

UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO
Dramska igra

BENJAMIN KRNETIČ

MRTVO GLEDALIŠČE 0.1
EMANCIPATORNI POTENCIAL IGRE

Magistrsko delo

Ljubljana, 2018

Univerza v Ljubljani
Akademija za gledališče, radio, film in televizijo



UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO
Dramska igra

BENJAMIN KRNETIĆ

Mrtvo gledališče 0.1

Emancipatorni potencial igre

Magistrsko delo

Mentor: doc. Matjaž Tribušon

Somentor: doc. dr. Blaž Lukan

Ljubljana, 2018

IZJAVA O AVTORSTVU

diplomskega/dramaturškega/magistrskega dela

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je diplomsko/dramaturško/magistrsko delo [naslov] rezultat samostojnega dela,
- je tiskani izvod identičen z elektronskim,
- na Univerzo v Ljubljani neodplačno, ne izključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravico shranitve avtorskega dela v elektronski obliki in reproduciranja ter pravico omogočanja javnega dostopa do avtorskega dela na svetovnem spletu preko Repozitorija Univerze v Ljubljani.

Datum:

Podpis

Benjamin Krnetić
Mrtvo gledališče 0.1. – Emancipatorni potencial igre
Ljubljana
2018
154 strani
UL AGRFT
dramska igra
mentor: doc. Matjaž Tribušon
somentor: doc. dr. Blaž Lukan

jezikovni pregled: Anja Cimerman

lačnim

Hvala mami Fatmi in očetu Vladu za njuno razumevanje, potrpljenje in monumentalno življenjsko držo. Hvala vsem mojim Moščanom, znate ko ste. Hvala Jožici Avbelj in Jerneju Lorenciju za vsak uvid, napako in horizont. Hvala Stane Tomazin, da si me vzel za svojega. Hvala Nini Rajić Kranjac in vsem Pticom. Hvala Ivici Buljanu za zaupanje in vzpodbudo. Hvala Marko Mandić za način. Hvala Jernej Šugman. Hvala Tomiju Janežiču za Galeba in nekaj mesecev na Viba Filmu. Hvala Blaž Lukan za pogled in pripravljenost. Hvala Matjaž Tribušon za odprto srce in občutek sigurnosti. Hvala Branko Šturbej za tisto nalogo ob zadnjem izpitu iz Teorij igre, odprlo mi je svet. Gregor Moder za vse naslove. Ne bom pozabil Tanje Zgonc, hvala za pretresljivost. Hvala Dominik in Andraž, upam, da se Tosja spravi k sebi. Jure Dušak, Nej Zupan, Klemen Vončina. Shout out Juca, Eva, Frankl, Filip, Mihi, Dinc. Drži se Papy. Anamarija, morda je vse to pretirano, a z velikim veseljem, za mnogo tega, hvala ti. Now we here. Hvala vsem, ki so me čuvali.

Mrtvo gledališče 0.1 – Emancipatorni potencial igre

V magistrskem delu obravnavamo zgodovinski razvoj pojmovanja igre v odnosu do marksistične teorije o abstraktnem delu. Z deli Johanna Huizinge, Rogerja Cailloisa in Victorja Turnerja sprejmemo osnovno tezo o medsebojni pogojenosti igre in kulture kot posledici postindustrijske ločitve meznega dela od posameznikove prostočasne aktivnosti. Ugotovimo, da se abstraktna igra skozi kategorijo umetnosti v kapitalistični družbeni ureditvi dvojno podredi v odnosu do abstraktnega dela. Ob branju navedenih teorij v kombinaciji z delom Briana Sutton-Smitha ločimo dve osnovni funkciji igre: reproduktivnost in ludično variabilnost, ki nastopata v dihotomičnem razmerju. Turnerjevo teorijo o liminalnosti soočimo z dognanji Eugena Finka o posameznikovem ekstatičnem delovanju v igri in z eksistencialistično filozofijo Hanne Arendt. S tem ugotovimo, da se pojem ludusa v teoriji igre prekriva s pojmom emancipacije v filozofiji in sociologiji, s čimer lahko uveljavimo emancipacijo kot teatrološki pojem. Nazadnje s pregledom ludičnih kontingenc historičnega performansa, s pomočjo analiz Erike Fischer-Lichte in Hansa-Thiesa Lehmana, dokazujemo uprizoritveno emancipatorno prakso v odnosu do omejitev poznega kapitalizma v drugi polovici 20. stoletja. Ugotovimo, da je emancipacija legitimen teatrološki pojem in se obenem sprašujemo, kaj to pomeni za sodobno uprizoritveno prakso.

Ključne besede: ludus, reprodukcija, abstraktno delo, liminalnost, ekstaza, emancipacija, historični performans

Death of Theatre 0.1 – The emancipatory potential of play

In this Master's thesis we observe the evolution of play as a concept in relation to the marxist theory of abstract labour. With the works of Johann Huizinga, Roger Caillois and Victor Turner we accept the notion of mutual reciprocity between play and culture as a consequence of the postindustrial separation of the work-play continuum, in which wage work means a difference according to leisure time. We find abstract play as dualy subordinate to abstract work, through the categorization of art in the social order of capitalism. By combining the forementioned theories with the work of Brian Sutton-Smith, we determine the two basic functions of play: reproduction and ludic variability, which present themselves in a dichotomic relation. We face Turner's liminal theory with Eugen Fink's notions on ecstatic actions in play and Hannah Arendt's existential philosophy, concluding that ludus as a term in play theory can be used as an analogy to the term of emancipation in sociology and philosophy. This lets us legitimize emancipation as a theatrological term. At last we analyze the ludical contingencies of historical performance on the basis of studies of Erika Fischer-Lichte and Hans-Thies Lehmann, which help us prove the performative practices in the late 20th century as emancipatory experience. We use emancipation as a theatrological term and question its potential in contemporary performing arts practices.

Key words: ludus, reproduction, abstract theory of labour, liminality, ecstasy, emancipation, historic performance

UVOD	10
<u>MOTIVACIJA</u>	11
<u>TEZA</u>	16
<u>PREDGOVOR</u>	18
I HOMO LUDENS	21
<u>VPRASHANJE LUDUSA</u>	23
KULTURA KOT IGRA	23
POJEM ABSTRAKTNE IGRE	24
O definiciji	25
NE-IGRA	26
Resnost I.	27
Digresije utemeljevanja ne-igre	28
Resnost II.	29
Opazka o delu	30
LUDUS	30
<u>REPRODUKCIJA</u>	32
DIHOTOMIJE	32
Pojmovni problem 'dejanskosti'	32
RETORIKE IGRE	34
IGRA KOT BIOLOŠKA FUNKCIJA	35
Adaptivna variabilnost	36
Neonatalni ludizem	36
REPRODUKCIJA	38
Emancipacija in reprodukcija	38
<u>POVZETEK PRVI</u>	40
II HOMO FABER	42
<u>IGRA IN DRUŽBENI RED</u>	44
IGRA IN IDEOLOGIJA	45
Cailloiseva razlaga vzajemnosti iger in kultur	45
Invencija pravil	45
Igra in kapitalizem	46
VZPOREDNOST IGRE	47
Ponovitev Huizingove 'vrzeli'	47
Neprepustnost sveta igre	47
Hobi	48
Brezinteresnost	49
DODATEK: Ludus pri Cailloisu	51

<u>KONTINUUM DELO-IGRA</u>	52
DELITEV DELA	52
Igra in sveto delo	52
Obredna skupnost	53
Delo in prosti čas	54
PODREDITEV IGRE	55
Obeležja abstraktne igre	56
Pojem »resnosti«	57
* ZAZNAMEK O DELU	58
<u>AVTONOMNOST UMETNOSTI</u>	63
PODREDITEV IGRE: DRUGIČ	63
IGRA KOT DELO	64
Dvojna podreditev igre	64
Institucionalizacija	65
PROBLEM RECEPCIJE	66
PROBLEM IZJAVLJANJA	66
Pojav problema »iluzije«	67
Neznosnost redukcij »izjave«	68
<u>PERSONAE DRUŽBENE DRAME</u>	70
DRUŽBENE VLOGE	70
KONJUKTIVNA IGRA	71
»Gluma«	71
Indikacije gledališkega prostora	72
<u>POVZETEK DRUGI</u>	74
III IGRA IN EMANCIPACIJA	76
<u>PRESKOK V UPRIZORITVENO</u>	78
ISTOVETNOST POJMOV <i>PERFORMANS</i> IN <i>DRAMSKA IGRA</i>	80
Razlike med uprizoritvenimi paradigmi	81
Razlike uprizoritvenimi paradigmi: elaborat.....	82
Istovetnost	82
HISTORIČNI PERFORMANS IN ESTETIKA PERFORMATIVNEGA	83
<u>LUDIČNI POTENCIALI IGRE</u>	85
ANTISTRUKTURA	86
Simbol kot dogodek	86
Antistruktura v liminalnem procesu	87
Neobveznost liminoidnega	89
Ludični zanos	90
EKSTAZA	91
Prenos struktur	92
Igra kot ekstaza	92
Emancipatorne opazke	93
[opomba o subjektivnosti kapitala]	95

IZENAČEVANJE EMANCIPATORNIH POTENC Z LUDUSOM IGRE	97
Vprašanje eksistence	97
Dejanje svobode	98
* ZAZNAMEK O SITUACIONIZMU	99
PROBLEMI V EMANCIPACIJI IGRE	103
Dvojna možnost emancipacije	103
Intimna digresija ob emancipatornih teorijah igre	105
<u>HISTORIČNI PERFORMANS</u>	106
PREDMET IGRE	106
Telo	107
Postdramski diskurz	108
UPRIZORITEV	110
Dogodkovnost	110
Vprašanje katarze	111
Igra kot uprizoritev	113
Iluzija kot politika	114
Film in mimesis	117
PRAESENS	118
Utelešanje in potenca iluzije	118
Performativno pri Stanislavskem	121
»Kultna narava Sistema«	122
Samotransformacija	124
Utelešanje in delo	126
Pričujočnost	128
Prezenca	129
Koprezenca	131
Emergenca pomena	132
Performativ	133
<u>POVZETEK TRETJI</u>	136
SKLEPNO POGLAVJE	144
<u>SINTEZA</u>	145
<u>POSTSKRIPTUM</u>	148
<u>VIRI IN LITERATURA</u>	153

UVOD

M O T I V A C I J A

Zmeden/a si. Zmeden/a si bil/a. Nič se ni spremenilo. Morda zmoreš razmišljati o zgodovini in o lastni moči, morda zmoreš vsake toliko občutiti občutek zmage, ker ti je uspelo nekaj, kar morda nekemu drugemu v istem času ne bi moglo uspeli. A na koncu dneva se ti zdi vse tako zelo nepomembno. Majhno. Lahko bi zgolj ležal/a in celo življenje prezrl/a v odvijajočih se nebesnih znamenjih na nočnem nebu. Veš, da te bodo pozabili, ko nekoč umreš. Morda umreš jutri. Tudi to je nepomembno. Vendar nisi nihilist. Čeprav si že občutil/a 'nič' kot prisotno praznino, se ti, ne glede na vse, zdi premalo pretresljiva, da bi zmogel/a težiti k njej. Morda je problem v tem, da se z njo ne moreš pomiriti. Zaenkrat se zdi, da je tvoj strah močnejši. Uspelo ti je oblikovati besede za strah, uspelo ti ga je poimenovati. To je pohvalno. Morda se iz tega izcimi kakšen trenutek obstoja več. A vendar, kot vidiš, si popolnoma zmeden/a. Nedosleden/a in nepomemben/a.

Pisanje magistrskega dela se zdi nepotrebno. Akademija nikoli ni bila okolje, kjer bi bila zaključna pisna naloga karkoli več od razširjenega doživljajskega spisa ali stilizirane spremne besede k ponavadi prav tako stiliziranim magistrskim produkcijam. Pisanje magistrske naloge je mlademu igralcu na Akademiji lahko pomenilo zgolj soočanje z birokracijo ter morda dvotedenski premislek z entuziastično pesniškimi zaključki in prikupnimi prisposodobami, težko prevedljivimi domislicami in globoko banalnimi ugotovitvami. To je logično in povsem legitimno, kadar je potrebno plačati najemnino, jesti, se za vikend vrniti v rojstni kraj, v ponedeljek ponovno vstati in oditi na vajo ter vaditi, vaditi, zvečer odigrati predstavo za abonma, naslednje dopoldne nastopiti v predstavi namenjeni dijakom, skočiti v pripravljen kombi, se za štiri ure in pol odpeljati na snemanje telenovele ter ob sedmih ponovno brati na večerni vaji. Analizirati mehanizme in posledice takšnega igralskega dela bi bilo možno, če bi bil možen razmislek o igralski vsebini sami. Zdi se, da mehanizmi sodobnega igralskega dela in nasičene industrijske produkcije vzajemno pogojujejo igralčevo sociopsihološko predispozicijo. Razmišljati o lastni produktivnosti bi torej pomenilo prenehati s produkcijo.

Tema dotične magistrske naloge izhaja iz intimnega problema, ki se je z analizo izmikal preprostim psihološkim zaključkom in se je ob razmisleku o dejavnikih in povodih vse bolj usmerjal k družbeni simptomatičnosti. Moj notranji problem iz lastnih predispozicij izhaja le delno. Lahko se namreč vprašam: kaj depriviligirani klinac vidi, ko gleda dolgotrajne polumesne spektakle po meščanskih teatrah? Kaj je sploh smoter njegovega vpisa na Akademijo in kaj mu daje pravico, da svoj problem vrednoti kot prvovrsten? Problem se navezuje tudi na shizmatičnost predavateljske misli na Akademiji sami: kjer se paralelno odmotavata in soočata trend kritičnega odnosa do lastnega okolja ter pragmatično in tako rekoč konformistično usmerjanje v pozicije socialne varnosti in moči. Navedena diskurzivna razslojitev ni nov diskurz sam po sebi; za generacijsko inovacijo sta se izkazala predvsem zavest o nepreživetosti tovrstne miselne shizmatičnosti in soočanje s specifično sodobnega razrednega boja. Dotična specifičnost ni pogojena zgolj s kapitalom – njen kompleksen problem je zlasti definicija njenih označevalcev ali identitet.

Akademija ni bila egalitaren prostor. Na Akademiji so predavali o vsem, kar je gledališče in kar bi svet lahko postal. Vse to, v kar se pretvarja gledališče, predstavlja le optimum pretvorbe sveta, nikakor pa ne zmore predstaviti svetovnega optimuma. Bilo je vznemirljivo, da se je skrito znanje o pretvorbi in optimizmu sveta polagalo v roke nam, študentom igre, posameznikom. Ne vem, od kje mi tako ogromne ideje o svetu in vsa samozavest. Nekaj me je na Akademiji navdihovalo in nisem prepričan, ali ni bilo to »nekaj«, najbolj očitno, pravzaprav potencial vsega, kar bi lahko pomenila slava, potencial obljubljenega priznanja, priložnosti postati nekdo, celo karkoli, možnost biti prvak, svoje ime končno umestiti na spisek zavidanih. Mali klinac iz mahale, ki se nikoli ni docela vključil v folkloro čefurske skupnosti, mali klinac, ki se je iz kvarta povratno vžgal v lakoto po zadovoljitvi lastnih malomeščanskih teženj kot posledica delavske nepomirjenosti s svetom. Skozi občutek enkratne odtujenosti je zmožni sprejeti puhli zablodi, kot sta slava in »postati nekdo«, za lasten mehanizem doseganja pravice. Težko določim, na kateri točki je to postalo problem in kdaj me je spreletelo, da se želja po slavi v svojem osmišljanju obstoja približuje mojemu strahu pred smrtjo.

Problem je nastal iz lastnega srečanja z nezadovoljstvom, ki je polnilo zaodrja in barska omizja, katera smo okupirali s sošolci ter starejšimi, mlajšimi, kolegi. Problem je nastal iz dovoljenja, da zastoj obiskujemo vse žive predstave na Slovenskem. Vse to, kar smo gledali

po lokalnih gledališčih, je bilo daleč od tistega, o čemer smo poslušali in sanjali v učilnicah in na šolskih odrih. Vse to, kar smo gledali po lokalnih gledališčih, pravzaprav ni ustrezalo predstavi, ki naj bi jo igrali, ko se Akademije odučimo.

Razmerje med predmetom znanja na Akademiji in predmetom institucionalizacije v javnih gledaliških hišah je bilo povsem nelogično, predvsem zato, ker sta se obe instituciji, tako množstvo gledaliških hiš kot Akademija, izjavljali kot skupen prostor. Iz diskurza profesorjev in starejših kolegov igralcev je bilo oboje, tako znanje kot kasnejšo institucionalizirano produkcijo, razumeti kot domnevno logično sosledje ali hierarhijo v skupnem gledališkem prostoru.

Ostajal sem zmeden, ker mi je bil neskončen horizont možnosti razgrnjen s svobodo govora, misli in sanjarjenja, z elanom neuravnovešenih profesorjev, ki so moj manjvrednostni kompleks zamenjevali z izjemnostjo, redkostjo in unikatnostjo. Usodno je name vplivala ugotovitev, da je moj manjvrednostni kompleks pravzaprav kolektivni simptom, da gre za izhodiščno točko skupinske terapije, da me občutek manjvrednosti ne loči od vrstnikov, temveč me z njimi povezuje. Sprožilni moment občutka manjvrednosti, njegova utemeljitev in navezava so se vsakič znašli v funkciji socializacije.

V vseh izbruhih zmedenosti nisem bil sam, zaradi česar mi je bilo lažje. Za barskimi mizami sem gledal obraze, ki se jih nisem bal. Kolegi so me prepričevali v nesmiselnost umetniškega udejstvovanja. Izbruhnili so ob nedoslednosti Borštnikovih srečanj, hodili na premiere, zavijali z očmi ob dramskih eskapadah in količini porabljenega denarja za umetniške stvaritve, ki so jih naključni posnetki na Youtubu v nekaj sekundah estetsko in vsebinsko degradirali na muzejske artefakte. Skupnost za barskimi mizami je ostajala nekonstruktivna. Odhajala je med vrste tistih, nad katerimi je še lani vihala nosove, in odhajala je ponosno, z izklesanimi telesi in dvignjenimi glavami. Postajala je produktivna.

Z Dominikom Mencejem, dragim kolegom s filmskega oddelka, sva sedela za eno od barskih miz in vztrajno pila pivo. Vse te zgodbe o igri, ki smo jih optimistično pletli po učilnicah, so se zazdele kot nemogoči spomini in prelahke obljube. Generacije so se podredile ustaljeni prekarizaciji v gledaliških ansamblih in podhranjenim psevdo-off ekipam, čeprav se z njimi niso čutile v skladu – vsaj tako so govorile vse te glave po barskih separejih. Goltale so pogoje in prilagajale svojo inventivnost, se osredotočale na opravičevanja in golo eksistenco.

To odtujenost in razočaranje sva z Dominikom postavila za splošni okvir, ko sva se lotila raziskovanja in refleksije gledališča s pomočjo filmskega medija. Odločila sva se za ustvarjalno analizo: posnela naj bi nelogičen metadokumentarni film, zanimal naju je gverilski empirizem, ki naj bi nama pomagal razjasniti, ali so moja spraševanja o instituciji in produktivnosti le zablode in koliko moje zmedenosti pritiče tudi okolju. Dominik se je poleg komercialnega v gledališčenu absurda najbrž navduševal tudi nad mojo naivnostjo in trmo, ki bi med obravnavo gledališke institucije zmogli plesti tragikomičnost. Skupaj z Rokom K. Nagodetom, kolegom in študentom kamere, smo se lotili raziskave s pomočjo dokumentarnih postopkov snemanja in intervjujev. Teh se nismo lotili scela sistematično, prav tako smo intervjuvance iskali intuitivno in ob tem predpostavljali, da je gledališka institucija obče umeščena v strukturo družbe.. Začeli smo pri Akademiji, pri študentih in njihovih osebnih zgodbah. Del raziskave je temeljila tudi moja osebna potreba po igri in gledališču, zanimala nas je konstitucija mojega intimnega družbenega kroga in njen vpliv. Krog vprašanih smo širili do starejših kolegov, dramaturgov, profesorjev, direktorjev gledališč, bivše ministrice za kulturo. Skupna velikost video posnetkov do tega dne znaša 1,99 TB. Prelomno točko v procesu raziskave je pomenila neuspešna prijava projekta na razpis Slovenskega filmskega centra, s čimer je impotenca državne kulturne politike dobila ne zgolj obraza temveč tudi poudarek.

Implikacije so skozi intervjuje ostajale iste. Zaključke o nezadovoljstvu, razočaranju in potrebi po drugačnem diskurzu znotraj profesionalne uprizoritvene sfere je bilo mogoče povezati s superiorno funkcionalnostjo družbenega sistema, ki je pri nas pogojen ne le s kapitalom, temveč tudi z normiranjem nepotizma in klientelizma pod A ter s frustrirano intelektualno sfero pod B.

Med delom v gledališču me je dolgo časa frustriralo, da o igri s svojimi bolj izkušenimi kolegi nisem mogel enakovredno razpravljati. Sprva sem se miril z dejstvom, da igra kot specifičen fenomen komunicira že sama po sebi – če sem torej hotel komunicirati o igri, sem moral pač igrati. Naslednji problem, ki me je v svoji nepreseženosti miril, je tradicionalni problem etabliiranega poimenovanja označevalcev v strokovnem gledališkem miljeju – kjer ob vsakem estetskem pretresu, v debati neenako trčita arbitrarna svetova subjektivnih opredelitev kot implicitni nesporazum.

Skozi delo in raziskavo sem ravno arbitrarnost in subjektivnost pojmovanja fenomena igre zaznal kot simptoma višje disfunkcionalnosti. Individualizirana logika igre ni perverzna v svoji sebičnosti, temveč v podrejenosti superiorni ureditvi, ki tovrstno logiko apropiira v namenu, s katerim je osnovna logika fenomena igre v globokem interesnem navzkrižju.

Tako sem želel napisati zaključno pisno nalogo, kot opombo k historičnosti lastne igre. Želel sem spoznati svoj problem – psihologijo pri intimnem doživljanju socialnosti. Želel sem občutek odtujenosti preveriti kot kolektiven problem. Lastno percepcijo igre sem želel pravično analizirati in ustvariti njen legitimen kontekst, obenem pa ovreči potrebo po individualizaciji ali subjektivnemu opredeljevanju igre. Kritično izročilo profesorjev sem želel soočiti z lastnim doživljanjem specifičnega okolja. Želel sem premisliti gledališče, ki mi pravzaprav nikoli ni pomenilo doma. Želel sem utemeljiti lastne utopične težnje skozi trdovratnost kulturnih protokolarnosti. Želel sem magistrirati, kot mlademu igralcu pritiče. Nesporno in svoje.

T E Z A

Teza naloge je dokaz ludusa kot emancipatornega potenciala igre skozi historičen pregled fenomenov t.i. performativnega obrata v drugi polovici dvajsetega stoletja.

Ludični pogoj emancipatornega potenciala performativne igre primerjam s sodobno estetiko institucionalizirane dramske igre kot reprodukcije komodificiranih družbenih odnosov in logike kapitala. Z umestitvijo sociološkega pojma reprodukcije kot funkcije abstraktnega pojma igre določim njeno kulturno pogojenost in s tem sociološki pojem emancipacije antonimično uporabim kot legitimen teatrološki pojem.

Pri metodologiji gre predvsem za sintezo domnevno raznovrstnih virov v pretendirani, hipotetično zastavljeni miselnosti ludičnega gona kot možne emancipacije. S primerjavo virov ugotovim historični razvoj pojmovanja igre kot odvisne človeške prakse in utemeljim njeno samonanašalno družbeno-transformativno težnjo skozi historični performans. Antitezno deluje vseskozi prisotna primerjava s pojmovanjem dela, v kateri analiziram trenutno stanje lokalne gledališke institucije.

Najprej ob delu *Homo Ludens*, temeljnem delu Johana Huizinge, vzpostavim teoretsko povezavo med igro in kulturo ter oba pojma označim kot abstraktna. Huizingine osnovne ugotovitve v nadaljevanju primerjam z neprevedenim, sodobnejšim delom *The Ambiguity of Play* Briana Sutton-Smitha, in sicer skozi pripadajoče biološke oznake, s katerimi Sutton-Smith pojem reproduktivnosti pri igri legitimira kot funkcijo. Pri obeh temeljnih virih pojem *ludusa* opazujem kot ključen element fenomenologije igre.

V drugem poglavju se osredotočim zlasti na Cailloisevo teorijo iger, s katero potrdim Huizingino tezo o povezanosti iger s kulturami ter jo poglobim skozi poimenovanje oblikovanega družbenega reda, vzajemno pogojenega s pojavnimi oblikami igre. S teoretskim delom Victorja Turnerja opredelim kapitalizem kot uveljavljen družbeni red. Kapitalizem kot historični pojav razložim skozi družbeno ločitev dela od prostega časa, s katerim pogojujemo sodobni koncept abstraktne igre. Pomagam si z razlago nekaterih ključnih pojmov marksistične kritike, ki jo povzamem po Michaelu Heinrichu, enemu najbolj relevantnih sodobnih interpretov marksistične filozofije. S Turnerjevim delom razložim, kako so se oblikovalesodobne institucije dela in tipologije igre, ki se pojavljajo v postindustrijski družbeni realnosti.

Pojem liminalnosti, ki je bistven v Turnerjevi sociologiji, v zadnjem poglavju opredelim kot izhodišče emancipatornih teorij igre. Pojem emancipacije s pomočjo minimalnega filozofskega ekskurza preko del Hanne Arendt in Eugena Finka uporabim v teatrološkem diskurzu. Ob delih Hansa Tiesa Lehmana in Erike Fischer Lischte in z analizo historičnega performansa pa ga vzpostavim kot legitimen teatrološki pojem. Pojem emancipacije se sklada z ludično kontingenco abstraktne igre, ki se, podobno kot biološka variabilnost pri Sutton-Smithu, v teatrološkem diskurzu kaže v fenomenologiji performativnega obrata.

P R E D G O V O R

Izraz *post-resnica* sem prvič slišal na okrogli mizi po premieri aprila lani. Termin je bil izbran za geslo Oxfordovih slovarjev leta 2016, predvsem zaradi rabe v kontekstu političnih kampanj Brexita in ameriških predsedniških volitev. Dogmatičnemu zgražanju navkljub je skovanka zadela čudaško bistvo epohe, kateri smo priča. Čeprav je izraz primarno vezan na politične postopke ponarejanja informacij in interpretiranja dejstev kot sekundarnih ali nepomembnih, lahko deluje tudi kot filozofski zaznamek pri analizi travm sodobnega mladega človeka. Urbano okolje se vzpostavlja skozi nelinearno, shizofreno in-asociativno množenje informacij, pri čemer sta filtracija in razvrščanje teh informacij arbitrarno, neregulirano delo. Kaj je pravzaprav res? In kaj velja kot vrednost? Materialna, tržna vrednost blaga se zdi kot očitno oprijemljiv odgovor.

Guy Debord v *Družbi spektakla* piše o potvarjanju realnosti v podobe, ki realnost zgolj predstavljajo in o njej komunicirajo, pri čemer pa same niso polje realnega izkustva. Debord razvija problematiko fenomena iluzije – predstave, ki se manifestira lažno in s tem neizbežno postaja realni svet. Temeljna teza njegove teorije sloni na podobah, ki se izjavljajo za kulturne inovacije, v resnici pa so zgolj blago s tržno vrednostjo.

Ravno dejanje *izjave* se zmore legitimirati kot igra. Kot igralec ne glede na dejanskost konteksta in ne glede na svoje dejanske predispozicije razpolagam z arbitrarnimi informacijami, ki imanentno postajajo realni svet. Igralec, ki je – paradoksalno – vselej nadaljeval štafeto anti-laži, čigar vloga je v starejših kulturah sovpadala z vlogo vrača, duhovnega medija in ki je med našimi predniki veljal za nerazumljenega norca, predrznega razuzdanca, bremenu resnice ne more pobegniti. Če je resničnost, v katero se pretvarjam, imanentna, za kakšno oziroma katero resničnost se torej odločam in do katere mere je to prepuščeno meni samemu?

Huizinga je kulturni protokol in vzorce obnašanja razlagal kot strukturno posledico igre; civilizacijski družbeni red je razumel kot skupek odnosov, ki se igrajočim razodevajo v igri. Debord je kot pionir situacionizma konec šestdesetih let prejšnjega stoletja diskurzivno

pogojil študentska gibanja v Franciji in vpletenost pripadnikov Situacionistične Internacionale v organiziran ekonomski predah, ki je sledil višku študentskih protestov maja leta 1968, nikoli ni bila historično sporna: protesti, zasedbe tovarn in šol ter razmah neodvisnih oblik kulturnega udejstvovanja so zabeležene orkestracije posameznih simpatizerjev in organiziranih situacionistov, ki so svoje delovanje utemeljevali z ideologijo, ki izhaja iz marksističnih interpretacij, briše meje med družbenimi kategorijami in se po principu družbene igre emancipira v politično gibanje, ki na svojem vrhuncu rezultira v državnem udaru. Delovanje Situacionistične Internacionale v aplikaciji *performativa* morda celo presega dogodka historičnega performativnega obrata. Bistveno pri obeh navedenih historičnih kulturnih praksah, tako pri situacionistični internacionali kot pri historičnem performansu, je dojemanje polja umetnosti kot liminalnega prostora emancipacije. Takšno gledišče omogoča soočenje umetniške prakse z dilemo lastnega statusa: je umetniška praksa proizvodnja tržnega blaga ali dejavnost, ki depolitizira družbene konflikte?

Če bi performativni obrat zmogli opazovati kot organizirano in usmerjeno prakso, bi najverjetneje ugotovili, da je bil nedosleden ravno pri določanju lastnega statusa. V svoji historični pojavnosti pripada (de)politizaciji in ideološkemu prelomu, v odnosu na kapitalizem pa se v svojem razvoju izpolni le kot historični objekt, oziroma produkt, ki ne glede na revolucionarne težnje ostaja brez političnih posledic.

Povezava med post-resnico, Debordom in sodobnim gledališčem ni naključje. Igralcu ni bilo še nikoli tako zelo jasno, kaj igra lahko pomeni, obenem pa si še nikoli pred tem ni tako zatiskal oči.

Produktivnost v uprizoritvenem procesu pomeni privatizacijo diskurza igre, ki se posledično oblikuje kot obrambni mehanizem posameznika, ki je podrejen tržni logiki produkcije. Substanca uprizoritve je igra. Cilj uprizoritve je dogodek. Pogoj uprizoritve je skupnost. V logiki blagovne izmenjave vse navedeno prevzema objektivno vrednost, kar igro opredeljuje kot delo. Slednje pomeni paradoks in shizofreno situacijo, ki bi jo v lokalni uprizoritveni skupnosti lahko povezali s kliničnopsihološko sliko udeleženi. Depresija in samomor sta patološki posledici sodobnega igralskega poklica, in bolj kot z igralcem samim imata opraviti z družbo in igralskim materialom.

Ko Huizinga govori o *ludusu*, govori o svobodi. Začuda se kapitalistična retorika poslužuje identičnega označevalca, kadar se izjavlja o trgu. In vendar – kadar se o svobodi izjavljata Debord kot situacionist ali Marina Abramović kot nastopajoča v *Lips of Thomas*, se nedvomno izjavljata o kapitalizmu.

Ali je v času, ko *resnica* pripada mnogoterosti, ezoteriki in religiji, kapitalizem še vedno relevantno vprašanje? Ali je vprašanje resničnosti preseženo, če je resničnost izenačena s kapitalom? Če *post-resničnosti* kot najbolj iskanega internet gesla ne razumemo, kako razumemo igro oziroma resnico?

V času, ko se sprašujemo o resničnosti, lahko odgovornost do igre kot postopka resničnosti, doživljamo potencirano.

I

HOMO LUDENS

»Izvor spektakla je povezan s trenutkom izgube enotnosti sveta. Megalomanske razsežnosti modernega spektakla pričajo o totalnosti te izgube. Specifične oblike dela in tudi celovita produkcija nasploh zapadejo v abstrakcijo, kar se najbolje izraža v spektaklu, kjer je edini način konkretizacije ravno abstrakcija. V spektaklu se del sveta predstavlja pred svetom in ima v tem svetu superioren pomen. Spektakel je skupen jezik, ki povezuje okrnjeno celoto sveta in njen izgubljeni del. Edino, kar v spektaklu povezuje gledalce, je v isti center fiksiran pogled, ki se vrača v osamo, ker ga nihče ne vrača. Tako spektakel združuje tisto, kar je ločeno, toda samo kot ločeno, ki tako tudi ostane še naprej.«

(Debord, 1999, p. 38)

V P R A Š A N J E L U D U S A

KULTURA KOT IGRA

Človek-ki(-se)-igra je psevdo-genealoška oznaka, s katero Johan Huizinga v naslovu svoje knjige označuje nprav temeljne človeške prakse. Huizinga igro zaznava kot osrednji dejavnik kulture, vseprisoten mehanizem resničnosti, totalen kot *temeljni duhovni element življenja* (Huizinga, 1992, p. 31). Pomemben zaznamek za razumevanje avtorjeve namere je razprava o prevodu podnaslova. V predgovoru beremo, da je podnaslov *O izvoru kulture v igri* obenem tudi osnovna hipoteza navedene študije, zato je ključno osvetliti lingvistično razliko v povezovanju elementa igre s kulturo, torej razliko med *izvorom kulture v igri* in *izvorom kulture kot igre*. Ohranjen uradni prevod, po katerem je kultura vsebovana v igri, je v večji meri posledica posrednega prevajanja in ne sledi avtorjevi misli; Huizinga fenomen igre namreč enači s kulturo, natančneje – človekovo sposobnost igre razume kot človekovo sposobnost formiranja kulture. Človeška praksa je formativna v svoji pojavnosti. Kadar govori o *elementu kulture v igri*, igre ne pojmuje ločeno ali kot predhodno kulturi, po Huizingi se kultura sama javlja kot igra: kultura se – preko svojih najbanalnejših oblik uresničuje kot – igra (Huizinga, 1992, p. 47).

Huizinga svojo osnovno tezo, da je kultura pojavna oblika igre, utemeljuje z opisom obredov in vedenjskih vzorcev v živalskem svetu, pri čemer ugotavlja, da igra ne glede na enostavnost svoje pojavnosti vselej pomeni *smiselno funkcijo* (Huizinga, 1992, p. 9) in presega *zgolj fiziološko delovanje ali fiziološko pogojeno psihično reakcijo* (ibid.). *Živali niso čakale na ljudi, da bi jih ti naučili igre* (ibid.), četudi je *kultura* nekaj, kar primarno povezujemo s človeško skupnostjo in oblikovanostjo družbe. Huizinga pojma *kultura* ne definira ekskluzivno, temveč mehanizem igre in pripadajoča določila skozi niz besednih iger aplicira na različna polja, kategorije ter sektorje družbenega delovanja in ureditve. S tem problematizira utemeljenost abstraktnega pojma kulture: *zanikamo lahko vsako abstrakcijo: pravo, lepoto, resnico, dobro, duh, boga, resnost – igro pa je nemogoče zanikati* (Huizinga, 1992, p. 11). *Tekmovalnost* oziroma *agon* razume kot najbolj osnovno pojavnost igre (Huizinga, 1992, p. 49). Ko ločuje med kaotično nedorečenostjo vojne od urejenosti igre, ki jo

določajo pravila – *borba po pravilih je igra* (Huizinga, 1992, p. 84) –, priznava igri formativno sposobnost, ki določa njen *kulturni* značaj. Logična urejenost družbe je cilj skupnosti, ki se spozna kot igrajoča se.

Ko avtor primerja kulturo in igro, izraža potencialno totalnost slednje, s čimer pojem igre odmakne od njenih konkretnih pojavnosti. V različnih historičnih pojavnih oblikah igre, od uprizoritvenih šal do športnih turnirjev, najdeva vsakokrat isto opredelitev. Po njegovo so navidez različne oblike *igranja* konkretizacija vsakokrat iste abstrakcije¹; različni historični fenomeni so torej zgolj različne pojavne oblike istega principa. Ta v avtorjevi razlagi postaja zaznavna abstrakcija kompleksne narave.

Da je praksa igre totalna, avtor dokazuje z opazko, da v nobeni od temeljnih preučevanih kultur ni mitološke posebitve igre. Ugotavlja, da fenomen igre ni utelešen v nobenem mitskem liku, ni upodobljen ne kot dober ne kot zel. Ne more imenovati nobene mitične alegorije, božanstva ali demona, ki predstavlja igro (Huizinga, 1992, p. 32), čeprav so božanstva mnogokrat upodobljena v aktu igre – in slednje je zanj ključno.

Postopek uresničevanja, praksa, delovanje, ki skozi čas ne menja zgolj oblike, temveč tudi esencialni fokus, tako preoblikuje tudi pojavnost kulture, kar Huizinga kasneje razlaga z vdorom *resnosti* v esencialno *veselje* človeškega igranja.

POJEM ABSTRAKTNE IGRE

Ko Huizinga ugotavlja, da so obstoječe definicije igre pomanjkljive (Huizinga, 1992, p. 9), trči ob osnovni problem razmišljanja o igri, s katerim se bralec v dialektiki sooča še danes. Obstoječi teoretični diskurz je namreč neenoten in nedosleden, kajti v nizu mnogoterih študij ni najti splošno sprejetih ugotovitev ali vsaj strinjanj o temeljnih opredelitvah pojmov ali fenomenov. Trditve različnih avtorjev so mnogokrat konfuzne, nedosledne in si med seboj nasprotujejo povsem neutemeljeno in pretirano arbitrarno.

¹ [SSKJ] proces odmišljanja ALI kar je abstraktno (nenazorno, pojmovno, miselno)

Avtor kot temeljno vprašanje fenomena razume vprašanje funkcionalnosti (Huizinga, 1992, 10). Navaja vrsto različnih definicij *biološke funkcije* igre. Različni teoretični uvidi se osredotočajo predvsem na analizo konkretne pojavnosti pojma: igra bodisi služi kot sprostitve odvečne energije, kot učenje posnemanja ali premagovanja bodisi kot vaja za spretnost pri lovu in ostalih oblikah preživetja. Čeprav se mnoge razlage konkretnih izrazov igre medsebojno izključujejo, avtor trdi, da jih vse do zadnje družijo prav *biološka funkcija – dejstvo, da igra obstaja zaradi nečesa drugega* (ibid.). Huizinga s tem igro definira dvojno:

* *kot abstrakten pojem* (torej kot metafenomen, ki je v različnih oblikah lastne pojavnosti impliciran vsakič enako)

* *kot odvisen pojem* (če drži predpostavka, da pojavnost fenomena, tudi metafenomena, pogojuje »nekaj drugega«, torej drug fenomen)

O definiciji

Huizinga poskusi igro definirati kot:

»/.../ svobodno delovanje, za katero čutimo, da »ni tako mišljeno« in je zunaj običajnega življenja, pa vendar lahko igrajočega popolnoma prevzame; s katerim ni povezan nikakršen materialni interes in s katerim ne pridobivamo nobene koristi; ki se dogaja znotraj posebej določenega časa in prostora; ki redno poteka po določenih pravilih in oživlja skupnostne vezi; ki se rado odeva v skrivnost ali pa se s preobleko, kot drugačno, ločuje od običajnega življenja.«

(Huizinga, 1992, p. 31)

Kadar izgovorimo, da nekaj »ni tako mišljeno«, to pomeni, da nekaj »ni zares« ali pa je *mišljeno drugače*. Paradoksalno pri igri je to, da se je fenomen, ne glede na opredelitev njegove dejanskosti, avtentičnosti ali verističnosti, že (zares) zgodil. Vprašanje *dejanskosti* v diskurzu teorije igre zavzema osrednje mesto, a ne kot referenca na igralski poklic ali avtentičnost izvajanja dramskih akcij, temveč kot problemska oznaka, s katero ugotavljamo strukturiranost pojavnosti samega fenomena igre. *Dejansko* pomeni *kaj (je) res*, s čimer sprašujemo po realnih posledicah (od)igranega. Huizinga se že v svoji opisni definiciji zateka k razumevanju igre kot nečesa, kar je *zunaj običajnega življenja* in se dogaja v ločenem času in prostoru, pri čemer pa je ne sme pogojevati kakršenkoli *materialni interes ali korist*. Tu se spopadamo z vrzeljo v logiki samega mišljenja igre. Fenomen se torej odvija, vendar ne *zares*.

Avtor trdi, da igra pripada neresnosti, iracionalnosti, tudi metafizičnemu (Huizinga, 1992, p. 11). Igra sama po sebi torej ni predmet objektivne materialnosti –toda ko avtor fenomen igre izenačuje s kulturo, to ne pomeni, da ima fenomen na materialno korporealnost zgolj neposreden vpliv, temveč je s to korporealnostjo celo izenačen. Kako naj bo igra kot kultura iz naše realnosti izvzeta, če velja, da je kultura pravzaprav naša realnost sama? Tu se pojavi problem realnosti *predmeta* kulture, s čimer impliciramo diskurz, ki podobno problematizira tudi artikuliranost *abstraktne igre*.

Avtorjevi glavni tezi, ki sloni na opredeljevanju kulture kot igre, v študiji lažje sledimo. Primerjanje različnih družbenih institucij, od športnih do pravnih, z mehanizmom igre učinkuje zabavno in lucidno, vendar zgolj z analizo nekaterih njegovih ključnih, a kontradiktornih izjav ne zmoremo razrešiti; avtor sam razlag ne ponuja in v misli večkrat deluje digresivno.

Zaznana *abstraktnost* igre ne zadošča za avtorjevo nenehno *abstrahiranje* igre iz dejanske *resničnosti*. Avtorjevo potrebo po definiciji abstraktnega pojma in njegovo vztrajanje pri tem, da je igra ločen, abstrahiran fenomen (Huizinga, 1992, p. 15), implicira dinamična odvisnost od *nečesa drugega* – od pojavnega nasprotja igre:

»Pojmovna vrednost neke besede je v jeziku določena predvsem z besedo, ki izraža njeno nasprotje. Za nas je 'igri' nasprotna 'realnost', 'resničnost' ali 'resnost', v posebnih primerih pa tudi 'delo'.«

(Huizinga, 1992, p. 45)

NE-IGRA

Huizinga opisno definicijo *igre* dopolni tako, da artikulira njeno nasprotje. Pri tem izvede miselni obrat, ki je nedosleden predvsem zaradi poimenovanja pojmovnih označevalcev. Pojemov *kultura* in *resnost*, s katerimi primerja igro, nikoli ne pojasni, čeprav z njimi utemeljuje svoj diskurz. Za problematične se izkažejo tudi nekateri označevalci ne-igre.

Resnost I.

»Morda je lahko naš zaključek, da so vse oznake za 'resnost' tako v antičnih kot v katerih koli mlajših govornih skupinah zgolj naknaden poskus jezika, da v protipomenki občemu pojmu igre oblikuje enakovreden pojem za ne-igro. Tako se tovrsten izraz nahaja v področju pojmov 'marljivosti', 'naprežanja' in 'muke', četudi lahko vse navedene pojme povežemo z igro samo. Kasnejši pojav oznake za 'resnost' pomeni, da je zbir pojmov 'igre' že predhodno vzpostavljen kot samostojna obča kategorija. Sklepamo lahko, da je pojem 'igre' torej pojem višjega reda od nasprotnega mu pojma 'resnosti'. Saj 'resnost' izključuje možnost igre, medtem ko lahko 'igra' zlahka vključuje 'resnost'.«

(Huizinga, 1992, p. 46)

Tako Huizinga vzpostavlja hierarhijo med pojmi, kjer je *resnost* podrejen element kulturne pojavnosti. V hrvaškem prevodu dela *Homo Ludens* je igra konstatirana preko antitetičnega gesla 'zbilja', torej nasprotja, ki v sebi združuje skrajnost materialnega, korporealnega, resničnega, resnega, stvarnega, posvetnega. V srbskem prevodu je uporabljena beseda 'java', ki definira stanje budnosti. V slovenskem prevodu Huizinginega dela je poglavje o semantični analizi gesla 'igra' izpuščeno. Huizinga igro izenačuje z *ludičnim*, kar pa po njegovo ne glede na 'zabavne', 'radostne', 'neresne' poteze ludičnega ne izključuje *resnosti*. Slednje postane očitno v slovenskem prevodu v podpoglavju *O sveti resnosti v igri*, kjer je kot primer prepletenosti *ludusa* in *resnosti* navedeno ritualno, religiozno, sveto obredje. V prevodih omenjenega dela se poleg *ozbiljnosti* kot interpolaren pojem pojavlja tudi *revnost* kot BHS² različica *posvečenosti*, *predanosti*, tudi *pobožnosti*.

