¹³, као што је то на пример чувено финале Лиге шампиона из 2005. године између фудбалских клубова Ливерпул и Милан. Док за навијаче Милана та утакмица представља вероватно дубок израз *трагичног* у фудбалу, за навијаче Ливерпула она је тзв *истанбулско чудо*, тј. њихово искуство можемо интерпретирати по моделу *катарзе* из Аристотелове *Поетике*.

Отуда, појмове и категорије за дескрипцију фудбалске игре, која би се кретала по нити водили Боргеове идеје агон естетике можемо тражити у наслеђеним естетичким и поетичким испитивањима драмске уметности¹⁴, као што је то већ поменута Аристоте-

¹² Формални приступ естетици фудбала, који би могао бити постављен у оквире Кантових теза из његове *Критике моћи суђења* можемо пронаћи у истраживању Ханса Гумберта [Hans Ulrich Gumbrecht], тј. његовом делу *У славу атлетске лепоте* [*In Praise of Athletic Beauty*]. Опширније у: Gumbrecht, H. U., *In Praise of Athletic Beauty*, Harvard University Press, Cambridge, 2006.

¹³ Уп. Borge, S., "An Agon Aesthetics of Football", p. 111.

¹⁴ Промене које се дешавају у оквирима фудбалске игре у последњих неколико година, као што је на пример увођење тзв. *VAR* технологије, отвара могућност „читања” ове игре и из перспективе раног Ничеа, односно његових теза изнетих у делу *Рођење трагедије у духу музике* – да ли све учесталији уплив технологије, односно техничке рационалности у ову игру, доводи до дисбаланса између онога што Ниче препознаје у трагедији као аполонско и дионизијско, свакако може бити један од праваца за нека будућа истраживања. Речју, да ли поменута технологија „протерује Дионизија” из овог спорта? Сличан осврт на феномен технолошке рационалности и фудбала препознаје и аутор Џон Мекензи [Jon Mackenzie], о томе

лова *Поетика*. Осим тога, имајући у виду раније поменуто Дебоово разумевање естетског искуства, појмови и категорије саобразне рецепцији фудбалске игре могу бити и генуино осмишљење, дакле имајући у виду потенцијалне специфичности агоничког карактера *фудбалске* игре, односно иманенције конфликта или сукоба у самој игри.

Продукција фудбалске игре

У претходном делу рада било је речи о фудбалу као игри, односно месту догађања естетског и рецепцији те игре, односно специфичном облику искуства које је присутно код гледаатеља ове игре. Остало је да се осврнемо на продукцију ове игре, односно да поставимо питање ко је онај ко ствара игру, те и у којој мери је улога ствараоца одлучујућа за догађање естетског у самој игри. Питање о ствараоцу игре отворићемо с обзиром на раније изнету тврдњу Јиргена Клопа о фудбалској игри. У том разговору, како смо видели, Клоп властиту „филозофију” фудбала пореди са Венгером и истиче њихову разлику путем метафоре о музици.

Пратећи Клопове речи, а и сам феномен, постаје јасно да је стваралац фудбалске игре управо тренер, односно, у савременом фудбалу, то је целокупан стручни штаб. Како ће тим играти, односно у каквој формацији и с каквом тактиком јесте одлука стручног штаба, док су играчи ствараоци тек у секундарном смислу, тј. они њиховим кретањем на терену остварују замисао стручног штаба. Поменута метафора са музиком на овом месту се може показати изузетно корисном. Наиме, како Ингарден примећује, стваралац музичког дела јесте композитор, док постоје различита извођења композиције од различитих оркестара.¹⁵ У аналогiji са тим, тре-

више овде: <https://thecoop.substack.com/p/footballs-modern-moment?fbclid=IwAR2raE78xucYfIQ7qyLtEA9LYG6hvmzn25f8ppZfUx6bqV12-IPE0IHFq7A&s=r>

¹⁵ Ингарден, Р., *Онтологија уметности*, Књижевна заједница Новог Сада, Нови Сад, 1991., стр. 10.

нер, односно стручни штаб тима, јесте место где се игра производи, а која може имати више различитих извођења. У којој мери ће се тактичке замисли тренера збиља остварити на терену зависи од избора играча, као што и озбиљење партитуре класичне музичке композиције зависи од избора и могућности оркестра који композицију изводи.

Држећи се тезе о тренеру или стручном штабу као ствараоцу игре у примарном смислу, поново, као у претходном поглављу, треба поставити питање о ономе *ко* производи фудбалску игру, с тим што то питање сада треба поставити из нешто другачије перспективе. Наиме, у зависности од тога да ли тренер примарно игра на резултат или осим тога има у виду и естетске квалитете саме игре, може се направити разлика између производње различитих фудбалских „хармонија”.

У складу са претходно реченим, продукцију фудбалске игре можемо анализирати имајући у виду начине на који јој савремени фудбалски тренери приступају. С тим у вези, у обраћању за медије пре двомеча са Атлетико Мадридом у четвртфиналу УЕФА Лиге шампиона 2022., менаџер Манчестер Ситија, Пеп Гвардиола, коментаришао је стил игре његовог противника у том сусрету, Дијега Симеонеа, на следећи начин: „Не желим да учествујем у овој глупој расправи... Сви покушавају да победе...Шта је „ружна игра”? Мој тим је победио на Олд Трафорду и Бернардо Силва је провео пет минута код корнера. То није ружно, то је одбрана позиције.”¹⁶

Дакле, у поменутом коментару, Гвардиола недвосмислено доводи у питање естетске квалитете фудбалске игре и, према његовом суду, можемо закључити да питање о ономе естетском у игри заправо није релевантно, нити естетски критеријуми на било који начин треба да утичу на осмишљавање тактике и плана игре. У првом (и једином плану) онда налази се коначан резултат утакмице. Дакако, Пеп Гвардиола није усамљен у оваквом схватању

¹⁶ <https://www.skysports.com/football/news/11679/12582239/pep-guardiola-debate-over-atletico-madrid-style-stupid-i-never-judge-opponents>

фудбалске игре, многобројни савремени менаџери овај аспект игре сматрају тривијалним – типичан пример за овакво становиште свакако би био Жозе Мурињо, чији тимови играју преваходно „на резултат“.

Постоје и други приступи продукцији фудбалске игре. На пример, већ поменути Јирген Клоп наводи следеће: „Забава је најважнији аспект фудбала. Превише је проблема у свету да би још и фудбал био досадан.“¹⁷ Речју, према Клопу, естетски квалитет фудбалске игре јесте окосница његовог приступа. Дакле, није довољно *само* победити у игри, већ је у првом плану и *како* се фудбал игра, а то, може се закључити, не сме бити изведено на досадан начин. Са сличних позиција својевремено стварао је и Арсен Венгер, који сматра да „када нешто радите, било да пишете, плешете или играте фудбал, уколико се то ради на највишем нивоу, онда то постаје уметност.“¹⁸ Дакле, фудбалска игра као естетски феномен у битном смислу зависи од аспекта његове продукције, односно менаџера или боље речено целокупног стручног штаба једног тима.

Имајући у виду све претходно речено, можемо закључити да фудбалска игра може бити захваћена и интерпретирана као естетски феномен. Почевши од самог феномена фудбалске игре, те преко њене рецепције и продукције показали смо на који начин се у фудбалској игри догађа естетско. У том смислу, фудбал и заиста може бити „више од игре.“

¹⁷ <https://www.standard.co.uk/sport/football/liverpool/that-s-entertainment-liverpool-boss-jurgen-klopp-on-his-football-philosophy-a3912031.html>

¹⁸ https://www.express.co.uk/sport/football/166254/Arsene-Wenger-Winning-must-be-an-art?fbclid=IwAR0YUBY-TW_UYvBVCfOLiudZDtV8y2jajzX15q-Rw0bkkEg-COKARkwpt2YI

Литература

- Арститотел, *О пјесничком умијећу*, Iтро August Cesarec, Зареб, 1983.
- Ингарден, Р., *Онтологија уметности*, Књижевна заједница Новог Сада, Нови Сад, 1991.
- Кант, И., *Критика моћи суђења*, БИГЗ, Београд, 1975.
- Хајдегер, М., *Битак и време*, Службени гласник, Београд, 2007.
- Хајдегер, М., „Извор уметничког дела”, у: *Шумску путеву*, Плато, Београд, 2000.
- Borge, S., “An Agon Aesthetics of Football”, in: *Sport, Ethics and Philosophy* 9 (2), 2015., p. 97–123.
- Dixon, N., “The Ethics of Supporting Sports Teams”, in: *Journal of Applied Philosophy* 18 (2), 2001., p. 149–158.
- Evans, B., “Beginning with Boredom: Jean-Baptiste Du Bos’s Approach to the Arts”, in *Proceedings of the European Society for Aesthetics: Vol. 9*, ed. Dan-Eugen Ratiu, Connell Vaughan (Fribourg: The European Society for Aesthetics, 2017), p. 147–159.
- Gumbrecht, H. U., *In Praise of Athletic Beauty*, Harvard University Press, Cambridge, 2006.
- Jean-Baptiste Du-Bos, *Critical Reflections on Poetry, Painting and Music: Vol. I*, Lamb, London, 1748.
- Kreft, L., “Sport as a Drama”, in: *Journal of the Philosophy of Sport* 39 (2), 2012., p. 219–234.
- https://www.youtube.com/watch?v=Qpv0QXZmq5A&ab_channel=SkySportsRetro
- <https://www.standard.co.uk/sport/football/liverpool/that-s-entertainment-liverpool-boss-jurgen-klopp-on-his-football-philosophy-a3912031.html>
- https://www.express.co.uk/sport/football/166254/Arsene-Wenger-Winning-must-be-an-art?fbclid=IwAR0YUBY-TW_UYvBVCfOLiudZDtV8y2jzazhXI5q-Rw0bkkEgCOKARKwpt2YI
- <https://thecoop.substack.com/p/footballs-modern-moment?fbclid=IwAR2raE78xucYfIQ7qyLtEA9LYG6hvhvzmn25f8ppZfUx6bqV12-lPE0lHFq7A&s=r>

Miloš Miladinov

**THE PHENOMENON OF THE FOOTBALL GAME: ON THE
POSSIBILITY OF THE AESTHETICS OF FOOTBALL**

Summary

In this research, the author examines the possibility of theoretical reflection of football as an aesthetic phenomenon. In order to prove this thesis, the author starts from the way we talk about football in everyday life, and the metaphor of Jürgen Klopp in which football is understood *as* music. Following that path, the author examines the possibilities of applying aesthetic concepts to this phenomenon bearing in mind Borge's idea of agon aesthetics, as aesthetics appropriate to football game. The author begins the analysis with the phenomenon of the football game, which he then complements by examining the reception and production of this game. Whether football is "more than a game" and whether does this game have an aesthetic "surplus" is the question that this paper raises.

Key words: aesthetics, game, music, football.

Небојша Бановић

ИГРА И ТЕЛО: МОГУЋНОСТИ ПЛЕСА У БАДЈУОВОЈ ИНЕСТЕТИЦИ

Апстракт: Рад покушава да расветли разумевање плеса унутар Бадјуовог особеног начина третирања ове уметничке форме а које је дато у његовој инестетици, што је посве специфичан и субверзиван концепт естетике. Такође, полази се од претпоставке да је плес, као такав, игра у најпунијем смислу те речи, те да се она овде манифестује у свом најчистијем и најексплицитнијем виду. Уз наведено, намера је и да се покаже да је Бадјуова филозофија плеса, која је вођена како Ничеовим тако и Малармеовим рефлексијама, акцентовала тело које игра, са једне стране, док је истовремено упутила и на то да плес и тело, са друге стране, означавају својеврстан начин мишљења, тачније, да мислеће тело означава себе као могућност за уметност.

Кључне речи: плес, уметност, инестетика, игра, Бадју, мишљење-тело, *Приручник за инестетику*.

Разматрање феномена игре, ма у којем облику било дато, чини се да готово неизоставно изискује да се пође од већ општепознате Финкове констатације како је, егзистенцијално посматрано, овде пре свега реч о једном темељном феномену људског постојања. Свакако, антрополошки аспект ове тврдње не умањује и његову, у наредном кораку, естетску конотацију, но свакако да се мора свагда рачунати на ову, ако тако можемо рећи, пре свега рефлексивну обухватљивост овог феномена. Наиме, и поред тога што игра

воли маске, прикривеност и тајновитост, разулареност страсти или импулсивну необузданост, ледена хладноћа филозофског појма настоји укротити ову каткад стихијску распусност. Међутим, остаје нејасно да ли рефлексија растаче и поништава феномен игре, дат у његовој непосредности, јер мисаоно захватање игре потврђује да се она не „осећа” одвећ угодно у ланцима појма.¹ Краће формулисано, игра као таква је субверзија мишљења, она ескивира појам унутар чијих раља бива спутана њезина слободна делатност, односно, стиже се утисак да „док се човек игра он и не мисли, и док мисли он се не игра”.² Наравно, било би сувише наивно претпоставити да се овде ради о једном искључивању два феномена, јер није ли мисао управо у играјућој опсени најслободнија за досезање мистерија истине и живота, није ли управо певајуће мишљење Ничеове филозофије најбољи гарант да игра и мисао неупитно смерају једна ка другој. То, са друге стране, значи и да игра није изван разумевања, она има себи својствен „смисао” који треба да буде обзнањен, да нешто значи, који је себи самом једино смислен.³ Тиме се истовремено сугерише и то да се смисао игре, њен карактер општости и прожимања, не може докучити уколико нема овог, да тако кажемо, посредовања оним рефлексивним.

Поред наведеног, треба упутити и на блиску везу уметности и игре јер уметност је, на концу, ипак најизворнији облик игре где се оно суштинско посредством „илузорног”, опсенарског, може појавити. Уосталом, вреди подсетити и да Гадамер одређује уметност као игру, тј. сама игра постаје уметност, ту се збива оно што немачки филозоф карактерише као *промена* у структури. Тек кроз ту промену игра задобија своју „идеалност” и то на такав начин да показује себе као одвојену од представљачке активности играча.

¹ Уп. Финк, Е., *Основни феномени људског постојања*, Нолит, Београд, 1984, стр. 318.

² *Исто*, стр. 319.

³ Уп. *Исто*, стр. 320.

