

Oaza sreće

eugen fink

Stvaralačka delatnost čovekova je u bilo kojem vremenu i antropološkim i omisloškim određenjem agre, pa je Eugen Fink izuzeo svoju ontologiju igre, pod naslovom „Oaza sreće“ (E. Fink: *Die Oase des Glücks*, Freiburg et al. einer Ontologie des Spiels, K. Alber: Freiburg / München, 1957). Svi znamo za sreću u igri i igri na kruhu, ali da je sama sustina igre u istoj vrsti sa zvezom, to ne mora biti po sebi razumljivo i to zato je razumljivoje. Prema tezi koju ovde nastavljamo, potrebno je počekati stvaranju poznanosti igre sa stvaralačkim operacionom čovekom.

Pesnik F. Schiller je u *Flissum u stvaralačkim raspiranjima* u vežljom zaslužnom izrazio misao o igri kao antropološkom kultnom određenju i suštini čovjekog opstanka, jer čovek je čovek samo dok se igra. U igri je, opet, poldno seosko i vremensko (antikeleških Zastanaka) kao stanje determiniranosti, a ne determinacije, kroz sredno stanje slobode iz kojegu moga preljeti stvaralačka determinacija i novost delo.

Jara pokutujuća svijet, snaga, čovječanstvo, bog, i, po finiju,

svakog meseca i književnosti

RAZMIŠLJANJA U PRILOG ONTOLOGIJI IGRE

Čovekova igra, koju već i inače svi poznajemo kao često ostvarivanju mogućnosti našeg života (Dasein), predstavlja vrlo zagotonjan fenomen naše egzistencije. Bežeći pred nametljivošću racionalnog pojma, ona se skriva u mnogočašćnosti svojih maski. S takvim prerađivanjima mora da računa i naš polukušaj pojmovne strukturalne analize igre. Igra nam se, verovatno, neće ponudititi kao neki ikristalno jasan strukturalni sklop. Svaka igra je obojena razdragošću, vatrena — kritikata. Kada se ugasi ova blistava radoš igre, ubrzo presahnuje i aktivnost. Strast za igrom je neka čudna, teško pojmljiva želja, ni samo čulna — ni samo intelektualna; ona predstavlja neku vrstu stvaralačkog zanosa, po sebi mnogočašćnog i višedimenzionalnog. Ona u sebi može da objedi i duboku tugu i beznadnu patnju, i veselo da prihvati ono što je užasno. Duh koji proizvodi radnju tragedije crpe svoj zanos i jezoviti potres ljudskog srca iz oblasti stvaričnog. U igri se izobličuje i Gorgonino lice. Kako je to čudesna strast koja je toliko prostrana i tako prepliće suprotnosti, koja može da ublaži grozu i gorku patnju srca, a pini tome ipak preovladava radoš, tako da se do suza ganuti smejemo detinjasto oživotvorenoj komediji i tragediji našeg života? Da li želja za igrom obuhvata tugu i bol samo kao sadašnje, radošću obojeno sećanje koje se odnosi na prošlu patnju? Da li je samo vremenska distanca ta koja olakšava preživljivane gorčine nekakva stvarna bolova? Ne, nitiako. U igri uopšte ne doživljavamo »stvarne bolove«, pa ipak, na neki čudan način, želju za igrom ipak ispunjava patnja, sadašnja, ali ne i stvarna, koja nas obuzme, ščepa, dilarne, potrese. Žalost je samo »igranja«, a u modusu igre ona je ipak neka sila koja može da nas game.

Ova želja za igrom je zanos jednom »sferonom«, zanos jednom imaginarnom dimenzijom i nije samo radoš u igri, nego i radoš oko igre.

