

ИГРА КАО ЖИВОТ И УМЈЕТНИЧКО СТВАРАЊЕ

Апстракт: У овом раду разматрали смо однос игре и слободe, гдје игра, условљена слободом, покушава да ослободи и играчко биће човјека. То је могуће једино превазилажењем владајућих правила у које спадају и они играчки облици који су окoвани неслободом, одсуством човјекових жеља и хтијења. Игра је простор илузорне среће, гдје човјек дехуманизован, покушава да пронађе своју изгубљену људскост. Наглашава се човјекова жудња да се бори, не толико за слободну игру, колико за друштво у коме ће игра бити врхунац самостварања човјека као универзалног стваралачког бића. Такође, говорили смо о игри као космичком феномену, наиме, игри као људском чину стварања неког новогa свијета, новогa космоса. Тај нови космос не треба да буде циљ човјекове игре, те смо на крају показали како је неопходно да вратимо игру у оквире друштвеногa, у цијелокупни човјеков живот и тиме истакнемо богатство стваралачког бића човјека.

Кључне ријечи : игра, слобода, човјек, стваралаштво, умјетност, природа, космос, живот.

Слободна игра као предуслов стваралаштва

Слобода је суштина игре. Она тежи ослобађању играчког бића човјека, превазилажењем владајућих правила у које спадају и они играчки облици који су оковани неслободом. Игра јесте стварање у оквирима таквог свијета. Она прави простор илузорне среће, гдје човјек безнадежно покушава да пронађе своју изгубљену људскост. Човјек се не бори толико за слободну игру, колико за друштво у коме ће игра бити врхунац самостварања човјека као универзалног стваралачког бића. Истинска игра могућа је само превазилажењем свијета нужности и то посредством слободне стваралачке праксе човјека и остварења живота кроз његово играчко биће. Истинска слободна игра резултат је човјекове борбе да створи нови свијет.

Слободна игра има утопијски, визионарски карактер. Њоме се пред човјеком отварају могућности да промијени објективну реалност и да пружи себи шансу да буде оно што жели, изван окова реалног живота. У игри човјек није оно што јесте, већ оно што он жели и може да буде.

¹ danijela.milinkovic@ffuis.edu.ba

Неизоставно је поменути, да је човјек просторно и временски ограничено биће. Међутим, стварање новог живота подразумијева стварање и неког новог времена и простора. Путем игре човјек има могућност да напусти вријеме и простор који су му нужно наметнути и да се путем своје стваралачке способности ослободи те стеге. У игри простор је неограничен, а вријеме је бесконачно. Истинско стваралаштво тада постаје преображај свијета у доживљај људског, онога што човјек носи у себи. На тај начин, игра постаје опијеност, осјећање живота, које је изражено кроз умјетничко стварање.

Реализација играчког бића човјека постаје извор, како новог свијета, тако и играчког простора и времена. Битан фактор који омогућава да се кроз игру створи нови свијет, простор, вријеме, коначно сам живот, јесте човјекова машта, помоћу које човјек посједује могућност пројекције живота и самог стварања.

Човјек се према природи односи тако што је доживљава. Тај доживљај представља стваралачко-покретачку инспирацију која је предуслов за сваку умјетност. Што човјек има јаче развијена чула, утолико се јаче и интензивније може спојити са природом и напојити се новом снагом и мотивима за своје стварање. Бити у јединству са природом, значи бити у јединству са својим изворним моћима. Свака стваралачка активност човјека јесте узрокована обновитељском снагом природе. Неопходно је само да човјек превлада страх од природе и препусти се своме естетском чулу тј. играчком бићу и пружи себи могућност да природне појаве доживи као инспирацију.

Слободна игра такође јесте и саставни дио сваке културе. Вјештина играња основна је стваралачка могућност човјека, а богатство тих могућности основна је претпоставка умјетничког стварања тј. претпоставка естетског. Она је утемељена у културном наслијеђу човјечанства, при чему, поред природе, и човјек човјеку може да буде инспирација за стварање. Игра је највиши спонтани облик, али и резултат човјековог самостварања, као и произвођење друштва као заједнице слободних људи. Због тога је и Шилеров став, по коме је васпитање путем умјетности – васпитање за умјетност, један од најважнијих постулата слободне игре и васпитања путем слободне игре тј. васпитања у оквирима умјетности. Овакво васпитање човјека у игри јесте и предуслов постојања слободног друштва.

Игра није само однос човјека према самој себи, већ она подразумијева и заједницу стваралачки еманципованих људи тј. играчку заједницу. У тој играчкој заједници, људи се окрећу једни према другима. Њих спаја ерос који представља синтетизовану животну енергију која омогућава свако стварање и покретање човјека према човјеку.