Ob razgradnji opazk, s katerimi se avtor preizkuša v ontološkem definiranju pojma, trčimo ob kompleksno mrežo raznovrstnih pomenov in vzajemnih dihotomij. Ko Huizinga govori o *resnosti* v odnosu do *ludusa* in *igre*, utemeljuje *ne-igro*. Z označevalci, ki lahko poimenujejo posamezna fizična stanja (*naprežanje*, *muka*) ali pa se navezujejo na duhovna stanja (*posvečenost*), zaznava razliko med *igro* in njenim nasprotjem, *ne-igro*. Ne-igro vključi v nadrejen, totalen in abstrakten pojem igre, kar je paradoksalno: igra, ki obenem to ni.

Ko Huizinga uvede abstrakten pojem *resnosti*, ki služi kot označevalec in referenca na razlago abstraktnih pojmov *igre* in *kulture*, se s stopnjevano rabo nepojasnjenih pojmov, ki se pojavljajo tudi v teološkem diskurzu, približuje polju mistike. S tem je začuda artikuliran temeljni problem obravnavanega fenomena igre.

² bosanska, hrvaška in/ali srbska

Digresije utemeljevanja ne-igre

Pojmi *realnost*, *resničnost* in *resnost*, s katerimi avtor označuje ne-igro, v nadaljevanju kritične obravnave učinkujejo ohlapno in arbitrarno, polemiko pa reducirajo v pavšalno in poetično.

Igro v njeni mnogoteri definiciji opredeljuje *zavest o igri*: posameznik, ki (se) igra, se vseskozi zaveda, da (se) 'zgolj' igra (Huizinga, 1992, p. 15). Zavedanje igre pomeni, da igrajoči (se) igri priznava njeno *vzporednost*, *neresnost*, njen potencial *reprezentativnosti*. Priznava, da je igra *intermezzo vsakdanjemu življenju* (ibid.). Ne glede na neizbežno dejanskost igre, torej njen *za-res*, je prav tako neizbežen njen *kakor da* prostor ali trenutek potencialnega odmika, njen *za hec*.

Če dejanje igre *ni mišljeno tako*, kot je udejanjeno, lahko sklepamo, da je *mišljeno drugače*. Tudi v trenutku spozabe-nad-igro (v trenutku *za-res*), je povratnost v igri ravno skozi *zavest o igri* konstantna. Spozaba razen v primeru duševne motnje ne more biti dokončna. Igra je lahko, kadar se zgodi, ravno zaradi svoje *dozdevne* objektivnosti absolutno odtujena. Igra ne glede na svojo pojavno obliko ne pripada objektivnosti, ni *snovna*, *materialna in morda je ravno v tem njena bit* (Huizinga, 1992, p. 11), čeprav lahko *ustvarja in tvori red* (kakor ga lahko tudi ruši) (Huizinga, 1992, p. 17). Dozdevna objektivnost se kaže v arbitrarnem spektru pravil. *Zavest o igri* torej lahko približamo *zavesti o pravilih*. Obenem pa se pri igri ravno zaradi omejene objektivnosti – igra se namreč odvija med *zavestjo o igri* in v tem smislu učinkuje kot portal *subjektivitete*³ – odpira temeljno vprašanje o singularnosti in absolutnem, torej o resnici.

Ali je igrana, torej izkrivljena, realnost lahko enaka absolutni realnosti? Absolutno realnost predpostavlja pojem identitete. Igra kot mehanizem identifikacije – zaznave simptomatičnosti nečesa, kar bi lahko bila (pripadajoča, simptomatična) *resnica* – je mehanizem reprezentirajočega se psevdoobjekta, ki se je zmožen nanašati na določeno vzajemno subjektiviteto oziroma se o njej izjavljati.

Pri tem stopamo na spolzek teren kompleksnih filozofskih diskurzov, ki na tej točki delujejo pretirano in digresivno. Nakazali smo možno smer preizpraševanja Huizinginih trditev.

³ [SSKJ] *kar obstaja odvisno od človekove zavesti, mišljenja, subjektivnost*

S pojmi *identitete*, *zavesti* in še posebej *resnice* diskurz o igri, četudi za sodobnost relevanten, pomikamo v polja psihologije, filozofije in teologije, kar pa nas ponovno oddaljuje od razlage nasprotja igre, ki se zdi ključna za formativno dinamiko kulture.

Resnost II.

Resnost, s katero avtor utemeljuje vzajemnost med *kulturo* in *igro*, je kot diskurzivni pojem težko sprejemljiv. Huizinga *resnost* v igri že v samem začetku povezuje s *posvečenostjo* (Huizinga, 1992, p. 23) in *vero* (Huizinga, 1992, p. 27), s čimer v obravnavo vpleta problem dogme. Pri tem pojem *resnosti* sicer lahko služi kot označevalec v ontološki razpravi o fenomenu igre, težko pa *resnost* zadostuje kot oprijemljiva fenomenološka razlaga nasprotja *igre*.

Avtor polje prava, *vrhovne uredbe* in *svete resnosti*, povezuje z igro prav zaradi posvečenosti in resnosti, ki sta označevalca, ki pripadata tako mehanizmu prava kot mehanizmu igre. Princip historične vzpostavitve določene kulturne oblike, je za avtorja enak principu označevanja fenomenologije igranega, oziroma: s kolikšno mero *resnosti* kulture skozi zgodovino sprejemajo (*od*)*igrano*. S tem utemeljuje formativni potencial igre kot kulture. *Posvečenost* in *resnost*, denimo, vplivata na kultnost igre (Huizinga, 1992, p. 23), na pojavno obliko igre kot duhovne prakse (*ibid.*), kar pa poleg agona velja tudi za institucijo prava (Huizinga, 1992, p. 74). Primeru lahko sledimo kot zabavni analogiji v utemeljevanju družbenotvorne funkcije igre. V zaključku študije, ko avtor naleti na ključne mehanizme družbene vzpostavitve, na ekonomsko-politične mehanizme blagovne produkcije, se termin *resnost* sesede kot neznanstven in nezadovoljiv.

Slednje je najbolj razvidno v poglavju *V devetnajstem stoletju prevladuje resnost* (Huizinga, 1992, p. 172), v katerem avtor fiksira *delo* in *proizvodnjo* kot razvojna elementa, ki v Evropi in ZDA po industrijski revoluciji domnevno narekujeta oblikovanost kulture; avtor tega sicer ne pojasnjuje, vendar pa pojem kulture tem poglavju dobiva močne politične konotacije. Avtor se na tej točki zaveda navidezne polarnosti med *igro* in *delom*; delo opiše kot pojavno obliko *resnosti*, tega, kakšna je dinamika odvisnega razmerja med obema pojmomoma, pa ne definira.

Pojem *resnosti* je tako še en abstrakten in v študiji nepojasnen pojem, katerega neutemeljena raba dodatno pogloblja paradoks igre kot podrejene in hkrati izenačene v *kulturi*.

Opazka o delu

Že v avtorjevi temeljni opazki o nedelu – »za nas je igri nasprotna realnost, resnost, v posebnih primerih tudi delo« – lahko določimo osnovno protipomensko dinamiko, z razširitvijo katere pojasnjujemo preskoke v avtorjevem diskurzu. Kadar je kot nasprotje igre, torej kot neigra, določeno *delo*, to utemeljuje potrebo po definiciji igre kot abstraktnega pojma. Kulturni obrat industrijske revolucije, kot to sluti že Huizinga, *delo* uveljavlja kot produktivno, kulturno vrednoto, kot vrhovni postopek družbenega uresničevanja. S tem je igra podrejena in umeščena v neproduktivne sfere *prostega časa*. Osnova za tovrstno analizo je pojem *abstraktnega dela*, kar bi v dinamičnem, soodvisnem nasprotju lahko pojasnjevalo pojem *abstraktne igre*. Vzajemnost *kulture* in *igre* je tako sprejemljiva, kadar je poudarjena skozi antitetično dinamiko neigre, to je *dela*.

Z razumevanjem *dela* kot zgodovinskega pojma postane vrzel v Huizingini logiki znosnejša; paradoksalnost v njegovem razumevanju in definiciji igre namreč ne izvira le v pojmovni opredelitvi – ni nekakšen težko zamisljiv, ontološki element igre, ne glede na antitetični značaj fenomena (Huizinga, 1992, p. 48) – temveč je posledica zgodovinskega konteksta in nekritične referenčnosti. Dinamika igre in neigre, ki je *delo* je razvidna v *abstraktnih pojmih igre in dela*, razloge zanjo pa je mogoče najti v kontekstu specifičnega zgodovinskega trenutka. Prav specifična družbenopolitična in kulturna ureditev pogojuje definicijo abstraktnih pojmov ali pa je, nasprotno, družbena ureditev pogojena z razumevanjem teh temeljnih pojmov. Kako je definicija igre kot abstraktnega pojma pogojena z zgodovinsko konceptualizacijo abstraktnega dela, bomo natančneje raziskali v drugem poglavju.

LUDUS

Naslov *Homo Ludens* izhaja iz stare latinščine (Huizinga, 1992, p. 38). '*Ludens*' je nedovršna oblika sedanjika glagola '*ludere*', ki izhaja iz latinskega samostalnika '*ludus*'. Beseda ni neposredno prevedljiva in zajema širok pomenski spekter. Za razumevanje obravnavanega pojma se zdi globlji vpogled logičen, še zlasti zaradi nasprotij med posameznimi pomeni.

Ludus označuje otroško igro, razvedrilo, tekmovanje, šolo, pa tudi liturgijsko obredje, scenski prikaz, igre na srečo, gibanje (živali in narave), prav tako pa je v rabi kot označevalec iluzije, privida.

Ludus sprva deluje kot splošna oznaka za najširši pomen *abstraktne igre*, v Huizinginem besedilu pa se ponuja kot dodatna specifikacija elementarnosti pojava. Avtorjeva nekritična raba pojma *resnosti* kot antiteze igri ne spodkopava upravičene zaznave *resnosti* kot elementarne v postopku igre.

Huizinga fenomenologiji igre pripisuje *zabavo*, *radoživost*, '*neresnost*', '*fun*' kot temeljno predpostavko (Huizinga, 1992, p. 11). Ko trdi, da dejanje v igri *ni mišljeno tako*, kot je udejanjeno, v prvi vrsti implicira njen '*za hec*', česar ne smemo razumeti zgolj kot kategorijo duhovitosti. Ta '*za hec*' se primarno navezuje na predpostavko, da igra vsebuje *zabavo*, ki je osnovna implikacija *ludusa* (Huizinga, 1992, p. 11).

Čeprav tudi *ludus* v študiji ostaja neproblematiziran in nepojasnen pojem, v avtorjevi rabi postaja nosilec *svobodnega dejanja* igre (Huizinga, 1992, p. 14), *duhovne težnje* in *prekoračitve meje fizičnega obstoja* (Huizinga, 1992, p. 11). *Ludus* pripada vsemu, s čimer avtor opisuje *lepoto: nepredvidljivosti, napetosti, izmenjavanju, kontrastu, variiranju, razreševanju, ravnovesju* (Huizinga, 1992, p. 17).

Če želi avtor vse, s čimer definira *resnost* in kar bi lažje pripadlo delu, opisati kot antitezo *igre*, je torej *ludus* tisto, kar ostane od igre, ko utemeljimo njeno nasprotje, *delo*, kot samostojen, abstrakten pojem.

Zaznana, težko ubesedljiva dvojnost, ki je razvidna iz obravnave fenomenologije igre, implicira določeno filozofsko razumevanje, ki se giblje med teorijo fizike in metafizičnega. A čeprav Huizinga temeljnih pojmov v študiji ne izpelje samostojno, je implikacija, da sta igra in kultura vzajemno povezani, poseben uspeh njegovega dela. Če je igra vzpostavljena kot temeljna človeška praksa, postane njena oblikovanost sociološko vprašanje, kar dalje sugerira njeno ekonomsko-politično vrednost oziroma potenco.

Če je kultura igra – kaj to pomeni za igralca? In kaj pomeni igralec?

R E P R O D U K C I J A

DIHOTOMIJE

Huizinga s svojo študijo zaznava obvezujočo dinamiko, ki pritiče oblikovanosti fenomena igre skozi njeno antonimičnost. Avtor v sicer problematični maniri zaznava konstantno dvojnost tako v obravnavi kot v sami pojavnosti igre – dvojnost ludičnega, neresnega, 'zabavnega' in 'resnega', zaresnega, zavezujoče realnega, delovnega. Polarizirata se *potencialna fikcija* in *obvezujoča dejanskost*. Huizinga igro nehote označi za odvisen fenomen, saj je ciljno usmerjena biološka funkcija (Huizinga, 1992, p. 10), kar pomeni, da pojavnost igre ni odvisna od igre same.

Igra je *dozdevno objektivna* zaradi '*obvezujoče dejanskosti*', ki se zrcali v konceptu pravila, določeni objektivni omejenosti. Pri tem gre za prvo artikulacijo igre, ki igro kot tako tudi omogoča. Osnovna dvojnost igre se torej kaže v osnovanju *pravila*, ki predstavlja problem subjektivne narave, čeprav stremi k objektivnemu, in v *ludičnemu delovanju*, ki pravilo lahko preseže ali pa se mu v nedogled podreja.

Huizinga igri priznava *formativno sposobnost*, ko jo opredeli kot mehanizem *vzpostavljanja reda* (Huizinga, 1992, p. 17) in jo kot vzgojo agona s pravili loči od arbitrarnosti vojne. *Pretvarjanje* je ustrezen označevalec dvojnosti igre, saj predvideva njeno dejansko izhodišče in fiktivni proces upogibanja dozdevnosti izhodišča. Pri tem se ob določenem momentu vztrajnosti lahko vprašamo o sami dejanskosti izhodišča, kar posledično lahko preobrazi potek 'resničnosti'.

Pojmovni problem 'dejanskosti'

Ko Huizinga igro loči od *običajnega življenja*, se zaveda dinamične pogojenosti *ludusa* z njegovim nasprotjem, vendar dinamike ne razloži. Le z branjem Huizinginega dela ne moremo dognati, kaj je tisto, kar pogojuje *običajno življenje*, kaj je s tem mišljeno, kajti avtor *običajnega življenja* ne razloži, čeprav s tem pojmom opredeli fokus svoje študije. Dvojnost igre večkrat ilustrira, na primer z zgodbo o otroku, ki se pretvarja, da na kavču vozi vlak, in

prosi očeta, naj upošteva njegovo igro, da ostali vagoni-blazine ne bi spregledali iluzije, ki jo je otrok vzpostavil (Huizinga, 1992, p. 11). *Običajno življenje* so v tem primeru dejanske danosti okolja, določena materialna realnost, ki je hkrati z igro v hipu vzpostavljena, ko v sobo vstopi oče, ki sprva ne vidi 'vagonov' in 'lokomotive'. A ne glede na to, se *igre*, kakor smo navedli, *zaveda* otrok sam. *Dvojnost* igre postane problem njene *prezence* in je izraz njene podrejenosti.

Z vprašanjem *dejanskosti* igre ponovno drsimo v filozofski problem. Vzpostavljenost pojmov *corporealnosti* ali *materialne realnosti* je za nas nejasna in vprašljiva. Pravila igre lahko razumemo kot določeno vzpostavljeno realnost (spremenljive narave), za katero se zdi, da *dejanskost* igre zgolj pogojuje ali bolje – *provocira*. Kadar govorimo o *dejanskosti*, vstopamo v nejasno, arbitrarno mejo *zavesti o igri*. Igrajoči (se) lahko ravna povsem dokončno in *resno*, vendar je njegova igra neobvezujoča, saj se igra v ločenem prostoru, kar pomeni, da izid igre ne vpliva na njegovo *običajno življenje*. S polfilozofskim polemiziranjem o *dejanskosti* ter izidu in posledicah igre ves čas ostajamo v teoretskem diskurzu o abstraktni igri.

Igra, ki smo jo v teoretskem diskurzu opredelili kot abstrakten pojem, z vsakokratno pojavnostjo pogojuje nejasnosti v delovanju, kakor to zaznava Sutton-Smith (Sutton-Smith, 1997, p. 1), saj je kot abstrakten pojem oblikovana dvojno in odvisno.

Brian Sutton-Smith po delu Williama Empsona *Seven Types of Ambiguity* opredeli sedem nejasnosti oziroma sedem tipov dvojnosti igre:

1. *dvojnost reference* (je to zvok, s katerim oponašaš lažni zvok pištole, ali se daviš?)
2. *dvojnost referenta* (je to predmet ali igrača?)
3. *dvojnost intence* (misliš iskreno ali me zafrkavaš?)
4. *dvojnost v sodbi* (se to dogaja resnično ali je nesmisel?)
5. *dvojnost v tranziciji* (rekel si, da se samo igrava)
6. *dvojnost kontradikcije* (moški, ki se pretvarja, da je ženska)
7. *dvojnost pomena* (si igralec ali lik?)

(Sutton-Smith, 1997, p. 2)

Nejasnost v opredelitvi dejanskosti je tako hkrati potencial dogodkovnega vpliva igre na dejanskost – ali pa je ta ista nejasnost zgolj odvod, da bi se dejanskost ohranila v že specifično odrejeni dogodkovnosti.

RETORIKE IGRE

The Ambiguity of Play je delo o sodobni teoriji igre, ki se pri ontološkem definiranju abstraktnega pojma poslužuje analize različnih retorik igre. Avtor obravnavanemu fenomenu igre priznava konstantno dvoumnost, ki jo zaznava kot inherentno pri analizi vseh raznovrstnih sklopov. Dvoumnosti oziroma nejasnosti organizira v shemo, ki je navedena v prejšnjem poglavju, nato pa preko razvrstitve številnih oblik igre ugotavlja raznolikost znanstvenih in strokovnih študij, ki se osredotočajo na igro. Oriše več različnih interesnih sklopov pri enako različnih znanstvenih poljih, ki se ukvarjajo z igro:

»Biologi, psihologi, pedagogi in sociologi igre najpogosteje opredeljujejo kot ključne za adaptivnost v razvoju in socializaciji; komunikologi definirajo igro kot obliko metakomunikacije, ki presega jezik in evolucijo; sociologi igro vidijo kot substanco socialnega sistema, kjer tipično manipulirajo tisti na poziciji moči z določenim interesom; matematiki se osredotočajo na verjetnosti in statistiko iger; umetnostne prakse spoznavajo kreativni potencial igre. /.../«

(Sutton-Smith, 1997, p. 7)

Sutton-Smith trdi, da nedoslednost in kaotična razdrobljenost v imenovanju in definiciji igre izhaja predvsem iz umanjkanja jasne opredelitve retorike, ki bi generirala določeno interesno zaznamovano definicijo pojma.

Če identifikacija z določenim prepričanjem, ideologijo, znanstveno ugotovitvijo poteka s pomočjo besed, simbolov, teorij, ki so nosilci določenih ideologij ali znanstvenih ugotovitev, je vsaka argumentirana, sistematična utemeljitev teze, s katero avtor zagovarja in dokazuje veljavnost, točnost in pravilnost svoje ugotovitve, intelektualni retorični postopek, ki je vsakič mehanizem določenega koncepta identifikacije. Sutton-Smitha sam abstrakten pojem sprva ne zanima v tolikšni meri, kot ga zanima analiza načinov, po katerih teoretiki ugotavljajo posamezne ideološke vrednosti, ki jih pripisujejo določenim teorijam igre in jih z

utemeljitvami predstavljajo javnosti. To pomeni, da posamezna retorika narekuje način, kako je igra umeščena v kontekst širšega sistema vrednosti, ki ga teoretiki posledično v večji meri predvidevajo kot analizirajo (Sutton-Smith, 1997, p. 8). Sprašuje se, kaj zagovarjamo, ko zagovarjamo posamezno igro.

Sutton-Smith kategorizira sedem osnovnih retorik igre:

retorika igre kot progresije (the rhetoric of play as progression)

retorika igre kot usode (the rhetoric of play as fate)

retorika igre kot moči (the rhetoric of play as power)

retorika igre kot identitete (the rhetoric of play as identity)

retorika igre kot imaginarnega (the rhetoric of play as imaginary)

retorika sebstva (the rhetoric of the self)

retorika igre kot frivolnega (the rhetoric of play as frivolous)

(Sutton-Smith, 1997, p. 9)

IGRA KOT BIOLOŠKA FUNKCIJA

V zadnjem poglavju avtor opredeljuje konstantno variabilnost v konceptualizaciji fenomena kot njegovo temeljno značilnost. S kategorično analizo retorik igre ugotavlja njeno konstantno, neizbežno dvojnost, ki je znotraj različnih ideoloških okvirjev različno izražena (Sutton-Smith, 1997, p. 214). Različna retorična utemeljevanja številnih znanstvenih diskurzov, v katerih igra nastopa bodisi kot sredstvo bodisi kot predmet raziskave, operirajo z različnimi vrstami antonimičnih napetosti (s sedmimi tipi dvojnosti, kot je navedeno v prejšnjem poglavju). Funkcijo igre pri tem opredeljujejo glede na lastno interesno polje; v retoriki igre kot usode bi igra pomenila izraz eksistencialnega optimizma v *kozmoškem urejanju kaosa* (Sutton-Smith, 1997, p. 219). Problem pri tovrstnem opredeljevanju igre je opisno definiranje v maniri posamezne retorike, ki obenem učinkuje preveč praktično in specifično, vse to pa igri odvzema njen abstrakten značaj in definicijo pomika v polje interpretacije. Da je pojem igre abstraktnega značaja, Sutton-Smith dokaže s tem, da je identifikacija določene retorike igre (argumentov o njeni obliki) možna ob katerikoli praksi

igre (načinu, kako se ludična oblika igra); to pomeni, da bi specifično prakso igranja, kateri pripada točno določena retorika, lahko razložili oziroma identificirali z argumenti ostalih arbitrarnih retorik igranja (Sutton-Smith, 1997, p. 214). Ob opaženih dvojnostih igre avtor zahteva bolj univerzalno definicijo, splošnejšo opredelitev abstraktnega pojma, ki bi upoštevala vse retorike in vse dvojnosti (Sutton-Smith, 1997, p. 217).

Adaptivna variabilnost

Avtor se v zaključku študije navdušuje nad neskončno raznolikostjo in mnogimi oblikami igre. Raznolikost in variabilnost pregledanih in razvrščenih logik in teorij primerja s konceptom variabilnosti v biologiji (Sutton-Smith, 1997, p. 221), kar spomni na Huizingino navezavo na polje biologije. Sutton-Smith raziskuje biološko funkcijo igre v evolucijskih teorijah Stephena Jaya Goulda: ta v nasprotju s prepričanjem, da je gonilo v evoluciji vrst *adaptabilnost*, zagovarja tezo, da je vzrok v *variabilnosti*. Gould kot osrednjo karakteristiko biološke evolucije predpostavlja variabilnost adaptacije: bolj kot doslednost oziroma preciznost prilagajanja v razvoju vrst se mu za evolucijo zdi ključna sposobnost vrste za mnogoterost in raznolikost v razmnoževanju. Imenuje tri osrednje principe evolucijske variabilnosti, s katerimi opiše evolucijo vrst: *nepredvidljivost* in *latentni potencial*; *preobilnost* ali *mnogoterost*; *fleksibilnost* oziroma *prilagajanje*. Sutton-Smith Gouldove principe razume kot skladne s principi različnih retorik o igri.

Avtor opiše igro, skozi karakteristike različnih retorik, z nenadnostjo, vztrajno pretendirano potezo *svobode*, konstantnim množenjem v pojavnosti in pripadajočim *pretvorbenim* potencialom ter jo po vzoru biološke evolucije pripiše kot vzrok kulturni *progresiji* (Sutton-Smith, 1997, p. 224). Podobno misel najdemo tudi v Huizinginem teoretskem poskusu.

Neonatalni ludizem

Osnovna usmeritev je določitev skupnega imenovalca različnih retorik igre, s čimer potrdimo biološko pogojenost fenomena. Zanimarimo, da bi se avtorjeva metodologija znašla v vlogi še enega utemeljevanja v nizu retorik o igri, kajti za nas to ni ključno. Razširitev polemike v polje biologije predvideva svojevrsten diskurz, ki morda lahko potrdi ključno opazko o osnovni dihotomiji funkcionalnosti igre. V zaključku študije Sutton-Smith svojo retoriko variabilnosti in prilagajanja aplicira na primer biološke študije.

Ključno odkritje možganskih raziskav v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, ki ga Sutton-Smith povezuje s funkcionalnostjo igre, je dokaz postopne razredčitve števila sinaptičnih

povezav v možganih. Pri otrocih, starih deset let, je število sinaptičnih povezav med možganskimi celicami dvakrat manjše od optimalne razvitosti, ki je dosežena tik pred rojstvom oziroma v neonatalni fazi otroka (pri osmih mesecih starosti). Razredčitev je posledica stagnacije, neaktivnosti številnih sinaptičnih povezav, ki tako odmrejo. Potencial plastičnosti neonatalnih možganov je enormen in nameren, tako rekoč vzpostavljen tekom evolucije, in služi temu, da se otrokovi razvijajoči se možgani uspejo čim bolje prilagoditi okolju, v katerem otrok odrašča. Podobno kot možgani, ki svojo mnogotero realnost začenjajo v potencialu, tako tudi igra z lastnim fenomenom, lastno *oposameznitvijo* omogoča potencial, ki je, čeprav udejanjen v 'paralelnem', 'neresničnem' ter "neresnem" svetu igre, še vedno potencial neke realnosti, korporealnosti. Povezave v možganih so visoko potentne in številne, vendar bodo odmrle, če ne bodo dejavne v otrokovem delovanju. Sutton-Smith v slogu svojih akademskih razprav o psihološkem razvoju otroka iz tega sklepa, da igra v zgodnjih fazah razvoja pomaga pri uresničevanju možganskega potenciala in obenem poteka brez resnejših obvez do same realnosti. V tem primeru je funkcija igre ohraniti, tako v možganih kot v vedenju, večjo variabilnost, katere potencial bi sicer odmrl nezaznan (Sutton-Smith, 1997, p. 225).

Z dodatnim navajanjem bioloških študij, ki se ukvarjajo z evolucijo možganov (Huttenlocher, Kotulak, 1996), avtor implicira, da se variabilnost skozi igro pogloblja, množi, potencira. Torej je vse nesmiselno, zamisljivo, podvajajoče se, celo utopično, skratka vse, kar je vsebovano v fenomenu igre, sugerirano v domeni lastne realizacije.

Ugotovitev o potencialni variabilnosti možganskih sinaps Sutton-Smith dopolnjuje s študijo kognicije otrok v razvoju (Bjorkland, Green, 1992). Ta študija kognicijo otrok v razvoju opredeljuje kot nerealistično optimistično, egocentrično in hiperreaktivno, kar Sutton-Smith označi kot *neonatalni ludizem*. Ugotovljene karakteristike kognicije otrok v razvoju – zanos pri uporabi lastnih sposobnosti, egocentrična motivacija, nerealistični optimizem, hiperreaktivnost oziroma fleksibilna reaktivnost – sovpadajo s paradigmi igranja, ki jih avtor zajame v analizi različnih retorik (Sutton-Smith, 1997, P. 226).

»Po raziskavah sodeč so predšolski otroci po naravi nerealistično optimistični. Neuspeh jih nikakor ne odvrča. Do približno četrtega leta starosti precenjujejo lastne sposobnosti in lasten spomin. Zahvaljujoč tovrstnemu optimizmu lahko vztrajajo in se učijo ne glede na svojo nekompetentnost. Njihov egocentrizem pa jim omogoča

boljše učenje, zmorejo si bolj adekvatno zapomniti stvari, povezane z njihovim egocentričnim sebstvom. Razumemo, da tovrstne neonatalne lastnosti ne pripadajo zgolj otrokom v razvoju, temveč bi lahko veljale v vseh starostnih obdobjih.«

(Sutton-Smith, 1997, p. 64)

REPRODUKCIJA

V evolucijski teoriji so procesi variabilnosti naključni, naravna selekcija pa je stvar preživetja – avtor motivacijo za variabilnost pripisuje borbi za preživetje. Potrebo po varnosti in preživetju Sutton-Smith povezuje z eksistencialno tesnobo posameznika, za katerega so težnje po ljubezni, dosežkih in potrditvi variacije človeške borbe za preživetje ter predmet psihološke tesnobe in eksistence. Igro potemtakem lahko razumemo kot model eksistencializma v človeškem vsakdanu, v katerem se večina bitij (ljudi) preizkuša v obvladovanju tesnobe in življenjskih situacij (Sutton-Smith, 1997, p. 228).

»Vloga variabilnosti je v tem, da lahko priskrbi alternative, kadar so te potrebne, zaradi sprememb, ki ogrožajo življenje na vsaki stopnji.«

(Sutton-Smith, 1997, p. 227)

Emancipacija in reprodukcija

Avtor trdi, da je variabilnost v igri analogna adaptivni variabilnosti v evoluciji, da je ludični potencial igre analogen nevrološkemu potencialu možganov in da mehanizme igre oblikuje eksistencialna komponenta borbe za preživetje. Na podlagi tega lahko sklepa, da je igra »človeški izum«, s katerim oblikujemo naravno selekcijo. Sutton-Smith svojo opredelitev funkcionalnosti igre, ki jo utemeljuje na karakterizaciji *neonatalnega ludizma*, doživlja dvofazno: sprva kot reprodukcijo potencialne sinaptične variabilnosti skozi performativnost (uprizorjanje različnih ludičnih dejanj), zatem pa kot celostno imitacijo samega procesa evolucije, v katerem organizem pravzaprav modelira svoj biološki karakter (Sutton-Smith, 1997, p. 229).

»V tovrstnem razvoju igra kot model evolucijske selekcije sproža variabilne kontingence (tveganja, možnosti in negotovosti) z namenom izvajanja selektivnega nadzora (nad imenovanimi kontingencami) v fiktivnih ali faktičnih pogojih.«

(ibid.)

Sutton-Smith *ludus* doživlja kot ključ, ki v procesu evolucije označuje sprožilni moment variabilnih kontingenc (Sutton-Smith, 1997, p. 230), *performativnost* pa tako pomeni aplikacijo tovrstnih kontingenc skozi igro.

»Progresivno naravnani misleci radi verjamejo, da lahko obstaja virtualna paleta ludičnih variacij, ki bodo v isti meri dostopne vsem nam. Prav radi verjamejo, da lahko s strukturirano igro socializacije omogočijo enakopravne možnosti tovrstnega učenja vsem. Skeptiki pa se raje nagibajo k prepričanju, da je vsa ta variabilnost v igri nujen predpogoj za možnost izbire, kar pa ne pomeni predvidevanja o uspehu izbranih odločitev v igri.«

(ibid.)

Kar naravo igre opredeljuje kot emancipatorno, je nepredvidljivi element ludusa in prepričanje, da je z vsemi uprizorjenimi alternativami mogoče razpolagati enakovredno. Ta enakovrednost bi morala pomeniti izenačenost v moči recepcije in odločitve tako na individualni kot družbeni ravni. Nasprotno je biološki napredek v evolucijski teoriji arbitraren, zaradi česar Sutton-Smith dvomi v sistematičnost kulturnega napredka, s tem pa zamaje predpostavko o igri kot sistematičnem emancipatornem orodju.

V zaključnem odstavku sinteze, v katerem Sutton-Smith dokazuje evolucijsko funkcijo igre, uporabi retoriko progresivnosti, s čimer potrjuje, da je igra dokaz človeškega kulturnega napredka. Podobno kot Huizinga razume igro kot kulturno prvino, ki je prisotna tudi v živalskih vrstah in je generator biološke evolucije. Z reprodukcijo se evolucijski model variabilnosti obnavlja skozi vzpostavljanje človeške kulture oziroma se obnavljajo že vzpostavljeni vzorci vedenja, kar ohranja vrsto v njeni borbi za obstanek.

Začeli smo s Huizingino tezo o formiranju kulture skozi pojavnost igre, kar je izhodišče, ki ga bomo tekom naloge razvijali dalje. Sposobnost igre, da formira kulturo, se po Huizingi kaže v oblikovanju pravil, s čimer se športno tekmovanje loči od vojne. Avtorjeva obravnava jeprelomna v tem, da izpostavi potrebo po univerzalni definiciji nečesa tako abstraktnega, kot je pojem igre. Prva ugotovitev dotične naloge je naslednja:

- **opredelitev igre kot abstraktnega pojma v sociološki teoriji**

Huizinga skozi historične oblike igre ugotovi enakopraven postopek metafenomena *igre*, ki pa je antonimična in smiselna funkcija ravno zato, ker je odvisna od »nečesa drugega«, oziroma je, kot Huizinga elegantno reši komplementarno polarost igre, odvisna od neigre.

Na ta način je igra v teoriji opredeljena kot odvisen, podrejen pojem.

Ker avtor pojma *resnosti* v svojem teoretičnem diskurzu ne pojasni, se bomo v nadaljevanju naloge osredotočili na *delo*, ki ga Huizinga na začetku obravnave opredeli kot komplementarno nasprotje igre. Prvo podpoglavje zaključujemo z naslednjo ugotovitvijo, ki je bistvena za dotično nalogo:

- **opredelitev *ludusa* kot problematičnega, a esencialnega impulza abstraktne igre**

V Huizingini študiji pojem *ludus* ni jasno definiran; opisno je izenačen s človekovo sposobnostjo in nagonom igranja, poudarjen kot *svobodno dejanje, duhovna težnja, nepredvidljivost, variacija, kontrast, napetost v delovanju*.

Ker pojavnost igre po Huizingi ni odvisna od same igre, je abstrakten pojem igre antonimičen, dihotomičen in variabilen. Pri tem se v nadaljevanju naloge navezujemo na Briana Sutton-Smitha, ki svoje delo o sodobni teoriji igre poimenuje *Dvojnost igre*. Sutton-Smith sistematično opredeli različne tipe dvojnosti igre in razvrsti historične diskurze o igri, s čimer argumentira svojo tezo o vlogi retorik pri definiranju pojma. Poleg tega se v sintezi študije loti tudi premisleka o temeljni funkciji smiselnega fenomena igre in o univerzalni dihotomiji, ki je lastna igri. Z referenco na biološko *variabilnost v evoluciji* in na potencialne sinaptične

povezave v človeških možganih v razvoju Sutton-Smith opredeli igro kot sredstvo v evolucijski borbi za preživetje. Variabilnost možganov se v dejanju igre potencira, tipični za igrajočega pa so egocentrizem, zanos, hiperreaktivnost in nerealistični optimizem, s čimer Sutton-Smith opiše *neonatalni ludizem*. Ta je kot orodje za obstanek vrste v funkciji potencialne progresivnosti in alternacije. Zadnja ključna ugotovitev prvega poglavja je naslednja:

- **reprodukcija lahko pripada igri kot njena funkcija (s tem pojma povežemo v sociološkem diskurzu)**

Sutton-Smith razume igro kot celostno imitacijo evolucije, v kateri posameznik oblikuje svoj biološki karakter, pri tem pa je reprodukcija principa imitacije ključna za reprodukcijo vrste – variabilnost v imitaciji ob tem pomeni potencialno progresivnost in obstanek vrste.

S temeljnimi ugotovitvami prvega poglavja (ugotovitev abstraktnosti pojma igre in njegove teoretične podrejenosti; vprašanje elementarnosti *ludusa*; ugotovitev reproduktivne nravi fenomena igre) lahko raziščemo, ali je temeljna Huizingina teza o vzajemnosti iger in kultur smiselna, in ugotovimo teoretično odvisnost igre od njenega domnevnega nasprotja – *dela*.

II

HOMO FABER

»Družbenosimbolični zakon je skupno merilo, politično pa področje njegove potrditve. Zato obstaja neodpravljiv prepad med političnim, ki postavlja pravilo, in umetnostjo, ki je, recimo enostavno, vedno izjema: izjema za vsako pravilo, afirmacija nepravilnega celo še v pravilu samem.«

(Lehmann, 2003, p. 300)

IGRA IN DRUŽBENI RED

Roger Caillois svojo kritiško misel utemelji kot odgovor Huizingi (Caillois, 2003, p. 141), s čimer nadaljuje tezo o odvisnosti med igrami in kulturo. Caillois se navidez distancira od Huizingine težnje k enotni definiciji abstraktnega pojma igre. Razvršča konkretne pojavnosti in praktične oblike igre, njihovo medsebojno dinamiko ter relacijo do konvencij posamezne kulture. Ključen miselni preskok je nakazan že v naslovu Cailloiseve študije, iz katere črpa dotično poglavje. Naslov *Igre in ljudje* z množinsko obliko samostalnika *igra* napoveduje, da se diskurz od Huizinginega abstraktnega pojma premika k pripadajoči konkretni pojavnosti, ki je zmeraj mnogoteri in raznovrstni.

Huizingina opisna definicija igre, ki je navedena na strani 25, je za Cailloisa preveč splošna. Definicijo dopolni s šestimi določili, po katerih je igra opredeljena kot *svobodna; ločena oz. zamejena; negotova oz. nedoločena; neproduktivna; urejena s pravili; fiktivna* (Caillois, 2003, p. 142).

Konkretne pojavnosti in praktične oblike igre Caillois sistematično razvršča glede na njihovo vlogo ali namen igranja, s čimer vzpostavi štiri temeljne kategorije igre: *AGON (igra se kaže kot tekmovanje, boj)*, *ALEA (igra sreče oz. igra, ki je bolj kot od igralca odvisna od usode in zmage nad usodo)*, *MIMICRY (mimikrija ali simulaker, sprejetje in vzpostavitev fiktivnega sveta in iluzije)* in *ILINX (vrtočlavica oz. igra, ki teži k razrušenju privajenega zaznavanja realnosti)*. Pojavnosti znotraj vsake kategorije pa stopnjuje še z dvema nasprotujočima si pojmom, s *PAIDIO (popolna nedoslednost pravil, zanos, improvizacija in osnovna potreba po gibanju)* in *LUDUSOM (avtor ga interpretira kot vzgojo paidie, discipliniranost, kompleksno mrežo pravil, breznamensko težavnost, institucionalno eksistenco, vlogo pri vzpostavljanju civilizacije)*.

IGRA IN IDEOLOGIJA

Cailloiseva razlaga vzajemnosti iger in kultur

Caillois se, potem ko je kategoriziral konkretne pojavnosti iger, osredotoči na dinamiko med različnimi načini igranja, s katerimi so pogojeni različni načini *družbenega uresničevanja oziroma kulture*. Ugotovi, da lahko igre glede na opredelitev načina svoje pojavnosti pripadajo dvema različnima kategorijama hkrati. Načini igranja so po Cailloisu med seboj vzročno povezani. Avtor imenuje nemogoče ali prepovedane zveze (*ilinx-agon, mimicry-alea*) in zveze, ki so za oblikovanje igre in kulture neobvezne (*alea-ilinx, agon-mimicry*), kot bistveni pa opredeli zvezi *alea-agon* in *mimicry-ilinx*, v katerih prepozna temeljno, dopolnjujočo ubranost različnih principov delovanja. Tezo o bistvenih zvezah oblikuje kot argument, ki govori v prid Huizingovi tezi o vzajemnosti med igro in kulturo. Avtor s pomočjo *bistvenih zvez* med posameznimi kategorijami igranja analizira strukturiranost družbe. Z elementarno dinamiko v težnji igranja, ki predvideva določeno, pripadajočo pojavno obliko igre, avtor razlaga obliko konvencij družbenega življenja, s čimer pogloblja Huizingino osnovno tezo.

Če igre prinašajo navade in ustvarjajo reflekse (Caillois, 2003, p. 205), potem lahko razkrijemo resnično vzajemnost med vsako družbo in igrami, ki jih v njej najraje igrajo (Caillois, 2003, p. 204). Tako se avtor pogloblja v značilnosti igranja različnih konkretnih iger, od nogometa, golfa, šaha do ristanca, južnoameriških iger s kartami in tradicionalnih lutkovnih izročil, ter s tem določa tip družbe v odnosu do prevladujočega principa njenega 'igranja'. Če se določena skupnost med razpoložljivimi antagonističnimi kategorijami iger denimo poslužuje predvsem *tveganja* ali po drugi strani *simuliranja*, bi po Cailloisu lahko iskali analogije z dejanskim uresničevanjem družbe.

Invencija pravil

Principe obrednih iger v maskah, ki predstavljajo temelj praznovanj v plemenskih skupnostih, avtor opisuje s *hlinjenjem, obsedenostjo* in *ekstazo*. Načine obrednih iger po avtorjevi kategorizaciji zaobjema *bistvena zveza simulakra* in *vrtooglavice (mimicry-ilinx)*. S tem avtor opiše dejavnost *primitivnejših kultur oziroma družb nereda* (Caillois, 2003, p. 209) –

ameriških Indijancev, avstralskih in staroevropskih plemen –, v katerih ekstatično obredje pomeni *svetoskrunsko uročenost, na kateri temelji človek interpretacijo svojega vsakdana* (Caillois, 2003, p. 199).

Tovrstno oblikovanost skupnosti določa zgolj kot razvojno stopnjo v procesu strukturiranja »sodobne civilizacije«, v kateri so red in pravila izrinili predhodno obsedenost z divjanjem in pogansko igro senc (Caillois, 2003, p. 198). Dvojnost med *aleo* in *agonom* Caillois opredeli kot zvezo, v kateri pride do invencije pravil; zaradi strogosti v udejstvovanju je igralec soočen z matematično jasnim izračunom, ki vsakokrat določa njegovo pozicijo. Pravila so v svetu transa in pretvarjanja mnogokrat prepuščena interpretaciji, medtem ko so pravila v zvezi med *agonom* in *aleo* kršena tako jasno, kot so postavljena, s čimer predstavljajo ogrodje sodobne, z zakoni urejene družbe (Caillois, 2003, p. 199). Višja stopnja izoblikovanosti pravil predvideva premik iz diskurza o subjektivnosti pravil v diskurz o njihovi objektivnosti.

Igra in kapitalizem

V »sodobni« družbi avtor zaznava *tekmovalnost in željo po uspehu, s katerima ustvarjamo kulturne oblike ter estetske vrednote kot institucije* (Caillois, 2003, p. 200). Zveza agona in alee botruje zavesti o sposobnosti formiranja *uradov, karier, zakonodaj, cenovnih tabel* (Caillois, 2003, p. 209), kar pomeni civilizacijo *družbene pogodbe* in s tem *družbo reda* (Caillois, 2003, p. 210). »Sodobni red«, ki ga z razvrščanjem pojavov in institucij avtor implicira z borznimi špekulacijami, konkurenčnostjo, pogodbo o delu in idiosinkratičnimi pravili »trga«, je tako lahko določen le kot red kapitala, čeprav ga kot takega avtor nikoli ne poimenuje.

Če družbeno spremembo iz historične dinamike *mimicry-ilinx* v dinamiko *alea-agon* avtor razume kot razvoj iz družbe nereda v družbo reda, potem neimenovana implikacija *kapitala* predstavlja ključno historično razliko. Kadar avtor *invencijo pravil* označi za dinamiko kasnejše kategorične zveze, ne zanemari koncepta pravila pri plemenskih skupnostih, ki se v obredni maniri lahko poraja iz mitoloških sfer duha, temveč podčrtava proces objektivizacije pravil, ki pomenijo »novi red«. *Pravilo* je torej vrhovna institucija »novega reda« ravno zato, ker ne more biti prepuščeno interpretaciji. *Pravilo* je cilj, ki ne pomeni zgolj vzpostavitve moralnega postulata, temveč matematično dokazljivo objektivnost, ki ji je skupnost podrejena »za vsako ceno«. Kadar je *pravilo* v »novem redu« implicirano kot *kapital*, se diskurz o fenomenu igre obvezno vzpostavlja kot ekonomsko-politična polemika.

