

Filozofija koja se naglas smeje

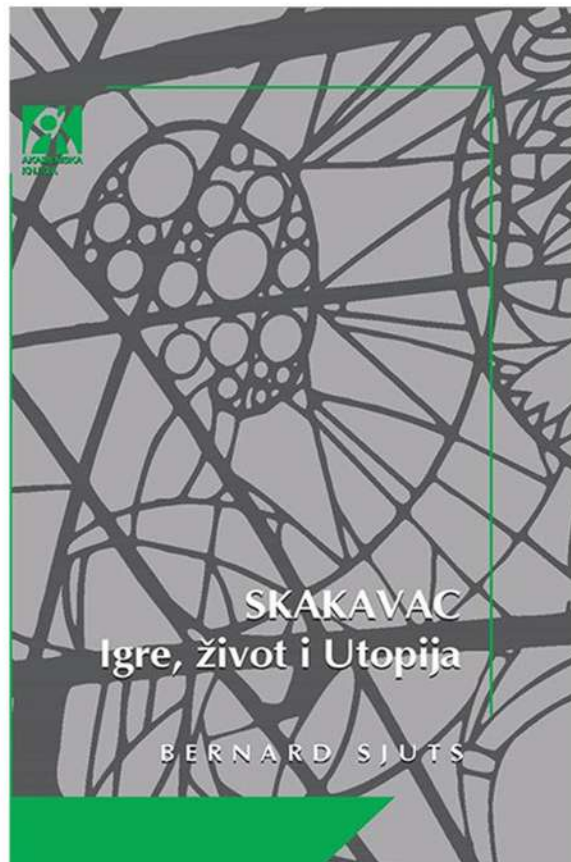
Kad god želimo da naglasimo koliko je u životu čoveka važan rad, a koliko od lenstvovanja nema vajde već nam ono donosi samo nevolju, prisetimo se Ezopove basne *Cvrčak i mrav* iako nam je negde duboko u srcu žao sirotog veseljaka koji je na svojoj violinici svirao celog leta i podsmešljivim pogledom pratio neumornog mrava dok mu se leđa povijaju pod teretom zrna žita. A kad je zima zagudela, gle! Cvrletov stomak zavija od gladi, dok se mravić sladi...

Ova čuvena Ezopova basna otvoreno emituje visokomoralnu, pedagošku pouku, što joj i jeste cilj. Ali *Cvrčak i mrav* kriju nešto što je ništa manje važno, ali je skrajnuto, gotovo nevidljivo, a neodvojivo je od ljudskog bića i pretpostavka je njegove slobode. To je – igra. Od pračoveka do danas, od deteta do odraslog bića igra i igranje su svojstvo koje je prihvatano kao nešto što nam je imanentno, što se samo po sebi podrazumeva, sve dok filozofi, sociolozi, psiholozi i ini naučnici tek u odmaklim decenijama prošlog veka nisu shvatili da to baš i nije tako i da se u tom svojstvu krije jedno potpuno novo polje istraživanja. A kad su zakoračili u njega, uvideli su još nešto: da je igra cvrčka sve samo ne lako uhvatljiva i shvatljiva, a da konačnoj definiciji stalno izmiče jer iz kojeg god da se ugla gleda, ona je ta koja se igra s nama smišljajući nove zagonetke.

HOMO LUDENS: Ako izuzmemo antičke filozofe, prvi moderni autor koji je ušao u ovu igru o igri jeste holandski istoričar Johan Huizinga (1872-1945), koji je u Lajdenu 1938. objavio svojju

U svojoj knjizi *Skakavac. Igre, život i Utopija* Bernard Sjuets obrće Ezopovu basnu *Cvrčak i mrav* naglavačke kako bi dokazao da su igra i igranje ključno čovekovo dobro