Оно што се тада исказује јесте *истина* која ту избија и једино, након свега, преостаје.⁴

Уз изречено, не треба заборавити да питање односа уметности и игре, као такве, засигурно добија на тежини са развојем естетике као засебне дисциплине још од Баумгартена. Тачније, ваља имати најпре у виду да се најчешће филозофија уметности бавила самим феноменом уметности тако што је имала карактер прожимања и интегрисања бројних њезиних форми. Међутим, са развојем савремених уметничких образаца овај концепт се мења па постаје доминатнија тежња ка фрагментацији, односно, не стреми се више ка обелодањивању есенције свих уметности већ се стварају теорије које анализирају неку од уметности засебно.⁵ Прецизније, хоће се рећи како се савремени теоретичари уметности усмеравају ка промишљањима конкретних уметничких форми попут књижевности, сликарства, музике или плеса, често одустајући од трагања за неким смислом и суштином уметности као такве. Тачније, ради се о, уопште речено, формама у којима уметност испољава себе и оне се сусрећу унутар уметничких дела и изгледа да су опипљиве у оноликој мери у којој су уметничка дела дата у својим многоврским жанровима. У тим класификацијама које се одликују променљивим карактером и степеном разноврсности и које се, дакако, могу пратити већ од античких и средњовековних времена па до модерних и постмодерних исказа уметничких облика, приметно је да је плес као уметничка форма тек са савременим тенденцијама у естетици градио своју позицију као самостални жанр.⁶ И то тим пре што се у раније успостављеној међуупућености *естетике, уметности и игре* као такве, управо, чини се, *плес* намеће као заједнички именоватељ три феномена, при чему треба имати свагда

⁴ Уп. Figal, G., *Aesthetics as Phenomenology. The Appearance of Things*, Indiana University press, Indianapolis, 2015, стр. 131.

⁵ Уп. Поповић, У., „Зашто не естетика игре?“, у: *Годишњак Филозофског факултета у Новом Саду*, Књига XLII–2, Нови Сад, 2017, стр. 60.

⁶ Уп. *Исто*, стр. 60, 61.

на уму да његово разматрање мора да полази од Хуизингиног става да „можемо казати да је сам плес игра у најпунијем смислу те ријечи, да он, дапаче, представља најчистији и најсавршенији облик игре.”⁷ Свакако, овде се у први мах мисли на уметнички плес где се, у ствари, показује међузависност плеса и игре, а тај однос се не састоји у томе да плес носи унутар себе одређене аспекте игре већ да баш он чини један њен део, ради се о односу „подударана у самој суштини. Плес као такав посебан је и посебно усавршен облик самог играња.”⁸ Наравно, естетичко разматрање и теоретисање о плесу, који је јасно наведен као лепа уметност унутар Батеве класификације⁹, тек са савременим добом добија на значају, о чему сведоче и многе теорије о плесу где, како нам се чини, управо она која долази из пера Алена Бадјуа баца ново светло и нуди по све другачији пут тумачења овог облика уметности. У том смислу, покушај делимичног расветљавања поменутог проблема имаће за циљ пре свега да акцентује спону која постоји између игре и тела-мисли у Бадјуовој инестетици, а што би требало да потврди да плес није и ништа друго до синтеза ова два феномена, а самим тим и једна неуметничка могућност за уметност.

Бадју и Ниче између плеса и игре

Да је плес једно од кључних обележја Ничеове филозофије Бадју нас обавештава одмах на почетку свог знаменитог шестог поглавља *Приручника за инестетику* чији наслов гласи: „Плес као метафора мисли”. То је поврх свега и једини текст где он систематски и методски поступно промишља овај феномен тако да ће се и наредна разматрања углавном ослањати на њега.

⁷ Huizinga, J. *Homo Ludens-O podrijetlu kulture u igri*, Naprijed, Zagreb, 1992, стр. 149.

⁸ *Исто*, стр. 149.

⁹ Уп. Batteux, Ch., *The Fine Arts Reduced to a Single Principle*, Oxford University Press, Oxford, 2015.

Шире гледано, помињање плеса, најпре, у контексту Ничеове филозофије за Бадјуа је пресудно јер се ту могу кристалисати неке важне одлике ове уметничке форме. У том контексту, а према овој интерпретацији, ради се о томе да немачком филозофу плес „служи” као превасходно противимпулс његовом главном непријатељу који је исказан у лику „духа тежине”. Поред тога, ми можемо запознати, истиче даље Бадју, како је плес пре свега у метафорици Заратустре једна „слика мишљења”, што свакако не искључује и друге метафоре и слике, попут везе између плеса и птице, рецимо, односно како истиче Ниче: „А нечег птичјег има нарочито у томе што сам непријатељ духу тежине...”¹⁰ Стога, плес који је истовремено и рођење и летење означава све оно што карактерише новорођенче, он је невин јер је то тело пре тела, он је заборављање јер је ту реч о телу које заборавља своје ланце, своју тежину.¹¹ Полазећи од реченог, већ овде можемо да успоставимо јасну међуупућеност тела и игре као такве, али тела које тек треба да радећи на себи осмисли своје покрете, сопствене кретње, и конституише се уз пратећи, музички или не, ритам као изнад свега естетизовани плес.

Краће формулисано, све су прилике да је за Ничеа плес, по Бадјуовом тумачењу, особито важан као форма игре тела, јер у његовој мисаоној констелацији он је симбол новог почетка, зато што покрети плесача морају бити нешто попут поновног откривања властитог почетка. То дакако важи и за игру као такву. У том смислу, француски мислилац већ овде износи своје виђење плеса, па истиче: „Наравно, зато што плес ослобађа тело од друштвене мимикрије, од целе гравитације и конформизма. Точак који самог себе окреће: то би могло да буде веома елегантна дефиниција за плес. Плес је попут круга у простору, али круга који је сам свој принцип, круга који није исцртан извана већ исцртава себе самог. Плес је први покретач: Сваки гест и свака линија плеса мора себе

¹⁰ Nietzsche, F., *Tako je govorio Zartustra*, Mladost, Zagreb, 1975, стр. 177.

¹¹ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, у: *Handbook of Inaesthetics*, Stanford University Press, Stanford, 2005, стр. 57.

приказивати не као последицу већ као сами извор покретљивости. И најзад, плес је једноставна афирмација, зато што он чини негативно тело – стидљиво тело – блиставо одсутним.”¹²

Претходно сасвим начелне и нужно апстрактне назнаке упућују и да одређењу плеса може да послужи и оно што би му формално посматрано било супротно, а то је како ствари стоје отежало тело, тј. служеће и звучно тело. Плес је насупрот томе ваздушасто и вертикално, разломљено, тело. Ради се заправо о телу тишине, утишаном телу, које стоји наспрам заглашујућег тела, рецимо, неких ратника који марширају. У сваком случају, по Бадјуу, плес, заправо, код Ничеа упућује на оно вертикално, на мишљење, ако оно већ налази своју метафору у плесу који се протеже до своје одређене висине. Ту се у ствари ради о телу које има свој зенит, „велико подне”. Па ипак, оно што код Ничеа повезује плес како као слику мисаоне игре тако и као стварност тела представљено је у теми кретања које има свој ритам и такт, то је естетизовано кретање које је чврсто везано за себе, кретање које није посвећено унутар неких екстерних граница; оно се развија као нека експанзија властитог центра.¹³

На тај начин, грубо говорећи, Ничеова концепција плеса у целисти је у сагласју са његовим схватањем мишљења као активног постајања, као неке врсте активне моћи. Плес означава стога потенцијал телесног импулса који се не пројектује више изван себе, истиче Бадју, већ се базира на томе да буде ухваћен у једну афирмативну привлачност која га ограничава, укроћује. Но, то води до важне последице, па тако иза приказивања кретања плес управо сведочи о снази *ограничења* у средишту овог кретања, тачније, плесном покрету или игри у плесу.

Плес управо зато и није тек разуларени телесни импулс, „дивља енергија тела. Насупрот томе, он је телесна манифестација

¹² Исто, стр. 58.

¹³ Уп. Исто, стр. 59.

непокоравања неком импулсу”.¹⁴ То ће рећи, истиче даље Бадју, да смо прилично далеко од било какве доктрине плеса као примитивне екстазе или заборавне пуке пулсације тела, већ он нуди једну метафору за лагано и суптилно мишљење; баш зато он може да приказује ограничење својствено покрету и стога да супротстави себе спонтаној вулгарности тела.¹⁵

Међутим, овде остаје исто тако приметно да Бадју при разумевању Ничеове филозофије одлази у извесне крајности па и претумачења мисаоних тема славног немачког филозофа. То се да видети нарочито при одвећ слободном свођењу целокупног појма игре на онај плеса, јер Ниче ипак појам игре разумева у знатно ширем концепту него ли што то француски филозоф разумевао. С тим у вези, ваља се подсетити како истинска суштина и бит слободе код Ничеа бива дата у игри као таквој, што ће рећи да се тек са нестанком Бога објављује, пре свега, играчки карактер људског постојања. Као последица тога, смелије речено, једино као играч човек је истински стваралац. То пак значи да са Заратустром Ниче преузима феномен игре у општем смислу, који тако постаје централна мисао његове филозофије. Па ипак, та игра још увек није у потпуности, како Финк упозорава, „дионизијска игра свијета, није игра пратемелја који изграђује и разара појавни свијет, она је овдје разумљена као игра човјековог оцјењивања вриједности, као играчки набачај свјетова вриједности.”¹⁶ Било како било, неће бити баш тако, све су прилике, да Бадјуова метафоризација плеса у мишљење може да се ограничи само и искључиво на гест тела код Ничеа. Јер, игра као стваралачка и слободна није сврха самој себи, она означава постављање нових вредности, утемљивање нових пројеката, тачније, стваралац-играч поставља нова мерила, изнова уређује људски живот. Управо зато и човек који стваралачки игра или играјући ствара може бити истински слободан само након

¹⁴ Исто, стр. 60.

¹⁵ Уп. Исто, стр. 60.

¹⁶ Fink, E., *Nietzscheova filozofija*, Centar za kulturnu djelatnost, Zagreb, 1981, стр. 88.

смрти Бога, који је суштинско противречје људској слободи.¹⁷ На тај начин, угрубо казано, постаје јасније да Ничеова концепција надилази како обимом тако и својом сврхом одвећ, стиче се утисак, уске узусе Бадјуове намере исказане путем акцентовања играчких потенцијала тела.

Основни принципи плеса и његов неуметнички карактер

Целокупна представљена Ничеова „филозофија плеса” а коју Бадју, оправдано или не, прилагођава сопственим интерпретативним потребама, може у одређеном степену да буде инкорпорирана у теоретисање француског мислиоца. У том смислу, истиче Бадју, плес би био метафора за то да свако изворно мишљење зависи од догађаја. Поред тога, једини начин да се „фиксира” неки догађај јесте да се он именује. Полазећи од тога, плес би смерао према *мишљењу као догађају*, али пре него је ово мишљење задобило своје име он би подражавао мишљење које је остало неодлучно, нерешено, нешто попут изворног, урођеног, нестабилног, мишљења.¹⁸ Из свега реченог, постаје јасније, истиче даље Бадју, да је *задаток плеса да игра време унутар простора*, јер *догађај* иницира појединачно време на темељу сопствених номиналних фиксација. Управо зато и кроз именовање, праћење и исписивање догађај се обликује у некој ситуацији како пре тако и после, чиме време почиње да егзистира. Но, уколико је плес метафора за догађај пре имена он ипак не може узети учешћа у ово време које једино име може да инаугурише. На тај начин плес је одузет (*супстракција*) од временске одлуке, те у њему има нешто што претходи времену, плес је оно што суспендује време у простору.¹⁹

¹⁷ Уп. *Исто*, стр. 92.

¹⁸ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, стр. 61.

¹⁹ Уп. *Исто*, стр. 61, 62.

Сагласно претходним увидима, а према француском филозофу, истинско разумевање плеса се ипак не може изместити изван телесног домена његовог деловања, па би за његово разумевање било нужно успоставити *шест темељних принципа*. Наиме, и то је оно што је додатно занимљиво, поменути принципи указују на, како нам се чини, доминантан телесни аспект плеса, на чињеницу да је „плес *иманенција тела*, то јест тело које се представља изнутра у свом властитом покрету...”²⁰

У контексту наведеног занимљиво је да исходиште и полазиште ових принципа Бадју проналази међу Малармеовим стиховима и речима које су посвећене управо плесу, а поменути принципи су следећи: плес као 1. обавезност простора, 2. анонимност тела, 3. поништавајућа/избрисана свеprisутност полова, 4. супстракција од сопства, 5. нагост, 6. апсолутно гледање/зурење.

С обзиром на речено, а када је у питању *прва одредба* плеса, онда је јасно да је он једини међу уметностима који је ограничен простором, што није рецимо случај са позориштем. Плес је догађај пре именованја, док позориште није ништа друго до последица одигравања акта именованја. Уз то, код позоришта постоји текст, што имплицира именованје, односно захтев времена а не простора.²¹

Анонимност тела, као *други принцип*, разоткрива се као последица пред-именовања плеса. Тачније, плешуће тело, које је дошло до места, и опросторено је у неизбежности/претњи, јесте мишљење-тело. Овај принцип се испоставља као изузетно важан, истиче Бадју, јер плешуће тело никада није Неко; штавише, плешуће тело не имитира неки карактер или појединачност, оно не осликава ништа. Насупрот томе, и ту је кључна разлика, тело позоришта је увек ухваћено у имитацији, оно је детерминисано улогом. Са друге стране, плешуће тело нема никакву улогу, оно је амблем, знак појављивања/испољавања и као такво је опречно било как-

²⁰ Бадју, А./Трион, Н. „Између плеса и филма”, у: *Похвала позоришту*, Адреса, Нови Сад, 2014, стр. 56.

²¹ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, стр. 63.

