

ASPEKTI POJMA IGRE U ESTETICI I ANTROPOLOGIJI

Gordana Škorić

Odsjek za filozofiju, Filozofski fakultet,
Sveučilište u Zagrebu, Hrvatska
gordana.skoric@zg.t-com.hr

Primljeno: 20. 12. 2011.

Na temelju Kantovog razumijevanja estetičkog pojma autonomije i igre zanimat će nas daljnje razvijanje tih pojmova kod Schillera (»čovjek je najviše on sam kada se igra«) i to u pravcu antropologije.

U okviru filozofske antropologije u dvadesetom stoljeću to dalje razvija Plessner, te će biti riječi o njegovom pojmu dostojanstva, kao i uloga u igri. Ambivalentnost igre kod Plessnera povezana je i sa skeptičnim odnosom prema radikalnom ozbiljenju utopija, što se može usporediti i s nekim kasnijim Derridinim stavovima.

*U kontekstu povezivanja pojma igre i antropologije bit će riječi i o povezivanju pojma igre i onog *conditio humana* kod Gehlena (Čovjek. Njegova narav i njegov položaj u svijetu, 2005.).*

U estetici i filozofiji sporta zanimat će nas stavovi H. U. Gumbrechta (In Praise of Athletic Beauty, 2006.), elaboriranje zadovoljstva u promatranju sporta i njegovu antropološku dimenziju te estetiku sporta, spektakl sportskih natjecanja koje analizira terminima Kantove teorije ljepote.

Ključne riječi: Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Helmuth Plessner, Arnold Gehlen, Hans Ulrich Gumbrecht, igra, estetika, antropologija, filozofija sporta

Literatura o pojmu igre vrlo je opsežna, tako da će moći biti riječi samo o aspektima (usp. Ritter, Gründer, Gabriel, 2003).

Mogli bismo početi od novijih interpretacija, primjerice Umberta Eca i teze da je odnos postmoderne prema prošlosti bitno određen

pojmom igre, ironije i zadovoljstva; Rortyja da je estetički stav igrajuće-ironičko isprobavanje; Derridino tumačenje prakse igre u tekstu samome; Batailleovo tumačenje balansiranja rada i igre u arhaičnim društvima. Da ne govorimo o putu od Nietzschea, za koga igra postaje središnjom kategorijom, preko Martina Heideggera do Hans-Georga Gadamera i Eugena Finka: liniju na koju se oslanja postmoderna recepcija pojma igre.

Drugo, *estetika* i *antropologija* u naslovu također nisu slučajno odabrane. Naime, pojam igre dotiče se i metafizike, ontologije i epistemologije, ali prije svega se doista tiče estetike i antropologije. Proširenjem novih medija na estetiku igre javlja se i potreba novih vrednovanja, o čemu se ovdje neće detaljnije raspravljati.

J. J. Rousseau značajan je, kako za antropološko utemeljenje teorije igre, tako i za njezin estetički aspekt. On ističe da je cilj dječje igre aktivna promjena stanja i formi, svejedno je li riječ o konstrukciji ili razaranju. Pojam djeteta u njegovoj naivnosti za rane romantičare je idealistička, ironička i ujedno genijalna šifra univerzalnog stvaralaštva. Pojam apsolutnog Ja određen je prema modelu djeteta, što kod ranoromantičara korelira s apsolutnom voljom za oblikovanjem, izrazom univerzalne slobode umjetničkog ja, koji nastoji svijet učiniti takovim, kakvoga ga on želi.

Pojam igre postaje filozofski relevantan i u njemačkom klasičnom idealizmu kod Kanta te dalje u romantici kod Schillera u okviru pitanja o ljudskoj slobodi i načinu bitka onog estetičkog. Kant je igru definirao kao djelatnost koja je sama po sebi ugodna, praćena je osjećajem zadovoljstva, a spoznajnu funkciju zadobiva u *Kritici moći suđenja*. Transcedentalno određenje suda ukusa, koji je subjektivan ali treba biti opće važeći, jest *slobodna* igra spoznajnih moći, dakle mašte i razuma. Pet godina kasnije Schiller promišlja odnos lijepoga i slobode, estetike i antropologije. »Čovjek se s ljepotom samo treba igrati i samo s ljepotom se treba igrati.« Sama ideja ljudskosti iskazuje se u nagonu za igrom. Danko Grlić te je Schillerove stavove smatrao najljepšim stranicama u povijesti estetike. Naravno, moglo bi se govoriti i o razlici Schillerovog i Goetheovog poimanje igre, odnosno baviti se pitanjem ima li Goetheov pojam igre novi i dublji smisao, u što sada ne bismo ulazili.