Tovrstna povezava med kategorično izraženo formiranostjo igre in formiranostjo kulture v določenem družbenem redu lahko pojasni ne samo definicijo igre, temveč tudi samo retoriko v diskurzu o pojavnosti abstraktnega fenomena. Izjavljanje o fenomenu je ves čas vezano na izjavljanje o družbenem redu, v okviru katerega je fenomen zaznan, kar velja še toliko bolj, če je fenomen generativen oziroma formativen, strukturalen. Kadar Caillois definicijo igre povzema po Huizingi kot fiktivno, zamejeno in vzporedno, lahko ravno zaradi osnovne teze o igri, zaradi katere se lahko formira kultura, tezo tudi obrnemo: formiranost igre je posledica formiranosti kulture oziroma formiranosti določenega družbenega reda.

VZPOREDNOST IGRE

Ponovitev Huizingove 'vrzeli'

Cailloisevi zaključki delujejo konfuzno prav zato, ker postavlja trditve, ki igri pripisujejo zmožnost formacije družbenega reda, kar pa je v nasprotju z njegovimi trditvami o obskurni naravi konkretnih pojavov igre, o njihovi fiktivnosti, zamejenosti in ločenosti. Cailloiseva konfuzna razvrščanja konkretnih pojavov so, podobno kot pri Huizingi, nemara posledica tega, da je igra nehote opredeljena kot podrejena – kot taka pa je lahko opredeljena le v kontekstu impliciranega reda kapitala. Ne glede na to, da Caillois skuša konkretne pojavnosti iger razvrstiti v kategorije, ostaja v teoretičnem polju in igro obravnava kot abstrakten pojem.

Na Cailloisevo poglobljanje Huizinginih tez se ne osredotočamo zgolj zaradi očitnega navezovanja med avtorjema, temveč zaradi konfuznega opredeljevanja paradoksalne narave igre, kakršno smo srečali že pri Huizingi. Nejasna opredelitev igre je v sicer zaznanem, a nepojasnjem odnosu s strukturo družbenega reda, ki pa je – in ravno v tem je paradoks – ločen od igre.

Neprepustnost sveta igre

Povezavo med družbenim redom in pripadajočim razumevanjem igre vzpostavi Caillois skozi določitev kategorij, ki z medsebojno kombinatoriko oblikujejo družbo v določenem, za vsako zvezo tipičnem diskurzu, obenem pa avtor fenomen igre potiska na rob družbeno-političnega

delovanja. *Igra*, ki se je zmožna artikulirati kot *družbeni red*, je v odnosu do *vzpostavljenega reda* opredeljena kot *vzporedna in neprepustna*.

»Igra je dejansko predvsem zaposlitev, ki je ločena, skrbno oddeljena od preostalega življenja in se na splošno izvaja v natanko določenih časovnih in prostorskih omejitvah.«

(Caillois, 2003, p. 144)

Tako Caillois opredeli abstraktno igro, pri čemer pa se omeji zgolj na praktične oblike fenomena, ki jih opaža v svojem času in prostoru. Ko Caillois po Huizingi povzame definicijo igre ter jo s šestimi določili dopolni kot svobodno, ločeno, negotovo, neproduktivno, urejeno s pravili in fiktivno, to dejavnost očitno razlikuje od *ne-igre*. Ne-igra je, prav zato, ker »ni igra«, opredeljena kot dejansko življenje, realni svet:

»Teh šest formalnih lastnosti svet igre vsaj očitno postavlja nasproti svetu realnosti, poudarja, da je igra po svojem bistvu dejavnost, ki stoji sama zase, ob čemer lahko zaslutimo, da bi vsako okuženje z vsakdanjim življenjem verjetno izrodilo in uničilo njeno naravo.«

(Caillois, 2003, p. 180)

Kadar *ne-igra* trči z *neprepustnim svetom igre* (Caillois, 2003, p. 181), se posamezna kulturna oblika predvidoma izrodi – *kar je bilo užitek, postane fiksna ideja* – *kar je bilo pobeg, postane obveznost* – *kar je bilo razvedrilo, postane strast, obsedenost in vir tesnobe* (ibid.). Kadar se igra v vzpostavljeni družbeni red (ki ga domnevno lahko vzpostavlja in ki je po Cailloisu vzpostavljen kot družbeni red kapitala) vključuje izven svoje abstraktne določenosti (katero tako Huizinga kot Caillois zamejita v prostoru in času), ga torej ogroža in je s tem označena kot perverzija, izrojena oblika. Ob tem je ključno vprašanje prehoda oziroma točke, v kateri zavest o igri postane zavest o resnici. Del Cailloisove teorije, v katerem posamezna psihološka stanja primerja s perverzno radostjo ob igranju (iger), v dotični nalogi namenoma zanemarimo.

Hobi

Caillois se zadovolji z definicijo igre kot obliko *zagotavljanja formalne, idealne ter omejene zadovoljitve nagonov vsake izmed kategorij* – *stran od običajnega življenja* (Caillois, 2003, p. 181). Ob tem nemara nevede trči ob pojem *dejanskega življenja* oziroma *realnega sveta*.

Ugotovitev o *vzporednosti* igre v celoti povzame po Huizingi. Svet, v katerem Caillois igro

opredeli kot kategorični fenomen, je opredeljen kot družbeni red kapitala. Zdi se, da v hipu, ko igro definiramo kot *vzporedno*, že vzpostavimo družbeni red kapitala. Določena strukturiranost družbenega reda igro opredeljuje kot vzporedno ravno zaradi njene strukturne potence.

»*Agon in alea izražata nasprotni in na nek način simetrični drži, na oba načina ubežimo svetu tako, da ga spremenimo. Lahko pa ubežimo tudi tako, da se spremenimo. Prav temu ustreza mimicry.*«

(Caillois, 2003, p. 159)

Svet je torej mogoče *spremeniti* zgolj znotraj kategorične postuliranosti zveze, ki posledično utrjuje že uveljavljen red kapitala. *Mimicry* oziroma simulaker je zgolj mehanizem *pretvarjanja*, ki v točno za to namenjenem prostoru in času omogoča sprostitev od pritiska uveljavljenega reda, nikakor pa ne omogoča sprostitve reda samega.

»*Svet igre ostane nedotaknjen. Tako tudi nekdo, ki si dejavnost igre izbere za svoj poklic, v ničemer ne spremeni narave igre. On seveda ne igra: opravlja poklic. Narava tekmovanja ali spektakla se v ničemer ne preoblikuje, če so atleti ali igralci profesionalci, ki igrajo za plačo, ne pa ljubitelji, ki pričakujejo le užitek. Razlika zadeva le njih same.*«

(Caillois, 2003, p. 182)

»*Industrijska civilizacija je ustvarila posebno obliko ludusa: hobi – drugotno, brezkoristno dejavnost, ki jo začnemo in v njej vztrajamo iz užitka. To je vsaka zaposlitev, ki se v prvi vrsti kaže kot kompenzacija za okrnjenost osebnosti, ki jo je pogoltnilo avtomatično in razdrobljeno delo za trakom.*«

(Caillois, 2003, p. 175)

Citata nadaljujeta diskurz o igri, ki ga načne že Huizinga z nejasno rabo *resnosti*, opredeljeno kot nasprotje igre. Obenem citata orišeta odnos igre do uveljavljenega reda, ki (skozi Cailloiseve opazke o *sodobnem svetu*) pripada kapitalu.

Brezinteresnost

Ključen trenutek v Cailloisevi ponovitvi Huizingine vrzeli se zgodi, ko v tezo o ločenosti igre od dejanskega življenja vplete pojem *brezinteresnosti* (Caillois, 2003, p. 143), ki ga povzame

po Huizingi. Huizinga se sprašuje, *čemu igra* (Huizinga, 1992, p. 10), s čimer skuša utemeljiti predpostavko o frivolnosti, radosti, zabavnosti igre. Iz Huizingine ugotovitve, da se *igramo zato, da bi se igrali*, sledi, da igra ne predvideva nikakršnega materialnega ali smotrnega cilja.

Ko avtor igro opredeli kot *brezinteresno*, obenem določi njeno funkcijo. Četudi se na prvi pogled zdi paradoksalno, igro prav z vprašanjema »*Zakaj igra?*« in »*Zakaj se igramo?*« podvržemo interesu. Že kategorični goni po tekmovanju, pretvarjanju, vrtoglavic in sreči predvidevajo določen mikrointeres posameznika. Posameznik se glede na svoj interes odloča za določeno obliko igre, s katero zasleduje določen smoter. Če se igramo, da bi (se) lahko pretvorili – lahko v okviru tovrstnega igranja govorimo o želji, cilju, interesu? Po drugi strani pa s tem, ko vzpostavimo kategorije igre, ki so potrebne za formiranje določenega družbenega reda, igro podredimo določenemu interesu. S tem delno razvozlamo zanko v logiki Cailloiseve teorije, za katero se zdi, da nevede odpira še druga vprašanja: kadar je igra podvržena interesu kapitala, sta njeni *vzporednost* in *neprepustnost v območju obskurnega* enaki njeni funkciji, ki se kaže v (ponovno parafraziramo Cailloisevo razumevanje funkcije igre) *zagotavljanju nagonov vsake izmed kategorij – stran od običajnega življenja*. Določene eksperimentalne, nebrzdane, neumeščene, inovativne težnje igre se tako izživijo na samem robu *običajnega življenja* ali *realnega sveta* ravno zato, da bi lahko *realni svet* obstal tak, kakršen je, torej nespremenjen v svoji interesni biti. Ob takšnem razumevanju igra v celoti prevzame funkcijo reprodukcije.

Caillois nadgradi Huizingino teorijo z nekaj temeljnimi premisleki. Ti premisleki Huizingine opredelitve, čeprav nemara nehote, postavljajo v kontekst, v katerem je fenomen igre opredeljen kot odvisen oziroma podrejen in nastopa v interesno pogojeni funkciji, ki jo narekuje kapitalistična družbena ureditev. Caillois tezo poveže tako s svojo razčlemba iger v kategorije kot s Huizingino tezo o sposobnosti igre za formiranje kulture.

DODATEK: Ludus pri Cailloisu

Caillois raznovrstne pojavne oblike igre razvrsti v kategorije po načelu interesa, funkcije in gona (agon, alea, mimicry, ilinx), znotraj kategorij pa posamezne oblike niza glede na stopnjo kultiviranosti določenega pojava, kar implicira izoblikovanost pravil. Pojave znotraj posameznih kategorij stopnjuje od grobih, nebrzdanih, ekscesnih oblik: *spontana razodevanja igre: mačka, ki se zapleta v klobčič volne, pes, ki se otresa, dojenček, ki se smeji lastnemu kolcanju ...* (Caillois, 2003, p. 169). Te oblike predstavljajo primordialni gon, nebrzdano potrebo po dejavnosti igre vobče, kar označuje s starogrškim izrazom *paidia*. Kot *ludus* Caillois definira strukturno sposobnost igre – torej kultiviranost, oblikovanost, jasno izraženost fenomena, pri katerem je *težavnost* razvita *breznamerno* (Caillois, 2003, p. 169).

Caillois z *ludusom* označuje formativno sposobnost fenomena. Igra oblikuje pravila, ki zagotavljajo strukturiranost družbe in konvencionalni red kulture, kar naj bi se izražalo z institucijo prava in pravili obnašanja, praznovanja, pravopisa itd. Z analizo empiričnih fenomenov igre Caillois kategorično definira njeno sposobnost formiranja kulturnih struktur (Caillois, 2003, p. 168), kar avtor dokazuje s konvencionaliziranimi oblikami fenomena oziroma institucijami: od olimpijskih iger, do gledališča, loterije in zabaviščnih parkov (Caillois, 2003, p. 200). S tem potrdi Huizingino tezo, da je igra samodejavna kultura. Caillois s pojmom *ludus* ne polemizira niti ga ne razlaga, razen tedaj, ko pri kategorizaciji vzpostavi polarnosti, znotraj katerih vrednoti in razvršča oblike igre. Vse pojave, ki jih Caillois zajame v spektru med dvema polarnostima, med *paidio* in *ludusom*, Huizinga definira kot *ludus*.

Institucionalizirane oblike *prostovoljne dejavnosti* predstavljajo domnevno *eksperimentalno, inovativno, frivolno* in *nebrzdano* tendenco fenomena. Vendar vzpostavljena institucija, kakor smo videli, nikoli ne deluje antistrukturno, kadar je vzpostavljena pod pogoji »novega reda«, zaradi česar Cailloisevo rabo *ludusa* zavračamo kot irelevantno za to nalogo. Esencialna antistrukturalna tendenca je vsebovana že v Huizingini definiciji *ludusa*. Vseeno pa je v Cailloisevem *ludusu* poudarjen formativni značaj esencialne elementarnosti *igre* oziroma njena reproduktivna sposobnost, s čimer se lahko navežemo na teze Briana Suttona-Smitha. Reprodukativno sposobnost igre, katero Caillois povzema z *ludusom*, morda lažje primerjamo ali enačimo s katero od historično uveljavljenih oznak umetniškega postopka, na primer z *mimesisom*.

KONTINUUM DELO - IGRA

V nadaljevanju poglavja bo kot osrednji vir služilo antropološko delo Victorja Turnerja, ki je na podlagi raziskovanja na terenu razvil teorijo o simbolnih mehanizmih družbe. Turner v svoji teoriji uporablja terminologijo, ki je kasneje v rabi pripadla teatrologiji. Avtor povezuje raznovrstna teoretska dognanja, ki dotični nalogi nudijo temelj za razumevanje abstraktne igre in ludusa ter odnosa igre do formiranosti družbenega reda, ki je pogojen z razumevanjem abstraktnega dela. V nadaljevanju bomo s teorijo liminalnosti, ki je Turnerjeva osrednja ideja, in z navezavo na dosedanje razumevanje sposobnosti igre za formiranje kulture osvetlili teoretsko ozadje performativnega obrata v drugi polovici dvajsetega stoletja. Performativni obrat bo služil kot dokaz emancipatornega potenciala igre.

DELITEV DELA

Victor Turner opozarja na zmedo v diskurzu, ki ne upošteva razmejitev komparativne simbologije in v katerega bi lahko uvrstili tudi študiji Huizinge in Cailloisa. Turner pri tem cilja na nesposobnost razlikovanja med žanri in sistemi simbolov v kulturah, ki so se razvijale pred industrijsko revolucijo in po njej (Turner, 1989, p. 56). Po Turnerju je za razumevanje potenciala in funkcije sodobnih fenomenov igre bistveno historično profiliranje pojmov *dela* in t. i. *prostega časa*. V plemenskih, predpismenih, malih ali enostavnih skupnostih, kakor jim pravi Turner (Turner, 1989, p. 57) diskurz, ki bi razlikoval med delom in igro, ne obstaja.

Igra in sveto delo

V t. i. malih ali enostavnih skupnostih naj bi polje mita in obreda sovpadalo s poljem dela, kar Turner sklepa in potrjuje z etimološkim sledenjem geslom. V Bhagavad Giti je *dela* stalna oznaka za žrtvovanje bogovom. Podobno velja za pleme Ndembu, v katerem se pojem *kuzata* uporablja v kontekstu obrednega delovanja posvečenega člana plemena, obenem pa tudi za druge dejavnosti, na primer lov ali poljedelstvo. Turner človeško delo enači z božjim delom

na podlagi rabe gesla *liturgija* v kasnejših, bolje organiziranih agrarnih skupnostih, v katerih geslo predstavlja *javno* službo (bogovom) – *leos* v stari grščini pomeni narod, *ergon* pomeni delo. Turner opravi podobno semantično analizo slovarskih gesel kot Huizinga, pri čemer v različnih govornih skupinah zaznava podobne fenomene s pripadajočimi interpolarnimi izrazi za bogoslužje in samooskrbno obredno delo. Ob tem sklepa, da je v navedenih skupnostih lahko obstajala zgolj razlika med *svetim* in *posvetnim delom*, pojem *prostega časa* – in s tem definicijo sodobnega pojma igre – pa se po Turnerju historično pojavi z obdobjem industrijske revolucije (ibid.).

Obredna skupnost

Turner imenuje niz različnih vrst obredov, v katerih se pojavljajo svojevrstni pogoji udeležbe, od poljedelskih obredov sejanja in žetve do bolj organiziranih verskih procesov, v katerih so vloge izoblikovane glede na statusne vloge v skupnosti, vsem obredom pa je skupno, da se »dela« lahko enakovredno udeležujejo vsi člani skupnosti. Glavna poteza tovrstnega *dela*, naj bo sveto ali posvetno, je prisotnost občnih potez igre, ludičnih elementov kot integralnih dejavnikov; tovrstno delo ni enako pojmu dela, kot ga razumemo po industrijski revoluciji. Poglavitna razlika med obema pojmomoma dela je, kot ugotavlja Turner, v »lastništvu«. Člani malih in enostavnih skupnosti so kot predstavniki svojih prednikov in bogov, ki jim nalagajo obveznost obredja, sami izvajalci in gospodarji liturgij in obredov; na ta način je obredje lastno skupnosti in smotrom, ki jih skupnost definira sama (Turner, 1989, p. 60). Delo, kot ga razumemo od industrijske revolucije dalje, povezujemo z oznakami *mezdnega* in *produktivnega* dela, s čimer se delavec podreja logiki optimiziranega množenja bogastva nadrejenih.

Kar pripada igri v obredih preprostih skupnosti, Turner ugotavlja z Durkheimovo konstatacijo resnostne obligacije do življenja – *de la vie serieuse* (Turner, 1989, p. 61) . To pomeni, da so vsi ludistični aspekti obredov usmerjeni v utrditev skupnosti skozi profiliranje in ohranjanje posameznikove funkcije, vloge, njegove lastne sreče, zdravja in plodnosti, posamezniku naj bi zagotovili mir pred vojno, pravičen potek letnih časov in vremenskih razmer za udejstvovanje v lovu ali drugih obredih. Vsakdanji fenomeni družbenega odvijanja se med seboj ne razlikujejo po stopnji *resnosti*: so vseskozi nadvse *resni* in obenem enakomerno *ludični*. Funkcija dela in igre se z ločitvijo, kadar do nje pride, razlikuje v vlogi posameznika. Posameznik ima v postindustrijski skupnosti popolnoma drugačno vlogo od posameznika v staroplemenski, predpismeni skupnosti.

Delo in prosti čas

Delitev na delovni in prosti čas Turner povzema po Joffreu Dumazedierju (1915–2002) in njegovih raziskovalnih člankih o, kot lahko beremo v hrvaškem prevodu, *dokolici*, ki angleškemu pojmu *leisure* ustreza bolj kot okorna besedna zveza *prosti čas*. Pri tem prostega časa v geopolitičnih skupnostih pred industrijsko revolucijo ne gre enačiti s kasnejšo delitvijo dela. Skupnosti, ki se razvijajo od srednjega veka dalje ne glede na svojo agrarno naravnost niso skupnosti »prostega časa«, četudi imajo v koledarskem pregledu več kot 150 »dela prostih dni« (Turner, 1989, p. 69). Celo več, ravno poljedelstvo narekuje njihov dnevni in letni ritem, zato je ciklično obredje, četudi slavnostno, s svojevrstnimi etapami »počitka« močno pogojeno s ciklusi v poljedelstvu, zaradi česar družbeni sistem v teh skupnostih ostaja precej podoben, če ne celo enak tistemu v arhaičnih skupnostih (Turner, 1989, p. 69).

Leisure, dokolico ali *prosti čas*, ki ga Turner v postindustrijskih skupnostih enači s koncentrirano premestitvijo in podreditvijo *igre* kapitalističnemu produktivnemu delu, datira v prelamljanju kontinuuma delo-igra, ki se zgodi v protoindustrijskih, trgovskih družbah poznega srednjega veka. Turnerjeva teorija temelji na ugotovitvah Maxa Webra, ki se opredeljuje do miljeja protestanske etike (Turner, 1989, p. 73).

»Kot razumemo po Webru, je za Calvina in druge protestanske reformatorje odrešenje Božji dar, ki si ga, od padca Adama kot človeka, ne more prislužiti bitje pokvarjene nravi. To v svojem ekstremu – predestinaciji – pomeni, da nihče ni siguren v svoje odrešenje ali večno prekletstvo. Tovrstna logika je močno ogrožala posameznikovo moralo; tako bi posameznik pomoč sprva lahko našel v popularni kulturi, vendar ta ni bila teološko kredibilna. Kar je pomenilo, da vsak vnaprej določen izbravec Božje Milosti s svojim obnašanjem in samokontrolo potrjuje lastno pokornost Božji volji. S temi zunanjimi znaki je posameznik prepričeval tako druge kot sebe, da je med izbranimi in ne bo trpel večnega prekletstva. Ker pa kalvinist nikdar ni dokončno prepričan v svojo odrešitev, nenehno preprašuje svojo dušo in javno življenje, da bi lahko našel očitne dokaze delovanja odrešilne milosti. Tako se vse, kar nekoč zgodovinsko pripada javnemu 'delu bogov', torej koledarsko, liturgijsko obredje, preobraža v »notranje«, kot vztrajno, resno oziroma neludično 'delo' posameznikove (za)vesti.«

(Turner, 1989, p. 74)

Posameznik naj bi torej pod vtisom predestinacije in kalvinistične teologije internaliziral »božje«, ki je predhodno pripadalo ritualizirani javni službi. Tako bogoslužje, predhodno pojmovano kot množica obredij, ki so združevala resne poteze dela in ludične poteze igre, postaja mehanizem v (za)vesti posameznika. Za razliko od predpismenih liturgičnih obredov,

ki služijo kot simbolna komunikacija z »božjim«, se »božja volja« odslej kaže v posameznikovem družbenem delovanju. Na tej točki Turner osvetli pojem *vokacije*, ki za razliko od katoliške vokacije oziroma klika k življenju v veri, kot ga določata čast in pokora tradicionalnim zavezam, za kalvinista pomeni *po-klic*.

Kadar posameznik svoja dejanja interpretira kot znake božje volje in preko rezultatov svojega dela sklepa o kvaliteti svoje predestinacije, postane delo *resno*, *poklic* pa predmet božje volje, uveljavljanje božjega skozi delo. Posvečati se delu za kalvinista pomeni posvečati se bogu.

»Delo in prosti čas se s tem ločita kot dve različni sferi – 'delo' de facto postane 'sveto', kakor sfera, v kateri se posameznikova odrešitev lahko objektivno izkaže.«

(Turner, 1989, p. 75)

Kalvinistična logika tako sakralizira vse, kar je nekoč veljalo za tosvetno, zaradi česar je ludično omejeno in pojmovano kot nepotrebno, nepomembno ali celo škodljivo.

Etimološki temelj angleškega *leisure*, analogije *prostemu času*, Turner najde v starofrancoskem *leisir*, ki neposredno izhaja iz latinskega *licere*, ta pa vsebuje indoevropski koren *leik*, kar na kratko pomeni *trgovati* (Turner, 1989, p. 79). Turner s tem prosti čas utemeljuje kot čas za izmenjavo (dobrin), ki je podrejen času za proizvodnjo (dobrin). Obenem Turner opozarja na grško geslo *schole*, kar pomeni nedelo in brezposelnost, obenem pa tudi šolo. Uveljavitev gesla avtor poveže z razmahom humanizma v obdobju razsvetljenstva po srednjem veku, pri tem pa poudarja, da filozofskega udejstvovanja plemstva v tistem času v odnosu do dela ne gre razumeti kot *dokolico* oziroma *prosti čas*. Pojem prostega časa je smiselno, kadar dopolnjuje ali nagrajuje delo, evropska razsvetljenska aristokracija pa je delo scela nadomestila s svojo humanistično aktivnostjo – delo, kot ga v grobem pojmujejo danes, so v tistem času opravljali sužnji in sluge.

PODREDITEV IGRE

»Prosti čas oziroma *leisure* ali 'dokolica' tako predpostavlja delo: je nedelovna, še več, je antidelovna faza v življenju osebe, ki dela. Če si dopustimo terminološko novoskovanko, bi prosti čas oziroma nedelo lahko označili

za anergičnega v nasprotju z energičnostjo dela. Po Dumazedierju logiko prostega časa nedela predpostavljata dva pogoja: kadar skupnost upravlja s svojim delovanjem kot z obrednimi obvezami, delo ali nedelo posledično – oziroma vsaj v teoriji – postaneta stvar odločitve posameznika; drugi pogoj pa je, da z delom ljudje služijo denar in je zato ločeno od ostalih aktivnosti, katerih meje niso več pogojene z naravo, temveč se smatrajo kot prostovoljne. Delo se tako organizira kot enostavno ločeno od prostega časa, navedene pogoje pa skozi zgodovino odkrivamo zgolj v življenjih industrijskih in postindustrijskih skupnosti.«

(Turner, 1989, p. 70)

Turner razvija tezo o prostem času, ki je po njegovem v večji meri posledica odločitve posameznika kot naravnih pogojev, s čimer temelji teoretično predpostavko industrializiranih in birokratiziranih t. i. »velikih« družbeno-ekonomskih sistemov. V tovrstni logiki je opaziti težnjo po racionalizaciji in produktivnosti, kar – tudi na račun optimiziranega izkoriščanja delovne sile – vodi k akumulaciji kapitala. Z *dokolico* oziroma *prostim časom* sta logično utemeljena dva tipa svobode – osvobojenost od nečesa in svoboda za nekaj: osvobojenost od regulacij v tovarnah, pisarnah in studiih ter svoboda za sledenje biološkemu ritmu in ustvarjanje novih simbolnih svetov zabave, športa, iger. V sferi prostega časa oziroma nedela so poudarjene eksperimentalne in ludistične težnje, ki so omejene na to isto sfero in obenem omogočajo večjo celostno produktivnost pri delu. Igra kot prostočasna dejavnost je prežeta z zadovoljstvom, ki deluje kot protiutež odtujenosti v procesu dela. Prostočasna igra ni v vlogi političnega ali družbenega generatorja, zato je osvobojena zakonskih obveznosti in je lahko produktivna v nematerialnem smislu.

Obeležja abstraktne igre

Oznake, s katerimi Huizinga zajame definicijo igre, oziroma njena formalna obeležja – obeležje svobode oz. igre kot svobodnega dejanja; obeležje ločenosti, paralelnosti, zamejenosti od vsega, kar Huizinga pojmuje kot navadno, vsakodnevno življenje; obeležje brezinteresnosti oziroma nematerialnosti ali celo antimaterialnosti –, opredeljujejo igro v postindustrijski družbeni ureditvi z delitvijo dela. Ludični element v družbenih odnosih postane podrejen reproduktivni logiki, ki v industrijskem okolju pomeni reprodukcijo družbenih hierarhij na osnovi moči, ki se odraža v akumuliranem kapitalu. To potrjuje, da igra sodeluje pri formiranju družbe, obenem pa predstavlja točno določen diskurz o ludičnosti, ki je, kot omenjeno, skozi postindustrijsko izjavljanje družbenih odnosov prevzela pojmovnost igre.

Pojem »resnosti«

Vračamo se k vprašanju, kaj je nasprotje igre. Historični pregled lahko marsikaj razjasni. Rešimo lahko problem nepojasnjenega pojma resnosti, v katerem Huizinga združuje vrsto soodvisnih pojmov, ki igre pravzaprav ne izključujejo. Huizingino utemeljevanje *neigre* kot nasprotja človekovega ludusa v historičnem kontekstu prevzema oznako *resnosti*, ki označuje posvečeno udejanjanje in izvrševanje nečesa, kar predvideva »višji smisel« in »objektivno resnico«. Po tej logiki je delo absolutna koncentracija resnosti, kakor ji sledi Turner v analizi kalvinistične teologije, v kateri za popolno nasprotje igre in dela velja prelom v kontinuumu delo-igra. V tem kontinuumu sta resnost in ludus po vzoru »de la vie serieuse« prepletena v obredu, ob katerem se vzpostavlja skupnost.

* *zaznamek o delu*

délo -a s (é)

1. zavestno uporabljanje telesne ali duševne energije za pridobivanje dobrin

(SSKJ)

Sodobno razumevanje dela temelji na filozofski zapuščini marksistične teorije, ki osredotočeno obravnava družbene spremembe po industrijski revoluciji. Nanje je vezano tudi definiranje pojma igre, kot ga poznamo danes. Zaradi doslej navajanih avtorjev, ki so se pri svojem pojmovanju igre posredno navezovali na marksistično misel, nam vpogled v marksistično pojmovanje dela ponuja komplementarno razlago in razumevanje pojavov sodobne družbene realnosti.

Delo v trenutni politični ureditvi pomeni produciranje fenomenov, ki ustvarjajo vrednost v procesu blagovne izmenjave. Delo v trenutni politični ureditvi pomeni tvorbo kapitala. Kakor ugotavljamo v nadaljevanju, prihaja do problematike razumevanja in diferenciacije pojmov dela in igre zlasti tedaj, ko je logika produktivnosti aplicirana na področje umetnosti. Gre za proces komodifikacije, ki je pogojno omogočil, da sta se delo in igra ločila od kontinuuma, v katerem sta obstajala kot enakovredna. Obenem gre za absolutni vdor logike kapitala in produktivnosti v domnevno ločeno sfero igre, kar pogloblja družbene odnose kot samoopljanje kapitala in reprodukcijo obstoječih razporeditev moči.

Kadar govorimo o komodifikaciji, termin razlagamo z Michaelom Heinrichom, čigar delo v dotičnem ekskurzu služi kot osrednji vir. Njegovo »novo branje Marxa« predstavljata kritičen odmik od tradicionalnih socialdemokratskih in leninističnih svetovnonazorskih branj. Ponuja enostavno in kritično formulacijo osnovnih pojmov in služi kot uvod v razumevanje sodobnih kapitalističnih mehanizmov družbene ureditve. Komodifikacija – ali slovensko pblagovljenje –, se nanaša na družbeno percepcijo stvari kot blaga, kar bomo v nadaljevanju natančneje razjasnili s pojmom fetišizacije.

Ne glede na teoretično socialno konstitutivnost igre je delo praktično in realno konstitutivna aktivnost, ki temelji na produciranju korporealnih tvornih fenomenov. Umetnost, ki je navidez avtonomna in ločena sfera, je logiki komodifikacije možno podrediti ravno zaradi nejasne opredelitve oziroma šibke teoretske utemeljenosti abstraktnega pojma igre in njenih pripadajočih označevalcev ter historične obredne povezave s kontinuumom delo-igra. Pri tem je posplošenje in enačenje vseh umetnosti nedvomno problematično, vendar je apliciranje na celotno področje umetnosti možno prav zato, ker avtonomizacija celotne sfere umetnosti izhaja iz zamejitve tega, kar Huizinga imenuje ludus.

Za začetek se lotimo osnovnih označevalcev dela, ki jih povzemamo po Heinrichovem branju Marxa. Ob definiciji dela, kot jo ponuja SSKJ, je razvidno, da je dejavnost neločljiva od konkretne materialnosti. SSKJ definira dobrine kot tisto, kar je potrebno za zadovoljitev človekovih potreb, kar sta v najbolj osnovnem smislu torej hrana in življenjski prostor. Ko se v zgodovini zgodi prelom s fevdalno logiko in se v industrijskem okolju pojavi pogodba o delu med delodajalcem in delojemalcem, se možnost menjave dobrin pomnoži. Dobrine v procesu menjave prevzemajo določeno vrednost, kar jih določa kot blago.

→ blago pravimo le tistemu, kar se menjava, kar ima torej ob svoji uporabni vrednosti tudi še menjalno vrednost

(Heinrich, 2013, p. 32)

→ menjavati je mogoče tudi storitve, ki s tem postanejo blago; razlika med materialnim produktom in nematerialno storitvijo je zgolj v različnem časovnem razmerju med produkcijo in porabo; produkt je najprej sproduciran in nato konzumiran, pri storitvi pa dejanje produkcije neposredno sovpada z dejanjem porabe

(Heinrich, 2013, p. 36)

Delo je tako ključen koncept družbe, v kateri odnosi temeljijo na logiki kapitalistične proizvodnje in menjave blaga. Blago razumemo kot nekaj dvojnega (Heinrich, 2013, p. 40), saj se javlja skozi svojo uporabno vrednost, ki predstavlja realno funkcijo oziroma koristnost blaga, in menjalno vrednost, ki pomeni vrednost v odnosu do ostalega blaga in do prepletenih dejavnikov, ki vplivajo na te vrednosti. Blago poleg snovne prevzema tudi družbeno formo.

Človeško delo ustvari produkt, ki v procesu menjave pridobi določeno vrednost. Zaradi dvojne narave blaga sklepamo, da ima dvojni značaj tudi delo, ki blago producira. Heinrich po Marxu delo razvršča v:

→ konkretno delo oziroma delo, ki producira produkt in njegovo uporabno vrednost

in

→ abstraktno delo oziroma delo, ki producira vrednost v menjavi in je torej označevalec družbene percepcije dela; je vrednotvorna substanca, saj je uporabna vrednost blaga v procesu menjave abstrahirana (blago je v menjavi vselej izenačeno z vrednostjo); posebnost konkretnega dela, ki blago producira, je faktično abstrahirana, zato delo obvelja za abstraktno; takšno abstrakcijo, za razliko od miselne, imenujemo realna abstrakcija, ker poteka v dejanskem vedenju ljudi, in sicer neodvisno od tega, ali se tega zavedajo ali ne

(po Heinrich, 2013, p. 41–44)

Kot ugotavlja Heinrich, je Marxovo pojmovanje abstraktnega dela v nasprotju s pojmovanjem, kot so ga razumeli njegovi klasični, zgodnji interpreti; ti so pojem abstraktnega dela zvajali na substancialistično pojmovanje, kakor da je abstraktno delo izmerljiva količina, porabljena v procesu produkcije. Heinrich to zavrne z razlago utvarne predmetnosti, ki bi, če bi bilo abstraktno delo zares izmerljivo, postala nesmiselna (Heinrich, 2013, p. 42). Utvarna predmetnost je navidezna družbena vrednost blaga, ki jo zaznamo šele v procesu izmenjave. Je lastnost, ki – kot izvzeta iz družbenega odnosa menjave (kot na primer barva in ostale realne opredelitve izdelka ali storitve) – ne obstaja in je torej »utvarna«. Tovrstna navidezna družbena vrednost blaga torej temelji v mišljenju medčloveških odnosov kot izmenjave blaga. Ne glede na abstraktno delo, ki ga, vsaj v osnovi, reduciramo na delovni čas, pogoje dela in kvalificiranost delavca, pa ravno utvarna predmetnost implicira vrednost v družbenem razmerju, kar je sposobnost abstraktnega dela. Abstraktno delo je izenačeno z vrednotvorno cirkulacijo blaga – vrednost blaga potemtakem ni odvisna zgolj od produkcije in menjave, temveč je razumljena kot princip, s katerim se vzpostavljajo družbeni odnosi (Heinrich, 2013, p. 48).

→ pri abstraktnem delu sploh ni vprašanje, na kakšen način ljudje sodelujejo, temveč kaj pomeni oz. koliko njihovo delo, ki tvori vrednost, velja v družbenem smislu

*(Heinrich, 2013, p. 41*4)*

S kategorizacijo abstraktnega dela osvetljujemo ključen pojem fetišizacije, s katerim Marx utemeljuje »zagonetni značaj produkta dela, takoj ko privzame blagovno formo« (Heinrich, 2013, p. 69). V blagovni produkciji je razmerje med ljudmi analogno razmerju med reči, zaradi česar se družbeni odnosi zdijo kot naravne lastnosti produktov, kakor da je družbena vrednost stvari njihova naravna danost. To trditev smo zavrgli kot neutemeljeno. Abstraktnost dela, katerega redukcije se v sferi umetnosti zdijo nezadostne, implicira, da so družbeni odnosi blagovno pogojeni. Družbenost, ki jo ljudje vzpostavljajo, je težko določljiva in ne(raz)vidna, zato se zgodi nelegitimen preskok ali perverzija: izenačevanje produktov skozi medsebojne človeške odnose, kot izenačevanje različnih konkretnih del v enakovrednem abstraktnem (človeškem) delu.

→ Marx hoče pokazati, da ljudje ravnajo, ne da bi se zavedali pogojev svojega ravnanja
(Heinrich, 2013, p. 71)

Takšno družbeno razmerje Marx razume kot usmerjeno hierarhijo, znotraj katere se fetišizem vzpostavi kot vzvod reproduktivnosti. Dodatni problem v razumevanju vrednosti je denar kot splošni označevalec vrednosti, ki je komodificiran in predmetno izražen sam po sebi. Z oziroma na to, da je vrednost opredeljena kot družbeno razmerje, je simbolna vrednost denarja nezadosten, zavajajoč in arbitraren označevalec.

→ Vrednost blaga je izraz nadmočne družbenosti, ki je posamezniki ne morejo nadzorovati. V družbi, ki producira blago, so ljudje dejansko pod nadzorom stvari, odločilna razmerja oblasti niso osebna, temveč »stvarna«. Ta stvarna oblast, podvrženost »stvarnim prisilam«, ne obstaja zato, ker bi imele stvari same po sebi lastnosti, zaradi katerih bi lahko vzpostavljale oblast, ali ker bi družbeno občevanje zahtevalo stvarno posredovanje, temveč le zato, ker se ljudje na poseben način nanašajo na stvari oziroma na blago. Tega odnosa ne narekuje noben naravni zakon, temveč določeno vedenje ljudi, in to vedenje je mogoče – vsaj načeloma – tudi spremeniti.

Ključni pojem v razumevanju dela kot načina družbenega udejstvovanja je posledica odtujenosti delavca od dela. Z Marxovo teorijo o odtujitvi, ki se ji bomo posvetili v zaključku naloge, bomo pojasnili kompleksnost situacije, v kateri je kulturni delavec, umetnik, igralec.

Kompleksnost se kaže zlasti v odnosu do umetniške dejavnosti oziroma kreativnega izražanja kot dela in do objekta njegove dejavnosti kot produkta. Če je udejanjanje dela njegovo upredmetovanje, je torej produkt dela – delo, ki se je fiksiralo, konkretiziralo, v nekem predmetu; odtujitev oziroma odtujenost pa se kaže v razpredmetenju, v specifični obliki povnanjenja, ki se zgodi, kadar spodletelo upredmetenje dela povzroči izgubo predmeta dela. Odtujenost je diametralno nasprotje fiksacije človekove delovne aktivnosti v predmetu (Furlan, 2015, p. 67–79). V okviru umetniškega in ludičnega delovanja nas predvsem zanima, kaj je predmet igre, kakšne so možnosti predmeta igre sploh in kaj posledično posamezne teze o igri pomenijo za vzpostavljanje družbe.

Najprej je potrebno razumevanje pojma utelešanja, ki je osrednji pojem v procesu igre in pri katerem gre za analogijo upredmetovanja pri delu, ter mehanizme, ki so vzpostavili performativni obrat v antagonistični poziciji do institucije komodificiranega družbenega reda.

Nadaljujemo z antropološkim delom Victorja Turnerja, ki bo služilo kot vodilo pri razvijanju naše teze; trdimo, da se abstraktna igra povezuje z abstraktnim delom na podlagi strukturiranosti družbenega reda v evropskih postindustrijskih skupnostih. Osrednji vir dopolnjujemo s strokovnimi članki avtorice Kaje Kraner, v katerih so podane analize potez vizualnih umetnosti, ki so vpete v sodobne ekonomsko-politične mehanizme. Meddrugim skuša Kaja Kraner v svojem članku analizirati doktorsko disertacijo Katje Praznik na temo avtonomije umetnosti, neplačanega umetniškega dela in kulturnih politik (Kraner, *Umetniško delo*, 2017). Članki predstavljajo sodobno paralelno razmišljanje in teze iz osrednjega vira potrjujejo kot legitimne.

PODREDITEV IGRE: DRUGIČ

Delo, kot zgodovinski proces družbene konstitutivnosti, je ločeno od *igre*, ki kot gon po prostovoljni prostočasnosti generira vzporedno sfero, ki jo po Cailloisu in Turnerju tvori (zdaj ločena) ludična fiktivnost. Razvoju sledimo skozi monarhične in trgovske protoindustrijske družbe, ki z gledališkimi predstavami, maškaradami, paradami, karnevali in mirakuli formirajo obličje ludusa, ki je pred tem prežemal celotno obredje, v katerem sta bila igra in delo prisotna kot enoten kontinuum. Domnevna ločenost sfer in vzajemna abstraktnost tako igre kot dela ne pomeni, da sta sferi »neprepustni«. Kadar igro na podlagi zgodovinskega razvoja definiramo s pomočjo koncepta *dela*, jo uvrstimo v sfero prostega časa in ji pripišemo reproduktivno funkcijo, ki je podrejena logiki kapitala. Kapitalistični družbeni red omogoča vzajemno delovanje med sferama z logiko komodifikacije, kar pomeni, da principi družbenega strukturiranja prehajajo tudi v t. i. polje antistrukture (Turner, 1989, p. 88). S tem razlagamo ekonomske težnje znotraj umetnosti in igre. Kalvinizem je v nekaj doslednih generacijah, od teokracije v Ženevi do angleškega puritanizma (Turner, 1989, p. 76), z antagonističnimi težnjami zaznamoval sfere prostega časa in nedela. *Ergične* oziroma

energične pretenzije (Turner, 1989, p. 77), ki delo utemeljujejo kot temeljni dokaz pobožnosti – ludus igre kot nasprotje dela je torej anergičen, heretičen, potraten in nesmotrn –, vrinjajo logiko industrijske produktivnosti v ločene, psevdosvobodne sfere ludizma. Ta logika predvideva zabavno industrijo in pripadajočo profesionalizacijo zabavljaskih poklicev, izobraževalne ustanove za bodoče igralce, pevce, slikarje in pisce, potrebne so institucije, usmerjene v kariere in svojevrstno, psevdoavtonomno logiko obstoja. Vse to čudno pripomore k temu, da se v 18. in 19. stoletju umetnost izoblikuje v avtonomni kulturni pojem.

»Podobno je tudi Lukacs nakazal delovanje reifikacije na način, da se kapitalizem širi preko netržnih mehanizmov, skratka procesov, ki so primarno subjektivni, intelektualni, izkustveni ali estetski. Od tod bi načeloma bilo mogoče povleči zaključek, da umetnost na prehodu iz fevdalizma v kapitalizem v slednjega ni bila inkorporirana ekonomsko, ampak socialno ali kulturno.«

(Kraner, *Izjemnost ekonomije*, 2017)

IGRA KOT DELO

Dvojna podreditev igre

Družbena praksa dela pomeni, da je družbena praksa igre dvojno podrejena. Sprva se podreja, ker pripada sferi prostega časa, torej zamejeni, vzporedni funkciji, ki velja za neproduktivno. Posameznik s potrošnjo in prostovoljnim oziroma poljubnim razpolaganjem s svojim časom zadovoljuje vse tiste gone, ki so v sferi produktivnega dela ostali nepotešeni, ob čemer je funkcija igre v tem, da reproducira obstoječe strukture kapitalističnega družbenega reda.

Drugotno je igra definirana kot produktivna v okviru institucije, znotraj katere igra pomeni delo (kar nehote opisuje tudi Caillois s svojim stopnjevanjem ludusa); v tem primeru je ludični element v praksi podrejen domnevni objektivnosti ter strukturi in logiki kapitala. Igra je tako podrejena in razumljena zgolj kot nov način produkcije: v sprva ločeni sferi pride do konvencionalizacije praktičnih teženj posameznika, ki doslej niso spadale v produktivno sfero. V osnovi antistrukturalna dejavnost tako postane del strukture, a zgolj pod pogojem, da obstoječe strukture ne prestrukturira. Igra je tako priznana kot legitimna, avtonomna

dejavnost, kot delo, kar posledično omogoča avtonomizacijo in ekonomizacijo umetnosti. Zaradi paradoksalnosti pojava tovrstna institucionalizacija zahteva izjemnost v logiki lastne ekonomije.

Institucionalizacija

Z vzporednim formiranjem državnega aparata in vseh pripadajočih strukturnih funkcij, od zunanje-političnih do gospodarskih in infrastrukturnih, se sčasoma oblikujejo kulturne politike s programskimi težnjami, ki od domnevno lokalnih prevzemajo označevalce globalnih fenomenov velikih ekonomij (Kraner, *Umetniško delo*, 2017).

