



УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ  
ФИЛОЛОШКО-УМЕТНИЧКИ  
ФАКУЛТЕТ

Светлана Рајичић Перић

**ПОЕТИКА ИГРЕ У СРПСКОЈ  
КЊИЖЕВНОСТИ 20. ВЕКА (Љ. МИЦИЋ,  
М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ,  
М. ПАВИЋ)**

Докторска дисертација

Крагујевац, 2016.

<b>ИНДЕТИФИКАЦИОНА СТРАНИЦА ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ</b>
<b><i>I. Аутор</i></b>
Име и презиме: Светлана Рајичић Перић
Датум и место рођења: 10.06.1974. Крагујевац
Садашње запослење: професор српског језика и књижевности у Првој крагујевачкој гимназији
<b><i>II. Докторска дисертација</i></b>
Наслов: <i>Поетика игре у српској књижевности 20. века (Љ.Мицић, М.Тодоровић, С.Богдановић, М.Павић)</i>
Број страница: 431
Број слика: 35
Број библиографских података: 288
Установа и место где је рад израђен: Филолошко-уметнички факултет у Крагујевцу
Научна област (УДК): Српска књижевност (821.163.41"19"(043.3) 821.163.41.09 Мицић Љ.(043.3) 821.163.41.09 Тодоровић М.(043.3) 821.163.41.09 Богдановић С.(043.3) 821.163.41.09 Павић М.(043.3))
Ментор: Проф. др Маја Анђелковић
<b><i>III. Оцена и одбрана</i></b>
Датум пријаве теме: 20.09.2010. године
Број одлуке и датум прихватања докторске дисертације: 1048/11, 13.07.2011.
<b>Комисија за оцену подобности теме и кандидата:</b> Доц. др Маја Анђелковић, доцент, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> Проф. др Александар Јерков, ванредни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филолошки факултет у Београду Проф. др Иван Негришорац (Драган Станић), ванредни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филозофски факултет у Новом Саду
<b>Комисија за оцену докторске дисертације:</b> Проф. др Александар Јерков, ванредни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филолошки факултет у Београду Проф. др Драган Бошковић, редовни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филолошко-уметнички факултет у Крагујевцу Доц. др Јелена Арсенијевић Митрић, доцент, ужа научна област: <i>Теоријске књижевне</i> <i>дисциплине и општа књижевност</i> , Филолошко-уметнички факултет у Крагујевцу
<b>Комисија за одбрану докторске дисертације:</b> Проф. др Александар Јерков, ванредни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филолошки факултет у Београду Проф. др Драган Бошковић, редовни професор, ужа научна област: <i>Српска књижевност</i> , Филолошко-уметнички факултет у Крагујевцу Доц. др Јелена Арсенијевић Митрић, доцент, ужа научна област: <i>Теоријске књижевне</i> <i>дисциплине и општа књижевност</i> , Филолошко-уметнички факултет у Крагујевцу
Датум одбране дисертације:

## НАСЛОВ

Поетика игре у српској књижевности 20. века (Љ. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић)

## РЕЗИМЕ

У раду се испитују особености игре као свекултурног феномена, њени облици, парадигме и генеза у српској књижевности двадесетог века, односно у четири књижевно-поетичка и књижевно-историјска концепта: историјској авангарди, неоавангарди, концептуалној уметности и постмодернизму. Разматра се апоретичност у процесу дефинисања, омеђавања и вредновања књижевне игре, одређује *diferentia specifica* игре у књижевном дискурсу, сагледавају темељни појмови у њеном постављању: знак, структура, писмо, читалац, као и стратегије читања игривог дела и упућује на процес измештања акције уметничког чина са Субјекта – Аутора *homo ludens*-а на читаоца, *coludens*-а. Даје се типологија игара у српској књижевности и разматрају одлике: комбинаторичке и алеаторичке игре, онтолошке игре, игара конструкције, цитатне, семиотичке и симболичке игре, семантичке игре, језичке игре, код игара, парадигматских игара, мета игре, апсурдних игара, визуелне наратије, формалних маниризама и квази игара. Приступ игри кореспондира са постструктуралистичким теоријама језика и Текста, а херменеутички и интердисциплинарно се приступа репрезентативним текстовима аутора: авангардисте Љубомира Мицића, сигналисте Мирољуба Тодоровића, концептуалисте Славка Богдановића и постмодернисте Милорада Павића, те се закључује да је игра изразито метадискурзиван феномен, чија је природа трансгресиона, она је поетички радикализам чије је наглашено својство амбивалентност, услови постојања: расредиштеност структуре и Правило, а доминантни поступци: испитивање могућности визуелног знака у односу на фонички, цитатност различитог типа, рачунање на потенцијал тајне и тзв. нова мимеза. Са видова несвесног лудизма код Љубомира Мицића, оличеног у разигравању форме и провокацији конструктивизмом, у авангардној негацији/афирмацији вредности и видним упливом у политички дискурс, прелази се на семиотичку сигналистичку, неоавангардну игру у делу Мирољуба Тодоровића, који лудизам истиче као своје стваралачко начело. Наглашено политички и ликовно-теоријски-коментаторски дискурс Славка Богдановића посматра се као прелаз ка постмодернистичкој игривости Милорада Павића, код кога се игра појављује као позадински теоријски траг и постаје доминанта свеукупног стваралачког опуса: од игре језика и игре језиком до поигравања читањем, читаоцем, формом и, на концу, стварношћу. На тај начин, у раду се даје подстрек размишљању о новом приступу српској књижевности двадесетог века, који до сада лудичку књижевност није сматрао поетички и историјски релевантном у свом пољу.

## КЉУЧНЕ РЕЧИ

игра, лудизам, знак, структура, Субјекат, визуелно, Правило, читалац, читање, цитат, децентрирање, расутош, конструкција, вредност, радикализам, процес

## **THEME**

Poetics of play in Serbian literature of the 20<sup>th</sup> century (Lj. Micić, M. Todorović, S. Bogdanović, M. Pavić)

## **SUMMARY**

The paper examines the particularity of play as a totally cultural phenomenon, its forms, paradigms and genesis in Serbian literature of the twentieth century, that is to say in four literary-poetic and literary-historical concepts: historical avant-garde, neoavantgarde, conceptual art and postmodernism. Apoeitics is considered in the process of defining, delimiting and evaluating the literary play, differentia specifica of play is determined in literary discourse, basic terms are viewed in its positioning: sign, structure, letter, reader, as well as strategies of reading of the playable work and it points to the process of moving the action of artistic act from Subject-Author homo ludens to reader, coludens. Typology of play in Serbian literature is given and characteristics of: combinatorial and aleatory play, ontological play, plays of construction, citation, semiotic and symbolical play, semantic play, language play, code of plays, paradigm plays, meta play, absurd plays, visual narration, formal mannerisms and quasi plays are considered. Approach to play is correspondent to poststructuralist language theories and Text, and representative texts of the author are approached in a hermeneutic and interdisciplinary way: avantgardist Ljubomir Micić, signalist Miroljub Todorović, conceptualist Slavko Bogdanović and postmodernist Milorad Pavić, so the conclusion is that play is distinctly metadiscursive phenomenon, with transgressive nature, it is poetic radicalism, whose pronounced property is ambivalence, conditions of existence: decentralization of structure and Rule, and dominant procedures: examining the possibility of visual sign in relation to phonic, citation of different type, counting on the potential of secret and so-called new mimesis. From the aspects of unconscious ludism, present in works Ljubomir Micić, personalized in the playing around of form and provocation with constructivism, in avant-garde negation/affirmation of value and noticeable influence on political discourse, it is moved on to semiotic signalistic, neoavantgarde play in the work of Miroljub Todorović, who emphasizes ludism as his own creating principle. Emphasized political and artistic-theoretical-commentary discourse of Slavko Bogdanović is viewed as a transition towards postmodernist playability of Milorad Pavić, where play appears as a background theoretical trace and becomes a dominant of comprehensive creating opus: from play of the language and play with the language to playing with reading, reader, form, and, in the end, reality. In that way, the paper gives impetus to thinking about new approach to Serbian literature of the 20<sup>th</sup> century, which has not considered ludic literature poetically and historically relevant in its field so far.

## **KEY WORDS**

play, ludism, sign, structure, Subject, visual, Rule, reading, reader, citation, decentralizing, scatteredness, construction, value, radicalism, process

# САДРЖАЈ

Резиме.....	3
Summary.....	4

## 1. УВОД

1.1. Зашто и како говорити о игри?.....	9
1.2. Апорије појма игра.....	12
1.2.1. Проблем обима и садржаја појма.....	14
1.2.2. Реторичност појма игра у књижевности.....	18
1.3. Тематски преглед мисли о игри.....	23
1.3.1. Игра и слобода.....	27
1.3.2. Мишљења игре у Платоновом духу.....	33
1.3.3. Напуштање платоновске концепције игре.....	38
1.3.4. Језик као поље игре.....	43
1.3.5. Игра – разарач смисла.....	43
1.3.6. Онтолошки статус игре.....	44
1.3.7. Мишљење игре у уметности.....	45
1.3.8. Истраживања игре у српској књижевној критици.....	47
1.4. Игра у постструктурализму.....	52
1.4.1. Игра и писмо.....	55
1.5. Предмет истраживања, избор грађе и приступ.....	58
1.5.1. Допринос проучавању игре.....	63
1.5.2. Методолошка позиција.....	65
1.6. Статус игре у књижевности.....	66
1.7. Знак, читалац, читање, структура као темељни појмови у игри.....	72
1.7.1. Уздрманост утемељеног знака.....	72
1.7.2. (Раз)игравање и расредиштење структуре.....	76
1.8. Језик, немиметичност.....	77
1.8.1. Лудички дискурс.....	77
1.8.2. Немиметичност.....	81

1.9. Игра у књижевности.....	83
1.9.1. Парадигма(е) игре у књижевности.....	84
1.9.2. Места додира (књижевна игра – свеигра ).....	97
1.9.3. Привлачност игре.....	100
1.9.4. Како се игра.....	101
1.10. Типологија књижевних игара.....	107
1.10.1.Врсте књижевних игара и могућа класификација.....	109
1.11.Свођење периодизацијске забуне.....	119
<b>2. SPECIFICUM КЊИЖЕВНЕ ИГРЕ НА ПРИМЕРИМА ТЕКСТОВА Ј. МИЦИЋА, М. ТОДОРОВИЋА, С. БОГДАНОВИЋА И М. ПАВИЋА.....</b>	<b>131</b>
2.1. Правила.....	131
2.1.1. Видови правила.....	137
2.1.2. Примери правила у књижевним играма (Ј. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић).....	141
2.2. Ко је „убио“ Субјекат?.....	157
2.2.1. Субјекат – читалац.....	158
2.2.2. Немогући Субјекат – носилац истине текста (Ј. Мицић).....	160
2.2.3. Субјекат као аутор (тестамент и утихнуће у игри).....	165
2.3. Тајне знакова.....	172
2.3.1. Семиотичке игре (Ј. Мицић, М. Тодоровић).....	175
2.3.2. Игра у читању поезике или семанализа текст знака зенистичке уметности из угла поето-политике (Ј. Мицић).177	
2.3.3. Знак је оно што привидно искључује, (не)пријатељство (Ј. Мицић).....	191
2.3.4. Други примери семиотичких игара (М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић).....	195
2.3.5. Символичке игре (Ј. Мицић, М. Тодоровић).....	201

2.4. Слика као писмо (С. Богдановић).....	210
2.4.1. Модел апстракције у игровој књижевности (Јб. Мицић, М. Тодоровић, В. Радовановић, С. Богдановић, М. Павић, М. Шуваковић).....	215
2.4.2. Слика у визуелној поезији (М.Тодоровић).....	239
2.4.3. Визуелна наратија (стрип) као облик игре у књижевности (М. Тодоровић, С. Богдановић).....	245
2.5. Плес текста (Јб. Мицић, М. Тодоровић).....	255
2.5.1. Тело (текста) и плес у теоријским погледима (М. Тодоровић).....	264
2.5.2. Тело (текста) у сатирској игри, перформансу и гесту.....	271
2.5.3. Слобода у хаосу расредиштеног текста (М. Тодоровић).....	276
2.5.4. Примери расредиштености и децентрираности структуре; Како читамо дело које плеше? (Јб. Мицић, М. Павић).....	278
2.5.5. Плес у хаосу опуса, разумевање варијација (М. Павић).....	294
2.6. Тајне читања.....	306
2.6.1. Читалац игривог текста.....	311
2.6.2. Читање игривог текста.....	312
2.6.3. Прилог деконструктивном читању (Де Були, Д. Алексић, С. Богдановић).....	317
2.6.4. Како писати о игривим делима.....	330
2.6.4.1. Цинолудички дискурс.....	331
2.7. Цитат, интертекст, лавиринт (Јб. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић).....	338
2.8. Немиметичност и нова мимеза (Јб. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић).....	352
2.9. Језик и игра (М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић).....	364

2.10.	Аксиолошке немоћи над игром у књижевности.....	380
2.10.1.	Не-место вредности.....	385
<b>3.</b>	<b>ЗАКЉУЧАК.....</b>	<b>388</b>
3.1.	Пут до савременог лудичког дела и читања.....	392
<b>4.</b>	<b>ПРИЛОГ.....</b>	<b>405</b>
<b>5.</b>	<b>ЛИТЕРАТУРА.....</b>	<b>406</b>
1.	Примарна литература.....	406
2.	Секундарна литература.....	409
3.	Општа литература.....	413



# 1.УВОД

## 1.1. ЗАШТО И КАКО ГОВОРИТИ О ИГРИ

Било да игру посматрамо као антрополошки феномен везан за људску природу од искона човечанства и од детињства појединца као вид ослобађања вишка енергије и креативних потенцијала човека: спорт, забаву, хазардертво, или као културолошки феномен у идеолошко-социолошком контексту (као облике ритуала, карневала, свечаности, симболичко-магијских делатности), било као уметничко-филозофску категорију (јер је уведена као засебна естетска категорија, поред класичних: трагично, комично, лепо, узвишено, љупко, ружно) или као уметнички поступак који има своје константе и правила, или као вид сценске уметности, или уже, као матаматичко-економску или педагошку теорију, битно је да смо свесни да игра прожима готово све области људске егзистенције. Она је у филозофији деконструкције Жака Дериде један од појмова који је надређен осталим појмовима и носилац поставки процеса расредиштења структуре и перманентног одлагања утемељености знака.

Двадесети век је време појачане будности у мишљењу о свеопштој дехуманизацији друштва. Зато се филозофска мисао бави темама насиља, злоупотреба, моћи, страхом, субјектом у нестајању, идентитетом у порицању, онтолошком празнином, егзистенцијалним понорима, епистемолошким неизвесностима. Промисљајући исте теме, књижевна уметност и данас узима облик својеврсног коментара филозофије и

друштвених теорија. Појам игре је заједничка преокупација филозофском и уметничком мишљењу света и човека у њему. При том, он нема равноправан статус са другим појмовима, игра је увек, у оба поља, и уметничком и филозофском, надређени појам<sup>1</sup>. Разлог можемо видети у покушају да се напусти логоцентрични модел устројства света. То је општа тенденција људске мисли и делатности у прошлом веку, а игра се чини најподеснијим моделом за оправдање таквог усмерења. Однос игре према разуму је веома комплексан. Иако је она смислена, често је њен смисао регулисан у њој самој и не ограничава је. Природа бесмисла у игри неописива је на начин који је традиционалан у људској свести о научном промишљању појава. Дијалектика смисла и бесмисла опчињава сваког ко се игра. Том игром је био заведен и Ниче у свом прогону логоцентризма и метафизике. Како се наука води начелом сазнајности и прогреса, она је склона да у игри види несазнајну делатност, која том својом особином бива депласирана из поља воље за моћ. Моћ је знање и ништа што не доприноси његовом ширењу није вредно пажње. Игра није примарно заинтересована за знање већ за задовољство, можда и задовољство у стицању знања, а тиме се она везује за чулни свет више него за умно и надумно.

Рабећи изузетно екстензивне моћи појма игре, филозофија, уметност и филозофија уметности промишљају игру на најразличитије начине, придајући јој различита места на скали вредности и значења. Игра се, са друге стране, такође посматра као рационалност и уређеност којима владају правила ума.

Игра је, у књижевној уметности, феномен који нам о томе најбоље сведочи. Понекад јој се приписује анархична моћ деструкције, а некад

---

<sup>1</sup> Можемо се позвати на неке мислиоце 20. века, који игри приступају као појму који мисли друге појмове, као што су Јохан Хујзинга, Роже Кајоа, Еуген Финк, Лудвиг Витгенштајн, Жак Дерида, Жан Бодријар. Код прве тројице игра је највиши антрополошки феномен, код Витгенштајна је начело усвајања, али и слободе језика, Код Дерида свеопшта немогућност истине и одлагање сазнања, а код Бодријара принцип сваког завођења (од љубавног, преко идеолошког до технолошког).

ревитализујућа моћ обнављања. Сама та чињеница је веома подстицајна да се покуша један продор у игру као појаву која провоцира опозитношћу многих појмова, а потом да се укаже на специфичности игре у књижевном пољу.

Нарочито у уметности, и то у сликарству и књижевности овог доба, игра је истовремено илустрација, разлог, покретач и последица процеса који се одвијају над Субјектом и друштвеним структурама. Игра, при том, стварности не приступа миметички, већ стварајући аутономни лажни свет, кроз који, својим полиизвођењима, покреће пасивизираниг читаоца који је постао објекат у савременом индустријском, па потом и технолошком друштву.

Уметност посеже за игром као алтернативом у свету који је препун репресивних механизма и то тако што му супротставља једно од најпарадоксалнијих својстава игре – своју слободу. Ако слобода није могућа у животу, могућа је у затвореном свету игре, и то слобода омогућена правилима саме игре. Сва њена правила обавезују нас на кретање, на властите изборе, али и одговорност у изборима, на осмишљавање властите есенције, кретање које не мора да остане само у оквирима конкретне и појединачне књижевне игре. Тако се у игри остаје жив, и то је можда једино место опстанка, будући да у животу (као објекти) немамо право избора. Са друге стране, управо је игра у уметности утихнула онај глас Субјекта који се исповедао, који је још могао да посведочи о свом прогону. У игри га више нема или га нема у таквом облику. Стога је вредновање игре по етичким мерилима немогуће, али показује се да нема аксиолошких критеријума који би јасно оценили игру. То ономе ко се игра и није важно, али је ово једно од питања на које треба покушати да се одговори у теоријском разматрању игре у књижевности.

Како је игра свепрожимајући феномен, обухвата све области људског деловања, није могуће игру у књижевности објаснити само књижевно-теоријском терминологијом. Приступ, стога, мора да буде наглашено интердисциплинаран. Свака реч о игри позива се било на говор о игри као

друштвеној појави, научној теорији, уметничкој пракси итд. То је један од разлога за постојање изразите отворености у дефинисању опсега појма игре у било којој области.

Играти (се), значи бити у игри. Говорити о игри, значи бити ван ње, а имати потребу да се игра прожме, разуме и одигра. Но, већ на самом почетку запажамо низ апорија у дефинисању појма игре.

## 1.2. АПОРИЈЕ ПОЈМА ИГРА

*„А шта су границе томе појму (игре)? Шта је још увек игра, а шта више није игра? Можеш ли да наведеш границе? Не.“  
(Л.Витгенштајн 1980: 67).*

Како видимо из овог Витгенштајновог цитата из *Филозофских истраживања*, појам игре је немогуће омеђити. Узалудан је и покушај да га јасно дефинишемо, јер је он расут, тако да у овај посао улазимо са свешћу да, можда, не можемо прецизно дефинисати игру у књижевности, те је ово истраживање одређено општом запитаношћу над овим свекултурним и општељудским феноменом.