вом облику експресије.²² Наравно, плешуће тело као екстериорно у својој интериорности долази заправо до места/пребивалишта како би се манифестовало то да мишљење, као истинито мишљење које раскида догађајно нестајање, постаје индукција имперсоналног субјекта, који не егзистира испред догађаја који га омогућава. То нам говори да се не може захватити субјект као „неко” јер је плешуће тело безимено, и оно се пред нашим очима рађа као „чисто” тело које игра.²³

Трећи принцип, заправо, садржи једну контрадикцију која влада између брисања/поништавања и свеprisутности тела и он, као и претходни, своје исходиште има у Малармеовој поезији. Штавише, овде је акценат на томе да плес указује на постојање два пола, тј. да су мушкарац и жена имена, док истовремено тај исти плес укида овај дуалитет, јер у његовом центру се налази спајање кроз игру полова и под тим се мисли наведена свеprisутност.²⁴ Дакле, „плес је у целости састављен од коњункције и дисјункције полних позиција. Сви његови покрети чувају њихов интензитет унутар путева чија круцијална гравитација уједињује – а потом раздваја – позиције ’мушкараца’ и ’жене’.”²⁵ Но, то све сугерише да раздвајајућа енергија полова упућује на то да ово кодирање служи као метафора за догађај као такав, метафора за нешто чије целокупно биће лежи у нестајању.²⁶

Четврти принцип се, као и сви ранији уосталом, базира на парадоксалном односу две Малармеове тврдње од којих прва сматра да „плесачи не плешу” док друга каже да је уметност плеса „поема ослобођена од било каквог прибора за писање”.²⁷ Из тога произилази да је плес незаписан, он нема трага, то је плес без плеса, не-плешући плес. Тако се заправо успоставља супстрактивна

²² Уп. *Исто*, стр. 64.

²³ Уп. *Исто*, стр. 64.

²⁴ Уп. *Исто*, стр. 64.

²⁵ *Исто*, стр. 65.

²⁶ Уп. *Исто*, стр. 65.

²⁷ *Исто*, стр. 65.

димензија мишљења, јер свака изворна димензија мишљења је супстраковано из знања у којем је конституисана. Стога, плес је *метафора за мишљење* тачно онолико колико упућује на то, у смислу тела, да је мишљење, у форми догађајног таласања, супстраковано од сваке преегзистенције знања.²⁸ Онај који плеше мора да заборави сопствено знање о плесу, јер поништава сваки знани плес зато што располаже са властитим телом као да је *поново измишљено*. На тај начин спектакл плеса представља тело које је супстраковано од сваког знања о телу.²⁹

На овај принцип се директно надовезује *пети* који се такође тиче тела које игра и при томе инсистира на *нагости* овог тела: „Тело плеса је суштински наго”.³⁰ Ова нагост, истиче Бадју, значи да плес као метафора за мишљење представља мишљење које се не односи ни према чему другом осим према самом себи, у нагости својег појављивања. Плес је мишљење без релација, он се не односи ни на шта.³¹ Тачније: „Ова нагост је круцијална. Шта каже Маларме? Он каже да плес ’нуди нагост твојих појмова’. Додајући: ’и тихо ће поново написати твоје визије’.”³²

Шести и последњи принцип се не бави плесом нити онима који плешу већ посматрачем/гледаоцем. Маларме, којег Бадју и овде следи, сматра да, попут плесача који је нико, исто тако и посматрач плеса, који је такође као судионик игре тела увучен у плес, мора бити имперсонализован, он ни у којем случају не може бити појединац који посматра.³³ Наиме, посматрач плеса треба да се одрекне свега у свом зурењу за разлику од неких других уметности, попут позоришта, где постоји захтев да гледалац учествује појудно у ономе што посматра. У том смилу плес није гледалиште/спектакл јер не може толерисати нетремично посматрање. Поглед

²⁸ Уп. *Исто*, стр. 66.

²⁹ Уп. *Исто*, стр. 66.

³⁰ *Исто*, стр. 66.

³¹ Уп. *Исто*, стр. 66.

³² *Исто*, стр. 66.

³³ Уп. *Исто*, стр. 67.

посматрача плеса мора да оприсутни везу која постоји између постојања и нестајања, истиче даље Бадју. Штавише, никада се ту не ради о пуком спектаклу, јер „плес је увек лажни тоталитет. Он не поседује затворено трајање спектакла, већ је уместо тога стално показивање једног догађаја у његовом току, ухваћеног у неодлучној еквиваленцији између његовог постојања и његовог ништавила. Само блесак погледа је овде одговарајући, а не његова испуњена пажња”.³⁴

Са излагањем шестог принципа обједињују се сви конститутивни моменти плеса, чиме се у исти мах стварају услови за завршне увиде у овај феномен, када је Бадјуова инестетика у питању. Наравно, плес је, по нашем аутору, и то нам је изузетно важно, једна *ефемерна уметност* и то због тога што он *нестаје у исти мах како и настаје*. Међутим, он исто тако баштини у себи најснажнији набој, потенцијал, вечности јер се ова не састоји у томе да се свагда остане исти, непроменљив, трајан, већ у тежњи да се иде преко оног појавног, да се гледа преко нестајања. Када блештави поглед посматрача ухвати нестајући покрет, гест плесача, онда га он захвата изван било какве сфере емпиријског и то гледање преко емпиријског ка вечности је заправо једини начин *чувања плеса*.³⁵

Па ипак, и поред свих инестетских квалитета плеса, ова уметничка форма је заправо *а-уметничка* по свом карактеру. То се да понајбоље објаснити уколико заједно са Бадјуом претпоставимо да је *позориште позитивна негација плеса* где не постоји нагост, већ само маска, костим. Тако се рађа суштински сукоб позоришта и плеса, а Ниче га је окарактерисао кроз неку врсту *антипозоришне естетике*. Са друге стране, код Малармеа је позориште једна супериорна уметност и овакав став француског песника подстиче

³⁴ Исто, стр. 67, 68.

³⁵ Уп. Исто, стр. 68.

Бадјуа да искаже свој крајњи суд о плесу, а то је да *плес* просто-на-просто *није уметност*.³⁶

Критички разматрајући горе наведену опсервацију Рансијер сматра да Бадју успоставља својеврсну аксиоматику плеса. За самог пак Рансијера, почетак плеса, као и рефлексija о њему, представља неку врсту ретроспективне *драматургије*. Таква *драматизација плеса* значи да тело које плеше, тј. које игра, мора бити постављено унутар одређене видљиве форме и унутар особеног хоризонта мишљења. На тај начин плес постаје специфична парадигма уметности што значи да, сходно овом аутору, позоришни моменат не само да не означава негацију плеса већ сачињава његову афирмативну суштину.³⁷

Но насупрот оваквим критичким тоновима, Бадју ипак инсистира на „сукобљеном” статусу две уметничке форме па у том смислу подсећа на Ничеа код којег влада погрешно веровање да доминира некаква заједничка мера између плеса и позоришта, која се мери с обзиром на уметнички интензитет, па се у односу на то и врши класификација уметности. Опречно томе, ако пођемо од Малармеа, који узгред буди речено не врши никакву класификацију уметности нити говори да је позориште супериорније над плесом, као и шест принципа плеса, можемо рећи да *плес није уметност јер он означава могућност уметности која је уклесана у телу*.³⁸ Објашњење ове својеврсне максиме о плесу, по Бадјуу, налази се у ставу да је плес оно што нам показује да је тело *способно за уметност*, што свакако не значи да се тиме ствара нека врста „уметности тела”.³⁹ У погледу односа тела и плеса, Бадју је и више него експлицитан: „плес покушава да покаже оно што је тело способно

³⁶ Уп. *Исто*, стр. 69. Овде нећемо залазити у врло интересантну релацију позоришта и плеса, а о чему Бадју посебно место посвећује у својој књизи *Похвала позоришту*.

³⁷ Уп. Rancière, J., *Modern Times. Temporality in Art and Politics*, Verso, London, 2022, стр. 65. и даље.

³⁸ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, стр. 69.

³⁹ Уп. *Исто*, стр. 69.

да уради. Он је поље испитивања не само изражајне снаге, него такође и онтологије тела. Он настоји да покаже иманенцију кретања, што је тело способно да уради као биће, како се поставља пред нас у свом бићу.⁴⁰

Плес стога навешћује уметничку способност тела па рећи да је тело, као такво, способно за уметност значи изложити га као *мисао-тело*. Не, подвлачи Бадју, као мисао која је ухваћена у телу, већ *као тело које мисли*. Управо се на тај начин и показује функција плеса као *мисао-тела* које себе показује у ознакама нестајуће могућности за уметност. Плес, сходно томе, обзнањује да је тело способно за уметност, тј. да може бити изложено као нативна/урођена мисао.⁴¹ У вези са тим, Рансијер подсећа да плес изражава *нагост појмова* код Бадјуа. Ту се више не образује као код Малармеа схема особена за појединачни „сан” песника који посматра. Заправо, у плесу се навешћује минимални модус чулне егзистенције Идеје као такве: „Јаз између *poiesis* и *aisthesis*, које представља одређивање ’модерне’ специфичности естетског режима уметности, налази на тај начин самог себе као ресорбованог/упијеног. Плес постаје манифестација једноставне наклоњености тела да дочекује пролазак неке идеје”.⁴²

Треба, такође, имати на уму да Бадју посебно стање, „емоцију”, неопходно за апсолутно и имперсонално сагледавање или посматрање плеса означава као *вртоглавицу*, јер се бесконачно појављује на скривен начин унутар коначног и видљивог тела. Тачније, уколико могућности тела, као могућности уметности, треба да изложе изворну или праву, односно урођену, мисао онда је ова могућност за уметност бесконачна, а самим тим и тело које плеше. Оно што је овде заправо вртоглаво јесте бесконачна могућност уметности, и то свих уметности, која је укореењена у догађају. Но, са друге стране, ова вртоглавица је *егзактна* јер се ради о огра-

⁴⁰ Бадју, А./Трион, Н. „Између плеса и филма”, стр. 57.

⁴¹ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, стр.70.

⁴² Rancière, J., *Aesthetics and its Discontents*, Polity Press, Cambridge, 2009, стр. 77.

ничавајућој прецизности која рачуна, која тиме осведочава бесконачност. Реч је, појашњава Бадју, о екстремној прецизности која разматра однос између покрета и не-покрета.⁴³ У том смислу, за њега цела историја плеса представља неку врсту обнављања односа између вртоглавице и егзактности. Ако је то већ тако, онда се таква историја своди на решавање проблема о томе шта ће остати виртуелно а шта ће се актуализовати у плесу. То се пре свега односи на *инвенције мисли*. Па ипак, плес није уметност већ ознака могућности тела за уметност, па онда ове инвенције веома помно и присно следују целокупну историју истине, укључујући на тај начин и историју оних истина које мисли уметност. Стога, ту постоје сасвим различите истине, односно случајни и многоструки догађаји мишљења. Плес, пак, присваја ову многострукост унутар историје, што захтева сталну прераспodelу у вези вртоглавице и егзактности.⁴⁴

Све у свему, данашње тело, по Бадјуу, способно је да показује себе као мисао-тело, што значи да није одвојено од нових истина. Сами пак плес ће ипак имати способност да проиграва изворне и догађајне теме ових истина, тј. неких нових вртоглавица и егзактности (тачности).⁴⁵ На тај начин плес увек остаје *ново име које тело дарује земљи*. У вези са тим, као пред-име истинâ, плес непрестано преименује земљу, што значи да земља може постати ваздух.⁴⁶ Све то говори, наглашава Рансијер, да за Бадјуа почетак уметности не може бити немушти језик већ он мора бити афирмативног карактера, јер „преображење земље у ваздух је *именовање земље*”.⁴⁷

Ако се добро погледа, постаје јасније да плес укључује и *ваздух*, као неку врсту *дисања земље*. Разлог за то лежи у томе што се

⁴³ Уп. Badiou, A., “Dance as a Metaphor for Thought”, стр. 70.

⁴⁴ Уп. *Исто*, стр. 70.

⁴⁵ Уп. *Исто*, стр. 71.

⁴⁶ Уп. *Исто*, стр. 71.

⁴⁷ Rancière, J., *Aesthetics and its Discontents*, стр. 78.

кључно питање плеса базира на односу између *вертикалности* и *привлачења* који улазе у плешуће тело и дозвољавају му да искаже своју парадоксалну могућност, а то је да су земља и ваздух способни да замене свој положај, да се прожимају, и то је кључни моменат због којег мишљење проналази своју метафору у плесу.⁴⁸ Плес, уз извесне одступнице речено, треба да буде способан да спроведе размену између земље и ваздуха а то је, можемо закључити заједно са Бадјуом, и његова најбитнија функција.⁴⁹

Литература

- Badiou, A., "Dance as a Metaphor for Thought", у: *Handbook of Inaesthetics*, Stanford University Press, Stanford, 2005.
- Бадју, А./Трион, Н., „Између плеса и филма”, у: *Похвала позоришту*, Адреса, Нови Сад, 2014.
- Бадју, А., „Тезе о позоришту”, у: *Жудња филозофије*, Медијска култура, бр. 9, Никшић, 2015.
- Batteux, Ch., *The Fine Arts Reduced to a Single Principle*, Oxford University Press, Oxford, 2015.
- Vujanović, A., „Misao koja ipak pleše; (a)теоријска разматрања филозофског текста 'Ples kao metafora misli' Alaina Badioua”, *TkH, časopis za teoriju izvođačkih umetnosti*, br. 16, Beograd, 2008.
- Ђурић, М., „Мишљење и певање у *Зарстустри*”, у: *Путеви ка Ничеу. Прилози филозофији будућности*, Службени лист СРЈ/Терсит, Београд, 1997.
- Fink, E., *Nietzscheova filozofija*, Centar za kulturnu djelatnost, Zagreb, 1981.
- Финк, Е., *Основни феномени људског постојања*, Нолит, Београд, 1984.
- Figal, G., *Aesthetics as Phenomenology. The Appearance of Things*, Indiana University press, Indianapolis, 2015.
- Nietzsche, F., *Tako je govorio Zartustra*, Mladost, Zagreb, 1975.

⁴⁸ Уп. Badiou, A., "Dance as a Metaphor for Thought", стр. 58.

⁴⁹ Уп. Бадју, А., „Тезе о позоришту”, у: *Жудња филозофије*, Медијска култура, бр. 9, Никшић, 2015. стр. 180.

- Поповић, У., „Зашто не естетика игре?“, у: *Годишњак Филозофског факултета у Новом Саду*, Књига ХЛП–2, Нови Сад, 2017.
- Роровић, У., „The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul“, *Kultura*, br. 161, 2018.
- Rancière, J., *Aesthetics and its Discontents*, Polity Press, Cambridge, 2009.
- Rancière, J., *Modern Times. Temporality in Art and Politics*, Verso, London, 2022.
- Huizinga, J., *Homo Ludens-O podrijetlu kulture u igri*, Naprijed, Zagreb, 1992.

