

IGRA I LJUDSKA KULTURA

Ljudska kultura je, najšire uzeto, pravi čovekov trag i dokaz njegovog prisustva na Zemlji, ulazak u svet čoveka. Čovekovi i um i snaga osvajali su i gradili tokom vekova i milenijuma ono što je izraslo u golem i sveobuhvatni kompleks kulture, slojevit i mnogostran, bogat i nepregledan. Pravi počeci kulture su i prvi čovekovi koraci u svet izvan sebe, na putu do čoveka. Zapravo, i ne postoji teorija o postanku i suštini kulture — postoje brojne teorije u mnogim oblastima gde čovekov um i istraživački instinkt traže i ne miruju.

Do danas su ponuđene mnoge formule za objašnjavanje porekla i smisla kulture, — *homo sapiens* iz vremena prosvetitelja, još poznatija *homo faber* i, najzad, holandski istoričar kulture Johan Huizinga zaokružuje svoja uistinu ingeniorna istraživanja formulom, preciznom i nepreciznom u isti mah kao i one ranije, *homo ludens*, u delu sa istoimenim naslovom. Najsugestivniji argument Johana Huizinge jeste isticanje činjenice da igra zaista prethodi kulturi, starija je od nje — a to je upravo ono što je i najspornije već tri decenije kako se ova knjiga pojavila¹⁾.

Ova knjiga izazvala je i još izaziva koliko divljenja toliko i otpora. Pa ipak, u jedno nema sumnje, ona je novina temom koju pokreće i neprestanom aktuelnošću načina na koji se pristupa materijalu kulturne istorije mnogih naroda kroz vekove i milenije.

Uostalom, to je još jedan susret sa autorom knjige *Jesen srednjeg veka*, poznate u našem prevodu već odavno.

Igra i njen značaj postali su ovde predmet zanimljivih ispitivanja, tačnije — reč je o ispitivanju igračkog i agonalnog svojstva kulture, igra kao izuzetno stanje čoveka kao tvorca kul-

¹⁾ Povodom knjige *Homo ludens* Johana Huizinge, izd. Matice hrvatske, Zagreb, 1970. godine.

ture prikazana je kao elemenat od prvorazrednog značaja. Igra, iskonsko stanje čoveka igrača, odvojena od grubog instinkta, bitnost njena i tvoračka moć i značaj izdvajaju poseban svet, onaj iznad profanog, svet čoveka koji traži i nalazi nove mogućnosti. Igra obuzima i nosi, uliva nade čoveku da može i mora reprodukovati sebe na višem nivou, iznad grube prinude i potrebe.

Čovek je igrač i kada je pesnik, filozof, graditelj, diplomata ili sveštenik, kada je lovac, ratnik ili sportista, — čovek se igra stvaralački, ne kao što se igraju deca i životinje oslobađajući suvišak energije — već na način koji ima pun i značajan smisao. On, čovek, večiti je i neumorni igrač i traži smisao svemu i daje smisla po meri kako ga osvaja razumom i čulima. On animira svet igrom, meri i izrasta kroz igru koja čuva prastari momenat čovekov i koja je očovečenje čovekovo u svetu.

Između igre i zbilje teško je povući granicu ili uspostaviti razliku jer su igra i kultura stanja koja se prožimaju, momenti koji se uzajamno žive i ostvaruju. Bitna odlika te uzajamnosti jeste *agonalni* princip, a razvoj civilizacije otuđuje, po svemu sudeći, kulturu od njene praosnove, od igračkog i agonalnog. Igra je pretvaranje života u viši sistem smisla i reda, stvaranje ritualnog i svečanog, praznik i pobeda nad svakodnevicom, nad njenim sivilom i banalnošću.

Sve oblasti čovekovog duha prožete su igrom ili se bar to može otkriti ispod *naslaga* koje su došle sa civilizacijom. U davnini, na samim počecima kulturne istorije, i rat je imao igrački, takmičarski karakter, razvijao je osećanje časti i viteškog poštovanja.

Huizingini pogledi na rat su veoma interesantni. Rat se mora, ipak, isključiti iz sfere igre i igračkog jer je moderni rat provala bestijalnosti varvarstva. Autor i nema nameru da odgovori na pitanje hoće li rat nestati iz istorije, hoće li biti eliminisan i koja je njegova budućnost, ali njegove analize pokazuju da razorna i divljačka moć rata rastu sa »civilizacijom«, naglo i stravično, nadnose se preteći nad sve ono što je sebi osvojilo mesto i ulogu ljudskih kulturnih vrednosti u gotovo svim oblastima života.

Jedina nada su snage humanog otpora koje mogu da povrate izgubljene vrline takmičarskog duha borbe i nadmetanja. Pri tom, ni trunke utopizma nema u objašnjavanju onoga što mi danas zovemo i imenujemo kao sukob moći i humanosti²⁾.