Игра „није са свих страна омеђена правилима, чак нема ни правила.“ (Витгенштајн 1980: 67) Оваква ситуација указује на пукотине у правилима јер ниједно правило није апсолутно дефинишуће, увек остаје недефинисани простор иако нешто и упркос томе сматрамо игром. Нпр. карташка игра се изводи по правилима, али не постоји правило које одређује шару и величину карата или колико дуго и у које доба дана се сме играти карата, где таква игра престаје бивати забава и када прелази психолошко-моралне границе и постаје порок. Те пукотине су, назовимо их „слободна места“ која игру чине

отвореном у ширем смислу. Можда управо о тој слободи у игри није довољно говорено када је она филозофски разматрана. Витгенштајн каже да је појам игре неограничен, да игре чине једну породицу и да их повезује сродност. Ми не можемо увек знати шта све јесте игра, али када је препознамо, не можемо да кажемо зашто је сматрамо игром јер је „сродност исто тако неоспорна као и разлика“ (Витгенштајн 1980: 70). Управо су те нејасноће у појму, те неравнине при дефинисању оно што нам омогућава да помоћу трења ходамо без „проблема“ на пољу игре иако не можемо да га опишемо. Како игра има мноштво појавних облика, тако не постоји дефиниција која би подједнако обухватала све те облике у њиховим пољима. Игра има својство да се неконтролисано шири и осваја нова поља кроз поетичко-теоријске механизме, тако да неки облици раније нису сматрани игром а данас су њен важан репрезент. То је случај са аутоинтертекстуалношћу, са политичким текстовима разних типова, са сликовним у књижевности итд.

Приликом примене појма игра у књижевно-теоријске сврхе може доћи до разних нејасноћа и лаицизирања, превасходно због *прешироког обима* појма и *недефинисаног садржаја* појма игре. Играње у изворној грчкој етимологији значи „састанак“ (Хујзинга 1970: 70) сусрет различитости, превладавање различитог, док је етимологија латинског *ludus* (кретање, деловање) као и стваралачка стратегија игре, оба упућују на игру као процес, променљивост, стваралаштво, прелазност. Ова изворна значења су данас уткана у модалитет игре, што ћемо касније показати у промишљању особина игре, али нико у свакодневной употреби речи игра неће мислити на ова значења.

Сам појам игре доводи у питање полазиште формалне логике да језик саопштава истину појма у својој потпуности и оспорава га јер се он додатно „самодефинише“ тек у извођењу. Појам игре показује своју семантичку отвореност и зависност од природе и елемената поља у ком се одиграва (ритуал, језик, књижевност, сликарство, плес, спорт, економија, рат, уже игре...) као и од начина на који се објављује у самој књижевности (као

писање, читање, поетичко начело, иронијски оквир...). Стога је игру у књижевности тешко дедуктивно дефинисати јер се појављује опасност од релативизације и недопустивог ширења појма или, пак, конципирања на пејоративној основи. О њој се мора „литерарно“ говорити, што уздрмава традиционалан теоријски говор о појму, но отклон од метафоричности критичког вокабулара коначно превазилазе припадници деконструкције, иако на неопходност употребе метафоричног значења игре упућује још Гадамер у *Истини и методи* (Гадамер 1978: 133), те се свако „ненаучно“ (ми бисмо га назвали извођачким) писање игре сматра легитимно научним.

### **1.2.1. ПРОБЛЕМ ОБИМА И САДРЖАЈА ПОЈМА**

Како онда да говоримо о игри ако је не можемо јасно дефинисати и омеђити? Додатно западамо у проблем јер треба измирити погледе „класичне“ логике и савремених филозофских ставова који их „доводе“ под знак питања.

Готово да можемо сматрати правилом праксу да се студије које се баве проблемом књижевне терминологије према речима *појам* и *термин* прећутно односе као према синонимима, или пак, ако се инстинктивно осећа некаква и минимална разлика између њих, не објашњава се ова апорија (код нас прва у низу апорија која нас суочава с проблемом дефинисања појма игре), али нам истовремено оставља широко поље могућности које је неспутано напорима науке да га заузда и сведе на једнозначности које су, још додатно, строго хијерархизоване.

Формална логика јасно разликује појам од термина и заузима став да је појам надређен термину. Тако посматрано, појам игре настаје у дијалектици обима и садржаја досадашњих дефинисања игре од Хераклита до Бодријара, док термин игра представља реализацију појма игре у конкретном дискурсу. Термин се мења у зависности од метода, области, начина и степена развијености неког дискурса, контекста. Разматрајући

проблеме везане за семантику термина, Светозар Петровић се залаже за прецизност<sup>2</sup>, а она може бити нарушена због срастања термина за неки метод. У том случају термин неизбежно постаје део једног система тзв. термин индикатор (какав је термин *игра* у деконструкцији) па се с позајмљивањем термина не сме превидети мрежа односа у матичном методу. Уз све појединачне нијансе, термин игра у систему филозофије било Хераклита, Платона, Томе Аквинског, Шилера, Канта, Ничеа, Витгенштајна, Гадамера, Финка, Кајое, Дериде, Де Мана, Хилис Милера, Рортија, Бодријара<sup>3</sup>, кључно се разликује од разматрања игре у Нешовом еквилибријуму<sup>4</sup> у економији. Мешање истих термина различитих система може водити у апорије, док је уједначавање термина, нпр. применом универзалних, латинских назива, научна утопија. Уместо да за њом јуримо, одрецимо се те могућности. „Проблем“ се може јавити услед аналогија, али не и подударана међу терминима различитих националних наука о књижевности као и услед пренебрегавања значаја развоја читаве области на значење термина. Другачији је смисао литерарне игре у националним књижевностима које су имале развијене формације попут барока и историјске авангарде од оних које нису, јер прве везују игру у књижевности за поетске облике *carmina figurata* и калиграме, за стилске појаве (попут плетенија словес у српској књижевности од средњег века до барока), а друге за традицију позоришне игре. Прецизност термина ће бити уздрмана и коришћењем истог термина у популарној (колоквијалној) и стручној

---

<sup>2</sup> У књизи *Природа критике* и поглављу о *Појму књижевне терминологије*, Светозар Петровић разматра појаву да када говоримо о појединачном књижевном термину мислимо о њему као члану изграђеног система, „као о елементу једне замршене али стварне мреже узајамних зависности, вјерујући који пут да свака промјена у значењу појединог термина утјече у вјећој или мањој мјери на физиономију и садржај система.“ (Петровић 2003: 210).

<sup>3</sup> О њиховим концепцијама игре биће речи нешто касније.

<sup>4</sup> Нешов еквилибријум је теорија Џона Форбса Неша у оквиру теорије игара у економији, по којој се у зависности од познавања властитих и општих стратегија игре може доћи до добитка ако је сваки играч донео најбољу могућу одлуку, узевши у обзир и одлуку противника.

употреби, што је изразити случај с нашим термином игре. Тада популарни синоними разарачи (као забава, партија...) доводе до промене стручног значења. Прелазак у други медиј или метајезик носи собом већи ступањ апстракције термина. Читава ситуација се додатно усложњава ако смо у игру укључили иностране облике термина: латински лудизам, немачко *spiel*, француско *jeu*, италијанско *gioco*, енглеско *game*, *play* и друге и ако знамо да је у сваком књижевно научном називу наслага реторике, граматике, логике, естетике, лингвистике, теорије комуникације, семиотике, филологије. Тако је и у дефинисању игре у књижевности проблем да се укључе све насlage претходних дефиниција које се тичу игре у нашој области, а то су, свакако, закључци о игри из антропологије, филозофије, естетике, лингвистике, семиотике... Игра је супрадисциплинарни феномен, али сам појам игре, у складу с тим, није довољно диференциран и исти термин се користи за више појава у различитим дискурсима. Додатну забуну доносе интердисциплинарни термини попут писма, текста и знака, који у дефинисање књижевне игре уносе своју *differentia specifica* ужег подручја.

Методe савремених разматрања књижевности прећуткују повлашћеност појма над термином, док деконструкција то одлучно одбија и покушава да поништи првенствено због својих унутрашњих разлога јер не жели да постане књижевно-филозофска метода са затвореним системом појмова који се нуде као кључ за отварање у себе закључаних текстуалних значења. „Отуд Дерида прибегава тактичкој употреби нејасних термина који се не могу свести на једно, увек истоветно значење.“ (Норис 1990: 52). Укратко, апорије су са становишта система наука неприхватљиви уљези метајезика, док су у деконструкцији богатство писма које треба са задовољством трошити. Примећујући, попут Витгенштајна, значењско богатство појма игре, које Норис сматра „нејасноћама“, Дерида игру узима за основ своје филозофије јер њиме руши темељне појмове метафизике. Зато у књизи *О граматологији* каже да би се могло назвати игром одсуство трансценденталне ознаке као неограничености игре, тј. као уздрманости онтотеологије и метафизике присуства (Дерида 1976: 67). Као што су за



Витгенштајна језичке игре неограничене, тако је за Дериду писмо игра у језику и као такво оно је у сталном означавању а тиме у сталном одлагању значења.

Изгледа нам најприхватљивије да се не захтева потпуно искључивање ниједног од ова два становишта, ни захтев логике за прецизношћу појма и термина ни напор постструктурализма за упливом метафоричке (реторичке, рекао би Де Ман) употребе термина у језику књижевне теорије, иако се чини много привлачнијом позиција овог другог. У прилог другој позицији сведочи алегорична цртица Ролана Барта о игри заробљавања која говори о победи трећег говора<sup>5</sup>. У дечијој игри ратовања то је онај који ослобађа заробљенике, а у „великој игри моћи живе речи (...) у сукобу реторика, победа увек припада само трећем говору. Тај говор има за задатак да ослободи заробљенике: да распрши значења, катехизме.“ (Барт 1992: 58). Трећи говор је говор споља, говор онога који може да уђе или да напусти игру и тако промени оно означено у њој. У овом случају је то читалац, онај ко потврђује смрт аутора значења знака, онај ко ослобађа заробљене знакове. Како се борба одвија унутар самог знака, али и у контексту у који се поставља, Барт нам озбиљну тезу о језичком знаку као попришту борбе значења даје у метафоричном виду, поредећи је са дечјом игром. Објашњавајући појам игре, Ханс Георг Гадамер говори да метафоричка употреба појма игра код њега има методско првенство.<sup>6</sup> За њега је она

---

<sup>5</sup> У Бартовој причи *Кад сам се играо заробљавања* (Барт 1992: 58) дечак се није задовољавао простом игром у двоје. Он није желео да се надмеће с противником у том малом рату већ је узео улогу ослободиоца заробљеника јер се игра тако враћала у кружење, настављало се од нуле. Тако је, каже Барт, и у великој игри моћи живе речи. Јасно је да је реч о знаковима и њиховом сталном ослобађању. Један говор надгорњава други до у бескрај, нема последње реплике. Тај закон покреће логосферу. Тако је трећи, дечак у игри, принудио оног, на моменат јачег, да се повуче са позиције доминантног означитеља и да прихвати игру даљег означавања.

<sup>6</sup> Поводом овога, Гадамер ће у *Истини и методи* објаснити употребу речи игра у пренесеним значењима, од игре светла до игре речи. Ту се увек мисли на неко кретање тамо-амо чији је циљ да се обнавља у сталном понављању. Тако је првобитно значење игре

линија водиља онтолошке експликације која је у кретању по херменеутичкој спирали и захтева да се сама игра не схвата једнозначно.

Сама позиција коју бирамо је апоретична (али тиме и пожељна) и у конкретном случају нашег бављења књижевном игром не можемо искључити две релативно опречне „методе“, структурализам и деконструкцију, прву граматичко-поетичко-логичку и другу реторичко-поетско-филозофску.

### **1.2.2. РЕТОРИЧНОСТ ПОЈМА ИГРА У КЊИЖЕВНОСТИ**

Крећући се по постструктуралистичком пољу, чини нам се да се, упркос свему, Деридина (као и америчка) деконструкцијаprotиве затвореном систему оперативних појмова, али такође и да један појам ипак обухвата све његове термине (differance, писмо, разлику, траг). Тај појам је јец (игра). Он омогућава основну идеју деконструкцијског читања као сталне „допуне“, игре значења која се опире семантичкој редукацији и у сталном је одлагању. Такође омогућава да писмо буде схваћено као „слободна игра“, елемент несталности у систему комуникације. Појам игре не претендује на статус који је имао појам структуре код структуралиста, али се морамо запитати да ли му у томе помаже смисао игре као несталне, непоновљиве делатности, јер свако извођење игре носи са собом разлику у односу на претходно и сва друга извођења, те сходно томе : „могућа су два

---

као плеса увек доминантно, без обзира у ком пренесеном значењу користимо реч игра. Преношење речи из једне у другу област примене истиче њено првобитно значење. Језик је сам унапред створио једну апстракцију коју мишљење треба да користи. (Гадамер 1978: 133). Тако игру користимо у метафоричном значењу да означимо делатност која се с њом доводи у везу по сличности, а та сличност је кретање.

различита, али потпуно инкопатибилна читања<sup>7</sup>. Нипошто не можемо нити одлучити којему читању можемо дати предност; ниједно не може постојати у одсутности другога“ (Де Ман 1986: 229). Оно што ранији системи (као и формална логика) погрешно постављају јесте веровање у моћ појмовних метафора да истинито и прецизно дефинишу појаве и предмете, па и књижевне текстове. Такав је структурализам који је свестан елемента „реторичке игре“, али га игнорише. Постављамо питање да ли очекујемо да нам појам осветли или замагли појаву игре у књижевности. Из угла деконструкције ћемо само осенчити игру, будући да је занимљивије говорити о њеној слици него лику (појавности), иако ни тај говор неће изостати.

Управо о таквом замагљеном значењу говори Де Ман, сматрајући да апорије настају у неусклађености граматичког (у спреси с логичким) и реторичког значења. Полазећи од моћи реторичког модела тропа, којом је још Ниче рушио основне појмове метафизике (каузалност, субјекат, идентитет, истину), Дерида спроводи, демановски речено, реторизацију граматике (логике) како би кроз нови метајезик критике отворио критику као књижевност, али и довео у питање чувене појмове западноевропске мисли. Цео тај процес обухваћен је појмом игре.

Додатно, поред ових могућности читања, саме „епистемолошке последице реторичких напасти су несамерљиве“ (Де Ман 1986: 231), то је основни страх логичара јер „реторика радикално одгађа логику те отвара вртоглаве могућности референцијалних застрађења“ (Де Ман 1986: 227), каже Де Ман у тексту *Семиологија и реторика*, а та особина га управо чини привлачним за деконструктивна писања. Свим овим концепцијама заједнички предтекст је Витгенштајнова поставка језика као скупа безброј језичких игара, у којој је јасно наглашен значај разлика и нереченог, која носи све могућности других значења у себи. Значи да у књижевности не

---

<sup>7</sup> За Пола де Мана у сваком читању постоје два „нивоа“ читања текста, која су и сама у међусобној игри: први је тзв. граматичко, а други тзв. реторичко читање, те у њиховом пресеку долази до сталног одлагања коначног читања текста.

постоји само једна игра, намењена читаоцу да се забави или открива, већ и игра унутар игре, а то је игра језика.

Према таквом говору није расположен неопрагматичар постмодерниста Ричард Рорти иако по много чему близак ставовима деконструкције<sup>8</sup>, а пре свега у критици трансцедентализма и намери да деконструише везу комуникације и епистемологије да „раскринка квази-рационалност која за себе захтева културни монопол“. (Рорти 199: 227). То деконструкција чини под заставом „слободне игре“ интерпретација, али та „слободна игра метафора“, за Рортија, ипак мора бити на месту додирима имагинације и аргументације. Значи на средњем, прагматичном путу. То што се Хајдегер и Дерида боре против логоцентричке репресије пишући „у жаргону који само изгледа као да је без „arkhe i telos“ је само непотребна суспензија нормалног колоквијалног говора“. (Рорти 1992: 33). Рорти нема разумевања за отворене термине иако се нада да ће култура бити поетизована што ће представљати врхунац слободе. Стога, није чудно што његов став сматрамо амбивалентним. Игра у књижевности заиста јесте на пола пута између забаве и строге контроле. Не може се игнорисати њена наглашена прагматичност, која се огледа у потреби аутора игривог дела да кроз игру поучава и пласира своје теоријске и идеолошке ставове. Игра ће тада бити његова метода да читаоца доведе до онога што сматра истином.

Коначно, откривамо и појединачну употребу еластичног термина игра као један вид апорије. У том смеру занимљиво је пратити како појединачне поетике и филозофије употребљавају термин „слободна игра“. Херберт Маркузе у књизи *Човјек једне димензије* у марксистичком духу посматра рад као слободну игру, могућност ослобађања од политичке моћи машине, створене у индустријском друштву, а све то у визији револуције која ће човека ослободити од репресије производног друштва. Рад би у тој

---

<sup>8</sup>Место додиром прагматизма и деконструкције јесте и став прагматиста да је кориснији језик праксе и делања од језика теорије и контемплације, али и чињеница да је прагматизам „антиесенцијализам примењен на појмове као што су „истина“, „сознање“, „језик“, „морал“ и сл.“ (Рорти 1992: 305).

утопији постао игра и уметничко стваралаштво, тзв. непроизводни рад који човека ослобађа, у ком се алијенација својствена индустријском друштву побеђује јер се човек враћа себи, а производ његове игре нема својство робе. За Дериду је писмо слободна игра, процес одлагања значења; америчка деконструкција је сматра видом читања и интерпретације, као и непредвидиво кретање реторичких фигура, а Рорти као ослобођену интерпретацију, али не потпуно отргнуту од логике. Овај проблем срастања термина уз један одређен начин тумачења текста (а ми додајемо и уз појединачне праксе), уочава Светозар Петровић и те термине назива индикаторима<sup>9</sup>, с тим што ћемо приметити да данас ни термини индикатори нису окоштали као у нашем случају игре, или у случају термина дискурс. Четири овде поменути схватања игре и њене теоријске употребе у сврху објашњавања других појмова носилаца проучаваних области (рада, писма, читања) рачунају на доминацију црте слободе у игри. При том се слобода односи на различите чиниоце у игри, на субјекат, знак, језик, читаоца и самим тим исти термин „слободна игра“ отвара апоретично поље.

Ако се вратимо на Витгенштајнове уводне речи, које су нас навеле на говор о апоријама појма игре, показује се да је управо дисперзивност појма игре, то што није јасно ограничен, и што је расути појам<sup>10</sup>, она његова

---

<sup>9</sup> Светозар Петровић у књизи *Природа критике* објашњава да проблем с терминима индикаторима није у њиховој непрецизности и многозначности већ у њиховој сраслости за одређено тумачење појаве која се тим термином означава. (Петровић 2003: 213)

<sup>10</sup> Дефинишући језик и делатности којима је он проткан као језичке игре, Витгенштајн каже да „игре образују једну породицу“, али да појам игре никако не можемо објаснити логичком сумом одговарајућих партикуларних појмова. Тешкоћа у његовом прецизном дефинисању настаје стога што још нису повучене границе том појму. Све сродности међу појавама званим игре (забава, супарништво међу играчима, добијање и губљење, улога вештине и среће и др.) не омеђавају је правилима, јер чак ни правила често нема (или су променљива), а ми просто знамо шта јесте а шта није игра. Тако има мноштво појединачних знања и дефинисања појма игре и они јесу сродни, али је подједнако важно и то што су различити. Ми видимо схеме и сличности, али тешкоће настају због нејасних ивица појма и због тога што „се ствари могу видети овако и друкчије“. Пошто смо на путу дефинисања обманути мишљењем (које је окружено ореолом) и језиком који се намећу као слика света, ми смо у

особина која појам игре чини привлачним за деконструкционисте. Стога је, можда, могуће појам игре тек негативно дефинисати преко онога што игра није или је довољно у истраживање кренути са знањем о *природи појма игре у који је уписана апорија*, јер свака интерпретација конкретног игривог текста отвара друге могуће интерпретације саме игре, односно, већ тако помало негира ону прву интерпретацију, а самим тим ствара нијансе у значењу игре.