»Poleg formacije meščanske države je pri tej navezavi seveda ključna še industrijska revolucija in postopna prevlada kapitalističnega načina proizvodnje. Ta se izvrši preko prvotne akumulacije – razlastitve kmečkega prebivalstva in pa njihove prisilne proletarizacije. S prevlado meznega dela se na eni strani vzpostavi fiksni delovni čas, na drugi pa prosti čas, kamor se postopoma umestita tudi kultura in umetnost.«

(Kraner, *Umetniško delo*, 2017)

Ustanavljanje civilne sfere družbe po drugi svetovni vojni se nanaša predvsem na institucionalizacijo različnih kulturnih področij, ki postanejo javna stičišča, ločena od prostorov pisarn in tovarn. Umetnost postane javna in luksuzna dobrina, ki je načeloma dostopna vsem, ker je financirana javno. Institucionalno okolje poskuša delovati objektivno in vrednost usmerja v umetniško delo oziroma produkt, umetnikovo delo pa je opredeljeno zgolj kot abstraktno delo. Ustvarjalna dejavnost umetnika je potisnjena v ozadje: umetniško delo se lahko na trgu uveljavi zgolj kot produkt in obratno, umetniško delo je kot produkt razumljeno le na trgu. Podobno kot abstraktno delo tudi cirkulacija implicira vrednost. V modernizmu, v državah po drugi svetovni vojni je institucionalni prostor formiran kot navidezno varovalo pred arbitrarno psevdologiko povpraševanja. Šole, akademije, razstavniki prostori, gledališča, galerije, zasebni lastniki studiev, profesorji, novinarji tako postanejo teoretično domnevno utemeljeno polje kritike, ki v kulturnem in strukturnem smislu tvori simbolni kapital umetniškega dela – čeprav zagotovila za avtonomnost kritiške misli ni.

PROBLEM RECEPCIJE

Udeležba delavstva v prostočasni recepciji umetnosti ostaja vseskozi vprašljiva, za kar je vzrok iskati prav v načinu strukturiranja sfer dela in igre. Sfera igre je sfera prostega časa, in če naj bo igra zares ločena od dela, neigre, mora ostati neproduktivna, saj lahko le tako zagotavlja lastno reproduktivno funkcijo, funkcijo počitka in priprave na nov cikel dela. Kadar je prosti čas usmerjen v produkcijo, je že obravnavan kot delo. Absurd navidezne avtonomnosti umetnosti se kaže v nezmožnosti participacije delavcev v institucionalni umetnosti po drugi svetovni vojni tako na ravni produkcije kot na ravni percepcije. Za produkcijo umetnosti delavec bodisi preprosto »nima časa« bodisi ta postane dejavnost v »prostem času« oziroma hobi (glej str. 66). Nezmožnosti percepcije botrujejo izčrpanost zaradi dela, počitek in priprava na delo. Izjema je v svoji funkciji neproduktivna umetnost, namenjena goli »zabavi« ali »spozabi«, ob čemer se takšna umetnost znova kaže kot podrejena uveljavljenemu družbenemu redu.

Recepcija umetnosti predvideva potrošnjo, ki ji je sfera prostega časa tudi namenjena, pri tem pa je umetniška produkcija (tudi institucionalna oziroma domnevno javna in financirana iz državnega proračuna) podrejena povpraševanju. Vse naštetu potrjuje produktivni princip umetnosti, ta pa je v domeni tistih, ki umetnost producirajo.

Kadar je odnos med umetnikom in recipientom, med igralcem in gledalcem, producentom in uporabnikom opredeljen kot odnos, v katerem prihaja do soustvarjanja vrednosti, je recepcija lahko opredeljena zgolj kot delo.

PROBLEM IZJAVLJANJA

V takšni družbeni urejenosti, v kateri recepcija umetnosti ni počitek, temveč delo, se razumevanje umetnosti kot produkcije in dela zaplete. Kulturno udejstvovanje je kot smotrno legitimizirano le tedaj, kadar je izkušnja umetniške storitve definirana kot produkt.

Pojav problema »iluzije«

Na tej točki se srečujemo z dvojno naravo vrednosti izdelka. V ekonomizirani umetnosti je materialna vrednost umetniškega izdelka izražena denarno, simbolna vrednost pa v nekakšni kratkoročni in neotipljivi kulturni formativnosti ali strukturi (Kraner, *Izjemnost*, 2017).

Kaj je smoter umetniškega ustvarjanja in kaj je posledica percepcije, gledalčevega soočenja z umetnostjo, je vprašanje, ki je preveč ambiciozno ravno zaradi političnosti, v katero se vpenja in ki vprašanje zastavlja.

Državni aparat akumulira prispevke državljanov in jih usmerja v posebej kvalificirane kadre, ti pa s svojim delom udejanjajo ludično v premeščeni, ločeni, zamejeni sferi, kamor se produktivna populacija namenja v času neproduktivnosti, da bi izkusila, izživela, »potešila gon«, ki je v procesu produktivnosti ostal nepotešen. Ta ločena sfera je v tem primeru lahko legitimna zgolj kot »iluzija«: ludične težnje so v tej sferi *domnevno* potešene, disfunkcionalnost družbe je samo *predstavljena*, *posebej kvalificirani* kadri lahko ludus zgolj *izjavljajo* skozi konsenzualno določene označevalce. Razkorak v dvojni težnji »umetnosti igre« je s tem še poglobljen. Če nekaj izkaže potencial, se o njem izjavlja, s tem opiše antistrukturno naravo svojega delovanja, kar dalje pomeni, da se je to »nekaj« zmožno vprašati o dejanskosti svoje antistrukture; umetnost kot alternativno družbeno uresničevanje tako dobi realno eksperimentalno težnjo. Kadar je antistrukturna dejanskost realizirana, se loči od institucije umetnosti, ki je v ločeni sferi in je v vlogi reprodukcije, ki naj vzpostavlja obstoječi družbeni red, kar lahko, paradokсно, privede do novega obrata podreditve.

Kadar je smotrnost umetniške aktivnosti – četudi se ta prepoznava kot dejansko antistrukturna – zgolj v produktu in kadar se ta produkt osvobodi institucije, je osvobojeni produkt zaradi ekonomije, znotraj katere obstaja, prepoznan zgolj kot nova oblika v ustaljeni ekonomiji. Nova oblika lahko pomeni poglobljeno prekarnost, kar dokazuje tranzicijska umetnost t. i. *off-scen*.

»Po drugi strani institucionalizacija svobodnega poklica umetnika, kot že nakazano, sovpade tudi s pričetkom procesa neoliberalnih reform, premika kapitalističnega načina akumulacije iz fordistične v postfordistično in pa postopne razgradnje države blaginje, ki še pogloblja neenake pogoje za vključevanje novih generacij v kulturni

sistem. Že obdobje 80-ih je skratka tisto, v katerem bo – vzporedno s splošno rastjo brezposelnosti – začelo naraščati tudi število iz sistema izključenih novih generacij, ki se bo še dodatno poglobljalo od 90-ih naprej preko permanentnega naraščanja števila kulturnih delavcev.«

(Kraner, *Umetniško delo*, 2017)

Neznosnost redukcij »izjave«

Če je *ludus* v domeni eksperimentalne inovacije in premisleka o udejanjanju družbene smotrnosti; če je igra zabavno uveljavljanje irealnih konstruktov človekove resničnosti; če institucija, ki bi ji *ludus* hotel pripadati, v postindustrijskem smislu pomeni podrejen prostor, ki je v domeni reprodukcije delovne sile, potemtakem institucija ne zmore uzurpirati delovne sile, saj ni vzpostavljena kot prostor dejanskega uresničevanja utopičnih premislekov in eksperimentalnih inovacij. Institucionalni prostor v postindustrijskem družbenem redu je lahko prostor *izjave o* inovaciji, ki ne zmore biti družbena, lahko je zgolj tehnološko-produktivna ali estetska progresija. *Izjavljanje* v sferi umetnosti zlahka pripade sferi estetike, zunanje znakovnosti izraza. Estetska inovacija s tem nadomesti domnevno vsebinsko inovacijo, ker se vsebina ne more udejaniti kot dejansko antistrukturna. *Ludus* tako ostane na ravni izjave, iluzije, estetike.

Izjavljanje *ludusa* kolapsira v paradoks oziroma irealno podobo z naslednjimi redukcijami: institucija umetnosti je lahko avtonomen prostor le, kadar je izvzeta iz logike blagovne produktivnosti; če institucija umetnosti iz logike blagovne produktivnosti ni izvzeta, so zaposleni v instituciji še zmeraj produktivni delavci, katerih delo ustvarja blagovno vrednost (Heinrich, 2013, p. 126); kadar institucija kot prostor ni izvzeta iz logike blagovne produktivnosti, je njena *avtonomnost* zgolj avtonomnost *zaradi* dela – zaznamuje torej delitev dela od prostočasne igre, katere namen je učinkovitejša produktivnost med delom.

V evropskih postindustrijskih družbah je avtonomnost umetniške institucije pogosto enačena z varovalom državnega aparata. S strani države financirane institucije domnevno niso usmerjene v produktivno, profitabilno dejavnost, kar se ob siromašenju proračuna in neenakem razpolaganju s sredstvi izkaže za neresnico in nebulozo – dokaz je privilegiran položaj institucij v hierarhiji upravičenosti do sredstev, ki prevečkrat razkriva nepotistične potenciale. Celotna disfunkcionalna struktura je posledica perverzne logike blagovne produktivnosti, na podlagi katere je družba urejena.

Izjavljanje ludusa tako postaja zgolj impotentno izjavljanje o realno-politični potenci. Prezemanje ludičnih označevalcev postane za delavca v umetnosti neznosna, paradoksalna situacija: ludični označevalci predvidevajo antistrukturo, vloga delavca pa zahteva absolutno strukturo. Udejanjanje ludusa prevzema bizarne, čarne opredelitve saj predvideva realizacijo pretvorbe, ki pa se, v prostoru v katerem je *izjavljanje o* izenačeno z realizacijo, ne zgodi. Po eni strani umetnik ustvarja podobo, produkt, ki zaradi logike tržne vrednosti ne prevzema svoje simbolne antistrukture, po drugi strani pa podoba kot produkt postaja kapital, ki se od svojih producentov oddaljuje po logiki akumulacije kapitala.

Izjavljanje lahko razumemo kot jezikoslovno določeno potenco *načina* igre.

PERSONAE DRUŽBENE DRAME

Turner razliko v *ludusu*, razliko med *izjavljanjem o* in ugotovljeno *dejansko antistrukturno* sposobnostjo razlaga skozi razlikovanje med liminalnimi in liminoidnimi procesi. To so procesi, ki se z delitvijo dela in avtonomizacijo umetnosti pojavijo v mehanizmih notranje ekonomije. Razlika je v spektakularni dozdevnosti liminoidnega, ki nima moči za vzpostavitev dejanskih družbenih mehanizmov, ker je liminoidno posledica že vzpostavljenega mehanizma s funkcijo. V celotni Turnerjevi antropološki analizi je v osrednjem fokusu gledališče kot indikator uveljavljenega načina igre, ob katerem se vzpostavlja določen tip družbe.

DRUŽBENE VLOGE

Kontinuum dela in igre v t. i. arhaičnih skupnosti Turner pogojuje s kontinuumom družbenih vlog, ki naj bi bile znotraj vseh obrednih dejavnosti med seboj enakopravne. Trdi, da je v tovrstnih skupnostih igra del oblikovanja družbenih *personae*, katere predstavljajo glavno merilo *individuuma*, identitete, ki je hierarhično vpeta v strukturo kolektiva – kolektiv je osrednja tema, metastruktura, cilj in protagonist vseh obredov, tako posvetnih kot svetih (Turner, 1989, p. 244).

Prelom kontinuuma, kakor smo že navedli, Turner opazi v delitvi dela; v evropskih postrenesančnih skupnostih se *personae* ločijo od *individuuma* skozi ekonomsko obligacijo: *persona* dela, *individuum* se »igra«. To pomeni diskrepanco v družbeni realnosti, ki se s tvorbo materialnega blaga navidezno javlja kot kredibilna, pri tem pa ne upošteva teženj ločene realnosti, človekove omejene ludičnosti oziroma njenih potencialov. Po Turnerju človek zaradi ekonomskega cilja gradi družbene *personae*, ki ne sovpadajo z njegovo

domnevno »dejansko« individualno logiko, kar se odraža kot »laž« v domnevni realnosti javnega družbenega življenja. Logika je podobna kot pri odtujeni podobi družbenega spektakla po Debordu, ki je v nasprotju z domnevnim avtentičnim doživljanjem.

KONJUKTIVNA IGRA

»Gluma«

Turner kot osrednji dokaz za potvarjanje družbe skozi odtujene podobe navaja gledališče. Odnos med »življenjem« in »glumo«⁴ razume kot asimetričen, *življenje vis-a-vis glume*, pri čemer »gluma« izvira iz polja ludusa in je apropiirana kot orodje, ki oblikuje masko družbene *personae* (Turner, 1989, p. 245). Turner tovrstno pretvarjanje v *personae* poimenuje z izrazom *konjuktiva*, ki pomeni naklon odvisnosti: vsakodnevno pretvarjanje v lastno družbeno *persono* pomeni ludični derivat podrejene odvisnosti oziroma pomeni konjuktivno igro, ki se posledično ob domnevnem ludičnem nasprotju prostega časa izraža v svojem *optativu* – optativ kot naklon izraža željo (ibid).

Po Turnerju je gledališče prostor dvojne negacije, v katerem igra senc in mask odkriva, kaj je resnica »izpod«, ali drugače, kaj je tisto, od česar se javni človek loči, ko se skozi *personae* loči od svojega individuuma. Individuum v tem kontekstu pomeni nezavedni gon, pozabljeni ostanek človekove celostne resnice. *Personae* v gledališki igri spodkopavajo *personae* iz vsakdanjega življenja s tem, ko jih razglašajo za neavtentične.

Turner legitimira gledališče kot potencialni politični prostor z možnostjo tvorbe tako reproduktivnih kot subverzivnih struktur. Ko gledališče postane pripoznano kot žanr *predstavljanja*, se, po Turnerju, že izvede prva poteza manipulacije kulturne oblike v smeri podreditve (Turner, 1989, p. 247).

Na tej točki Turner uvede bistveno razliko v družbenosti igre, na kateri temelji njegova teorija liminalnosti: ravno zaradi delitve dela in prostega časa v postindustrijskih družbah je razdeljen in zamejen tudi prostor igre v vsakdanjem življenju, ki odslej deluje na »indikativen« način in se vzpostavlja kot prostor politike in ekonomije. Neproduktivnosti

⁴ Izraz »gluma« je uporabljen v hrvaškem prevodu vira, sicer pomeni igra, a poudarja značaj igre v dramskem gledališču. V pogovornem jeziku je v rabi tudi pri nas, zato ga zaradi boljše razumljivosti ne prevajam.

prostega časa pripada optativna igra. Gledališče, avtonomizirani žanrski derivat ločenosti igre od dela, se neizbežno profilira kot prostor »konjuktivnega« načina igre – iluzije, zabave, magije in religije. Ko z gledališčem zahodnega liberalnega kapitalizma institucionaliziramo »konjuktivno« igro (in ne »optativne«), jo legitimiramo kot »stvarno«, »avtentično« ravno zaradi njene sposobnosti antistrukturnosti. Torej se igra v polju »indikativnega« domnevno javlja kot nasprotje »konjuktivnega« v gledališču, ki naj bi indikativno sfero razkrinkavalo kot lažno, licemerno in neavtentično. S tem lahko razumemo dvojno negacijo gledališke glume, saj se sama vzpostavlja kot indikativna ravno zato, ker je cel čas vzpostavljena zgolj kot konjuktivna.

Indikacije gledališkega prostora

Po Turnerju je prostor sodobnega gledališča zgolj liminoiden fenomen, saj je tudi sam profiliran v premeščeni sferi »konjuktivnega«, ki je omogočena zgolj ob funkciji reprodukcije. Liminoidnost za razliko od konstruktivne in vključujoče sposobnosti liminalnosti pomeni idiosinkratičnost in navidezno ludičnost, samozadostno posluževanje elementov igre, ki se formira kot produktivno delo (Turner, 1989, p. 108).

Turner imenuje pojave v gledališkem prostoru, ki jih imenuje *eksperimentalni oziroma polno liminalni fenomeni*:

»Tako se svetovni, indikativni način igre kaže kot področje 'glume', celo laži, kjer se odvže 'polna in določena identiteta'. Proti tovrstni 'igri' so stopili prvaki, kot so Grotowski, Brook, Schechner, Suzuki in drugi, negujoč 'antiglumo', katerih predhodniki so Stanislavski, Delsarte, Meyerhold in seveda Artaud. ki jim gledališče, v njihovem uprizoritvenem delu, pomeni protiudarec lažnosti.«

(Turner, 1989, p. 248)

V gledališkem diskurzu o igri obstaja tradicija preučevanja, ki spremembe v definiciji igre interpretira kot spremembe v naravnosti družbe in kulture. Turner pretenzijo *aktivne kulture* temelji na opazovanju uprizoritvenih scen svoje sodobnosti in na vokabularju Jerzyja Grotowskega (Turner, 1989, p. 248), ki v drugi polovici 20. stoletja vzpostavlja teatrološki diskurz, kot odgovor na institucionalizirano komodifikacijo umetniškega dela.

Tako skozi shizmo v družbeni naravnosti zaznavamo shizmo v institucionaliziranem gledališču: v drugi polovici 20. stoletja se skozi problematiziranje gledališče forme odpre vprašanje ludusa in formiranja kulture. Če je indikativna igra v družbi pravzaprav vseskozi konjektivna, torej podrejena in odvisna, kot kakšna se igra odraža v *dejanskem* nasprotju konjektivnosti? Odgovor na to v drugi polovici 20. stoletja implicira premike v diskurzu o gledališkem delovanju, pojavijo se uprizoritve, performansi in happeningi, ki so poskusi upora proti splošni komodifikaciji in produktivni logiki umetniške produkcije.

1. Caillois se direktno navezuje na osnovno Huizingino tezo, po kateri se igre in kulture vzajemno oblikujejo. Mehanizem vzajemnega oblikovanja utemeljuje s kategorično razvrstitvijo različnih interesnih tipov ali načinov igranja. Z medkategoričnim interesnim povezovanjem določi pogojenost kulture oziroma njeno celostno interesno strukturiranost. S tem nehote sugerira našo ključno ugotovitev: **kapitalistični družbeni red in družbeno dojemanje abstraktne igre kot podrejene sta medsebojno pogojena**, kar je po Cailloisu posledica medkategorične povezanosti *konkurenčnega* (agon) in *špekulativnega* (alea) načina igranja. S tema načinoma igranja je pogojena protokolarnost in vzorčnost sodobnih evropskih kultur oziroma njihova družbena urejenost. Z medkategorično povezavo Caillois razlaga civilizacijsko preobraženo pojmovanje *pravila*. Pravilo služi za potrebe rabsodbe v *konkurenčno-špekulativni* igri in »moralni postulat« objektivizira kot *kapital*. Podrejenost igre je v kapitalističnem družbenem redu smiselna z upravičevanjem njene reproduktivne funkcije, kar Caillois razlaga z neplačano, prstočasno dejavnostjo ali *hobijem*.
2. Diskurzivno vrzel v teorijah Huizinge in Cailloisa Turner razlaga kot posledico neupoštevanja historičnih sprememb, ki jih industrijska revolucija povzroči v percepciji kulture kot sociološkega pojma. Kontinuiran proces dela in igre, kot ga poznamo iz prakse arhaičnih, obrednih in agrarnih skupnosti, je v postindustrijski dobi strukturiran povsem drugače. Udejstvovanje skupnosti v koledarskih in generacijskih obredih, kar Turner označuje s *kontinuumom dela in igre*, pomeni enakomerno prepletenost *ludičnega* in *resnostnega* znotraj vsakega obreda, ki je v svoji namembnosti lahko *svet* ali *posveten*. Postindustrijske skupnosti kot dejanski kvantum vrednosti legitimirajo delo, kar pomeni, da se posameznik lahko družbeno udejstvuje izključno z delom ali izključno z igro. Igra v postindustrijski družbi postane prstočasna dejavnost, funkcionalno usmerjena v reprodukcijo (delovne sile). Delitev *ludusa* in oblikovanje postindustrijskega mezdnege dela Turner razlaga z vplivom kalvinizma na zgodnjekapitalistične skupnosti v severni in srednji Evropi. **Delitev dela (od prostega časa) je historični prelom, ki scela zaznamuje teoretski diskurz o igri.**

3. Huizingina teza o igri kot odvisnem fenomenu (igra obstaja »zaradi nečesa drugega«) na tej točki dobiva neslutene razsežnosti. Abstraktno delo, ki se kot pojem definira z družbeno preobrazbo, ki jo povzroči industrijska revolucija, povezujemo s teoretsko delitvijo dela in prostega časa. Igra kot abstrakten pojem historično pripade prostemu času, s čimer je igra dvojno podrejena: prvič kot reprodukcija delovne sile, in drugič kot delo. V obeh primerih je igra definirana kot produktivna, s čimer je pravzaprav podrejen ludus kot njen najbolj antistrukturen element. Igra je kot družbeno udejstvovanje legitimna zgolj kot strukturen pojem, pri čemer »strukture« enačimo s kapitalom. Z institucionalizacijo v sferi prostega časa se oblikuje sistem vrednosti, v katerem se estetski postopki »iluzije« oblikujejo kot sredstvo uveljavljanja funkcionalnosti igre. Pri tem naletimo na problem izjavljanja (iluzija kot produkt; *izjavljanje o ludusu* ne pomeni *ludičnega izjavljanja*) in na problem recepcije (neproduktivnost igre v prostem času, ki pomeni reprodukcijo delovne sile, kar je v nasprotju s produktivnostjo igre kot umetniškega udejstvovanja in ki iz ekonomskega reda ni izvzeto).
4. Sociološko delitev dela in prostega časa Turner stopnjuje s tezo, da je gledališče substancialen prostor igre. Pri tem uvede jezikoslovne oznake, ki služijo kot opredelitve načinov igranja. V industrijskem in postindustrijskem okolju so družbene *personae*, vloge, ki jih ljudje prevzemajo in v katere se pretvarjajo na delovnem mestu, enačene z javnimi personami. Tovrstno igro Turner označuje kot konjuktivno oziroma odvisno, saj je pogojena in usmerjena v produktivnost družbene *personae*. Z delom in prostim časom se tudi družbene *personae* ločijo od človekovega *individuuma*, ki naj bi predstavljal njegov »neizživeti«, »dejanski« jaz, s čimer je igra v prostem času označena kot *optativna*. Konjuktivna igra kot način udejstvovanja v javnem, ekonomsko-političnem prostoru je enaka *indikativni igri*, saj predstavlja najbolj razširjeno obliko družbenega udejstvovanja. **Gledališče naj bi zmoglo razkrinkati indikativno igro kot konjuktivno, vendar je institucija gledališča zaradi delitve dela institucija konjuktivnega načina.** Turner znotraj teatrološke teorije izpostavi avtorje, Stanislavskega, Meyerholda, Artauda, Grotowskega in druge, s pomočjo katerih opozori na ključno razliko v načinu igre, ki je hkrati ključna razlika v njegovi teoriji o *liminalnem* in *liminoidnem*. Ta teorija nam bo v pomoč v nadaljevanju, ko bomo utemeljevali tezo o igri kot emancipatorni.

III IGRA IN EMANCIPACIJA

»Umetnostne prakse si onemogočajo soočenje s svojim lastnim statusom – statusom proizvodnje tržnega blaga ali s statusom dejavnosti, ki depolitizira družbene konflikte.«

(Rastko Močnik, 2007, p. 24)

PRESKOK V UPRIZORITVENO

V tej nalogi se sprašujemo o emancipatornem potencialu igre. Ugotovili smo, da vedno, kadar govorimo o igri, pravzaprav govorimo o abstraktnem pojmu, ki ga je mogoče aplicirati na vsakega od pojavov igre. To pomeni, da se vsaka arbitrarna igra, konkretna oblika igranja, sklada z določili, ki opredeljujejo abstraktno igro. Tako sklepamo na podlagi prizadevanj številnih znanstvenikov in raziskovalcev, ki so se ukvarjali s fenomenom igre in ga skušali, sicer z različnimi retorikami, opisati z definicijo, ki bi ustrezala vsem oblikam igranja. Tudi Sutton-Smith s svojo sistematično analizo diskurzov o igri opozori na potrebo po univerzalni definiciji fenomena, ki bi razložila njegove različne pojavnosti. Namen naloge sicer ni v tem, da bi takšno definicijo ponudila, kljub temu pa ob različnih virih ugotavljamo, da abstraktne igre ne moremo misliti, ne da bi pri tem upoštevali določil abstraktnega dela.

Sledili smo Turnerjevi tezi, po kateri je sodobna igra določena kot abstraktna zaradi zgodovinske ločitve prostočasne aktivnosti od dela. Z industrijsko revolucijo in tehnološkimi inovacijami se vzpostavi sodobno pojmovanje abstraktnega dela, s katerim se razvije koncept mezdnega dela. Ta skupaj z množično produkcijo dobrin implicira poblagovljenje odnosov, kar pomeni, da se odnosi med ljudmi javljajo kot odnosi med rečmi. Poleg časa, namenjenega za produkcijo dobrin, je potreben tudi čas za njihovo izmenjavo. Izmenjavi je namenjen prosti čas, v katerem poteka tudi reprodukcija delovne sile. K počitku sodi tudi sprostitvev, to pa zaznamuje frivolni, svobodni, zaneseni in veseljaški duh igre. Ugotovili smo, da je ludus kot elementarni predpogoj in princip igre v podrejenem oziroma odvisnem odnosu do dela, saj se oblikuje kot reprodukcija delovne sile. Storitve, ki zagotavljajo sprostitvev, v svoji pojavnosti pripadajo igri (od športa do umetnosti), institucionalizacija teh storitev in njihova profesionalizacija skozi različne kategorije pa privede do tega, da so tovrstne storitve legitimne zgolj kot oblika dela, s čimer je ludus podrejen še drugič. Prvotno je ludični element podrejen, ko se pojavi v funkciji reprodukcije, drugotno pa tedaj, ko preide v v antonimično, odtujeno pojavnost dela.

Uprizoritvene prakse, ki so se uveljavile ob koncu 60. let prejšnjega stoletja, osvetljujejo mehanizme gledališkega poustvarjanja in preurejajo njihov pomen, obenem pa s svojo

pojavnostjo ludični element osvobajajo vseh podreditvenih določil in s preobrazbo igranja sprožajo družbeno-politični impulz. Performativni umetniki tistega časa s svojim delovanjem dokazujejo, da pojmi, kot so produkcija, izdelek, dobrine, delo, komodifikacija in fetišizem, niso nekaj, kar umetniško ustvarjanje zlahka prenese. Stanje postane še bolj shizofreno ob ugotovitvi, da so prav socio-ekonomska določila kapitalizma tista, ki omogočajo kategorično avtonomnost umetnosti.

Teoretska podstat naloge služi boljšemu razumevanju pojmov, s katerimi nazadnje operiramo v teatrološkem diskurzu. Dosedanji teoretski milje preskok v »uprizoritveno« dovoljuje ravno zaradi pretenzij polemike v polju teatrologije. Zgodovina gledališča z obdobjem performativnega obrata je popoln teren za dokazovanje emancipatornega potenciala igre, ki ga ugotavljamo skozi njeno ludičnost. Ludus ne predpostavlja le dramske igre v njeni umetniški pojavnosti, temveč tudi performans v njegovi mejnosti in politični nameri.

Pojem performativnega obrata scela povzemamo po Eriki Fischer-Lichte. Z omenjenim pojmom avtorica ne označuje zgolj zgodovinske pojavnosti novih načinov uprizoritve, temveč tudi *epistemološke spremembe* (Fischer-Lichte, 2008, p. 342) v odnosu do nekaterih pojmov, ki v diskurzu o uprizoritvenih umetnostih veljajo za tradicionalne. S performativnim obratom prerazporedimo pomenske elemente v pojmu abstraktne igre.

Polemičnost v teatrologiji predstavlja svojevrsten problem tako zaradi narave obravnavanega predmeta (igre) kot zaradi neusklajenosti teoretskega diskurza. Da bi lahko razglabljali o pojmu igre kot o samostojnem elementu v teatrološkem diskurzu, moramo sprva upravičiti legitimnost pojma v polju teatrologije in teatrologijo utemeljiti kot vedo. To bomo storili z dokazovanjem istovetnosti pojmov *performans* in *dramska igra* v odnosu na pojem abstraktne igre in z obravnavo historičnega performansa – razvoj teatrologije kot vede je posledica teoretskih inovacij, ki jih je spodbudil prav historični performans.

ISTOVETNOST POJMOV PERFORMANS IN DRAMSKA IGRA

»Kajti človek – da naposled izrečemo v celoti – se igra le tedaj, če je človek v polnem pomenu te besede, in je tudi le tedaj povsem človek, ko se igra.«

(Schiller, 2003, p. 73)

Citat iz Schillerjevega teoretskega dela, ki velja za klasično, nakazuje razvoj njegove teze o gonu po igri. Schiller v *Pismih o estetski vzgoji človeka* izraža razočaranje nad posledicami francoske revolucije, nad nasiljem, zmedeno orientiranostjo takratnih garnitur in njihovo nezmožnostjo, da bi v politični realnosti uveljavili ideale francoske revolucije.

Schiller v romantični maniri in v dialektiki s Kantom razvija dognanja o tem, da je konflikt med čutnim gonom (*Sinnestrieb*) in gonom po oblikovanju (*Formtrieb*) mogoče presegati z gonom po igri (*Spieltrieb*). Schiller v igri zaznava potencial človeku lastne dihotomije, ki se izraža v umetniškem poustvarjanju in konceptu estetike. *Lepoto* razume kot *svobodo v pojavljanju* (Schiller, 2003, p. 142). Skozi estetsko vzgojo in umetnost naj bi človek uveljavljal in realiziral svoje ideale, kajti le skozi umetniško ustvarjanje lahko preseže silo narave in uma (Schiller, 2003, p. 66). Čeprav ostaja »ujet« v naravnost sveta, je človek ravno zaradi dihotomičnosti gona po igri zmožen vplivati na njegovo *nravnost*. Schiller tako uspe povezati gon po igri z idealom avtonomne umetnosti, v katerem je igra kot gon osrednji formulativni element.

V središču Schillerjeve teorije je pojem lepote, preko katere disonančni človek z umetnostjo odkriva stanje harmonije in s tovrstnim preseganjem dihotomičnosti posledično vpliva na duhovno stvarnost sveta. Erika Fischer-Lichte v Schillerjevem diskurzu zaznava razmejenost *telesa in duha*, ki se lahko šele z umetniškim izrazom izenačita (Fischer-Lichte, 2008, p. 282). Schiller domnevno pretendira na ideal človeka umetnika, ki svoja nasprotja pomirja skozi svoje posebno, estetsko usmerjeno, delovanje. Takšnemu diskurzu zoperstavlja avtorica koncept *embodied-minda*, ki ga povzema po Grotowskem in njegovih dognanjih o *svetem igralcu* – Grotowski z *odstranjevanjem ovir* v študijskem procesu igralčevemu telesu omogoča *biti lasten psihološki proces* (Grotowski, 1973, p. 206). Grotowski predpostavlja »izpolnitev« telesa z duhom, s čimer se razlikuje od geometrično linearne izenačitve v Schillerjevem *Spieltriebu*, saj gre pri slednjem za ravnotežje oz. »estetsko pomiritev« v

procesu ustvarjanja, Grotowski pa z »duhovno izpolnitvijo telesa« v diskurz vmeša prostorsko komponentno. Koncept *embodied mind* za Fischer-Lichte pomeni, da je duh v človeškem telesu, v živem organizmu, že prisoten in je lahko ob posebnem delu zgolj razsvetljen. Pri tem avtorica uvaja koncept *prezence*.

Če je po Schillerju estetika *lepota pojavnosti svobode*, ki naj bi se izražala v umetnosti, katere gon je *Spieltrieb* (gon po igri), kaj je potemtakem gon, ki implicira *embodied mind* in *koprezenco* (Fischer-Lichte, 2008, p. 152)?

Razlike med uprizoritvenimi paradigmi

V občem diskurzu o sodobnejših praksah uprizarjanja se pojavlja navidezna ločenost med *eksperimentalnim teatrom* (Turner, 1989, p. 248), ki je v estetskem smislu zapuščina performativnega obrata, in etabliranim, institucionalnim dramskim gledališčem. Z razliko v paradigmah uprizarjanja sem se ukvarjal v zaključni seminarski nalogi iz predmeta teorije igre.

Seminarska naloga je bila zastavljena kot primerjava med performansom in dramsko igro, pri tem pa je kot osnova služilo poglavje o performansu iz dela *Postdramsko gledališče* avtorja Hansa Tiesa Lehmana. Razlike med obema pojavnostma sem najlažje določal skozi njuno historično pojavnost.

Performans kot historično obliko zlahka opredelimo kot paradigmatično inovacijo v zgodovinskem razvoju uprizoritvenih umetnosti. V sodobnih teorijah uprizoritvenih praks gre predvsem za ugotavljanje historičnih teoretskih destabilizacij, ki jih povzročajo fenomeni historičnega performansa v drugi polovici 20. stoletja. Prelom z dotedanjsimi teoretskimi opredelitvami se v »igralskem predmetu« nanaša predvsem na prerazporeditve *prostora uprizarjanja*, rekonceptualizacijo *telesa* in *utelešanja* ter preseganje *dramskega besedila* kot osnove uprizarjanja.

V seminarski nalogi sem s pomočjo izhodiščnega dela ugotovil, da se performativne oblike uprizarjanja osredotočajo na stopnjevanje uprizoritvenih postopkov, sicer analognih dramski igri. V zgodovinskem kontekstu je to pomenilo politično vprašanje.

Razlike med uprizoritvenimi paradigmi: elaborat

Čudna se mi je zdela naravnost ljudi, ki sem jih srečeval v institucionalnih sferah poklica; njihova vsakodnevna, drobnjakarska naravnost izza barskih miz, kjer so profesorji in prvaki, v nekem danes, zmajevali in mahali, češ performans, avtorski projekti in tako naprej. Prav tako čudna je bila naravnost plesalcev in interdisciplinarnih svobodnjakov, malo bolj trendy mam in očetov, ki so na nasprotni strani istih omizij zmajevali in mahali, češ ansamblu in institucije in tako naprej. Delovalo je čudno infantilno, saj smo, v tem nekem danes, nad odrskimi vzkliki z obeh strani barskih miz, vsi zehali podobno.

Njihovo nemoč bi morda lahko razumel skozi oči generacije, kateri je bilo dozdevno dano omogočiti samostojnost kot avtonomnost umetnosti, le da bi na koncu individualizirala birokratsko organizacijo kulturne sfere in s tem ponovno oddaljila njen realni potencial. Z generacijo ustvarjalcev v obdobju tranzicije je očitno še obstajala domneva o alternativni kulturi, ki alternativna ne bi bila zgolj v prostorsko-pojavnem smislu, temveč tudi v formulativno-političnem, v smislu percepcije sveta, ki naj bi ponujala t. i. »alternativno« opcijo uresničevanja družbe, kulturno sfero, ki ima moč za preobrazbo komodificiranega načina uresničevanja skupnosti. Zanka ni bila le v odnosu »skoraj alternativnih« do institucije, ki je ves čas stala iznad kot generativni kontrapunkt t. i. off-sceni, temveč tudi v dejstvu, da se »scela institucionalni« napajajo iz tradicije eksperimentalnega, zapuščine performativnega, ki je, kot se je izkazalo z uprizoritvenimi trendi vodilnih svetovnih režiserjev – s Fabrom, Brookom, La Furo del Baus, Arianne Mnouchkine, Castelluccijem in Ostermayerjem – povsem enaka ideji institucionalne sfere. Domnevna razlika med performativnim in dramskim je bila tako na koncu manjša, kot bi si predstavniki ene in druge domnevne ideologije želeli priznati.

Istovetnost

Očitni zunanji označevalci lahko študenta, ki se z žebli pribije na havbo avtomobila v ameriškem predmestju, ločijo od treniranega igralca, ki v kostumu na rampi govori: »Prišla je zima našega nezadovoljstva...«. Toda bolj zgovorno od tehnične analize razlik je dejstvo, da oboje sploh lahko primerjamo. Teza, ki sledi omenjeni seminarski nalogi, je ta, da lahko obe pojavnosti definiramo kot pojavnost igre.

Določila, ki omogočajo koncept dramske igre, obenem omogočajo lastno preformulacijo, ta pa se zgodi s pojavnostjo historičnega performansa ter pomeni izraženo ludično sposobnost in

s tem emancipacijo. Določila analogno pripadajo vsaki izmed obeh pojavnosti in se nanašajo na *predmet*, *prostor* in *funkcijo* igre. Pri obeh pojavnostih torej ostajamo v sferi abstraktne igre, saj omenjena določila razumemo kot redukcije v definiciji abstraktnega pojma.

Obe pojavnosti družita oznaka ludičnega delovanja: ne glede na ludično emancipirano obliko sta obe v svojem delovanju pogojeni z ludusom. Zgodovinsko vzpostavljena razlika se odraža v funkcionalnosti ludičnega delovanja. Paradigma »dramskega« se v določenem zgodovinskem trenutku izkaže za podrejen način uprizoritve, v katerem se ludus ciklično vzpostavlja zgolj v reprodukciji podrejenega razmerja oz. načina igre. V historičnem performansu se ludus osvobodi svojega funkcionalnega določila, še več, določilo reproduktivne funkcije se upre ravno s svojim delovanjem, z dokazovanjem lastnega performativa. Abstraktna igra se s tem uspe osvoboditi lastnih določil, a vendar to ne pomeni, da je abstrakten pojem v celoti zamenjan z novim označevalcem, celo nasprotno, temeljna oznaka abstraktne igre ostaja.

Z ludusom odgovarjamo na vprašanje, ki se je zastavilo ob Schillerjevem *Spieltriebu* in gonom v *embodied mindu*, ki ga nakazuje Erika Fischer-Lichte. Zdi se, da gon, ki ga označuje Schiller, v ludusu sovпада s težnjo performativnega dejanja, s katero lahko *razsvetlimo* (Fischer-Lichte, 2008, p. 283) duha *embodied minda*.

HISTORIČNI PERFORMANS IN ESTETIKA PERFORMATIVNEGA

Težnja po razlikovanju v aplikativnosti historičnih uprizoritvenih oblik postane problematična v obči praksi profesionalnega uprizarjanja, saj se sodobno estetsko razlikovanje enači s historičnim poskusom diferenciacije. Ta je v danem zgodovinskem trenutku pomenila emancipatorno namero, danes pa pomeni zgolj apropiacijo estetskega vzvoda (te iste historične pojavnosti) s strani superiornega mehanizma, ki raznovrstne gledališke estetske vzvode enači v produktivnosti. Sodobno gledališko uprizarjanje se oblikuje kot spektakularno izjavljanje formalne reference, četudi se v gestikulaciji in besedi izraža kot antistruktura. Historično se uprizoritvene umetnosti ne glede na svojo emancipatorno izjavo ali estetsko obliko scela opredeljujejo kot industrijska panoga.

Definiranje igre v odnosu do abstraktnega dela, ki je ob vzpostavitvi kapitalističnega družbenega reda po industrijski revoluciji fetišizirano, ne pomeni, da je igra kot fenomen izumljena, temveč da so njeni ludični elementi apropiirani in podrejeni funkciji reprodukcije v vzpostavljenem družbenem redu. Pomeni lahko izum sodobne, abstraktne »igre« kot načina dramskega uprizarjanja – pri tem se je treba zavedati, da je fenomen predhodno že vzpostavljen, čeprav se je tekom zgodovine udejstvoval v drugačni obliki. Igra poteka v svoji časovnosti kot mnogi drugi historični fenomeni in se v skladu z njo tudi spreminja. Igra kot zgodovinski fenomen se od drugih kategorij razlikuje v tem, da označuje človeško dejavnost, prakso oz. način uresničevanja. Njena historična pojavnost hkrati pomeni historičnost samo.

Na razvoj historičnega performansa vpliva niz avtorjev, ki jih v tej nalogi jemljemo kot referenčne – od Tomislava Gotovca, Marine Abramović, Güntherja Brusa do Chrisa Burdena, Josepha Beuysa in Gine Pane. Historični performans, zaradi svojevrstnih aplikativnih postopkov, stopnjevanja utelešanja in igralskega izjavljanja, razvije svojo lastno pojavnost in vizualno estetiko, ki se drastično loči od vizualne sfere in »dramskega principa«, v čemer se kaže emancipatorni potencial performativne inovacije. Pri tem je historični performans potrebno razlikovati od kasnejše avtomatizirane rabe performativnih podob kot tehničnih elementov v uprizoritvenem procesu znotraj institucionalne dramske sfere, kjer elementi performativnih praks služijo zgolj za vzpostavljanje vizualnega konteksta dramske predstave. Dramska predstava kot liminoidna oblika kljub navidezni performativni izjavi ne pomeni performativnega prijema in ignorira politični potencial, kajti ta ne pripada njeni funkciji, ki je predvsem v lepoti reproduktivnega.

Vodilo pri sodobnem razlikovanju med dramskim in performativnim je v poudarku razlikovanja med historičnim performansom in performativnimi estetikami, ki jih sproži historična pojavnost performansa in ki jih kasneje v svojo pojavnost vpelje institucionalizirano dramsko uprizarjanje. S historičnim razlikovanjem v pojmovanju in razumevanju osnovnih uprizoritvenih principov je omogočena postdramskost kot paradigma gledališkega mišljenja. Gledališče ni več zgolj staromeščanski avditorij, čeprav slednji kot lastno sredstvo predstavlja tudi paradigmo postdramskega.

LUDIČNI POTENCIALI IGRE

Na dvojno naravo igre z navedbo neigre namiguje že Huizinga. Sutton-Smith z ekstenzivnim razvrščanjem različnih znanstvenih retorik o fenomenu potrjuje elementarno dihotomičnost igre, ki je v različnih retorikah različno antonimično izražena. Z upoštevanjem te dvojne narave lahko potrdimo vlogo igre pri formiranju kulture. Oblikovanost igre je, kot smo razlagali s Cailloisevo študijo, pogojena s sodobno kapitalistično družbeno ureditvijo (velja tudi obratno), kar potrjuje Huizingino tezo in kar smo s Turnerjevo antropološko analizo poskušali dokazati kot kredibilno in historično točno. Zaradi performativne potence igre, njene sposobnosti vzpostavljanja realnosti in zaradi pretiranih produkcijskih zahtev, ki jih postindustrijski kapitalizem nalaga umetniškemu delovanju, je človekov ludični potencial zaznan kot podrejen, utesnjen in neizražen. Performativni obrat v svoji historični pojavnosti pomeni dejanje upora in težnje po alternativni možnosti, pomeni vprašanje eksperimentalnega značaja. Ludično delovanje uspe skozi performans izraziti svojo variabilnost in kot emancipatorno dejanje delovati antonimično v odnosu do reproduktivne težnje, s katero se ludus umešča v postindustrijski družbeni red. V osnovni dihotomični maniri igre se emancipacija javlja protipomensko v odnosu do reprodukcije. V nalogi izpeljujemo tezo, da je emancipatorni potencial igre v njenem ludičnem potencialu.

Ludus se v dolgi tradiciji diskurzov o igri redko pojavlja kot znanstven termin. Če so se zgodovinski poskusi definiranja igre vedno izkazali zgolj za nove metaforične preformulacije (Sutton-Smith, 1997, p. 218), ki omogočajo znanstveno predvidevanje, nikdar pa ne služijo znanstvenemu namenu, se ludus v vsakem prenovljenem izrazoslovju o igri pojavlja kot samoumevno pesniško sredstvo, kar vedno znova dokazuje neutemeljeno rabo termina v diskurzu.