Nebojša Banović

DANCE AND BODY: POSSIBILITY OF DANCE IN BADIOU'S INAESTHETICS

Summary

The work is aimed to enlighten understanding of dance within Badiou's specific mode of treating this artistic form which is given in its inaesthetics, that is utterly specific and subverse concept of aesthetics. Also, here we come from the perspective that dance as such is playing in the fullest of the sense of the word, and thus is being manifested in its clearest and the most explicit form. With quoted, the intention is to show that Badiou's philosophy of dance, guided by as Nietzsche's as well as Mallarme's reflexions, has distinguished body that is dancing, on one hand, pointing at the same time that dance and body, on the other hand, denote unique mode of thinking, more precisely, thinking / contemplating body defines itself as a possibility for art.

Key words: dance, art, inaesthetics, play, Badiou, thought-body, *Handbook of inaesthetics*.

Саша Грбовић

ЕСТЕТИЧКО СХВАТАЊЕ УМЕТНОСТИ ИГРЕ

Апстракт: Рад је посвећен испитивању феномена игре као уметности, односно плеса. У прилогу ћу покушати да теоријски приступим уметности игре као релевантном естетичком феномену анализом естетског предмета уметности игре, дакле самог уметничког дела игре, као и разматрањем продуктивног естетског акта уметника. Фокус рада је усмерен на филозофско-естетичке рефлексije које се баве разматрањем продукције уметничког дела игре, улоге коју имају тела играча и њихови покрети у извођењу дела, као и односом између кореографа и играча у стваралачком процесу.

Кључне речи: уметност игре, тело, играч, уметничко дело игре, продуктивни естетски акт.

Увод

У свом делу *The Fine Arts Reduced to a Single Principle* осамнаестовековни мислилац Шарл Бате (Charles Batteux) развија своју поделу уметности. Најпре узимајући у обзир трочлану поделу уметности с обзиром на њихову сврху или циљ, Бате разликује (1) *механичке уметности* које служе потребама људи, „које је изгледа природа напустила чим су се родили”¹, (2) *лене уметности* – чији

¹ Batteux, Ch., *The Fine Arts Reduced to a Single Principle*, Oxford University Press, Oxford, 2015., стр. 3.

је циљ задовољство и (3) уметности које су истовремено и корисне и изазивају задовољство. Бате прави даљу класификацију лепих уметности које обухватају музику, поезију, сликарство, вајарство и игру, док архитектуру смешта у трећу врсту уметности које настају из „и потребе и усавршене су укусом”. Лепе уметности с друге стране не настају из потребе да нам служе на неки користан и практичан начин, већ из „радости и других осећања која се јављају из изобиља и спокоја”².

Премда код овог осамнаестовековног аутора имамо афирмацију игре као једне од пет кардиналних уметности, у филозофско-естетичким рефлексијама уметност игре као да је искључена. „Ми данас не само да немамо филозофску традицију естетике игре, као особене филозофије уметности, већ ретко можемо пронаћи коментаре посвећене игри чак и у оним филозофијама које игру захватају у контексту других уметности”³. За разлику од појма игре који заузима веома значајно место у филозофској традицији и естетичкој рефлексији, игра као уметност, премда њен статус уметности није проблематичан, није тематизована и истраживана у великој мери у историји филозофске мисли.

Овај рад је посвећен испитивању уметности игре и уметничког дела игре, односно естетиком игре као филозофијом уметности плеса.⁴

У овом прилогу ћу приступити испитивању уметности игре с обзиром на њен предмет, тј. уметничко дело игре, и у вези са њим, продуктивни акт уметника. У складу са тим, разматраћу филозофско-естетичка становишта која захватају уметничко дело игре и његову продукцију. У поређењу са делима других уметнич-

² Исто, стр. 3.

³ Popović, U., „Zašto ne estetika igre?”, *Godišnjak Filozofskog fakulteta u Novom Sadu*, knj. XLII–2, 2017., стр. 61.

⁴ Узимајући у обзир да појам игре у филозофији није стриктно везан за уметност игре, на овом месту истичем једну термилошку назнаку да се у раду појам игре и појам плеса употребљавају синонимно. На тај начин, уметничко дело игре представља синоним за плесно дело, као што је уметност игре синоним за плес.

ких форми, у уметничком делу игре се сусрећемо са ситуацијом у којој је „средство изражавања уметничких идеја и намера уједно и физичко отелотворење самог уметничког дела у себи”⁵. Имајући у виду специфичну „природу” уметничког дела игре, поставља се питање да ли је тело играча које отелотворује и изводи у простору уметничку идеју и намеру кореографа пуко механичко средство за изражавање идеја? Анализа начина на који су тело и идеја повезани у једном делу уметности игре проблематизује питање ко ствара једно уметничко дело игре? Уколико претпоставимо да играч није само телесно средство за реализацију идеје, поставља се питање да ли можемо да говоримо о играчима као коауторима играчких дела?

У складу са ова два проблема, у раду ћу се бавити испитивањем и интерпретацијом одређених филозофско-естетичких становишта која разматрају улогу тела играча у уметничком делу игре и однос између продуктивног акта кореографа и потенцијалног продуктивног акта играча у погледу ауторства предмета уметности игре, са намером ближе спознаје и схватања идентитета и природе уметничког дела игре.

У првом делу рада проблему одређивања „улоге” тела играча у уметничком делу игре приступа се интерпретацијом становишта која заузимају критички став према позицијама које имају тенденцију да инструментализују и деперсонализују играча и његову „делатност” у извођењу дела.

Други део рада се односи на испитивање продуктивног акта играча у извођењу игре и разматрања у чему се он састоји, и истраживање могућности коауторства играча у стварању игре пратећи првенствено становиште аутора Пола Тома (Paul Thom).

⁵ Carr, D., „Thought and Action in the Art of Dance”, *The British Journal of Aesthetics*, 4, 1987., стр. 346.

Игра(ч) и тело

Ричард Шустерман (Richard Shusterman) спроводи истраживање питања како можемо да направимо дистинкцију између играча и уметничког дела игре које играч отелотворује и изводи. Истичући постојање тенденције филозофско-естетичких истраживања да се баве анализом естетског предмета, аутор изражава свој негативан став према интересовању усмереном искључиво на уметничко дело игре, које преовладава у естетици игре. „Иако је игра незамислива без неког тела које игра, она се ипак често схвата као не-телесна у свом карактеру.”⁶ Премда је очигледна међусобна повезаност тела и (дела) игре коју изводи, уобичајено је да се тело разуме на инструменталистички начин, а да се идентитет дела игре везује само за идеју која онда захтева телесно извођење. Шустерман указује на запостављено подручје истраживања у естетици игре које се односи на искуство самог извођача, односно играча и премешта фокус своје анализе на „отелотворене субјективности које играју”.⁷

Специфична „природа” уметности игре која подразумева једну интегрисаност и нарочиту повезаност дела игре и играча који га изводи, изазива потешкоће у анализи како естетског предмета игре (као крајњег „резултата”), тако и продуктивног естетског акта и рецептивног естетског искуства публике. Шустерман наводи да „тело играча изгледа представља суштински део самог дела”, афирмишући своју позицију да тело играча није само средство за продукцију естетског предмета игре, већ су његове „радње, са својим експресивним квалитетима, суштински део предмета”.⁸ Другим речима, тело играча чини неизоставан део уметничког дела игре. Поставља се питање на који начин се схвата улога (тела) играча, и

⁶ Popović, U., „The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul”, *Kultura*, br. 161, 2018., стр. 7.

⁷ Shusterman, R., “Dance as Art, Theatre, and Practise: Somaesthetic Perspectives”, *Midwest Studies in Philosophy*, 44, 2019, стр. 144.

⁸ Исто, стр. 145.

да ли они представљају само средства за извођење и реализацију дела игре, или је њихова улога у погледу акта извођења и стварања самог дела много значајнија.

У супротности са Шустермановим ставом, у естетици игре су заступљена и становишта у којима је присутна тенденција деперсонализовања и инструментализације (тела) играча, и која подразумевају одређивање истог само као средства за извођење/спровођење идеје, тј. кореографије. Хајнрих фон Клајст у “On the Marionette Theatre” афирмише став да је „игра чист покрет”⁹. У разговору између наратора и играча, наратор изражава радозналост поводом учесталих посета играча луткарском позоришту. Играч нуди разјашњење, наводећи да покрети лутака имају симетрију, мобилност, лакоћу и елеганцију већу него тело живог играча, управо јер су њихови покрети ослобођени свести. Предност механичког покрета лутке Клајст објашњава тиме што су „њихови удови оно што би требало да буду – мртви, чисти пендулуми који прате једноставан закон гравитације”¹⁰, истичући да је ово изузетан квалитет који не проналазимо код већине играча.¹¹ Одговарајући на скептичност наратора да механички покрети лутке поседују већу елеганцију од покрета живих играча, играч доноси закључак да се елеганција најбоље отелотворује у „телу” које није свесно. Кроз одговор играча Клајст формира одређену позицију у погледу подређене, инфериорне улоге играча у стварању и извођењу једног уметничког дела игре и његовог тела као једноставног средства које је најефектније за извођење играчког дела када је ослобођено мисли, па самим тим објективизирано и деперсонализовано.

⁹ Исто, стр. 151.

¹⁰ von Kleist, H., Neumiller, T.G., “On the Marionette Theatre”, *The Drama Review: TDR*, 16, 1972, стр. 24.

¹¹ Клајст наводи такође и интересантан увид, разматрајући покрете људи који због ампутације имају протезу за ногу. Премда узимајући у обзир извесна ограничења када је реч о игри у случају људи са протезом, он у њиховим покретима проналази могућност и способност за лакоћу и елеганцију која изазива изузетно естетско искуство.

Насупрот давању предности механичком и несвесном покрету, Дејвид Кар (David Carr) спровођењем компаративне анализе уметности игре, музике и позоришне уметности тј. драмског дела, испитује првенствено везу између мисли и радње у уметничком извођењу. Процес продукције драмског дела не зависи од извођења дела на исти начин као што је то случај са делом игре. Кар сматра да можемо да доживимо естетско искуство допадања и уживања драмске представе без обзира да ли смо гледали њено извођење, на пример, приликом читања драмског текста, узимајући у обзир да нису сви аутори драмских дела имали у виду њихово сценско извођење. Другим речима, чини се да кореограф више зависи од играча у погледу извођења и отелотворења самог дела, односно да су кореограф и играч тесније повезани у погледу „реализације”/ извођења дела него што је то случај са драматургом и глумцем. Изгледа као да драмски текст не захтева извођење на начин на који се чини да је извођење неопходно у случају уметничког играчког дела.

С друге стране, за разлику од драмског текста, чини се да музичко дело, слично једном играчком комаду, захтева извођење. Премда можемо да говоримо о музичком (нотном) запису једног музичког дела и нотацији као запису кореографије, чини се да драмски текст ипак поседује одређену независност од извођења у погледу изазивања естетског искуства перцептивног субјекта. С обзиром да је музика „суштински ствар звука пре него црних тачака на линијама”¹², Кар претпоставља да композитор музичког дела зависи од извођача на сличан начин као што кореограф зависи од играча.

Међутим, он илуструје на примеру музичке кутије са пластичном балерином која се окреће када музика свира, на који начин се музика и игра у погледу извођења и односа између композитора/ кореографа и извођача дела ипак разликују. Кар увиђа да компози-

¹² Carr, D., “Thought and Action in the Art of Dance”, *The British Journal of Aesthetics*, 4, 1987, стр. 346.

тор има на располагању друга „средства” за извођење музике, док кореограф зависи од играча. У случају музичке кутије, мелодију која се чује из кутије ми означавамо „дословно”¹³ музиком, док за пластичну балерину кажемо да игра само метафорички. „Укратко, пластичне балерине, аутомати или тренирани мајмуни не могу и не би требало говорити да играју у стриктном смислу на начин за који можемо да кажемо да машине праве или изводе музику.”¹⁴ Он закључује да је ово случај управо зато што игра не подразумева било какав покрет, већ „интенционални људски покрет; укратко, људску радњу или активност.”¹⁵ За разлику од других уметности, „у игри човек постаје уметничко дело. Игра карактерише и алегоризује људску душу као ослобођену од пуког живота; живот се у игри појављује као самоостварење и само-реализација – покрет који се самопроузрокује, а не покрет произведен неким спољним узроком.”¹⁶

Са намером ближег разумевања уметности игре и њеног предмета као естетског феномена, аутор Грејам Мекфи (Graham McFee) разматра шта је игра, односно шта одређени низ покрета чини баш игром, а не неком другом активношћу. Полазећи од претпоставке да је игра уметност, поставља се питање шта одређује једно уметничко дело игре у односу на друге не-уметничке активности? Другим речима, шта је то што један покрет чини играчким или плесним покретом? Претпоставимо да не могу да постоје „покрети који могу да се појаве само у делима игре, а да се никад не појаве још негде”¹⁷, с обзиром да је могуће да идентичне покрете једног комада игре замислимо и као део неке друге активности или у неком другом контексту, као што је гимнастика или дечије играње. „Ни један образац покрета неће, сам по себи, бити једин-

¹³ Исто, стр. 347.

¹⁴ Исто, стр. 347.

¹⁵ Исто, стр. 347.

¹⁶ Colebrook, C., “How can we tell the Dancer from the Dance?: The Subject of Dance and the Subject of Philosophy”, *Topoi*, 24, 2005., стр. 8.

¹⁷ McFee, G., *Understanding Dance*, Routledge, London, 1992., стр. 49.

ствено карактеристичан за игру”¹⁸. Такође, у игри се не ради ни „’само’ о секвенци покрета таквих да може да их изведе машина или мајмун једнако добро као човек”¹⁹. Оно што Мекфи уочава да је својствено за људске покрете је намера, односно за покрете играча *уметничка* намера која им је „уметнута”. У складу са тим, аутор уочава потребу да направи терминолошку „дистанцу” којом би означео адекватан начин говора о игри с обзиром на захтев да се ради о људској делатности, опредељујући се да игру разматра користећи појмове радње или активности пре него покрета.

Ауторка Сондра Х. Фрејли (Sondra H. Fraleigh) прати тезу да је проблем дуализма у уметности игре и тенденција да се тело инструментализује и схвата само као механичко средство за спровођење идеје, присутна захваљујући Декарту и његовом становишту о души и телу као раздвојеним ентитетима. Фрејли показује да је дуалистичка теза која одређује тело на инструменталистички начин као инфериорно, штетна не само за теоријско разумевање уметности игре, већ и за саму педагошку праксу у игри. „Последица дуализма је да подстиче све више уобичајен став да је учење играча само тренинг тела, једноставно схваћена као физичко”²⁰. Она објашњава да је искуство игре пре свега људско искуство у ком се играч у потпуности испољава и обликује, па самим тим уметност игре подразумева „комплетну” особу, њен умни и телесни део, „особу као тело које мисли, не ум који командује нечим што је од њега одвојено, а назива се тело”²¹.