Стога је можда прецизније не говорити о књижевној игри полазећи од дискурса игре већ у току реализације игре (овде херменеутике тзв. игривог читања) дефинисати појам игре у књижевности јер ће апорије увек изнова захтевати померања. Пошто су у основи реторичког значења игре алегорична и иронијска значења, а оба подразумевају процес, јер алегорија је низ, као што је иронија перманентно прекидање низа, тако у нашем схватању игре не можемо искључити поглед на игру у сталној промени према самој себи. Видимо и да је игра у књижевности распршена попут алегорије и прагматична попут ироније и никако не успевамо да је сведемо на једно, оно граматичко значење.

Зато морамо разграничити говор о *појму игре* (када говоримо о историјату филозофске и научне мисли о игри, као и схватању игре унутар тих дискурса, и када дефинишемо опсег и садржај игре), *дискурсу игре* (када говоримо о игри као просторно-временском оквиру у који се смешта извесно знање, односно пракси која облежава један тип књижевног исказивања), *термину игре* (када разматрамо специфичности игре у књижевном појављивању и у теоријском говору о игри у књижевности), *игривим поступцима* (када је реч о разигравању структуре и форме текста и језика) и *фигури игре* (што је уједно и најужа специфичност књижевног и

---

замци логике, која опет робује замци идеала чистоте и суштине, те „заслепљени идеалом, не видимо јасно стварну примену речи игра“ (Витгенштајн 1980: 79), а њу можемо само бесконачно описивати а не стављати је у жижу. Речено у Деридном духу, игра средиште нема, то је расути појам.

критичког подручја која се може јавити на нивоу грађења приче или као метафора унутар текста).

### 1.3. ТЕМАТСКИ ПРЕГЛЕД МИСЛИ О ИГРИ

Како би игра настала, нужно је да се она препознаје. Већ тада постоји у неком облику знање о игри. Уређена игра се првобитно смешта у поље ритуала, а потом прелази у мисаоно и естетичко поље. Тако, најшире гледано, постоје два основна модуса у погледима на игру: онај који је проучава као *друштвену* категорију, и онај други, који је сагледава у оквиру *науке, филозофије*<sup>11</sup> и *уметности*. И пре Декарта, западна мисао је имала потребу да све појаве вреднује на основу критеријума озбиљности, истине и смислености. Због тога је игра маргинализована у друштву које је сматрало важећим платонистички модел света (с његовом сведеном миметичношћу, онтолошки утемељеном истином и идејом).

Пре почетка разматрања историјата мисли о игри кроз векове били смо у дилеми коју нит у ставовима о њој пратити. Да ли се одредити за тематски приступ, па сврстати ставове на оне културолошко-антрополошке, филозофске, књижевно критичарске, социолошке, математичке, и др. или ићи најједноставније хронолошким путем, или груписати ставове о игри на основу одређења игре према миметичности, или следити концепт тзв.

---

<sup>11</sup> Постоје два основна полазишта која одређују опис игре кроз историју дефинисања овог феномена. Прво је Хераклитово виђење игре као безбрижне делатности из дечије сфере, али и принцип настанка света, а друго, Платоново виђење као подражавалачке, другостепене активности која се среће у свим областима људског живота, било да је прописана игра с правилима (*ludus*) или слободна игра (*paidia*). Оба виде у игри задовољство, с тим што се оно сматра позитивним творачким принципом у првој, а негативним и копирајућим у другој концепцији.

ренесансних и барокних епоха у ком ренесансне епохе игру виде подражавалачки, а барокне стваралачки. Такође је могуће груписати ставове на оне који је виде на другом полу опозитног пара озбиљно/неозбиљно, или пара природно/културно, или који о њој говоре описно према њеној структури или расправљајући о њеној онтологији. Зато ћемо наглашавати све ове параметре онде где их сматрамо релевантним. На крају, треба разјаснити зашто је игривост у спреси са уметношћу данас веома фреквентна појава и у савременом подрхтавању вредности ипак константна и „високо“ котирана. Поред поделе на хераклитовске и платоновске концепције, треба разликовати наглашено антрополошке дефиниције, као и оне које игру сагледавају у контексту појмова: слободе, моћи, злоупотреба, али и фигура Аутора и „контролора“ дискурса.

Данас игру углавном сви подразумевамо јер је изводимо, али је ређе мислимо због увреженог става о њеној природи да је то делатност која се нуди као слободна активност која служи једино забави и не познаје никакву сазнајну сврховитост. Историјат деградације игре на сферу дечијег, игровно несмисленог почиње с лаицизирањем **Хераклитовог** виђења игре из *Фрагмената* (52. и 70.)<sup>12</sup> који читав људски век сагледава као дечију игру, претходно одричући човековој природи могућност сазнања, која припада само богу. Погрешно је одрицати игри везу са сазнањем, већ њена сазнања нису из божанске сфере нити претендују да то буду. Врхунска вертикала по којој се крећу божански погледи, биће у свом постојању и кружењу, душа у свом влажењу и сушењу (настајању у ватри) бива пресечена потпуно другачијим људским, дечијим погледом, који се одвија као ређање камичака на табли ТАМО-АМО (а не горе-доле). Ту се игра одиграва, човек као своје играчке има своја мњења (Хераклит, *Фрагмент* 70.) којима се игра у свом дечјем царству, јер је „Човек у очима божанства детињаст, исто онако као дете у очима човека“ (Хераклит, *Фрагмент* 79.). Вертикала подразумева

---

<sup>12</sup> „Људски живот (век) - то је дете које се игра, камичке на табли тамо-амо реда: дечје царство“ (52. *Фрагмент*); „Дечјим играчкама (сматрао је Хераклит људска мњења)“ (70. *Фрагмент*) (Хераклит 1981: 51).



хијерархију, а самим тим и систем вредности за који игра није заинтересована, док је хоризонтала незаинтересовано игнорише. Вредност није параметар у свету игре, ни као сврха, ни као истина.

Игра у књижевности увек претпоставља стање хаоса. Првобитна игра је настала у неуређеном хаосу. Наиме, она се јавља у облику првог кретања код Анаксимандра, у замисли „једног које је све“ и као такво има способност да само себе растаче у мноштво и пориче, али и обрнуто, та вечна игра (постајања) одвија се у тзв. „неодређеном“ као пра-стању, и она је морални феномен; код Хераклита је она свеопшти принцип света<sup>13</sup>, код

---

<sup>13</sup> Код Хераклита, који је одбацивао свако логично и појмовно мишљење, и код ког све поседује у себи своју супротност, суштина свеукупне стварности јесте у самом деловању. Пошто су време, простор, биће и стварност релативни, суштина процеса постајања и пролажења јесте у растављању ствари на поларне и квалитативно различите делатности које се у сталној борби поново здружују. Како каже Ниче у свом задивљеном говору о Хераклиту, из рата супротности настаје све постајање (...) и при том само надметање вечно траје. (Ниче 1998: 214). Тако сама стварност постоји само у борби и та борба јесте врхунска игра, било да се она одиграва у Хераклитовом неуморно покретном свемиру или било када кад се парови надмећу у веселом мегдану. Та борба је радосна, та борба је онаква каквом ће је Ниче афирмисати много касније и што ће му бити замерено, а да, заправо, није виђено као плод једне филозофске љубави већ као политизовање идеје рата као свеопштег добра, очишћеног од моралних обавеза. Како ни Хераклит није веровао у трајност, већ само у процес постајања и нестајања, он је у унутрашњој борби оног „једног које је мноштво“ видео једину могућност да се то једно претапа. То није *hubris* као злочин, то је нужност светског пожара, опстајања ватре као праелемента, то је игра ватре са самом собом, као што је „свет Зевсова игра“ (Ниче 1998: 216). Злочин није оно што изнова буди светове, већ је то „увек изнова пробуђени нагон за игром“, а тај нагон води уметника и дете. Зато су они у свом свету једино моћни да вечно одрже грађење и рушење, без икакве моралне одговорности, у свој својој невиности. Хераклит у својој мрзости на појмовно-логично, на етичко и одговорно, естетичар по својој природи, ипак признаје да се у сукобу мноштва поштује закон правде. Тај закон се поштује у уметности која је игрива, јер „уметник размишљајући, стоји изнад, а делајући, унутар уметничког дела“ и свестан је опречности и склада два принципа: принципа нужности и принципа игре. Нужност, међутим, не обавезује на то да се мора познавати *logos*, али је унутрашња законитост игре обавезна. То не треба схватати патетично и никако морално. Тако је још Хераклит утврдио „*присуство закона у постајању и игре у нужности*“ (Ниче 1998: 222), видећи је као веселу борбу

Анаксагоре у идеји апејроноистичког хаоса<sup>14</sup>. Хаос је игри предуслов, и како се он „сређује“ и организује, што је првобитна игра у најчистијем облику јер хаос усваја Правило и изводи се у несврховитости, игра се намеће као владар хаоса, постаје свеопшта уместо њега и влада законом задовољства.

О значају тог кретања тамо-амо за игру говори Гадамер у *Истини и методи*, сматрајући да је „игра процес кретања као таквог“, то кретање није везано за неки циљ у ком се завршава, већ се обнавља у сталном понављању (Гадамер 1978: 133). Следећи корак ка обесмишљавању игре је **Платонова** филозофија која за врхунске вредности доноси истину и идеју, а као секундарне и разарачке плагијате сматра све миметичке делатности. Игра више није поредак и уређење космоса, она је у сфери чулног и тако не може бити истина, већ само њен претходни лик, говори Платон у *Законима* (Платон 2004: II, 667). У *Држави* Платон термин игра (ПАИДИА) примењује на све оне миметичке вештине од којих нема никакве друге користи осим угодности; а како критеријум вредности није задовољство већ истина, онда игра има негативну конотацију (Платон 2002: X, 602). Иако је подражавање игра, уметност баш зато што је игра изазива задовољство и

---

супростављених полова, вођену нужношћу унутрашних закона, ослобођену патетике и етике, као постајање.

<sup>14</sup> Анаксагора је прастање замислио као прамешавину „семенки ствари“, још непокретну, хаос у ком још увек нема деловања *pusa*, као покретача тог бесконачног мноштва супстанција. Како би објаснио постајање у том непокретном хаосу, Анаксагора уводи оно што ће да га покрене јер је кретање оно што омогућава бивствовање. Тај првобитни покретач је *pus*, једна по-себи бивствујућа супстанција која је самопокрећућа, то је „дух по себи“, која има унутрашњу иницијативу да изазове кретање које ће омогућити да све настане из свачег. Из хаоса је, значи, покретањем, могућ настајак свега, а то је принцип игре која има правила (овде је то правило кружног кретања које је покренуло свемир, а другде правило кретања које ће створити све). Он никако није *deus ex machina* већ једноставна потреба за механичким кретањем. Такав дух који покреће за Анаксагору је уметник (за њега Фидија, за нас уметник који у стварању-игри организује хаос). О томе да је дух слободан само у деловању слажу се и Анаксагора и Ниче, и то не било каквом деловању него у деловању-игри јер је она несврховита, а дух у њој зависи једино од себе, „дела неусловљено, недетерминисано, невођен ни узроцима ни сврхама.“ (Ниче 1998: 248).

има чудесну моћ и чаробан утицај на људске емоције (Платон 2002: X, 601, 607). У књизи *Биће и суштина* Свети **Тома Аквински** види „игру као делатност која је неслужна и која је угодна.“ (Аквински 2010: 65).

Колико год били сведени, погледи на игру не одричу игри њену старину, али се споре око тога да ли је она антрополошка или космичка (или метафизичка) категорија.

У **библијској** *Књизи постања* Бог ствара свет не зато што мора већ из задовољства (*Постање* 1, 31) ако тако разумемо његов задовољни поглед на оно што је створио јер то „бјеше добро веома“; док у *Причама Соломоновим*, у *Изрекама* (8.29-31) стоји како је Мудрост била поред Бога и играла (се) и веселила пред њим док је он стварао свет. „Ако Бог ствара свет Мудрошћу на начин игре, онда је он зацело у неком смислу играч“ (Голуб 1996:13). Стога један од хрватских истраживача игре, Иван Голуб тврди о Богу као *Deus ludens*. За разлику од њега, Еуген Финк у *Основним феноменима људског постојања* тврди да игра никако није везана за Бога јер је он и све оно што он чини озбиљно, а не забавно. Финк, у *Оази среће*, водећи се Платоновим схватањем да је свет идеја стваран, а овај свет сенка, каже да је игра „одразна слика – *imagine riflessa* “ (Финк 1979: 28), то значи да је игра за њега искључиво питање човека, јер ако се усвоји „формула света, која допушта биће у целини као игру, може се пробудити слутња да игра није никаква безазлена, периферна или чак „детињаста ствар“ (Финк 1979: 31), а да смо ми људи бачени у игру. Можда је разлог перманентне детронизације игре управо у страху од оваквог поретка, у коме је човек фигура у игри, објекат.

### 1.3.1. ИГРА И СЛОБОДА

Следећи тематски низ ставова о игри, примећујемо да у опис феномена игре улази посредни појам – *појам слободе* којим се она дефинише. Стога Имануел **Кант** у *Критици моћи суђења* поставља игру наспрам рада као радњу ослобођену циљева, потреба, борбе за опстанак,

одговорности и последица. Таква „сврховитост без сврхе“ (Кант 1975: 109), безбрижност којој ћемо својевољно прибећи у животу чије окружење намеће борбу за физичко и интелектуално животарење, које стеже у временске и просторне оквире, нуди нам победу над свакодневицом и историјским временом.

Да је основна привлачност игре у томе што је она слободна или ослобађајућа активност на коју нас нико не приморава (што нам пружа задовољство) скрећу пажњу многи мислиоци. Природа те слободе није једноставна. Наспрам такве слободе стоји тврдња да је управо игра та која у агоналном односу са играчем бива субјекат и приморва га на „борбу“. О двострукој слободи игре говори Фридрих **Шилер** у *Писмима о естетском образовању човека* (у књизи *О лепом*), када примећује да између два нагона, нагона за материјом (телом), који тежи да смести човека у временске оквире и нагона за формом (духом), који захтева апсолутну слободу човека, стоји нагон за игром чија је основна тежња потирање времена у времену и физичко и морално ослобађање човека (12. *Писмо*). Игра ослобађа човека и из „јарма осећања“ и из „јарма ума“ (14. *Писмо*) Како човек није само материја ни само дух већ арена, тежња за променом и тежња за непроменљивошћу – пуна слобода постоји само у игри која је с оне стране озбиљног и неозбиљног. У игри и њеној највишој естетској манифестацији – уметности Шилер проналази средство „оплемењивања“ човека. Он сматра игру обједињујућом за поларисане појмове када каже да треба да постоји нагон за игром јер „само јединство реалитета и форме, случаја и нужности, патње и слободе чини појам људског бића потпуним“ (15. *Писмо*). Код њега се садржај појма игра мења у зависности од тога да ли се игра обичан човек или уметник, а игру, сагледавајући је противно Платоновом ставу о миметичности, не види као миметичну већ као креативну, јер јој стварност служи само као материјал а не као узор; она је истовремено и дубоко истинита, јер је имуна од људске самовоље и усклађена са стваралачким законима природе (9. *Писмо*). Шилер прекида са Кантовим морализмом који све вредности, па и естетске, своди на етику. Са њим почиње одвајање

естетичког од етичког аспекта игре, које ће бити настављено у 19. и 20. веку у корист естетичког аспекта у самој уметности. Иако је Шилеров поглед на игру још увек везан за критеријум *сазнајности*, он полако удаљава говор о игри из етичког поља.

За даље инфантилизирање игре треба тражити корене и у обесмишљавању Кантове мисли о игри као „сврховитости без сврхе“ као и Шилеровој игри као „слободној делатности“. Појмови сврховитости и слободе су врхунски појмови модерних вредности тако да је све оно што их игнорише у економско-материјалном систему сматрано мање вредним. Игри се најчешће придавала педагошка функција. Самим свођењем на функционалност, она се деградира, али је уврежено да се посматра као игра-учење, игра-спознаја, игра-васпитање, игра-катарза, игра-терапија и увек „сублимирана форма старе педагогије која настоји да јој да смисао и сврху и дакле очисти од њене моћи завођења“ (Бодријар 1994: 173).

За изузимање игре из сфере етичке одговорности заслужан је Ниче, али се проблем *сазнајности* не решава тако једноставно. Заправо, готово ниједан облик лудичког у 20. веку не може се свести само на поигравање и провоцирање естетске компоненте уметничког дела. Игра у овом периоду има наглашену потребу да „поучава“ укус читалаца, али се ослобађа моралне обавезе при том поучавању.

Проблем слободе и етичности игре се ни у савременој филозофији не напушта. Поред појачаног интересовања за игру као антрополошки и културолошки феномен, о етичком игри се говори у контексту игре као завођења и манипулације (код Бодријара), или као надзирању (код Фукоа), економској малверзацији, маркетиншком трику... По нашем мишљењу, управо је шилеровско схватање игре као слободе, као „испуњене бесконачности“ једним делом потребно за дефинисање игре као феномена у књижевности јер она, као таква, слика време у коме се цивилизацијско-историјска утамниченост и производност бар наизглед потиру једном слободном материјално-непроизводном делатношћу. Игре су одговор на репресију власти над појединцем и по **Гироовом** мишљењу оне сублимирају

фрустриране жеље из стварног живота, жељу за влашћу, за моћи, за новцем. (Гиро 2001: 117). Супротно становиште о игри која није слобода и у којој нема ни моралне ни индивидуалне слободе носи Бодријар, јер улажењем у игру „преузимамо један ритуални систем обавеза“ (Бодријар 1994: 145). Уметност пре двадесетог века има за циљ да слика свет, док уметност почевши од авангарде хоће да га преиспита и негира. То чини игром у којој настаје свет који парира стварном. Слобода је у књижевној игри донекле ограничена избором и природом гласова, речи, знакова, тема, врсте, рода, жанра, цитата, предлошка и другим, али тако схваћено, свака игра је ограничена јер је условљена прописаним правилима.

Игру као социолошку категорију представља и неомарксиста **Херберт Маркузе** у *Човјеку једне димензије* и говори утопијски о раду као слободној игри. Он игру види као дијалектичко превазилажење. Посматрајући развијено индустријско друштво као свеобухватан систем репресије, предлаже да се ослобађање изврши тако што ће се рад асимилovati у игру (и то слободну игру људских способности). Јер игра је човеку урођена и она је праћена буђењем неке бесполне еротичности. Тако човек кроз игру ради и стиче задовољење у себи без губитка пословног задовољства.

За разлику од Маркузеа, **Жил Делез** и **Феликс Гатари** наводе „слободну акцију“ као супротност појму рада. Делез уводи појам „идеалне игре“ (у *Logique du Sens*) која је заснована на необузданости случаја и вишку неодређености који би омогућавао симултану игру свих серија (знакова) и радикално изражавање жеље и постојања.

