

Milan Uzelac

STVARNOST I NESTVARNOST KAO DIMENZIJE IGRE I UMETNOSTI

Pojam stvarnosti čini se ključnim za razumevanje umetničkog dela, ali čim ga dovedemo u vezu sa nestvarnim on biva jednako zagonetan kao i sama priroda dela. Promišljanje umetnosti ostaje u blizini promišljanja igre sve dok biti i jedne i druge pripada razdvajanje sveta na realni i imaginarni, te se i u igri i u umetnosti da nazreti dvostrukost egzistencije (igrača, odnosno dela).

Zagonetnost sveta igre nije u njegovoj odvojenosti od stvarnog sveta: on nema svoj prostor i svoje vreme u stvarnom svetu i stvarnom vremenu, već poseduje sopstveni prostor i sopstveno vreme, ali čovek igrajući koristi stvarni prostor i stvarno vreme. Prostor igre ne prelazi u stvarni prostor, kao što ni vreme igre ne prelazi u stvarno vreme. Eugen Fink (1905-1975), jedan od savremenih filozofa koji se najviše bavio upravo problemom igre, smatrao je da se preplitanje dimenzija stvarnog sveta i sveta igre ne da objasniti nekim poznatim modelom susednosti prostora i vremena.¹

Ono što važi za igru, važi u velikoj meri i za umetničko delo. Nastavši u jednom stvarnom svetu, ono gradi jedan imaginaran svet, i koristeći se „realnim rekvizitima“ oblikuje svet nerealnog; iz stvarnosti nastaje ne-stvarnost (i nad-stvarnost kao smisao stvarnosti).

Kada se pitamo o umetnosti ili o igri, onda je naše pitanje podređeno jednom temeljnom filozofskom problemu: odnosu čoveka i sveta, te postavljanje pitanja o odnosu unutarsvetskog bivstvujućeg i sveobuhvatne celine sveta potvrđuje da promišljanje igre ili umetnosti nije neko marginalno pitanje, nešto što bi nas vodilo dokolici i razbibrizi. Onoga časa kada smo postavili pitanje o svetu mi smo postavili pitanje koje se nalazi nad svim drugim pitanjima, jer tek u okviru njega može se misaono odrediti svo unutarsvetsko bivstvujuće, jer tek u toku sveta (Lauf der Welt) svaka stvar dobija svoje mesto i vreme, početak i kraj, sjaj i senu.

Igra i svet, kao i umetnost i svet, povezani su na jedan bitan način: da bismo mogli razumeti igru moramo razumeti svet, a za

¹ Eugen Fink: „Oase des Glücks“, Freiburg/München 1957, S. 37 (U daljem tekstu skraćeno: OG).

razumevanje sveta kao igre neophodno je prethodno doći do jednog još dubljeg uvida u svet. Kako promišljanje igre nije igra, već se javlja kao prvenstveno filozofski zadatak, tako i umetnost čiji se život ne da odrediti poznatim načinima kretanja stvari, prebivajući u posebnom prostoru i vremenu, jeste metafora načina nastajanja i nestajanja bivstvujućih stvari u prostoru i vremenu sveta.

Ako se nestvarnost odredi kao momenat igre, pri čemu „igra sveta“ kao jedan spekulativan obrazac, nije izraz nečeg fenomenalnog, kako je moguće očekivati u tom nestvarnom ukazivanje na bit stvarnog, na ono najstvarnije, na svet sam? Mi nestvarnost i stvarnost obično razumevamo kao suprotnosti, ali po sredi je suprotnost bitno drugačija od suprotnosti toplo-hladno, ili veliko-malo, jer tu se ne radi o nekim graduelnim razlikama.

a) Problem stvarnosti

Ako stvarnost odredimo kao temeljni način bivstvujućeg, kao modalitet bića koji se nalazi u određenom odnosu ka mogućnosti i nužnosti, kao modalitet bića bivstvujućih stvari, kao egzistiranje (Wirklichsein) bivstvujućeg, onda nestvarnost nije suprotnost pojmu stvarnosti, nije negacija stvarnosti, već se ovim pojmom označava nestvarnost kao da bi ona bila stvarna (als ob gegenwärtig wäre). Nestvarnost u tom slučaju jeste jedna kao-da stvarnost.

Pojam stvarnosti je mnogoznačan i problematičan u istoj meri kao i pojam nestvarnosti, jer, čini se da nema samo stvarnog i nestvarnog, odnosno da: stvarnog *ima* a nestvarnog *nema*, već da postoji posredovanje između *oba*, da postoji stvarno koje u sebi sadrži nestvarno kao predstavljeni sadržaj. I možda baš ova misao vodi u predeo igre i umetničkog dela.