Potom, u argumentaciji o značenju teorija igre, možemo pratiti predstavnika filozofske antropologije Helmutha Plessnera u knjizi *Conditio Humana*. On ustvrđuje da je (osim Platona) u filozofiji pojam igre

bio rijetkost. Teorija igre javljala se u praktičkoj nakani, obzirom na stanovite taktike i tehnike pravila koja su joj pripadna a koja zahtijevaju umješnost. Generalno, igra je problem novijeg datuma i povezana je s industrijskim radom.

Plessner s pravom naglašava da se u nastanku estetike u 18. st. može naslutiti refleksi otpočinjućeg pogađanja života i industrijske nastojenosti.

»Pojam igre u Kanta i Schillera simptom je za to, da se jedna dimenzija života pod gledištem ozbiljnosti i nužnosti postavlja spram iznimne regije, regije u kojoj je čovjek od svih – bilo moralnih bilo fizičkih nužnosti slobodan. Ova iznimna regija oslobođena je sveg racionalnog normiranja, i snaga mašte stavlja možnosti čovjeka ‘u igru’.« (Plessner, 1994, 163)

Takva ekspozicija problema u okviru estetike ili s obzirom na fenomene umjetnosti ipak nije ostala pravilom.

U mjeri u kojoj se čovječanstvo shvaća kao radeće, ono si je ostavilo jednu proturegiju.

»Negativno shvaćanje igre kao ne-rada sigurno je preusko. Ali historijski i sociološki očigledno je išlo tako, da se u razvoju svijesti rada proturegija postepeno unosila u svijest čovjeka. To objašnjuje i činjenica da literaturu o igri, teoriji igre i problemima igre imamo istom od 19. stoljeća – i proširenje pojma igre na vanumjetnička područja, koje ide paralelno s prodiranjem industrijskog pojma rada.« (Plessner, 1994, 163)

Naravno, u 19. stoljeću postoje i različite teorije, primjerice darvinističke i sl. – s tezama da igra odvodi nagoni suvišak i tjera k simboličkom odvođenju snage.

»Isto veli Freud, za koga isto tako fiktivni element, funkcija izjednačavanja putem nadoknadnih radnji, obrana organizma putem pražnjenja i odvoz nagonne energije stoje u središtu njegovih premissljanja... Moderno istraživanje ponašanja ima za analizu instinktnih mehanizama bez sumnje koristi od toga.« (Plessner, 1994, 164)

»... i napokon, s fenomenologijom prodrlo je i drugačije shvaćanje obrazovanja teorije. Udubljavati se u strukturu pojave. Prije svih stvari ovdje valja spomenuti Buytendijkovu knjigu *Bit i smisao igre*. Sidrište njegove analize je ona u dječjem organizmu izražena ambivalencija između težnje k vezanosti i težnje k samostalnosti. Kakovu će si izražajnu formu takova ambivalencija priskrbiti? Buytendijkov odgovor: Ona se mora manifestirati kao ‘igra’.« (Plessner, 1994, 164)

Ambivalentnost igre kod samog Plessnera, pak, povezana je i sa skeptičnim odnosom prema radikalnom ozbiljenju utopija, što se može usporediti i s nekim kasnijim Derridinim stavovima.

Kod Huizinge u *Homo ludensu*, kaže Plessner, istaknut je aspekt ozbiljnosti, civilizatorsko i kulturalno oblikovanje samo: a takvo oblikovanje bez igrajućeg aspekta nije moguće. Nije samo riječ o tome da svi aspekti egzistencije: povijesnost, snaga, obračunavanje, sreća, preobrazba, prikaz dadu učiniti igrama – nego više.

»Kultura ima od svojih izvora naovamo igralački element u sebi. Ona nastaje u formi igre, ne u plitkom smislu da se prvo igra, a potom biva ozbiljno, nego kao dvo-jedinstvo iznudenog i igralačkog. Svako socio-kulturalno odnošenje čovjeka tvori dvo-jedinstvo nužde opstanka i slobodnog oblikovanja. Huizinga to pokazuje na borbama, obredima, u saobraćaju s nadsvjetskim moćima, u obredima posvećenja, u ceremonijama utemeljenja svih mogućih vrsta, u svečanostima države, reprezentacije, očitovanja moći.« (Plessner, 1994, 165)

Zbog čega se u antropološkom smislu čovjek mora igrati?, pita se Plessner. Prije svega čovjek se prepoznaje kao osoba, kao mogućnost. Pa sebi kaže Ja, što ga po Kantu razlikuje od svih ostalih bića. A to je svakako vezano i s razumijevanjem pojma dostojanstva, kojega Plessner veže i s maskiranjem i ulogama.