У концепцији **Жана Пијажеа** игре такође имају социолошку улогу, човек у свом развоју „постаје пуновриједан члан друштва у првом реду кроз игру, кроз симулирање своје социјалне улоге, а у великој мјери и усвајањем имплицитног морала правила игре“ (Engel 1996: 255).

Данас се посебно указује на игру као инструмент завођења, о чему опсежније говори **Жан Бодријар** у књизи *О завођењу*.<sup>15</sup> Бодријар је доводи у везу с ритуалом, сматрајући је иницијастичком по томе што су правила та која *укидају слободу* појединца, што је изван логике узрока и последице, порекла и сврхе, и што има властити транс-простор, који обележава коначна закривљеност и разликује се од бесконачности аналитичког простора. Настављајући причу о игри, Бодријар мисли да у њој има „више слободе него ма где другде“, јер смо у њој растерећени принудног избора, принудне слободе, принудне одговорности, принудног смисла (Бодријар 1994: 150), што повезујемо са савременим схватањем вишеструкости у тумачењу. Нешто раније, 1960-их, **Умберто Еко** у *Отвореном делу* доводи у везу игру и природу текста као отвореног дела (које са собом носи нови тип слободе). У вези с тим, игра као поновљивост потпуно одговара идеји о полиинтерпретативности и зависности текста од нове фигуре читаоца-аутора.

---

<sup>15</sup>Игра је у основи сваког завођења, било да је оно сексуално, уметничко или политичко. „Завођење је игра и судбина која своје протагонисте носи њиховом неумитном крају“ (Бодријар 1994: 143). Зато је увек присутан страх, јер субјект у њему не одлучује, он је објект игре и њених правила за којима постоји страст „која међусобно везује играче, и без ког би игра била немогућа“ (Бодријар 1994: 143). Јасно је да Бодријар не доводи у везу ослобођену игру са завођењем већ само игру с правилима. А моћ правила је огромна, оно се показује као анархични инструмент јер „закону се не супротставља одсуство закона, него Правило“ (Бодријар 1994: 143), тако да Бодријар мисли да је рушење вероватније путем поштовања правила него путем слободе. Задовољство у игри произилази из церемонијала а не из испуњења жеље, води се страшћу за правилима и вртоглавицом као производом правила, те је игра заиста процес идентичан завођењу. У свом опсежном проматрању игре, Бодријар полемише о особинама које за игру везују сви њени мислиоци: дуално-агонистичкој природи, зачараности, ритуалној природи, природи задовољства које производи, иморалности, сфери другачије логике, правилима, затворености, слободи, смислу, сврховитости, случају, улогу и изазову, пародичности, разлици од лудичког, завршавајући причом о деградацији игре.

Тако и Жан Пол **Сартр**, у прилог истој идеји отвореног дела и читаоца-ствараоца (иако нема везе са Еком и претходи му) каже да: „писац (...) апелује на слободу читаоца да сарађује у стварању његовог дела“ (Сартр 1981: 41) притом, вероватно мислећи на то да читалац као коаутор утиче на формирање есенције дела, будући да јој егзистенција претходи.

**Мишел Фуко** у *Археологији знања* тражи слободу у писању која мора дозволити *скривање личног*, а то скривање води у лудички дискурс (Фуко 1998: 22). Водећи се овом Фукоовом мишљу, везујући лично за категорију субјекта, Слободан Владушић у тексту *Тестаментарно и играјуће писање*, говори да постоји писање које је продужетак живота субјекта и његовог тела пресељеног у ново тело текста – оно је тестаментарно, док је ово друго писање (играјуће) суочено са нестанком тела, с доминацијом објекта. Измирење је у ослобађајућој тачки и месту споја ова два писања, каже Владушић (Владушић 2010: 16). У *Поретку дискурса* Фуко каже да се „морамо решити на три одлуке, морамо преиспитати нашу вољу за *истином*, морамо вратити дискурсу његов карактер *догађаја* и, коначно, морамо означити *сувереност означитеља*“ (Фуко 2007:39). На основу овог става поново видимо да је у темељу његове концепције дискурса игра која полемише с категоријом истине, јер игра је та која се остварује у догађању и која не дозвољава надмоћ ауторске фигуре. Зато, каже Фуко: „Било да је реч о филозофији субјекта утемељивача или о филозофији почетног искуства или о филозофији универзалног посредовања, дискурс је увек само игра: игра писања у првом случају, читање у другом и размене у трећем“ (Фуко 2007: 38). За њега је игра та која контролише дискурс, која је ту улогу преузела од традиционалне фигуре аутора. Ово је место разлике у мишљењу два потструктуралистичка мислиоца игре, Фукоа и Дерида. Дерида сматра да игра ослобађа, отвара дискурс, да се он њоме опире свакој сведености, коначности и завршености. Игра га води промени.

И **Костас Акселос** уметност и политику (заједно са митовима и религијом, поезијом, мишљу, науком и техником) сврстава у тзв. *велике*



*моћи*, које држе у својој мрежи мислиоце, скидају вео са света и владају њиме. Те моћи нису истога реда у свакој епоси, оне су „у служби елементарних сила: језика, љубави (и смрти), борбе (и моћи) и *игре*“ (Петровић 2010: 47). Значи да Акселос ипак цивилизацијско-културотворним и технолошко-друштвенотворним моћима претпоставља моћ силовитости игре.

### 1.3.2. МИШЉЕЊА ИГРЕ У ПЛАТОНОВОМ ДУХУ

У *Разговору о поезији* Фридрих Шлегел широко види појам игре када каже да су све свете игре уметности само далека *опонашања* беконичне игре света, уметничког дела које вечно само себе ствара. Тако за њега, уметност јесте продукт једне веће и значајније игре по којој у вечном понављању опстаје свет. Уметност, дакле, јесте врста игре, истовремено у себи самој и у једној над-игри, игри света чији је део.

Не разумевајући свето попут Шлегела, холандски историчар културе Јохан Хуизинга је 1938. године у књизи *Homo ludens* дао прву исцрпну студију о игри као појави која се налази у корену најважнијих феномена људске културе (мита, култа, права, привреде, уметности, песништва, науке). Њу је, каже, једино немогуће порећи јер не почива на рационалном. (Хуизинга 1970: 12). Тако он примећује потешкоће у дефинисању опсега појма игре, али и недостатке ранијих покушаја дефинисања. Она је незбиља, али и веома озбиљна, супротставља се стварности, превазилази опреке мудрост-лудост, истина-неистина, добро-зло. Пошто наброји нека од формалних обележја игре, повезује је са ритуалом, култом, борбом, а све то са платонистичког становишта јер игру посматра у истоветности са посвећеним радњама, а њену природу види као свечарску. Као основне чиниоце сваке игре он наводи заједницу, борбу, представљање и приказивање, изазивање, плесање, привид и правила која је ограничавају. Оно с чиме бисмо полемисали јесте Хуизингин став да се са развојем

културе потискује елемент игре, и то оне више игре која је везана за свето, за култ. То би, у неку руку, значило да „развијена“ култура не трпи игру, а ми смо мишљења да она баш свој развој дугује игри, али не „нижим“ и искључиво забавним облицима игре, већ игри с развијеним стратегијама. Тако, рецимо, промене у уметности зависе од става према начелу игре у њој самој јер игра је покретачка, превратничка и стваралачка. Наш став изгледа иде из убеђења да не прихватимо поделе на високу и ниску културу, високу и ниску уметност, вишу и нижу игру. Склони смо да их сагледавамо у динамици, јер оно што је сматрано ниским (као што је феномен поткултура) може у неком тренутку заузети другачију, централну позицију. У основи социолошки приступ игри који даје Хуизинга док сагледава све агоналне појаве културе (као што су суд, рат, спорт, наука, филозофија) преноси и на песништво, које повезује са игром само по VATESU тј. опседнутом, оном који зна, а тиме је улога песништва за њега друштвена и литургијска, значи игровна. Игре речима, каже, сведоче о сакралној функцији док је само песништво настало из такмичарских свечаности, где у драмској уметности види најтешњу везу игре и песништва. (Хуизинга 1970: 15). Поучност, митофиличност, скривалачка природа песничког језика и вођење нормама писања, сликовитост и загонетност, веза са музиком и удаљеност од логичког мишљења јесу особине поезије које је приближавају игри. Хуизинга мисли да се поезија потпуно удаљава од игре у оном тренутку када се одвоји од музичког извођења. Тиме још једном потврђује свој платонизам јер једино у плесу види облик чисте игре.

Дефиниције и класификацију игара дао је **Роже Кајоа** 1958. године у књизи *Игре и људи*. Прихватљиво је његово опажање да је игра слика културе, важни су његови закључци о особинама игре, али се он не бави овим феноменом у књижевности. За игру каже да се „у погледу форме игра може дефинисати као слободна акција коју прихватамо као фиктивну и издвојену од свакодневног живота, активност без икаквог материјалног интереса и корисности, која се одвија у намерно ограниченом времену и простору, по реду предвиђеном датим правилима“ (Кајоа 1965: 34). Кајоа

смешта игру у темеље цивилизације, описује и даје типологију игара. Четири основна типа игре су: AGON – игре које се појављују као такмичење, борба, надметање; ALEA – игре у којима је исход у рукама судбине; MIMICRY – игре у којима играч опонаша неког другог; ILINX – игре вртоглавице и поремећаја рецепције. Држећи се Платонове мисли о игри и Кајоа сматра да постоје игре Paidia – односно дечије игре из радости, и оне друге, игре Ludus, које су озбиљне игре с правилима.

У својој филозофској антропологији **Еуген Финк** види игру као пети од основних феномена људске егзистенције, али не последњи већ свепрожимајући. Homo ludens се не спори са homo faberom и homo politicusom, али се спори са метафизички мишљеним богом – јер он се не игра, он мисли. Игра није заинтересована за ту божанску област. „Игра се изругује мишљењу. Она је гранична ситуација људског ума, нешто не-умно можда чак и над-умно. Она се изругује мишљењу својом снажно струјећом имагинативном производњом...” (Финк 2004: 394). Ово је Финкова везаност за струју противника лигоцентризма. Свестан је да у Ничеовој концепцији игре она „може бити кључни појам за универзум, космичка метафора“, а уметност играна игра света, али за њега је игра феномен много важнији у одређењу човека него света. За Финка „људска игра је ужитком прожета производња једног имагинарног играћег свијета; она је дивотна радост према „привиду“. Игру увијек карактеризира момент приказивања, момент смисаоности, и свагда је промјенљива; она чини да „живот постане лакши“, чини неко пролазно, само земаљско рјешење“ (Финк 1979: 23). Његово проучавање игре као озбиљности је веома велики помак. Наравно да се првобитна озбиљност игре доводи у везу с њеним иницијастичким карактером, рекли бисмо. Она је у светковинама и ритуалима, „обавезујућа моћ што утемељује заједницу“ (Финк 1979: 25), а то говори о њеној дубокој вези с религијом. Тако Финк стоји на међи (одлучивши се за Платонову концепцију, а уважавајући Ничеово схватање игре, о чему говоримо касније), не могавши да пристане на игру као надначело света, али прихватајући је као озбиљну делатност која уређује људски живот.

У својој херменеутици и осврту на игру Ханс Георг Гадамер је, пак, широко схвата кад каже да је она „сам начин бивствовања уметничког дела“ (Гадамер 1978: 131), да је она субјект који се испољава преко играча који само обликује кретање. Замерајући Канту и Шилеру њихово субјективно конципирање игре, које као такво влада савременом естетиком и антропологијом, Гадамер их коригује јер мисли да игру у уметности не треба везивати за субјективно стваралачко или прималачко расположење и уживање и субјективну слободу већ да је она линија водила онтолошке експликације уметничког дела. Игра је за њега „начин битка уметничког дела“, и о њој говори бирајући метафорична значења термина. Уметност је једна врста игре која здружује уметника и публику, а у основи нашег антрополошког погледа на уметност, који не смемо искључити, је управо игра, мисли Гадамер. Коментаришући Кантове појмове укуса и генија, он сматра да естетски укус „не произилази ни из каквог концепта разума већ из слободне игре имагинације, и да је способност за слободну игру особеност уметничког „генија“. (Грејам 2000: 27). Можемо рећи да Гадамерова концепција игре изврће позиције субјекта и објекта уметности (што везујемо за савремена филозофска становишта о рушењу модела антропоцентризма) и што уочава грешку у погледу на игру као активност без одређене сврхе (што је опет лаицизирање кантовско-шилеровског става) и као контраст између „озбиљне активности“ и „пуке забаве“. Кад говоримо о игри, говоримо о активности која није бесциљна већ структурисана, каже он. И поред свега тога нема у његовом ставу нарочитих новина. И даље Гадамер види игру у Платоновом светлу кроз теорију идеја и одраза. Пандан појму *мимезе* у антици, јесте појам *преображаја* у творевину код Гадамера иако их он разликује, говорећи да је преображај промена нечега у нешто друго (у чијој основи је симбол као замена појма другим знаком), одмах и у потпуности. Ослањајући се и на Фридриха Шлегела, који тврди да су „све свете игре уметности само далека подражавања бескрајне игре света“, и да је „начин битка игре близак облику кретања природе“ (Гадамер 1978: 135) и да она преображава све играче, од писца до света, ипак је појам мимесиса

код Гадамера у основи схватања уметничког процеса зато што он у уметности сагледава смисао спознаје, и то спознаје истине чије „јединство се спознаје у игри уметности“ (Гадамер 1978: 147) и које као „правилан“ приказ већ уписано конкретизацијом и конституисањем уметничког дела. А само подражавање има спознајну функцију јер је, као већ код Платона, спознаја могућа кроз препознавање (а препознајемо оно што подражава). Такође, Гадамер у интерпретацији види „у извесном смислу накнадно стварање, али које не следи после неког претходног стваралачког акта, већ после фигуре створеног дела, које треба да буде приказано са оним смислом који се у њему налази“ (Гадамер 1978: 150). Ово бисмо слободно интерпретирали као модел: идеја и смисао су учитани у књижевно дело које бива на начин игре и аутономно је од играча ког потчињава себи својим задацима и правилима и понављањима која су начин кретања и битка уметности као игре. Други играч у тој игри је читалац, који је потчињен, у варијантном понављању игре као светковине, бива уведен у другачији референтни систем, који има своје време и простор и смисао, а кључни задатак у тој „борби“ је препознавање модела, тј. непреобразене стварности, коју је уметничка игра укинула у истину. У овом случају, својим читањем читалац остварује игру саму. Тако схваћено, свако књижевно дело је игра, а сваки читалац је играч. Нас интересују особине књижевне игре уже схваћене као једног модела књижевног говора.

Већ смо поменули да и **Пјер Гиро** у платоновској традицији, сматра да су игре у тесној вези са стварношћу, да оне *подражавају друштвену стварност*. Сврстава их у друштвене кодове, али тиме сужава њихову природу и јасно их одељује од уметности осим у заједничкој чињеници да обе подражавају стварност. Гиро каже да уметности доводе примаоца пред стварност да би је доживео, а да га „игре доводе унутар стварности да би он посредством слике вршио радње те стварности“ (Гиро 2001: 118). Добро је примећено да игре подразумевају широка искуства (интелектуално и

научно, практично и друштвено, афективно и естетско)<sup>16</sup> и да је игра активни процес, али ова концепција игре је сувише уска јер игра није само подражаваће друштвене стварности, она је креативна, интелектуална, слободна делатност у којој се осмишљава низ значења. У констатацији да су игре системи мање или више конвенционалних знакова са Гироом би се сложили сигналисти и они неоавангардисти који се играју универзалним знаковима у својој књижевној игри.

### 1.3.3. НАПУШТАЊЕ ПЛАТОНОВСКЕ КОНЦЕПЦИЈЕ ИГРЕ

Темељ савременог филозофског сагледавања игре у коме акценат није на њеној подражавалачкој природи као код Платона, већ на њеној безбрижној дионизијској особености постављен је код Фридриха **Ничеа** у *Тако је говорио Заратустра*<sup>17</sup>, у *Рођењу трагедије* и у *Књизи о*

---

<sup>16</sup>Став Пјера Гироа о игри је само још један у низу оних платоновских погледа. Игра је за њега подражаваће стварности које има за циљ да примаоца поново суочи са стварношћу посредством слике. Оне су, за њега, као и уметности, обе „изражавају културне архетипове који имају дубоке корене у колективном и индивидуалном несвесном“ (Гиро 2001: 118). У складу с овим *искуствима* разликују се и типови игара, сматра Гиро. Тако, каже он у својој класификацији, првом типу игара, оном који подразумева интелектуално-научно искуство одговарају игре конструкције, „ребуси, загонетке, укрштене речи, у којима играч структурира једну аморфну стварност и даје јој смисао“ (Гиро 2001: 117). Другом типу игара, који одговара практичном и друштвеном искуству, припадају нпр. породица, професија, рат, док афективном и естетском искуству припадају игре као што су позоришне представе или утакмице. Игре су за Гироа функционалне, оне служе учењу или разоноди.

<sup>17</sup>Ниче види стварање као игру, изокрећући Платонову теорију идеја које су у божанском поседу. Наиме, када његов Заратустра каже „Веровао бих само у оног бога који би знао да игра“ (Ниче 1998: 75), он верује у дионизијско и играчко начело стварања не само света већ сваког стварања, а пошто је бог озбиљан, онда је стварање у рукама онога ко уме да се игра. А смеховна моћ игре је огромна јер се „не убија гневом него смехом“, а када се научи ходу,

филозофу<sup>18</sup>. Ниче у свом погледу на уметност уметничку игру види с оне стране истине и лажи, користи и штете, добра и зла. То су категорије које немају везе с лепотом и ми се, заправо, уметношћу спасавамо од стварносне „истине“ која је ружна, док сама уметност више не робује идејама истине и добра. У *Тако је говорио Заратустра*, у одељку *О читању и писању*, Ниче говори: „Веровао бих само у оног Бога који би знао да игра“ (Ниче 1998: 75), сматрајући да је игра узвишена, али људска особина, али да ипак постоји Бог (кроз Нат човека) који на неки начин зна да (се) игра. Када? Онда кад стварам и кад читам, јер поводом књижевног ангажовања, за читање и писање каже да је то стање лебдења кад Бог игра кроз нас. Коментаришући Анаксагорин чин „слободне воље“, Ниче објашњава како се „апсолутно слободна воља може замислити само као несврховита, отприлике на начин као што су несврховити дечја игра или уметнички нагон за игром“ (Ниче 1998: 248). Уметничка игра се не схвата више као облик рада и нема образовну функцију, као код Платона и Шилера, да служи побољшању духа или образовању о лепом, она није сврховита. По Ничеу, човек је у свом уметничком нагону само поље извршења уметничког нагона пратемеља света. А тај пратемељ је игра, што Ниче сматра ослањајући се на пресократовце, пре свега на Хераклита. Он тумачи Хераклитов 52. *Фрагмент* и каже да су уметник и дете у стварању и рушењу, без икакве моралне одговорности, у вечито истој невиности – а то поседује у овом свету само игра уметника и детета. Мисао да је свет невина игра је Ничеова трајна преокупација. У првој књизи, *Рођење трагедије из духа музике*, игра света је схваћена као борба Диониса и Аполона, два супротстављена начела, једног опијајуће колективног принципа и другог индивидуализованог, из

---

када се ослободи од страшне тезе да је могуће само копирати, тада „сам лак, сад летим, сад видим себе под собом, сад неки бог *игра* кроз мене“ (Ниче 1998: 75).