Улога играча у стварању уметничког дела игре

Са разматрањем проблема односа тела играча и игре коју игра, отвара се питање о томе ко је стваралац уметничког дела игре

¹⁸ Исто, стр. 51.

¹⁹ Исто, стр. 56.

²⁰ Fraleigh, S. H., *Dance and the lived body: A descriptive aesthetics*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, Pennsylvania, 1987., стр. 11.

²¹ Исто, стр. 9.

и да ли можемо да разматрамо играче као коауторе дела игре, заједно са кореографима? Уколико активност играча у игри сматрамо ослобођеном свести и било какве намере (играча) и тело посматрамо само као средство за извођење уметничке намере и идеје кореографа, јасно је да је онај ко ствара уметничко дело игре кореограф. „Када је тело прогнано из игре и проглашено само као њен инструмент, нема потребе да субјекат игре буде особа која игра, то је сада њихова душа. Субјекат игре сада може да буде аутор игре, творац њене идеје која треба да се отелотвори путем тела као инструмента – и то тело не мора да буде тело једне исте особе.”²² Међутим, одређени аутори који не заступају инструменталистичку тезу тела у игри уочавају могућност да играч/извођач дела уноси нешто аутентично своје у само дело током извођења. „Не можемо да претпоставимо да кореограф усађује своје дело у тело играча на начин на који др Копелијус обучава механичку лутку.”²³

У свом супротстављању механицистичком и инструментализованом схватању покрета у игри, Дејвид Кар одређивањем покрета у игри као интенционалног, људског покрета покушава да разјасни специфичан однос између кореографа и играча у стваралачком акту самог уметничког дела игре. Он истиче да суштину или значење уметничког дела игре не проналазимо у глави кореографа, у некаквим „психолошким епизодама ума кореографа које стоје у релацији само екстерно или каузално са физичким покретима игре”²⁴. Кар истиче да су намере и физички покрет у игри повезани на унутрашњи начин, „намере су инхерентне у покрету”²⁵. На овај начин он схвата игру као активност која подразумева интенционалне радње, не само пуки низ покрета. Само у извођењу игре, а не у мислима кореографа, се изражава суштина те игре. Другим речима, у игри се не ради само о некаквом крајњем резултату или

²² Popović, U., “The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul”, стр. 406.

²³ Thom, P., “On Dancers as Coauthors”, стр. 137.

²⁴ Carr, D., “Thought and Action in the Art of Dance”, стр. 352.

²⁵ Исто, стр. 352.

продукту идеје кореографа у коме је тело играча само средство за реализацију и извођење те идеје, већ се у извођењу једног уметничког дела игре ради о отелотворавању уметничких намера које не могу да постоје одвојено од извођења играча.²⁶

Са намером утврђивања шта чини јединствени идентитет једног уметничког дела игре, Мекфи прати тезу о неопходности нотације или записа дела. Нотација пружа могућност „ограничења” интерпретације играча која мора да је задовољи, а свака извођачка интерпретација која то не успе је одређена као „неприкладна или нетачна интерпретација”²⁷. На овај начин запис „фиксира” карактеристике које су суштинске за идентитет једног дела игре, па тако можемо да видимо и препознамо које „карактеристике извођења типично пружа интерпретација извођача”²⁸. Премда Мекфи сматра да је активност која одликује игру као људска активност интенционална, он пориче да интерпретације извођача уметничког дела поседују креаторски аспект, односно као аутора уметничког дела игре (и музике) подразумева само кореографа (или у случају музике композитора).

У свом одговору на критички настројен став Мекфија према могућности креативног доприноса играча у погледу стварања самог дела, Пол Том (Paul Thom) нуди једно решење које представља и објашњење структуре уметничког дела игре.

Можемо да направимо разлику између извођења (*performances*), и дела за извођење (*works for performance*) који су међусобно повезани.²⁹ Дело за извођење и извођење заједно чине изведено дело (*performed work*)³⁰ које представља целокупно дело игре које ми као публика посматрамо и естетски доживљавамо. Премда можемо да замислимо дело за извођење независно од

²⁶ Исто, стр. 352.

²⁷ McFee, G., *Understanding Dance*, стр. 103.

²⁸ Исто, стр. 103.

²⁹ Thom, P., “On Dancers as Coauthors”, стр. 139.

³⁰ Исто, стр. 139.

самог извођења играча (на пример, као запис или нотацију), оно је недовршено без извођења (играча), и само њихова интегрисаност и коприсутност у изведеном делу игре га чине целовитим. Кад извођење превазилази дело за извођење говоримо о извођачкој интерпретацији дела.³¹ Уколико овако посматрамо једно целовито дело уметности игре, чини се да се отвара могућност за двојни продуктивни акт дела игре. С једне стране, стваралачки акт кореографа би се односио на продукцију дела за извођење, док би играч могао да се посматра као стваралац извођачког дела изведеног дела. Поставља се питање под којим условима играч може да постане стваралац извођења, односно коаутор изведеног дела? Позивајући се на Гаутову дистинкцију између колаборатора и коаутора, Том наводи два услова које Гаут истиче да би неко могао да се сматра коаутором уметничког дела. Коаутор мора да (1) допринесе *уметничким* квалитетима дела и (2) да има контролу над целим делом³². Имајући ово у виду, Том закључује да „допринос играча може да буде уметнички, и може да допринесе изведеном делу као потпуном”³³. Другим речима, делује да „удео” играча у погледу уметничког квалитета или вредности дела није занемарљив и да можемо да допустимо могућност да само извођење уметнички обогаћује и уздиже дело за извођење, иако аутор тог доприноса није кореограф, већ играч.

Закључна разматрања

Изгледа да када узмемо у обзир анализу естетског предмета игре као изведеног дела које се састоји од повезаности два интегративна дела – једног за који је „задужен” кореограф и који представља идеју, тј. осмишљену кореографију и другог који подразумева извођење, (ре)интерпретацију, отелотворење кореографије у

³¹ Исто, стр. 139.

³² Исто, стр. 134.

³³ Исто, стр. 140.

простору који реализује играч, долазимо до увида о специфичној интегрисаној, комплексној природи саме игре.

У иницијалној компарацији уметности игре са другим уметностима сликарства, књижевности, вајарства и музике, разлика између уметника (извођача/аутора) и уметничког предмета делује јасније. С обзиром на статус игре као уметности, можемо да претпоставимо да кореограф и играч такође завређују статус уметника. Разлог зашто је претходно поменути дистинкцију теже разјаснити у случају игре делује да се крије у структури самог дела игре, тј. у релацији између дела за извођење и извођења. Премда и у музици можемо да говоримо о делу за извођење-извођењу-изведеном делу (као двоструком предмету који се састоји из извођења и дела за извођење), због специфичности „захтева” игре да се дело за извођење „ослободи”, отелотвори кроз тело играча, а затим и специфичности људске интервенције (играча и кореографа) у уметничком стваралачком процесу увиђамо проблем разјашњења ко заправо игра. Анализирајући игру увиђамо да се ради о међусобно интегрисаном, нераздвојном односу прожетости извођења играча и дела кореографије. Премда постоји одређено слагање да кореографско дело условно речено одређује извођење играча, делује да је однос узајаман, и да је дело кореографа такође на одређени начин условљено кретањем тела играча, па самим тим говоримо о интерпретацији извођача. Питање које се отвара јесте у коликој мери и на који начин је уметничка намера (не она која је свакако имплементирана у кореографско дело чији је аутор кореограф) ослобођена и у отелотворењу дела кроз активност играча у извођењу. Даље испитивање феномена игре као плеса не само што има тенденцију да допринесе ближем разумевању начина постојања уметничког дела и извођења или перформанса, као и комплексности продуктивног акта уметника и естетског искуства посматрача, већ у случају игре утиче и на саму праксу. Стриктна инструментализација тела играча у теоријском смислу има последице на саму педагошку праксу у контексту односа између кореографа и играча и образовања играча, занемарујући игру као људску делатност и

активност у којој се играч у потпуности формира, како телесно, тако и умно.

Литература

- Batteux, Ch., *The Fine Arts Reduced to a Single Principle*, Oxford University Press, Oxford, 2015.
- Carr, D., “Thought and Action in the Art of Dance”, *The British Journal of Aesthetics*, 4, 1987.
- Colebrook, C., “How can we tell the Dancer from the Dance?: The Subject of Dance and the Subject of Philosophy”, *Topoi*, 24, 2005.
- Fraleigh, S. H., *Dance and the lived body: A descriptive aesthetics*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, Pennsylvania, 1987.
- McFee, G., *Understanding Dance*, Routledge, London, 1992.
- Popović, U., “The Subject of Dance: Dance Between Body and Soul”, *Kultura*, br. 161, 2018.
- Popović, U., „Zašto ne estetika igre?”, *Godišnjak Filozofskog fakulteta u Novom Sadu*, knj. XLII–2, 2017.
- Shusterman, R., „Dance as Art, Theatre, and Practise: Somaesthetic Perspectives”, *Midwest Studies in Philosophy*, 44, 2019.
- Thom, P., “On Dancers as Coauthors”, *Midwest Studies in Philosophy*, XLIV, 2019.
- von Kleist, H., Neumiller, T. G., “On the Marionette Theatre”, *The Drama Review: TDR*, 16, 1972.

AESTHETIC UNDERSTANDING OF THE ART OF DANCE

Summary

In this paper, I will explore the phenomenon of dance as an art. I will try to take a theoretical approach to the art of dance as a relevant aesthetic phenomenon, through the analysis of the aesthetic object of the art of dance, i.e. dancework itself, as well as by considering the productive act of the artist(s). The paper is focused on the philosophical-aesthetic reflections that examine the production of the artworks, the role of the dancers' bodies and their movements in the performance of the danceworks, as well as the relationship between the choreographer and the dancer in the creative process.

Keywords: dance, body, dancer, dancework. productive aesthetic act.

Јадранка Божић

ФАНТАСТИКА У КЊИЖЕВНОМ КОНТЕКСТУ

Апстракт: Фантастично је естетска вредност упућена на игру и, на одређен начин, оличење је нагона за игром. Фантастика је несумњиво поникла из дубина митске свести и снова, прешла (је) потом у фолклор, а затим у прва поетска сновиђења. Као антрополошка духовна појава првог реда, фантастика је израз и остварење потребе за друкчијим; то критичко, алтернативно, оспоравајуће, па чак и превратничко својство заједничко је фантастици и миту (наиме, обоје желе промену и различитост). У жижи нашег интересовања су прозна дела романтичарске фантастике (Хофман, По, Нервал) и митолошки роман 20. века (Џојс, Ман, Кафка, Фокнер, Хесе, Борхес, Маркес). „Нова митологија” романтичара, коју је најдоследније остварио Хофман, била је једна од карика које воде митологизму у роману 20. века. Треба нагласити играчки, апсолутно непредвидљив елемент у стварању најбоље фантастике која обухвата како фантастику снова, делиричну и поетску фантастику, тако и ону названу фантастика реалности.

Кључне речи: фантастика, фантазија, игра, естетика, мит, антропологија, књижевност.

Појам игре

„У стварном времену, у историји, кад год му се укаже више могућности, човек се одлучује за једну, одбацујући и губећи остале; али то се не догађа и у двосмисленом времену уметности које личи на време наде и време заборав.” (Борхес)

Игри се може приступити из угла различитих научних и филозофских дисциплина, као и уметности. Једна од њих је свакако и естетика. Више естетичких појмова директно или индиректно је упућено на игру: то су, на пример, фантазија (уобразиља, измишљање), естетски доживљај и укус, подражавање и стваралаштво и многи други, док се исто тако може рећи и да све уметности своје порекло имају у прастарој ритуалној игри. Естетске вредности попут комичног, лепог, сентименталног, фантастичног, чудесног, моћног, суптилног и других такође су упућене на игру и на овај или онај начин оличење су човекове друштвености и нагона за игром. Отуда се може рећи да је игра не само један од појмова естетике, него базични естетички појам.

Ми ћемо се у нашем раду бавити фантастиком и фантастичним као естетским вредностима присутним у литерарном контексту. Фантастика је од почетка везана, начелно, за уметничке медијуме. Уметност једина необавезну игру маште може да претвори у (естетску) истину; она од измишљеног прави стварно, а од непостојећег живо и непромењиво.

Нема сумње да свест о игри потиче од искона. Игра као специфични космички покрет и елементарна функција постојања, онтички је усађена, у виду природног нагонског импулса, у човеково стваралачко биће и његов свеколики израз. Још је Хераклит уочи значај феномена игре као њене симболичке, универзално-светске важности када је у једном свом фрагменту рекао да је „време дете које се игра размештањем камичака” (Б 52). Платон у „Атињанину” каже: „Зар ова весела игра нема свој почетак у природној навици сваког живог створења да скаче. Човек, тако рекосмо, има осећај за ритам и он је створио игру и дао јој одређени облик. А како мелодија подстиче и буди ритам, то јединство (ритма и мелодије) ствара хорску игру и игру уопште”.¹

„Човек се игра само онда када је у пуном значењу речи човек, и он је само онда човек када се игра” – пише Шилер. Еуген Финк

¹ Види: Керковић, А., *Филозофи о телу и духу*, 2004.

феномен игре посматра антрополошки, као један од пет основних феномена људског постојања, поред смрти, рада, владавине и љубави. Ставом да је „игра с оне стране сврхе”, Финк се сасвим приближио Кантовом разумевању уметности, дакле и Шилеровом појму игре као безинтересног феномена. Финк је показао како се „прави играч игра само да би се играо”, додавши како „радост игре није само радост у игрању него радост *ради* игре, радост ради чудновате мешавине стварности и нестварности”. Огроман је фондус, како он каже, „објективирани маште који се наталожио у људским играма.”²

Већ код Канта сусрећемо игру као једну од средишњих категорија естетике, њено поимање у смислу њене сврховитости без сврхе и ослобођене служења и одговорности другоме, осим самој себи. Тако игра, маштом подстакнута, постаје слободна активност без циља, која истина има своја посебна правила, допада се и пружа задовољство. И тек много касније, Гадамер ће игру одредити као „сам начин битка уметничког дела”.