»'Persona' znači maska. Što se maskom zakriva i ujedno se posredstvom maske manifestira, uzimamo kao izlazište. Tom maskom raspolaže čovjek do izvjesnog stupnja, time se on razlikuje od svog tijela kao danog, takoreći kao od svoje pra-odjeće. Utonulost u sebe, kao vlastito tijelo, 'futralna situacija' nas samih omogućuje da se izrazimo, ali prelomljeno. Time je u odnosu spram nas samih nametnuta instrumentalnost. Kao osobe mi smo naša vlastita sredstva.« (Plessner, 1994, 165)

I dalje:

»Mi moramo utjeloviti – ali koga? Onoga tko jesmo, s imenom, podrijetlom, među suljudima, kojima društvo već prema strukturi diktira određene uloge ili ih drži na raspolaganju. Time što ove uloge utjelovljujemo, mi figuriramo. Tako gledano, moderna sociologija nije u nepravu otpočinje li kod pojma uloge.« (Plessner, 1994, 165–166)

Riječ je, kako će uvjerljivo naglašavati Plessner, o tome da se mi s figurom uloge pokušavamo identificirati. To je temeljna kategorijalna struktura čovjeka zasnovana na utjelovljenju čovjeka. Mi figuriramo kao netko, pokušavamo ispuniti tu ulogu i pokušati neutralizirati otuđenje na koje nas prisiljava. Svi smo i akteri i gledaoci. Pozornički aspekt društvenog života je metafora koja se ne može razriješiti.

»Čovjek kao igrač, igrokazac sebe sama. Ozbiljnost i istina dohvatljivije su samo životu koji je izložen zaigranosti te se može vinuti do slobode igre kao takove i ozbiljnosti ostaviti njeno pravo, jer je on prozire kao modifikaciju, tj. u stanju je vidjeti je pred pozadinom vedrine.« (Plessner, 1994, 166–167)

To jest ono u čemu se potpuno možemo složiti s Plessnerom – a što se poklapa i sa Schillerovim stavom u »Pismima o estetičkom odgoju«: da se čovjek igra samo ondje gdje je u punom značenju riječi čovjek, i on je posve čovjek samo ondje gdje se igra.

Plessner upućuje da Kant u svojoj *Antropologiji u pragmatičkom pogledu* pod naslovom »O dozvoljenom moralnom prividu« ustvrđuje:

»Ljudi u cjelini što su civiliziraniji to više glume; oni odaju privid naklonosti, a da time nikoga ne varaju zato što su pritom svi sporazumni da to time nije mišljeno od srca i također je vrlo dobro što je to tako u svijetu. Time što ljudi igraju te uloge, postupno se zbiljski bude vrline, čiji su privid oni jedno izvjesno vrijeme samo glumili, i one prelaze u značaj. – Ali prevarant u nama samima, sklonost prevari, uvijek je povratak poslušnosti zakonu vrline, a ne prijevara, već nedužno obmanjivanje nas samih.« (Kant, 2003, 39)¹

Ono zanimljivo kod Plessnera, i utoliko proširujuće, jest propitivanje što je s čovjekom uz rulet, klavir, na teniskom ili nogometnom igralištu, – gdje nije riječ o glumačkoj egzistenciji.

Teatralni aspekt neprimjeren je za mnoge vrste igara koje nemaju veze s reprezentacijom ni s predstavljanjem.

Dalje ističe:

»To u principu ne pogađa antropologijske iskaze. Utonulost u sebe, futrolna situacija, eksterioritet i instrumentalitet ne nose samo predstavljanje nego sudjeluju u svim igrama (i ne samo igrama). Ipak te strukture čine razumljivom neusporedivu varijabilnost formi igre kod čovjeka ... Samo karakteriziranje pomoću homo faber ne iscrpljuje potpuno ono pomoću homo ludens.« (Plessner, 1994, 167)

Ipak, Plessneru je posebno važno istaknuti da te strukture čine razumljivom neusporedivu varijabilnost formi same igre kod čovjeka.