Свеобухватна структура игре

Филозофско разматрање игре као једног од најбитнијих феномена људског постојања, као и колијевка пјесништва, умјетности и културе. Овдје ћемо истаћи неколико битних момената филозофског промишљања игре које су дали Финк и Хујзинга. Промисљање игре Финк види овако: „Игра обузима; она се извршава као маштом окрилаћено људско чињење у чудноватом међупростору стварности и могућности, реланости и имагинарног привида и приказује на самој себи, на идеалној сцени, коју је она израдила и изазвала, све друге феномене постојања и такође саму себе.“² Овим он истиче значај свеобухватне структуре игре која је увијек интенционално усмјерена и стоји између стварности и могућности. Свеобухватни феномен игре омогућава да се игра појављује са својим елементима и тамо гдје није присутна у првом плану. Тамо, нпр, гдје је озбиљност на сцени, сматра Финк, она је можда само потајна маска игре.³ Примјер овакве потајне игре, како каже Финк, јесте лицемјерство тј. „обмањујуће као–да–модификације осјећања...“⁴ Посматрајући лицемјерство као игру, можемо даље извести закључак да би игра као таква увијек била нешто што је неистинито или негативно. Због тога игру не треба повезивати са било каквом обманом у смислу лицемјерства иако она користи илузије у свом дјеловању, међутим, те илузије свијета игре не стављамо у негативан контекст, као што је то случај са лицемјерством.

Хујзинга игру посматра као свету игру и у прилог томе наводи да не постоји велика разлика између игре и посвећених радњи. Блискост игре и посвећених радњи Хујзинга види и у томе што осјећање радости које прати игру, понекада може да пређе и у осјећање узвишености. Он сматра да разиграност може да буде дубока озбиљност, те играч може свим својим бићем да се преда игри. На тај начин он може да заборави да се игра.⁵

У структури игре значајну улогу има маска и прерушавање. Игра не користи маску за обману већ за лакше успостављање владавине привида и тако даје могућност лакшег представљања глумца на позорници. При одвијању позоришне игре не приказује се лаж, нити обмана, већ се приказује људски живот онакав какав уистину јесте, приказује се човјек у свим сферама живота и са свим срећама и несрећама које могу да га задесе. Због тога Финк сматра да је позоришна игра бивство – за – себе,⁶ те није оно

² Финк, Еуген: *Основни феномени људског постојања*, Нолит, Београд, 1984.г., стр.331

³ Види: Исто,

⁴ Исто, стр. 332

⁵ Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992.g., str. 23

⁶ Види: Исто, стр. 333

бивство које ми можемо појмовно захватити, већ бивство које је у крајњој линији својеврсно дјелање тј. „праксис опхођења са имагинарним“⁷ Када је ријеч о маскама, Хујзинга сматра да се изузетност игре најбоље читује кроз игру са маскама, јер играчи: „Преобучени и забрабуљени ‘играју’ једно друго биће. Они јесу друго биће.“⁸ По њему оваква игра која је обавијена тајанственошћу не може бити везана ни за какав материјални свијет, већ за себе ствара засебан свијет, свијет игре.

Финк разликује ово бивство по себи које је произашло из рефлексије, од бивства саме игре, која посредује између реалног и имагинарног свијета. Игра посједује двије природе, једну која се сусреће само у стварности као обично дјелање и другу која се сусреће у самом свијету игре. С обзиром да је кроз позоришну игру човјеку дата могућност посматрања сопственог живота, она задобија високо мјесто у искуству. Ово се истиче из разлога што сваки човјек има сталну потребу за самосагледавањем свога живота, а то најчешће чини кроз игру маште и разума.

Игра је онај дио човјековог живота у којем он жели да буде ослобођен притиска стварности. Та ослобођеност човјека подразумијева неко одређено вријеме у којем је човјек слободан од својих сталних активности, те ми то вријеме означавамо као слободно. Слободно вријеме се претежно користи за одмор и релаксацију, међутим, оно никако није празно, већ увијек испуњено вријеме. Оно је заиста испуњено и претежно везано за стваралачку дјелатност човјека тј. његову креативну игру, која човјека: „као смислено предочавање постојања у извесној мери поново ослобађа из одлучених ситуација наше животне историје.“⁹ Међутим, Финк игру не разумијева као бјекство од одговорности везаних за наше стварно постојање и дјелање у свијету. Он настоји да покаже како кроз игру свој живот тј. своју историју можемо почети изнова. Човјек то ради из пуке забаве, из потребе да нешто што не може да учини у реланом животу, то уради у иреалном свијету игре, те да тако свој живот учини лакшим. Тада човјек постаје стваралац другог свијета, свијета привида и имагинације, а то стваралаштво се најбоље огледа у умјетности. Умјетничка игра ствара читав низ нових слика тј. могућности које стоје пред човјеком. Премда су те могућности у основи илузије оне ипак омогућавају човјеку да створи један нови свијет, свијет који нужно не мора да буде огледало круте стварности, већ засебан свијет слободе и могућности. Кроз овакво тумачење открива се парадигматичност игре која увијек прославља постојање у смислу свечаности која слави живот и увијек се уздиже изнад пуке стварности и реалних феномена постојања. Ова највиша достигнућа игре проналазе се у умјетности, због тога умјетност можемо посматрати као највишу форму игре.