Kao ponašanje i kao delatnost, igra je stvarna kao i druge ljudske delatnosti, pa bi igra mogla biti oblik ljudskog samoostvarivanja, pri čemu bi igra u svojoj egzistenciji kao konstitutivnoj osobini nosila prividnu parafrazu pravog života, te je Fink u pravu kada ističe da se igra kao delatnost zbiva uvek u dve dimenzije: kao delatnost igrača i kao delatnost čoveka u svetu igre.²

Taj svet igre ima karakter nestvarnosti, ali ne nestvarnosti koja jednostavno nije, već nestvarnosti kao bivstvujuceg privida. Igra nam

² Eugen Fink: „Spiel als Weltsymbol“, Stuttgart 1960, S. 76.

se pokazuje kao neobavezna delatnost koju možemo svakoga časa prekinuti bez ikakvih posledica. U igri je moguće doživeti sreću stvaranja, jer mi tu možemo sve, sve mogućnosti su otvorene, te imamo iluziju slobode i neograničenog početka. Tako nešto zbiva se i u času nastajanja umetničkog dela: pred umetnika izrasta mnoštvo mogućnosti i on se neprestano nalazi u situaciji da bira: on do kraja ostaje odgovoran za svaki izbor za svaki potez perom ili četkicom, jer uvek se može postaviti pitanje: da li se svaka mogućnost na najbolji način iskoristila?

Kada je delo gotovo, može se desiti da se stvarnim čini samo gubitak mogućnosti i stoga igra i umetnost mogu pružiti uživanje u mogućnosti ponavljanja izgubljenih mogućnosti; Fink će stoga reći: "možemo birati sve što želimo, ali ne stvarno, već samo *kao privid*"³.

b) Igra i umetnost

U igri možemo zapaziti jedno uzmicanje iz stvarnosti i prenošenje u modus nestvarnog, gde se, na nepovesan način, život može iznova početi, jer se nalazimo u jednom imaginarnom prostoru i imaginarnom vremenu gde nam je prepuštena mogućnost izbora. Nestvarnost sveta igre, kao u sebi bivstvujućeg privida, zbiva se usred objektivno postojećih stvari.

Polazeći od analize igre moglo bi se dospeti do nekih bitnih određenja umetnosti, jer ako se svet igre pokazuje kao svet umetnosti, onda se igra i umetnost nalaze u tesnoj vezi. Igra je, napisao je jednom prilikom Fink⁴, bitan koren sve ljudske umetnosti; ona se, dakle, kroz delatnost deteta i umetnika najjasnije pokazuje kao stvaralačko-tvorački obrat otvorenih mogućnosti.

Ako je tačna Finkova teza iz njegove studije o Nietzscheu da ljudska igra, igra deteta i umetnika postaje ključni pojam za univerzum, da postaje kosmička metafora⁵, te ako pravi subjekt umetnosti nije čovek već osnova sveta sama, i to osnova koja se tvori kroz čoveka, onda je umetnička delatnost igrana igra (*gespieltes Spiel*) u kojoj mi samo figuriramo.

Umetnost je najviši oblik igre, naša najviša mogućnost u medijumu "privida". Na pitanje da li Michelangelov David stoji na

³ Eugen Fink: „Spiel als Weltsymbol“, Stuttgart 1960, S. 79.

⁴ Eugen Fink: „Grundphänomene des menschlichen Daseins“, Freiburg/München 1979, S. 417.

⁵ Eugen Fink: „Nietzsches Philosophie“, Stuttgart 1979, S. 188

jednom Firentinskom trgu, ili u svome ,imaginarnom' svetu, Fink odgovara da je David i tu i tamo: on je mermerni blok, ali i mladić pred borbom na život i smrt⁶. Davidov svet izranja na tlu nestvarnog koje je nestvarno i nadstvarno u isti mah. Dok stvara, dok se igra, čovek živi u dve dimenzije: u običnoj stvarnosti i u jednoj imaginarnoj sferi koja se izgrađuje kao imaginarni svet igre. Onaj koji se igra sanja na jedan stvaralački način: on živi u ovom svetu, a drugačijem. Čovek je u mogućnosti da svojim radom proizvodi stvari koje prebivaju u dve dimenzije: kao što igračka pripada ovom svetu i javlja se kao rezultat obrade nekog materijala te ima određenu novčanu vrednost, tako isto igračka biva element i jednog imaginarnog sveta kojim vladaju posve druge vrednosti. Isto se može reći i kada je po sredi umetničko delo. *David* dok je bio samo mogućnost, dok je postojao kao kameni blok, imao je određenu vrednost koju su određivali kamenoresci, sada, prateći pogled Davida mi se prenosimo u jedan drugi irealan svet, shvatamo da ta skulptura pripada istovremeno i ovom i nekom drugom svetu, ona nam se otkriva kao prozor u svet nestvarnog. Mi ne vidimo samo skulpturu, već i svet koji ona oblikuje, odnose koje ona proizvodi. Ta ,prozornost' skulpture jeste bitni fenomen njene strukture. Kao što bivamo upleteni u igru, tako bivamo upleteni i u umetnost kao imaginarni privid, i odnoseći se ka igri mi se odnosimo i ka umetnosti.