Zahvaljujući daru čovjeka da sve i sva što susreće može dohvatiti i njime manipulirati – znači moći se ophoditi s objektima, koje stanovite mogućnosti jamče, a druge uskraćuju. Tako tvore zatvoreno ali pomično okružje – model na kojem se orijentira svaka igra: od jednostavnog

¹ Napomena G. Š. – prevoditelj je greškom preveo »O nedozvoljenom moralnom prividu«, a riječ je »O dozvoljenom moralnom prividu«.

loptanja do teatarske scene: ograničenje pozornice, ograničenje sredstava.

»Utoliko je svaka igra opipkavanje mogućnosti uz čuvanje zatvorene imanencije, bilo da se igra sa šahovskim figurama ili sa živim ljudima. Izbor sebeuključivanja pomoću pravila izriče se, ako se radi o ljudima koji izražavaju svoju situaciju, na pojmjljivi način (i utoliko ima prednost za antropologiju igre i analizu ulogne egzistencije) – ali generalno pokazuje nadmoćnost čovjeka nad svakom vrstom imanencije, koja ga hoće baciti natrag na sebe i u sebi izolirati. Živo biće vezano uz svoj okolni svijet može u njemu igrati, ali ne s njime.« (Plessner, 1994, 168)

Ono je, zaključuje Plessner, i vezano i otvoreno spram svijeta – igra se sa stvarima i sa sobom, u i sa svim aspektima svoga opstanka.

Avangardna umjetnost

U 20. stoljeću avangardna umjetnost otvara prostore mogućnosti prema onome novome, slučaju, alegoriji, montaži u rekonstrukciji i dekonstrukciji elemenata kojima se igra, što se može pokazati kod M. Duchampa, P. Kleea, W. Kandinskog. Riječ je o igri kao duhovnoj snazi kombinatorike beskonačnih mogućnosti. To se općenito teorijski već dobro vidi kod G. Simmela, koji govori o kulturnoantropologijskom sadržaju igre i opravdanju analogije između umjetnosti i igre, a u odnosu na ekspresionizam posebice kod njegovog učenika Ernsta Blocha, čija knjiga *Duh utopije* zapravo u cijelosti i jest filozofija ekspresionizma.

Zatim, u 20. stoljeću potrebno je spomenuti i utjecaj Freuda na nadrealiste s tezom da su dječja igra i vic izvori umjetničke mašte: novom teorijom igre kao demontaže i remontaže postojećeg materijala.

Avangardna umjetnost oslanja se i na Novalisovu teoriju igre, koji otkriva stvaralački potencijal u onom slučajnom, ustvrđujući da je igra-nje eksperimentiranje s onim slučajnim.

U suvremenim diskusijama, posebno postmodernističkim, igra je ponovno zadobila na važnosti određujući diskurs estetičke teorije i spoznaje suvremene umjetnosti, o čemu je bilo riječi na početku teksta. I dok Schiller igru razumije kao jezgru obrazovanja, postmoderna govori o apsolutnoj igri, koja refleksivno kruži oko sebe same. Govori se o kraju umjetnosti, a igra se povezuje i s raznim povijesnim stilovima, eksperimentalnim postupcima videa, filma i dizajna.

Igra i Gehlenov pojam čovjeka

Arnold Gehlen u II. dijelu knjige *Čovjek. Njegova narav i njegov položaj u svijetu*, koji je naslovljen »Opažanje, kretanje, jezik« govori o povezanosti rada ruke i oka i »otvorenosti« kao, za razliku od životinje, vrlo tipične ljudske pojave. Životinja nije rasterećena ni od svijeta ni od same sebe.

»Čovjek je, naprotiv, izložen suvišku podražaja u odnosu na koje je otvoren prema svijetu. Utjecanje svih osjeta i poticaja u čovjekovu unutrašnjost dopušta da naslutimo kako i u tome ima nešto posebno.« (Gehlen, 2005, 178)

U 21. poglavlju naslovljenom »Teorija igre. Četvrti korijen jezika« ustvrđuje da pravi *karakter igre* svakako treba tražiti na strani mašte i *rasterećenih interesa mašte* i ujedno samoužitak u čovjekovim rasterećenim interesima koji se izmjenjuju.

»Naravno da je mašta prava srž igre – ali, još dublje gledano, ta srž je nastajanje, k tome samoužitak u čovjekovim 'površnim', rasterećenim interesima, koji se posve proizvoljno izmjenjuju.« (Gehlen, 2005, 189)

Igra odraslih, naime, smatra Gehlen, rijetko uspijeva ako ne uključuje erotske ili financijske ili natjecateljske interese – ali ti se interesi mogu pokazati samo pod plaštem »nepraktičnih« interesa ili čak fantastičnih: lopta odskakuje, raspodjela šarenih karata: slučajnost pomiješana s pravilima, često i posebna odjeća: sve što daje draž igri, a riječ je o interesima koji su lišeni potrebe i pripadaju mašti.