⁷ Исто.

⁸ Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992.g., str. 19

⁹ Исто, стр. 339

Облици игре

Филозофским разматрањем не прави се јасна разлика између играчке природе човјека, играња и саме игре. Игра је облик у коме се играње испољава, а све то је реализација играчког бића човјека. Неопходно је поменути да постоји разлика између играчког бића човјека и игре која је одређена неким правилима. Игра која је одређена и дисциплинована не даје могућност умјетничког стварања, те обogaћивања човјека. Таква игра је отуђена и лишена је сваког људског садржаја, те је сведена само на модел у којем се афирмишу владајући односи.

Слободна игра не тежи стварању таквих облика играња, већ тежи развоју стваралачкога у човјеку тј. развоју играчког бића човјека. Развој играчких облика израз је развоја стваралачких моћи човјека. Овдје се не ради о задатом облику већ о слободном и визионарском изразу човјековог бића. Право стваралаштво није само стварање играчких облика, већ обogaћивање човјекове личности кроз стварање и умјетност. Игра је интересубјективни феномен, а као међуљудски однос, она је највиши облик стварања друштва као заједнице слободних људи. Она је најнепосреднији облик доживљавања свијета његовим стварањем, што даље имплицира да је игра најаутентичнији облик постајања човјека човјеком. Тако опште људско није више изван човјека, није више слика којој човјек тежи, већ човјек у својој слободи постаје стваралац. Човјек тако умјесто модела савршенства, постаје слободан и тиме представља извор естетског надахнућа. Због тога се може рећи да је слобода суштина љепоте. У том правцу ишао је и Шилер када је хтио показати да је нагон за игром, уствари, нагон за слободном. Игра јесте буђење играчког бића, разигравање чула, те превазилажење тјескобе живота, коју узрокују нормативи који владају у друштву.

Да би се играчко биће обогатило, неопходан је и богат стваралачки живот. Истинска игра тада бива проширивање хоризонта слободе, одушевљење животом и највиши облик испољавања моћи човјека. Прави резултат стваралачке слободне игре није само игра, већ човјек обogaћен духом, емоцијама и чулношћу.

Такође, неопходно је разликовати човјека као биће игре и човјека као играчког бића. У првом случају човјек је предмет игре, а игра је субјекат, а у другом случају је обрнуто, човјек је субјекат, а игра је реализација његовог играчког бића. По Хујзингином схватању човјек није играч, већ је више играчка надљудских сила, а исто то мишљење заступа се и у античком и хришћанском добу. Такво мишљење своди човјека само на играчку божанских, космичких сила. Међутим, слободна играчка личност о којој је овдје ријеч, подразумејева човјека као ствараоца свога свијета, а на тај начин и самоствараоца.

Схватање игре као космичког феномена

Може се поставити питање на који начин је игра космички феномен? Наиме, ако је она људски начин стварања људског свијета, то значи да се и путем ње ствара неки нови космос. Игра је у античко вријеме, такође, била космички феномен, али је била и одређена метафизичким карактером, у коме је све било подређено правилима и законима ума. Оно што по античком поимању игре јесте битно, је давање смисла свијету на начин да се човјек одреди као божја играчка, а свијет као божје игралиште.

Међутим, онога момента када човјек постаје слободан и самосталан, тада игра престаје бити резервисана само за богове и постаје самостварање човјека, али и новог свијета тј. космоса. Владајући однос према стварности, не оставља могућност да човјек схвати суштину свога постојања као и суштину свијета у коме живи. Међутим, ослобођен човјек способан је да спозна своју суштину. Развој човјека као бића космоса, немогућ је само на темељу космичких закона, већ је једино могућ путем слободне могућности сједињавања са космосом као цјелином. То значи да однос човјека и космоса не може бити заснован путем техничког модела, већ путем умјетничког стварања којим се једино може превазићи постојећа космичка нужност.

Човјек осваја космос помоћу свога играчког карактера бића тј. путем стваралачке слободе. То значи да је човјек тај који ствара унутар космоса. У космосу све што настане, тако исто и нестане у његовом бездану. Али све што човјек створи унутар њега, даље даје основ за стварање нових ствари, па самим тим и новог свијета.