Kao daljni momenat u strukturi igre mora se istaći *smisao igre*. Uz svaku igru kao takvu dolazi i element čulnjog. Strogo uzev, sam telesni pokret, nešto poput pokretanja udova, koji umetnički ponavljamo, nije igra. Neprecizno se izražavajući, i previše često takvo opuštanje životinja ili male dece već nazivamo igrom. Takvi pokreti nemaju »smisao za onoga ko ih čini. O igri možemo da govorimo tek tamo gde uz telesne pokrete dolazi i smisao koji smo sami stvorili. A pri tome moramo da razlikujemo još i intenni smisao određene igre, tj. mlađanu povezanost igračnih stvari, postupaka i odnosa, — i eksterni smisao, tj. značenje koje igra ima za one koji se za nju odlučuju, za one koji je planiraju, ali i smisao koji igra eventualno ima za posmatrače koji u njoj učestvuju. Naravno, ima mnogo igara u kojima su i sami posmatrači uključeni u čitavu situaciju igre (kao u cirkuskih figura ili kulstskim igrama), a s druge strane, postoje i igre u kojima su gledaoci nebitni.

Ovde već može da se utvrdi i treći momenat igre: zajedništvo. Igra je osnovna mogućnost socijalne egzistencije. Igra je zajednička, igra jednih s drugima — unutarnji oblik ljudske zajednice. Strukturnalno, igra nije individualna, izolovana radnja — ona je otvorena prema okružju oko nas, kao srušaću. Neće biti naodmet da ukažemo i na to da igrači igraju svoje igre na razne načine, »sasvim sami« i odvojeni od ostalih ljudi. Jer, kao prvo, u smislu igre već postoji otvorenost prema mogućim srušaćima, a kao drugo, takav usamljenik često igra s imaginarnim partnerima. Skup igrača ne mora da se sastoji od određenog broja realnih osoba. Ali, kada se radi o stvarnoj, a ne samo o izmišljenoj igri, mora da postoji bar jedan realni, stvarni igrač. Dalje je bitan i momenat koji se odnosi na pravila igre. Igra je povezana, ograničena na proizvoljno vaniranje omiljenih pokreta, ali nije slobodna bez ikakvih ograničenja. Ukoliko se ne utvrdi neka mitvodila, ne može se niigrati. Pa ipak, pravilo igre nije nikakav zakon. Povezanost nema karakter nečega što se ne može menjati. Uz saglasnost srušaća, čak i usred igre možemo menjati pravila, ali tada počinje da važi to izmenjeno pravilo i ono povezuje reku promenljivih pokreta. Svrha nam je dobro poznata razlika između tradicionalnih igara, čija se pravila preuzimaju i koje predstavljaju opštepoznate i nama bliske mogućnosti igračkog ponašanja, i improvizovanih igara koje se tako reči »izmišljaju« — kada se igrači, tek u zajednici, dogovaraju o pravilu. Možda bi se moglo pomisliti da improvizovane igre imaju veću diraž, pošto je ovde uistupljeno više prostora slobodnoj fantaziji, pošto se možemo vratiti u lepršavo carstvo mogućnosti, pošto se ovde biru neka vrsta samo-vodilje, pošto ovde može da se dà na volju invenciji, nesputanom bogatstvu ideja. Ali, to nije neizostavno slučaj. Upravo se razdražamo i pozitivno na razne načine loživljavaju povezanost, vezujući se uz već važeće pravilo igre. Ovo je čudno, ali se objašnjava time što se u nasledenim igrama, uglavnom, radi o proizvodima kolektivne fantazije, o isamo-vezama arhetipskih osnova duše. Nelke dečje igre, koje izgledaju vrlo bezazlene, predstavljaju rudimente najstarijih bajalica.

Uz svaku igru obavezna je i igračka. Svakog od nas ih poznaje. Ali, teško je reći šta je igračka. Ni radi se o tome da se nabroje neki tipovi igračaka, već o tome da se odredi priroda igračke, ili da se ona shvati kao pravi problem. Igračke ne omeđuju neki u sebe zatvoren krug stvari — kao, na primer, umetnički predmeti. U prirodi (u širem smislu bića — das Seiende) nema umetničkih predmeta — nezavisno od čoveka koji ih stvara. Čovek tek u toku rada oblikuje umetničke predmete, on je tvorac humane okoline — obrađuje njivu, pripremljava divlje životinje, prirodne materijale pretvara u oruđa, od gline oblikuje krčag, od gvožđa lije oružje. Oruđe je umetnički predmet kojem je u procesu ljudskog rada dat oblik. Umetnički i prirodnii predmeti se razlikuju, ali i jedni i drugi su predmeti ukupne stvarnosti, koja je zajednička i sveobuhvatna.