Kod čovjeka, za razliku od životinje, ističe Gehlen, igra znači nešto posve drugo – izgradnju, buđenje i ugodno doživljavanje interesa mašte, dakle procese komunikacijske mašte, osvještavanje takvih interesa koji su bitno nestabilni i izmjenjuju se. Ta nestabilnost je bitan sadržaj igre: prolazni, maštalački.

I Gehlen često citira Kanta. Smatra da se u igri susreće prema svijetu otvorena porivna struktura koja se orijentira prema sadržajima ili koju sadržaji »zaposjedaju«, kako je to Kant kazao još u *Kritici čistoga uma*, »da predodžbe vanjskih osjetila tvore pravu tvar kojom zaposjedamo svoju dušu«.

»To 'zaposjedanje' zbiva se djelatno i igra je oblik u kojem se jedan prema svijetu porivni život sam dokučuje u svojem odnosu prema svijetu te u komunikativnoj životnosti doživljava kako u njemu samome raste mnoštvo potreba koje ga tvore i izmjenjuju se.« (Gehlen, 2005, 191)

Igru tvori samoiskustvo osnovnih svojstava čovjekove porivne strukture koja je otvorena prema svijetu i komunikativna.

»Najljepše su ‘polifone’ igre: one s više sudionika u kojima ulogu igraju napad, bijeg, progonjenje, iznenađenje, povjerenje, slučajnost itd., te koje bi baš kao ‘predvježba’ za borbu bile doista nesvrhovite, jer bez iznimke pričinjaju užitek samo dok se igraju po slobodno prihvaćenim pravilima.«

Gehlen se osvrće i na Georga H. Meada (*Mind, Self and Society*, 1934), interpretirajući ga na sljedeći način:

»... time što se netko uživljava u predstojeće ponašanje drugoga i anticipira ga već u svojem vlastitom ponašanju i time što se svatko prema svakome u grupi koja igra nalazi u tom odnosu nastaje struktura ‘uloga’ koje se zrcale jedna u drugoj i koje, izdignute i formulirane kao pravila igre, tada ponašanje svakog pojedinca u svakoj od situacija koje se stalno izmjenjuju ipak vodi tako da ta struktura uzajamnih uloga ostaje identična sama sa sobom. Sigurno je da je Mead u pravu kada tvrdi da je ovdje dan jedan od temeljnih modela po kojima nastaje djelovanje zajednice.« (Gehlen, 2005, 192)

Pojam igre i estetika sporta, filozofija sporta

Opis pojma igre kod Gehlena omogućuje i otvaranje jedne novije teme: estetike sporta, filozofije sporta. U osnovi, ukoliko se igra shvaća kao posebni način bitka među drugim načinima bitka, tada možemo imati u vidu različite vrste igara: od nogometa pa sve do glume. Takvo razumijevanje igre pretpostavlja jasno razgraničenje od drugih područja života, prije svega sfere rada.

Majerhold je u odnosu na teatar formulirao pitanje: Kako možemo zadobiti gledatelja u njegovim stvaralačkim sposobnostima? Ejznštajn u tekstu *Kinematograf pojmova (Od teatra do filma)* pak nastoji, u konfrontaciji s promatračem, doći i više od onoga što može proizvesti teatar.

Umjetnost se želi shvatiti kao proces kojega čini sukob i prevladavanje. Svuda je borba, nastojanje, stvaranje novih sukoba. Područje borbe širi svoj intenzitet uvijek u nove sfere reakcija – i to ne kao jedinstvo, individuum, nego kao kolektiv, kao publika. Čak i više od toga: još nije stupio u IGRU stvaralačkih snaga. U sportu je to dosegnuto, što nedostaje, utoliko što je sportska igra najviši oblik umjetnosti u kojemu je promatrač potpuno u području stvaralaštva. On postaje sudionik.