Наиме, отвореност космичког простора тако бива условљена отвореношћу човјека и развојем човјекових стваралачких могућности. Тако пуноћа стваралачког претпоставља и пуноћу космичког, а неограниченост стваралачке моћи у ствари подразумијева ширење граница новог човјековог универзума тј. бесконачног космоса.

Покушај враћања игре у оквире човјековог живота

Човјек кроз игру не треба да има настојање да створи неки паралелни свијет гдје ће моћи реализовати сва своја хтијења и могућности. Он треба да тежи да својим стваралачким способностима обогати постојећи живот и у њему реализује своје играчко биће. Слободна стваралачка игра треба да буде тежња ка цјелокупности људског живота. У том процесу човјек се окреће другом човјеку и самој природи и тако укида дуалитет бића и играча и постаје једно, цјелина која је именована као играчко биће. Човјек је биће које

има могућност самопроизвођења и као такав он је услов настанка самога друштва као заједнице слободних стваралаца. Тако истински мотив за игру, постаје и потреба човјека за човјеком.

Овакво гледиште жели да врати игру у сферу друштвенога, гдје се појединачна производња умјетничких дјела враћа у сферу живота. Враћањем слободне игре у сферу људског и друштвеног, реализује се богатство стваралачког бића човјека и богатство инспирација за настанак нових умјетничких дјела. Игра је навјећи облик људске среће и слободе. Овдје се никако не мисли на слободу од одговорности, већ на изворну човјекову слободу, слободу спрам природе, законитости и других људи, али их не занемарује. Истинска игра заснива се на истинској љубави, која је највише изражена у човјековом умјетничком заносу.

Свијет јесте само постојање човјека, а тиме се укида и могућност тумачења свијета игре као нечега оностраног. Свијет и живот су нешто што човјек носи у себи. Истинско људско стваралаштво јесте могућност преображавања реалног свијета у свијет среће. Због тога човјек више неће доживљавати свијет као нешто изван њега, већ ће га доживљавати као своје дјело, као своју испољену људскост.

Због тога игра јесте највиши облик присвајања свијета од стране човјека. Врхунац живота тада постаје живљење животом слободних, стваралачки надахнутих људи. Умјесто потребе за тлачењем и репресијом, доминираће потреба човјека за човјеком, како тјелесним, тако и духовним бићем. Овдје је ријеч о синтези разломљених дијелова цјелокупног бивства и појединачног човјека, те о синтези аполонског и диониског принципа стварања, који неће бити само привилегија племства, већ и могућност сваког човјека.

Још од времена антике човјек није имао свој засебан свијет. Он је био уметнут у свијет богова који су му привремено додјеливали своје моћи, да би се тиме забављали. То је био онај однос богова према човјеку играчки. У антици човјек није био у могућности да се слободно сједини са бићем, док је данас створена могућност да човјек досегне, не само сопствено биће, већ и цјелину бивствовања. На тај начин, самостварање човјека постаје самостварање бића.

Због свега овога да се закључити да је игра извориште цјелокупног бивствовања човјековог бића, како у реалном тако и у имагинарном свијету. Извориште човјека је његово играчко биће, а игра је на тај начин извориште свеколиког људског дјеловања у свијету, а првенствено она бива извором човјековог умјетничког стварања.

Литература:

1. Хујзинга, *Ното ludens, О подријетлу културе у игри*, Напријед, Загреб, 1992.
2. Кајоа, Роже, *Игре и људи*, Нолит, Београд, 1979.г.
3. Узелац, Милан: *Филозофија игре*, Књижевна заједница Новог Сада, Нови Сад, 1987.
4. Финк, Еуген, *Игра као симбол свијета*, Деметра, Загреб, 2000.г.
5. Финк, Еуген, *Основни феномени људског постојања*, Нолит – Београд, 1984. г.

Danijela I. Milinković

The Play as a Form of Existence and Artistic Creation

Summary

In this paper the author analyses the relation between play and freedom, where play, conditioned by freedom, attempts to set free the playful part of the human being. That could be possible only through neglecting the existing rules, such as those play forms suppressed by non-freedom, the absence of human wishes and desires. The play is the field of illusory happiness, in which the dehumanized individual attempts to regain his lost humanity. The paper emphasizes the desire to struggle not so much for a free play as much as for a society having play as the climax of the creativity of the individual as a universal creative being. Furthermore, the paper deals with play as a universal phenomenon, a human act of creating some other world, another universe. However, that new universe should not be the aim of human's play in itself, but rather the indicator of the necessity of bringing play back under the boundaries of society, the overall period of human life, thus emphasizing the abundancy of human beings' creative potential.

Key words: play, freedom, human being, creativity, art, nature, universe, life