V prejšnjih poglavjih smo nakazali pojmovni okvir ludusa, ki že od Huizinge dalje pomeni *težnjo po svobodi, svobodno delovanje, frivolno razpolaganje, radost* in »vic«. Ludus že ob etimološki analizi razkrije svojo variabilno sposobnost, ki jo omeni tudi Sutton-Smith, ko v diskurzu o evolucijski teoriji ugotavlja, da se igra pojavlja v biološki funkciji, in da je reprodukcija njena osnovna možnost.

O ludusu bomo spregovorili kot o sposobnosti za emancipacijo. Zanima nas znanstven pristop k mehanizmu, s katerim se performativne pojavnosti v drugi polovici 20. stoletja strukturirajo v epistemološki obrat. Kontekst tovrstne poglobitve ostajajo biološke in sociološke ugotovitve o igri – njena vloga pri formiranju kulture in biološka funkcija. Zanimajo nas mehanizmi njene substancialnosti, zaradi katerih je sposobna prevzemati sociološke in biološke funkcije. Zanima nas, na kakšen način igra igra strukturira oziroma reproducira družbene strukture in kakšna je vloga ludusa v tem procesu.

ANTISTRUKTURA

Simbol kot dogodek

Victor Turner koncept *liminalnosti* povzema po Arnoldu van Gennepu, pri čemer se navezuje zlasti na prehodno, vmesno fazo oseb, ki so udeležene v obredju staroplemenskih skupnosti (Turner raziskuje predvsem pleme Ndembu v Zambiji). Izraz *liminalnost* izhaja iz latinskega *limen*, kar pomeni prag in pomeni kvaliteto margine, prehoda, dvojnost oziroma *ambigviteto* (Turner, 1989, p. 44), obdobje *družbenega limba*, dezorientiranosti, dihotomije. Turner obrede opredeljuje kot *ireverzibilne*, procesno *liminalne* (Turner, 1989, p. 45) in trofazne: proces zaznamuje faza ločitve oz. faza razhoda, prehodna faza in faza ponovne vključitve oz. faza shoda. Osebe so v obredu zaznamovane z obrednimi simboli razosebljenja, ambigvitete in paradoksa ter podvržene procesu neumeščenosti, v katerem so statusno izenačene. Zaradi metaforične sugestivnosti ritualnega modela, na podlagi katerega je Turner utemeljil oz. adaptiral princip liminalnega in liminoidnega, je *liminalnost* logično posplošen termin. Sovpadanje opredelitev liminalnosti v ritualnem modelu pa z opredelitvami uprizoritvenega procesa ni naključno. Osredotočanje na formulativno komponento igre v kulturi kot na liminalni fenomen lahko razumemo kot namen Turnerjeve teorije o igri, podobno pa implicira tudi Sutton-Smith (Sutton-Smith, 1997, p. /1).

Obredna dinamika je za Turnerja ključen dejavnik v formiranju določene kulture. Turnerjeva družbena logika je logika simbolov, pri čemer simboli niso »stvari«, temveč dogodki, čvrsto vpleteni v družbene in psihološke procese (Turner, 1989, p. 38). Simbol ni podoba, lahko je

zgolj dejavnik in tvorba družbenega delovanja. Določen obred se lahko manifestira kot simbol in s tem postaja dinamična entiteta v kontekstu določene akcije (Turner, 1989, p. 39), strukturira se kot situacija, v kateri se odvija družbena sprememba. Vse to pomeni, da se obredni simboli strukturirajo kot dinamični in semantični sistemi, ki s časom izgubljajo in pridobivajo na pomenu, obenem pa lahko spreminjajo tudi svojo obliko (Turner, 1989, p. 39). Časovno zaznamovani fenomeni ustrezajo logiki prehoda in prehajanja ter v svojeelementarnosti predvidevajo liminalnost.

Dogodki kot simboli so lahko sredstvo strukturiranja skupnosti, pri čemer je od vrste predvidene dogodkovnosti odvisna vrsta družbene strukture. Kadar skupnost uveljavi obred kot konvencijo, govorimo o normativni strukturi.

*»Srečujemo se torej s paradoksom, ko izkušnja skupnosti postaja spominjanje na skupnost, pri čemer *communitas* v težnji po ponavljanju zgodovinsko razvija družbeno strukturo, v kateri so prvotno svobodni in ustvarjalni odnosi med posamezniki pretvorjeni v normirane odnose družbenih *personae*. Bolj spontano, kot ljudje postajajo 'enaki', bolj izrazito so lahko 'samosvoji'; bolj, kot so družbeno istovrstni, manj izrazito lahko delujejo kot posamezniki. Kadar se *communitas* institucionalizira, se nova idiosinkratičnost uzakoni v nov niz običajev in statusov, katerih nosilci morajo podvreči svojo individualnost pravilu.«*

(Turner, 1989, p. 95)

Antistruktura v liminalnem procesu

Turner trdi, da je plemenski *communitas* oz. plemenska skupnost mejna, liminalna ravno zaradi liminalne logike svoje obrednosti. Na tak način formirana skupnost nudi okvir domnevno bolj enakovrednim odnosom (Turner, 1989, p. 94), saj liminalnost obredov predvideva večjo možnost spremembe in eksperimenta, kar v grobem velja za predindustrijske skupnosti, v katerih naj bi bilo polje normativne igre in družbenih *personae* združeno s poljem njihove optativne igre.

*»Institucionalizirana *communitas* hitro razvije zaščitno družbeno strukturo, v kateri se svobodni družbeni odnosi pretvarjajo v normirane odnose družbenih *personae*. Tako imenovano 'normalno' je prej igra mask (*personae*) po scenariju kot posamezno obnašanje 'brez maske', ki velja za abnormalno ali ekscentrično.«*

(Turner, 1989, p. 96)

Kadar na tak način institucionalizirana *communitas* dopušča lastno temporalnost, spremembe v času ali začasnost svojih struktur, je institucija kot simbol lahko liminalna. Pri tem gre za svojevrsten paradoks, če institucijo razumemo kot vrhovno družbeno strukturo, saj Turner liminalne fenomene opredeljuje kot antistrukturalne.

»V igri smo nagnjeni k neredu in mejnosti obreda (celo v liminoidnih situacijah zabav, maskiranja, pantomime) bodisi zaradi lastne nasičenosti z redom – kar bi bilo 'konzervativno razumevanje' nereda v obredih – bodisi zato, da se iz tega nekaj naučimo.«

(Turner, 1989, p. 52)

Ob srečanju Društva ameriških antropologov v Torontu leta 1972 Turner citira predavanje Briana Suttona-Smitha, kadar govori o igri kot o anti-strukturnem pojavu. Sutton-Smith polemizira s Turnerjevim označevanjem razpada normativnih družbenih struktur v liminalni fazi obreda; zaradi izgube vlog, statusov ter zakonskih določil ter obvez Turner liminalno imenuje za anti-strukturo.

»Normativne strukture pomenijo funkcionalno ravnovesje, 'antistruktura' pa naj bi predstavljala latentni sistem možnih alternativ, v katerem nastaja 'novo', ko to zahtevajo kontingence normativnega sistema. Bolj pravilno poimenovanje drugega sistema bi torej bilo 'protostrukturni sistem', saj predvideva inovativne normativne oblike. To je izvor nove kulture.«

(Turner, 1989, p. 52)

Normativne strukture so osnovna sociološka opredelitev trajnih vzorcev vedénja ter določitev norm in pričakovanj določene družbe ali organizacije (Turner, 1989, p. 54). Normativno se znotraj posamezne skupnosti vzpostavlja s konvencionalizacijo etičnih struktur, »kozmoloških načel« (Turner, 1989, p. 55) ali pravil ter teži k določeni institucionalizaciji socialnih vrednot. Kaj je v določenem okolju pričakovano in k čemu določeno okolje stremi, sta vprašanji, ki zarisujeta meje funkcionalnosti določene kulture.

»V polemiziranju Suttona-Smitha me najbolj privlači dejstvo, da liminalne in liminoidne situacije doživlja kot osnovo, iz katerih izraščajo novi modeli, simboli, paradigme – pravzaprav kot polja kulturne ustvarjalnosti. Ti 'novi' simboli in konstrukcije tako povratno

vplivajo na 'glavna' gospodarska in pravno-politična področja delovanja, oskrbujejo jih s cilji, nagnjenji, s strukturnimi modeli in smislom.«

(Turner, 1989, p. 53)

Po Turnerjevem mnenju je bit liminalnosti določena ravno s »svobodno« oz. »ludistično« rekombinacijo faktorjev kulture (Turner, 1989, p. 53). Z analizo vzorcev lahko izpostavimo posamezne elemente, ki so inkorporirani v liminalno obredje, ali družbene prerazporeditve, ki jih liminalen dogodek sproži. Vzorci, na katere se osredotoča avtor, so obredi poljedelskih, predindustrijskih kultur ter iniciacijski in verski obredi. Tako opredeli vdor *normativne družbene strukture v tisto, kar je sicer potencialna, načeloma svobodna in eksperimentalna domena določene kulture, kadar se prično pojavljati implicitna pravila, ki napeljujejo možno kombinacijo delov na določene konvencionalne vzorce, načrte, oblike* (Turner, 1989, p. 54). Z vdorom v potencialno in eksperimentalno domeno kulture se novi elementi in nova kombinatorična pravila uvajajo mnogo lažje in učinkoviteje kot z jezikom.

Neobveznost liminoidnega

Liminalnost kot označevalec je opredeljena s prenosom struktur ob ludistični rekombinaciji posameznih elementov. Liminalnost se torej zgodi, *kadar skupine ali ideje prehajajo iz določene sfere ali stila organizacije oz. regulacije medsebojno odvisnih elementov v drugo sfero* (Turner, 1989, p. 89). To pomeni, da je liminalnost kot fenomen vsakokrat subverzivna in s tem paradoksalno znova normativna (Turner, 1989, p. 90). Polje liminalnega je namreč polje bodočega (možnega) družbenega razvoja, spremembe, ki jih kot sprva mejne in inovativne legitimiramo kot normativne za vse osrednje sektorje.

Uresničevanje staroplemenske agrarne skupnosti po Turnerju poteka v cikličnih obredih, ki so v svoji pojavnosti liminalni. Takšni obredi dovoljujejo simbolom, ki jih nepredvidljiva »svoboda« oz. *ludus* izumi tekom obreda, da se strukturirajo v institucijo, s čimer dopuščajo konstantno preobražanje skupnosti, vrhovne institucije, v kateri se odvijajo. Uresničevanje skupnosti v obredu poteka v maniri kontinuuma delo-igra. Liminalnost je opredelitev, ki jo Turner umesti v analizo obredja staroplemenskih afriških skupnosti, v katerih kontinuum delo-igra domnevno še ni prelomljen. Za razumevanje liminalnega je ključna razlika, ki jo Turner opredeli s konceptualizacijo *liminoidnega*. Funkcije družbenih personae v staroplemenskih skupnostih se razlikujejo od tistih v postindustrijskih družbah, v katerih je delo od igre ločeno, da bi se družba kot celota osredotočala na produkcijo. Takšna ureditev

pomeni svojevrstno podrejanje in premestitev ludičnih elementov, ki v svoji novi pojavnosti ne pomenijo svobodne rekombinacije. V svoji pojavnosti ludični elementi ne morejo biti subverzivni, o subverzivnosti se lahko zgolj izjavljajo, se nanjo nanašajo in jo predstavljajo, zaradi česar so opredeljeni kot *liminoidni*.

»Prosti čas omogoča množstvo optativnih, liminoidnih žanrovliterature, gledališča, športa, ki v odnosu do normativne strukture niso antistrukturni. Liminoidni žanri obstoječemu sistemu ne dajejo zgolj pečata znosnosti, temveč njegovim pripadnikom omogočajo ležernost tako v odnosu do samega sistema kot tudi do možne spremembe.«

(Turner, 1989, p. 107)

Liminoidni fenomeni so posledica družbe pogodbenih odnosov, ki so s parlamentarizmom in tehnološkim razvojem značilnost vseh državnih ekonomij 20. stoletja, ki delujejo v interesu vladajočih industrijskih in finančnih višjih razredov (Turner, 1989, p. 110). Liminoidni fenomeni so ne glede na pripadajoče masovne ali kolektivne učinke izrazito individualizirani produkti, v čemer se razlikujejo od liminalnih fenomenov, ki so vseskozi obvezni in pogojeni s koledarskim ali biološkim ritmom in vključujejo celotno skupnost. Liminoidni fenomeni se odvijajo na »*marginih*« glavnih ekonomsko-političnih procesov ali pa so od njih celo ločeni in so stvar poljubnega preživljanja prostega časa. Četudi lahko kot umetniški žanri izjavljajo kritiko ali revolucionarne tendence, niso obvezujoči in se javljajo bolj v obliki blaga kot v obliki dejanske subverzivne dogodkovnosti (Turner, 1989, p. 113).

»*Liminalno zahteva delo, liminoidno pa igro.*«

(Turner, 1989, p. 113)

Nazadnje pa Turner gledališču, čeprav ga umešča k prostočasnim in poljubnim aktivnostim, dopušča potencial liminalnega, in sicer ravno zaradi svoje zveste navezave na lasten dramsko-mitološki, obredni izvor.

Ludični zanos

Z *zanosom* avtor označuje posameznikovo potentno stanje, s katerim je pogojen fenomen liminalnosti. Turner *zanos* povzema po Csikszentmihalyju in MacAloonu, ki *zanos* kot *ludus* razširjata na ustvarjalno izkustvo umetnosti in verstev: pri tem gre za posebno stanje, v katerem telo in zavest delujeta združena, stanje izrazite osredotočenosti v skrajni sedanosti.

Zanos se uresničuje zlasti kot stanje izgube ega, pri čemer za delovanje in posredništvo »jaz« postaja nepomemben, posameznik pa se vpenja v, do skrajnosti izražena, pravila, ki zavezujejo tudi ostale udeležence. Tovrstni igralski princip Caillois kategorizira kot *ilinx* ali *vrto glavico*. Za Turnerja je polje sodobnega gledališča ključna referenca pri razlikovanju med fenomenologijo liminalnega in liminoidnega. Princip ludične igre, ki je pri Grotowskem denimo označen skozi perspektivo *transa*, predstavlja temeljno razliko v potencialu medija, ki je v tem primeru (kot tudi pri Schechnerju, Stanislavskem, Artaudu, Meyerholdu in drugih) liminalen. Nasprotno gre v uprizoritveni industriji Broadwaya ob radikalno obrtniško-tehničnem spektakularnem izvajanju izključno za *liminoiden* fenomen. V avtorjevem času se fenomeni v svoji opredelitvi sicer že močno prepletajo, česar se Turner zaveda (Turner, 1989, p. 260).

EKSTAZA

Kadar Fink zapiše: »Igra je človekova ekstaza v stvarnosti,« (Fink, 2003, p. 245, 320), razumemo igro kot postopek uresničevanja, kot posameznikovo ustvarjalno dejavnost. Obenem z *ekstazo* upoštevamo ločnico, ki jo Turner postavi z razlikovanjem *liminalnega* od *liminoidnega*. V *ludusu* odkriva *zanos*, ostanek tranzicijske obrednosti, ki jo »Artaudovi nasledniki« domnevno iščejo v uprizarjanju (Milohnič, 2009, p. 33). Ludični *zanos* in *ekstaza* predstavljata sposobnost liminalnega delovanja v igri, pri katerem lahko skupnost preiščuje samo sebe v subverzivni maniri.

Eugen Fink, asistent Edmunda Husserla na univerzi v Freiburgu, s svojim vokabularjem in mislijo pripada fenomenološki veji filozofije. Fenomenologija se osredotoča na problem fenomena in se sprašuje o objektu v odnosu do zavesti, subjektivnosti in percepcije, česar se zlahka poslužimo v teoretskem diskurzu o abstraktni igri. Gre za poskus objektivnega razmišljanja o vsakokrat subjektivnem fenomenu in za analizo njegove vzorčne pojavnosti, s čimer razmišljamo predvsem o funkcionalnem potencialu abstraktnega fenomena, ki pa ne glede na vpletenost posameznikove zavesti ne more biti izvzet iz družbeno-političnega konteksta, ki ga historično vzpostavlja.

Prenos struktur

Fink polemizira o 'resničnosti' in 'neresničnosti' kot o smiselnih bistvih igre ter o njuni vzporednosti. V svoji polemiki očitno zaznava paradoksalne dvojnosti v »zakonih univerzalnega in človekovi znotrajsvetni oposameznitvi – njegovo težnjo po svobodi, ki je nasprotna zakonom univerzalnega.« (Fink, 2003, p. 268). Njegovo filozofsko delo, ki je neposreden odgovor Huizingi in Cailloisu, kljub neizmernosti v ontološkemu diskurzu stremi k natančnemu razumevanju svetovnega pomena igre, k univerzalnemu pojmovanju funkcionalnosti igre (Fink, 2003, p. 294).

Če so osnovna določila odnosa med kozmičnim in človekovo oposameznjeno *tubiti*, razmišlja, v prenosu struktur nekega določenega človekovega izpolnjevanja življenja na svetovno celoto vsega bivajočega, je točno ta prenos zasnovan v fenomenu igre, ki je vendarle človeška realnost (Fink, 2003, p. 240). Razmišljanje učinkuje kot parafraza teorije liminalnosti, v kateri je s *prenosom struktur*, z vdorom iz antistrukturne sfere v normativno korporealnost, s konvencionalizacijo določene simbolne dogodkovnosti zaznamovan obred v kontinuumu delo-igra in je s tem zmožen prestrukturiranja normativne korporealnosti. Navedena trditev obenem deluje tudi kot performativna implikacija igre, saj je fenomen igre enak že vzpostavljeni realnosti, torej prevzema določeno formativno sposobnost.

Igra kot ekstaza

Fink ontološko opredeljuje igro kot svobodno delovanje, ki človekovo *nрав* zmore ločiti od naravnosti sveta; *eksistenčno delovanje človekove odprtosti do univerzalnega* (Fink, 2003, p. 314). Fink z *igro* označuje določen odnos razumevajoče '*tubiti*' do celote tega, kar '*je*', in dopuščanje, da celota to '*tubit*' prežema. V igri se dogaja ekstaza '*tubiti*' do sveta, človek se v igri *transcendira*, zmore preseči določila, s katerimi se je uresničeval, iz samega sebe pobegne, obenem pa vsakokrat izbere sebe in se realizira. '*Biti-tu*' v '*svetu*' potemtakem omogoča ravno igro, še več, '*biti-tu*' v svetu igra določa. Igra pripada tudi človeku in ta se lahko '*transcendira*' ravno s premislekom '*tu-bit*', ki se historično kaže kot časovna struktura. '*Biti-tu*' je v vsakem primeru navidezni označevalec sveta, ki konstantno dopušča možnost '*biti presežen*', kar znova pomeni vnovično oposameznitev '*tubiti*'.

Človek se v svoji igri ekstazira⁵ v oblike, ki postajajo simboli (Fink, 2003, p. 330), ob čemer se ponovno navezujemo na Turnerjevo dogodkovno percepcijo simbolov v kulturi – človekova ekstaza je torej lahko dogodek. Fink ugotavlja, da se človek dopolnjuje kot izhajajoč iz celote sveta, ne iz svoje znotrajsvetne celote, ki je zgolj delec univerzalnega. Pojmovati ga moramo kot bit celote sveta, šele tedaj postane simbol, pri čemer simbol ni znak za nekaj drugega, temveč je bit sama simbol. Vdor korporealnosti v zamejeno polje potenciala in »neresničnosti« igre (in obratno) je torej neizbežen, je samo polje ludičnega delovanja igre.

Če je igra lahko posameznikova ekstaza v celoto realnosti, potem je ekstaza lahkodogodek subverzivne sposobnosti – ali po Turnerju – temporalni simbol v formiranju kulture. Fink trdi, da se skozi igro osvobajamo, osvobajamo pa se na »neresničen način«. Skupaj priigramo neresničen svet igre, igra vzpostavi navidezen svet, ki se razlikuje od znane navideznosti, ki pripada stvarnem.

Emancipatorne opazke

Človekova ekstaza v stvarnosti, človekovo lastno transcendiranje, človekova oposameznjena tu-bit, ki se kot simbol ekstazira v kozmično, ni zgolj človekova prostočasna igra, temveč človekova sposobnost ludične rekombinacije – če nerodno parafraziramo Turnerjevo označevanje liminalnosti v odnosu do normativne kulturne oblike. Da bi se simbolno lahko preneslo v normativno strukturo, bi se moralo izogniti marginalnosti svojega delovanja, kar v kapitalistični ureditvi domnevno omogoča koncept dela. Situacija v tem primeru ostaja liminoidna, saj delo narekuje produktivnost, objektivno težnjo po blagu, ki jo pogojuje odtujitev. Rekombinacija elementov normativne strukture je tako omogočena zgolj znotraj določil in ne kakor rekombinacija določil samih. V tem primeru je človekova dejavnost, četudi delo – dokler je delo enačeno z zahtevo po produktivnosti –, zgolj reproduktivna in nikakor ne emancipatorna. Človek se lahko v igri torej ekstazira kot antistruktura, kar je lahko posledica variabilnega delovanja *ludusa*. Normativna struktura fetišistične kulture se lahko enači s kapitalom, ob čemer je antistruktura pogojena kot formacija, ki teži k izmikanju konceptualizacije kapitala. Dogodek lahko pridobi simbolno vrednost, kadar gre za človekovo ludično ekstazo oz. igro, ki v odnosu do kapitala nastopa kot alternativna struktura. Ob tem lažje razumemo teorijo o političnem potencialu performativnega obrata.

⁵ V tem primeru *ekstaza* ni rabljena zgolj kot občutek zanosa (SSKJ), temveč kot filozofski pojem, ki predvsem v antični filozofiji, katoliškem misticizmu in filozofiji eksistencializma predstavlja izpolnitev optimalne človeške možnosti oz. stanje zamaknjenosti, dobesedno označuje to kar pogovorno označujemo z 'biti iz sebe' (*bila je popolnoma iz sebe, popolnoma sem iz sebe*)

Ali »osvobajanje na neresničen način« ob premestitvi ludusa na margino prostega časa pomeni zgolj sprostitev od pritiska dela? Ali je »priigrani neresnični svet igre« neprepusten idiosinkratičen svet liminoidnih potez? V vsakem primeru svet igre lahko predstavlja še »neznano navideznost« – kako ta invencija postane pravilo? Zaznavamo torej očitne razlike med ekstatičnostjo ludusa kot neobvladljivega dokaza alternativne opcije in njegovo podrejenostjo, kadar ga opredelimo kot obskurno pojavnost. S Finkom in njegovimi ubeseditvami, kot sta »*osvobajanje na neresničen način*« ter »*priigrati neresnični svet igre*«, se navezujemo na Sutton-Smithovo označevanje variabilnih kontingenc v procesu evolucije (glej str. 39), ki so posledica človekovega neonatalnega ludizma, s katerim sproža družbeno igro. Kadar ludus pomeni ekstazo variabilnih kontingenc, ki so antistrukturne in se v odnosu do normativne strukture lahko izkažejo za legitimne, s čimer govorimo o emancipaciji, lahko ludus in emancipacijo kot pojma, v teoriji abstraktne igre, povežemo v vzročno-posledično razmerje.

[OPOMBA O SUBJEKTIVNOSTI KAPITALA]

[po Bonefeld, Werner. »Kapital kot subjekt in eksistenca dela«. Borec LXVI. št.712-714. Ljubljana: Sophia, 2014. Furlan, Rutar, Velagić. :

Bonefeld v navidez različnih interpretacijah Loveringa in Jessopa enači kapital kot konstituirano stvar, kot pojem strukture – kot družbeno omejitev, normativ, zakon –, s čimer se sprašuje o naravi človeške prakse in njeni produktivni moči. Ob tem se zastavlja vprašanje, kaj konstituira odnos med človeško prakso in strukturiranim redom kapitalizma. Natančneje – ali je moč človeške prakse v reprodukciji modificiranih, objektivnih struktur? Tako primer Jessopa kot Loveringa referira na kapital kot na že obstoječo zunajsvetno bitnost, pri čemer pa je izpuščeno vprašanje o bitnosti kapitala oz. struktur, saj so kot take že konstituirani in z vlogo zgodovinskega subjekta predvidevajo človeško prakso zgolj kot mezdno delo.

Tako pristopi strukturalističnega kot subjektivističnega marksizma, pri čemer gre pri prvih za subjektivne lastnosti struktur, ki vidike človeške prakse določajo skozi družbeni konflikt, pri drugih pa za avtonomizacijo subjekta kot samodoločujočega, ki iz strukturiranega reda kapitalizma ni izvzet, predpostavljajo danost kapitala in se s tem izogibajo ključnemu vprašanju – zakaj človeška eksistenca privzame formo kapitalističnih družbenih razmerij? Danost kapitala kot že obstoječih oblik politične ekonomije v pripadajoči subjektivnosti predvideva nejasno transcendentálnost in okultno bitnost, človeška praksa pa je posledično lahko utemeljena zgolj kot sredstvo in nikakor ne kot namen. To pomeni perverzni obrat subjektivnosti človeške prakse v objekt. Kadar se človeška vsebina ohranja v blagu ali prek blaga, je kot vsebina zanikana – človeška razmerja privzamejo obliko razmerij med produkti, s čimer je utemeljena Marxova teza o fetišizmu kapitalistične produkcije. Kapital je v razmerju do sebe vzpostavljen kot perverzna subjektivna referenca. Slednje implicira Smithovo načelo »nevidne roke«, po katerem *družbeno realnost ureja nekaj, za kar vemo, da obstaja, a tega ne moremo niti videti niti dojeti*. Tako sta družbena bit in realnost bližje arbitrarni usodi kot zavestnemu družbenemu delovanju, saj je človeška praksa vzpostavljena kot vnaprej določen princip konstituiranih form. Delo kot človeška praksa je opredeljeno kot mezdno, saj v svojem abstraktnem konceptu tvori vrednost blaga in kapitalu z izkoriščanjem presežnosti omogoča samooplajanje – kapital je tako producirán. Problem subjektivnosti kapitala osvetli paradoksalno vprašanje: kako kapital producira?

»Ljudje obnavljajo z delom svojih rok neko realnost, ki jih čedalje bolj zaslužnjuje,« je osrednji citat, ki ga Bonefeld povzema po Horkheimerju. Človeško delo razume kot konstitutivno dejavnost in subjektivno moč. Kako lahko človeška praksa obstaja zunaj form, ki jih proizvajajo, če so te iste forme njegova realnost, ki ga očitno zaslužnjuje? Po enem zgodnejših Marxovih argumentov je odtujeno delo vzrok in ne posledica zasebne lastnine. *Kapital in delo si ne kar preprosto nasprotujeta; kapital je produkt odtujene eksistence dela, eksistence, v kateri je delavec zaslužnjen v dozdevno zunajčloveški moči, moči kapitala; kapital eksistira le v delu in prek njega*. Bonefeld po Horkheimerju odpravlja ločenost subjekta in objekta kot dveh izključujočih se entitet in skozi konstitutivno moč sprevržene prakse dela poudarja Marxovo idejo o kapitalu kot avtonomnem subjektu. Ta ideja je utemeljitev kritike konstituirane

politične ekonomije: subjektivnost kapitala je opredeljena kot perverzna oblika družbene urejenosti, ki lahko obstaja le z zanikanjem delovanja družbenega posameznika. Marxova kritika se ob že vzpostavljenih ekonomskih oblikah sprašuje o njihovem izvoru in nakazuje njihovo sprevrženost. Če je izvor sprevrženih form človeški, je sposobnost človeške prakse vprašljiva. Če je kapitalistično izkoriščanje dela analogno razrednim razmerjem, razredna razmerja pa konstituirajo kapitalska, je mezdno delo zanikanje oči dela. *Odprava sprevrženih form napreduje kot samodoločitev, skozi katero družbeni posameznik prepozna, da so ljudje producenti lastnega družbenega sveta; emancipacija družbenega reda je predpostavka za odpravo družbe, v kateri je človeštvo zgolj sredstvo.* Po Marxu je emancipacija delavskega razreda lahko zgolj delo delavskega razreda. Delo pri tem ne pomeni meznega dela, kajti stališče kapitala in meznega dela je enako. Kapitalizem ne glede na svoje totalne, skrite in domnevno avtonomne oznake, pripada samodoločujoči dejavnosti posameznika, ki je v teleološki maniri že konstituiranih družbenih struktur artikulirana v abstraktnem delu in njegovi mezni obliki. Marxova kritika politične ekonomije postane eksistencialna sodba, svet kapitalizma pa forma človeške eksistence, odvisna od človeške prakse.]

IZENAČEVANJE EMANCIPATORNIH POTENC Z LUDUSOM IGRE

Kadar »človek preseže samega sebe«, to ni individualno dejanje. Tak dogodek se lahko javlja zgolj kot simbol kolektivu, saj je pri rekombinaciji normativne strukture prišlo do prestrukturiranja pravil, ki so za vse enako obvezujoča. Kadar govorimo o emancipaciji, torej govorimo o dogodku kot simbolu subverzivne invencije ali izraza, ki pomeni, kadar se resnično zgodi, četudi na individualni ravni, kolektivno situacijo.

Pojem *emancipacija* znanstveno morda ni tako vprašljiv kot pojem *ludus*, vsekakor pa zavzema podobno raznovrstne opredelitve. V nalogi govorimo o emancipaciji kot o *osvobajanju* – od določil abstraktne igre, od podrejenega odnosa do reprodukcije, od normativnih družbenih struktur, ki predstavljajo kapital. Izraz emancipacija v latinščini pomeni »izpustiti iz roke« ali »osvoboditi sužnja«. Kadar v nalogi uporabljamo oznako 'emancipatorno', imamo s tem v mislih subverzivno v eksperimentalni, ludični maniri liminalnega obreda, v katerem je posameznikovo delovanje v vlogi potencialne destabilizacije in inovacije celotne (prihodnje) skupnosti.

Vprašanje eksistence

Finkove fenomenološke ugotovitve lahko povežemo z ugotovitvami Hanne Arendt v eseju *Kaj je filozofija eksistence*, ki predstavlja njeno historično in ontološko opredeljevanje eksistencialistične filozofije. Osrednjo polemiko v eseju predstavlja filozofsko pojmovanje *svobode*, s čimer upravičujemo našo navezavo. Vprašanje *emancipacije* doživljamo kot vprašanje *svobode*. Igro opredelimo kot *način človeškega uresničevanja*, kot *človeško prakso* oz. *človekovo dejanje eksistence*, ki ga v *progresivni retoriki* (Sutton-Smith, 1997, p. 231) zaznamuje dihotomija med reproduktivnostjo in emancipatornostjo.

Modernistično percepcijo svobode Arendt pripisuje Kantu, ki svobodo enači s subjektivnim. Človekovo dejanje, ki izhaja iz subjektivnega in s tem optimistično svobodnega, vstopa v vzročno urejenost zakonov narave, v objektivno, zaradi česar izgublja značaj svobodnega dejanja (Arendt, 1998, p. 26). Človekova bit je tako antonimično zaznamovana. Tu-bit oz. človekovo bit (Arendt, 1998, p. 45) Heidegger opredeljuje kot bit v svetu, katere osnovni cilj je frustracija – obstati v svetu. Arendt po Heideggerju tu-bitu pripisuje samorefleksivnost,

s katero opisuje človekovo *sebstvo*, le-to pa je možno *eksistenčno zapopasti* – v tem naj bi bila moč in svoboda človekovega sebstva (Arendt, 1998, p. 26). Ker človek ni zgolj lastno *sebstvo*, stremi preko in izven sebe.

»Za Jaspersa eksistenca ni oblika biti, ampak oblika človekove svobode, v kateri 'človek kot možnost svoje spontanosti zavrne predstavo o sebi kot zgolj rezultatu'. Eksistenca ni človeško bivanje kot tako in kot vnaprej dano, ampak je 'človek v tujosti možna eksistenca'. Beseda 'eksistenca' pri tem izraža, da človek dosega resničnost le toliko, kolikor deluje iz lastne svobode, zakoreninjene v spontanosti, in kolikor je 'v komunikaciji naravnano na svobodo drugega'. To, da realnosti ne morem zvesti na mišljenje, postaja triumf možne svobode.«

(Arendt, 1998, p. 57)

Dejanje svobode

Kadar je človek v tu-bitu *možna eksistenca*, lahko eksistenco kot *doseženo resničnost* pogojuje »dejanje svobode«. Človekovo tu-bit v svetu poleg njegovega *sebstva* določa objektivna vzročnost narave, ki se v postindustrijski dobi skuša konceptualizirati v kapitalu. *Človekovo znotrajsvetno oposameznitev* (po Finku) lahko povežemo s *sebstvom* kot *samorefleksivno sposobnostjo* človekove tu-bitu (po Heideggerju in Arendt). Če eksistenca pomeni presežek sebstva, pri čemer se strukture subjektivnega uveljavijo v vzročnosti naravnih zakonov – tu govorimo o človekovi ekstazi v stvarnosti –, so simbolne oblike človekove ekstaze, ki pomenijo dogodek igre, kot nosilci svobodnega dejanja pravzaprav dejanje eksistence. Človekova ekstaza, ob kateri se zgodi prenos subjektivnih struktur, pomeni dejanje svobode, kadar v svoji pojavnosti nakazuje na lastno simbolno vrednost, ta pa predstavlja strukturno razliko v odnosu do korporealne vrednosti kapitala, pogojene z artefaktom kot produktom. Ekstatično dejanje svobode je igra v njeni ludični oznaki, pri čemer ludus razumemo kot dejanje svobode, kot *spontanost v komunikaciji do svobode drugega*, kot preseganje *kapitalistične določenosti sebstva*. Ludus lahko povežemo z emancipacijo oz. z oznako *emancipatornost* (če se pojem navezuje na vprašanje svobode), kar ludus antonimično loči od reproduktivne narave dela.

Neizbežen cilj tu-bitu v svetu je njen obstanek v svetu, kar predstavlja frustracijo, saj človekovi biti v svetu ni dovoljeno oz. omogočeno obstati. Frustracijo Heidegger opisuje z 'nedomačnostjo' (*Unheimlichkeit*) in dokazuje s strahom pred smrtjo. Samodestruktivno komponento ludičnega prenosa struktur lahko v tem kontekstu razumemo kot odgovor na stopnjevanje 'nedomačnosti' in kapitalistično pogojevanje tu-bitu.

** zaznamek o situacionizmu*

Situacionizem se definiciji izmika v opredelitvi namena svojega delovanja, s katerim lahko revolucionarno naravnana metaumetnost katalizira skupnost v predrugačenje obstoječega političnega mišljenja. Historični situacionizem problem razlikovanja med umetnostjo in politiko naglašuje skozi transgresivno delovanje, s katerim opozarja na problem družbe v odnosu do razvitega kapitalizma v 20. stoletju. Situacionizem kot umetnost se od politike noče ločiti, ker prav v kategoričnem ločevanju družbenega delovanja vidi simptom razredne podreditve in komodifikacije družbenih odnosov, kar razume kot družbeno disfunkcionalnost in celostno intelektualno degradacijo.

Kadar govorimo o situacionizmu, govorimo o historični mednarodni organizaciji, ki med letoma 1957 in 1972 v družbeno-revolucionarnih težnjah povezuje umetnike, politične mislece, intelektualce, študente in delavce. Situacionistična Internacionala se kot taka poimenuje na prvem svetovnem kongresu svobodnih umetnikov v italijanski Albi leta 1957. Poleg pobudnika kongresa, Asgerja Jorna, vizualnega umetnika, avtorja, avantgardista in člana Mednarodnega gibanja za imaginativni Bauhaus, je ustanovni član Internacionale tudi Guy Debord, francoski intelektualec in filmar, ki ostane osrednja figura Situacionistične Internacionale vse do njene razpustitve.

Situacionistična Internacionala se oblikuje na podlagi idejne zapuščine skrajno leve frakcije letristov⁶, znotraj katere se s svojim delovanjem profilira Debord.

⁶ Letrizem je nadaljevanje francoske avantgarde, ki jo po drugi svetovni vojni utemelji Isidore Isou (1925–2007) pod močnim vtisom dadaizma in nadrealizma. V težnji po popolni umetniški reinveciji Isou zapiše Manifest (1942) in se sprva osredotoči na hipergrafiko oz. metagrafiko kot na interdisciplinarni sistem, s katerim je mogoče presegati dotedanjo vizualno komunikacijo znotraj standardne jezikoslovne sintakse, ki je temeljila na zvoku kot vodilu pri vizualnem zapisu. Sprva se letrizem kot gibanje odvija v polju zvočne poezije, ki poskuša razvrednotiti klasične zgodovinske diskurze o pesništvu. Kasneje letrizem teži k prevrednotenju v vseh umetnostih; v filmu Isou uveljavi neskladnost med sliko in zvokom kot metodo narative, s čimer močno razdeli kritično javnost v Cannesu leta 1951 in vpliva na ameriške pionirje filma, med njimi najbolj na Orsona Wellesa. Poleg erotičnih del, zaradi katerih je Isou obsojen na zaporno kazen, političnost gibanja opredeljujejo predvsem akcije, agitacije in bizarne poluprizorjene uzurpacije družabnih dogodkov. Med njimi najbolj izstopajo prekinitev predstave Tristana Tzara z bralnim performansom v Vieux-Colombier leta 1946 in »afera Notre-Dame« leta 1950, ko na velikonočno nedeljo pred pariško katedralo mladi letristi, preoblečeni v duhovnike, ob prisotnosti več deset tisoč ljudi in s TV prenosom v živo uprizorijo uradno mašo, med katero preberejo obsodbo katoliški cerkvi in konceptu boga. Leta 1952 letristi prekinejo tiskovno konferenco Charlieja Chaplina v

Debord s skupino letristov v protofazi situacionizma opredeli umetniške postopke, ki bodo ostali osrednje metode delovanja *Situacionistične Internacionale*. **Psihogeografija** je idejno preučevanje geografskega prostora na podlagi domnevnih učinkov, s katerimi okolje deluje na posameznika. Debord v kontekstu psihogeografije oblikuje koncept *dérive*, kar se v angleščini prevaja kot 'drift' in pomeni eksperimentalno vedenje, ki je pogojeno z urbanim prostorom in njegovo družbo. V praksi je *dérive* pomenil spontano pot skozi urbano krajino, navadno v skupini, pri čemer udeleženci težijo k preseganju ustaljenih vzorcev in odnosov ter spontano reagirajo na arhitekturo in ureditev prostora. Spontano reagiranje predstavlja potencial in metodo ustvarjanja Situacij. Vanje so letristi kot del prostorske ureditve vključevali tudi naključne mimoidoče, zaradi česar je bilo protodelovanje situacionistov označeno za blodnje mladih boemov in za neprisebno kaljenje javnega reda in miru.

Naslednji situacionistični princip, ki se je kasneje uveljavil kot nujna taktika *Internacionale* v vseh spektrih izraza, je tehnika preusmeritve ali preoznake, t. i. **détournement**. Gre za sredstvo propagande, pri katerem je že obstoječ objekt adaptiran bodisi s spremembo konteksta, v katerega je objekt umeščen, bodisi s spremembo vsebine. Oprelitev in cilj situacionističnega dela je torej lahko zgolj poseg v že uveljavljen milje oz. preoblikovanje miljeja. Tovrstni princip delovanja je desetletja kasneje najbolj očitno vplival na delavsko punk subkulturo v Angliji.

Manifestacije situacionistične misli, ki so se oblikovale skozi navedene tehnike in principe delovanja, so temeljile predvsem na revidiranju interpretacije marksistične filozofije. Situacionistična misel se predvsem v Debordovih delih izjavlja kot izrazito antiavtoritarna. Vsi politični derivati komunizma – od trockizma, leninizma, stalinizma in maoizma – so ideološko izenačeni s kapitalističnimi težnjami politike Združenih držav. Debordovo osrednje delo, v katerem je uporabljena marksistična misel, je vsekakor Teorija spektakla, v katerem se uprizoritveni diskurzi ujemajo s političnim protokolom. Odtujene podobe, ki jih producira kapital, Debord v Teoriji spektakla opredeli kot posledico njihovega lastnega kopičenja. Odtujene podobe so aktiven niz spektaklov, ki se v svoji pojavnosti oddaljujejo od realne življenjske izkušnje. Družbeno odvijanje, kot navidezna dogodkovnost. Spektakli so zgolj znakovne trditve, izjave, implikacije o dejanskem dogodku. Spektakel je analogen iluziji, ki je

pariškem hotelu Ritz in delijo letake, na katerih so natisnjene polemike o aktualnosti gosta in diskreditacija njegovega dela. Ta akcija povzroči dokončno razhajanje v notranji organiziranosti skupine, saj se Isou z obsodbo Chaplina ne strinja. Radikalna frakcija letristov se odcepi in se pod taktirko Deborda organizira v Letristično internacionalo.

od dejanske dogodkovnosti logično odtujena v namenu. Kadar je družbena realnost spektakularna, je posledično zaradi odtujenosti, po Debordu, degradirana. Človeško znanje in intelekt sta usmerjena v upravičevanje nesmiselnosti realnosti, namesto da bi do realnosti zavzela kritično pozicijo. V situacionističnem delovanju se z ustvarjanjem situacij, ki so oblikovane kot igra dogodkov in ki opozarjajo na nesmiselnost uveljavljenega družbenega reda, prepletata umetnost in politična moč. Situacionistični eksperimenti in delovanje se od uprizoritvenega žanra happeninga jasno ločijo po svojem poglobljenem prehajanju med nivoji dejanskosti oz. med uprizorljivim in realnim.

Kulminacijo situacionistične misli in delovanja predstavlja infiltracija članov in simpatizerjev v študentski svet univerze v Strasbourgu leta 1966. V okviru takratnega študentskega gibanja uprizarjajo škandale, usmerjene proti avtoritetam na kampusu. Prva akcija je anarhistična provokacija – ustanovitev Študentskega društva za rehabilitacijo Karla Marxa in Ravachola. Druga organizirana Situacija je apropiacija sredstev študentskega sveta, ki jih namenijo za gverilsko razpostavljanje plakatov, na katerih je strip situacionista Andréa Bertranda, ki naj bi služil kot antikapitalistična propaganda. Ko se kasneje istega leta v krogih Situacionistične Internacionale razširi diskurz o problematiki na univerzi v Strasbourgu, Omar Khayati napiše kritiko O revščini študentskega življenja. Narodna zveza študentov Francije namero strasbourških študentov podpre s financiranjem tiska, izdaje in distribucije več kot deset tisoč izvodov Khayatijeve kritike, kar povzroči prvi val vznemirjenja med pariškimi študenti in sproži polemike v akademskih krogih. Situacionisti se tako uveljavijo kot vodilna intelektualna sila pred letom 1968, njihov cilj pa je vseskozi organiziranje delavskega gibanja in tovarn.

Po dolgotrajnih konfliktih med vodstvom Univerze Nanterre v Parizu in študenti, ki so že v marcu 1968 okupirali administrativne prostore, oblasti prisilno zaprejo univerzo, kar sproži zasedbo Sorbonne v znak protesta. Večinski del ustanovljenega Odbora za zasedbo Sorbonne sestavljajo proglašeni situacionisti in simpatizerji Situacionistične Internacionale. Antikapitalistične težnje, problematiziranje uveljavljenega političnega reda, konzumerizma, razredne ureditve, uveljavljenih institucij ter načina proizvodnje in delitve dela ostajajo osrednje teme ob zasedanjih, s čimer se situacionistično delovanje iz umetniške preobrazi v popolnoma politično pozicijo. Ko pogajanja med vodstvom univerze in študenti prerastejo v fizične spopade na ulici, v katere se vmeša policija, se zgodijo prva zasedanja delavcev v tovarnah, najprej v Nantesu in Rouenu. Delavska gibanja niso organizirana s strani sindikatov, nasprotno, sindikati ostajajo zadržani. Delavstvo se na podlagi širše politične

misli organizira ob agitaciji intelektualnih sil iz akademskih in umetniških krogov. Situacionistična Internacionala ustanovi Odbor za vzdrževanje okupacij, kar njihov doseg ob deljenju pamfletov in ostalega propagandnega materiala znatno poveča. Situacionistične parole in citati iz Družbe spektakla in O revščini študentskega življenja so dokumentirani kot grafiti in parole po ulicah cele države. Na cesti je več kot 11 milijonov ljudi. Predsednik De Gaulle pobegne iz države. Zdi se, da situacija meji na revolucijo ali vsaj državljansko vojno.