Piše: **Andelka Cvijić**



sada kultnu studiju *Homo ludens*, postavljajući čoveka koji se igra, *homo ludensa*, ravnopravno uz čoveka stvaraooca, onoga koji radi, *homo fabera*. I jedan i drugi sadržani su u *homo sapiensu*, bez njih

on ne bi bio to što jeste, i Huizinga polazi od premise da je igra sastavni deo kulture, da je u srži razvoja civilizacije, potom analizirajući odnos društva i igre od Stare Grčke i Rima preko srednjeg veka, renesanse i baroka do 19. i 20. veka, u kojem gotovo rezignirano zaključuje da igra polako gubi svoje atribute i da se čovek otuđuje od svog bića.

Slagali se ili ne sa Huizingom, na knjigu *Homo ludens* (na srpskom objavljenu u časopisu *Treći program*, br. 3 *Radio Beograda*, 1969) kao na temelj građevine o igri i igranju, nadograđuju se kasniji istraživači, posmatrajući njihove različite aspekte. I dok je Huizinga na faktor igre gledao kao na moguću "primarni formativni element ljudske kulture", austrijsko-britanski filozof Ludvig Vitgenštajn sumnjao je da se pojam igre i igranja uopšte može opisati.

Francuski estetičar i filozof Rože Kajoa pak, poznat po upitu "Reci mi šta se igraš, pa ću ti reći ko si", u svojoj knjizi *Igre i ljudi. Maska i zanos* (na srpskom objavljena dva izdanja u *Nolitovoj* biblioteci *Sazvežđa* 1965. i 1979), Huizingovom temelju dodao je još jedan stub, uvodeći u ovo naučno polje sociologiju igre. Za razliku od kanadsko-američkog psihijatra Erika Berna, oca transakcione analize, koji je čuvenom knjigom *Koju igru igraš?* (na srpskom ju je objavio *Nolit* 1980, u svojoj *Psihološkoj biblioteci*) osvetlio njegovu psihološku stranu.

Sušтина svih proučavanja *homo ludensa* svodi se na to da je za njega ključna sloboda, o čemu je pisao i naš poznati sociolog i književnik Ratko Božović (*Metamorfoze igre, Usud igre...*) polazeći upravo od premise da je "igra temeljna vred-



nost kulture" i da su granice igre "ujedno i granice ljudske slobode".

O tim granicama iz sasvim drugog ugla piše kanadsko-američki filozof Bernard Sjuts (1925-2007) u svojoj knjizi *Skakavac, igre, život i Utopija*, kojom se vinuo u sam vrh najpouzdanijih tumača teorije igre i igranja. Knjiga je objavljena prvi put 1978. doživela je tri izdanja i brojne prevode, pa ipak joj je dodeljena sudbina da nezastuženo ostane nekako po strani. Konačno se sada pojavila i kod nas zahvaljujući *Akademskoj knjizi* iz Novog Sada, prema izdanju iz 2014. koje je ilustrirano izuzetnim crtežima Frenka Njfelda i opremljeno odličnim informativnim predgovorom Tomasa Hurka. *Skakavac...* je sjajno sa engleskog preveo Goran Rujević, a urednik izdanja Časlav D. Koprivica nadahnuto je napisao pogovor: Sjtsova knjiga je od onih koje se samo poželeli mogu u našoj kulturi, i na koju se u krugovima koji se bave ovom temom dugo čekalo.

CVRČAK ILI SKAKAVAC, SVEJEDNO Sjtsovo delo inaprisano je Ezopovim basnom, ali srpskog čitaoca ne treba da zbuni otkud to da se umesto cvrčka odjednom

pojavi skakavac - u engleskoj kulturi je, naime, pri prenošenju Ezopove basne došlo do zabune, pa je ona tamo proglašena pod nazivom *The Grasshopper and the Ant*. Dakle, cvrčak ili skakavac, sasvim je nebitno - ono što je bitno jeste da svi koji čitaju Sjtsovu knjigu beskraino uživaju u njoj jer je autor na retko obdaren način uspeo da spoji filozofiju i književnost, pozivajući svakog da se priključi toj igri.