Igračka može da bude umetnički izrađen predmet, ali i ne mora. Čak i običan komad drveta, odlomljena grana, može da postane lutka. Čekić, koji je ljudski osmišljen komad drveta i gvožđa, kao li drvo, pa i sam čovek, ubraja se u jednu te istu dimenziju stvaričnog. Igračka je nešto drugo. Posmatrano talko reći spolja, tj. očima nekog ko se ne igra, ona je, sasvim jasno, deo, predmet stvaričnog sveta. Ona je predmet čija je svrha npr. na uposlišli decu; lutka važi za proizvod industrije dečjih igračaka, od maternjala je i žice, ili plastilike, i može se kupiti po određenoj ceni; — ona je roba. Ali, posmatrajući očima zaigrane devojčice, lutka je *dete*, a devojčica je njegova *majka*. Pri tome devojčica niskako ne veruje da je lutka stvarno živo dete, ona se ne zaivara, ne zamenjuje stvar zbog njenog zavodljivog izgleda. Ona je istovremeno svesna lutkiinog oblika i njenog značenja u igri. Devojčica koja se igra živi u dve dimenzije. Suština igračke je u njenom *magičnom* karakteru: to je predmet proste stvarnosti, koji istovremeno krije i neku drugu, velom tajne obavijenu »realnost«. Ona je, dakle, mnogo više od samog instrumenta zanimanja, više od nekog slučajnog, stranog predmeta kojim manipulišemo. Igračke su neophodne čovekovoj igri. Čovek se baš u svojim najosnovnijim radnjama ne može osloboediti predmeta; upućen je na njih: u radu na čekić, u vladavini na mač, u ljudjavni na postelju, u pesništvu na liru, u religiji na žrtvenik, a u igri na igračku.

Svakla igra je — uopšteno — zamena predmeta; igra je uvek razračunavanje s bićem. U igrački se koncentriše celina u jednom jedlinom predmetu. Svaka igra je pokusaj živiljenja, vitalni eksperiment koji preko igračke spoznaje sveukupnost bića uopšte. Ali, ne odvija se samo ljudska igra kao maločas označena magijska veza s igračkom. Pojam igrača mora se osmatrati sažetije i oštiri. Jer, ovde je prisutna vrlo osobena »shizofrenija«, koja niskako nije odraz bolesti — cepanje čoveka. Onaj ko se zaigra, upusti se u igru, u stvarnom svetu iz-

vodi određenju, po svom tipu poznatu radnju. Ali, u internom mlađaonu sklopu igre, on preuzima neku ulogu. Upravo sadra moća da se napravi razlika između realnog čoveka koji se »igra« i čoveka koji u okviru igre preuzima neku ulogu. Igrač »skriva« samog sebe iza »uloge«, on u njoj na neki način propada. Nekoliko određenim intenzitetom on se uživljava u ulogu — ali ipak ne poput nekog duševnog bolesnika koji više nije u stanju da razlikuje »stvarnost« od »privida«. Igrač može da se oslobodi uloge; u igri se, mada ponekad i vrlo redukovana, zadržava svest o njegovoj dvostrukoj egzistenciji. Ovo se javlja u dve sfere — ali ne kao iz zaboravnosti ili iz nedostatka koncentracije; ova dvostruktost spada u bit igre. Svi do sada dotalinkuti strukturalni momenti sjedinjavaju se u fundamentalnom pojmu *sveta igra*. Svakna igra je magijsko stvaranje nekog sveta igre. U njemu postoje uloge igrača, povremene-priomenjive uloge, zajednice igrača, kontinuitet pravila igre, značenje koje dobija igrača.