c) Igra (umetnost) i stvaralaštvo

U predavanju *Bratska rasprava u osnovi stvari*⁷ Fink piše da filozofija može da rasuđuje o umetnosti, da pita o ustrojstvu bića umetničkog dela, da zasnuje ontologiju prirodno lepog i umetnički lepog, te da pred sobom ima dalekosežnu, tešku i uzbudljivu problematiku, ali, naglašava on, filozofija može učiniti da kroz umetnost shvata, da je uzima kao pokazivač i putokaz, kao Arijadninu nit u nekom lavirintu punom stranputica i tmina⁸. Za nas ta Arijadnina nit moglo bi biti i promišljanje fenomena igre, tog imaginarnog sveta u čijoj se magičnoj dimenziji pojavljuje svet.

Ono što vezuje igru i umetnost jeste upravo taj svet imaginarnog koji kao realna mogućnost jeste stvarniji od svake

⁶ Eugen Fink: „Grundphänomene...“, S. 416

⁷ Eugen Fink: „Epilozi poeziji“, Beograd 1979, str. 51-66

⁸ Isto, S. 55

stvarnosti. Igra nas vodi razumevanju sveta i tako kao konačno stvaranje ona je bliska umetnosti. Kao stvaralaštvo u magijskoj dimenziji privida, igra je simbolička delatnost u kojoj se prezentuje smisao sveta i života (eine symbolische Handlung der Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben)⁹.

Ovde nam se javlja problematičan odnos igre i stvaranja. Koliko nam igra izgleda teško dokučiva, isto je tako i sa pojmom stvaranja za koji i poljski estetičar Władysław Tatarkiewicz (1886-1980) upozorava da to nije pojam kojim se može precizno operisati¹⁰. Mnogoznačnost pojma *stvaralaštvo*, te njegova istorija tokom koje se usled različitih shvatanja umetnosti menjalo i njegovo značenje imalo je za posledicu postojanje više mogućih odnosa stvaralaštva i umetnosti¹¹. Ja sam sklon tome da stvaralaštvo i sada shvatam kao sazdanje fiktivnih bića, mada Tatarkiewicz ovakvo shvatanje smešta u XIX vek; iako se ovakvo tumačenje stvaralaštva danas ređe javlja (pošto se sad teži identifikovanju umetnosti, i to *sve* umetnosti, sa stvaralaštvom), čini mi se da ovo suženo shvatanje ovog pojma može više da nam pomogne no što je to slučaj sa današnjim pojmom koji vodi stanovištu da je *sve* stvaranje.

Potvrdu ovakvom jednom stavu mogli bismo naći kod jednog našeg pisca s početka veka, Vićentija Rakića (1881-1969)¹², koji zastupa jednu vitalističku teoriju igre i umetnosti¹³ i ističe da u umetnosti nije odeljeno umetničko stvaranje i umetničko uživanje; kada bi se to učinilo, umetničko stvaranje bi prešlo u umetnost, odnosno: igra, kao umetničko stvaranje, bila bi umetnost¹⁴. Igra kao stvaranje ovde se jednači sa umetnošću i ova teza nam se čini bliskom. Blizina igre i umetnosti ogleda se u stvaranju jednog

⁹ Pius Schlageter: „Kosmo-Sophia“. Weltproblem bei E. Fink. Heidelberg 1963; S. 211.

¹⁰ V. Tatarkjevič: „Istorija šest pojma“, Beograd 1980, str. 251.

¹¹ Tako, po antičkom shvatanju umetnost ne sadrži stvaralaštvo; umetnost je umenje koje obavljaju izvesni ljudi, a ono pretpostavlja poznavanje pravila i sposobnost upravljanja prema pravilima. Umetnik je otkrivač (Tatarkiewicz, str. 238-9). Tek kasnije, u novo doba, posle vremena Renesanse, umetnost počinje da se shvata kao stvaralaštvo.