<sup>18</sup>Ниче је у *Књизи о филозофу*, говорећи како је Хераклит једини спокојан јер сматра да је све привид и игра, те да је његово становиште апсолутни идеал, потврдио да је игра у његовој филозофији на високој позицији јер видети свет као игру представља отпор магији, просветљењу, науци, скептицизму, религији, култури, логосу. (Ниче 2011: 78-79).

које ће као „победник“ изаћи разуздани први па ће свет остати „игра Дионисова“. А та „двострука“ природа која не искључује из игре оно супротно опијајућој разузданости јесте у књизи *Esse homo* признање: „Не знам осим игре ниједан други начин да се буде у опхођењу с великим задацима“ (Ниче 2001: 36). Она ту јесте озбиљна, али и провокативна за било какву појаву којој приступамо као великом задатку. Шта је живот ако га игра надвисује својом озбиљношћу? Ниче види игру с ону страну морала, она је „ослобођена“ стега и конвенција, бремена бесмислених категорија које су лажне, али је истовремено људска, превише људска<sup>19</sup>. Вратимо се грчкој етимологији речи агон, игра, „сусрет“. Какав је то сусрет у питању када говоримо о Ничеовом схватању природе уметности? Код њега је васколика уметност заснована на борбеним сусретима два начела, Аполониског и Диониског, а како он мисли, једино место где се прожимају јесте трагедија. Шта је са игром у овом случају? Очигледно је да је њена природа ближа Диониском као животном, чулном, хаотичном, телесном, оргијастичком, преображајном, ослобађајућем, заносном, опијајућем, дитирамбском... Оно је, као и игра, по својој извођачкој природи, више стваралачко него теоријско, оно „почива на игри са заносом, са усхићењем“ (Ниче 1998: 63) и „превазилази *principium individuationis*, субјективно посве нестаје пред провалом силе опште-људског, штавише опште-природног“ (Ниче 1998: 63). Како је занос игра природе са човеком, а стварање диониског уметника игра са заносом, Ниче тврди да је овакво уметниковање напоредност трезвености и заноса. Оно значи превазилажење аполонијске подређености слици (схваћеној у значењу мимезиса), и везаност за музику (која не подражава). Овде се слика и музика не узимају са значењем представљања у сликарству и музици као уметностима већ у свом односу према представљању света. Диониско не слика већ бива најнепосреднији израз „воље за светом“. Оно помоћу геста (покрета) и тона, музике (и њеног

---

<sup>19</sup> О том превише људском говориће касније Бодријар када буде дефинисао игру као моћну заводницу у рукама владооца, не једноставни инструмент који гарантује моћ, већ надначело које заводи сваког који другог узме за објекат.



највишег емотивног израза – крика) симболизује свет, поистињује уметникову визију света. Све то нам даје за право да се запитамо о игри у савременим видовима као месту борбеног саједињења Аполонског и Диониског. Овде уочавамо Аполонско са својом склоношћу ка сликовитом (слика је један од носилаца игре у књижевности 20. века), са савременом пародијском нотом узвишеног које је требало да у уметности обузда ужас сазнања немоћи (али пародија је још увек присуство узвишеног), са жељом да се рашчини свет, али не у огледалној слици него у неком вишем сну као истини (у овој постмодерној инверзији и те како живи Аполонска првобитна жеља за истином), у склоности лудисте да прориче. Диониско, пак, видимо у доминантној иронији и пародији, у најшире смешном као начину да се превазиђе мучнина и апсурд, у значају геста за игриву уметност, у телесности, у непредстављивости, у наводном антиинтелектуализму, у колективизму и агонистичности, у задовољству и уживању као задовољењу воље. Као што су ова два уметничка принципа продрла један у други у трагедији у хеленско доба, тако су се приближила у феномену и облицима игре у ново доба. Зато је у игри могућа симболизација немогућег, чулни занос као доказ телесности, а тиме и заједница живота и природе у исти мах, могућ је и смех кроз политичко-културни цинизам, и пародија, или пак, сама забава, могуће је мирно светлоносно приповедање, али и поетика тајне, празнине и минус поступак (отвореност за непрочитано).

Настављајући ову линију мишљења, наилазимо на проблем сврставања Бахтиновог става. То не чуди јер је позната његова методолошка разуђеност, али на овом месту говоримо о његовом виђењу игре зато што је и он један од антрополошких погледа, и није платоновски. Игривост (схваћена, на пример, као што **Бахтин** изводи појмове дијалогичности, карневализма и смеховне културе) неоправдано је запостављена одлика књижевних творевина (као да је реч о мање озбиљном и вредном феномену) – стога је треба теоријски разоткрити и књижевнотеоријски афирмисати.

На примеру Бахтиновог поступка најбоље можемо видети колики је значај мисли о књижевности као подлоге за шира разматрања културе и

њених појава. Дугачка је линија додира нашег проучавања игре у књижевности и Бахтинове антропологије културе и књижевности. Његов карневализам, као поглед на свет, са својом амбивалентношћу (природом која је и смеховна и озбиљна) и својим супростављањем хијерархизованом поретку, наликује природи игре која је и ослобођени занос и правило; која је, попут карневала, пародична, профана и гротескна и битан је модус у еволуцији, како културних тако и књижевних форми (од ритуала ка симулацији и од карневала ка ауто-техно-алеаторним лудизмима данашњице). Природа игривог је учитана и у идеју текста као конструкције и мозаика цитата, како су га видели Јулија Кристева и Ролан Барт, градећи појам интертекстуалности (захваљујући Бахтину) па текст у том смислу можемо видети као лудички чин. Ако је ова конструкција фрагментарна и у њу се уписују други текстови сходно искуствима скриптора и рецепијената, онда је он производ једне литерарно антрополошке текстуалне игре, полифони исказ свих карика у ланцу. Такође, свако схватање књижевног дела као недовршене, отворене, дијалогске појаве, блиско је бахтиновским идејама али, рекли бисмо, и схватању књижевности као игре. Једно од ових је став Цозефа Хилиса Милера да је књижевно „дело схваћено пре као хетерономно, дијалогско“ (Милер 1991: 120). Такође је и концепција дијалогичности, која инсистира на укидању аутономије књижевног дела у корист његовог карактера реплике и дијалога с претходним текстовима и антиципације будућих, основа за наше разматрање игривости, која је у основи књижевног текста као ткива знакова у који су уписани претходни текстови културе (које читалац одгонета), пунећи знакове својим садржајима и наводећи смернице будућој књижевности. Уз напомену да нећемо разликовати романескни од поетског знака, као што је чинио Бахтин, мислимо да је и поезија дијалогична не само у колоквијалном смислу јер општи са читаоцем већ је и она неаутономна форма, наслага и живо месо које настаје у размени.

### 1.3.4. ЈЕЗИК КАО ПОЉЕ ИГРЕ

Једно од становишта о игри које је највише утицало на савремене мислиоце игре је претходно поменуто мишљење Лудвига Витгенштајна који у *Филозофским истраживањима* говори о *језичким играма*. Упркос дугогодишњем бављењу појмом језичких игара (у *Плавој свесци* и *Смеђој свесци*), овај појам остаје веома широко дефинисан. За Витгенштајна су језичке игре „безброј различитих начина примене свега онога што зовемо „знаци“, „речи“, „реченице“. И та многострукост није ништа фиксирано, једном за увек дато, него нови језички типови, нове језичке игре, како бисмо могли да кажемо, настају, а друге застаревају и падају у заборав. Изразом „језичка игра“ треба овде да се истакне чињеница да је говорење језика део једне делатности или животне форме“ (Витгенштајн 1980: 48), језичке игре су и „процес употребе речи“ и „процес давања назива“ и „процес понављања претходно изговорене речи“ (Витгенштајн 1980: 42). Схватање језика као процеса који стално одлаже своја значења утицало је на Дерида да у књизи *О граматологији* говори о језику као Писму у ком се такође догађа истина у одлагању.

### 1.3.5. ИГРА – РАЗАРАЧ СМИСЛА

Постмодерни теоретичар **Бургхарт Шмит** (у књизи *Постмодерна – стратегија заборав*) каже да је једна од постмодернистичких стратегија вођења у заборав позив на *интелектуалну игру* без обавезног и обавезујућег смисла (Шмит 1988: 23). Закључујемо да је поново игра та која преиспитује проблем *смисла и истине*, у складу са постмортем декартовским начином мишљења. Сходно постмодернистичком убеђењу да истина није једна, да је смисао релативизован у (бес)мисао, али је процес уметничке игре незнатно замагљено колорисан као негативан јер собом носи заборав, док данашња епоха, која тако емотивно гледа на феномен носталгије (нпр. Светлана Бојм)

сваки заборав сматра немаром и болним губитком. За њим остаје неиспуњива већ празна празнина (она се не може испунити новином јер новине нема). То неверовање у постојање новине јесте разлика између авангардне и постмодернистичке концепције и замисли игре у уметности. Модернистичка употреба игре за циљ има вишеструку иновацију и освежење: садржаја, форме, субјекта стварања, начина интерпретирања уметничког дела, жанра, језика и др. То чини увођењем разлике која би требало да буде пренаглашена и самим тим шокантна. Постмодернистичка замисао игре у уметности је прво свест да је све игра, да је она већ уткана у биће уметности тако да је излишно говорити о сврховитости игре у уметности, она нам указује на бесконачне путеве произвођења нових текстова или читавих култура из рекомбинација претходних микрочестица нултог писма, наслага бременитих раселина које порађају нове и занимљиве уметничке светове. У уметничком смислу, постмодерниста тако заиста достиже онај утопијски стадијум игре када је она сама себи сврха. У културолошком и политичком смислу, с друге стране, данас је реч о злоупотреби игре као чисто фукоовског инструмента моћи. Тако постмодерниста неће да шокира или обогати књижевност у ширем смислу формама и садржајима већ хоће да отргне садруга читаоца из једног света и заведе га у матрикс (Бодријар би рекао симулакрум). Такво завођење је циљ постмодернисте пошто је филозофско-уметничко постало неодвојиво од културолошко-политичког.

### **1.3.6. ОНТОЛОШКИ СТАТУС ИГРЕ**

Игра се у Хераклитовој филозофији схвата као пратемељ света, у авангарди двадесетих лудизам је у корену бића уметности, код Гадамера је игра „линија водиља онтолошке експликације“ уметничког дела; али шта је утемељење саме игре? У историјској авангарди то је поето-политичко поље, у неоавангарди битак игре се премешта у поље језика и писма, да би у

постмодерном апсолутном лудизму који је запосео сва поља, сваки дискурс и влада контекстима, по речима Дубравке Ораић Толић, могућ само „цитат онтолудизма“ и то „цитат преминулог модерног и авангардног онтолудизма“ (Ораић Толић 1996: 102). Битак игре је сада неутемељен, нема свој простор, али је он свуда. Игра је творачко над-начело, *градитељка и рушитељка*. У том неограниченом постмодерном бујању, као крајња инстанца је, каже Мишко Шуваковић, антионтологизам. „Онтологија без суштине је фигура играчке“ (Шуваковић 1997: 75), па нам се чини да у постмодерни игра пародира оно првобитно играње света. Због чињенице да нема утемељења игре у суштини, „постмодернистички дискурс управо пориче могућност постојања онтолошке заснованости“. (Мекхејл 1996: 105).

### 1.3.7. МИШЉЕЊЕ ИГРЕ У УМЕТНОСТИ

Природа ренесансног погледа на свет преноси се и на поглед на игру. Стога је лудичко код Еразма Ротердамског у *Похвали лудости* веома моћно. Он сматра да лудичко ослобађа човека из стега ефемерно конвенционалног које га спутава, да оно распушта његове нагоне и природно води до продужетка људске врсте. И мудрац ће се, каже, остварити као отац искључиво уз помоћ лудости (Ротердамски 2002: 49). Оно руши религиозно-политичке моћнике и системе, дајући људској, у сржи пародијској природи, снагу да се избори за негацију окошталих мишљења и дуготрајних тиранија. Лудост је игра ума и тела, кћи бога подземља, Плутона, одгајана у крилима нимфи, миљеница Бахуса и Пана. То говори о њеној моћи да спаја смрт и живот. За Еразма, она је параван иза чијег имена се крије игра речима (грч. *moia* – лудост), која упућује на Томаса Мора и његову политичку филозофију коју је Еразмо подржавао. Лудост је борац за хуманистичку концепцију друштва, блиску модерном либерализму, у духовном смислу противна схоластици, у политичком смислу супротстављена макијавелизму. За њу, смисла има само друштво засновано на хуманистичким принципима,

на слободној вољи појединца, блиско Моровој утопији. Тако је Лудост која се игра речима борац у друштвеној и књижевној „револуцији“.

Лудичко има велики број лица, али се у већини случајева појављује под заставом револуционара, рушитеља, а под паролом права на другачију истину и са захтевом за повратом. У много чему антиципирајући двадесетовековни књижевни лудизам, **Стефан Маларме** провоцира заступнике теорије смисла и поруке текста својим *Баченим коцкама* које неће поништити случај. Иако нема своју теорију игре (већ само теорију плеса као екстатичног узлета, као лелујавог ослобођења) и још увек је у власти идеје о тоталитету, Маларме „растура“ идеје носаче „лепе поезије“, а то су идеје поетске истине, „високог“ стила, самоисказујућег Субјекта, везаног стиха, поруке, поетског језика, поетског простора и правилне форме. Он је тако ветар у леђа за потоње алеаторичаре, за све просторне поетске експерименте, за све подржаваоце плуралног и без-субјекатског у поезији.

Један од носилаца радикалног експеримента у поезији, **Гијом Аполинер**, својим кубистичко-футуристичко-дадаистичким песмама (калиграмима) уводи елемент просторне игре у књижевну праксу која ће постати манир у периоду историјске авангарде.

О игри као носиоцу својих поетика говоре теоретичари даде, пре свега **Тристан Цара** у једном од својих провокаричних манифеста који уводи игру у уметност као легитимни стваралачки поступак. Тако ће у песми манифесту, под називом “О љубави ломној и љубави горкој”, провоцирајући субјективност као смисао песничког текста, навести игру „сецкања“ речи из новина као модел крајње личног исказивања емоције. Та тзв. песма из шешира ће, по Цариним речима: „Песма ће бити слична вама./ И ви сте сада неупоредиво оригиналан писац пријатне осећајности, макар вас обичан пук још не разуме.“ (Цара 1971: 1202.)<sup>20</sup> И овде се види како

---

<sup>20</sup>У *Антологији дадаистичке поезије*, у преводу Бранимира Доната, песма је наведена под називом „Како сачинити дадистичку песму“, а у завршним стиховима стоји „И ето ви сте „бескрајно оригиналан писац/ дражесне осетљивости, кога још није захватила простота“ (Донат 1985: 73). Донат ставља акценат на иронишујућу природу овог поступка „писања

лудичко „бежи“ од појединачног у романтичарско-исповедном смислу, како је оно саставни део једног ширег културолошког процеса колективизације свести и преваге објекта над субјектом. Игровно тежи да буде на свим својим нивоима плурално, било да је реч о коауторству, о умножавању истина и смислова или о полиинтерпретативности и вишесмерности читања. Оно такође увек провоцира Једност, захтевајући право и легитимитет за Другост.

Слични ће бити и **Бретонови** захтеви у манифестима надреализма, када ће захтевати ослобађање лудичког дела свести техником аутоматског писања, или писањем колективних текстова који ће разбити „диктат разума“ појединачног аутора. Наиме, потребом да се преиспита раслојеност разума на свесно, које има примат и добро је, и несвесно, које је дотада потиснуто, секундарно и лошије, Бретон даје значај лудичком делу разума као стваралачком потенцијалу који није вођен рационалном логиком. Тако, када занемаримо „свој геније, своје таленте, и таленте свих осталих“ треба да пишемо брзо како не бисмо дошли у искушење да себе прочитавамо, а прва реченица ће доћи брзо јер, како каже Бретон: „Тим пре што у свакој секунди постоји нека реченица туђа нашој свесној мисли која само тражи да се екстериоризира“ (Бретон 1979: 39).

### **1.3.8. ИСТРАЖИВАЊА ИГРЕ У СРПСКОЈ КЊИЖЕВНОЈ КРИТИЦИ**

Будући да се игра налази као поетички основ бројних авангардних радикализама, експерименталних пројеката сигналистичке и концептуалне уметности неоавангарде, као и омиљена реактуелизовна (типично

---

песме“ а то сугерише наводницима, док насловом скреће пажњу на техничко-поетску провокацију Тристана Царе.

постмодернистички) и прерађена концепција у постмодерној литератури, зачуђујуће је мали број истраживања која су јој посвећена у целости.

Једну од најозбиљнијих студија игре из угла савремене теорије срећемо код **Јовице Аћина** када говори о превладавању основног модела херменеутике постструктурализмом. Примећујући да се „свака затвореност отвара са игром“ (Аћин 1975: 9), Јовица Аћин у књизи *Изазов херменеутике* јасно поставља себе у витгенштајновско-деридијанску позицију и говори о језику игре и игри језика, о писању као игри и читању као игри, увиђа значај расутости и трагова који отварају игриви текст, али говори и о ослобађању писма кроз игру. Лудило и експеримент види као саставне елементе игре који игноришу „комуникабилност“ текста јер, у крајњем случају, он није ту да преноси поруке.

Говорећи о стратегијама српске неоавангардне поезије, **Иван Негришорац** у *Легитимацији за бескућнике* даје добро полазиште за даље проучавање игривости, посебно поезије Мирољуба Тодоровића, који и сам о игри говори у својим аутопоетичким списима, као и Војислава Деспотова чије утемељење поетског дискурса Негришорац види у појму игре. На другом месту (у *Поетичким оквирима српског неоавангардног песништва*) Негришорац игру види као „једини модус постојања смисла у нашем добу. А како је игра бескрајна, бескрајне су и могућности њене реализације у песништву“ тако и „нова пракса“, мислећи на сваку будућу поетску праксу, неће моћи без једног авангардног наслеђа, а оно је у свести да се смисао не може извадити из неког „унапред обезбеђеног метафизичког трезора“ већ да се за смислом мора трагати „на начин игре“ (Негришорац 1994: 827). У још једном концизном, али веома сувислом тексту о поетици неоавангарде, *Нове тенденције у српској поезији (IV)*, Иван Негришорац објашњава особине неоавангардног песништва из угла Деридине филозофије. Он истиче неоавангардно начело оспоравања романтичарског и симболистичког наслеђа, интернационални карактер и брисање међууметничких граница у овој поезији, језикотворне иницијативе, његов антилогоцентризам и обогаћивање вербалног језика знаковима из других сфера, тријумф писма у



односу на фоноцентризам, испитивања поетске комуникације, писање као слободну игру знаковима. Оно што је нама од посебног значаја јесте што је Негришорац игру у постструктуралистичком смислу видео као основни принцип ове поетике. У њој је:

„идејна парадигма у знаку наглашавања позиције ослобођеног субјекта, произвођача поетског текста. Субјекат, наиме, налази простор слободе у игри, као делатности без циља, сврхе и било какве користи. Отуда језичке операције бивају последица искушавања могућности неспутане игре, тј. лудизма као доследног поетичког опредељења те врсте, а текстови још једном изводе свој модус мимо чврстог семантичког склопа“ (Негришорац 1994: 825).

Код проучаваоца дела Милорада Павића, **Александра Јеркова** у *Новој текстуалности*<sup>21</sup>, присутно је истраживање игре на лексикографској и енигматској парадигми, која је важан формални елемент у српској књижевности последње трећине 20. века. Стога се указује потреба за свеобухватнијим приступом поетици игре у књижевности те за приказом типологија игре, „правила“ књижевне игре, константи и улога игре у књижевној еволуцији, иако овакав подухват долази у колизију са постструктуралистичким ставом о игри који ми овде заступамо.