Umetniška misel političnih tendenc se iz boemske prakse študentov preobrazi v sistematično zahtevo po spremembi. Z nizom planskih provokacij in uzurpiranih situacij se v družbi ustvari ozračje potencialne spremembe. Ko se predsednik De Gaulle vrne in razpusti parlament, na junijskih volitvah zmaga z absolutno večino, kar velja za največji strankarski uspeh v zgodovini francoske politike.

PROBLEMI V EMANCIPACIJI IGRE

V poglavju o delu smo govorili o dvojni podreditvi igre, ki se izvrši ob zgodovinski vzpostavitvi abstraktnega dela. Prvič se igra podredi s premestitvijo v sfero prostega časa, s čimer je opredeljena kot brezinteresna, frivolna dejavnost, ki je v funkciji reprodukcije delovne sile. Drugič se podredi z institucionalizacijo in profesionalizacijo prostočasnih dejavnosti, ki se znajdejo v funkciji karijerne eksistence in profita. Podobni logiki lahko sledimo ob razvoju misli o emancipatornem potencialu igre.

Igra se v zgodovini vzpostavlja bodisi kot hobi bodisi kot delo, v obeh primerih pa je strukturirana odvisno oz. podrejena konceptu produktivnega abstraktnega dela in profitabilni logiki kapitala. Takšnemu razumevanju igre lahko sledimo, kadar dojamemo abstrakten pojem *igra*, ki v postindustrijski družbi nastopa kot od abstraktnega dela soodvisen pojem; z abstraktnim delom je namreč pogojen koncept prostega časa.

Dvojna možnost emancipacije

Če si abstraktno delo, ki predvideva abstraktno igro, podredi igro, ki je odtlej zgolj poljubna prostočasna dejavnost, bi prvotna emancipacija pomenila osvoboditev od določila podrejenosti. Igra bi bila pojmovana kot enaka delu in oboje, igra in delo, bi veljala za med seboj enakovredna načina človeškega uresničevanja. Ob celostni preobrazbi družbene ureditve bi takšno izenačenje pomenilo svojevrstno politično revolucijo. Način igre, ne glede na njeno raznovrstno pojavnost, pomeni ludično izraznost. Način igre je torej ludus. Kadar je ludus definiran kot igra, je že definiran podrejeno. Kadar govorimo o izenačitvi igre in dela, ne zasledujemo Turnerjeve teorije o delitvi dela regresivno, kajti v tem primeru nas kontinuum delo-igra ne zanima. Vprašanje, ki se zastavlja, je, ali je ludus mogoče vzpostaviti kot način dela. Takšna utopična možnost bi pomenila način človeške eksistence, osvobojene izkoriščevalske logike postindustrijskega fetišizma.

Abstraktna igra s podrejenim ludičnim potencialom za formacijo kulture že predvideva svojevrsten način človeške eksistence. Kadar historični performans »govori« o igri, »govori« o kapitalizmu. Pomembna je zavest o tem, da se igra ne more vzpostaviti kot alternativa kapitalizmu, ker ostaja v domeni njegovih 'umetniških' določil, ta pa so direktna posledica kapitalistične družbene ureditve.

Historični performans odgovarja na vprašanje o vzpostavitvi ludusa kot načina dela, v svoji pojavnosti pa se nikdar ne izjavlja izven določenosti abstraktne igre. Performativni obrat pomeni tako dvojni emancipatorni vzgib, ki zasleduje dvojno podrejenost igre. V prvi vrsti implicira politično emancipacijo od sistema, ki performativni način vzpostavlja kot produktivno pogojen. Zatem implicira ludično rekombinacijo določil abstraktne igre, s katerimi sta opredeljena pojava performansa in igre.

* prvi emancipatorni vzgib performativnega obrata
je političen ali sistemski

* drugi emancipatorni vzgib performativnega obrata
je posledično kategoričen, uprizoritven ali teatrološki

Igra je liminalno sposoben fenomen, za katerega so značilni prenos struktur, sposobnost emancipacije in ekstatična sposobnost ustvarjanja simbolov, ki so dogodkovne strukture. Kadar simbolne, dogodkovne strukture, ki jih (igra) prenaša in ekstazira, ne pripadajo kapitalu, ali pa se, bolje rečeno v situacionistični maniri, izjavljajo kot kapital, čeravno verjamejo, da to niso, lahko igra v svoji emancipirani pojavnosti odgovarja na Bonefeldovo vprašanje *zakaj vsebina človeške eksistence privzame formo kapitalističnih razmerij*. V odnosu na Bonefeldove ugotovitve o subjektivnosti kapitala – kjer že-konstituirane normativne strukture kapitala niso samodoločujoče, vendar pripadajo reproduktivnemu dejanju človeške prakse meznega dela – se ludični princip kot samonanašajoča smotrnost izkaže za potencialno emancipatornega, saj je z z ozirom na Bonefeldo *emancipacija družbenega reda predpostavka odprave družbe, v kateri je človeška praksa zgolj sredstvo*.

Podobno velja za situacionizem, ki v svoji pojavnosti predvideva performativni obrat, v 'izjavi' potencira svojo dogodkovnost, kar pomeni priznavanje lastne kategorične, umetniške opredeljenosti. Z ozirom na dejansko prehodnost in potencirano ludično liminalnost je situacionizem morda celo bolj zanimiv pojav, saj umetniško ustvarjanje situacij preide v popolnoma politični angažma. Najbolj zgovoren pri zgodovinski obravnavi fenomenov je iztek obeh navedenih umetniških praks, tako situacionizma kot performansa, saj oba kot sprva politični antistrukturi, prevzameta dikcijo normativne strukture kapitala, s čimer se ponovno vračamo na vprašanje 'izjave' in umetniške zaznamovanosti obeh fenomenov.

Intimna digresija ob emancipatornih teorijah igre

Najverjetneje je največja zabloda, ki jo zaznavam tudi v svojem razmišljanju o ludusu kot emancipatornem potencialu, moralno vrednotenje pojmov, elementov, zgodovinskih razpletov. Podobno nakazuje že Sutton-Smith:

»Igra kot izvedba adaptivnega potenciranja vseeno ne zagotavlja dejanskega napredka. Čeprav, in to se zdi najbolj pomembno, bi bila možnost aдекватne evlucijske prilagoditve brez tovrstnega ludičnega repertoarja variacij znatno omejena. V tovrstnem argumentu je napredek znotraj celostnega repertoarja variacij zgolj 'bolj verjeten'.«

(Sutton-Smith, 1997, p. 231)

Progresivnost je zgolj ena v vrsti retorik, ki pa se z ničemer ne uveljavlja kot hierarhično višja od ostalih. Razpredati o emancipaciji kot o utopični osvoboditvi od kapitalistične družbene ureditve slednjo vsekakor označuje kot negativno, kar razumemo v skladu s fenomenom performativnega obrata, ki v teoriji deli podobne moralne nazore.

Ludus, ko se osvobodi svojih normativnih določil, naslednje normativnosti ne predvideva avtomatsko in nič zgodovinskega nas ne navdaja z upanjem, da je človeški um, s katerim bi lahko kontekstualizirali ludično ekstatičnost, sposoben vzpostaviti novo normativnost. Ludična pojavnost se lahko predstavlja kot emancipacija, vendar tega ne smemo enačiti z dejansko uveljavitvijo emancipacije. Ne glede na stopnjo utopičnosti, v katero uvrščamo tudi lastno razmišljanje o emancipaciji, je ključno ravno poimenovanje dokončne emancipacije, čeprav se ta v trenutni družbeni situaciji upravičeno zdi utopična. Prestrukturiranje kapitalistične družbene ureditve v nekakšen utopični družbeni red je v letu 2018 svojevrsten problem, ki se zlasti ob odsotnosti diskurza o kakršnikoli družbeni alternativni izraža tudi na dnevno-politični ravni. Tovrstno sodobno simptomatičnost lahko dalje zasledujemo z branjem teorije Marka Fisherja in analizo njegovega koncepta *kapitalističnega realizma*.

HISTORIČNI PERFORMANS

Z zgodovinsko kontekstualizacijo performativnega obrata, z utemeljitvijo obrata v polju igre – torej z navezavo performativnega ludičnega delovanja na podrejenost ludusa v abstraktni igri – in z osvetlitvijo možnih emancipatornih mehanizmov ludičnega delovanja lahko performativni obrat analiziramo z vidika *variabilnih kontingenc* (po Suttonu-Smithu) in *ludičnih rekombinacij* (po Turnerju), ki so osrednji označevalec performativnega obrata, ki je emancipatorni pojav. Rekombinacije, na katere se osredotočamo, predstavljajo dvojni emancipatorni vzgib performativnega obrata in so posledica ludične sposobnosti igre, kar skušamo dokazati oz. povezati v tej nalogi.

Predmet igre se od dramske predloge premakne k telesu igralca. Z redefinicijo *telesa*, ki se znajde v vlogi igralskega predmeta, je redefiniran tudi cilj uprizoritve. Ob tem uvajamo literarni koncept *katarze*, ki vse od antike velja za cilj reprezentativne igre. *Uprizoritev* postane prevrednoten izum performativnega obrata: koncept dogodkovnosti v odrskem prizoru predvideva možnost *dejanskega* dogajanja, igra postane možnost za *dejansko pretvorbo* in ni več le implikacija pretvorbe, ki se odvija skozi odtujeno podobo. Uprizoritev kot dogodkovnost se lahko v nizu performativnih dogodkov znotraj historičnega performativnega obrata udejanji zgolj z vzpostavitvijo koncepta *performativnosti*. S tem konceptom se neposredno nanašamo na prevrednotenje igre, ki ni več podrejena reproduktivnemu delovanju, temveč je *ludični način vzpostavljanja realnosti* in v svoji skrajnosti predstavlja utopično alternativo komodifikaciji.

PREDMET IGRE

Vprašanje, katerega smo zastavili že v poglavju o istovetnosti pojmov v dramski igri in performansu, se nanaša na predmetnost igre, ki je v praksi nemogoča in očitna obenem. Na vprašanje predmetnosti odgovarjamo z ludusom in povezujemo domnevno različni paradigmi

uprizarjanja. Vprašanje predmetnosti igre se pojavlja v vsaki od zgodovinskih paradigem uprizarjanja. Performativnost se skozi svojo pojavnost odziva na predmetnost dramske igre oz. implicira, da izpolnitev predmetnosti v igri ni mogoča.

Performativna umetnost poudari, da je človeško, igralsko *telo* »nosilec« igre. Takšno razumevanje telesa je točka, v kateri se performans in dramska igra srečata, obenem pa je na podlagi njunega odnosa do telesa možno razlikovati med njunima političnima oz. emancipatornima težnjama.

Telo

Ob kulturnem razvoju po industrijski revoluciji in po obeh vojnah se v uprizoritveni sferi pojavi logično vprašanje predmetnosti ali objekta. Podobno kot vizualne umetnosti, v katerih sta predmetnost in komodifikacija očitna estetska usmeritev, zlasti v kubizmu, nadrealizmu in kasneje v ready-made umetnosti, se tudi gledališče srečuje z nenadzorovanim razpolaganjem z domnevno dramskimi postulati izven institucije, ki v tistem obdobju očitno velja za nezadostno.

»Za uprizoritev velja, da umetnika, ki v njej producira, ne moremo ločiti od njegovega materiala. Kajti umetnik proizvede svoje 'delo' – če še enkrat uporabimo ta izraz – v skrajno svojskem, celo samovoljnem materialu in z njim: s svojim telesom, ali kot je to izrazil Helmuth Plessner, 'v materialu lastnega obstoja'.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 124)

»Predmet igre« je problematična, celo paradoksalna oznaka, ki kot taka postane še posebej očitna v uprizoritvenih umetnostih. Umetniško poustvarjanje skozi igro, ki temelji na Cailloisevem simulakru, je ne glede na pojavno obliko vsakič *mimobežen* in *tranzitoren* dogodek, saj *ne razpolaga z artefaktom, ki bi ga bilo mogoče izročiti tradiciji* (Fischer-Lichte, 2008, p. 122). To, kar lahko prenese ludično pojavnost, je človeško telo, ki v paradigmi gledališkega medija prevzema semiotične oznake.

Historični performans opredeljuje dramsko igro kot zgodovinsko obliko uprizarjanja ravno zaradi premestitve diskurza od semiotičnega telesa, ki je v procesu zaznamovana in usmerjena znakovnost, k materialnosti telesa kot fenomena. Še več, fenomenalnost in semiotičnost v

teoretskem diskurzu o historičnem performansu nista izključujoči se polarnosti. Bistvena sprememba se zgodi z razliko, ki jo Erika Fischer-Lichte označuje z dihotomijo med *imeti telo* in *biti telo* (Fischer-Lichte, 2008, p. 124).

Ob neponovljivosti performativnega dogodka, ki se pogosto odvija v netipičnem okolju, ki postaja gledališki prostor, se vprašanje predmetnosti izmika v smer pasivno udeleženega gledalca. Ključna lastnost, ki gledališče ločuje od ostalih umetniških žanrov, je telesna prisotnost nastopajočih oz. *soprisotnost* tako aktivno kot pasivno udeleženi na dogodku umetniške ustvarjalnosti, ki postaja dogodek obredne komunikacije. Predmetnost teles soudeleženi je zaznamovana bodisi materialno (materialno v tem kontekstu je posledica performativnega dogodka in se pogosteje vzpostavi pri nastopajočih mehansko, kostumsko ali gestično, npr. kot samopoškodba) bodisi z ludičnim principom *prezence*, s čimer polemika dobiva metafizične predznake. Institucionalna sfera se od performativnih derivatov ne oddaljuje zgolj zaradi prostorske ločenosti, temveč tudi zaradi ideološkega preloma in aktivne politične motivacije v umetniškem izrazu, ki razpolaga z isto medialnostjo kot gledališče. Performativni derivati zgolj spreminjajo perspektivo rabe telesa.

Postdramski diskurz

Institucionaliziranost evropskega gledališča se odvija od razsvetljenstva dalje, pri čemer razvoj gledališča kot medialne strukture vse do 20. stoletja sovpada z razvojem dramske literature. Igra je v svojih zgodovinskih oblikah vezana na gledališko uprizorjanje dramskega teksta. Različni zgodovinski diskurzi in teorije dramski tekst interpretirajo kot uprizoritveni potencial, pri čemer razlika v teoretski opredelitvi potenciala pomeni razliko v estetski pojavnosti. *Imeti telo* ali *biti telo* je polarizacija, sprva vezana na determiniranost in razumevanje »telesa« literarne predloge kot navodila za uprizoritev. Ob tem se zgodovinsko zastavlja vprašanje (samo)transformacije: ali je igralec nekaj, kar je ločeno od fiktivnega lika oz. *dramatis personae*?

»Postdramsko gledališče je mogoče razumeti kot poskus, da bi umetnost konceptualizirali tako, da ne ponuja reprezentacije, marveč je neposredno nameravana izkušnja realnega (čas, prostor, telo). Neposrednost skupne izkušnje umetnikov in publike je v središču performansa.«

(Lehmann, 2003, p. 161)

Hans-Ties Lehmann se podobno kot Fischer-Lichte osredotoča na historično vrednost performativnega obrata. Pri tem izhaja iz težnje Brechtovega epskega »gledališča znanstvene dobe«, ki naj bi obračunalo z dotedanjo evropsko gledališko tradicijo (Lehmann, 2003, p. 24). Evropsko tradicijo v grobem opredeljuje s ponazarjanjem govornih in gestičnih znakov v sintezi dramske igre, pri čemer 'dramskost' ni toliko povezana z 'dramatičnostjo' (ki temelji v intenzivnosti posnemanega dejanja (Lehmann, 2003, p. 43) kot z literarno zgodovino 'drame'. Z 'dramskim gledališčem' Lehmann označuje paradigmo *dotedanjega* gledališča. *Novoveška uprizoritev* je bila v *veliki meri deklamacija in ilustracija napisane drame* (Lehmann, 2003, p. 25). Avtor ob tem poudarja cilj tovrstnega uprizarjanja, ki je oblikovanje ali potrditev socialne povezanosti in se zgodi skozi literarni pojem *katarze*.

»Naj ostane še tako vprašljivo, koliko in kako se je občinstvo preteklih stoletij vdajalo 'iluzijam', ki so mu jih ponujale scenske zvižaje, umetna igra luči, glasbena poslikava, kostumi in kulise: dramsko gledališče je bilo ustvarjanje iluzije.«

(ibid.)

Lehmann dvomi v mimetični potencial gledališke uprizoritve. Če tradicijo dramskega gledališča, podobno kot koncept katarze, pogojujemo z Aristotelovo Poetiko, postane *posnemanje človeških dejanj* vrednostna oznaka umetnosti, iz katere *iluzija* izhaja kot cilj in sredstvo gledališke uprizoritve (Lehmann, 2003, p. 47). *Iluzija* odseva *fabulo*⁷, ki je smiselno usmerjena, fiktivna akcija, ki omogoča dramaturški princip v dramskem gledališču, s čimer je predpostavljena identifikacija – ta je ponazorjena z daljico med gledalcem in nastopajočim simulakrom ter učinkuje kot seme katarzičnega doživetja v gledališču. Lehmann z Beckettom, Handkejem, Straussom in Müllerjem imenuje literarni dokaz ludične rekombinacije, ki je v vlogi emancipiranega navodila igre oz. tekstualne forme gledališča (Lehmann, 2003, p. 43), katere emancipacija je prav v osvoboditvi od *fabulativnega* principa. Lehmann Brechtovemu gledališču priznava zgolj izpopolnitev dramaturgije v dramskem gledališču, saj ne glede na prelomnost svoje teorije še vedno izvršuje dramsko deziluzijo zgolj v institucionalnem okvirju (ibid.).

⁷ *fabula* kot literarni princip zgodbe

»Brechtova teorija implicitno kaže na to, da izjava v gledališču nastane z enakovredno udeležbo verbalnih in kinetičnih elementov (*gestus*) in ni zgolj literarne narave.«

(ibid.)

Premik v igralskem predmetu pomeni premik v rabi igralskega predmeta, ki je lahko zgolj igralčevo telo, kar posledično postavlja pod vprašaj njegovo 'predmetnost'. Gledališka *reprezentacija* pomeni gledališko *iluzijo*, ki pripada literarni paradigmi. Gledališče ne more dokončno izpolniti *iluzije* literarne paradigme, in sicer zaradi svojega specifičnega medija *geste*, ki se kaže v »prisotnosti živega telesa«.

UPRIZORITEV

Z zgodovinskim fokusom na telo kot na nosilec igre je poudarjena prisotnosti živega telesa v gledališkem oz. performativnem mediju. Če je semantično telo kot fizična znakovnost in kot iluzionistično označevanje realnosti v tradiciji novoveškega gledališča enačeno s *smislom*, potem obrat v osredotočanju na fizično prisotnost telesa v performansu, s čimer je telesna semantika presežena, lahko implicira *spodkopavanje smisla s čutnostjo* (Lehmann, 2003, p. 243). Navedeno pomeni obrat v *dogodku* rabe igralčevega telesa.

Dogodkovnost

Erika Fischer-Lichte poudarja Lehmannovo postdramsko logiko z začetkom razvoja teatrologije kot vede, pri čemer sledi kritičnemu delu Maxa Hermanna, berlinskega germanista, ki si je prizadeval za razvoj teatrologije kot samostojne vede z razlikovanjem gledališke literature od gledališke uprizoritve, ki jo gledališče vzpostavlja kot umetnost (Fischer-Lichte, 2008, p. 43).

Fischer-Lichte povezuje razvoj teatroloških študij s predhodno težnjo obrata v študijah ritualov. Že ob koncu 19. stoletja pride do pretresa v utemeljevanju semitskih verstev (Robertson Smith, William. *Predavanja o semitskih verstvih*, 1889), ko se povezuje med verskim mitom in verskim obredom obrne zaradi historičnega dokaza *tradicionalne*

določenosti obreda in arbitrarne spremenljivosti mita, na katerem določen obred domnevno temelji. Religijske študije ritualov se osredotočijo na *obredno dejanje*, ob čemer se zastavlja vprašanje o nauku obreda oz. njegovi ideološki dogmi.

Na razgrajeno hierarhijo mita in uprizoritve Fischer-Lichte opozori ob vplivu skupine klasičnih filologov, t. i. ritualistov iz Cambridga z Jane Ellen Harrison na čelu. Njihovo znanstveno delo predvideva, da sta ritual in gledališče v genealoškem razmerju, kar dokazujejo s tem, da sta ritual in uprizorjanje predhodnika tekstovnosti mita. Sprva je bil praznik dionizij, šele kasneje je sledila tragedija. Mit naj bi se torej razvil iz rituala (Fischer-Lichte, 2008, p. 46). Ugotovitev spodkopava logiko sodobnih evropskih kultur, ki naj bi kot naslednice abrahamskih moralnih postulatov temeljile zapisanih zakonskih obvezah. S to ugotovitvijo lahko tudi umetnost iz konceptualne pomaknemo v performativno sfero, s čimer je utemeljen tudi koncept postdramskosti, če je 'dramsko gledališče' tisto, ki je vezano na 'tekst' in 'predpise', torej na usmerjeno in domnevno omejeno dejanje posnemanja.

Vprašanje katarze

Osrednji pojem zgodovinske disfunkcionalnosti 'dramskega' je po Lehmannu cilj katarzičnosti gledališkega dogodka. Z ločevanjem gledališča od literarne drame je katarza pojmovno pripadla literarni drami. Teoretski nadomestki novo osnovanih gledaliških oblik so zahtevali razlago, kakšen učinek dosega gledališki dogodek. Ta učinek Lehmann utemeljuje s konceptom *koprezenca*, ki ga lahko enačimo s funkcionalno podlago zgodovinskega koncepta »literarne katarze«. Grotowski kot smoter gledališke predstave utemeljuje *trans*, ki je srčika performativnega doživetja, sprva za nastopajočega in posledično za gledalca. Oba avtorja s tem posegata v oznako gledališke dogodkovnosti in njene subtilne politične zmožnosti. Šok je denimo osrednji element gledališke komunikacije v postdramskem diskurzu; Erika Fischer-Lichte s performativnim elementom "šoka" povezuje vprašanje pomena:

»Procese zaznavanja in proizvajanja pomenov lahko pojmujeemo kot subjektivne, ne pa tudi kot solipsistične. Prenašajo se na druge – na akterje in na druge gledalce –, in sicer se – kot določeni občutki in čustva – izražajo ali telesno zaznavno ali pa imajo zaznavna dejanja za posledico. Zato nedvoumno tudi učinkujejo. Avantgardisti so kot učinke, za katere so si prizadevali v uprizoritvah, vedno znova navajali dvoje: šok in druga čustva.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 246)

S sodobnimi interpretacijami uprizoritvenih principov je problematizirana tudi katarza, ki je že sama po sebi problematičen pojem. Zakaj ne bi mogel šok med performativnim dogodkom na gledalce učinkovati katarzično? Implikacije o učinku katarze stremijo k domnevni osvoboditvi, predvsem od čustev strahu. Strah ob tem dobiva pomen ravno zaradi procesov identifikacije in sočustvovanja (Lehmann, 2003, p. 24), ki sta sicer v domeni dramskega uprizarjanja, vendar takšno označevanje učinka dogodku ne odtegujejo performativnosti.

Hermann v gledališki praksi sledi odmiku od fiktivnega lika iz nekega fiktivnega sveta, ki ga sicer domnevno beremo skozi mimetični jezik dramskega gledališča (Fischer-Lichte, 2008, p. 49) in ki skozi svojevrstno narativnost, idiosinkratično znakovnost in »odrsko poslikavo« predvideva učinek, ki je ravno zaradi svoje fiktivnosti pretirano arbitraren. Postopek identifikacije je ob tem pravzaprav onemogočen oz. poljuben. Moč identifikacije bi lahko sklenila le dejanskost oz. materialnost, ki je ni mogoče zanikati in ki je vsem skupna. Hermann v svojih kritičnih zapisih o predstavah Maxa Reinhardta ugotavlja, da je uspeh uprizoritve nekaj, kar se *zgodí*, čemur po njegovo v večji meri botrujeta specifična materialnost telesa in prostora kot fiktivni pomen, ki ga obe materialnosti skušata sporočiti znakovno.

»Če namreč telesno soprisotnost akterjev in gledalcev, med katerimi se zgodí uprizoritev, ter telesna dejanja, ki jih izvedeta obe skupini, postavimo za bistveno določbo, takšen dinamičen proces, pri katerem ni mogoče napovedati niti kako bo potekal niti kako se bo končal, izražanje in posredovanje vnaprej danih pomenov izključuje. Pomene, ki se pojavijo v tem procesu, lahko proizvedemo šele med njim in z njim.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 53)

Podobno Hans-Thies Lehmann označuje smoter historičnega performansa: kot '*proizvodnja prezenca*' oz. skozi '*deziluzijo gledališke situacije*', kot '*koprezenco*'. Za bistvo gledališke situacije označi procese med odrom in publiko, kar se razlikuje od dramskega gledališča, ki posega zgolj v '*deziluzijo dramske situacije na odru*' (Lehmann, 2003, p. 163). S fenomeni zgodovinskega performansa so pod vprašaj postavljene dotedanje interpretacije učinkovanja gledališke dejavnosti in tradicionalnega pojma v zgodovinski rabi.

Identifikacija je v določeni meri, znotraj vseh interpretacij učinkovanja »gledališke predstave«, pogojena s čustveno reakcijo, ki je vsakič izzvana z materialnostjo v uprizorjenem

dejanju. Arbitrnost in subjektivnost tega, kaj performativni pojav pomeni, je vsakič znova odvisna od kontekstualizacije izvršene performativne simbolnosti, ki smo jo ne glede na njen pomen doslej že sprejeli kot prvobitno *dogodkovnost*. Dogodkovnost postane ključna v analizi ludičnih rekombinacij v performativnem obratu, pri katerem smo ob fizični prisotnosti živega telesa deležni poudarjene dogodkovnosti. Uprizoritev je s tem utemeljena kot naslednja ekskluzivnost »gledališkega« medija.

Igra kot uprizoritev

Materialnost gledališke uprizoritve, kot z analizo Hermannovega dela ugotavlja tudi Fischer-Lichte, vzpostavljajo telesa igralcev, kar Hermann enači z igralsko umetnostjo (Fischer-Lichte, 2008, p. 49). Uprizoritev tako pomeni »igro« ali celo »praznovanje«, v katerem pozornost gledalcev pritegne poseben način, kako igralci uporabljajo svoja telesa. Pri tem ne gre zgolj za tehniko in izdelanost telesa, temveč za telesa, ki gledalcem vsiljujejo očitno razločno, otipljivo čutnost (Fischer-Lichte, 2008, p. 52).

»S tem, ko Hermann uprizoritev pojmuje kot 'praznovanje', kot nekaj, kar se zgodi med igralci in gledalci, s tem, ko njeno specifično materialnost opiše kot mimobežno, kot dinamičen proces in ne kot artefakt, odvzame temelj temu, da bi na uprizoritev prenesli termin 'delo'. Umetnostni značaj oz. estetskost uprizoritvi ne pritiče zaradi dela, ki ga ustvari, temveč zato, ker se zgodi kot dogodek.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 53)

Tako Herrmann utemelji dogodkovnost v pojmovanju uprizoritve, ki se v historični logiki postdramskosti pretendira za *genuino konstitucijsko storitev* (Fischer-Lichte, 2008, p. 55).

Kadar je uprizoritev dogodek »živega« telesa in v kontekstu teme, ki jo dogodek obravnava in ki je s performativnim obratom neizbežno politična ravno zaradi *samonanašalnosti*, torej *lastne obravnave ('sebstva')* kot *političnega predmeta*, govorimo o specifični *dogodkovnosti* uprizoritve, ki je s tem tranzitorna oz. oddaljena od fiksacije v artefaktu umetniškega dela.

prizòr -ôra m (o ó)

**1. del stvarnosti, dogajanja, kot ga kdo
v trenutku vidi:** opisati zanimiv prizor;
pred seboj je zagledal nenavaden prizor;
/navadno s prilastkom del stvarnosti sploh
(SSKJ)

Biti telo je različno od *imeti* telo. Telo je edina možna predmetnost igre. Javlja se skozi antonimično pozicijo preobražene predmetnosti, ki v svoji zgodovinski pojavnosti pomeni politično dejanje.

Prizor, torej del stvarnosti, je tako lahko nekaj drugega, za kar ga *iluzija predstavlja*. Iluzijo gledališke predstave lahko enačimo s produktom, s komodificiranim delom, ki se pojavlja v spektakularni, nezadostni podobi, ki zmore ustvarjati vrednost, odtujeno od individualne identitete delavca. Iluzijo enačimo z retoriko abstraktne igre, v kateri dvojno podrejen delavec poustvarja plansko gestičnost, ki je v vlogi žanrskega koda v klasicistični nameri *mimesisa*, ta pa je prav tako podrejeni mehanizem domnevne katarzičnosti medija.

Osrednja polemika v obravnavi performativnega obrata je razlika v pojmovanju igralskega *performativa*, igralske akcije oz. pripadajočega *dela*. Ob gledališki telesnosti in igri se oziramo k pojmovanju utelešanja.

Igra je lahko performativna, kadar zmore vzpostaviti realnost: iz realnosti se napaja in tako igrajočega (se) zaznamuje v samonanašalnosti in samotransformaciji, kar pa v svojem fenomenu (materialnem, vidnem fenomenu samotransformacije) lahko učinkuje ekstatično, tranzično in liminalno, vzpostavita se lahko dogodek in simbol. Simbol v okviru performativnega obrata spreminja pomene pojmov, ki so sicer v rabi v teorijah o tradicionalnem dramskem uprizarjanju.

Iluzija kot politika

Z geselsko obravnavo pojma 'igra', kot jo zapiše Pavis, lahko uprizoritveno prakso igre utemeljimo kot politični motiv normativnega družbenega reda:

igra(-nje) *jeu/play, performance/
spiel/juego, actuación*

IGRA IN IZJAVLJANJE: gledališka igra (kot so včasih označevali odrsko igro, tisto, kar igralec počne na odru zunaj svojega diskurza) je vidni in v pravem pomenu odrski del uprizoritve. Gledalca prisili, da sprejme celovit dogodek v vsej silovitosti njegovega izjavljanja.

SEMIOTIČNA TEORIJA IGRE: raje bi predlagali semiološko teorijo igre, poimenovano kot modeliranje in označevanje stvarnosti. Igralec ima pod vodstvom režiserja in njenega skupnega branja besedila ali scenarija, namenjenega izvedbi, na voljo program igre, ki ga obdela v skladu s predvideno recepcijo pri publiku: kateri premiki naj bodo vidni in ustrezni? Vsak odgovor implicira produkcijo gestičnih sekvenc, ki skušajo vzpostaviti fikcijski status predstave in publiku ponuditi tisto, kar pričakuje, ter tisto, kar jo bo presenetilo.

(Pavis, *Gledališki slovar*, 1997)

Doslej obravnavana razlika v paradigmi uprizarjanja je nakazana v drugi geselski obravnavi. Razumevanje igre kot *semiotične* sugerira znakovnost, ta pa implicira *predstavo* (za publiko in njena pričakovanja), ki se odvije kot komunikacija *iluzije* (produkcija gestičnih sekvenc, ki skušajo vzpostaviti fikcijski status). Omemba iluzije predstavlja ključno razliko v zgodovinski razmejitvi med uprizarjanjem kot dramsko igro in uprizarjanjem kot performansom in pomeni že omenjeni politični potencial performativnega obrata.

Kadar je »katarza« kot *sprostitev* akumuliranih občutkov strahu, žalosti, jeze opredeljena kot funkcija gledališke predstave, gre za novoveški princip dramske uprizoritve, ki se poslužuje gestičnega niza igralskih iluzij. Vizualni simulaker, ki služi *sprostivju*, je tako vzpostavljen kot kanal za reprodukcijo delovne sile.

»Toda ostro nasprotje med delom in sprostivju, ki je lastno predvsem kapitalističnemu proizvodnemu načinu, vso duševno dejavnost ločuje na tisto, ki služi delu, in tisto, ki služi

sprostitvi, iz slednje pa naredi sistem za reprodukcijo delovne sile. Sprostitev ne sme vsebovati ničesar, kar vsebuje delo. Sprostitev je v interesu produkcije posvečena neprodukciji.»

(Brecht, 2010, p. 38)

Brecht dvomi v subverzivnost tradicionalne gledališke institucije, ki je z dramsko katarzo kot medij 'sprostitve' in 'očiščenja' zgolj reproduktivno orodje. Če je katarza v reprodukciji delovne sile ter s tem komodificiranih odnosov in produktivne logike dela v funkciji prostočasne sprostitve, je performativni obrat s subverzivno provokacijo in šokom eksperimentalni poskus, kako prelomiti s tradicionalno funkcijo gledališkega učinka. Historični performans sproži pojavnost drugačnih pomenov in simbolov, ki se posledično uveljavijo kot svojevrstna estetika. Kadar je katarza predpostavljena v na novooblikovanem konceptu *koprezenca, transa, šoka* in ostalih oznak, ki namigujejo na preseganje materialne določenosti telesa in upoštevajo ludični aspekt igre, se »gledališče« približuje emancipatornemu potencialu svoje uprizoritve.

Iluzija pa, kot trdi Lehmann, kadar govorimo o gledališču, zgodovinsko nikdar ni bila popolna (Lehmann, 2003, p. 130). S tem poudarja njeno literarno, fiktivno vrednost in obratno, uprizoritveno in performativno vrednost »gledališkega« medija. Predvsem pa avtor poudarja, da je iluzija kot koncept s pojavom performativnega obrata presežena. Kadar je iluzija literarni koncept, ki naj bi fiktivno vzpostavil identifikacijo (Lehmann, 2003, p. 128), to za uprizoritev pomeni konceptualno polasčanje mehanizmov igre, ki v lastni komunikaciji predvidevajo specifičen učinek in ki v kombinaciji z dramaturško razporeditvijo podob dosejajo status produkta. »Gledališče« lastne mimetične funkcije ne vzdrži, kar dokazujeta historični performativni obrat s sprevačanjem pomenov medija in izum filmskega medija.

»Če mislimo gledališče kot dramo in posnemanje, tedaj se samo po sebi vzpostavlja dejanje kot pravi predmet in jedro tega posnemanja. Te dimenzije prav do nastanka filma v resnici ni zmogla nobena druga umetniška praksa.»

(Lehmann, 2003, p. 47)

Film in mimesis

Iluzija v odnosu do filma z ozirom na tehnološko oblikovanost medija zgolj potrjuje našo tezo o pogojenosti performativnega ustvarjanja z normativnim družbenim redom. Mehanizem filmske igre je kot mimetičen povsem znosen, s čimer ne želimo degradirati subverzivnosti filma, prav nasprotno, toda klasicistična opazka o mimesisu kot o »posnemanju človeškega življenja« šele s filmskim medijem pridobi historično zmožnost. Iluzija bi s filmom lahko bila popolna. Gledalec bi za trenutek lahko pozabil, da je vse, kar vidi, kadar gleda film, zgolj niz mehanskih prijemov iluzije, ki ustvarjajo vtis popolne dejanskosti. Vse to artefaktu filma z ozirom na zgodovinsko delitev dela omogoča, da je v funkciji popolne reproduktivnosti. Film je popolna sprostitev. Čeprav je polemika o igri na filmu na tem mestu digresija, si z njo lahko pomagamo pri razumevanju razlike od igre v »gledališču«. Čeprav gre v obeh primerih za ideološki aparat, bi se težko strinjali, da gre v obeh primerih, v primeru *ludusa* in *mimesisa*, za enakovreden princip. Najverjetneje bi zmogli zagovarjati emancipatorno sposobnost vsakega od medijev ravno zaradi pripadajočega načina igre.

PRAESENS

Ugotovili smo torej, da performativni obrat kot problem predmetnosti igre izpostavi telo. S tem je pogojen emancipatorni diskurz o *dogodkovnosti* uprizoritve, ki naenkrat ne pomeni več mimetičnega premišljanja o lepoti sveta, temveč ludično soudeleževanje v realnosti. Če smo abstraktno igro sprejeli kot pojem, ki ga ne moremo misliti brez določil abstraktnega dela, potem se predhodno podrejeni ludus kot polemika, ki se uprizarja, lahko osvobodi od določil abstraktnega dela. V performativnem obratu ludus več ne prenese določil lastne podrejenosti. Ker je delo v uprizoritvi tranzitorno, torej mimobežno in neulovljivo, se performativno dejanje izmika oznaki produkta. Človeška praksa, ki se zmore osvoboditi od produktivne določenosti, v celoti pripada domeni ludusa, s čimer predstavlja teoretski problem, saj prepogosto meji na mistiko in metafiziko. Ludična rekombinacija se pravzaprav odvija v pojmovanju dela kot umetniškega dejanja, pri čemer je marksističnemu terminu *upredmetovanje* v igri analogno *utelešanje*. Kadar je substanca igre telo, ki je obenem ludični prednašalec, lahko igra v odnosu do ostale umetniške produkcije deluje izjemno ali pa zgolj potrjuje skrajnost komodifikacije v izjemni sferi.

Ob sprejetih ugotovitvah o nemogoči predmetnosti igre in dogodkovni naravi uprizoritve se lahko osredotočimo na ludično rekombinacijo, ki je v performativnem zaznamovana s spremembo v razumevanju *utelešanja*. Preden dokončno utemeljimo *performativ* kot način igre, se moramo najprej ozreti k razvoju terminologije, ki opredeljuje tranzitorno igralsko delovanje, to je ludično prednašanje dejanja, katerega sredstvo je v igri lahko zgolj telo, kar po klasičnih načelih o dihotomičnosti telesa in duha pomeni pretočnost, prehajanje, preseganje ali zблиževanje obeh polarnosti. Posledično se bomo ob teoriji performativa soočali s problemom prezence, ki se v teoriji igre do neke mere prekriva z ludusom in s tem odkriva njegov diskurzivno problematičen značaj.

Utelešanje in potenca iluzije

Čeprav se sodobnejše igralske tradicije v Evropi razvijajo od konca srednjega veka – od liturgijskih uprizarjanj in potujočih igralskih družin, *commedie dell'arte* do elizabetinskega gledališča in gledališča španske zlate dobe –, Erika Fischer-Lichte koncept igralskega prikazovanja datira v drugo polovico 18. stoletja (Fischer-Lichte, 2008, p. 125), ko se oblikuje teoretski diskurz o igralskem delu kot o predmetu filozofsko-umetniškega razmisleka.

Skladno s tem naj bi se pojavljale prve paradigme in raba termina '*utelešanje*' (prehodnost iz polja *duha* v polje *telesa* s *človeškim delovanjem*), ki je služil kot praktična navezava na dualistične razprave o svetu (glej str. 80). Avtorica v poglavju o *utelešanju* pripravi zgodovinski pregled rabe termina oz. z ozirom na zgodovinski kontekst pojasnjuje, kako se je razumevanje termina spreminjalo. Sprva naj bi *utelešanje* igralčevo fenomenološko telo opredeljevalo kot podrejeno semiotiki dramskega teksta – telo je le medialni prednašalec semiotike dramskega teksta, je v vlogi iluzije in zgolj ustvarja pripadajoči kontekst, zaradi katerega publika lahko vztraja v iluziji.

Po Fischer-Lichte koncept utelešanja utemelji že Diderot v *Pismu o gluhonemih*, v katerem razlikuje med navadno pantomimo ter prevajanjem dejanj in govora v gesto (Diderot, *Early philisophical*, p. 164). Simbolno pomenskost v besedah enači z gestičnostjo: *izjave o konkretnih predmetih pa tudi ideje z jezikovnimi znaki po Diderotu izrazimo prav tako dobro kot z gestičnimi* (Fischer-Lichte, 2008, p. 129). Diderot svojo tezo dokazuje z raznovrstnimi primeri, kot glavni dokaz pa mu služita umetniško uprizarjanje in igra v gledališču:

»Pogosto sem obiskoval gledališče in večino naših najboljših iger sem znal na pamet. Na dan, ko sem se namenil preučevati dejanja in geste, bi se v avditoriju povzpel na balkon, bolj kot sem se lahko oddaljil od samih igralcev, boljše mi je delo. Takoj ko bi se zavesa vzdignila, ostalo občinstvo pa bi blagovolilo prisluhniti, sem si potisnil prste v uho. Trmasto bi držal prste v ušesih vse dokler bi geste in dejanja igralcev na odru ustrezale dialogu, ki sem si ga predhodno zapomnil. Kadar pa so me geste zmedle, sem prste potegnil iz ušes in prisluhnil; Ah, kako redki so tisti igralci, ki lahko prestanejo tovrstno preizkušnjo, in kako ponižano bi se počutila večina, ko bi razodel svetu svojo kritiko!«

(Diderot, *Early philisophical*, p. 173)

»Duhovno« je pri Diderotu izenačeno z literarno dramo, ki jo zna avtor predhodno na pamet, *utelesitev* pa je v njegovem diskurzu opredeljena kot igralčevo delovanje, ki se v gesti prekriva s semiotiko literarne drame. Igralčeva gesta je analogna predvidenemu literarnemu pomenu; pomen sproža šele fizična prisotnost »duhovne pomenskosti« v dramskem zapisu. Ob tem se s klasicističnim dualizmom duha in telesa vračamo na igralsko delovanje, ki ga določa dramska literatura. Izhajanje iz dramskega besedila je ključna značilnost Diderotevega diskurza, ki ga lahko uvrstimo v teorijo *mimetične* igre.

Eden najbolj slavnih zapisov o teoriji dramske igre je vsekakor njegov *Paradoks o igralcu*, v katerem trdi, da je igralsko posnemanje podrejeno besedilu in avtorju besedila.

»Kako naj narava brez umetnosti oblikuje velikega igralca, ko pa se na odrskih deskah nič ne dogaja natanko tako kot v naravi in ko so vse gledališke igre napisane po določenem sistemu načel?«

(Diderot, *Paradoks*, p. 94)

Diderotov igralec je popolno nasprotje občutljivosti: je preračunljiv in več posnemanja, izraža zgolj zunanja znamenja čustev in to počenja na skrupulozen način (Diderot, *Paradoks*, p. 95). V prvi vrsti je podložen publiki oz. iluziji, ki se pred publiko odvija. Svojih sodržavljancev noče zabavati, temveč jih želi spodbuditi, da postanejo boljši (Diderot, *Paradoks*, p. 117).

Igralec je *»na razpolago velikašem«* in se *»nikoli ne odloča za gledališče iz ljubezni do kreposti ali iz želje, da bi koristil družbi«, »je nečimrn«, je »veliki pajac, čigar niti so v rokah pisatelja«, je »profesionalni priliznjenev in velik kurtizan«* (Diderot, *Paradoks*, p. 119-120).

Diderot v svojem dialogu analizira igralca skozi njegov profesionalni poklic. Pri tem zaznava igralčevo razpetost in umeščenost poklica v družbeno-politično strukturo ter razmišlja o potencialu tega poklica. Nujnost iluzije v igralski interpretaciji je pri Diderotu vezana na zgodovinski kod takratne družbeno-sprejete semiotike (Diderot, *Paradoks*, p. 122-123).

Za dramsko igro so po Diderotu značilni pozunanjenost izraza, dovršenost tehnike in prevzemanje oblik. Igralec ustvari veliko idejo, idealni model, ki je celo večji in boljši od tistega, ki ga je predvidel avtor dramskega besedila, nekakšen veliki fantom, ki ga z elementi giba in govora poskuša posnemati.