Почеци савремених истраживања феномена игре сежу до почетка 20. века и до дела Јохана Хуизинге „*Homo ludens*”. „У настанку свих великих облика колективног живота налази се, крајње активан и плодан, фактор игре. ... Поезија је рођена у игри и наставља да живи од облика игре. Мудрост и наука испољиле су се у светим играма такмичења. Једном речи, у својим првобитним фазама култура је игра-на.” Према Хуизинги, култура се рађа кроз игру јер је игра стваралачки импулс, слобода, проналазачки дух, машта и дисциплина у исто време.³ Он је описао игру као слободну и смислену активност која сама себи даје смисао и која је просторно и временски изолована од практичног, свакодневног живота; „Игра се премеће у збиљу, збиља у игру и она се може уздићи у висине лепоте и светости где збиљу оставља далеко под собом.”⁴

² Финк, Е., *Основни феномени људског постојања*, 1984, стр. 298.

³ Види: Марић, С., „Игра и збиља”, предговор књизи Р. Кајоа, *Игре и људи*, 1979.

⁴ Hojzina, J., *Homo ludens*, 1970, стр. 13.

Појам игре дотиче се и метафизике, онтологије и епистемологије, али пре свега се тиче естетике и антропологије. Сретену Петровићу се чини да се „принципи онтологије игре налазе у сваком аутентичном чину човека, свакако, осим уметности, и у тзв. озбиљним доменима духа, у науци, филозофији, митологији, у обреду, спорту, моралу”.⁵

„Кретање које је игра нема неки циљ у којем се завршава, већ се обнавља у сталном понављању.”⁶ Игра има метафорички, алегорички и симболички карактер, највише је форма уметности. Игра, и сама загонетна, стваралачком имагинацијом партиципира у бескрајном и слободном, креативном комбиновању с идеалним могућностима што се кроз њу претварају у стварне. Она је самостална и аутохтона, кретање с лакоћом, без сврхе и напора, попут природног тока. У најдубљем пориву израза дела уметности, па тиме и уметности као такве у целини, евидентно стоји одређена самодоволна, загонетна и чудесна игра. Уметност је рођена у игри и из игре.

Ниче је очито с добрим разлогом тврдио да у невиној игри детета и уметника лежи сама структура космоса, битак света и смица његовог опстанка.

Фантастика и фантазија

„Фантастика је духовна дисциплина која свагда најлакше прелази преко понора што свет духа дели од света твари; чудо је њена срж, машта (фантазија) њен замах.” (П. Палавестра)

У творењу игре суделује машта (фантазија) као људска моћ без које би, по речима Еугена Финка, „наше постојање било неутешно, остало без стваралаштва. Иако се провлачи кроз сва подручја људског живота, она (фантазија) на привилегован начин станује у игри.” Према Финку, човек је током целог живота „одређен и

⁵ Петровић, С., „Нацрт за једну онтологију игре”, у: Жунић, Д. (прир.) *Игра*, стр. 33.

⁶ Гадамер, Х. Г., *Истина и метода*, 1978, стр. 133.

обилежен игром унутар које јест, и која га чека, којој иде у сусрет, кретао се он куда год му драго.”⁷

По речима Андре Бретона, „фантастично је скоро увек у категорији измишљотина без последица, док чудесно светли на крајњем врхунцу животног кретања и обухвата читаву осећајност.” „Чудо одражава скуп изузетних и невероватних појава које представљају основне опруге фантастичних прича.”⁸

Као антрополошка духовна појава првог реда, фантастика је израз и остварење потребе за друкчијим; то критичко, алтернативно, испоравајуће, па чак и превратничко својство заједничко је миту и фантастици (наиме, обоје желе промену и различитост). Појам фантастичног одређује се односом према појмовима стварног и имагинарног. Миодраг Павловић постулира постојање посебног литерарног сензибилитета за фантастику који почиње да се испољава рано, упоредо са имагинирањем мита. Фантастику, по њему, свакако не треба бркати с фантазијом (уобразиљом) уопште.

Фантастика у начелу остаје затворена у своју сопствену нарацију или представу, њена симболичност је недоречена; заправо је непреводива на дискурзивни језик. Фантастика мора да остане да лебди, и као форма нарације и као склоп значења. Фантастика има своје „нешто” с којим се игра, и без којег је незамислива – фантастика је уметност неког међупростора.⁹

Фантастика ослобађа и подстиче алтернативну свест о другој, разиграва машту која тежи за тим да помери и измени сваки устаљени поредак и да поред постојећег, појавног света, којим није задовољна, изгради један други и друкчији свет човека. И онда кад је најчистија као игра метафизичког духа, модерна фантастика и кроз голу естетску апстракцију може да подстакне потребу за алтернативом. ... Пројекција другог света као естетска иманенција

⁷ Финк, Е., *Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre*, 1979, стр. 11.

⁸ Мабиј, П., *Огледало чудесног*, стр. 23.

⁹ Павловић, М., „Фантастика у антрополошком кључу”, у: *Српска фантастика*, САНУ, 1989, стр. 6.

фантастике, с којом нарочито рачуна модерна књижевност, објективно значи више од игре, ма колико да и сама игра може бити ослобађајућа. ... Свака истинска фантастика дубоко је укореењена у људско искуство – имагинативно, подсвесно или визионарско. Фантастика може да задовољи стваралачку потребу за игром, али она није ни празна игра ни облик заборав; у данашње време она је све више форма критике владајуће идеологије, естетска форма алтернативне свести која може да буде чак и субверзивна.¹⁰

Фантастика има моћ да превазилази стешњеност појавног света, да естетски преображава све што пружа јава, да искорачује изван доступног и да руши правила организованог мишљења. Фантастика није ни гажење ни одбацивање Разлога, већ средство његовог прочишћења. Иако на изглед с оне стране видљивих земаљских закона, фантастика не ствара хаос него један друкчији поредак који има своју логику, свој морал и свој смисао. Њена је сврха да подстакне и уобличи човеково исконско право и неугасиву потребу за променом, за другим и друкчијим, макар и нестварним светом, да ослобађа машту и да помоћу ње помера зидове тесног, стегнутог и намрштеног света принуде, грубости, животарења без духовне радости и игре. Фантастика отвара дијалог између *ове* и *оне* стварности и хуманизује све што човеку бива доступно: небо и доњи свет, необична бића, чудесна збивања. ... Фантастика човеков свет чини пространијим и разноврснијим, даје му више различитих пресека и плурализује унутрашње путеве до спокојства и растерећења. При том фантастика својом ничим ограниченом имагинацијом може да постигне врло високе естетске вредности, какве досеже најчистија уметност. Фантастика прелази преко свих медијских граница и отвара главна врата за излазак људског духа из крлетке омеђеног времена и затвореног простора.¹¹

¹⁰ Исто, стр. 9, 27–28.

¹¹ Палавестра, П., „Одlike српске фантастике”, у: *Српска фантастика*, САНУ, 1989, стр. 29–30.

Владета Јеротић дефинише фантастику као способност сликовитог и симболичног представљања и замишљања (измишљања) предмета или догађаја, у прошлости виђених и доживљених, или никад виђених и доживљених, створених уобразиљом (имагинација, машта, фантазија), са циљем испуњења жеља, превазилажења природних закона и сједињења супротности. За Јеротића, фантастика је суштина људског бића, нешто универзално и одувек постојеће и зато се разилази с Цветаном Тодоровим за кога она постоји једино у литерарном роду, као његова тематско-структурална конкретност (а шта ћемо са фантастичним сликарством?!)¹²

У човековој неодлучности и често доживотној збуњености у разумевању вечних парова супротности реално-надреално и рационално-ирационално, природно дата могућност човека да сања, да ствара митове, односно да испуњава празан, али од некуд увек присутан религиозни архетип одређеним садржајима и, најзад, његова стваралачка способност имагинације да производи фантастично и фантастику, представља исто толико неопходну функцију одржавања живота, као и остали нагони самоодржања. Ова функција врши и компензаторну и слободно-стваралачку улогу.¹³

Фантастично у књижевности

„Тек, у сваком случају сматрам да људска уобразиља није измислила ништа ново чега већ не би било у овоме или у другим световима, и ја нисам могао да сумњам у оно што сам тако разговетно видео.” (Жерар де Нервал)

Још од освета цивилизације, од првих векова свог поимања себе у свету и света у себи, човек је поступно и све извесније откривао да је тзв. стварност коју је живео само део једне наслућујуће животне свеукупности чији моћни токови тутње кроз појединачне

¹² Јеротић, В., „Компензаторна и стваралачка улога имагинативног у животу човека”, у *Српска фантастика*, САНУ, 1989, стр. 33–34.

¹³ Исто, стр. 35.

животе, без које се не може схватити оно што се обухвата појмом персоналитета. Фантастика је несумњиво поникла из дубина митске свести и снова, прешла потом у фолклор, а затим у прва поетска сновиђења. За Миодрага Павловића „фантастика (је) само огранак фантазије која је на делу у миту, ... само посебан случај „митског мишљења””¹⁴

Разлике између митског и фантастичног могу се назначити у основним цртама, али се не морају оштро повлачити. Кад се митски елементи нађу у књижевном предању, већ су изгубили нешто од своје сакралне битности, улазе у ред нових законитости. С друге стране, фантастика је везана од почетка за уметничке медијуме; она се у књижевном делу налази у извесној предности над митским, јер у књижевности налази и потврђује своју природу, док митско у књижевности по правилу губи нешто од своје природе. Исто тако, митско и фантастично егзистирају упоредо, како у творевинама народног усменог предања, тако и у делима писане књижевности.

Митска димензија уметничког дела је нешто што се мора објашњавати, тумачити, што неминовно подлеже поређењима и антрополошкој експертизи; присуство фантастике, пак, очевидно је већ при првом читању, оно је елементарна чињеница, литерарни сензибилитет је својствен фантастици.

У наше доба, на врхунцу технолошке ере, Разум и Разлог доспели су до ивице тајанства, до тачке иза које постоји и опстојава само гола Машта. Фантастика нарушава монистичку структуру човековог света и подстиче га на стваралачку пустоловину изван утврђених и крутих мерила стварности, која се у књижевности, у причи, бајци, епу, руше и премештају као од шале.¹⁵

Новија истраживања поетике фантастичне књижевности проширила су ранију поставку да фантастика, ако хоће да буде и

¹⁴ Павловић, М., „Фантастика у антрополошком кључу”, у: *Српска фантастика*, САНУ, Београд, 1989, стр. 5.

¹⁵ Павловић, М., исто, стр.10.

остане фантастична, не може имати никакав други смисао и значење, никакву сврху, јер је у њеној природи да буде слободна и неинтенционална, лишена сваког циља који би се остваривао изван ње саме. Дошло се до закључка да се фантастици, као можда најизразитијој и најсложенијој антрополошкој форми духовне културе, мора признати њен спознајни карактер: улазак у човеков унутрашњи свемир као ризницу имагинације, у простор који је свим видовима и садржајима искључиво људски. То критичко, алтернативно, оспоравајуће, па чак и превратничко својство фантастике и мита, пронађено је још код Платона, који је у „Држави” захтевао да се митотворци пажљиво надзиру.¹⁶

Поникла из прастарих веровања у натприродна бића и у човекову моћ да их умилостиви и влада њима, фантастика, као и књижевност, сведочи о вечитој људској жеђи за чудесним, непознатим. У жижи нашег интересовања су прозна дела романтичарске фантастике (Хофман, По, Нервал) и митолошки роман 20. века (Џојс, Ман, Кафка, Хесе, Фокнер, Борхес, Маркес).

Расцветовање фантастичне књижевности у 19. веку било је одговор и компензација позитивизму. То потврђују и речи Цветана Тодорова: „Деветнаести је век живео у метафизици стварног и имагинарног, и фантастична књижевност није ништа друго до грижа савести позитивистичког 19. века.”¹⁷ „Нова митологија” романтичара, коју је најпоследније остварио Хофман, била је једна од карика које воде митологизму у роману 20. века. Као златно доба фантастичне књижевности обично се узима раздобље од краја 18. до краја 19. века.

Треба нагласити *играчки*, апсолутно непредвидљив, у неку руку заиста слободан елемент у стварању најбоље фантастике која обухвата како фантастику снова, делиричну и поетску фантастику, тако и ону названу фантастика реалности. (Подела Милице Николић). У њој се могу јасно назрети архетипски садржаји

¹⁶ Исто, стр. 28.

¹⁷ Тодоров, Ц., *Увод у фантастичну књижевност*, 1987, стр. 171.

из колективно несвесног ствараоца. Таква је фантастика Блејка, Поа, Хофмана, Нервала („Аурелија”), Мопасана („Орла”), Гогоља („Дневник једног лудака”), Достојевског („Сан смешног човека”). Закључак је код ових писаца фантастике: човек жуди за вечношћу, а до ње је могуће стићи само путем преображаја. До преображаја се долази натприродним путем или уз помоћ натприродних бића. Романтичарска приповетка 19. века разара материјалистичко-позитивистичку парадигму, афирмише мрачне силе Хада.

Романтичарска фантастика обновила је читаву средњевековну галерију виших сила, анђела, демона, вештица, вампира и вукотлака. Ова имагинарна упоришта у која се песнички дух склањао пред налетима просветитељских мисли, још увек су почивала на основама прадревних народних веровања, окултних наука и теолошких учења. Треба рећи да се права фантастика, она коју писали Ахим фон Арним, Едгар Алан По, Жерар де Нервал, па и Ги де Мопасан, изједначује са митским прасликама у својим најдубљим слојевима, никада на површини. Страва коју она буди је ирационалне природе.

Сложени проблем митологизма романтичара размотрићемо најпре на стваралаштву Е. Т. А. Хофмана (1778–1822), који је нарочито занимљив због својих покушаја митологизације животне прозе. Он је први у целокупној европској књижевности поетизовао она чудовишна искуства, самовољу и тиранисања у бирократској служби и војној хијерархији. Његова неисцрпна машта морала је да преобрази ту сувоћу само да би психички могла да издржи прозаичност чиновничког пословања. Његова уобразиља је од бирократског мученика створила хероја, од његовог претпостављеног – чаробњака митског света, а од административно-бирократског гушења и стеге – митски сукоб човека и надземаљских сила.

Најоригиналнија је код Хофмана („Златни лонац”, „Принце-за Брамбила”) фантастика свакодневног живота која се развија на темељу максималног узајамног прожимања чудесног и свакодневног. У његовом стваралаштву фантастика се испољава пре свега

као баснословност, бајколикост, коју прате шала, хумор, иронија. Схватајући мит претежно естетски, Хофман и други романтичари не одвајају оштро бајку од мита, те се кроз бајку, у којој се приповеда о судбини појединих јунака, често показује некакав глобални митски модел света.