¹² Vićentije Rakić: „Gedanken über Erziehung durch Spiel und Kunst“, in: Archiv für die gesammte Psychologie, Bd. XXI, Heft 4, Leipzig 1911 (naše izdanje: Prosveta, Beograd 1946, potom: Gradska biblioteka „Vićentije Rakić“, Paraćin 1979).

¹³ Značaj igre i umetnosti, po Rakiću, jeste (1) u oslobađanju ljudskih radnji od čulnosti, (2) u produblivanju sposobnosti otklanjanjem površnosti, (3) u otklanjanju smetnji voljne delatnosti, (4) u oslobađanju navika od prepreka. Igra i umetnost pomažu čoveku da (a) očuva slobodan pogled, (b) da ističe zdrav razum, (c) da pokaže unutrašnju slobodu i prirodnost i doprinese uspostavljanju unutrašnje ravnoteže ličnosti. (prevod iz 1946, str. 22-25).

¹⁴ Isto, str. 20-21

fiktivnog sveta, u stvaranju fiktivnih bića.

Drugi interesantan stav nalazimo u Prologu A već pomenutog Rakićevog spisa gde se cilj igre i umetnosti vidi u slobodnom vežbanju snaga za promenom; Rakić, naspram s početka XX veka popularnog teoretičara igre, psihologa Karla Groosa (1861-1946), ističe da je zadatak igre razvijanje snaga za promenom (a ne isticanje znanja)¹⁵; odatle sledi i njegov praktični zahtev za odvajanjem igre i umetnosti od učenja, jer igru i umetnost treba odvojiti od ozbiljne delatnosti. Rakić pravilno zapaža da je za uspeh igre potrebno ublažiti ili uništiti delovanje smisla za stvarnost pošto je svet igre drugačiji no što je to stvarnost. Stvarnost sveta igre se stvara i igra je stvaralačka, te stoga i bliska umetnosti; igra i umetnost operišu mogućnostima. Ono što je kod Rakića problematično, jeste njegovo odvajanje igre od ozbiljnosti. Igra je, u krajnjoj liniji, ozbiljna delatnost. To je najbolje osetio njen najveći kritičar Platon.

d) Platonova kritika igre

Ako je Platonovo misaono delo jedna suptilna igra, demonstracija onog najumetničkijeg u umetnosti, ostaje činjenica da se Platon žestoko bori protiv „svetskog“ značenja igre, protiv znanja misterija i tragedija, protiv zahteva pesnika da istinu govore zaneti muzama i Apolonom. Ono što bi htelo pesništvo, to Platon rezerviše za filozofiju. Umetnost koja se bavi lepim može samo biti put ka istini i stoga je pesništvo, krećući se u dimenziji lepog, samo prethodni lik i to čulni lik, prave istine. Pesništvo ostaje bitno mimetičko.

Kako je čulna stvar slika ideje, a pesništvo slika života uhvaćenog u slici, pesništvo biva kod Platona shvaćeno kao slika slike, te ono nije u mogućnosti da se odnosi ka pravoj stvarnosti; stoga Platonova kritika i ne ide za tim da odbaci pesništvo (setimo se: pesnika pri "ispraćaju" iz idealne države treba ovenčati lovorovim vencem i ukazati mu sve nužne počasti), već da odbaci to pesničko insistiranje na pravu na sopstvenu izvornu istinu. Tako možemo videti da je Platonova kritika posledica stava da je lepo niže od istine; u času kad svet biva interpretiran kao umna građevina, kao kosmički poredak, igra ne može više označavati kosmičko kretanje, te se igra potiskuje u sferu čulnog pojavljivanja; kada se biće određuje kao

¹⁵ Isto, S.55

mišljenje, onda igra može označavati samo pralik istine.

Polazeći od pojma igre mi se ovde možemo zapitati za prirodu njene „nestvarnosti“: da li je ona odraz odražavanja, ili podražavanje stvarnosti? Putokaz Platonovom tumačenju igre kao mimesisa bila bi parabola o ogledalu u čijem se irealnom prostoru nalaze stvari sveta ogledala koji ne može postojati bez svog realnog nosioca, pa i nosioc i sam svet u ogledalu čine ono po čemu je nešto slika. Pitanje koje se postavlja pred Platona je veoma teško: na koji način se čulna stvar odnosi ka ideji (ako se odnosi ka njoj), odnosno kakav je odnos ideje i čulne stvari i odnos stvari (na svetlu) i njenog lika u ogledalu? Ovo pitanje postavlja u svom već pomenutom delu Eugen Fink¹⁶ i ono bi nas moglo usmeriti ka odnosu stvarnosti i „stvarnosti“ umetničkog dela.