U tom kontekstu želimo ukazati na neke elemente što ih nailazimo u knjizi profesora komparativne književnosti sa Stanforda (gdje živi od

1989.), Nijemca Hans Urlich Gumbrechta *In Praise of Athletic Beauty* (*U pohvalu sportskoj ljepoti*) iz 2006., godinu ranije objavljenoj u Njemačkoj pod naslovom *Lob des Sports*. To je šarmantan filozofski esej-knjiga, s puno imena sportaša: J. Owens, W. Rudolf, Z. Zidane, F. Puskas, Pele, D. Maradona, J. DiMaggio, D. Beckham, T. Woods, M. Schumacher, kao i značajnih sportskih događaja: olimpijada, svjetskih nogometnih prvenstava..., čak i brandova proizvođača sportske opreme, no isto tako i puno imena filozofa (Aristotel, Descartes, Kant, Wittgenstein, M. Foucault...), sociologa P. Bourdieua i drugih teoretičara, primjerice antropologa R. Cailloisa, preko čijih teorijskih modela Gumbrecht pokušava objasniti što ljude fascinira u sportskoj igri i uopće sportskim natjecanjima. Pri tome ne zaobilazi ni američke književnike, koji su pisali eseje o sportskim događajima kao i o sportskim zvijezdama: kao što su Norman Mailer, Joyce Carol Oates, John Updike i Tom Wolfe. Spominje i austrijskog književnika Roberta Musila i njegova razmišljanja o konjskim utrkama u romanu *Čovjek bez svojstava* (Gumbrecht, 2006, 32–33).

Gumbrecht govori o antagonizmu kulture prisutnosti i kulture subjekta. U sportu, u potezima njegovog neposrednog događanja, na djelu je, smatra, čista prisutnost, što čini njegovu privlačnost. Zanima ga zadovoljstvo u promatranju sporta, povijesno ga elaborirajući. Gladijatorske igre smatra »metaforom ljudskog života«, ističući antropologijsku dimenziju. Ipak, u knjizi je prije svega riječ o estetici sporta, odnosno tome da u sportu nalazi priliku za estetičku kontemplaciju. Spektakl sportskih natjecanja odgovara dobro na analitičke termine Kantove teorije ljepote. Sudionici i promatrači fokusirani su na nešto što ih odvodi od dnevne rutine. Fascinacija sportom može imati respektabilne korijene u estetičkoj privlačnosti. I dotiče se pojma 'estetičkog iskustva', pojma iz Kantove *Kritike moći suđenja*, koju Gumbrecht s pravom smatra jednom od najznačajnijih knjiga zapadne filozofije. Zanima ga kako ogroman broj običnih ljudi može to estetsko iskustvo dijeliti s multimilionerima koji posjeduju određene klubove.

Promatranje sporta, smatra, spada u estetsko iskustvo, fascinacija sportom korijeni se u estetskoj privlačnosti – utoliko je, primjerice, vezano uz vjerojatno najpoznatiju karakteristiku prilikom prosuđivanja: bezinteresnost, tumačeći da je Kant, dakako, daleko od tumačenja da netko nije za nešto zainteresiran (Gumbrecht, 2006, 38–40).

Gumbrecht tvrdi da u žaru igre igrač sasvim sigurno ne misli na svoje milijunske ugovore, a čovjek kao gledatelj sasvim sigurno su-

tradan pri zadovoljstvu što je bio na utakmici ne misli da će mu to zadovoljstvo donijeti bilo kakvo napredovanje u službi ili boljitak u socijalnim odnosima.

I sad smo opet na području u kojem pojam igre – ovaj puta kao sportske igre – dotiče ovu antropološku i estetičku dimenziju vezanu za pojam autonomije, kako se profilira krajem 18. st., o čemu je bilo riječi na početku teksta.

Druga Kantova tvrdnja o estetičkom sudu jest da nije utemeljen u pojmu, nego samo na osjećaju zadovoljstva i nezadovoljstva. Mi, naime, samo možemo očekivati da drugi ljudi to dijele s nama (Gumbrecht, 2006, 42).

Treća je subjektivna univerzalnost. Naravno, ističe Gumbrecht tu-mačeći Kanta, nije riječ o tome da o svakoj knjizi, koncertu ili nogometnoj utakmici postoji suglasje, nego je riječ o očekivanju, pozivu svakome da se složi, što se, prema Gumbrechtovom mišljenju, upravo i odnosi na entuzijazam i intenzitet sportskih iskustava.

I četvrto, ljepota je oblik, bez predodžbe kraja, što je intendirani paradoks. Nešto ne mora imati svrhu da bi bilo lijepo, ali izgleda kao da ima svrhu (Gumbrecht, 2006, 44). Lijepa umjetnost je onda lijepa kada izgleda kao da je priroda, što je, ističe Gumbrecht, nešto tipično za 18. stoljeće, koje je, više nego ovo današnje, razumijevalo prirodu kao nešto što ima svrhu u sebi.