Хофманова фантастика, по мишљењу Зорана Глушчевића, очигледно има симболички значај, процес њеног настајања је чисто субјективне, психолошке природе и представља способност нашег духа да, служећи се објектима из инвентара „примитивне” митологије и мишљења, деформише спољни свет у складу са својим сопственим утисцима.¹⁸

Романтичарска фантастика, коју најбоље репрезентује баш Хофман, извршила је битан утицај на митологизам у књижевности 20. века. Овде треба посебно истаћи особине као што су: синтеза различитих митолошких традиција, бескрајно понављање и дублирање јунака у простору (двојници), а нарочито у времену (јунаци вечно живе, умиру и ускрсавају или се утеловљују у новим бићима). Основни смисао понављања и двојништва у делима романтичарске фантастике, нпр. Хофмана, није толико у општем изједначавању, колико у раздвајању личности или придруживању тајанственој највишој супстанци, доброј или демонској, која постепено управља светом и судбином. Мотив двојништва реализовали су, и то свако на свој начин, Хофман, По, („Вилијам Вилсон”, „Пад куће Ушер”), Нервал, Андерсен, Гете, Достојевски, Вајлд, Борхес.

Једна од великих тема Едгара Алана Поа (1809–1849) је смрт, а најузвишенија је тема „смрт красне жене” („Лигеја”, „Морела”, „Елеонора”, „Анабел Ли”). Поов универзум је затворен, у њему нема будућности, влада апсолутно мировање. Попут сабласног брода („Рукопис пронађен у боци”), ми смо, са Поом, осуђени да трајно лебдимо на рубу вечности, а да никад коначно не заронимо у бездан. Налазимо се у безвременом свету мита, у свету вечитог

¹⁸ Види: Глушчевић, З., „Лутања по романтици”, предговор у *Немачки романтичари*, 1959, стр. 94.

враћања истог. По нам приповеда о срљању човека у чувени Малстремски вртлог („У дубинама Малстрема”); о пропадању човека у бездани бунар кроз патос инквизиторске тамнице („Бунар и клатно”); о чудовишним доживљајима Гордона Пима („Авантуре Гордона Пима”) који је бар три пута пролазио кроз све ужасе подземља и подвођа. Човекова вечна радозналост, коју уочавамо у његовом делу, жеђ за апсолутним сазнањем, за откривањем истине света, потрага за тајанственим, недокучивим, немогућим – карактеристичне су за митски начин мишљења и казивања. По брише границе између стварности и илузије, сна и јаве, и отвара врата ирационалног, подсвесног, визионарског. У својим причама По се игра с дечјом насладом и готово перверзно у свету вероватности и претпоставки.

Током векова мењало се много штошта у роману, све осим – времена романа, које је увек било време епохе, време света. Оно је било демијург романа. Зато је преломан догађај у историји романа Џојсов „Уликс”. Џемс Џојс (1882–1941) је извршио напад на саму стихију – на време, разбио је његову целовитост, разбио га на сате, минуте, сваки минут раставио на људске мисли, намере, сећања.¹⁹ Без њега се не би могао замислити нпр. један Фокнер. И Џојсу и Томасу Ману (1875–1955), („Уликс”, „Финеганово бдење”, „Чаробни брег”, „Јосиф и његова браћа”) својствена је склоност ка „поигравању” у приступу древним митовима и хумор. Мит и историја су увек супротстављени и истовремено неодвојиви у књижевности 20. века склоној митологизовању. Ман је откривао црте општег, схематског у човековом карактеру и понашању као заједничко обележје митског света и уметности.

Мит је код Хермана Хесеа (1877–1962), („Игра стаклених перли”, „Нарцис и златоусти”, „Демидан”) увек знак за најконцентрисанију пуноћу, за ону густину животног искуства која се по својој психолошкој суштини неминовно заодева митским као својим најприроднијим рухом. Хесеу је митско средство да из сá-

¹⁹ Бјењковски, З., *Паклови и орфеји*, 1982, стр. 69.

мог тог митског створи истину, истину сâмог митског као прадревног људског искуства којег се домогло индивидуално сазнање.

Фантастично преображавање света свакодневице у делима Франца Кафке (1883–1924) сâмо има црте некаквог спонтаног митотворства или нечег сличног митотворству. Овај писац, који је дантеовском руком сликао пакао и за чија дела је речено да су, по слојевима светова које нам пружају, једнака открићу атомске физике – постао је, управо зато што је сликао човека у спектру хебрејске митолошке антропологије, један од генија наше епохе.

Прелазећи на митски свет Вилијама Фокнера (1897–1962), морамо истаћи да је његова митотворачка природа, као и Кафкина, мање схваћена и дубље запретена у односу на Џојса и Мана који свесно митологизују. У свом великом романескном циклусу („Бука и бес”, „Светилиште”, „Светлост у августу”, „Док лежах на самрти”) Фокнер је обликовао митски проширену хронику тајанственог предела Јокнапатафе, из легенде и маште, али и чињеница. Жеља за заустављањем и немогућност заустављања времена, у ствари је извор фокнеризма.

Митско се у књижевности новијег времена јавља не само као ризница искустава и литерарно подстицајних симбола, него и као претекст за нову фантастику која се разликује од класицистичке и романтичарске; митско-фолклорну фантастику су посебно популарисали управо јужноамерички писци. Треба истаћи да је Хорхе Луис Борхес (1899–1986) своје најсјајније странице написао управо, на фантастичан начин, парафразирајући, или преиначујући већ познати и створени свет, већином древне књижевности. Посебан положај у латиноамеричкој књижевности заузима Габријел Гарсија Маркес (1927–2014) и његов роман „Сто година самоће”: очување живе фолклорне традиције придаје знатно стварније чулно-конкретне облике фантастичним ликовима, који понекад подсећају на Раблеову карневалско-хиперболичку поетику.

Најбољу српску наративну фантастику надахнуту религијским и митским представама оставили су нам Борислав Пекић, Данило Киш и Милорад Павић. Закључак је код свих писаца фан-

тастике: човек жуди за вечношћу а до ње је могуће стићи само путем преображаја натприродним путем или уз помоћ натприродних бића. Наиме, без пуног поуздања у натприродно и ослањања на њега, које тек у склопу са природним чини човека и његов живот целовитим, нема ни човека ни његовог слободног стваралаштва. Оживљавајући фантастичан свет слика у сновима, бајкама, у стваралаштву фантастике (литерарном, ликовном), човек заправо дозира своју прошлост, али и будућност.

Литература

- Бјењковски, З., *Паклови и орфеји*, Градина, Ниш, 1982.
- Божић, Ј., *Митско и сакрално у књижевном контексту*. Необјављен магистарски рад, 1994.
- Глушчевић, З., „Луѓања по романтици”, предговор у *Немачки романтичари*. Нолит, Београд, 1959.
- Jackson, R., *Fantasy: The Literature of Subversion*, London, 1981.
- Јеротић, В., „Компензаторна и стваралачка улога имагинативног у животу човека”, у *Српска фантастика*, САНУ, Београд, 1989.
- Мабиј, П., *Огледало чудесног*, Нолит, Београд, 1973.
- Марић, С., „Игра и збиља”, предговор у Р. Кајоа, *Игре и људи*. Београд: Нолит, 1979.
- Meletinski, E. M., *Poetika mita*, Nolit, Beograd, 1983.
- Палавестра, П., „Одлике српске фантастике”, у: *Српска фантастика*, САНУ, Београд, 1989.
- Павловић, М., „Фантастика у антрополошком кључу”, у: *Српска фантастика*, САНУ, Београд, 1989.
- Петровић, С., „Нацрт за једну онтологију игре”, у: Жунић, Д. (прир.) *Игра*, Центар за научна истраживања САНУ и Универзитета у Нишу, Ниш, 2011.
- Supek, R., *Mašta*, Liber, Zagreb, 1979.
- Swinfen, A., *In Defence of Fantasy*, London, 1984.
- Тодоров, Ц., *Увод у фантастичну књижевност*, Рад, Београд, 1987.

- Финк, Е., *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984.
Fink, E., *Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre*, IC Revija, Osijek, 1979.
Huizinga, J., *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Matica hrvatska, Zagreb, 1970.
Hume, K., *Fantasy and Mimesis*, New York – London, 1984.

Jadranka Božić

FANTASTIC IN LITERARY CONTEXT

Summary

The fantastic is the aesthetic value directed at play and, in a certain way, is the embodiment of the urge to play. Fantasy undoubtedly arose from the depths of mythical consciousness and dreams, then passed into folklore, and then into the first poetic dreams. As an anthropological spiritual phenomenon of the first order, fantasy is the expression and realization of the need for something different; that critical, alternative, challenging, and even revolutionary quality is common to fiction and myth (namely, both want change and difference). In the focus of our interest are prose works of romantic fiction (Hoffman, Poe, Nerval) and mythological novels of the 20th century (Joyce, Mann, Kafka, Hesse, Borges). The "new mythology" of the romantics, most consistently realized by Hoffmann, was one of the links that lead mythologizing in the novel of the 20th century. It should be emphasized the playful, absolutely unpredictable element in the creation of the best fiction, which includes both dream fantasy, delirious and poetic fantasy, as well as the so-called fantasy of reality.

Key words: fiction, fantasy, game, aesthetics, myth, anthropology, literature.

ПОДАЦИ О АУТОРИМА

Небојша Грубор (1971.) професор на Одељењу за филозофију Филозофског факултета Универзитета у Београду. Дипломирао (1997), магистрирао (2003) и докторирао (2007) филозофију на Филозофском факултету Универзитета у Београду. Монографије: *Егзистенција и дистанца. Студије о Хајдегеровој филозофији*, Београд, 2019.; *Кант и заснивање модерне естетике. О осећају просуђивања сврховите форме лепог предмета*, Београд, 2016.; *Од естетичке егзактности до метаестетичког скептицизма. Студије о савременој српској естетици*, Београд, 2015.; *Лепо, надахнуће и уметност подражавања. Студије о Платоновој естетици*, Београд, 2012.; *Херменеутичка феноменологија уметности. Основни проблеми естетике полазећи од Хајдегерове филозофије*, Панчево, 2009.; *Хајдегерава филозофија уметности. Проблем заснивања*, Панчево, 2005.

Драган Жунџ (1952.) је редовни професор на Факултету уметности Универзитета у Нишу, где предаје социологију културе и уметности, филозофију уметности и естетику. Основне, магистарске и докторске (1984.) студије социологије завршио је на Филозофском факултету Универзитета у Нишу. Године 2004. промовисан је у почасног доктора (*doctor honoris causa*) Великотрновског универзитета „Св. Кирило и Методије” (Велико Трново, Бугарска). Начелник Одсека друштвених наука Центра за научна истраживања САНУ и Универзитета у Нишу и заменик управника Центра.

Богомир Ђукић (1943.) је редовни професор Филозофског факултета Универзитета у Бања Луци. Основне студије завршио је на Филолошком факултету Универзитета у Београду (1967.), постдипломске студије у Сарајеву (1977.), а докторску тезу из филозофије одбранио је на Филозофском факултету у Сарајеву 1988. године. Објавио је преко сто научних, филозофских и стручних прилога у разним публикацијама, и деветнаест књига.

Душан Пајин (1942.) је редовни професор у пензији Факултета ликовних уметности Универзитета уметности у Београду и професор на интердисциплинарним теоријским студијама *Културна политика и менаџмент* Универзитета уметности у Београду. Дипломирао филозофију 1968. године на Филозофском факултету Универзитета у Београду, а докторирао 1978. године на Филозофском факултету Универзитета у Сарајеву. Објавио је 12 књига и преко 500 радова на српском и енглеском језику.

Ива Драшкић Вићановић (1965.) је редовни професор на Филолошком факултету Универзитета у Београду, где предаје естетику на Катедри за општу књижевност и теорију књижевности. Предаје естетику и херменеутику ликовних уметности на Академији уметности у Београду. Дипломирала (1987.), магистрирала (1994.) и докторирала (1999.) на Одсеку за филозофију Филозофског факултета Универзитета у Београду.

Саша Радовановић (1972.) је доцент на Одсеку за српску књижевност Филолошко-уметничког факултета Универзитета у Крагујевцу. Дипломирао је (1998), магистрирао (2008), докторирао (2016) на Одсеку за филозофију Филозофског факултета у Београду. Као стипендиста ДААД-а је био на студијском усавршавању Фрајбургу (2003). Објавио је више научних радова из области естетике и

филозофије. Посебна област истраживања је естетика, савремена филозофија и филозофија образовања.

Дивна Вуксановић (1965.) је редовни професор Факултета драмских уметности Универзитета уметности у Београду, на предметима: естетика, теорија културе, интерактивне комуникације, филозофија медија, комуникологија. Дипломирала на Факултету драмских уметности и на Филозофском факултету Универзитета у Београду. Магистрирала театрологију на Факултету драмских уметности 1993. године, а докторирала 1998. године на Филозофском факултету у домену савремене филозофије и естетике. До сада објавила преко сто научних и стручних радова у домаћој и иностраној периодици, три научне студије, те десет књига из области књижевности.

Срђан Мараш (1973.) дипломирао, магистрирао и докторирао на Одељењу за филозофију Филозофског факултета у Београду. Посебна поља интересовања: историја филозофије, модерна и савремена филозофија, естетика.

Предраг Јакшић (1972.) је дипломирао на Правном факултету у Београду, те драматургију на Факултету драмских уметности Универзитета у Београду. На ФДУ је завршио мастер студије. Докторирао је научним докторским студијама теорије драмских уметности, медија и културе на истом факултету.

Срђан Шаровић (1972.) је мулти-дисциплинарни уметник, стручни сарадник на катедри за цртање Академије уметности Универзитета у Новом Саду. Докторирао је 2021. године на Ликовном департману Академије уметности Универзитета у Новом Саду.

Посебна поља интересовања: визуелна уметност, музика, поезија, естетика, православна филозофија.

Уна Поповић (1984.) је ванредни професор на Одсеку за филозофију Филозофског факултета Универзитета у Новом Саду. Дипломирала је на Одсеку за филозофију Филозофског факултета у Београду 2008. године, а докторирала на истом одсеку 2014. године. Посебна поља интересовања: савремена филозофија, историја филозофије, естетика, филозофија језика.