**Милан Узелац** у *Уводу у естетику* наводи естетске категорије које фигурирају у традиционалној естетичкој мисли о уметности, али им додаје још једну, естетичку категорију игре и каже да „док ствара, док се игра, човек живи у две димензије: у обичној стварности и у једној имагинарној

---

<sup>21</sup> Појам нове текстуалности обухвата низ текстуалних стратегија у постмодерној продукцији, које се заснивају на инверзији и провокацији чинова писања и читања. Јерков овај појам утемељује на примеру Павићевих парадигми речника и укрштенице, ми бисмо додали, игрових нелинеарних приповедања. Јерков, објашњавајући значењску дубину појма каже да је: „Нова текстуалност установљена на поетичком нивоу, друштвено актуализирана новим читањем, а психолошки мотивисана постмодерним статусом истине“ (Јерков 1990: 1914).

сфери која се изграђује као имагинарни свет игре“ (Узелац 1993: 323). Како игра надилази обичну људску делатност и кроз њу се анализира структура човека и космоса, како се често уметност промишља кроз игру, што смо видели у прегршт поменутих случајева, Узелац мисли да би требало и обрнуто, објаснити игру из уметности. За њега су уметност и игра блиски јер се обе објашњавају преко појма стварности, обе су истовремено и у стварности и изван ње, затворене у свој имагинарни свет. Зато сматра да „промишљање игре и уметности није неко маргинално питање и нешто што би нас водило доколици и разбидризи (...) јер се тек унутар њега може мисаоно одредити целокупно унутарсветско бивствујуће“ (Узелац 1993: 321).

У свом антрополошком погледу **Јелена Ђорђевић** види принцип игре у неодвојивој вези са празницима различитих врста, где лудичко може бити ослобођено и појачано у фаворизовању његове забавности, пријатности и задовољства које изазива. То је случај у свим празницима који желе да развију осећање заједништва, где се „слобода света забаве, игре, и разоноде (као) уточиште стваралачке енергије игре, претапа у осећање уживања и уживљавања у само биће друштва“ (Ђорђевић 1997: 182). Захваљујући лудичком у ритуалима се отвара неограничено симболичко богатство<sup>22</sup>. По нашем мишљењу, игра у књижевности жели да задржи празничну природу, прослављајући читање као слободу и остављајући читаоцу довољно простора да симболизује текст, али као што свако ритуално није само ослобођено већ у служби колективне идеје и веровања, тако је и књижевна игра у власти „демона теорије“.

---

<sup>22</sup> Јелена Ђорђевић у *Политичким светковинама и ритуалима* повезује ритуал и светковину са политичким и идеолошким порукама. Оне су мање или више видљиве у зависности од улоге лудичког у њима. Лудичко се може осамосталити као забава и добар провод, као у примерима које Јелена Ђорђевић назива празницима у традиционално демократским друштвима, или као нерадан дан где се лудичко откида од озбиљности празника. Са друге стране, лудичко може бити у функцији политичке борбе, као у протестима, који управо уз помоћ игре добијају карактер светковине, или када се врши преформулисање лудичког у озбиљни дискурс у слетовима, штафетама итд.

Има ставова да се уметност уз помоћ игре само скрива, изигравајући луду у свом „озбиљном“ пољу, где заједно са политиком припада подручју воље за моћ. Тако је види **Слободан Тишма**, када у интервјуу („Од концептуализма до маринизма“) за часопис *Транскаталог* каже да је „она (уметност) само производ лукавости, манифестује се као игра, надвладавање и превазилажење, усавршавање до коначног превазилажења и саморазарања“ (Тишма 1996: 23). Дакле, игра има мимикријске способности, и оне су у служби уметности до тренутка када се уметност и политика престану разликовати. Саморазарање уметности, по Тишмином схватању, наступа управо онда када се ова два поља преклопе. У томе се разликују погледи на уметност и игру и уметност као игру у неоавангарди и концептуализму. У првој је игра далеко безазленија и представља иновацијски „метод“ у уметности, у другој је она подједнако заштита од постајања објектом и испуњава задатак уметности да буде: „угођај, утеха, терапија, али никако шок терапија или катарза“ (Тишма 1996: 25). О неоавангардној „наивности“ и одушевљењу машинском поезијом, концептуалисти мисле као о крају уметности.

Један од примера директног говора о игри као поступку у поезији је кратак уводни текст у збирку *Дан на девичњаку* (под називом „Стварносна визуелна поезија“). У њој критичар Мирослав Кливар говори о поезији Мирољуба Тодоровића и каже да је она: „сложена игра између градивних елемената унутар песама“ (Тодоровић 1983: 6). Основни смисао овог експерименталног песништва, каже Кливар, могуће је схватити у појмовима игре између целине (једности) и множине (вишезначности). Ту унутрашњу игру види у везама између типографских знакова и зрачења визуелне песме и сличних усмерења која теже ка неисцрпном. Препознајући у Тодоровићевим песмама маштовитост и метафоричност, значи немиметичност, и увиђајући да је сама „метафора у себи нешто веома различито од логичких модела“ (Кливар 1983: 6), Кливар ову поезију види као опирање диктату ума.

Поред спорадичних говора о игри у српској науци и књижевној критици, елементима игре, и то нарочито на примерима европске историјске авангарде, баве се загребачки проучаваоци лудизма у зборнику *Лудизам*. У овом зборнику налазимо текстове који се баве различитим питањима везаним за лудизам, од везе Бога и игре, преко различитих разматрања музике и књижевности као игре, улози тела у игри, онтолошким лудизмима, техникама колажа и монтаже које су носиоци поступка „изградње“ авангардних лудичких текстова, а нарочито су бројна истраживања лудичког на примерима руске авангардне књижевности.

Дакле, игра прожима све области људског деловања, па и уметност, она и јесте уметност сама. Тај гадамеровски поглед на игру, по ком се читава уметност види као игра, бива допуњен ужим схватањем игре – посебно схваћеном лудичком уметношћу, оном која је замишљена као игра. Како приступити таквој књижевној продукцији? Чини нам се најподеснијим говор из ракурса постструктуралистичке методологије зато што она саму књижевност сагледава као бесконачну игру с правилима која нису ограничавајућа.

## 1.4. ИГРА У ПОСТСТРУКТУРАЛИЗМУ

Већ поменути истраживачи значајног свељудског феномена игре и човека као *homo ludens* (Ф. Шилер, Ј. Хујзинга, Р. Кајоа, Е. Финк, и др.) осветљавају је из филозофског, културолошког, естетског и феноменолошког угла док ми идемо даље у правцу показивања специфичности *књижевне игре* у три поменуте стилске формације и кореспондирамо с теоријама постструктуралиста (пре свега Жака Дериде). Дериде је у тексту „Структура, знак и игра у дискурсу хуманистичких

наука“ (Дерида 1990: 129-157) први скренуо пажњу на структуру која више није центрирана (субјектом, пореклом, истином, смислом) и у том смислу посматрамо *расутост игриве структуре насупрот сферичности, центрираности, холистичкој потреби људске свести да све уреди као линеарну или центрирану целовиту структуру*. У његовом приступу игра се показује као основ критичке методологије, али и аргумент за критику другачијих методолошких приступа уметности.

Пошто се игра бесконачно потврђује у својим извођењима, није јој потребан никакав говор о њој да би је бодрио. Многи научни приступи игри воде у учење о злоупотреби игре, са друге стране, свако потпуно релативизовање говора о игри, води у недопустиву смрт теорије. Ту опасност смо и сами увидели покушавајући да балансирамо између строгих научних објашњења и извођења игре у којима је ослобођена наша неодговорност и креативност. Не водећи рачуна о игри самој и постструктуралисти је глорификују, користећи је као погодан феномен за оправдање свог разиграног критичког (али и романескног и есејистичког) дискурса. Није ли и то својеврсна злоупотреба? Борећи се против хијерерхије, они је ипак спроводе управо фаворизујући сама начела игре. Није ли, питамо се онда, управо игра та која својом природом кроти разиграни постструктуралистички дискурс, јер игре без правила нема, без обзира на покушај укидања правила разним методама, од пуког игнорисања до коришћења појма „слободна игра“. У овом тренутку мислимо на „слободну игру“ како је поставио Дерида када говори о игри. Она се за њега односи на поље знака и одиграва се у сфери бесконачног означавања у тексту (при чему је текстуалност широко схваћена по правилу „све је текст“). Процес у коме један означитељ уписује своју одсутност у другог означитеља и тиме брише његову пуноћу, Дерида назива „слободном игром“. Оваква игра означитеља доводи до дисеминације (распршивања) значења. Тако је други означитељ одређен траговима првог, његовом „празнином“ и она неминовно утиче на онај садржај који је он приписао знаку. Како то изгледа у књижевности? Ако Павић наслови своју збирку

*Гвоздена завеса* (што је означитељ који у себи носи претходни траг уписаног значења, рецимо онај Винстона Черчила), при том у њој нигде не помињући политичко значење ове синтагме (за блоковску поделу Европе на источни – Варшавски савез, и западни – НАТО савез, у којој је Југославија била у раселини, шав који спаја и раздваја), а читалац је испрва не препозна као правило за читање, она ће се доцније сама појавити кроз палимсестну природу текста када у првој причи, *Веивудов прибор за чај* открије да су јунаци приче Балкан и Европа.<sup>23</sup> То је само почетно одлагање значења у игри, а оно се одвија не само док траје прво читање већ и при поновљеном читању, које свакако није исто (што наводи и сам Павић у поговору своје књиге када нам говори да смо као читаоци сигурно приметили да је текст загонетка која се у поновним читањима разликује и да: „оног тренутка када се на крају првог читања дознају имена јунака, ново читање више никада неће имати онај укус реалног збивања, који је брижљиво сугериран за прво читање“ (Павић 1973: 222)). Он увек „упада“, ако тако можемо рећи, у процеп два читања, а ово је директна примена Деридиног става о два читања, једном откривалачком и другом које афирмише игру, о чему ће бити речи касније. У тој игри се налази читалац захваљујући „природи текста ове приче која је одређена тајном“ (Јерков 1992: 186). Тајна се не разоткрива у потпуности, чак ни када смо прешли пут од тог „реалног збивања“ (заправо приче о двоје студената без идентитета који заједно спремају испит) до оног „основног плана приповедања који се претвара у митску параболу о Балкану и Европи“ (Јерков 1992: 187). Митска параболола не обавезује неко од следећих читања. Тако је могуће доћи до нашег тумачења у коме смо појединачну причу сместили у контекст целокупне збирке и имена Балкана и Европе везали за политичку конотацију текста.

За нама сувремено становиште о игри битна је и чињеница да постструктурализам помера истраживања са једносмерног и јединственог

---

<sup>23</sup> На крају приче *Веивудов прибор за чај* Павић сматра обавезом да да одговор на почетно обећање, везано за имена јунака повести: „Ако се читалац већ сам није сетио, ево и те одгонетке. Моје име је Балкан. Њено – Европа.“ (Павић 1973: 16).

тумачења/интерпретације присутног смисла које изводи читалац-критичар на плуралитет смислова и читања које производи читалац-извођач, који је при том коаутор, који у овој игри мења линеарно схваћен поредак ствари, па чак и поредак живота и смрти<sup>24</sup>.

### 1.4.1. ИГРА И ПИСМО

Зашто је игра толико важна у Деридиној филозофији? Зато што је она за њега тријумф Писма којем Дерида не признаје подређеност у односу на говор, а то је полазиште и основ свих ранијих *episteme* (форми мишљења уметности и филозофије), како говори у књизи *О граматици* (Дерида

---

<sup>24</sup>У спору структуралиста и постструктуралиста око методе једно од кључних места је оно које реферише на неспремност структуралиста да изађу из сфере присутности и језика као преносиоца смисла и као чврсте структуре док постструктуралисти разигравају сваку схему и структуру и говоре о значају одсуства. Поводом тога, Умберто Еко у књизи *Култура, информација, комуникација* говори о томе како је превладавање структурализма пошло, у једном од путева, путем хајдегеризма који се „враћа својој ничеовкој основи, а откриће порекла условљава радосно слављење игре која од њега почиње“ (Еко 1973: 381). Наиме, Еко сматра да је превладавање одсутности (оличене у смрти) могуће једино прихватањем игре која се изводи по принципу „одбацити је – значи признати је“, а таква постика игре води у пројектовање замки и утешитељских потеза како у животу тако и у науци и методи. При томе Еко наводи Ничеа из Заратустре када говори да је „Центар свуда“ и да је „Говор лудост: говорећи, човек у ствари у игри пролази поред ствари“ (Еко 1973: 381). То и јесу темељи постструктурализма: одсуство, онтолошко уништење структуре путем појма игре, децентрираност и одлагање значења у језику, проблематизовање појмова: истина, смисао, тумачење, аутор, читалац и др. И Бодријар сматра да је игра сфера другачије логике, „вештачке и иницијастичке, која укида природне детерминације живота и смрти“ (Бодријар 1994: 146), она нема везе с економском логиком или логиком жеље које су у сфери смисла и закона. Иако је далеко од принципа стварности, она није илузија и одвраћање, она ипак превладава смрт. Тако је јасно зашто се игра поново редефинише и поставља у темеље савремене уметности која управо потенцира на отпору логоцентризму, миметичности, неутемељености у историјском, у истини и једнозначном.

1976: 13-129). Зато се он противи кретању науке у оквирима сосировске лингвистике као науке о језику која депласира писмо, и говори о нужности граматологије као науке о писму, јер писмо (у најширем смислу) није приказивачко језика, оно носи вишак у односу на оно што језик саопштава, носи и оно што језик не каже, као што још Витгенштајн каже у својој теорији. Истина је да у фонетском постоји звуковни елемент игре (нпр. у басмама и разбрајалицама и др.), који отвара семантичко поље, међутим, постоје и друге језичке игре које излазе из звуковног оквира језика. Игра је та која руши идеју фонетског писма, тако што „лудичко писмо“ није само оно речено већ увек носи све потенцијале могућег и нереченог. Оно их отвара и визуелним знаком и тиме што у фонетско писмо које је искључиво временско уноси *просторну димензију*. Првенство писма над језиком у лудичком је често одраз првенства просторно ликовног знака који се остварује у својим извођењима. Визуелни знак је херметичан у односу на фонетски, а није „прост“ зато што је понекад иконички, како се намеће у ранијим интерпретацијама, а херметичан је зато што не сужава поље означеног него га отвара. Треба напоменути да и рукопис (и као графостилема) јесте овакав знак, без обзира што у њему одвајкада сагледавамо одраз појединачног, а губимо из вида одсуства која о њему више говоре него специфичности присутног и то посматрана најчешће из неког психолошког аспекта. Рукописно је чест елемент лудичког, посебно у авангарди и неоавангарди. У просторном знаку свако извођење знака је различито, тако је језик само једна од могућих реализација писма. Иако игриво представља укидање монолитности фонетског писма и уплив богатства пиктографског јер у њему нема, како Дерида каже, „механичких превода“ значења, нема слике и одеће за реч, нема мимезиса, не плашимо се опасног епистемолошког анархизма лудичке књижевности. Подсетимо, Фуко је мишљења да је фигура аутора та која је обуздавала „опасно бујање значења“ (у тексту „Ко је аутор?“), а да је данас игра та која контролише дискурс (у *Поретку дискурса*), док код Дериде више нема потребе за икаквим ограничавањем јер нема страха од разлика, од плуралитета, иако он



још код Хегела види оправдан страх од оваквог писма. Тако примећује да „не-фонетски моменат угрожава повијест и живот духа као засебично присуство у даху, то значи да он угрожава супстанцијалитет, што је друго име за метафизичко присуство, *usiu*. Понајпре у облику именице. Не-фонетско писмо укида име“ (Дерида 1976: 37). Укидањем имена као ограничавајућег субјективитета, настаје ослобађање плуралитета знака, истине, смисла. Али то укидање није весело, нестанак субјективитета је траума света, као што је и губитак поверења у знак и истину. У чему ће се човек онда утемељити? То питање отвара игра.

Важна је чињеница и да се филозофско промишљање игре мења, њена онтологија се посматра у опсегу од дечије игре до саме суштине и постојања уметности те и овај филозофски темељ утиче на статус игре у књижевности. Видно је да се њен „рејтинг“ изузетно променио од времена Ничеа и доцније Витгенштајна, потом Гадамера и на концу Дерида и Бодријара. Један од, за нас, важних момената је тренутак када је Дерида, дефинишући један од својих основних појмова – **писмо као игру у језику** (Дерида 1976: 67) отворио могућност за ново схватање игре као просторног феномена (а не више само временског, што је налагало првенство фоничког). Бранећи писмо, Дерида примећује да је још Федар писмо осуђивао као игру – *paidia*, супротстављајући ту детињарију озбиљној и зрелој важности речи. Али тако мишљена игра је само игра у свету: „Да би се игра мислила радикално, ваља дакле понајприје озбиљно исцрпи онтолошку и трансценденталну проблематику“ (Дерида 1976: 67), тако да пре сваког покушаја разумевања свих облика *игре у свету* треба мислити *о игри света*. Та игра света, како је он схвата, одбацује сваку метафизику, а она никако није поље игре.

Надаље, Дерида не схвата игру као правилима ограничен социолошки феномен већ за своје потребе уводи поменути појам „слободне игре“ која разиграва структуру која је одвајкада била спутавана центрирањем. Дерида примећује да се догађа расредиштење тог темељног појма науке, а ми видимо да је продукт тог процеса настанак игрових

текстова. После оваквог теоријског утемељења, постмодерна има слободно поље за неограничено појављивање игровости. Све би деловало ослобађајуће и утопијски, међутим, питамо се где води сазнање о перманентном измицању утемељења? Неопходно је да са друге стране постоји и игра ограничавања, она која би се састојала у напорима да се победи неподношљива слобода Писма.

## **1.5. ПРЕДМЕТ ИСТРАЖИВАЊА, ИЗБОР ГРАЂЕ И ПРИСТУПА**

Један од путева разумевања игре у књижевности 20. века јесте ово истраживање на опусу разнородних поетских и прозних текстова од историјске авангарде, преко неоавангарде и концептуалне уметности до постмодерне, њихово теоријско, компаративно и херменеутичко разматрање. Са друге стране, синхроно сагледавање лудичког дискурса и основних параметара његове парадигме: знака, читаоца, читања, аутора, језика, правила, интерпретације и др. доприноси разумевању игре у књижевности. Дијахрони преглед филозофске мисли о игри: у ширем смислу – од Хераклита и Платона до Дериде и Бодријара; тј. од пресократоваца до постструктуралиста; и уже – од модернизма до постмодернизма, а у специфичном контексту српске књижевне праксе сведочи о томе да није само игра метадискурзивни појам, већ да се у њено разумевање морају укључити сазнања из различитих дискурса. Без њих не можемо разумети и описати филозофске, естетичке, етичке и уже књижевне (формалне и структуралне) особине лудизма у књижевности. Оне нас воде ка могућим одговорима на питања која игра покреће а тичу се: суштина књижевности, проблема литерарности, естетских категорија, културолошких питања, епистемолошких могућности, педагошких улога,

смислова и значења бројних теорија читалаца и теорија читања (од теорија о простом репродуковању ауторовог чина имагинације, преко Ингарденовог, Бартовог, Ековог и постструктуралистичких читања).