²⁾ Nacističko varvarstvo je, nepune dve godine od pojave knjige *Homo ludens*, opravdalo anticipacije Johana Huizinge. Huizinga sam, mirni i staloženi na-

U svemu je prisutan elemenat igre i njenog stvaralačkog delovanja, — a sve to vodi svoje poreklo iz mnogo starijeg oblika svetosti, mada se te karike koje spajaju epohe u razvoju i napredovanju kultura danas teško razaznaju. Igru samu, slobodnije rečeno, može da definiše samo igrač.

Duh takmičarstva i nadmetanja opšta je odlika ljudske ličnosti, čovekove prirode. Mnoštvo primera koje Huizinga navodi iz kulturnog stvaralaštva evropskih naroda možemo dopuniti primerima iz našeg narodnog stvaralaštva, gde u prekrasnom obliku leže isti ti drevni motivi: o nadmetanju momka i devojke, o pitaču kujundžiji i dovrtljivoj hitroprelji, mnogo pitalica i zagonetki koje nisu pusta zabava i dečja igra, nego pitanja koja rešavaju život i smrt, ona duhovita izazivanja i zazivanja na megdan uz poštovanje strogo prihvaćenih *pravila igre*, — a upravo su to baš oni momenti koji učestvuju u stvaranju *kulture*. U Vukovoj priči *Đavolak*, ako je dosta jedan primer samo, dečak prvi put u kolnu devojaka opaža celinu sveta jer je dotada živeo zatvoren u manastiru. Siže ove priče, neki ga zovu lutajućim sižeom, čuva u sebi jedan oblik mitske priče o Budi i njegovom otkrivanju sveta. (Ovi elementi i još mnogi drugi, kao turnirske svečanosti na primer, još su jedan impuls razmišljanju i istraživanju o starini, duhu i smislu našeg narodnog stvaralaštva i njegovih nesumnjivih veza sa prastarim tokovima svetske kulture).

Čovekovo ponašanje je, u suštini, igračko i agonavno. Od davnina je znanje shvatano kao opredmećena moć, kao izuzetna snaga koja je uvek iznad grube fizičke sile i slepila moći. Sa razvojem civilizacije možemo bukvalno govoriti o znanju kao proizvodnoj snazi neslućenog domašaja. Znati i umeti, saznavati je oduvek bilo najdostojnija moć kojom se prodire u zagonetku postojanja sveta i čoveka. Filozofiji prethodi igra gonetanja koje je neka vrsta primitivnog filozofskog dijaloga, jer prava filozofija kao i primitivno gonetanje imaju zajedničku crtu u tome što se nikada ne odvajaju od same suštine čoveka i sveta, što se uvek kreću oko *poslednjih stvari*. I sama jezička struktura najprimitivnijeg oblika gonetanja opominje, makar, na traženje filozofskog jezika kroz oblik dijaloga. I filozofija i gonetanje, jednom reči, nastoje da prodru uvek *iza* same vidljive i shvatljive stvarnosti.

učnik, predan istraživačkom radu do zanosa, podelio je sudbinu naprednih ljudi svoga doba. Godine 1940. nacisti ga hapse i odvođe u logor gde je ostao više meseci. U to vreme bio je profesor u Lajdenu. Posle puštanja iz logora naučnik se povlači u selo Goldern i umire 1945. godine. Do same smrti nastavio je svoja proučavanja istorije i kulture evropskih naroda. — Napomena M. Đ.

Najbliži je Huizinga sebi i svojoj temi igre i njene kulturotvorne moći kada govori o suštini i igračkom karakteru poezije i umetničkog stvaralaštva u celini. Pesnički nemir nije nikada stvar samo svesti, on je, najčešće, konstrukcija bez jasnih logičkih veza jer uspostavlja i sam novi red, smisao i vezu, novu logiku na nov način već kao umetničko delo.

Pesnik je jedini *večni* igrač, jer pesnici ako nisu nadljudska bića, a svakako nisu, nesvakidašnje su pojave, — kao da su romantičari bili najbliži slici i liku pesnika — pojave najtajnovitije od svih pojava u kulturi. Oni su stvaraoci kao i mitske i božanske sile koje to pravo uzurpiraju. Pesničko se ne iscrpljuje samo u estetskom, pesnik je sveštenik kulta životne tajne, slobodnije rečeno.

Pradavno i suštinsko stanje agonalnog i igračkog karaktera kulture najbolje čuva mit i njegova forma, jer mit je prevashodno pesničko ili filozofsko delo.