Promatrajući sportska natjecanja mi često imamo dojam da je igra ili pokret nešto što sportašu, koji ga je učinio, prirodno nadolazi. No, to još uvijek ne znači da je snažan servis u tenisu umjetničko djelo (Gumbrecht, 2006, 45). Umjetnička djela su, za Kanta, i proizvedena da bi ih se prepoznalo kao umjetnička djela. Dakako, smatra Gumbrecht, to nije ni intencija sportaša, iako mi ipak možemo u promatranju sportske priredbe imati estetsko iskustvo.²

Gumbrecht ukazuje i na često diskutirano Kantovo³ razlikovanje onoga lijepoga i onoga *uzvišenoga*. Konačno, osjećaj zadovoljstva kada gledamo lijepo kaže da je lijepo forma objekta koja ima ograničenja, dok ono uzvišeno, nasuprot tome, treba tražiti u onome objektu bez forme, koje je bezgranično. Zadovoljstvo koje izaziva lijepo je kvali-

² O značenju Kantovog pojma 'estetsko iskustvo' detaljno i argumentirano piše Rüdiger Bubner u knjizi *Estetsko iskustvo* (Matica hrvatska, Zagreb 1997.).

³ I. Kant u *Kritici moći suđenja* (Naprijed, Zagreb 1976.) o momentima suda ukusa raspravlja u »Analitici lijepoga«, str. 37–78.

tet, a zadovoljstvo koje izaziva uzvišeno je kvantitet. Ljepota, prema Kantu, donosi osjećaj promocije života, te Gumbrecht smatra da je većina momenata kod gledateljstva nešto što više pripada onome što Kant označava lijepim, a ne uzvišenim. Naime, ono uzvišeno nema ništa s rekordima i obaranjima rekorda, odnosno *ono lijepo* je puno više vezano za sport, ma koliko *ono uzvišeno* biva, kako to ističe Gumbrecht, *trandy* među profesionalnim intelektualcima (Gumbrecht, 2006, 47–48).⁴

Gumbrecht nadalje ima potrebu ukazati na ljepotu sporta među drugim vrstama estetskog iskustva. Ono što je posebno dopadljivo kod Gumbrechta jest da u opisima toga iskustva koristi opise i izjave sportaša: u ovom slučaju plivača Pabla Moralesa koji 1988. nije sudjelovao na Olimpijskim igrama, da bi se 1992. vratio, a u njegovom iskustvu kao gledatelja i sportaša zapravo nema razlike. Iskustvo promatranja Evelyn Ashford isto mu otvara vidike. Ono što vidi na TV pomaže mu da shvati što ga motivira da se bavi vrhunskim sportom, što Gumbrecht povezuje s Kantovim bezinteresnim sviđanjem (Gumbrecht, 2006, 51). *Izguljenost u fokusiranom intenzitetu* je precizna formula onoga što ga povezuje u fascinaciji promatranja sporta s motivacijom. *Izguljenost* je ono što Gumbrecht razumije kao ekvivalent Kantovog pojma bezinteresnosti jer estetski sud pretpostavlja isključenost od svijeta koji ga okružuje. *Intenzitet*, dodaje Gumbrecht, da sportsko iskustvo – i estetsko iskustvo u cjelini – nije kvalitativno različito u opisanim situacijama, osim što su fizički i emocionalni kapaciteti blizu svome maksimumu (Gumbrecht, 2006, 52). *Fokusirani*, pak, intenzitet podrazumijeva otvorenost za nešto neočekivano što se treba dogoditi, a što nije pod našom kontrolom a uvijek se pojavljuje odjednom. Gumbrecht nas upućuje na primjere pojedinih sportaša u određenim situacijama, vezanima uz neočekivano pojavljivanje tijela u prostoru: Diega Maradonu, Gerda Müllera, kao i drugih sportaša, ali i na vlastita iskustva u promatranju sporta, što svakako daje dodatni šarm njegovoj raspravi u kojoj kruži oko ispitivanja subjektivnih uvjeta pod kojima se sport može nazvati lijepim i koliko sportska događanja mogu biti objektom estetskog iskustva (Gumbrecht, 2006, 57). Nadalje, zanimat će ga stvaraju li posebni oblici sportskih događanja i posebne oblike estetskog efekta, odnosno kako mogu svi biti lijepi na tako mnogo različitih načina.

⁴ Iako izrijekom ne imenuje profesionalne intelektualce, riječ je o Lyotardu i njegovom djelu *Postmoderno stanje*.