Милош Миладинов (1992.) је сарадник у настави на Одсеку за филозофију Филозофског факултета Универзитета у Новом Саду. На истом месту завршио је основне академске и мастер студије филозофије, а у 2017. години уписује докторске студије филозофије. У ужу област његовог интересовања спадају естетика, филозофија уметности, филозофија културе и савремена филозофија.

Небојша Бановић (1983.) је асистент на Катедри за филозофију Филозофског факултета у Никшићу, Универзитета Црне Горе. Дипломирао је на Катедри за филозофију Филозофског факултета у Никшићу 2007. године, а магистрирао на истој катедри 2011. године. Докторирао је на Одељењу за филозофију Филозофског факултета у Београду 2022. године. Посебна поља интересовања: савремена филозофија, естетика, онтологија, етика.

Саша Грбовић (1994.) је докторанд на Одсеку за филозофију Филозофског факултета Универзитета у Београду. На истом месту је завршила основне академске студије филозофије (2017.) и мастер студије филозофије (2018.), а 2019. године уписује докторске студије филозофије. У ужу област њеног интересовања спадају естетика, филозофија уметности.

Јадранка Божић (1959.) запослена је на Факултету за спорт (Катедра за новинарство) у Београду у звању доцента за научне области Културолошке науке и Комуникологија. Дипломирала је на Катедри за општу књижевност и теорију књижевности (Филолошки факултет). На Филозофском факултету завршила је постдипломске студије (Интердисциплинарни смер из антропологије - социокултурна антропологија). Докторирала је на Факултету политичких наука (културологија – студије културе и медија). Објавила је 70 научних радова и приказа у периодици. Учесник је домаћих и међународних научних конференција (50). Тежишта интересовања: социокултурна антропологија, социолингвистика, комуникологија, филозофија медија, естетика, антропологија књиге и читања, културна политика, биоетика, теорија визуелне културе, задужбинарство и легатство.

УПУТСТВО АУТОРИМА

У зборницима Естетичког друштва Србије објављују се радови који су презентовани на редовним годишњим скуповима Друштва, и везани за теме тих скупова, које представљају и тематске оквире сваког од зборника. У зборницима се објављују искључиво необјављени текстови.

Аутори уредништву дају право првог објављивања текста у штампаном и електронском облику. Радове који су објављени у зборницима ЕДС-а аутори могу објавити и у другим публикацијама, уз напомену да су први пут објављени у зборницима Друштва.

Опрема и слагање рукописа:

- рукопис не би требало да прелази обим од 40 000 карактера, укључујући ту и размаке – празна словна места и фусноте
- рукопис треба доставити у електронској форми, ћиричним писмом, у фонту TIMES NEW ROMAN, величина слова 12, поред 1,5, поравнање JUSTIFY.
- уз рукопис треба доставити: име и презиме аутора, назив матичне институције аутора, пун наслов и поднаслов рада (на српском и на страном језику), апстракт на српском и неком страном језику (до 100 речи сваки), кључне речи (пет речи), списак литературе

Естетика и игра

- списак литературе се наводи на крају текста, по азбучном реду, а начин навођења је исти као и код фуснота
- препоручени начин навођења референци у фуснотама:

1) за књиге: презиме аутора, иницијали имена аутора, назив дела у курзиву (ITALIC), издавач, место издања, година издања, број странице
пример: Татаркијевич, В., *Историја шест појмова*, Нолит, Београд, 1980., стр. 34

2) за текст из књиге или чланак из зборника: презиме аутора, иницијали имена аутора, наслов текста у наводницима, у, наслов дела у курзиву (ITALIC), издавач, место издања, година издања, број странице
пример: Шилер, Ф., „Писма о естетском васпитању човека“, у *О лепом*, Book&Marso, Београд, 2007., стр. 34

3) за чланак у часопису: презиме аутора, иницијали имена аутора, наслов текста у наводницима, наслов часописа у курзиву (ITALIC), број часописа, место издања, година издања, број странице
пример: Јауковић, С., „Херменеутика фактицитета као Хајдегерово полазиште“, *Архе*, V, 2009., стр. 34

4) за литературу у електронском облику: презиме аутора, иницијали имена аутора, наслов текста у наводницима, пун УРЛ и датум
пример: Kraut, R., „Plato“, <http://plato.stanford.edu/entries/plato>, 30.01.2011.

У другом и наредним навођењима истог дела изостављају се издавач, место и година објављивања (пример: Татаркијевич, В., *Историја шест појмова*, стр. 35), а при узастопном цитирању истог дела у фусноти треба да стоји ознака *исто* или *ibid.* и број стране. Фусноте би требало да буду наведене у дну текста, не на крају (FOOTER). Референце се наводе у изворном облику, не преводe се на српски језик.

ПУБЛИКАЦИЈЕ ЕСТЕТИЧКОГ ДРУШТВА СРБИЈЕ

- Акта IX Међународног конгреса за естетику*, I–III том, Дубровник, 1980.
- Естетика и свакодневни живот*, ур. М. Зуровац, Рад, Београд, 1982.
- Стваралаштво и људски свет*, ур. М. Дамјановић, ЕДС, Београд, 1983.
- The Problem of Creativity*, ed. J. Aler and M. Damjanović, EDS, Beograd, 1983.
- Уметничко дело данас*, ур. Мирко Зуровац, Рад, Београд, 1983.
- Стварност у уметничком делу*, ур. Мирко Зуровац, ЕДС, Београд, 1984.
- Уметност и наука*, ур. М. Зуровац и Е. Куленовић-Грујић, Књижевне новине, Београд, 1985.
- Уметност и мит*, ур. З. Глушчевић и Е. Куленовић-Грујић, Књижевне новине, Београд, 1987.
- Уметност и прогрес*, ур. М. Дамњановић и Е. Куленовић-Грујић, Књижевне новине, Београд, 1988.
- Естетско и свето*, ур. М. Дамњановић, Б. Милијић и Д. Жунић, Градина, Ниш, 1994.
- Ниче и модерна естетика*, ур. Бранислава Милијић, ЕДС, Београд, 1995.
- Ка филозофији уметности*. У спомен Милану Дамјановићу, ур. Б. Милијић, Универзитет уметности у Београду и ЕДС, Београд, 1996.
- Уметност, природа, техника*, ур. М. Зуровац и М. Видаковић, ЕДС, Београд, 1996.
- Естетско задовољство и модерна уметност*, ур. М. Видаковић, ЕДС, Београд, 1997.
- Чему уметност?*, ур. М. Ранковић, ЕДС, Београд, 1997.
- Српска естетика у XX веку*, ур. М. Зуровац, ЕДС, Београд, 2000.
- Естетика, уметност, морал*, ур. Б. Милијић, ЕДС, Београд, 2002.
- Естетско искуство*, ур. М. Ранковић, ЕДС, Београд, 2003.
- Естетика и уметничка критика*, ур. Д. Вуксановић, ЕДС, Београд, 2004.
- Положај лепог у естетици*, ур. М. Зуровац и Н. Грубор, ЕДС/Мали Немо, Београд/Панчево, 2005.
- Шта је естетика?*, ур. Д. Вуксановић и Н. Грубор, ЕДС/Мали Немо, Београд/Панчево, 2006.

- Теорија уметничког стваралаштва*, ур. Н. Грубор и С. Јауковић, ЕДС/Мали Немо, Београд/Панчево, 2007.
- Уметност у култури*, ур. Д. Вуксановић и Н. Грубор, ЕДС, Београд, 2008.
- Уметност и истина*, ур. Н. Грубор и У. Поповић, ЕДС, Београд, 2009.
- Утицај естетике на уметност*, ур. М. Новаковић и У. Поповић, ЕДС, Београд, 2010.
- Естетика и образовање*, ур. М. Новаковић и У. Поповић, ЕДС, Београд, 2011.
- Проблем креативности*, ур. И. Драшкић Вићановић, М. Новаковић, У. Поповић, ЕДС, Београд, 2012.
- Проблем укуса*, ур. И. Драшкић Вићановић, У. Поповић, М. Новаковић, Н. Грубор, ЕДС, Београд, 2013.
- Крiza уметности и нове уметничке праксе*, ур. И. Драшкић Вићановић, У. Поповић, М. Новаковић, Н. Грубор, ЕДС, Београд, 2014.
- Актуелност и будућност естетике*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, М. Новаковић, ЕДС, Београд, 2015.
- Проблем форме*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Н. Новаковић, ЕДС, Београд, 2016.
- Ното Aestheticus*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, Д. Вуксановић, У. Поповић, М. Новаковић, ЕДС, Београд, 2017.
- Естетска култура*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, М. Новаковић, М. Миладинов, ЕДС, Београд, 2018.
- Филозофија медија: медији и алтернатива*, ур. Д. Вуксановић, Д. Ћаловић, В. Илић, М. Ђорђевић, Д. Китановић, ЕДС/Факултет педагошких наука Универзитета у Крагујевцу/ НВО „Млади грашак” за уметност, културу, медије и друштвена питања, Јагодина, 2018.
- Естетско и стварно*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов, ЕДС, Београд, 2018.
- Естетика у хуманистичком кључу*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов, ЕДС, Београд, 2019.
- Естетско и политичко*, ур. У. Поповић, М. Миладинов, В. Миленковић, ЕДС, Београд, 2019.
- Слика и реч*, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ћаловић, М. Новаковић, М. Миладинов, ЕДС, Београд, 2020.

Филозофија медија: медији и конфликти, ур. Д. Вуксановић, Д. Ђаловић, В. Илић, М. Ђорђевић, Д. Китановић, ЕДС/Факултет педагошких наука Универзитета у Крагујевцу/ НВО „Млади грашак” за уметност, културу, медије и друштвена питања, Јагодина, 2020.

Чему естетика?, ур. У. Поповић, М. Миладинов, В. Миленковић, ЕДС, Београд, 2020.

Ангажована естетика, ур. И. Драшкић Вићановић, Н. Грубор, У. Поповић, Д. Ђаловић, М. Новаковић, М. Миладинов, ЕДС, Београд, 2021.

Филозофија медија: медији и усамљеност, ур. Д. Вуксановић, Д. Ђаловић, В. Илић, М. Ђорђевић, Д. Китановић, ЕДС/Факултет педагошких наука Универзитета у Крагујевцу/ НВО „Млади грашак” за уметност, културу, медије и друштвена питања, Београд/Јагодина, 2021.

Уметност и култура, ур. У. Поповић, М. Миладинов, В. Миленковић, ЕДС, Београд, 2021.

Нова критичка теорија: филозофија забаве, Д. Вуксановић, Д. Ђаловић, В. Илић, ЕДС, Београд, 2021.

Хајдегер о сликарству. Франз Марк – Винсент Ван Гог – Пол Сезан – Паул Кле, У. Поповић, ЕДС, Београд, 2021.

Филозофија медија: медији и лудило, ур. Д. Вуксановић, Д. Ђаловић, В. Илић, М. Ђорђевић, Д. Китановић, ЕДС/Удружење грађана „Млади грашак” за уметност, културу, медије и друштвена питања, Београд, 2022.

САДРЖАЈ

Реч уредника.....	5
-------------------	---

ЕСТЕТИКА И ИГРА: ТЕОРИЈСКИ ОКВИР

Небојша Грубор ПОЈАМ ИГРЕ У ХЕГЕЛОВОМ „УВОДУ” У ПРЕДАВАЊА О ЕСТЕТИЦИ.....	13
Драган Жунџ ПОЈАМ „ИГРЕ” У САВРЕМЕНОЈ ЕСТЕТИЦИ: ДА ЛИ СУ ЕСТЕТИЧАРИ „БЕСПОСЛЕНИ ПОПОВИ”?.....	33
Богомир Ђукић ЗАГОНЕТНА ИГРА ТАЈНОГ БИЋА УМЈЕТНОСТИ.....	53
Душан Пајин ЕСТЕТИКА ИГРЕ.....	65
Ива Драшкић Вићановић ЕСТЕТИКА И ИГРА. СЛОБОДА КАО ЕСТЕТИЧКА КАТЕГОРИЈА И ИГРА	87

Саша Радовановић	
ИГРА И СЛОБОДНА ЛЕПОТА У КАНТОВОЈ	
ЕСТЕТИЦИ	107

Естетика и игра: перспективе

Дивна Вуксановић	
ЕСТЕТИКА, МЕДИЈИ, ИГРА.....	125

Срђан Мараш	
ИГРА И СПЕКТАКЛ.....	143

Предраг Јакшић	
МЕДИЈАЛНОСТ И МАТЕРИЈАЛНОСТ	
ИЗВОЂЕЊА	161

Срђан Шаровић	
ЛЕПОТА ПОРОКА.....	177

Уна Поповић	
О НЕМОГУЋНОСТИ ЕСТЕТИКЕ ИГРЕ	193

Милош Миладинов	
ФЕНОМЕН ФУДБАЛСКЕ ИГРЕ:	
О МОГУЋНОСТИ ЕСТЕТИКЕ ФУДБАЛА.....	211

Небојша Бановић	
ИГРА И ТЕЛО: МОГУЋНОСТИ ПЛЕСА	
У БАДЈУОВОЈ ИНЕСТЕТИЦИ.....	225

Саша Грбовић	
ЕСТЕТИЧКО СХВАТАЊЕ УМЕТНОСТИ ИГРЕ.....	243
Јадранка Божић	
ФАНТАСТИКА У КЊИЖЕВНОМ КОНТЕКСТУ.....	257
ПОДАЦИ О АУТОРИМА	273
УПУТСТВО АУТОРИМА.....	279

CIP – Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

111.852(082)

7.01(082)

792/.796(082)

ЕСТЕТИКА и игра : зборник радова / [уредници Ива Драшкић Вићановић ... [и др.]]. – Београд : Естетичко друштво Србије, 2022 (Београд : Чигоја штампа). – 285 стр. ; 20 см. – (Библиотека Филозофска истраживања / [Естетичко друштво Србије])

"Зборник ... окупља научне радове настале ... на четрдесетидругој редовној годишњој научној конференцији Естетичког друштва Србије. Овај скуп је одржан у просторијама Завода за проучавање културног развитка у Београду, 12. и 13. маја 2022. године." –> Реч уредника. – Тираж 100. – Реч уредника: стр. 5–10. – Подаци о ауторима: стр. 273–277. – Напомене и библиографске референце уз текст. – Библиографија уз већину радова. – Summaries.

ISBN 978-86-81712-18-4

а) Естетика – Зборници б) Игра – Филозофски аспект – Зборници

COBISS.SR-ID 85562377