Изабрали смо скрајнуте текстове и дискурзивне праксе, по много чему (а највише по националистичкој делатности) непожељног Љубомира Мицића, поетички радикалног и карактерно неуклопљеног Мирољуба Тодоровића, политичко-поетички неприкладног критичара новосадског „младог“ кодовца Славка Богдановића; али приступамо и с почетка скрајнутом а потом популарном, али критици увек „проблематичном“ Милораду Павићу. Сама игра је дискурс изазова као што је изазовно бавити се привремено или трајно прећутаним и цензурисаним писцима и текстовима. Са друге стране, био нам је потребан шири временски распон који би обухватао различите историјски условљене књижевне продукције. Од историјске авангарде до краја 20. века игриво се мења на више нивоа, од формалне иновације и инструмента поетичке борбе долази до стадијума „све је игра“ у ком постоји потенцијална могућност краја књижевности, или бар дезинтеграције постмодерне и трансформација у алтермодерну.

Разматрање феномена игре у српској књижевности 20. века морали смо започети од наслеђених и позајмљених, како књижевних, тако и филозофских одређења игре у култури. Истраживање изводимо на корпусу релативно маргинализованих аутора (Мицић – (Алексић) – Тодоровић – Богдановић) што сведочи о модерничком депласирању игре у култури, а завршавамо на популарним текстовима Милорада Павића, што сведочи о промени статуса, разумевања и вредновања игре кроз 20. век, а истовремено казује и о природи лудичког дискурса у постмодерни. Она постаје угодна, али то не значи ни сведена ни безазлена.

У оквиру истраживања се бавимо **дискурсом** игре<sup>25</sup> и игривошћу књижевних дела у српској књижевности 20. века. Полазећи од дикурса

---

<sup>25</sup>У *Поретку дискурса* Мишел Фуко каже да је, с једне стране „дискурс увек само игра“, док је с друге, игра, било понављања и истости, било индивидуалности и јаства или конструкције и то по строгим правилима, инструмент дисциплине којим она контролише

лудизма тзв. историјске авангарде (текстови Љубомира Мицића) до неоавангардне лудичке поетике **сигнализма** (Мирољуба Тодоровића) и **концептуалних текстова** Славка Богдановића овај рад стиже до **постмодерног** лудизма у делу Милорада Павића.<sup>26</sup> Теоријски и књижевно-историјски гледано, проучавамо поетику игре као *експеримента*, преко игре као *концепта* до игре као *пројекта*. Три књижевна раздобља и три поетичка концепта се, наравно, битно разликују, утолико је подстицајније утврдити и тачке додира.

Основна замисао прати дијахронијске нити трансформације лудичког дискурса, његове књижевне, као и културолошке и идеолошке улоге.

Како смо видели, са мислиоцима попут Ничеа и песницима попут Малармеа озбиљно је започела реинтерпретација игре као једнако вредног филозофско-уметничког феномена. Истовремено долази и до пораста популарности игре у књижевности, те ћемо тај процес појаснити.

Напуштајући платонистичку позицију, игру сагледавамо као немиметичку делатност (како је види и Александар Флакер док размишља о

---

продукцију дискурса. Тако и ми, прихватајући дискурс као игру, али и дискурс игре, прихватамо Фукоову констатацију да „анализа тако схваћеног дискурса не открива универзалност смисла, него на светлост дана доноси игру – са фундаменталном моћи афирмације“ (Фуко 2007: 52).

<sup>26</sup> Појам *лудизам* можемо схватити на два начина: један је интернационални назив за игру који потиче из латинског језика, и у том значењу га користи већина истраживача игре, што је случај и у овом истраживању. Други је начин близак Бодријаровом дефинисању лудизма у домену феномена случаја као информатичко статистичког појма теорије вероватноће и у том случају лудичко није синоним за игру. Оно је доминантно у новој епоси Норме и Модела, ери симулације у којој је „дигиталност сигнала заменила поларност знака“ (Бодријар 1994: 170), каже Бодријар у *О завођењу*. Тако лудичко смењује игру и правило, а уводи захтев и модел, кибернетичко хладно завођење и фасцинацију наспрам правог завођења у игри. Илуструјући ово становиште, он наводи пример шаха на рачунару где је шах игра, а компјутер (који је, по нашем мишљењу, произведен у другом играча) јесте лудизам.

природи авангардних текстова)<sup>27</sup>, иако је немогуће одрећи јој присан однос са стварношћу. Она није пуко овладавање вештинама, већ стваралачка делатност – што можемо закључити поштујући критику миметизма Јулије Кристеве (њене теорије интертекстуалности и текста-процеса који је „поступак производње смисла“ који свој наставак проналази у читаоцу). Зато игриво дело видимо као процес произвођења смислова у једном, како забавном, тако и иронијском расположењу. Његова природа осцилира између финковске „оазе среће“ и бодријаровског завођења симулацијом. Прихватимо га као сублимат опозиција озбиљно-неозбиљно, *logos-eros*, уметност-ефемерност и не одричемо му његову Другост већ игру сагледавамо у узајамној прожетости смеховног, политичког, етичког, културолошког. Значи, намера нам је да дамо једну поетику и једну етику лудичке књижевности.

Потом ћемо назначити неке најважније одлике поетике игре у књижевности: фрагментарност, визуелност, знаковност, комбинаторичност, нелинеарност, специфичност поетског језика (и његове литерарности), слободу, фигуративност или симулацију, случај, идиомичност, помичну структуру, шокантност, радикализам, експеримент, цитатност, парадигматичност и друге.

---

<sup>27</sup>У књизи *Поетика оспоравања* Александар Флакер за авангардне текстове каже да нису миметички ни с обзиром на друштво, ни с обзиром на песничку особу. Они не исказују појединачну песничку експресију, а нису ни релевантни за било коју непосредну спознају друштвених процеса. Њихова примарна друштвена функција јесте естетско превредновање, за које се везује морално и етичко превредновање, а тек затим и социјално превредновање. (Флакер 1984: 23). Зашто нам је интересантно ово становиште Александра Флакера? Зато што сматрамо да је савремени образац игривог у уметности управо утемељен у авангардној уметности и да игра није субјективна већ колективна творевина коју не сматрамо психолошко педагошком већ естетском појавом неодвојивом од уметности и њене онтологије. Али овај став морамо и редиговати. Немиметичност игре не указује на изостанак ангажованости. Сама поетичка ангажованост игре сведочи о томе да је она и те како друштвено заинтересована. Проучавање игре у књижевности нам даје за право да кажемо да је она коментатор стања културе.

С друге стране, имамо потребу да дефинишемо и класификујемо игриве текстове, њихове константе, облике, у модернизму и постмодерни, али истичемо и места њихових разлика, пре свега заснованих на различитом поимању знака и разликама у схватању процеса читања и интерпретације.

Разматрајући етику игре у књижевности, објаснићемо зашто се лудички дискурс истовремено опире надзирању центара (углавном политичких дискурса, креатора културних политика) и нуди на злоупотребу истима. То је видљиво у транскултурној размени знакова лудичких текстова који теже да буду глобално читљиви па се представљају као древни симболи, иконички знакови, архетипови или најразноврснији савремени метајезици. Универзална читљивост је утопија и последица овог процеса јесте стварање парадоксалног али сублиматорног локално-глобалног „трећег простора“ културе, па тако и књижевности у доба транзиције. Долази до померања у књижевном дискурсу, док помераји собом носе нове идентитете (етничке и читалачке). Овај процес ћемо показати на примерима постструктуралистичких читања дадаизма и сигнализма, који лудизам истичу као своје поетичко начело, те постмодерног примера текстова Милорада Павића, који игривост ставља у корен своје поетике читања.

На трагу оваквог приступа, скрећемо пажњу на појаву апоретичних ситуација, могућности игре сукобљених значења у истом тексту. Када долази до несразмере између концептуалног пројекта (теорије текста) и његовог остваривања (у писму) и питамо се да ли ове појаве ометају задовољство у тексту? А шта то задовољство производи и како се све игра књижевним текстом? Задатак нам је да на то одговоримо.

Коначно, да ли долази до промена у оквиру самог лудичког дискурса? Шта за њега значе круцијалне хуманистичке категорије модерне и постмодерне? Да ли се мења статус и место лудичког дискурса у западном поретку дискурса? Је ли он још увек у групи са ограниченим и контролисаним дискурсима лудила, сексуалности (које латентно носи у себи) и да ли доживљава опресију од научног дискурса (који је такође у

њега уткан – нарочито у сцијентистичким и концептуалним лудичким моделима)? Да ли се демон теорије полако у њега увлачи, субверзивно га осваја, маскира се у „језик теорије“ која се нуди као фајерабендовско „anything goes“ и претвара у захтев за критичарем као писцем (који нема свој метајезик науке).

Главни део рада садржи херменеутичко приступање изабраним текстовима и њихово тумачење. Ако желимо да сведемо овај сегмент рада на три теме, оне би биле:

1. Поетика и игра
2. Тело (текста) и игра
3. Култура и игра

Оне се даље рачвају на низ важних линија у посматрању игре у књижевности, као што је изналажење разлика и помераја у компаративном праћењу развоја игриве књижевности у српској књижевности 20. века, од историјске авангарде до постмодерне. Индивидуалне поетике се уклапају у политичко-културолошке контексте и из њих израњају специфичности лудизама ових аутора.

Важно разматрање је и редефинисање онтолошког статуса игре у књижевности које је нужан резултат постструктуралистичких читања књижевних текстова.

### **1.5.1. ДОПРИНОС ПРОУЧАВАЊУ ИГРЕ**

Проучавање поетике игре у српској књижевности 20. века (Љ. Мицић, М. Тодоровић и С. Богдановић, М. Павић) даје допринос целовитијем развојно-компаративном тумачењу лудичког дискурса у српској књижевности три формације (авангарде, неоавангарде и постмодерне) које су међусобно у врло комплексним односима наставка, цитирања, полемисања или иронијско-пародијског дијалога једних с

другима. Тежимо такође и да прикажемо ко се на кога позива, и шта је иза префикса ,нео' и ,пост' што се игре у књижевности тиче. Веома је важно указати на културолошки значај и свевременост игре у књижевности, а поред тога дати допринос откривању поетика маргинализованих аутора (Мицић – Тодоровић – Богдановић) у чијим је манифестацијама реципијентска јавност посматрала игру као лудост; да би у постмодернистичком случају игривости књижевних дела Милорада Павића дошло до радикалног заокрета у погледу на лудизам. У случају Павићевог опуса занимљиво је дати везу између теорија хаоса и његовог разуђеног концепта јер је тај угао посматрања бацио ново светло на Павићево дело, често оптуживано да је пуко рециклирање истих идеја и сужеа.

Предвиђено истраживање је значајно и у складу са актуелним проучавањем књижевних појава које се опиру логоцентризму и његовој дуговековној доминацији. Све манифестације које провоцирају логоцентрични систем непожељне су за праксе којима сам *logos* управља, али их доминирајући *egos*, који њима влада, доводи у амбивалентну позицију у друштву, владајућа „елита“ (у најширем смислу) их прогони или злоупотребљава док их конзументи екстатички уживају. Таква је ситуација са игром у књижевности јер је заводљива и провокативна за постојећа канонска, како писања тако и читања. Међутим, поред читања игривих текстова „на начин игре“, односно, без обавезујућих логичких, моралних и теоријских знања, показује се да игра у књижевности нуди и оно друго читање, усмерено управо теоријским концепцијама и знањем. То је тако јер игра у књижевности не схвата забаву као искључиву необавезност и зато што јој није циљ да буде бесмислена. Она бесмисао разуме у свој комплексности односа са смислом. Или је у питању процес научног продора у уметност, како је приметио Херберт Маркузе. Наиме, ради се о једном субверзивном деловању науке, која тежи да споји Ум науке и Ум уметности, узимајући обележја „лудорије имагинације“ у једној слободној игри. У технолошкој ери се, поводом тога, говори о „технолошком Еросу“ који је Маркузе препознао као „опасност технолошког фетишизма“ (Маркузе 1989:



217), док Мирољуб Тодоровић, у својим машинистичким пројектима, исту појаву види као подстицај за настанак новог поетског поља, у ком ће доћи до субјективизације машине. То се успоставља као утопијски пројекат. Можда је, заправо, реч о заводљивости теорије (кроз необуздану страст за информацијом и знањем), која не дозвољава потпуно осамостаљивање игре у уметности.

Ово истраживање видимо као пионирско проучавање парадигме игре у српској књижевности, проучавање њене структуре, специфичности, и уже, класификовање игре у српској књижевности 20. века. Овакав приступ иде у прилог расветљавању апоретичне природе лудичке књижевности, као и механизма њеног деловања. Савремена наука о књижевности текст не види у извесности и коначности већ у процесу и *динамици, као произвођење смислова*. Управо је лудичка књижевност, због своје *природе отвореног дела*, најбољи репрезент и прилог таквим тврдњама.

Посебно скрећемо пажњу на игру у књижевности као просторни феномен.

Циљ истраживања је и књижевно-теоријска и књижевно-историјска афирмација маргинализованих поступака и аутора који су у српској књижевности 20. века дискриминисани доминантном књижевно-критичарском политиком, сваке од поменутих епоха засебно.

## 1.5.2. МЕТОДОЛОШКА ПОЗИЦИЈА

Није свеједно да ли говоримо о игри као поетичком начелу епохе или аутора или анархији у оквиру периода или научно-теоријског дискурса који тим периодом влада, да ли говоримо о игривим поступцима у књижевности или онтолошком статусу игре у књижевности. Стога смо обазриви, а не методолошки неопредељени. У складу са тим како на игру гледамо бираћемо и методолошку позицију. Како постструктурализам, а пре свега

деконструкција, имају слуха за мобилне структуре, нове форме и текстове отворене за полиинтерпретацију, не потенцирају на коначности а одбацују аутора у корист читаоца – а управо су такве творевине лудичког дискурса – показује се како је потструктурализам доминантна тачка гледишта овог истраживања. Користићемо и становишта и поставке руског формализма, феноменолошке и структуралистичке методологије, али и проблематизовање и дијалог са семиотичким теоријама и ставовима теорије рецепције и теорије комуникације. Како се игра разматра као један од основних феномена људског постојања у садејству са осталим релевантним факторима који нас одређују, у овом научноистраживачком раду адекватна су и културна истраживања (и у оквиру њих интерпретативна антропологија). Компаративне методе су основа у разматрању развојне нити игре од модернизма до постмодерне и у сагледавању индивидуалних поетика истраживаних аутора. Такође, природа изабраних текстова захтева наглашено интердисциплинаран приступ.

## **1.6. СТАТУС ИГРЕ У КЊИЖЕВНОСТИ**

Књижевна игра је саставни део писане уметности одвајкада, па можемо рећи да је лудизам константа у књижевности. У српској књижевности га препознајемо још у стилу средњовековних житија, као у плетенију словес Константина Филозофа, касније га имамо у барокним и романтичарским језичким и формалним манирима. Неке епохе разумеју и фаворизују игру, а неке је маргинализују. Јавља се на различите начине, некада стидљиво као мало измештање (рецимо, као нерегуларни метрички облик), а некада смелије као поетичка доминанта читавог правца. С порастом удела и променом улоге игре у литератури и Читач (и Читалац)

књижевности 20. века, авангарде, неоавангарде и постмодерне постаје *homo ludens*.

Како смо видели, феномен игре као **културолошке појаве** један је од веома актуелних у савременим истраживањима историје културе (Ј. Хуизинга, Р. Кајоа, Е. Финк)<sup>28</sup> као и у филолошким<sup>29</sup> и филозофским

---

<sup>28</sup> Јохан Хуизинга је говорио о томе да је игра у темељу културе, Роже Кајоа ће 1958. године рећи да су игре фактори и слика културе (у књизи *Игре и људи*) док је 1979. године Еуген Финк у својој филозофској антропологији био најрадикалнији, сматрајући игру једним од основних феномена људског постојања, говорећи „да је она онтолошка структура човека и пут људске онтологије“ (Финк 2004: 351).

<sup>29</sup> Проучаваоци језика као система знакова попут Пјера Гироа говоре о играма као знаковним кодовима, док се стилистичари уже баве стилским играма у оквиру поетског језика. Умберто Еко, у тренуцима када истражује теорију комуникација, 1968. у књизи *Култура, информација, комуникација* игру везује за процес означавања те говори о „слободној игри ознака“, о „структуралистичкој ограниченој игри“, о томе како је Јакобсон „открио законе који регулишу све нивое саопштавања, од синтаксичке до фонетске игре, од употребе преносних значења до ритма метонимијских зближавања: ту се није порицало да је инвентивна генеза довела до ове кристализације структура коју представља игра ознака и означеног, повезаних *естетичким идиолетом* нити се заборавило да ће се пред том естетичком „машином“ читаоци слободно моћи упуштати у најразличитије херменеутичке авантуре (онолико колико се буду приклонили одређивачкој игри машине која није склеротична, већ је продуктивни произвођач значења)(Еко 1973: 302). Зашто је онда структурализам ограничена игра и шта га то спутава? Вероватно чињеница да је овај метод схваћен као облик „посматрања дела“ што изоставља могућност учествовања у њему, а сматрамо да без извођења игре нема. У овом случају извођење би се евентуално svelo на интерпретације присутности у тексту. Иначе, теорија комуникације види односе између саговорника као играчке системе. На другом месту, у тексту *Шетње кроз фиктивну шуму*, Еко у Витгенштајновом дефинисању игре и његовом коришћењу неодређених заменица при том опису види позив неком узорном читаоцу да „настави игру истраживања природе игара“ (Еко 1996: 669). Он то чини својим стилем, каже Еко, и за њега је језичка игра оличена у стилу којим се аутор испољава. Природно је зашто се Еко ослања на Витгенштајна јер је и за њега игра присутна у језику. Тако би било прикладно истраживати језик и стил обериута који су се играли остацима говорних жанрова и баналних изјава, и на тај начин се запитати шта је то скривено у језику што омогућава играње његовим крњетцима, а да је неки облик комуникације ипак присутан.

проучавањима, али и у студијама из економских наука и медија. Но, то није случај са проучаваоцима ове архетипске делатности у књижевности<sup>30</sup>, иако су бројне стилске формације као и индивидуалне поетике књижевника засноване на играма. У 20. веку игра се посредно сматра изразом бунта и реактуелизује се, деконструише се свођење на баналну опозицију озбиљно/неозбиљно, а игра се поставља у средиште, како организације уметничког дела (конструкције) тако и у центар савремених дилема у вези са Аутором (Ко је Аутор? – код Мишела Фукоа<sup>31</sup> и Да ли је Аутор мртав? – код Ролана Барта<sup>32</sup>).

---

<sup>30</sup>Свако говорење о игри у књижевности везује се или за филозофију књижевности или за интерпретацију текста у ком се игра појављује као разигравање структуре или смисла. Не одричемо да ће ово великим делом бити и наше становиште.

<sup>31</sup>По мишљењу Мишела Фукоа из студије „Шта је аутор?“ (Фуко 2012: 100-112) Аутор је функција која се у нашој култури и историји идеја везује за књижевно дело као индивидуални чин (при чему појмови дела и аутора генија потхрањују такав статус аутора). Њему, као таквом, приписује се ауторски дискурс, кога логички доживљавамо као обједињеност равни вредности, теоријске и појмовне доследности, стилско јединство и појаву са својим историјским местом на размеђу књижевних збивања. Било да Аутора сагледавамо као творца књиге или теорије или дисциплине или зачетника неке дискурзивне праксе, повлашћеног субјекта или идеолошку фигуру, он је присутан у теоријској свести како би спречио канцерогено и опако бујање значења у свету. „Аутор је, стога, идеолошка фигура којом се обележава начин на који страхујемо од бујања значења“ каже Фуко. Шта се дешава у дискурсу који има радикалан став да се напусти та субјект-функција и који има став да „Шта мари ко говори?“ Тим питањем завршава Фуко, а ми кажемо да се управо то дешава у игривим тактовима који позивају на колективизацију уметничког чина и продукта, који одбијају сваку постојану вредност као непроменљиви императив, и полемишу са теоријском и појмовном доследношћу.