Svet igre je imaginarna dimenzija čiji smisao predstavlja taman i težak problem. Igramo se u tzv. stvarnom svetu, ali pri tome igrom ispunjavamo drugo jedno područje, zagonetno polje koje nije da nije ništa, ali ipak nije ni ništa stvarno. U svetu igre krećemo se prema svojim ulogama; ali u njemu postoje i imaginarne figure, postoji »dete« koje tamo, doduše, obitava i živi, a koje je u jednostavnoj stvarnosti samo lutka, ili čak komad drvena. Stvarajući svet igre, igrač skriva samog sebe kao tvorca tog »sveta«, gubi se u svojoj tvorevini, igra neku ulogu, i u okviru tog sveta igre poseduje predmete okoline i ljudi koji učestvuju u igri. Ono što pri tome zbujuje je, u stvari, to što ove predmete iz sveta igre imaginarno shvatamo kao »stvarne predmete«, i što se čak i razlika između stvarnosti i privida može predstavljati na nazine načine.

Pri tome se, ipak, ne događa da nas stvanni i zajista postojeci predmeti naše svakodnevne stvarnosti svojim karakterom koji dobitijaju u svetu igre zavedu ljudi da i oni postanu izmenjeni, tj. ne više i prepoznathjivi. To nije slučaj. Svet igre se ne postavlja kao zid ili zastor pred ono bice (das Seiende) koje nas okružava, ne zatamnjuje i ne prikriva; strogo uvezši, svet igre nema čak ni postojbine, a ni trajanja, u sklopu stvarnosti — u vremenu i prostoru — ali on ima svoj sopstveni umutarnji prostor i svoje sopstveno unutarnje vreme. Pa ipak, igrajući se, mi trošimo stvarno vreme, a potreban nam je i stvarni prostor. Ali prostor igre nikada se kontinuirano ne stapa s onim prostorom koji inače nastanjujemo. Isto važi i za vreme. Čudno prožimanje dimenzije stvarnosti i sveta igre ne može se objasnititi ni na jednom već poznatnom modelu iz prostorne i vremeniske blizine. Svet igre ne lebdi samo u carstvu misli, on uvek ima i realnu scenu, ali on nikada nije realan predmet među realnim predmetima. Pa ipak, realni predmeti su mu neophodni da bi imao oslonac. Ovo polzuje da se imaginarni karakter sveta igre ne može objasnititi kao fenomen nekog samo subjektivnog privida, da se ne može odrediti kao ljudilo koje postoji samo u dubini duše, ali i da se uopšte i nikačko ne javlja među predmetima ili između njih. Što više razmišljamo o igri, što nam se ona čini sve zagonetnjom i čudnotom.

Utvrdili smo neke osnovne crte i zapazili neke razlike. Ljudska igra je stvaranje imaginarnog sveta igre obojenog raspoloženjem, to je čudna radost u »prividu«. Igru uvek karakteriše i momenat prikazivanja, a preko momenta čulnog ona se ne prestano može preobrazavati: utiče na »volakšavanje« života, prouzrokuje povremeno, samo zemaljsko rešenje, pa skoro i spasenje od težine tubitkovog tereta. Ona nas oslobađa fakultičkog stanja, zatočeništva u mučnjoj i teškoj situaciji, stvara sreću fantazije prelepući preko mogućnosti koje nemaju obeležje mulke, kao što je slučaj pri stvarnom izboru. U postupku igre čoveka mogu da zadesu dva ekstrema. Prvo, igra može da se doživi kao vrhunac humanog suvereniteta. Čovek tada uživa u skoro neograničenom stvaranju, gradi produktivno i nesputano, pošto ne stvara u prostoru realne stvarnosti. Igrač se oseća »gospodarem« svojih imaginarnih proizvoda — igra postaje izuzetna, pošto je i jedna od najmanje ograničenih mogućnosti ljudske slobode. Zapravo, u igri u velikoj meri vlasti element slobode. Ali i dalje ostaje prisutno pitanje — da li se priroda igre, načelno i isključivo, mora povezivati s egzistencijalnom snagom slobode, ili — da li se u igri ne obelodnjuju i izražavaju i neke druge osnove tubitka? U igri, zapravo, pronalazimo i ekstrem suprotstavljen slobodi; naime, ponekad uzdizanje nad realnom stvarnošću sveta može da ide do preoblikovanja, do začaranja, do raspada u demoniji maske. Igra može da skriva u sebi jasan, apolonijski momenat slobodne ličnosti, ali i onaj tamni dionizijski momenat paničnog samopodavanja.