Mitsko i pesničko imaju u osnovi igru sa mnogo elemenata svetosti. I lirsko i mitsko, kao tipski izrazi posebnih, sasvim izuzetnih stanja, udaljavaju se od logičkog u običnom smislu reči, pa je element *bemisllice* samo preka potreba pesniku. Tako je od drevnih Upanišada do Šekspira i Pola Elijara ili Pabla Nerude i Hikmeta. Ma kako mi kritički ispitivali mitove i autentična pesnička dela, ostaje činjenica da njihove enigme ostaju, najčešće, i naše vlastite. Tako možemo reći da je mit kao i izvorni i pravi lirski *zapis* — *nepromenljivo* stanje sveta i čoveka. Na taj način i možemo da objasnimo onaj izvanredno visok domašaj i umetničku čaroliju mitova i legendi, priča i predanja. Neko je srećno rekao da su bajke za odrasle, a stvarnost za decu.

Jezik pesnički, jednako kao i onaj mitskih tekstova, najbolje čuva igračko i agonavno koje je prethodilo kulturi.

Razume se, Huizinga ne misli da umetnost i kultura uopšte nastaju iz igre neposredno. Tom Šilerovom mišljenju suprotstavlja umetnost i *kulturu* pećinskog čoveka i njegovu sliku sveta. Kultura potiče u igri, nastaje u igri i kao igra u prvom redu kao čovekovo delo postignuto radom i osvajanjem. Igra je značajan činilac u nastajanju umetnosti i kulture, ali ne i odlučujući — tu su počinjali i traju i danas nesporazumi oko Huizinge. Rad nije zaobiđen kao okvir i uslov, kao stvarni impuls.

Taj je princip odigrao, a igra i danas, ulogu kod čoveka u ratu i miru, u porodici, na turniru

i u državnoj zajednici kao jedinstvenom obliku nagomilane moći.

Tu činjenicu prati Huizinga kroz najznačajnije epohe svetske istorije kulture. Svaka moć, a moć državna posebno, kada dostigne svoj najviši stupanj, počinje, po logici svoje strukture, da traži dublji smisao svog postojanja, neku svoju misiju. Odatle slede dva smera: ili grubi, brutalni imperijalizam, ili pak traženje humanosti čak i po silaznoj liniji dekadencije i opadanja.

Kada umiru i nestaju državni oblici i menjaju se socijalne strukture i sistemi, kultura kao vrednost i poruka ostaje, nasleđuje se. To vidimo u istoriji Grčke, Rima, srednjega veka, preko baroka, rokokoa do početka XIX ili XX veka.

Pa ipak, kao da sve više i više izmiče iz vidnog polja ta kulturotvorna moć igre i njena agonalna suština u zdravom smislu, bar sa dolaskom novoga doba industrijske epohe. Sa XX vekom počinje da osvaja prostor onaj poznati *mančestarski* način mišljenja i, izgleda, vidno opada i zatire se igračko svojstvo kulture. Srednjovekovni turnir nije bio samo i čisto sportska manifestacija, već u osnovi kulturni fenomen, pozornica odmeravanja snage i mesto sticanja i kultivisanja kulturnih manira. (Opet jedan primer za prisećanje; u našoj narodnoj pesmi *Zenidba Dušanova* imamo čitav program viteških igara koji obuhvata i nadmetanja u znanju i pameti). Današnji duh u sportskoj kulturi kao da preti da preraste u puku igru zarobljenu tehnikom i veštinom, koje su, ako nisu samo same sebi cilj, u velikoj meri zadovoljavanje svojevrzne gladi za senzacijama čoveka potrošača. Moglo bi se reći da je savremeni duh sportske kulture u bespuću. I još, sport se najbrže pretvara u potrebu čoveka potrošača. Na te momente i na ta bespuća sugestivno opominju analize Johana Huizinge u ovom delu.

Ozbiljnost modernog društva koja ide do grubog praktičizma zatire igrački smisao kulture, ili ga bar ne prihvata uvek. Neće nestati igra niti kultura, ali igra kao biološka, fizička ili fiziološka manifestacija izgleda da će jedina ostati. Igra o kojoj govori Huizinga je inače ispunjena smislom, vezana uvek za duhovne sfere, uvek stvaralačka. Samo se u tom smislu može razumeti njegova nada da će elemenat igre uvek buditi impulse novatorstva.

Prihvatili mi ili ne svaku Huizinginu tezu ili način njenog interpretiranja, ostaje činjenica o sveprisutnosti i značaju igre u kulturi.

Samo pak pitanje o tome gubi li se konačno svaki trag čoveka igrača u modernim oblicima kulture i utapa li se čovek nepovratno u svet praktičizma i potrošnje, ostaje i ostaće još dugo otvoreno, razume se, za mnoge i mnoge naučnike istraživače. Izuzetak su, poznato je, savremeni proroci. U jedno nema sumnje: čovek će, kao prevashodno kulturno biće, uvek i nanovo nastojati i svakako i uspevati da spoji iskonski čar igre i moderni, neminovni, ritam života sveta u kome živi.

Sa ovom porukom, najvažnijom svakako, ostaće knjiga Johana Huizinge da živi u svetu među knjigama i među ljudima.