U definiranju sporta (ukazujući na pluralni oblik u engleskom jeziku) koristi Wittgensteinovu čuvenu argumentaciju o obiteljskoj sličnosti. Gumbrecht pokušava naći definiciju sporta koja opravdava estetičku privlačnost sa stajališta promatrača, odnosno iskustva sporta kao događanja koja ga razlikuju od drugih estetskih iskustava (npr. opere, simfonije, baleta), raspravljajući o samom pojmu događanja, uključujući i modernu umjetnost (John Cage, Jackson Pollock). Za Gumbrechta, što smo već bili spomenuli, posebno je značajan pojam *prisutnosti*, kojega povezuje sa *značenjem* i upućuje na Descartesov *Cogito ergo sum* i *res extensa*: mišljenja i tijela koja zauzimaju prostor (Gumbrecht, 2006, 62). Njegovo dobro poznavanje filozofije svakako nam omogućuje lakše mijenjanje vizure sa stajališta uma, tijela, distanciranu poziciju promatranja i interpretacije, koja zahtjeva djelovanje (Gumbrecht, 2006, 63), a u sportu često može biti povezano i s vrstom nasilja (Gumbrecht, 2006, 64). Gumbrecht će tumačiti i vezu sporta i igre, te analizirati značenje onoga što se misli kada kažemo »to je samo igra«, kao i da igra prestaje ukoliko svi ne daju ono najbolje od sebe. Tu se za daljnju eksplikaciju koristi i Aristotel, potom Judith Butler, odnosno dobrodošla je pomoć svih, i svega, što može pomoći sofisticiranom »čitanju« sporta (Gumbrecht, 2006, 68).

Literatura

- Rüdiger Bubner (1997), *Estetsko iskustvo*, Zagreb: Matica hrvatska.
- Arnold Gehlen (2005), *Čovjek. Njegova narav i njegov položaj u svijetu*, Zagreb: Naklada Breza.
- Hans Ulrich Gumbrecht (2006), *In Praise of Athletic Beauty*, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Immanuel Kant (1976), *Kritika moći suđenja*, Zagreb: Naprijed.
- Immanuel Kant (2003), *Antropologija u pragmatičnom pogledu*, Zagreb: Naklada Breza.
- George H. Mead (1934), *Mind, Self and Society*, Chicago: University of Chicago.
- Helmuth Plessner (1994), *Conditio humana. Filozofijske rasprave o antropologiji*, Zagreb: Nakladni zavod Globus, Filozofski fakultet u Zagrebu – Zavod za filozofiju.
- Joachim Ritter, Karlfried Gründer, Gottfried Gabriel (Hrsg.) (2003), *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Schwabe AB Verlag, Basel, 1971–2007. *Ästhetische Grundbegriffe*, Bd. 5, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart, Weimar.

ASPEKTE DES SPIELBEGRIFFS IN ÄSTHETIK
UND ANTHROPOLOGIE

Gordana Škorić

Aufgrund des Verstehens von Autonomie und Spielbegriff bei Kant wird uns die weitere Entwicklung dieser Begriffe bei Schiller („Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, und „Der Mensch soll mit der Schönheit nur spielen, und er soll nur mit der Schönheit spielen“) in Richtung der Anthropologie interessieren.

*Im Zwanzigsten Jahrhundert entwickelt Plessner diese Begriffe weiter im Rahmen der philosophischen Anthropologie und es wird sowohl die Rede von seinem Würdebegriff sein als auch vom Einsatz von Spielen. Die Ambivalenz des Spieles bei Plessner ist mit der skeptischen Beziehung zur radikalen Verwirklichung der Utopien verbunden, was auch mit einigen späteren Standpunkten von Derrida vergleichbar ist. Im Kontext der Verbindung des Begriffs des Spieles mit der Anthropologie wird die Rede vom Verbinden des Spielbegriffes und dessen *conditio humana* bei Gehlen (Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt, 2005) sein.*

In der Sportästhetik und Philosophie werden wir uns mit Ansichten von H. U. Gumbrecht (In Praise of Athletic Beauty, 2006), der Ausarbeitung der Zufriedenheit beim Sport, dem Anschauen und seiner anthropologischen Dimension, und der Sportästhetik, dem Spektakel der Sportwettkämpfe, beschäftigen, die er mit Begriffen aus Kants Schönheitstheorie untersucht.

Schlüsselworte: Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Helmuth Plessner, Arnold Gehlen, Hans Ulrich Gumbrecht, Spiel, Ästhetik, Anthropologie, Sportästhetik, Sportphilosophie