»Pomislite za trenutek, čemu pravijo v gledališču biti resničen. Ali to pomeni pokazati stvari takšne, kakršne so v naravi? Nikakor. Biti resničen bi v tem smislu pomenilo samo biti navaden. Kaj je tedaj odrska resničnost? To je usklajevanje dejanj, govora, lika, glasu, gibanja, kretenj z idealnim modelom, ki si ga je izmislil avtor in ki ga igralec mnogokrat še pretira. To je tisto, kar je čudovito.«

(Diderot, *Paradoks*, p. 102)

Mimesis kot princip uprizoritvenih umetnosti predvideva usklajevanje kretenj z idealnim modelom, s čimer se vzpostavi iluzija kot element uprizoritve oz. njen psevdoartefakt. Ne glede na razsvetljenske poteze njegove klasicistične namere, se pri Diderotovem igralcu, ko ta ustvarja iluzijo, zastavlja vprašanje verističnosti oz. avtentičnosti. Temeljna razlika med Diderotom in bolj progresivnimi performativnimi oblikami je *prikazovanje v umetnosti*. Pokazati (na) nekaj v odnosu do biti (nekaj) nas v svoji antonimičnosti spominja na imeti telo in biti telo. V polarnosti se skriva političnost emancipatornega potenciala v igri. Ko na nekaj *pokažemo*, smo se obenem že oddaljili od možnosti vpliva: *transformacijo* smo arbitrarno prepustili *drugemu*, ki do transformacije ni obvezan. S tem v performativnem fenomenu predvidevamo liminoidno, neobvezno in obskurno, nikoli pa mejno ali antistrukturno. Vsekakor je Diderotov diskurz vezan na profesionalno igralsko uprizarjanje, ki z industrijsko revolucijo in globalizacijo masovne produkcije pomeni, dvojno podreditev določilom abstraktne igre.

Performativno pri Stanislavskem

Ali Diderotova ideja »velikega fantoma vloge« (Diderot, *Paradoks*, p. 115) lahko pomeni »življenje človeškega duha vloge« (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 39)? Stanislavski opredeli umetnost doživljanja kot ustvarjanje in podajanje duha na odru v umetniški obliki, kar pomeni delovati v skladu s konstruktom življenjskih okoliščin vloge oz. vlogo *doživljati* (ibid.). Kljub tej opredelitvi moramo ločiti Sistem kot diskurzivni premik v teoriji igre, ki je v diametralnem nasprotju z Diderotovim klasičnim modelom.

Stanislavski jasno izrazi svoje odstopanje od Diderotovega pojmovanja igre (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 49), ko očrta razliko med umetnostjo *doživljanja* in umetnostjo *predstavljanja*. Slednjo povzema po Benoitu Constantu Coquelinu, francoskem mojstru igre, ki se v svojih zapisih označuje za neposrednega naslednika Diderotove teorije (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 306).

Zgodi se premik v opredelitvi igralskega dejanja, ki postane v teoriji popoln kontrapunkt *posnemanju*: Stanislavski govori o podajanju *resnice* na odru in verjame v ustvarjalno moč umetnosti, ki ustvarja *življenje človeške duše*. Popolna identifikacija na odru teži k resničnosti in dejanskosti, kar se razlikuje od Coquelinovega razumevanja (oz. Diderota), po katerem igralec s treningom, vajo in procesom identifikacije spozna posledice (te identifikacije) in dejanskost vzpostavi z natančno izdelano reprodukcijo zunanjih znakov in njihovih

materialnih posledic. Pri tem zaupa, da so zunanji znaki in njihove posledice enake vsebini, saj to vsebino označujejo. Stanislavski vse to označi za dogodek iluzije, kajti igralec, ki na odru reproducira oz. poustvarja, ne doživlja dejanske identifikacije, temveč svoj izdelan aparat popolnoma racionalno vodi skozi niz koreografiranih in dogovorjenih dramskih situacij.

Vprašanje *resnice* v odrski umetnosti sproža estetske razlike in vpliva na umetniški tok, obenem pa tudi implicira razliko med *prezenco* in *reprezentacijo*, ki smo jo že opredelili kot osrednje vprašanje *performansa*.

»Kultna narava Sistema«

Vživljanje in *resnico* Brecht problematizira z nenadzorovano impulzivnostjo igralčeve geste, ki se zgodi kot ludična posledica vživljanja, kajti življenje domnevno nikdar ne more biti dokončno. Nenadzorovana impulzivnost igralčeve geste je igralčev odrski izraz, ki sugerira paralelno, alternativno komunikacijo z gledalcem in priča o igralčevi intimi in psihologiji, ki z željeno vlogo domnevno nista povezani. Stanislavski naj bi takšne posledice vživljanja, ki izvirajo iz igralčeve intimnosti in sugerirajo njegovo osebno problematiko, domnevno odpravljal kot *prehodna stanja šibkosti*, kot *negativitete* in *napake* (Brecht, *Umetnikova pot*, 1987, p. 128]. Na podlagi navedenih mejnih sugestij in igralčevega ustvarjalnega medprostora Brecht razvije koncepta potujitve in epskega gledališča. Brezbrižni odnos Stanislavskega do *šibkosti* in *napak*, ki so v Sistemu neutemeljene, Brecht označi za mistifikacijo. Ignoriranje ludičnih posledic vživljanja pomeni za Brechta dogmatičnost oz. približevanje religioznemu diskurzu. Terminologijo Sistema opredeljuje kot kultno.

»Upodobitev naj bo 'stvarniška'. Stvarnik, to pa je bog.

Umetnost je 'sveta'. Igralec naj 'služi'. Komu? Umetnosti.

Igralec se 'spremeni', se 'uteleša', kakor se pri maši kruh spremeni v Njegovo telo.

Koncentracija, to je pogrezanje vase' pri mistikih.

Zamišljanje četrte stene omogoča igralcu, da je 'sam' s svojim bogom, umetnostjo.

Občinstvo mora 'zamaknjeno' strmeti na oder.

'Duša'.«

(Brecht, »Izdajalski besednjak Stanislavskega«, *Umetnikova pot*, 1987, p. 130)

Stanislavski je povsem poglobljen v vlogo, ki je znotraj dramaturško določene mreže dogodkov in vzrokov. Za Stanislavskega je vloga izmišljena oseba in njeno delovanje hkrati. Stanislavski se povsem identificira s situacijo na odru, izjavlja besedo '*sem*' (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 247, ki predstavlja performativno razliko, in sam vzpostavlja počutje s pomočjo zavestne *psihotehnike*, zaradi katere iz njega nastopa podzavestni ustvarjalni proces:

»Obrnimo se k zavestnim pristopom k ustvarjanju – ti nas učijo predvsem, kaj moramo znati ob nastopu podzavesti, da ji nismo napoti.«

(Stanislavski, *Sistem 1*, p. 37)

Razmislek o psihofizični tehniki je po Brechtu antropološki ozir k plemenskim družbam in mističnim uprizoritvam, ki se odvijajo skozi umetno ohranjano zamaknjenost oz. *trans*. To je presenetljiva ugotovitev, ki Sistemu nesluteno dodeljuje performativni uvid.

Ponuja se navezava na raziskovalno delo Grotowskega. Laboratorij se osredotoča na igralca, oz. natančneje – na njegov igralski aparat in njegove telesne predispozicije. Pri igralski vzgoji se poslužuje induktivne tehnike oz. tehnike eliminacije; pri tem si ne prizadeva za učenje ali zanikanje različnih uprizoritvenih tehnik, temveč za preseganje odpora in odstiranje posameznikovih frustracij ob psihičnih procesih. Vse to igralcu omogoči, da se na odru intimno razgali, kar se v performativnem kaže kot eksces, stanje zamaknjenosti oz. *trans* (Grotowski, 1973, p. 15).

Stanislavski podobno kot Diderot poudarja in sistematizira trening igralskega aparata. Aparat naj ne bo samo notranje rafiniran, temveč celostno, tudi fizično, pripravljen na podajanje vloge kot *»rezultata ustvarjalnega dela občutkov – kar je zunanja oblika utelešanja«* (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 41). Stanislavski liminalnost predmeta svoje sistematizacije opredeli s problemom verizma in avtentičnosti, s simptomom problema *resnice* oz. resničnosti, dejanskosti. Pri Stanislavskem je razlika med *odrsko resnico* in *resnico v življenju* jasno izražena in ne glede na performativne postopke tudi jasno ločena (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 237). Kot navaja Brecht, je prav navidez očitna razmejitev dozdevno različnih stvarnosti osrednja *»zabloda«* Sistema.

Stanislavskega ne glede na to, da so v njegovem delu očitni performativni zametki, ne jemljemo izven konteksta. Sistem zgodovinsko uvrščamo v teorijo dramske igre. Ključni

lastnosti Sistema sta podrejenost literaturi in vzporednost z naturalistično dramatiko Čehova. Za Diderota igralec ni oseba, ki jo igra (Diderot, *Paradoks*, p. 99), Stanislavski pa podobe na odru iznači za formalne konvencije, ki niso zmožne izpolniti iluzije (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 50). Diderotov koncept iluzije je po Stanislavskem pojmovan romantično. Diskurz o igralski umetnosti kot o iluziji je povezan s pričakovanji gledalca in z njegovo pripravljenostjo na »prevaro«, ki je posledica njegove potrebe po »veri« oz. »verjetju« (Stanislavski, *Sistem 1*, p. 273). Vse to je uprizoritvena podstat koncepta »če bi« oz. »kot da«, s katerim se ponovno vračamo k Brechtovi kritiki Sistema, ki ravno z »magičnim če« meji na religiozno izkušnjo in se ni zmožen izogniti mimetičnosti v teoriji igre.

»Se pravi, da lahko ubijete kralja brez meča in zakurite v kaminu brez vžigalic. Namesto njih naj gori in plameni vaša domišljija.«

(Stanislavski, *Sistem 1*, p. 77)

Samotransformacija

Utelešanje v teoriji igre spremeni pomen z obratom v diskurzu. Igralska reprodukcija, *mimesis*, kot doživljanje *identifikacije* (z domnevno reproduciranim) se razlikuje od znakovne reprodukcije, ki je vizualno delo, ki je v »gledališču« izvedeno skozi odtujeno gestičnost. S pomenskim obratom reprodukcija v uprizoritveni praksi postane vprašljiva. V teoriji igre poleg njene ludične sposobnosti kot legitimno sprejemamo tudi njeno mimetično sposobnost, ki jo omenjamo v kontekstu iluzije in katarze.

Koncept utelešanja Diderot vzpostavlja s prevajanjem jezikovnih oz. literarnih pomenov v gestičnost telesa, ki niza vizualne in fizične pomene, s katerimi gledalec opredeli fiktivni svet, zgodbo oz. »vsebino«. To transformacijo fenomenološkega telesa v semiotično telo Ficher-Lichte kritizira z opredelitvijo, po kateri je semiotično telo fizično analogno literarno predpisanim pomenskostim in predvidenim, konsenzualnim simbolom. Uporaba telesa se usmerja v znakovno sporočilnost. Po tej logiki bi morala obstajati idealna interpretacija (Diderotov *veliki fantom vloge*), ki se ji igralec znotraj svojih fizičnih okvirov le približa. Takšno razlago avtorica odpravi kot preživet koncept, ob čemer se naveže na Georga Simmela; ta v svojem fragmentarnem razmišljanju *O filozofiji igralca* z začetka 20. stoletja na primeru treh kritiško dobro sprejetih igralskih interpretacij Hamleta dokazuje, da sta singularnost interpretacije in idealizem v dualističnih filozofijah igre nesmiselna.

Meyerhold se dualistični paradigmi utelešanja upre z avantgardistično antitezo takratne logike, po kateri je igralec v vlogi konstruktorja. V svojih teoretskih zapisih Meyerhold poudarja *mehaniko* telesa in proces oblikovanja vloge, ki poteka *od zunaj navznoter* (Meyerhold, 1977, p. 110-114). Erika Fischer-Lichte Meyerholdovo pozicijo razširi v miselno emancipacijo od tekstovne determiniranosti, kar samo po sebi še ne pomeni postdramskega gledališča, pač pa pomeni osredotočanje na telesnost kot na materialnost, ki se lahko izpolni. Takšno razumevanje telesnosti se razlikuje od predhodnega koncepta utelešanja, v katerem je telesnost zgolj zemljevid znakovnih pomenov v literarni drami. Igralec, ki je naenkrat rešen literature, se lahko emancipira – ne zgolj kot telo, ki je subjekt in postaja objekt, temveč kot *subjekt*, ki razpolaga s telesom kot z *objektom*. Zgodi se premik od telesa kot *znaka* k telesu kot *predmetu*.

»Gledališče je pomenilo, da umetniki z materiali in gestami uprizarjajo realnost, ki jo umetniško 'transformirajo'. V performansu dejanje umetnika ne služi toliko temu, da resničnost, ki je izven njega, transformira in posreduje z estetsko obdelavo, temveč bolj stremljenju po 'samotransformaciji'.«

(Lehmann, 2003, p. 164)

Pojem *samotransformacija* v substancialnosti igre pomeni specifično vprašanje, ki ga performativni obrat rešuje z razrešitvijo mimetične obveze v uprizoritvi. Igralsko dejanje v historičnem performansu pomeni samonanašalnost v enaki meri, kot zmora samonanašalnost v principu dramske igre v svoji najradikalnejši obliki, pomeniti »magični če«, torej »ob spoznanju nemoči spremeniti svet okoli sebe, spremeniti sebe, da bi takemu svetu zmogli ubežati« (glej str. 49). Vendar samonanašalnost v historičnem performansu pomeni preseganje določil dramske igre; dramskih določil se osvobaja tako, da pravico do »spremembe sveta« uveljavlja s soočanjem (ne z bežanjem od) z materialnimi določili sveta, ki so obenem materialna določila telesa, nemogočega predmeta dramske igre. Posledice transformacije v performansu, ki je samonanašalen, se pretendirajo kot *dejanske*.

Igra v historičnem performansu nase prevzema določila objekta. Umetnik se v historičnem performansu ne *nanaša* več na fiktivno vzpostavljen dramski svet, ki je vzpostavljen s *predstavljanjem*; *nanaša se* zgolj *nase* kot na politično umeščen predmet kulturne strukture. S tem problematizira kulturno strukturo, ki ga v predmetnosti omogoča, kar v historičnem obratu nujno pomeni referenco na kapitalistični družbeni red. Dogodek samotransformacije je

legitimna tema in fiksacija v zgodovini teorije o dramski igri. S performativnim obratom se fiksacija materializira, s čimer se umetnik v historičnem performansu utelesi simbolno. Pogoj liminalnosti je tako izpolnjen, kar za soudeležene, gledalce, pomeni preobraženo izkušnjo.

Premik iz fiktivnega telesa, ki temelji na literarni predlogi, v telo nastopajočega v radikalni antitezi komodifikaciji predvideva uničenje predmeta, blaga, telesa, s čimer implicira samomor. Kako skozi izmuzljiv antipredmet generirati vrednost?

»V resnici koncept samotransformacije vabi k temu, da kot radikalno perspektivno točko performansa vidi javni samomor, dejanje, ki ga ne bi skalil noben kompromis z golo 'teatralnostjo' in reprezentacijo in bi pomenilo radikalno realno, zdajšnjo (in neponovljivo) izkušnjo.«

(Lehman, 2003, p. 165)

Utelešanje in delo

'Dogodkovni' zasuk v materialnost uprizoritve predvidevajo že avantgardne umetnosti z začetka 20. stoletja. S tem se vračamo na spremenjeno razumevanje telesa v odnosu do »telesa dramskega teksta«. Meyerholdova biomehanična težnja, s katero se lahko subjekt osvobodi od določenosti dramske literature in lahko s svojim telesom razpolaga kot z izpolnjivim materialom, temeljno predvideva fizično akcijo. Ta v svoji telesni mehanski presežnosti vpliva na gledalca preko njegovih fizičnih čutil, ki sicer več ne zaznavajo racionalnih znakov v operaciji iluzije, vendar se razburjajo in vznemirjajo ob iracionalni pomenskosti mehanike živega telesa.

Fischer-Lichte z analizo uprizoritvenih smernic Grotowskega stopnjuje definicijo utelešanja. Pri Grotowskem se razmerje med igralcem in vlogo namreč obrne:

»Odločilni dejavnik v procesu je igralčeva tehnika psihičnega prediranja. Svojo vlogo se mora naučiti uporabljati kot kirurški skalpel za seciranje samega sebe. To ni problem portretiranja samega sebe v določenih danih okoliščinah ali 'življenja vloge'. Pomembno je uporabiti vlogo kot odskočno desko, kot instrument, s katerim proučujemo, kar je skrito za našo vsakdanjo masko – najbolj intimno srž naše osebnosti; zato, da bi jo žrtvovali, izpostavili.«

(Grotowski, 1973, p. 33)

»Vloga pri Grotowskem ni več niti cilj niti namen igralčevega delovanja, temveč zgolj sredstvo za nekaj drugega: da bi igralec kot nekaj duhovnega prikazal samo telo, da bi ga prikazal kot utelešenje duha. Teorija dveh svetov, na kateri je slonel stari koncept utelešenja, je ad acta. Igralec svojega telesa ne posoja nečemu duhovnemu, ne uteleša danih pomenov, temveč 'duha' v telesu prikaže tako, da mu podeli delovanje.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 133)

Tako se od Meyerholda preko Grotowskega pomikamo v obredne sfere gledališkega izraza. Stanje zamaknjenosti, h kateremu naj bi po Grotowskem igralec težil, je še zmeraj igralčevo javno razpolaganje s svojim telesom, ki ga v intenzivni fizični maniri »žrtvuje« in prehaja v stanje, ki se skoraj približa transu – to stanje je tudi za gledalca stanje, ki lahko privede do samospoznanja. Odvija se torej skupnostni trenutek združitve zavesti in instinkta, v katero »sveti igralec« povabi gledalca (Grotowski, 1973, p. 34). Izrazita fizična dejavnost, ki se v svoji manifestaciji sprevača celo v akt samopoškodbe, zlasti v primeru Grotowskega in njegove izbire terminologije v kombinaciji s katoliškim kontekstom v poljski družbi, spominja na verske običaje plemenskih skupnosti in meniških posvetitev v abrahamskih religijah. Antiiluzionistične težnje v uprizarjanju odpirajo polje igre, ki si ga kasneje prisvoji in razširja historični performans na vprašljivo polje resnice, verističnosti, dejanskosti v odnosu do izjavljajoče se korporealnosti vsakdanjega življenja. Kadar se ta korporealnost razlaga s konceptom upredmetovanja in pripadajočo vrednostjo, je vprašljivo polje igre, ki ga odpira ekscenost in tranzičnost performativnega dogodka, zlahka apropiirano ali odpravljeno kot mistifikacija, duhovni pluralizem in religiozni kult.

Fischer-Lichte opozori, da je preoblikovanje diskurza o telesu vodilo do stopnjevanja in privedlo do brutalnih uprizoritvenih postopkov samopoškodb v performansih številnih avtorjev od 60. let prejšnjega stoletja dalje. Pri tem poudarja razliko med kontekstualnostjo performativnega samožrtvovanja in posvečeno, iz verskih namenov povzročeno samopoškodbo. Pri zadnji gre za religiozno-mitološki kontekst, pri performativnem »izničevanju telesa« pa tovrsten kontekst dozdevno umanjka, vsaj v času samega dogodka. Ko Gina Pane v performansu *Kri, vroče mleko* (1972) grgra mleko, dokler ne izpljune krvi, ali ko pred televizijskim ekranom pojé četrto kilograma gnilega mesa in ko se Tomislav Gotovac gol sprehaja po Ilici, medtem ko se dere »Zagrebe, volim te!«, mitski okvir moralne zgodbe domnevno umanjka. Pozornost je premaknjena k dejanju, k dogodku, ki je neizbežno vezan na prelomitev voajerske vloge gledalca. Gotovca aretirajo po sedmih minutah, v studiu Gine

Pane gledalci doživljajo močne motorične, fiziološke in afektivne reakcije, performans prekinjajo. Vse to je mnogokrat cilj performativnega delovanja s svojim akutnim posredovanjem samopoškodbe, ki v skrajni točki implicira smrt, česar gledalci kot soudeleženi niso sposobni oziroma pripravljeni prenesti.

Kontekst je tako mnogokrat možno vzpostaviti šele *ex, post*. Prav s preoblikovanim razumevanjem igralskega utelešanja, z igralcem, ki se materializira in nikakor ne postane materialen, je implicirano prenovljeno razumevanje predmetnosti oz. materialnosti.

»Človeško telo ni material kot druge materialije, ki jih lahko poljubno obdelamo in oblikujemo, temveč živ organizem, ki nenehno nastaja, ki je v procesu nenehne transformacije. Telesna bit-v-svetu, ki ni, da 'je', temveč 'postaja', silovito nasprotuje vsaki predstavi o delu. To lahko namreč postane šele takrat, ko umira kot truplo. Kot živo telo se telesna bit-v-svetu trmasto zoperstavlja vsakemu poskusu, da bi ga razglasili, kaj šele naredili za delo. Igralec svojega telesa ne transformira v delo, temveč izvaja procese utelešenja. V teh procesih postane telo nekaj drugega. Transformira se, ustvari se na novo in se zgodi.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 150)

Pričujočnost

Ko se igralec zave svoje neizbežne predmetnosti in se z njeno ekskluzivnostjo ne strinja, postane *utelešanje preobražen pojem* v odnosu do klasicistične dualnosti telesa in duha, ki v »gledališkem« mediju vidi mimetično zavezo. *Pretvarjati se* postane dobeseden dogodek, ki ne glede na časovni *ex/post* kontekst ustvarja *pomen*. Dihotomija med *imeti telo* in *biti telo* je po stopnjevanju opredelitvi Erike Fischer-Lichte presežena ravno s prezenco (Fischer-Lichte, 2008, p. 152).

Erika Fischer-Lichte Lehmannovo trditev – *prisotnost je proces zavesti, ki je 'nečasen', namreč hkrati naseljen znotraj in zunaj minevanja časa* (Fischer-Lichte, 2008, p. 162) – preoblikuje v: *prezenca moramo pojmovati kot proces zavesti, ki se izraža telesno in ga lahko občuti tudi gledalec; zato zagovarjam tezo, da je prezenca fenomen, ki ga ni mogoče dojeti s kategorijami dihotomije telesa in duha* (ibid.).

Avtorica se poslužuje Artaudevega vokabularja, ko utemeljuje *pričujočnost* gledališča kot splošni pogoj za njegovo učinkovanje, saj iracionalna *strast* v uprizarjanju *pričujočih* igralčevih teles omogoča *okužbo* občinstva z uprizorjenim (Fischer-Lichte, 2008, p. 154). Artaud kot ena najbolj neprisebnih, lucidnih, poetičnih in vplivnih osebnosti v »gledališki«

umetnosti je z rigorozno disciplino in fizično determiniranostjo odprl diskurzivno pot *izničenju iluzije*, ko je postavil zahtevo po *odrešitvi gledališča od njegove zaslužjenosti besedilu*, po odkrivanju *edinstvenega jezika*, po *svojevrstnem gledališkem izrazu*, po *premišljanju možnosti medija, telesa v prostoru* in izraza *nekje med mislijo in gibom*, po *aktivnem gledalcu*, njegovih *živcih in srcu*, njegovi *instinktivni vpletenosti* v uprizoritev in igralca spodbudil k *polaščanju primarnosti svojega materialnega igralskega aparata* in k *zavračanju kakršne koli forme* (Artaud, *Gledališče in njegov dvojnik*, 1994). Artaudeve oznake zvenijo neverjetno sodobno v odnosu do historičnega performansa, ki ga v svojem diskurzu predvidevajo in določajo ravno s performativno *pričujočnostjo* kot ekskluzivno »gledališko« lastnostjo.

Prezenca

Pričujočnost kot ekskluzivna »gledališka« lastnost omogoča, kot smo ugotovili s pregledom zgodovinskega razvoja postdramskega »gledališča«, lastno medialno dogodkovnost, ki od hkratnosti prostora in časa ne more biti ločena. To začuda lahko povežemo z aristotelovsko opredelitvijo literarne drame, v kateri je zapovedano ujemanje časa in dogajanja. V teoriji performativnega obrata to pomeni konflikt z aristotelovskim določanjem *mimesisa* »gledališkemu« mediju.

Danost pričujočega telesa, dejstvo *imeti telo* oz. sam *fenomen telesa* je po razvrstitvi Erike Fischer-Lichte dejstvo *šibkega koncepta prezence* (Fischer-Lichte, 2008, p. 155), ki lahko zaradi specifičnih telesnih odlik deluje kot erotično privlačno.

Kot vemo, klasični literarni tokovi opredeljujejo igralsko delo kot proizvodnjo semiotičnega telesa. Fischer-Lichte razgrne detajlno analizo gledaliških kritik, ki obravnavajo vloge igralca Gustafa Gründgensa, ki med letoma 1922 in 1962 deluje kot dramski igralec, kot samooslobovalni naslednik novoveškega, literarno-dramskega principa prikazovanja. Kar avtorica navaja kot ključno (in s čimer lahko podpremo tezo o nemogočem predmetu dokončne iluzije v uprizoritvi), je očitno in redno prelamljanje s semiotično logiko igralskega ustvarjanja, ki ga Gründgens izvršuje z nezavednim, nehotenim usmerjanjem gledalčeve pozornosti na specifične svojega fizičnega uprizorjanja. Avtorica Gründgensu ob tem retrogradno pripisuje nezavedne performativne poteze in njegovo delovanje označuje za zgodovinski predtakt performativnega obrata. Ko igralec v skladu s semiotično logiko

reprezentacije proizvede *fenomen svojega telesa*, ki je specifična utelesitev, s tem v prostoru vzpostavlja moč, ki se kaže v gledalčevi pozornosti, pri tem pa ne deluje kot zgolj izključno semiotični lik. Fischer-Lichte ta fenomen imenuje *krepki koncept prezenca*.

V praksi performativnega obrata avtorica poudarja historično uveljavitev *radikalnega koncepta prezenca*, ki naj bi igralsko fenomenološko utelešanje opredeljeval kot energetska telo.

»Ne zadošča, da procese utelešenja, ki jih igralec izvede z namenom, da bi ustvaril prezenco, označimo za proizvajanje telesnosti, ki obvladuje prostor in ki vsiljuje pozornost. V njih gre predvsem za to, da igralec proizvede energijo, to pomeni, da proizvede svoje lastno energetska telo. Igralec uporablja določene tehnike in prakse utelešenja, s katerimi proizvede energijo; ta kroži med njim in med gledalci in nanje neposredno učinkuje.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 16)

Diskurz, ki poleg *»občutnega kroženja energije po prostoru«* vključuje podobno ohlapne formulacije, kot so *»magija«* prezenca ali *»okužba«* gledalca, s čimer avtorica aludira na Artauda, odpira problematično polje, ki v ludičnem elementu igre poleg emancipatornega potenciala ugotavlja tudi njegov racionalno težko dosegljivi material, s katerim meji na mistiko. V utemeljevanju svoje kategorizacije prezenca se avtorica v radikalnem konceptu navezuje zlasti na Eugenia Barbo in Grotowskega. Grotowski v procesu evocira igralski dogodek *embodied mind*, tehnično-tranzične, psihofizične vzpostavitve *»dejanske notranje vsebine«* igralca v dejanju in gledalca v pričujočnosti dejanja, s čimer je omogočeno robno in mejno in s čimer se oba *prikazujeta kot bitji, čigar teles ni mogoče ločiti od duha/zavesti, saj je eno z drugim vedno že dano* (Fischer-Lichte, 2008, p. 162). Radikalne rabe telesa – pogosto močna ritmiziranost v gibu ali govoru, s premaknjenim težiščem, vztrajanje v ekstremnem neudobju in celo v deloma posvečeni samopoškodbi – v historičnem performansu težko razlagamo zgolj skozi eno od obeh polarnosti, zgolj s telesom ali zgolj z duhom, kar pomeni preseganje samega koncepta tovrstne dihotomije. Avtorica trdi, da se *»igralec«* ob radikalni rabi telesa kaže kot *embodied mind*, s čimer proizvede določeno *energijo*, ki je zaznavna kot *prezenca* in hkrati učinkuje na gledalčevo čutnost kot čustvenost.

Ne glede na mistične oznake, ki se jih Erika-Fischer Lichte poslužuje v utemeljevanju radikalnega koncepta prezenca, lahko z njim dokaže ekskluzivno naravo uprizoritvenega

dejanja, ki je v vlogi polemične akcije v odnosu do družbene komodifikacije. Oba koncepta prezenca, tako šibki kot krepki, veljata tudi za predmete: fenomen predmeta obstaja kot dejstvo, zato mu lahko pripišemo šibko prezenco, kot tak pa lahko prevzema določeno pozicijo moči v prostoru in nase fiksira fokus, kar Fischer-Lichte označuje s krepkim konceptom prezenca. Radikalni koncept prezenca pa lahko apliciramo izključno na človeško pričujočnost, saj se predmet nikoli ne more procesualno izkazati za *embodied mind*. Objekt ni rezultat procesa utelešanja, temveč procesa produkcije in dela. Človek kot »embodied mind« se, kadar se utelesi kot energetska telo, dogodkovno izkaže za simbol, kar ga v njegovi radikalni prezenci impresivno loči od prezenca objekta.

Čeprav se Fischer-Lichte do povezave med *prezenco* in *ekstazo* ne opredeli dokončno, temveč pušča to polje diskusije odprto (Fischer-Lichte, 2008, p. 164), se ta povezava v teoriji historičnega performansa v odnosu do utemeljevanja ludusa kot emancipatornega potenciala zdi ključna. Avtorica svoj radikalni koncept prezenca skoraj v celoti povzema po *embodied mind* Jerzyja Grotowskega. Ta v svojih teoretskih utemeljitvah večkrat poudarja *trans*, ki ga razume kot uprizoritveno orodje in hkrati cilj, ki zanj predstavlja ključno razliko v smotru uprizoritvenega dogodka. *Embodied mind* kot posledico *transa*, ki sproža radikalni koncept prezenca, lahko povežemo z igro kot ekstatičnim delovanjem oz. ekstazo. S tem ponovno poudarjamo ludus, ki je elementarnost igre. Teoretski diskurz o prezenci kot o ključni točki performativnega obrata in kot o dramskem principu, ki je osvobojen svojih dramskih določil, je posledica emancipacije ludusa. Ludus se uveljavlja zgolj skozi človeško pričujočnost, ki človeka osvobaja objektivne določenosti.

Koprezenca

Lehmann performans kot umetniško obliko opredeli z razkolom med *prezenco* in *predstavljanjem*. Pri tem je bistvena za njuno razhajanje *transformacija*; ki jo avtor od teženj v gestičnem uprizarjanju po transformaciji prikazovane realnosti pomika v *samotransformacijo*. Kot taka pomeni uprizoritveno dejanje samonanašalnosti, korporealni premislek svoje telesnosti, ki je ritualiziran in javen ter se ločuje od razvedrila.

Uprizoritveni dogodek ni reproduktivni potencial, temveč igralska proizvodnja prezenca, ki se izmika objektivnosti in v svojem signalu pomeni šok, tudi strah, primarno antipsihološko občutenje realnosti, ki gledalca nepričakovano vplete v koprodukcijo ali *koprezenco* ter s tem ustvarja *resnične, dejanske* pomene (Lehmann, 2003, p. 170). Kadar se to *zgodí*, kot Lehmann

povzema po Bohrerhju (Lehmann, 2003, p. 172), pride do absolutnega sedanjika, v čemer je moč postdramskega gledališča. Absolutnost sedanjika je proces oz. dogodek, izmika se substancialnosti in objektivnosti, nikakor ni *predmet* mislečega spoznanja – kot konceptualna forma lahko obstaja zgolj *ex/post*, torej v časovno ločenem racionalnem spoprijemanju s preteklo dogodkovno »gledališko« strukturo, ki smo jo zaradi soudeležnosti oz. *koprezenca*, sposobni sprejeti za svojo strukturo, asociacijo ali dogodek.

Emergenca pomena

Obrat historičnega performansa ne pomeni zgolj profiliranje razlike od teorije reprezentacije skozi koncept prezence, temveč namiguje predvsem na preseženost dihotomične diskurzivnosti v uprizarjanju. Erika Fischer-Lichte trdi, da se v dogodkovnem procesu uprizoritve po performativnem obratu fenomen izjavljajo kot nepomembni, obenem pa se materializirani fenomeni obnašajo kot označevalci in s tem razširjajo svoj semiotični kontekst (Fischer-Lichte, 2008, p. 229).

Ko si Marina Abramovič v trebuh z žiletko zareže peterokrako zvezdo, fenomen v prvi vrsti prevzema fokus z nasilnostjo dejanja in z organskim, fiziološkim učinkom, kar ravno zaradi radikalne samonanašalnosti in nasilne dogodkovnosti še dodatno, četudi *ex/post*, podkrepi simbolno referenco na rdečo peterokrako zvezdo in pripadajoč politični kontekst.

Z akterjevo prezenco, skozi njegovo ekstazo, se dogaja *emergenca*, s čimer avtorica označuje *pojavnost pomena* (Fischer-Lichte, 2008, p. 234). Zaznavanje in proizvajanje pomenov sta v tem izenačena tako v domeni aktivnega kot v domeni pasivnega subjekta. Komunikacija se torej *zgodí* z zavestno prezenco aktivnega subjekta, ki gestičnosti semiotičnega lika pravzaprav ne izključuje, vendar se z njim ne obremenjuje; osredotoča se na dejanski pomen svoje materialnosti in s tem na svojo lastno fenomenalno bit. V tem je samonanašalnost, ki sproža fiziološki proces tudi pri pasivnem subjektu oz. gledalcu, ki pričujočemu dogodku dodeljuje pomen. Na tak način je fiziološkost prezence povezana z duhovnostjo pomena. Če *zavestno zaznavanje vedno proizvede pomen* (Fischer-Lichte, 2008, p. 232), kar v akciji združuje aktivni subjekt s pasivnim, to pomeni njuno komunikacijo oz. njun družbeni odnos. Pomen ni izenačen z interpretacijo in procesom razlage, ni jezikovni pomen, ki je v domeni reflektiranja, nadaljnjega posredovanja in konteksta *ex/post*. Ko se v recepciji zgodí premik od osredotočenosti na zaznavanje materialnosti fenomena, se inherentno dogaja *emergenca*, ki

jo prednaša kontekstualnost receptorja oz. gledalca in je tvorjena iz polja asociacij ter spominov. Jezikovna jasnost v nameri aktivnega subjekta je v performativni komunikaciji nepomembna, saj je pomen neizbežen, kadar je neizbežna radikalna prezenca.

Odnos med nastopajočim in gledalcem je po tej logiki, ki jo utemeljuje historična avantgarda, odnos, v katerem prihaja do tvorbe pomenov, kar se razlikuje od odnosa, ki tvori vrednost, na katerem temelji koncept dela. Po tej logiki je pomen neizbežno srečanje tvorcev odnosa in ga po filozofski koncepciji v teoriji jezika Walterja Benjamina avtorica enači s simbolom (Fischer-Lichte, 2008, p. 237). Benjamin je simbolu zoperstavil alegorijo, s čimer lahko dodatno podčrtamo anti Jezikovni in simbolni pomen performativnega dogodka, ker gre v alegoriji za *prazgodovino pomnjenja* (ibid.) in je v njej poudarjena arbitrarnost subjektivitete. Razlaga recepcije in *ex/post* interpretacija pomena sta pravzaprav radikalni oddaljitev od neminljivosti pomena kot dogodkovnega simbola.

Artefakt je v teoriji performativnega obrata zamenjan s procesom, ločenost producenta od prejemnika pa je relativizirana, kar uprizoritev potencialno ločuje od določenosti dela in tradicionalne psevdonavtonomne umetnosti.

»Eden od impulzov za nastanek akcije in performansa je izšel neposredno iz odločne volje posameznih umetnikov, da ne bodo več ustvarjali del, kar pomeni tržne artefakte ali blago, temveč mimobežne dogodke, ki jih ne bo mogel nihče kupiti, zakleniti v sef ali obesiti v svoji dnevni sobi. Mimobežnost dogodka, njegova enkratnost in neponovljivost so bile povzdignjene v program.«

(Fischer-Lichte, 2008, p. 265)

Performativ

Pojem *performativno* Erika Fischer-Lichte uporabi iz zgodnejšega dela J. L. Austina in njegove teorije o »performativnih izjavah«. Tovrstne izjave v določenih pogojih predvidevajo dejanje in ga tudi izvedejo. Opredeležene so kot govorjenje, ki sprosti moč, spreminja svet in povzroči transformacije. Primer performativne izjave je izjava uradnika, duhovnika ali pooblaščenega: »Razglašam vaju za moža in ženo!« (Fischer-Lichte, 2008, p. 32).

Judith Butler uporabi pojem *performativ* v filozofiji kulture skozi teorijo spola in spolnih identitet ter skozi feminizem. Butler identitete spola ne razume kot nekaj vnaprej danega, ontološko določenega, temveč kot nekaj, kar se vzpostavlja skozi stilizirano ponavljanje

aktov, ti akti pa so *performativni*, torej *dramatični* in *samonanašalni* (Fischer-Lichte, 2008, p. 38). Butler performativno razume kot nekaj, kar vzpostavlja stvarnost in kar je samonanašalno, kot medij pa opredeljuje telo. Pri performativnem izvajanju identitete gre posledično za proces utelešenja, ki ga Butler povzema po Merleau-Pontyju in ga utemeljuje kot način proizvodnje, dramatiziranja in reproduciranja določene zgodovinske situacije. Kot *dramatičnost* v performativnosti Butler razume razliko med dejansko materialnostjo telesa, med njegovim potencialom in aktivnim proizvodnjem telesa, kot materializirajoče se možnosti (ibid.). Starodramski temelj dramatike kot literature je v performativni teoriji presežen s potenco spremembe, pretvorbe, kot *dramatična* potencia telesa.

Igra ni več zgolj vzpostavljanje lastne družbene *personae* (po Turnerju), kot zagotavljanje optimalnih pogojev dela, v produkciji dobrin, temveč postaja vprašanje celostne vzpostavitve identitete v družbeni realnosti. Z možnostjo preoblikovanja igre iz njenega konjunktiva v njen performativ označujemo njeno emancipatorno namero.

Performativ je po Austinu jezikoslovna oznaka govornega akta, ki lahko vzpostavlja stvarnost in je s tem samonanašalen. V jezikoslovni pomenskosti to izloča performativna dejanja iz avtonomne sfere umetnosti, ki je zadržana do dejanske, z delom vzpostavljene stvarnosti. Uprizoritev je s preseženo klasicistično dihotomijo presegla svojo dezorientirano estetsko težnjo in se v potenci scela zasedla v medprostoru politične družbenosti. Ne glede na teatrološke opredelitve novih uprizoritvenih tokov uprizoritev iz polja umetnosti pravzaprav ni bila nikoli scela izvzeta, ampak je, ravno nasprotno, delovala kot govorniški oder in generator družbene drame.

»Victor Turner je opozarjal na pomembno razliko med 'socialno dramo', ki se dogaja v družbeni resničnosti, in tem, kar je sprva poimenoval 'estetska drama'; razložiti je hotel, da slednja 'zrcali' skrite strukture prve. Vendar pa je nasprotno poudaril, da sama estetska formulacija družbenih konfliktov omogoča modele njene zaznave in je deloma odgovorna za vrsto in način ritualizacije realnega družbenega življenja ter da estetsko oblikovana drama vzpostavlja slikovne svetove, oblike procesov in ideološke vzorce, ki urejajo družbenost, njegovo organizacijo in zaznavo.«

(Lehmann, 2003, p. 48)

Lehmann estetske dramske oblike po Turnerju povezuje z družbenimi oblikami drame. Kot smo opisali v drugem poglavju, Turner estetsko dramo razume kot potencial, ki bi indikativno

igro razkrinkal kot nezadostno in podrejeno logiki kapitalističnega družbenega reda. Sodobne evropske in severnoameriške dramske institucije označuje za liminoidne, torej zgolj navidezno liminalne, obskurne in vztrajno podrejene produktivnosti dela. Lehmann poudarja Turnerjevo tezo o vzajemnem odnosu med gledališkim medijem in družbenim kontekstom, ki gledališki medij strukturira. »Estetska drama« v tem primeru ne pomeni zgolj mimetične reprodukcije družbenih odnosov v dejanski 'družbeni drami', temveč pomeni dejansko reprodukcijo teh odnosov skozi estetizacijo in 'mimesis'. To, kar zgodovinsko izpolnjuje diskurz potenciala »estetske drame« kot vzajemnega pretresa v družbeni drami, v celoti pripada performativnemu obratu in historičnemu performansu.

Ludus, ki se skozi ekstazirano pričujoče delovanje vzpostavlja kot *performativna* igra v historičnem performansu, dvomi v (politično) stvarnost, ki ga določa kot *konjuktivno* igro. Posameznik, ki je v performativnem dejanju radikalno samonanašalen, lahko deformira lasten predmet igre, svoje telo, s čimer je iz *optativnega* polja igre potencialno izvzet. V svoji bizarni ekstatičnosti se posameznik vzpostavlja *liminalno*, torej kot realna rekombinacija domnevno stvarnih, samoumevnih določil, ki v normativnem kapitalističnem redu nikoli ne ignorirajo *dela* kot vrednostne oznake (dejanje posameznika je vsakič določeno izključno ali kot delo ali pa kot ne-delo). Posameznikov *performativni potencial* pomeni posameznikov *dogodkovni potencial*, torej njegovo liminalno, ludično dejanje, ki se v stvarnosti vzpostavlja kot simbol in ne kot kapital. V posameznikovi *uprizoritvi* njegova *samotransformacija* torej ne pomeni *mimetične* namere, pač pa je njegova lastna in stvarna vzpostavitev tista, ki obeta njegovo lastno in stvarno *ludično rekombinacijo*. Posameznikov *ludus* je tako potencial njegove *emancipacije*.

Preskok v uprizoritveno

Ključne ugotovitve prejšnjih poglavij so *utemeljitev abstraktne igre kot odvisne od abstraktnega dela, opredelitev ludusa kot ključnega formativnega elementa igre, dihotomična narava fenomena z navezavo na njegovo reproduktivno potenco, ki je njegova osnovna funkcija ter vzajemna pogojenost formiranja kapitalističnega družbenega reda in družbene kategorije umetnosti z institucionalizirano konjuktivno igro, ki je njen način uveljavitve in izjave*. S temi ugotovitvami smo se lahko na polje uprizoritvenih umetnosti osredotočili z vidika empiričnosti potencialov ludične izraznosti in se navezali na emancipacijo kot na možno družbeno funkcionalnost ludusa.

Sprva smo razgrnili dve zgodovinsko različni uprizoritveni paradigmi, performans in dramsko igro, ter ju utemeljili kot enakovredni manifestaciji abstraktne igre. Obe domnevno različni paradigmi v osnovi pripadata ludični, dogodkovni izraznosti. Z estetskimi in zgodovinskimi razlikami med njima se razodeva njuna potencialna funkcijska razlika.

Kot ključno izpostavljam razliko med *estetiko* performativnega in *historičnim* performansom, ki je osrednja oznaka v zadnjem poglavju. Pojem *historični performativni obrat* povzemamo po Eriki Fischer-Lichte, katere delo nam v dialektiki s Hansom-Thiesom Lehmannom služi kot temeljna referenca.

Ludični potenciali igre

Sprva smo poskušali s primerjavo rabe v različnih virih ugotoviti, kaj vse zaobjema pomensko polje *ludusa*, in *ludus* povezati z *emancipacijo*.

Poglavje smo začeli s ključno teorijo v antropološkem delu Victorja Turnerja, ki jo ta utemeljuje na podlagi svoje analize, s katero smo si pomagali v prejšnjem poglavju. Turner igro dihotomično razlaga kot možni liminalni ali liminoidni potencial. Pojem *liminalno* avtor utemelji z analizo plemenskih in predindustrijskih skupnosti, ki se v obredno pogojeni kulturi udeležujejo v kontinuumu dela in igre. Takšne skupnosti označi kot liminalne zaradi

ne definirane prehodnosti med delom in igro oz. zaradi ludusa, ki v obrednem udejstvovanju ni ločeno obvezujoč. Ključni element liminalnega obreda je simbol, ki v Turnerjevi sociologiji pomeni dogodek. Liminalni obred predvideva invencijo kulturnih struktur in prestrukturiranje normativnih kulturnih struktur, zato v tovrstnem obredu ludus omogoča antistrukturnost in kot 'svobodno' delovanje predstavlja bit liminalnosti v obredu. S postindustrijsko družbeno delitvijo dela se normativna kultura na podlagi kapitala strukturira liminoidno in zgolj navidez liminalno. Turner kot primer liminoidnega uveljavljenega fenomena navaja sodobno industrijo dramskega gledališča in izpostavlja Broadway, ki se v svoji estetizaciji izjavlja kot kulturni simbol, v resnici pa je le podoba oz. »izjava o simbolu«. Praktični potencial v teoriji liminalnega Turner prepozna v igralskih teorijah Stanislavskega, Meyerholda, Artauda in Grotowskega, saj *zaneseno* in *tranzično* delovanje z *osredotočanjem na izgubo lastnega ega* v *prednašanju informacije* povezuje z *ludusom*, ki ga razume kot srčiko antistrukture v dokazu liminalnosti medija.