Čovekov odnos prema zagonetnom prividu sveta igre, prema dimenziji imaginarnog, može da bude *dvostruk*. Igra je fenomen na koji se ne mogu talko lako i jednoznačno primeniti postojeće kategorije. Njena umutarnja mnogočnost, koja se preliva u bezbroj nijansi, možda se najpribljnije može odrediti mlađaonim sredstvima dijalektike koja ne nivoiše paradoke. Velika filozofija već je davno spoznala eminentnu suštvenost igre, koju ne priznaje opšti um, pošto igra za njega predstavlja samo neozbiljinost, patvorenost, nestvarnost i dokolicu. Tako npr. Hegel kaže da je u svojoj indiferentnosti i najvećoj laikomislenosti igra najjužišenija i jedino istinita žbilja. A, u »Ecce homo«, Niče formuliše: »Sem igre, ne poznajem ni jedan drugi način hvatanja uloštarac s velikim zadacima.«

Sada moramo postaviti pitanje — da li se igra može razjasniti, ako se uzme jedino i samo kao antropološki fenomen? Zar ne možemo razmišljati ne uzimajući u obzir čoveka? Time ne mislimo da proučavamo ponašanje u igri i drugih živih bića. Ali, problematično je da li igra u svom bitku može da se shvati, a da se bliže ne određuje i čudna dimenzija imaginarnog. Pretpostavimo li da je igra nešto čime raspolaže samo čovek, i nadalje ostaje prisutno pitanje da li se u igri čovek zadržava u ljudskom svetu, ili da li se u tome nužno ne uspostavlja vezu i s *nauđljudskskim*?

Izvorno, igra predstavlja prikazivačku simboličku radnju ljudske egzistencije koja se u njoj sama nagovještava. Najranije igre su magijski obredi, veliki pokreti kulstskog značenja u kojima arhaični čovek tumači svoj polozaj u sklopu sveta, »prikazuje« svoju sudbinu i oživljava dogadjaje od rođenja do smrti: večanje, rat, lov i rad. Simboličko prikazivanje magijskih igara čpe elemente iz stvannosti, ali i iz maglovitog carstva imaginarnog. U pradavnim vremenima igra nije shvatana drukčije nego da je vlasnik razdvajanje života usamljenog pojedinca ili grupe koje ponekad oslobođaju socijalne povezaneosti i nastanjuju svoj malii otok efemernog sreće. Igra je prvobitno naijača spajajuća sila, utemeljujući zajednicu — doduše drukčije nego što je vlasnik poredak, ili drukčije čak i od elementarne porodice. Rana ljudska zajednica igre obuhvata sve ove navedene forme i oblike povezivanja i uticaje na prikazivanje čitavog tubitka; ona zatvara u zajednicu *svetkovine* krug životnih fenomena. Arhaična svetkovina je više nego uveseljavanje naroda, ona je uzvišena, u magijsku dimenziju izdignuta stvarnost ljudskog života u svim njegovim vezama; to je kulstki komad u kojem čovek može da oseti blizinu bogova, heroja i mitnih, i da se približi svim blagim i strašnim silama svemira. Tačko je prvobitna igra duboko povezana i s religijom. Svečarska zajednica uključuje posmatrače, mište (Mysten) i epote (Epopie) kulstkih igre, u kojoj dela i patnje bogova i ljudi prelaze preko pozornice, čije daske i zaista *svet* znače.