Platon, vidimo, igru interpretira iz horizonta *technē* kao podražavanje bivstvujućeg; samo ogledanje nije najsrećniji model za igru, jer igranje je uvek paralelno sa sferom ozbiljnog; u igri nema paralelizma one vrste koji srećemo u odnosu lika u ogledalu i originala, u igri uvek postoji mnoštvenost mogućnosti izgrađivanja jednog posebnog sveta koji se samo u manjoj ili većoj meri približava „stvarnom“, jer dok je ogledanje samo ponavljanje, dok ono po sebi ne sadrži neko osobito, različno dešavanje (to Platon hoće da previdi, jer bi izoštravanje misli o jednovremenosti odraza i originala vodilo apsurd¹⁷), igra je produktivna i stvaralačka, ona se ne može izjednačiti s običnim ponavljanjem, sa otiskom svakodnevne stvarnosti.

e) Kritika platonističkog modela (i posledice)

Igra je bitno proizvodje; no, ona nije prividno tvorenje, podražavanje podražavanja. Pitanje koje se može postaviti i koje bi moglo biti odlučujuće, moglo bi da glasi: da li je svet delo planirajućeg tehničkog uma, ili nastajanje i nestajanje svih konačnih stvari; da li je bivstvujuće misaona struktura ili dete koje se igra? Dok odraz upućuje na original, igra odgovara, i odgovaranje je po Finku njena temeljna crta. „Nestvarnost“ sveta igre dobija kod Platona negativnu ocenu jer je posledica njegovog shvatanja graduelnosti bića. No, u igri

¹⁶ Eugen Fink: „Spiel als Weltsymbol“, Stuttgart 1960, S. 98.

¹⁷ Eugen Fink: „Spiel als Weltsymbol“, Stuttgart 1960, S. 105.

se dešava stvarna delatnost i to na jedan prividan, neozbiljan način, ali tu se stvarnost i nestvarnost određuju kao modaliteti bivstvujućeg, što bi trebalo još jednom promisliti. Možda je nestvarnost" igre stvarnija od stvarnosti stvari te tako nadvisuje stvari, kao što je to slučaj u kultu gde se nestvarnost javlja kao temeljna crta simboličkog reprezentovanja, celine sveta u okviru jednog umitarsvetskog bivstvujućeg. Naspram Platonovog kritičkog odnosa spram igre i njegovog negativnog stava, imamo shvatanje igre u kultovima gde se igra precenjuje, i Finkovo srednje rešenje koje se oslikava na jednom kosmološkom planu gde će se igra shvatati kao proizvođenje.

No, može se postaviti pitanje: šta je konstitutivno za bit pesništva: proizvođenje ili proizvod? Ako je važan proizvod onda bi, kako ispravno primećuje H. Gundert, Platonova kritika bila više usmerena igranju no igri kao igri¹⁸. Konačno, šta bi bio smisao igre, na to pitanje Platon nije odgovorio; da li smo za tako nešto spremni danas mi?

f) Umesto zaključka. Umetnička stvarnost

Na prvi pogled izgleda teško dovesti u blisku vezu igru i umetnost, mada nam tako nešto sugeriše i sama priroda stvari. Igra je najviša forma umetnosti i s njom se prožima za sve vreme dok traje zagonetni svet igre što se pokazuje kao „nestvarnost" kao „kao-da stvarnost“. Umetnost nastaje na međi stvarnosti i nestvarnosti, ona omogućuje da se stvarnost pokaže, da svoj smisao odvagne naspram svog lika u ogledalu. Umetnost je iznad odražavanja; ona učestvuje u svemu, ali se ni u čemu ne iscrpljuje. Odnoseći se igrački prema svetu mi se isto tako odnosimo i ka sebi samima; no, živeti igrački nije isto što i igranje - živeti umetnički nije isto što i umetnost koja se potvrđuje u delu. Ako stvarnost omogućuje umetničko delo, onda u još mnogo većoj meri umetnost omogućuje stvarnost: delo je dokaz da stvarnosti ima; naše tvorenje umetničkih dela, naše učešće u stvaranju jeste ono najvažnije, najbogatije smislom najvrednije.

Objavljeno u:

Uzelac, M.: *Stvarnost i nestvarnost kao dimenzije igre i umetnosti*, u zborniku: *Stvarnost u umetničkom delu*, Beograd 1984, str. 44-51.

¹⁸ Gundert, H.: „Zum Spiel bei Platon" (u: „Beispiele", Den Haag 1966).