Skakavac, igre, život i Utopija je primerno filozofsko delo koje je pisac zamislilo u dijaloškom obliku, kao ironičnu, ali sasvim dobroćudnu parafrazu Platonovih i Sokratovih dijaloga. Glavni junaci su Skakavac i njegovi sledbenici Skeptik i Prudencija, kojima Skakavac poput profesora, pre nego što će umreti od gladi (kasnije vaskrsnuti kako bi do kraja objasnio svoju filozofiju igre), ukazuje na značaj igre u ljudskom životu. Za razliku od većine filozofskih knjiga, kako u predgovoru piše Tomas Hurka, koje su hladne, čak i glomazne, *Skakavac* je izvanredno zabavan, kako i dolikuje temi - igrana. To je knjiga svoje vrste kojoj nema ravne, čita se sa širokim osmehom, mestimično uz gro-

tan smeh: ovo je filozofija koja se smeje naglas, kaže Hurka, dodajući da je to istovremeno i filozofski potpuno ozbiljna knjiga, kako po onome što kazuje tako i po tome kako to obrazlaže.

Sjuts je u ujoj dao tri ključna elementa igre: predigrački cilj, konstitutivna pravila kojih se po cenu velikih muka čovek mora pridržavati inače to više nije igra, i igrački stav. Igra i igranje ključno su čovekovo dobro, a "igranje igara je voljni pokušaj da se prevaziđu nepotrebne prepreke".

Knjiga ima petnaest poglavlja i tri dodatka. U svakom od njih kroz prizmu ovih pravila analiziraju se određene igre, kao što je, uzmimo za primer, planinarenje, igra u kojoj se, kako Skakavac obrazlaže, zahtevaju principijelna ograničavanja sredstava kojima bi igrač lakše dostigao svoj cilj. Pa tako ser Edmund Hilari kreće na Mont Everest da bi, ispuniivši cilj posle silnih muka i opasnosti po život, zapanjeno konstatovao da se na vrhu već izležava "besprekorno sređeni Londonac, sa sve polucilindrom, zatvorenim kišobranom i primerkom današnjeg *Timesa* pod miškom". Na ser Edmondov uzvik: "Kako ste, dovraga, došli ovamo?"

Londonac potpuno mirno odgovara: "Pa iskoristio sam pokretne stepenice koje se nalaze sa druge strane planine, dragi prijatelju".

Igranje igre, u ovom slučaju, jeste biranje težeg cilja, inače, kako Skakavac kaže, to više ne bi bila igra...

REMEK-DELO SINTEZE I u nizu drugih primera, među kojima su duži put do kuće, obrnuti felj, otvorene igre, amateri i profesionalci, i likovi u pričama Skakavca kao što su zamlate, varalice, kvariše, Porfirije Sunjalo ili Vartolomej Smor... Bernard Sjtso izvrće, kako kaže Hurka, tradicionalnu pouku Ezopove basne tako što ispisiuje apologiju Skakavca i brani njegovu odluku da se pre igra nego radi, po cenu da umre. U tom Ezopu naglavačke autor se i sami nadmoćno igra, polemisišući sa idejama od antike do danas, pa su tu Sokrat, Platon i Aristotel, ali i Vitgenštajn i Erik Bern, pa i veličani pisane reči, čak i Biblija. *Skakavac* Bernarda Sjtsoa je superiorno delo koje počiva na ogromnom znanju, na njegovoj sintezi i logici, na samouverenom hvatanju ukoštac s prethodnicima,



▲ Bernard Sjtso

što pretpostavlja i zalazak u antropologiju, u etiku, sociologiju. Ono pokazuje da je moguće ne samo sabiranje vekova i epoha "tj. ponešto od najvećega što na području duha dadeše" već je moguće "objediniti njihove vrline, ali plodno pokrenuti i njihove mane", kako u pogovoru piše Časlav D. Koprivica, zaključujući da je Sjtsova knjiga remek-delo sinteze.