Naš dosadašnji pokusaj da se struktura igre obuhvati nekim pojmovima, kao što su odrednica igre, zajednica igrača, pravila igre, igračke i svet igre, uvek se iznova vraćao na izraz »imaginarno«. Ova reč može se prevesti i uz pomoć reči »privid«. Ali, tu se našlazi na jednu eminentnu duhovnu nedoumnicu. Nekako otpitljivke još i razumemo termin »privid«, naročito u određenim konkretnim situacijama. Ali ipak je teško i mučno izraziti ono što u stvari pod njim i podrazumevamo. Najveća pitanja i problemi filozofije krilju se u najsvakodnevnejšim rečima i stvarima. Pojam privida je toliko mračan i zamršen, kao li pojam bitka — a oba su na neki nevidljiv, zbujujući, skoro lavirintski način međusobno povezana i preslikavaju jedan drugog. Tok razmišljanja, koje se u njih upuštaju, vodi sve dublje i dublje u ono o čemu je teško razmišljati.

S pitanjem privida, ukoliko se on odnosi na ljudsku igru, dotičemo se filozofske problema. Igra je stvaralačko iznalaženje, produkcija. Njen proizvod je svet igre, sfera privida.

Pa ipak, privid sveta igre nije jednostavno ništa. U njemu se krećemo dok se igramo, u njemu živimo — ponekad sigurno lako i lebdeći, kao u nekom carstvu snova, ali ponekad i puni iškrenog predavanja i utapanja. Tačko »privid« sadrži, između ostalog, jaču doživljajnu realnost i izražajnost nego masivni predmeti svakodnevice u svojoj otrečanoj običnosti. Šta je sada imaginarno? Gde je postojbina tog čudnog privida, koji je njegov rang? Od ovih odredbi o mestu i rangu zavisi i uvid u ontološku prirodu igre.

Obično o prividu govorimo u širem smislu. Mislimo, na primer, na spoljašnji izgled predmeta, na površni izgled, na pročelje — fasadu i tome slično. Ovaj privid ide uz same stvari — kao kora uz plod, kao pojava uz suštinu. S druge strane, govorimo i o prividu u vezi s nekim varljivim subjektivnim stavom, pogrešnim mišljenjem, nejasnom predstavom. U tom slučaju privid je u nama, u omima koji pogrešno shvataju — u »subjektku«. Uz to, postojici i subjektivni prividi koji nije posledica istine, tj. zablude u odnosu na same stvari koje se posmatraju, već je to privid koji je legitimno udomljeno u našoj duši — kao tvorevina uobraziljje, fantazije. Ove apstraktne razlike su nam potrebne da bismo formulisali svoje pitanje. Kako privid je svet igre? Fasada stvari? Lažna predstava? Fantazma u našoj duši? Niko neće poreći da se u svakoj igri razvija i iživljjava fantazija. Ali da li su svetovi igre samo tvorevine fantazije? Pa to je jeftino objašnjenje, rekli biste: imaginarno carstvo igre postoji išklučivo u ljudskoj uobraziljji, ono predstavlja prelazak privatnih sushudih zamisli, ili privatnih činova fantazije, u kolektivnu ludost, u intersubjektivnu fantaziju. Igra je uvek druženje s igračkama. Već i igračka pruža mogućnost da se uvidi da se igra ne odvija samo u dubini duše, a bez učešća u objektivnom spoljašnjem svetu. Svet igre sadrži subjektivne elemente fantazije i objektivne, ontičke ele-