Zaradi Turnerjeve povezave zanosa z ludusom nadaljujemo z esejem Eugena Finka, ki je ob slovenskem prevodu dela *Homo Ludens* izšel kot neposreden odgovor Huizingi in Cailloisu. Poleg prenosa struktur v igri, kar deluje kot diskurzivna analogija teoriji liminalnega, je pri Finku bistvena definicija igre kot ekstaze. Fink enači človekovo igro z njegovo ekstaza, ki se odvija v simbolne oblike, s čimer igra postaja potencialni dogodek, v katerem se strukture prenesejo na »*celoto tu bivajočega*«, oz. ludično preoblikovanje elementov v normativni strukturi. Kadar kapital kot kulturni pojem primerjamo z normativno strukturo, pridobi ludus (kot antistruktura oz. kot potencial za simbolne rekombinacije elementov v normativni strukturi) emancipatorni potencial – če v igri, ki je krovno ludično udejstvovanje, že poznamo reprodukcijo kot njen potencial v odnosu do normativne strukture.

Tako kot delo tudi igra v svojem bistvu pomeni človeško dejavnost oz. dejanje človekove eksistence. S sociološko navezavo na pojem *kapital*, ki smo jo izpeljali s pojmom *emancipacija* in *reprodukcija*, smo dalje razmišljali o emancipatorni funkciji kot o potencialu igre. Sprejeli smo trditev, da je vprašanje emancipacije v grobem filozofsko vprašanje svobode, in se navezali na filozofsko delo Hanne Arendt in njeno referenco na Kantovo tezo o svobodi, ki je opredeljena kot subjektivna uveljavitev v objektivnost narave. S to razširitvijo poudarjamo sprejete ugotovitve o liminalni možnosti ekstatičnega delovanja, ki, definirano kot človekov ludus, predstavlja njemu lastno obliko emancipatorne potence oz. moči. Pri tem gre torej za realno možnost osvoboditve od lastne določenosti, ki je v družbenem smislu

neobhodno pogojena s kapitalom. Arendt človekovo *tu-bit* po Jaspersu razume kot *možnost* eksistence (in ne kot vnaprej dano obliko človekove biti) oz. kot *možno* obliko človekove svobode. Doseganje eksistence zahteva dejanje, izpolnitev dejanja pa naj bi pomenila svobodo. Arendt človekovo *tu bit* (v svetu) pogojuje z njegovo *možno eksistenco* in s samorefleksivno sposobnostjo (znotrajsvetne oposameznitve) oz. z njegovim *sebstvom*, ki se v eksistenco pretvori zgolj z uveljavljanjem subjektivnih struktur (tega sebstva) v strukturi celote *tu bivajočega* (po Finku je s tem *dejanje svobode kot prenos struktur* v teoriji povezano z ekstazo). Dodali smo opazko o domnevni pogojenosti in vzročnosti narave (po Kantu), v katero se z lastnim delovanjem strukturira (ali ekstazira) človek preko koncepta kapitala. Človekova *tubit* je zasnovana antonimično oz. dihotomično (*sebstvo + kapital*). Dosežena eksistenca po Arendt pomeni preseganje samorefleksivne sposobnosti *sebstva*. Ekstatično dejanje ludičnega zanosa, ki predstavlja prenos preoblikovanih struktur, Arendt označuje kot *svobodno dejanje*. V tem vidimo možnost emancipatornega delovanja ludusa, ki se razlikuje od antonimičnega eksistencialnega delovanja reprodukcije, abstraktnega dela, ki se v svoji logiki povezuje s klasicističnim mimesisom. Dejanje svobode pomeni osvobajanje od reprodukcije samega sebe. V osnovi smo povezali svobodo, emancipacijo in ludus, kar predstavlja temeljno ozadje za razumevanje ideoloških zahtev in političnih poskusov, kako historični performans uveljaviti kot umetniški žanr.

V zaključku poglavja smo naslovili problem emancipacije v kontekstu sociologije in teatrologije. Če smo igro v njeni pojavnosti določili kot dvojno podrejeno, bi se morala tudi potencialna emancipacija odviti dvojno. Zato smo emancipatorni vzgib performativnega obrata primarno določili kot politični oz. socio-ekonomski vzgib in sekundarno kot kategorični, estetski oz. teatrološki vzgib. S tem smo odprli vprašanje totalnosti in utopičnosti emancipacije kot realnega diskurza. Z ozirom na normativno strukturo kapitala se njena rekombinacija oz. prestrukturiranje javlja kot utopija, kar ne zmanjša emancipatorne namere v nobenem od vzgibov performativnega obrata.

Historični performans

V zadnjem, ključnem segmentu naloge smo se po razširjeni kontekstualizaciji socio-političnega pojma *igra* lahko osredotočili na tri ključne variabilne kontingence oz. tri ključne poskuse rekombinacije kulturnih struktur, ki jih v teoriji implicira historični performativni obrat. Ludične rekombinacije, ki diskurzivno pripadajo abstraktni igri in v katerih je impliciran emancipatorni potencial, se v zgodovini pojavljajo kot vprašanja o *predmetu* oz.

telesu, dogodku oz. uprizoritvi ter prezenci oz. praesensu. Vsako od preoblikovanj v enaki meri odpira premislek o opredelitvi abstraktnega pojma, ki se navezuje na premislek o strukturiranosti obstoječega družbenega reda.

Telo je v historičnem performansu izpostavljeno kot nosilec dejanja in kot edini možni substancial človekove eksistence, kar performativni obrat ugotavlja s poudarjanjem materialne vrednosti telesa. Pri tem se vprašanje predmetnosti povezuje z vprašanjem prezence. Če je normativna struktura kapital, kar v umetnosti predvideva produkcijo umetniškega dela in produkt v obliki artefakta oz. blaga, se telo v performativnem dogodku hkrati izkaže za radikalno blago (ki je lahko kot blago uničeno) in za nemogoče blago, saj je kot material nestalno in radikalno spremenljivo. V tej shizofreni situaciji se vzpostavi liminalno polje, v katerem se s telesom (kot objektom, ki je sposoben samonanašalnosti, s katero spodkopava svojo objektivnost) oblikuje antistruktura, ki spodkopava logiko normativne strukture, ki je logika komodifikacije in fetišizma. Telo se vzpostavi kot različno kapitalu, saj ne producira vrednosti, temveč generira simbolno vprašanje o sami vrednosti.

Uprizoritev z navezavo na strukturne rekombinacije v historičnem performansu razumemo kot *genuino konstitucijsko storitev*, kar pomeni antistrukturiranje pojmovanja dela kot (odtujene) normativne strukture v kapitalistični družbeni ureditvi. Z delom Fischer-Lichte smo sledili razvoju performativnega diskurza o 'dogodkovnosti', s katerim se fokus iz tekstualne pogojenosti mita premakne v njegovo materializacijo oz. v obredno dejanje. S tem se vizualno odvijanje »predstave« preobrazi v dogodek »uprizoritve«, čeprav je princip performativnega predočanja oz. igre enak v obeh paradigmah. Premik v diskurzu je omogočen prav s preišljevanjem o lastnem principu preko aplikacije njegovih zaznanih potencialov. Bistvena preformulacija v razumevanju uprizoritve kot dogodkovnosti, ki se razlikuje od predstave kot fiktivnega dogodka ali iluzije, je njena vprašljiva substancialnost; dogodek »živega« telesa prevprašuje normativno strukturo kapitala. Dogodek, četudi kot storitev, v historičnem performansu ne more biti opredeljen kot blago. S Hansom-Thiesom Lehmannom smo potrdili tezo, da je dejanje igralskega telesa v preseganju svoje materialnosti, ob čemer se *zgodí* vzpostavitev (igralske) *prezence*. Kot primer smo navedli tudi preobrat v klasicističnem pojmovanju *katarze*, v katerem se ključna razlika ponovno zgodi v odnosu do normativne strukture kapitala. Tradicionalna dramska predstava, katere cilj je vzpostavitev katarzične situacije, se, kot beremo že pri Brechtu, vzpostavi kot sprostitvev oz. prostočasna dejavnost, ki je v funkciji reprodukcije delovne sile. Pri tem so semiotične telesnosti v prostoru

dramaturško razporejene in učinkujejo kot iluzije, ki gledalcu posredujejo gledališko vizualnost, v kateri je njen emocionalni kapital. »Katarzičnost« v tradicionalni dramski predstavi ni enaka tej v historičnem performansu: pri historičnem performansu se nejasno umeščen dogodek samonanašalne in radikalne telesnosti vzpostavi kot liminalnost in kot tak učinkuje kot funkcionalno zmedena, robna in domnevno paradoksalna situacija (ali simbol), ki se v svoji katarzičnosti med drugim poslužuje šoka, transa in prezence. Iracionalni postopek performativne liminalnosti pomeni izmenjavo vlog med aktivno in pasivno udeleženi, fiziološke, neželene reakcije, nepredvidljivo dogajanje, improvizacijo, celo nasilno prekinitve samega dogodka. Pomeni lahko tudi povsem realno nevarnost tako za nastopajočega kot za ostale udeležene. Z vprašanjem lastne substancialnosti, s katerim se dogodek kot historični performans izmika pojmu *delo*, uprizoritev določi temeljno dualnost fizične referenčnosti, ki jo Fischer-Lichte definira z antonimijo med *biti telo* in *imeti telo*. Kar sugerira naslednjo kontingenco, omenjeno že v navezavi na vprašanje predmetnosti in telesa; problematično pojmovanje *prezence* ter uveljavljen pojem *performativnosti*.

Praesens označuje zadnjo ključno kontingenco oziroma ludično preoblikovanje teatrološkega diskurza po historičnem performansu. Problematičnost pojma *prezenca* je obenem izhodišče za dokazovanje povezanosti emancipacije in ludusa. Z analizo miselne emancipacije v pojmovanju igralskega predmeta in uprizoritvenega dogodka kot dveh antistrukturnih potencialov ludičnega delovanja smo se kot na ključno osredotočili na delovanje igralskega telesa, ki se kot predmet v radikalni dogodkovnosti domnevno presega. Prezenca kot pojem v celoti pripada diskurzu performativnega obrata, saj je znanstvena obravnava navidez mističnega pojma posledica osredotočenosti performativnega delovanja na sam pojem. Uporaba igralskega telesa se je s performansom izkazala kot scela tranzitorna, torej mimobežna in neulovljiva, zaradi česar se izmika oznakam normativne strukture kapitala. Ob delu Erike Fischer-Lichte smo se usmerili k zgodovinski spremembi v refleksiji igralskega delovanja, ki predvideva performativnost kot emancipatoren potencial. Domnevno digresiven zgodovinski oris je ključen za razumevanje temeljnih razlik med mehanizmi domnevno različnih uprizoritvenih paradigem, ki se s performativnim obratom izkažejo kot razlika med prezenco in reprezentacijo oz. med antonimijo, ki jo Fischer-Lichte opiše z *imeti telo ali biti telo*. Avtorica se v svoji študiji navezuje na zgodovino igralske teorije utelešanja, v kateri izpostavlja predvsem filozofska dihotomija med telesom in duhom. Kot reprezentativen vir tovrstne dualistične filozofije, ki se s performativnim obratom izkaže za nezadostno, navaja Diderotove razmisleke o igri. Ključna pri Diderotu je dialektika s Stanislavskim, ki smo jo

razvili sami. Diderot deluje kot absolutno klasicističen avtor, ki svojo teorijo utemeljuje na novoveških in razsvetljenskih interpretacijah antičnih konceptov. V Diderotovem *Paradoksu* smo igro kot predmet obravnave označili za *mimetično*. Diderot izjavlja skrajno jasno iluzionistično namero v funkcionalnosti igre (usklajevanje igralske gestičnosti z »idejo«, izdelana znakovna telesnost, ob kateri je igralčeva čustvena investicija nezaželena, dosledno upoštevanje in sledenje dramski literaturi), s čimer potrjuje filozofski dualizem, ki se javlja kot diskurzivna osnova za gledališki koncept *reprezentacije*. Stanislavski za razliko od Diderotovega utemeljevanja gledališke iluzije ne verjame, da lahko gledalec pozabi, da sedi v gledališkem avditoriju, kar velja za ključno spoznanje v zgodovini teorije igralske umetnosti. Stanislavski predstavlja ključen diskurzivni premik ravno s prevrednotenjem igralskega postopka, ki za razliko od Diderotovega razumevanja pomeni poskus popolne identifikacije z uprizorjenim. Ob tem se vračamo k Eriki Fischer-Lichte in njeni razliki med *biti* in *imeti telo*: funkcija *reprezentacije* pri Stanislavskem v igralskem delu nima pomena, *duh življenja vloge* pomeni predvsem »*biti telo*«, kar *reprezentacijo* nadomesti z igralsko *prezenco*. Brecht na podlagi tega utemelji svoj novodramski princip potujitve, saj ne verjame, da je identifikacijska moč gledališkega medija totalna, kar je navsezadnje močen argument. Brecht označuje obrat v razmišljanju Stanislavskega: slednji navidez različni stvarnosti odra in avditorija razume kot napako, preko katere se sam zmore obrniti v avditorij. Brecht sistematično Stanislavskega primerja s kultnostjo religije, saj psihotehnika, ki jo Stanislavski disciplinirano vzgaja, da bi z njo odpravil frustracije ob nastopu podzavesti, sumljivo spominja na ritualna stanja staroplemenskih ljudstev. Na to se kasneje navezuje Grotowski, ko izraža sistematično težnjo po uprizoritvenem transu. Grotowski je v svoji igralski sistematični izrazito samonanašalen, saj je postopek doseganja posebnega stanja zavesti, ki bi lahko bil trans, povezan predvsem z individualnim igralskim delom, pri katerem prihaja do odstranjanja različnih zavestnih mehanizmov, ki za uprizoritev niso relevantni in pripadajo mimetični igri pri Diderotu. Samonanašalnost pri Grotowskem predvideva prevrednotenje igralske samotransformacije, ki več ne pomeni karakterne plastičnosti obraza in telesa, temveč samonanašalno vprašanje lastne identitete in socialne umeščenosti. Pri radikalnem telesnem dejanju samonanašalnosti je mimetičnost povsem presežena, kar posledično pomeni, da dogodek samotransformacije lahko pomeni dejansko telesno transformacijo. Z izrazito mehanskim delovanjem in radikalno telesnostjo v gledališču smo se navezali na miselno emancipacijo Meyerholda, ki je s svojim biomehanskim principom igralskega dela (princip predvideva igralsko psihofizično vzpostavljanje, ki poteka *od zunaj navznoter*) opozoril predvsem na element čutnosti v mediju gledališča. *Telesna mehanska presežnost vpliva na*

*gledalca preko njegovih fizičnih čutil, ki se razburjajo in vzbujajo ob iracionalni pomenskosti mehanike živega telesa, kar nam pomaga pri razumevanju tranzične namere Grotowskega. S premikom fokusa uprizoritve na čutno lahko podpremo argument o emancipatornem potencialu ali nameri performativnega obrata, ki se navezuje na ludično delovanja igralca. Dogodkovna, tranzična materialnost (igralskega) telesa spodkopava razumevanje tega, kaj je produkt. Pojem *prezenca* po Fischer-Lichte odpravlja klasično dihotomijo med *duhom* in *telesom* ravno zato, ker prezenca z uporabo dihotomije ni mogoče dojeti. Po tem, ko smo *pričujočnost* sprejeli za temeljno, ekskluzivno lastnost medija, s katerim označujemo gledališče oz. performans, smo *prezenca* (živega telesa v njegovi dogodkovnosti) opredelili s pomočjo dela Erike Fischer-Lichte. Ključna ob *šibkem* in *krepkem* konceptu prezenca je teza o *radikalnem konceptu prezenca*, ki zaradi terminologije, ki se je avtorica poslužuje, upravičuje Brechtov skepticizem in obenem nudi izhodišče za dokaz ludusa kot emancipatornega potenciala. Radikalni koncept prezenca pomeni subjektivno proizvajanje lastnega energetskega telesa, kar je psevdomistična lastnost, ki jo lahko pripišemo le človeku, s čimer ga ločimo od stvari oz. predmetov, ki so sposobni le prvih dveh konceptov prezenca. S to ugotovitvijo odpiramo možnost antistrukturnega delovanja historičnega performansa. *Če je objekt produkt dela, je telo simbolna projekcija*. Primer transa pri Grotowskem, ali primer samopoškodbe kasneje v historičnem performansu sta praktična primera radikalnega koncepta prezenca. Kadar se subjekt proizvede kot energetska telo, govorimo o ekstatičnem dejanju, kar smo že predhodno povezali z *ludusom*. Človeška pričujočnost se je zmožna osvoboditi od lastne objektivne določenosti. Dodaten dokaz antistrukturnega delovanja ludusa, izraženega v historičnem performansu, je *emergenca* (*pomena*), ki se vzpostavlja kot nasprotje tradicionalni produkciji (blaga). Produkcija kot pojem v diskurzu o kapitalistični družbeni ureditvi po industrijski revoluciji predpostavlja družbeno komodifikacijo, s katero se odnosi med ljudmi kažejo kot odnosi med rečmi. Ekstatično dejanje radikalnega koncepta prezenca oz. izražen ludus pogojuje *dogodek emergence*, kar Fischer-Lichte označuje za odnos, v katerem prihaja do tvorbe pomenov; takšen odnos se razlikuje od produkcije, ki naj bi predstavljala odnos, v katerem prihaja do tvorbe vrednosti. Dogodek *emergence* oz. odnos, v katerem se tvori pomen, se nanaša na odnos med nastopajočim in gledalcem, med aktivnim in pasivnim udeležencem, med *jazom* in *drugim*, kar v teatrološkem diskurzu po historičnem performansu pomeni, da sta pojem *katarza* in cilj uprizoritvenega dogodka predrugačena. Pričujočnost v radikalni prezenci pomeni izrazito mehansko reakcijo, ki pa ne izključuje kasnejše pomenske kontekstualizacije, čeprav se kot historični performans v izjavljanju nanjo ne osredotoča. Dokaz emancipatornega*

potenciala igre v njenem elementarnem ludusu preko zgodovinskega pregleda pojmovanja prezenca in pričujočnosti pripeljali do ključne ugotovitve historičnega performansa – do *performativa*. *Performativ* smo kot jezikoslovno figuro primerjali s Turnerjevo teorijo o družbeni drami, v kateri smo *konjektiv* prepoznali kot oznako igre v smislu splošne družbene udeležnosti. Igra v postindustrijski družbi se lahko kaže zgolj kot podrejena, odvisna, *konjektivna*, saj sledi in zgolj ustreza mehanizmom, ki jih vzpostavlja kapital. *Performativ* se s historičnim performansom izjavlja kot način igre, ki je zmožen vzpostaviti stvarnost (preko mehanizmov prezenca in pričujočnosti), saj se posameznik zanika kot kapital, to opredelitev presega ali se ji izmika. Turner se zaveda kategorične pogojenosti družbe z normativnim redom, ki ustreza kapitalu, zato kategorijama klasične drame in gledališča pripisuje liminoidnost, medtem ko naj bi bilo robno, nejasno in iracionalno *performativno* dejanje, ki vselej pomeni samonanašalnost v odnosu do preseganja objektivne določenosti posameznika, ki predvideva dobesedno *samotransformacijo*, liminalno in se vzpostavilo kot ludična kontingenca oz. kot dejanje, ki je zmožno vzpostaviti dejansko korporealnost.

SKLEPNO POGlavJE

S I N T E Z A

Izhodišče naloge je bila Huizingina teza o vzajemni pogojenosti kulture in igre. Avtorjevo paradoksalno dikcijo, s katero igri pripisuje formativno sposobnost in jo enači s kulturo, obenem pa jo opredeljuje kot obskuren kulturni fenomen, za katerega je značilno neobvezujoče in neproduktivno dejanje (to miselna vrzel v celoti ponovi Caillois), smo razložili s Turnerjevo razmejitvijo socioloških diskurzov. Turner s svojo teorijo upošteva miselni obrat, ki se je zgodil po industrijski revoluciji, medtem ko nekateri diskurzi omenjene historičnosti ne upoštevajo – k slednjim spada tudi Huizingino sicer prelomno pisanje. Ravno v miselni vrzeli je ključ do oblikovanja sodobnega pojma igre. Vsem diskurzom, ki so prepleteni v nalogi, je skupna težnja po celostni definiciji igre. Huizinga razume igro kot abstrakten pojem, s katerim bi lahko razložili kulturo kot razmerja moči v družbi. Tovrstno razumevanje igre se ob upoštevanju Huizingine teze, po kateri je igra kot abstrakten fenomen odvisna od – tu si pomagamo s Turnerjevim delom – nadrejenega abstraktnega dela, izkaže za legitimno.

Huizingino izhodiščno tezo smo potrdili in razširili s Cailloisevo tezo o špekulativnem in konkurenčnem gonu, ki v medsebojni dinamiki pogojujeta celostno oblikovanost družbenega reda. Če mehanizme kapitalistične družbene ureditve ugotavljamo preko specifične formiranosti igre, lahko velja tudi obratno: način, kako je oblikovana prostočasna sfera abstraktne igre, lahko določimo kot posledico kapitalistične družbene ureditve. To potrjuje drugo Huizingino tezo o odvisnem formiranju fenomena igre.

Da so družbene oblike igre in dela medsebojno pogojene, trdi tudi Victor Turner v svoji antropološki teoriji. Industrijalizacija produkcije v drugi polovici 19. stoletja je močno vplivala na kulturno oblikovanost mladih držav. Zabava nas lahko podatek, da ustanovitve velikih evropskih nogometnih klubov in narodnih gledališč datirajo v isto obdobje ob prelomu stoletja. Podatek iz prakse potrjuje Turnerjevo tezo o profesionalizaciji v sferi prostega časa, ki dejavnostno scela pripada igri. Delovno mesto je domnevno prostovoljna odločitev posameznika, ki se v odnosu do eksistence izkaže za povsem nearbitrarno, saj zagotavlja mezno delo oziroma zaslužek. Poklic pridobi predznak božjega klica, posvečenost bogu se

kaže in izenačuje s posvetno dejavnostjo, kar je kalvinistična logika, ki ji Turner sledi ob preučevanju mladih trgovskih, protokapitalističnih skupnosti v srednji in severni Evropi. Igra je v kalvinističnih skupnostih sprejemljiva le kot podpora delu, kot razbremenitev in sprostitev od dela, kar je precej drugačna ureditev od kontinuirane komplementarnosti med delom in igro, kakršna je bila uveljavljena v arhaičnih agrarnih skupnostih, v katerih je bilo bogoslužje javno delo in se je od ostalih obredov ločevalo zgolj po duhovni dimenziji. Osnovna poteza prostočasnosti v industrijski skupnosti postane reprodukcija delovne sile. To Turnerjevo ugotovitev smo podprli z ontološkim razmislekom Briana Suttona-Smitha, ki igri ob njeni osnovni dihotomičnosti in antonimičnosti z navezavo na Darwinovo teorijo evolucije pripisuje reproduktivni potencial, ki naj bi bil ena njenih osnovnih sposobnosti. Igra lahko v svoji pojavnosti pomeni celostno imitacijo evolucije oziroma naravne selekcije: pri tem ciljna reprodukcija vrste z navezavo na kapitalizem – če »vrsto« izenačimo z »normativnim redom kapitala« – prevzema specifične oznake, ki se v marksistični teoriji navezujejo predvsem na reprodukcijo delovne sile.

Sutton-Smith prav tako poudarja variabilnost v biološki imitaciji, s katero je pogojen napredek vrste. V odnosu do igre Sutton-Smith imenuje variabilne kontingence, ki v celostni imitaciji evolucijske selekcije pomenijo določene ludične strukture, ki jih posamezna vrsta performira, da bi jih integrirala in obvladala kot lastno strukturo. Tovrstno ludično delovanje je v odnosu do reproduktivne funkcije in igre antonimično, celo antistrukturno, v čemer smo zaznali emancipatorni potencial.

S Turnerjevim historičnim pregledom smo igro v odnosu do družbeno uveljavljene prakse dela označili kot dvojno podrejeno. Igra se v prostočasni sferi oblikuje ali kot reprodukcija delovne sile ali kot delo. Druga podreditev pomeni svojevrstno simptomatičnost; produktivna logika dela z oblikovanjem institucij v prostočasni sferi, ki se nanašajo predvsem na šport in umetnost, vpliva na način udejstvovanja v prostočasni sferi. Igra je lahko v vlogi produkta le kot storitev, ki se usmerja v reprodukcijo delovne sile, kar v gledališki umetnosti pomeni aplikacijo tradicionalnega koncepta katarzične sprostitve. Dramski vzorci, ki se odvijajo na gledališkem odru, imitirajo vzorce posameznikovega umeščanja v družbo, saj že sama kategorija umetnosti deluje kot posledica kapitalistične družbene ureditve. Kadar se v dramski obliki pojavi ludus, je ta znosen le tedaj, kadar je izjavljen in ne uveljavljen – kot uveljavljen bi pomenil antistrukturo, dejansko grožnjo normativni družbeni strukturi. Turner to tezo podkrepi s podatki o prepovedi gledališkega delovanja v zgodnjih protokapitalističnih,

kalvinističnih skupnosti, ki je segala od angleških elit do švicarskih in belgijskih dvorov, vse dokler se dejavnost uprizarjanja ni oblikovala kot normativno znosna, kar se kasneje radikalno izrazi z Broadwayem.

V opisani simptomatičnosti drugotne podreditve igre, torej v profesionalizirani igri, ki pomeni delo, v institucionalizirani sferi prostega časa, se razkriva razlika v načinu igre, kar Turner označuje z jezikoslovnim diskurzom. Konjuktivno oziroma odvisno igro imenuje za indikativno oziroma družbeno povedno, saj je v prostem času izražena optativno oziroma je zaznamovana s potlačeno željo – intimni način igre se torej razlikuje od javno uveljavljenega, kar po Turnerju ustvarja shizofreno družbeno situacijo in zgolj potrjuje tradicionalni gledališki okvir. Ta naj bi indikativno igro razkrinkal v njenem konjuktivu, vendar je tudi sam institucionaliziran konjuktivno, zato se lahko le navidezno izjavlja za prostor kritike: v praksi namreč vzpostavlja raznovrstne načine reprodukcije delovne sile in komodificiranih družbenih odnosov. Z razkorakom med izjavljanjem in realnostjo bi zmogla prelomiti igra historičnega performansa, ki se ne odraža več v odvisnem načinu, temveč pomeni realno vzpostavitev – igra se odraža kot performativ.

Po tezi Johanna Huizinge, ki smo jo podprli z deloma Victorja Turnerja in Briana Sutton-Smitha, ima igra sposobnost družbene formativnosti, ta pa dalje pomeni reproduktivno funkcijo igre, obenem pa abstrakten pojem igre povezuje z abstraktnim pojmom dela. V omenjenem miselnem kontekstu smo se lahko osredotočili na antonimično emancipatorno sposobnost abstraktne igre in njen morebitni empirični dokaz.

Pojem emancipacije smo s Turnerjevo teorijo o liminalnosti in Finkovimi eseji o ekstatičnosti igre lahko utemeljili znotraj teatrološkega diskurza. S pomočjo eksistencialističnih tez o svobodi avtorice Hanne Arendt in z analizo mehaničnosti prenosa antistruktur v liminalnem obredu smo svobodno, emancipatorno dejanje v obliki igre povezali z zanosom, transom oziroma ekstazo v človekovih praksah. V odnosu do tradicionalnega dramskega okvirja gledališke igre smo performativni obrat in historični performans opazovali kot ludično rekombinacijo oziroma variabilno kontingenco abstraktne igre, ki je v svoji pojavnosti pomenila predrugačen način posameznikove uresničitve. Analizirali smo tri temeljno prestrukturirane koncepte performativnega obrata in na podlagi analize utemeljili emancipatorni potencial igre kot legitimen pojem v teatrološkem diskurzu.

Obrat v pojmovanju igralskega predmeta, ki je lahko zgolj telo, je pomenil antistrukturni odgovor na kapitalistični družbeni red. Ob tem je utemeljen koncept uprizoritve kot pristne dogodkovne situacije, ki je ločena od produktivne storitve: uprizoritev vzpostavlja igralsko telo v njegovem »biti« (in ne »imeti«) in se oddaljuje od fiktivne tekstualne predpisanosti, ki ni zmožna upoštevati specifične vsakokratne pričujočnosti oziroma prisotnosti. Osredotočili smo se na problematičen pojem prezenca, ki je ključna kontingenca v ludičnem igralskem postopku. S historičnim pregledom igralskega utelešenja smo koncept reprezentacije soočili s konceptom prezenca, ki se razlikuje od iluzije kot uprizoritvenega postopka. Prezenci sledimo prek Stanislavskega, ki je konceptualiziral odmik od mimetične igre, Meyerholdove čutnosti biomehanike in skrajne fizičnosti telesa pri Grotowskem. Prezenca, ki se vzpostavlja iz pričujočnosti, ekskluzivne specifične gledališkega medija, se v svojem radikalnem konceptu navezuje na energetsko proizvajanje človeškega telesa in pomeni skrajni odmik od predmetnosti, ki velja za miselno predispozicijo v družbeni komodifikaciji. Radikalna prezenca, čeprav na robu mistike in kot taka nedokončno utemeljena, predstavlja ugotovitev emancipatornosti in antistrukturen argument performativnega obrata. Performativ se oblikuje kot težnja igre, ki se po načinu udejanjanja razlikuje od konjunktiva in v svojo korporealno transformativno sposobnost verjame prav zato, , ker njegovo orodje ni le korporealni material.

Če fenomen historičnega performansa z očitno ideološko motivacijo radikalno preobrazi teatrološki diskurz, ki je doslej v celoti pripadal abstraktni igri, in obenem preobrazi tudi nekatere ključne elemente, ki so igro vzpostavljali kot abstrakten pojem (preobrazba koncepta substancialnosti ali predmetnosti igre), lahko sklepamo, da je to posledica predvidenega ludičnega delovanja, ki smo ga v teoretskem diskurzu o igri že opredelili kot antistrukturnega in variabilnega v odnosu do reproduktivne funkcije igre. Historični performans se oblikuje kot izpolnitev drugotnega emancipatornega vzgiba oziroma kot kategorična emancipacija, s katero se igra historično izkaže v predružačeni obliki in s čimer je med drugim potrjen koncept performativne estetike, ki ga je utemeljila Erika Fischer-Lichte.

P O S T S K R I P T U M

Ključno v dotični nalogi bi bilo historični pregled in pojmolosko analizo povezati s sodobnostjo, pri čemer se soočamo s problemom. Emancipatorni diskurz se je v odnosu do abstraktne igre historično – ob ideološkem razlikovanju med kapitalizmom in njegovo potencialno, utopično in alternativno ureditvijo – vzpostavil kot legitimen. Namen historičnega performansa je vzpostaviti polemiko o (lastni) predmetnosti, s katero se obenem odpira diskurz o marksistični kritiki fetišizma in družbenih odnosov. Emancipirana pojavnost igre v historični performativni estetiki implicira, da je vzpostavljeni družbeni red nezadosten, saj telo ni zgolj predmet in igra ne more biti zgolj delo. Vzpostavljeni kapitalistični družbeni red tako prezira nekaj, kar si s časoma z integracijo performativnih estetik v že vzpostavljene družbene kategorije (in umetniške žanre) tudi podredi. Antistrukturni potencial historičnega performansa postane nemogoča zabloda tranzicijske generacije, ki s psevdoadalternativno pozo zgolj radikalizira svoja elitistična nagnjenja in razredni boj reproducira v nepotešenosti podrejenih »subkultur«, »alternativcev«, »off-scene« itd. »Tisto nekaj«, kar v historičnem performansu, v njegovi prezenci in dogodku predstavlja antistrukturni impulz, se v tranzicijskem obdobju v postsocialističnih družbah oblikuje kot simbolna storitev, kot kolektivna sprostitev, ki ne zmore porušiti razmerij med uveljavljenimi družbenimi kategorijami. Eksperiment se kot uprizoritveni postopek institucionalizira v lastni specifični estetiki in pridobi svoj demokratični prostor, znotraj katerega se lahko pojavi. Pojavi in uveljavlja pa se lahko zgolj kot točno določena in historično oblikovana vizualna estetika.

V radikalno utopičnem diskurzu o antistrukturi, ki se pojavlja v odnosu do kapitalizma, spoznamo *performance art*, kot njegov integralni, celo ekskluzivno elitistični, fenomen. Čeprav ga doživljamo kot historično izpolnitev drugotnega vzgiba emancipacije in smo ga kot takega dokazovali, je prav v njegovi kategorični emancipaciji nezmožnost za prvotni emancipatorni vzgib. Prvotni emancipatorni vzgib bi pomenil izpolnitev kot dejansko družbeno kontingenco, kot dejansko, družbeno ludično rekombinacijo, čemur se je maja 1968 domnevno približal situacionizem, čeprav je bil v svojem popolnem državnem udaru prav tako neuspešen.

Zdi se, da je diskurz o kapitalizmu kot družbeni problematiki, ki jo je mogoče preseči, danes presežen. Tovrstni diskurz se ponovno zvaža na obskurne, demokratične radikalizacije, ki svojo antistrukturo potrjujejo zgolj v ideologiji, ki se izjavlja za neposreden, agresiven napad. Diskurz, ki bi lahko pomenil nevarnost za »sistem«, je v družbi zaznan zgolj kot »nevarnost«, kar mu odvzema dejansko družbeno moč.

Glede na popularne termine, ki označujejo aktualno sodobnost, kot so *post-faktičnost* in *post-resnica*, je jasno, da vprašanje kapitalizma ostaja vprašanje igre in njenih uveljavljenih kategorij. Družbeno izjavljanje o sebi, svetu, dogodkih je analogno odrskemu pretvarjanju. To sicer ni prebojna ugotovitev, vendar se diskurz zaplete v kontekstu časa, v katerem faktičnost ni več relevanten dejavnik pri presoji realnosti – dokaz problema *faktičnosti* pri presoji *realnosti* je politična kampanja, ki je realizirala Brexit. Kontekstualna in historična opredelitev pojma *post-resničnost* posledično vpliva na pomen igralske prakse in njene teorije, zaradi česar je potreben dodaten premislek o ključnih povezavah med politiko, sociologijo in teatrologijo, ki vse predstavljajo kredibilne družbene kategorije in medsebojno reagirajo. Marksistično razumevanje odtujitve v ekonomsko izjemnem primeru igre denimo zadobiva čudaške zasuke. V zaključku razširjene magistrske naloge lahko zgolj opozorimo na nekaj pojavov, ki na vsak način zahtevajo nadaljnjo študijo.

Motiv od človeka odtujene predmetnosti, ki dobi avtonomno življenje in stopa ljudem nasproti kot tuja, od njih neodvisna moč (Furlan, 2015, p. 79), je osnovni motiv koncepta odtujitve pri Marxu. *Produkt dela pa je delo, ki se je fiksiralo v nekem predmetu, se konkretiziralo, je upredmetenje dela – udejanjenje dela je njegovo upredmetovanje*. Odtujitev je tako *spodletelo upredmetenje delovne aktivnosti, izguba predmeta dela – torej diametralno nasprotje od fiksacije človeka ali njegove delovne aktivnosti v predmetu, saj je distinktivna značilnost odtujitve prav umanjkanje te fiksacije*. *Opredmetenje delavca v produktu svojega dela ni njegovo lastno upredmetenje, saj predmet, ki ga delavec proizvede, ni njegov predmet, marveč predmet, ki pripada kapitalu, bolje rečeno, predmet, ki je kapital* (Furlan, 2015, p. 76). Navedeno se dodatno zaplete v umetniški igri, pri kateri je material oziroma substancial dela analogen vprašanju avtentičnosti, resnice in identitete. Igralski izdelek je kapital in je kot tak institucionalno obravnavan. Misliti, da mu to ne odvzema simbolne moči, je integralni del kapitalistične ekonomizacije umetnosti oziroma je celo njen predpogoj (Kraner, *Izjemnost*, 2017). Situacija postane shizofrena, kadar se igralski predmet doživlja kot kapital, saj bi to

pomenilo enačenje upredmetovanja in utelešanja, ki smo ga v poglavju o performativnem obratu dokazali kot nezdružljivo oziroma konceptualno antonimično – pojem utelešanja namreč presega dihotomično pojmovanje upredmetovanja. Da bi uzrli kompleksnost stvari, lahko postavimo tezo, da utelešanje in upredmetovanje ne delujeta nujno kot dva različna, med seboj antonimična koncepta. Navidezna enakost med pojmom se v sodobni ansambelski instituciji praviloma vzpostavlja z radikalnim igralskim angažmajem, z radikalno osebno investicijo v uprizoritvi, katere umetniška vrednost je enaka njeni spektakelski vrednosti. Delavec je z odtujitvijo produkcijskih sredstev posledično odtujen od produkta svojega dela, kar privede do tega, da se delavec odtuji od svojega dela. V mehanizmu uprizarjanja, v igri, se delo kaže v potrditvi delavčeve identitete. V potrditvi se kaže zaradi specifičnosti delavskega substanciala, ki se v igri dotika metafizičnosti in se potrjuje skozi motrenje identifikacije: igralec je od svojega dela torej redko odtujen, kar je perverzna pozicija, saj ga to ne rešuje odtujenosti od lastnega produkta. Igralec se v spektaklu doživlja družbeno-konstruktivno, ker je produktiven. Igralec je kapital ravno zato, ker verjame, da to ni.

»Ne gre niti za to, da bi se človek povnanjil v predmetu, niti za to, da bi postal predmet tega predmeta. Po Marxu je zato delavčevo upredmetenje hkrati njegovo razpredmetenje. Ne gre za to, da bi delavec najprej proizvedel nek njemu lasten predmet, nato pa bi mu bil ta predmet odvzet. Odtujitev je za Marxa produkcija vedno že izgubljenega predmeta oziroma dejavnost, ki je vedno že brez predmeta.»

(Furlan, 2015, p. 77)

Kapitalistični imperativ produktivnosti, ki igralsko delo kompleksno odtuja skozi njegovo specifično (ne)predmetnost, se v kategoriji gledališča potrjuje z zgodovinsko potezo utemeljevanja klasične režiserske vloge. Z avtoriteto, ki si jo v uprizoritvenem procesu prisvoji posameznik v vlogi režiserja, je režiserju dodeljena specifična naloga absoluta, ki jo lahko prevzame ravno zato, ker ni vpleten v sam dogodek. Režiser je pravzaprav lahko vpleten le kot gledalec, ki pa ima v vadbenem procesu absoluten vpliv na sam dogodek, kar je privilegij, ki ga običajen gledalec v meščanskem dramskem gledališču v popremiernem življenju predstave (iluzije dogodka) ni deležen. Igralsko delo je tako podrejeno izvedbi vizualne komunikacije koncepta (konceptualne podobe), ki pripada režiserjevi predmetnosti in (v tradicionalnem smislu) pomeni zgolj komodifikacijo dogodkovnosti. V tem primeru je »klasična režiserska vloga« koncept, ki scela pripada dramskemu gledališču kot umetniški kategoriji kapitalistične reprodukcije, v kateri se uprizoritev poslužuje reprezentativnih in

iluzionističnih postopkov, o katerih smo pisali (predvsem v podpoglavju o utelešanju in reprezentaciji) in s katerimi naj bi historični performans prelomil oziroma opozoril na njihovo dejansko funkcijo in možnost.

Kapitalizem, ob katerem se odpirajo relevantna vprašanja o teoriji igre, dobiva svoja emancipatorna izhodišča tudi v sodobni praksi, kot je nakazano zgoraj, in sicer z marksističnim pojmom odtujitve in igralsko podrejenostjo režiserski vlogi v tradicionalnem okolju dramskega gledališča.

V zvezi s komodifikacijo dogodkovnosti v sodobni gledališki instituciji bi hotel ponovno poudariti kompleksnost diskurza, ki pa sem ga v predhodnih poglavjih vseeno nakazal z razliko med igralčevo prezenco in igralčevo reprezentacijo oziroma podobo. Za konec se lahko ponovno ozremo k Debordu in njegovi spektakelski teoriji, ki jo je potrdila *post-faktičnost* kot ideološka doba. Odgovor na vprašanje, ali je podoba v enaki meri igralčevo orodje, kot sta prezenca ali dogodek, je odvisno od igralčeve subjektivnosti in pomeni njeno moč. Historična referenca na performativni obrat z ideološkim razlikovanjem kapitalizma od njegovih alternativ zato ni nujno ekskluziven postopek pri obravnavi emancipacije. *Dogodek* je vsekakor še danes relevanten pojem v navezavi na socio-teatrološki pojem emancipacije, kar Alain Badiou dokazuje ravno z navezavo na Debordev koncept spektakla.

VIRI IN LITERATURA

1. Arendt, Hannah. *Kaj je filozofija eksistence?*. Ljubljana: Društvo Apokalipsa, 1998.
2. Brecht, Bertolt. *O filmu*. Ljubljana: KINO!, 2010.
3. Brecht, Bertolt. *Umetnikova pot*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1987.
4. Caillois, Fink. *Teorije igre*. Ljubljana: Študentska založba, 2003.
5. Debord, Guy, *Družba spektakla*. Ljubljana: Študentska založba, 1999.
6. Diderot, Denis. »Early philosophical works«. [online]. Chicago, London: The open court publishing company, 1916. <https://archive.org/details/diderotsearlyph00jourgoog>
7. Diderot, Denis. *Paradoks o igralcu*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1971.
8. Fischer-Lichte, Erika. *Estetika performativnega*. Ljubljana: Študentska založba, 2008.
9. Furlan, Sašo. »Fetišizem in odtujitev: neosebna oblast in meščanska subjektivnost«. [online]. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede, 2015. http://dk.fdv.uni-lj.si/magistrska_dela_2/pdfs/mb22_furlan-saso.pdf
10. Grotowski, Jerzy. *Revno gledališče*. Ljubljana: MGL, 1973.
11. Heinrich, Michael. *Kritika politične ekonomije*. Ljubljana: Sophia, 2013.
12. Huizinga, Johann. *Homo ludens (o podrijetlu kulture u igri)*. Zagreb: Naprijed, 1992.
13. Kraner, Kaja »Izjemnost ekonomije umetnosti«. [online]. Ljubljana: Radio Študent, 2017. <http://radiostudent.si/kultura/art-area/izjemnost-ekonomije-umetnosti>
14. Kraner, Kaja. »Umetniško delo – umetnost in delo«. [online]. Ljubljana: Radio Študent, 2017. <http://radiostudent.si/kultura/art-area/umetni%C5%A1ko-delo-%E2%80%93-umetnost-in-delo>
15. Lehmann, Hans-Ties. *Postdramsko gledališče*. Ljubljana: Maska, 2003.
16. Meyerhold, Tairov, Vahtangov. *Gledališki oktober*. Ljubljana: MGL, 1977.
17. Milohnič, Aldo. *Teorije sodobnega gledališča in performansa*. Ljubljana: Maska, 2009.

18. Močnik, Rastko. *Veselje v gledanju*. Ljubljana: *cf, 2007.
19. Pavis, Patrice. *Gledališki slovar*. Ljubljana: MGL, 1997.
20. Schechner, Richard. *Performance theory*. London, New York: Routledge, 2003.
21. Schiller, Friedrich. *O estetski vzgoji človeka*. Ljubljana: Študentska založba, 2003.
22. Stanislavski, K. S. *Sistem*. 1 – 6. Ljubljana: MGL, 1977 – 1986.
23. Sutton-Smith, Brian. *The ambiguity of play*. London: Harvard University Press, 1992.
24. Turner, Victor. *Od rituala do teatra: ozbiljnost ljudske igre*. Zagreb: August Cesarec, 1989.