Skakavac... vrca od duhovitosti, a ipak čvrsto dokazuje filozofske

ideje pisca i otvara izazovna pitanja o smislu života. Treća reč u podnaslovu knjige, *Utopija*, posebno je zanimljiva jer je iskorak iz uobičajenog razmatranja onoga o čemu čovek sanja. Sta, zapravo, može biti ostvareno u zajedništvu Utopije i Igre (ovoga puta s velikim slovom, A.C.)? Koji je smisao igre i igranja u Utopiji u kojoj je sve već blagodatno i u kojoj možemo ostvariti i imati sve što poželimo? Bernard Sjtso sugerše da je upravo to sjajno - vreme čemo provoditi pre svega u postavljanju nepotrebnih, a našim duhu koji uvek traži izazove - neophodnih prepreka.

Knjiga *Skakavac, igre, život i Utopija* dragocena je intelektualna igra prema pravilima visokog postavljenih vrline, tako esencijalnih, a zaboravljenih u današnjem vremenu kada ogoljeno bahati ulazimo u novi, virtuelni svet u uverenju da je to onaj najvažniji vrt Utopije. A upravo je suprotno, i zato teorija igre danas vapi za nekim novim Bernardom Sjtsoom koji će opovrgnuti tu zabludu i vratiti nas duhovnosti prave igre. ■

Privredni razvoj Paraćina, u galeriji

Gostujuća izložba *Muzea nauke i tehnike* iz Beograda, *Privreda Paraćina: od mlina do savremene industrije*, u organizaciji *Zavičajnog muzeja* iz Paraćina, otvorena 27. februara u *Galeriji 51* (*Skender-begova 51*), može se pogledati tokom marta i aprila. Na izložbi je prikazan privredni razvoj Paraćina, od predratnog perioda do današnjih dana, kroz priču o najznačajnijim fabrikama i bankama osno-

vanim u predratnom periodu. Paraćin je nalazeći se u blizini carskog puta, bio pogodan za razvoj trgovine, zanata, a kasnije i industrije. Uslaskom u prostor novooslobođene srpske države, ovo mesto postaje najpoznatije po trgovini vunom i svinjama, koje su se izvozile u Austriju. Prvi koraci ka industrijalizaciji privrede u Paraćinu bili su mlinovi. Do sticanja nezavisnosti, njih su uglavnom

osnivali Turci, a nakon toga knez Miloš. Mlinarstvo, trgovina, poljoprivreda i stočarstvo biće okosnice privrednog razvoja Paraćina sve do kraja 19. veka. Kako Feliks Kanc beleži u svojim putopisima, zlatno doba privrede Paraćina nastupa kad ovo mesto, po odluci kralja Milana, postaje centar za snabdevanje vojske, tokom 1876. i taj period traje do 1888. Formiranje novih ekonomskih i društvenih odnosa, vezano je i za osnivanje fabrike sukna braće Minh. Ona nije imala samo lokalni značaj, već je kao prva fabrika sa povlašćenim statusom i stranim kapitalom, ulivala nadu da će kroz vezu sa domaćim trgovcima i radnom snagom, osigurati brz razvoj nacionalne privrede. Pred početak *Drugog svetskog rata* Paraćin je brojio je 15 privrednih preduzeća, sa prosečno 250 radnika, dok je nacionalni prosek bio oko 40 zaposlenih po preduzeću. Među najpoznatije fabrike koje su obeležile predratnu privrednu istoriju ovog mesta nalaze se *Fabrika sukna braće Minh*, *Francusko-srpska fabrika cimenta*, *Srpska fabrika stakla*, *fabrika vunenih tkanina Viada Teokariović i kampa*, i *Fabrika za proizvodnju ratluka i bombona Breten*. ■