menite. Fantaziju poznajemo kao posed duše, poznajemo san, unutarnje pogledje, šarene sadržaje fantazije. A što govorit onaj objektivni, ontički privid? Pa, u stvarnosti postoje baš čudni predmeti kojih su neoborivo i sami nešto stvarno, a u sebi ipak sadrže i neki trenutak »nestvarnosti«. Ovo zvuči čudno i neobično. Ali to svaku poznaje, samo što mi obično te stvari ne označavamo tako precizno i apstraktno. To su jednostavno objektivno prisutne *stlike*. Tako, na primer, topola na obali jezera baca odsjaj na svjetlucavu površinu vode. Sada i sami odsjaji prilapaju okolini, kao i predmeti u kraju ispunjenom suncem. Predmeti na svetu bacaju senku, drveće pored obale ogleda se u jezeru, na glatkom, sjajnom metalu predmeti iz okoline pronalaze odsjaj. Šta je odsjaj? Kao slika on je stvaran; on je stvarni odsjaj pravog, originalnog drveta. Ali »na« slići je prikazano drvo; ono se javlja na velikoj površini ipak tako da se itamo javlja samo u mediju odsjaja, a ne u stvarnosti. Tako privid je *samostalna vrsta bića* i kao konstitutivni momenat njegove stvarnosti sadrži i ono specifično »nestvarno« u sebi — a sem toga i jedno drugo, jedinstveno-stvarno biće. Slika topole ne prekriva deo vodene površine na kojoj se preslikava. Ona je *kao odsjaj*, tj. kao određen svetlosni fenomen, stvarna i u sebi sadrži »nestvarni« svet odsjaja topole. Ovo može da zvuči i previše zapetljano, pa ipak, to nije neka daleka, već sasvim poznata stvar s kojom se svakodnevno susrećemo. Čitavo platonističko učenje o bitku, koje je u znatnoj meri odredilo zapadnu filozofiju, uvek opertise modelima odsjaja kao semke i preslikavanja i time ukazuje na sklop sveta.

Ontički privid (odsjaji i tome slično) je više od analoga za svet igre; on se najčešće javlja kao strukturalni momenat u svetu igre. Igra je stvarno ponašanje koje u sebi istovremeno uključuje i »odsjaj«: ponašanje u svetu igre prema ulogama.

I čovekova mogućnost da produktivno stvara privid sveta putem igre u velikoj meri zavisi od činjenice što već i u samoj prirodi po sebi postoji stvarni privid. Čovek ne pravi samo umetničke predmete, on može da stvara i veštacke predmete, uz koje ide i momenat *bivstvujućeg privida*. On stvara imaginarnje svetove igre. Zahvaljujući svojoj imaginarnoj izazvanoj sposobnosti za stvaranje, devojčica pretvara materijal od kojeg je sačinjena lutka u svoje »živo dete«, a ona sama preuzima ulogu »majke«. U svetu igre uvek se uključuju i stvarni predmeti, ali delom imaju karakter ontičkog privida, a delom su zaobentuti subjektivnim prividom koji vodi poreklo iz ljudske duše.

Igranje je ikonačno stvaranje u magičnoj dimenziji privida. Pravilno spoznati međusobno prožimanje stvarnosti i nestvarnosti u ljudskoj igri predstavlja ozbiljan misaoni problem. Pojmovno određivanje igre vodi do osnovnih pitanja filozofije, do spekulacije o bitku i o onom Ništa, o prividu i postojanju. Na ovom mestu ipak ne možemo dublje da se upuštamo u to. Ali, ako se ne uzme u obzir i zagonetna dimenzija imaginarnog, vidiimo da uobičajena priča o nestvarnosti igre ostaje nedovršena. Kakkav kosmički i humani smisao ima ovo imaginarno? Da li ono predstavlja određeni krug medju običnim predmetima? Da li je čudesna postojbina nestvarnog uzvišeno sklonište bajajućeg ozivljavanja *suštvenosti svih predmeta*? U magičkom prilikazivanju sveta kroz igru, simbol postaje slučajno odabran pojedinačni predmet (nešto slično igrački). On reprezentuje. Čovekova igra je (čak i kada toga već više nišmo svesni) simbolična radnja osmišljavanja sveta i života.

Ontološki problemi koje nam zadaje igra ne iscrpljuju se označenjem pitanjima o *vrsti bitka* tog sveta igre i o simboličkoj vrednosti igračke, tj. same igre. U istoriji razmišljanja sada ne poikušava samo da se ishvati *bitak igre*; traga se i za odredbom *igre preko suštine bitka*. Ovo nazivamo spekulativnim

pojmom igre. Da se komicno izrazimo: spekulacija je karakteristička suštine bitka u obliku bića; to je *pojmovna formula sveta* koja vodi poreklo od modela koji je *imantan svetu*. Filozofi su koristili već mnoge takve modele: Tales vodu, Platon svetlo, Hegel duh, itd. Ali izražajnost takvog jednog modela ne zavisi od samovolje koju odabere misilac (za koju se opredeli misilac); u stvari, najviše se radi o tome da li se celina bitka, ponavljajući se, preslikava u pojedinačnom biću. Uvek kada kosmos po obliku ponavlja svoju zakonitost, svoju konstrukciju i obris u predmetu koji postoji u svetu, to obeležava ključni filozofski fenomen iz kojega se može razviti spekulativna formula sveta.

Fenomen igre je tako pojava koju već kao takvu karakteriše osnova crta simboličke prirode. Da li igra, možda, po svom obliku postaje pozorišni komad celine, rasvetljavajuća, spekulativna metafora sveta? Ova drska, smela misao zaista je proizvod razmišljanja. U osviti evropske misli, Heraklit je rekao: »Svetski tok je dete koje se igra slažući zrna — detetovo kraljevstvo« (Fragment 52, Diels). A posle 25 vekova istorije misli, kod Ničea to glasi: »... u ovom svetu jedino igru umetnika i deteta, u večno istoči nevinosti, odlikuje postajanje i prolaznost, građenje i rušenje bez ikakvog moralnog računa; svet je Zevsova igra...« (Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen).

Ovde ne možemo da produbljujemo takvu koncepciju, ali ni da se zadržavamo na njenom nedostatku i zavodničkoj sposobnosti koja nagoni na estetsko tumačenje sveta. Ali čudesna formulla sveta, klijot dozvoljava da biće kao igra vlasta u celini, možda može da izazove slutnju da igra nije bezbrinjena, periferna, pa čak ni »detinjasta« — da smo konačno baš u stvaralačkoj snazi i divotv svog magičkog stvaranja, u nekom beznadnom smislu, »uvučeni u igru«. Ako se suština sveta shvatí kao igra, to za čoveka znači da je on jedino biće u prostranom univerzumu kojeg može da *bude u skladu* s celinom koja vlasta. Tek u skladu s nadljudskim, čovek bi mogao da dosegne svoju ovezemaljsku bit.

Pesnik ovalko izražava razigranu otvorenost ljudskog tubitaka prema suštini bitka svakog bića:

»Dok god pokušavaš da uhvatiš ono što si sam bacio, sve je/ tek veština i olaika dobit;/ a kad iznenada postaneš hvatač loptice/ koju ti je večna suigračica/ dobacila, tvojoj suštini, preciznim/ pokretom jednim od onih lukova/ iz božijeg velikog premošćenja:/ tek tada je umeštost hvatača bogatstvo —/ ne twoje, jednog sveta. Čak kad bi imao /snage i hrabrosti da uzvraćaš / i da si bacio ... kao što jedno leto / ptice baca, jata selica, / a ona starija mlađoj toplinu dobacuje iznad mora —/ tek / u toj odvažnosti valjan si suigrač./ Ne olakšavaš li sebi hitac; ne otežavaš ga./ Iz tvojih ruku uzdiže se / meteor i hita u nova prostranstva ...«*

(Riilke, Kasne pesme)

Kada mislioci i pesnici toliko ljudski duboko ukazuju na ogromni značaj igre, i mi bismo morali da se setimo još ovih reči: da nećemo moći da uđemo u nebesko carstvo ako ne postanemo slični deci.

* Prevod ovog fragmenta je doslovan. — Prim. prev.

Ovde donosimo II i III deo teksta iz knjige: Eugen Fink, *Ooase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Karl Alber, Freiburg / München, 1957.

Zainteresovanog čitaoca obaveštavamo da je čitav Finkov eseji »Oaza sreće« objavljen u izdanju »Revije« iz Osijeka, 1979. godine u prevodu Josipa Brkića.

Prev. Lj. Benjamin