<sup>32</sup>Сличан је став Ролана Барта када у тексту „Смрт аутора“ (Барт 1986: 176-181) Аутора види као модерну појаву и плод емпиризма, рационализма и реформације, појаву која открива престиж појединца. Јасно је зашто морамо прихватити Бартову тезу о смрти Аутора када говоримо о игривим текстовима јер они руше култ индивидуализма, они стављају писмо као извођача испред и изнад „ја“, и читаоца као ко-скриптора који поново рађа дете текст. Потврду за овај став налазимо у Бартовим речима који на једном месту у тексту каже да је „право место писања читање“, јер је читалац тај који садржи све цитате и трагове културе од којих је текст саткан. Тако се постмодерно рођење читаоца догодило уз цену

Питање је зашто нека времена лудички концепт у књижевности сматрају непожељним, а у другима је он популаран. Публика и критика многих епоха нису прихватиле лудизам, сматрајући га неозбиљношћу у пољу у коме је осим смећа неозбиљност сувишна. Са авангардним и неоавангардним лудизмима ситуација је нешто другачија. Аутори, чини се, разумевају да је игра прогресивна, озбиљна и уметничка баш колико и забавна те је стога и прихватају. У постмодерном добу игра коначно постаје популарна, омасовљена, што је крајњи показатељ моћи лудичког дискурса, она, као књижевно дело, не оперише на класичан педагошки начин појмовима хуманости, одговорности и дидактичности. Све је пребацила на играча – па како му воља, а она господари. Она сама има моћ трансформације (себе, знакова и значења), а нема одговорност да се претвори у смисленост. Има и моћ да се понаша као енигма и да никада не дозволи коначно откривање смисла (ако такво постоји). Када говори о постмодерним стратегијама, Милан Узелац као једну од њих наводи „позив на игру без обавезног смисла“ (Узелац 1993: 295).

Чини се да је један од узрока непопуларности игре у уметности недовољна свест о њеној природи. Наиме, она је постављена наспрам интелектуалних процеса, умних радњи, те су често доведене у однос искључивања. Интелектуалне радње укључују умну делатност, логичне процесе и саме су логичне, научне и мисаоне, озбиљне и рационалне, стварају фрустрације услед немогућности довршења, свевремене су и неконформне, тешке, производе закључке и општу корист. Њима се баве одрасли, а у њих се убраја и уметност. На другом полу, по оваквом схватању, је игра. Она је безбрижна и неозбиљна делатност у којој често фигурира случај (који је у опозитном појму недозвољен), она је ирационална, она отклања фрустрације (у њој можемо бити све што

---

смрти Аутора, сада је игра ослобођена, фикција може да буја, а текст може да пролиферира на бесконачан број могућих смислова од чега је страховала свака претходна теоријска мисао и интерпретација.

желимо), омеђена је сигурним временом и простором, удобна, лака, не производи непроменљиве закључке и није од опште користи, везује се за инфантилни свет те се у њу не убраја уметност. У 20. веку се одиграло деконструисање опозиције озбиљно/неозбиљно које игру смешта на негативну страну тог опозитног пара. Претходно је та негативна метафизичка бинарност игре појачана у нововековној мисли услед: многовековне доминације платоновског мимезиса, декартовског, западног логоцентричног начина мишљења, Хегела и његовог става да је игра директна супротност озбиљности, зависности и нужности, Кантове идеје о лепој уметности коју ствара геније и поларисаности феномена на природно/културно које критикује Дерида поводом Леви-Стросовог подржавања те поделе. Игра би могла да обори и ту опозицију, будући да је она (у неким концепцијама) онтолошки природно заснована као игра света и онтотеолошки као мудрост која је играла пред Богом док је стварао свет. Она је такође и субверзивна пракса културе и оспорава све традиционално својом моћи да разиграва постојеће окоштале системе, а данас и својом технолошком отвореношћу, јер се данас јавља у спрези са механичким средствима као што су рачунари и екрани.

Оне епохе које прихватају прву опозицију одричу игри њену Другост, њену озбиљност, логичност, свевременост, тежину, производност (смисла, па чак и материјалног добитка – у случају продаје саме игре), њену научност и, сводећи је на свет деце, не могу је ни прихватити као уметност. Са друге стране, ако ову опозицију схватимо као узајамну прожетост и видимо да се интелектуалне радње и игре не искључују већ да обе подразумевају и једно и друго онда смо их прихватили у „лудизму – уметности која се замишља као игра“ (Шуваковић 1999: 175). Тада игра постаје популарна.

У историјској авангарди игру пре свега везујемо за разигравање канонских формалних песничких облика (док је њена онтолошка маска најближа хераклитовско-ничеанској идеји игре света и уметности), у неоавангарди она је метатеоријска, она је креативна употреба, али и иронизација и провокација свих елемената песничке структуре, док је у

постмодерни заснована на свом филозофском промишљању (у оквирима деконструкције која је промишља као немиметичку или новомиметичку стваралачку делатност). Постмодерна форсира и забавну природу игре, шири је, некад је поетички, политички или комерцијално искоришћава, али, чини нам се, најплоднија је управо у овом периоду јер више, заправо, не можемо да разлучимо где почиње игра и у каквим се све облицима јавља. Рецимо, она је активни творачки принцип за настанак историографске метафикције где се аутор (зовимо га још увек тако) поиграва документарном грађом, попут холокауста, градећи од ње фиктивни романескни свет. То се десило у роману Јана Мартела из 2011. *Беатриче и Вергилије*, једном хибридном тексту који је мета степени на више нивоа: нивоу коментара историје, јер жели да створи фикцију од историјског ужаса, погрома Јевреја у Аушвицу (који такође знамо само другостепено); на нивоу коментара актуелне књижевне продукције на тему холокауста; на нивоу коментара хипертекстуалних цитата и утицаја, а све на начин вишеструког поигравања. На крају романа чак постоји и игра коју може да изведе читалац коаутор, играјући на свим нивоима. Коначна игра у овом случају је остављена читаоцу. Он треба да испише последње речи јер му је за то остављено празно место. Док буде писао, разумеће једну већу игру, ону коју игра историја, пресвлачећи своје рухо у зависности од друштвеног тренутка и националне позорнице на којима се налази. Историја је бескрајни коментар, једнака причи која се изнова прича, пуна крика и беса. То се догодило и у стрип-арту Арта Шпигелмана, *Маус*. Коментатор историје, стрипар, је пробио оквире жанра, аксиолошких одређења стрипа и науке, опозиција људи/животиње (што представља игру константама једног доба) и на тај начин, иронијски проговорио о историји која није ни документ, ни само прича већ велика стратегија у којој је хуманитет губитник.

## 1.7. ЗНАК, ЧИТАЛАЦ, ЧИТАЊЕ, СТРУКТУРА КАО ТЕМЕЉНИ ПОЈМОВИ У ИГРИ

### 1.7.1. УЗДРМАНОСТ УТЕМЕЉЕНОГ ЗНАКА

Позиција из које посматрамо игру у књижевности нам не дозвољава да ограничимо **знак** на класично семиотичко десосировско дефинисање кроз конвенционалну везу означитеља и означеног, производ звука и појма и носиоца опозиције *langue* (језик)/*parole* (говор), будући да деконструкција у знаку и структури види центар природне злоупотребе теорије. Морамо га посматрати бартовски, као празан/пун знак, који контекст, друштво или читалац пуне садржајима. Или морамо бити свесни неограничене семиозе, како због улоге интерпретатора у читавом процесу, тако и због улоге осталих чинилаца као што су траг и контекст у измени самог интерпретанта (кода). У складу са овим становиштем можемо видети како се одвија читање једног игривог текста. Традиционално поимање читања као проналажења смисла и откривања „ауторске“ истине у делу по моделу „Шта је аутор хтео да каже?“ као и ековско схватање интерпретације као откривања троструке интенције (аутора, читаоца и дела) подлеже овде преиспитивању. Стога ћемо истражити „теорију читања“ игривих текстова као скуп ставова о тексту као отвореном делу и „критичком“ читаоцу као индивидуалном интерпретатору (али који у себи носи наслаге и слојеве култура пренесене у знакове), који се истовремено игра мисаоно распоређујући знакове, пунећи их и љуштећи их понављањима. Тако се фаворизују појединачности, случајности, разлике наспрам реда, а игра се јавља као отпор логоцентризму и традицији по којој разум (и то ауторов) организује текст као смислену целину.

За Ролана Барта *књижевни знак* је сложени знак, знак другог степена, он носи у себи читано природно значење, а друго задобија у тексту.



Књижевни знак је двоструко кодиран, он (као троп) је као језик у језику, на томе се заснива теза о денотативном значењу знака које је „природно“ и конотативном значењу, које је „књижевно“. Тако Барт каже да је „знак режањ (са два лица) звучности, визуалности итд, а значење се може схватити као процес; то је чин који повезује означајуће са означеним, чин који производи знак“ (Барт 1979: 313). Али тај семиолошки чин се не исцрпљује у повезивању, зато што знак зависи и од своје околине и зато што се у току његове интерпретације пре прибегава разлагању него самом повезивању. Тако се знак стално „пуни“, увек постоји додатак знаку. За разлику од Бартовог знака који је двострук (и састоји се из означајућег и означеног) Деридин књижевни знак проблематизује постојање означеног. У књижевном знаку „одсуство трансцедентално означеног проширује до у недоглед поље и игру означавања“ (Дерида 1990: 134). Јер то што је означено није из чулне сфере и нема властиту присутну истину, и није миметично, оно је имагинарно, па је јасно како долази до сталног додавања јер он мора да надомести недостатак на страни означеног. Пошто у расредиштеној структури кретање игре „јесте кретање суплементарности“, знак је тај који се поставља као суплемент средишта и омогућава игру. Тако је знак отворен за бескрајне вишкове значења. Управо ти вишкови чине текст полиинтерпретативним. Ипак, ми не можемо искључити бинаран знак из нашег разматрања јер су се неоавангардисти ослањали на сосировску концепцију знака, као што морамо укључити и претходно показана другачија утемељења знака. Надаље, ми морамо проблематизовати тезу о језицима на различитим крајевима културе. По њој, на једном су научни метајезици, а на другом уметнички језици. То значи да је природа „математичког“ знака за књижевни језик неупотребљива, што свакако није случај. Очигледно обарање ове тезе видимо у авангардном поетском сцијентизму, као и у неоавангардној интервенцији на поетском језику путем уплива најразличитијих метајезика, или у постмодерној ери где је сваки текст потенцијални књижевни текст без обзира на првостепени језик којим

је написан. Само треба преиспитати тропичност таквих, „некњижевних“ знакова.

И у томе и у много чему другом деконструкција је филозофска основа постмодерне, а она је својеврсна филозофија игре јер се нуди као филозофија догађаја и тежи да опише оно што је непредвидиво док, подсетимо, игра постоји само у процесу, у извођењу, у понављању, у вишеструкости. Полазиште за ову велику промену је идеја о *произвољности знака*, коју је заговарао Дерида. За њега је она незамислива пре могућности писма, али онтологије писма, „света као простора писма, ка отворености одашиљања и *просторној раздиоби знакова*, игри која се води унутар њених разлика, па биле оне и „фоничке“ (Дерида 1976: 60). Како бисмо схватили бесконачност могућности знака, морамо схватити његову отвореност и „слободу“. Знак ослобађа и потреба за успостављеним трагом, јер је у њему успостављен однос с другим, а тако знак преко *трага* „проширује своју могућност на целокупно подручје бивствујућег“ (Дерида 1976: 63), он чак омогућава настајање знака.

Значај знака у култури 20. века расте. Многи су разлози за то. Прво што се појављује потреба за масовношћу уметности у наднационалним оквирима, што је тенденција авангардних покрета с почетка прошлог века, а сви су они интернационални и укључују у себе језике других култура. Како би комуникација била олакшана, дешава се симболизација културе и то најчешће визуелизацијом знака. Уводе се мање-више конвенционални визуелни знакови, а у доба процвата семиотике, развоја теорије информације, употребе рачунара, процесом симболизације се превладава древна опозиција Природно/Културно. Јер ако је Култура са фоничким језиком та која раздваја, онда је треба приближити општем, а оно је природно. Једино је знак тај који је утемељен у оба поља јер се стално производи. Тај процес (ре)симболизације културе уопште и „потпуна доминација знаковности запажа се поткрај осамдесетих и с почетка деведесетих година у култури постмодернизма“ (Ужаревић 1996: 59).

Савремена филозофија полаже наду у знак јер „само нас арбитрарност знакова може спасити од терора смисла“ (Бодријар 1994: 150). Ипак, постоје ограничавајући фактори и у домену знака, то је немогућност да се побегне из стега његове конвенционалности и обавезности усађене у ритуалном и у бесмисленом одвијању церемонијала. Желећи да опише механизме знакова, Бодријар у својој књизи *Симболичка размена и смрт* појашњава процесе који утичу на саму природу знака и на његово вредновање, изводећи их на нивоу три реда симулакрума: првог реда – подражавања, другог реда – производње и трећег реда – симулације<sup>33</sup>. У складу с овим поретком могуће је тумачити природу знака у 20. веку, од авангардног знака на граници подражавања и производње, преко неоавангардног и трансавангардног знака као производног, те постмодерног знака као симулакрума.

Са друге стране, знак је тај који ослобађа значења, јер визуелни знак је бег од именовања језиком (а свако именовање је искључивање свега што то име не укључује у себе). Зато игриви текстови са овакве позиције схватања знака, као променљиве величине, захтевају једну нову теорију

---

<sup>33</sup> Број знакова се непрестано умножава, било да они настају у процесу подражавања оних доминантних знакова, из потребе за престижом, или у процесу производње у складу са потражњом. У другом случају настају знакови у серији и о томе нам говори поп-арт Ендија Ворхола. На такву пуку репродукцију указује и Валтер Бенјамин, показујући да техничком репродукцијом уметничко дело губи своју ауру, иако у свакој репродукцији постоје онај вишак и отпадак (временска и просторна координата којој припада), али јесте новопроизведени знак. Претходно напустивши поље ритуала, „уметност је напустила царство 'лепог привида', које је све досад било сматрано јединим у коме она може цветати“ (Бенјамин 1974: 132) и сада се „заснива на другој пракси: наиме на политици“ (Бенјамин 1974: 124). При свим овим измештањима, уметност остаје у сфери неке од игара света и знакова у њему, бивајући и сама игром како би опстала у ери свепрожимајуће технике, који чини онај средњи Бодријаров поредак симулакрума. Последњи поредак, у коме је „поредак означених уступио место игри инфинитезималних означитеља сведених на своју алеаторну замењивост“ (Бодријар 1991: 71), а потом „хиперреалном логиком монтаже укинуо процес истинитог и лажног, стварног и имагинарног“ (Бодријар 1991: 77) показује механизме којима се знак и његова моћ употребљавају.

читања као ретроградног процеса који утиче на знакове у тексту. Пошто игриве текстове више пута читамо и то сваки пут на различит начин „прочитамо“ значи да из текста извлачимо много више него што је аутор-функција у њега унео. Наиме, ако читалац пуни те знакове својим читањем, онда се текст увек изнова у читању пише.

То стално реисписивање током читања, води читаоца у статус колуденса, који има слободу да конструише нови текст из расуте структуре игре коју има пред собом. При том се он креће по многоструким лавиринтима, бирајући стазе читања по свом нахођењу јер му то игра дозвољава. Он прати правила, у било ком облику да су дата, и на основу њих и своје креативности и знања ствара, прво изналазећи, а потом стално означавајући знакове. Колико год да је навикао на „класично“ откривалачко читање, игриви текст га приморава да одустане од пасивног примања садржаја и тумачења смисла на основу њега. Он се налази у мрежи најразноврснијих цитата, вербалних и визуелних, јер је игриви текст наглашено интертекстуалан. Свакако, могући је велики број читања и то читања с понављањем и померањем, што класичан линеаран текст не пружа.

### **1.7.2. РАЗИГРАВАЊЕ И РАСРЕДИШТЕЊЕ СТРУКТУРЕ**

Када смо говорили о апоријама самог појма игре, видели смо да и поред правила која их ограничавају, игре не могу да се сведу на центриране сферичне моделе. Увек у њима делују противречне силе, оне које теже да их центрирају и уреде и оне које расипају и децентрирају њене елементе (који ће укинати појмове граница, ограничења, центра, а не само *cross the board* како се игра обично доживљава и интерпретира).

Како смо видели, основни услов да би се остварила „слободна игра“ јесте помичност свих елемената структуре која је уз то расредиштена. Нестанак средишта у виду Субјекта који је био носилац идеје, истине,

смисла, порекла, Дерида види као предуслов за разигравање структуре. Практично, то би значило да у игривој структури не постоје централне теме, истине, ликови, догађаји, тајне, смислови, знакови, већ се лако измештају на периферне позиције уступајући место другим предметностима дела и пружајући тако могућност рекомбиновања и полииграња. Противећи се чврсто укалупљеној структуралистичкој структури, која је запала у схематизованост и тако укротила интерпретацију текста, претпостављајући јој своја правила жанра, језика, простора, знака, Дерида је замењује језичким играма, које враћају тако потребан ризик и разноврсност у поље интерпретације. „Обмана од које је живјела прва књига, митска књига, бдијење сваког понављања, јест та да је средиште било заштићено од игре: незамјењиво, одузето метафори и метонимији, својеврсно непромјењиво име које се могло зазвати, али не и понављати.“ (Дерида 2014: 23). Чим се знак појави, он се почне понављати и при том он нема ни природно место ни природно средиште, он се тиме показује као ексцентричан, док се жудња за средиштем показује као функција саме игре, а дух средишта нас призива кроз игру. Тако писање афирмише игру, ова релација је бескрајна, остаје запитаност: „Ко зна?, без субјекта и без знања“ (Дерида 2014: 24).

## **1.8. ЈЕЗИК, НЕМИМЕТИЧНОСТ**

### **1.8.1. ЛУДИЧКИ ДИСКУРС**

Попут истине и смисла, времена и простора, и језик и знак су играчке у књижевној игри, помоћу њих се изводи игра.

Језик игриве књижевности је специфично колажно-монтажно „сазвежђе“ најразличитијих знакова, од дадаистичко-зенитистичког заума и

инфантилних нонсенса, преко визуелних порука у свим периодима када се лудизми фаворизују, преко социолеката (шатровачког говора) и сцијентистичких метајезика неоавангардне поезије до тела и писма у процесуалној и гестуалној поезији концептуалне уметности и до тропичног језика и алегорија у свету постмодерних лудизама. У литерарни језик у лудизму упловљава „непоетски“ секундарни језик, метајезик наука, рекламни знакови, визуелно писмо и друго. Како се неоавангардна па потом и концептуална књижевна продукција понаша као коментар или метајезик различитих дискурса (културног, политичког, научног и уметничког) долазимо до тога да је она, можда, оваплоћење сна савремене филозофске и књижевно-теоријске мисли о критици која не сме да буде научни метајезик већ треба да прерасте у уметничко дело. О уметничком делу најбоље говори друго уметничко дело. Продужетак овог подухвата је постмодерни текст у својој интертекстуалној, интеркултурној и интердискурсној размени с другима.

Говорећи о језику лудила Фуко и Дерида су полемисали о томе да ли је суштина језика лудила у поруци коју он преноси, у ћутњи (наметнутој) или у патосу тог језика. Има ли смисла говорити о том језику са становишта логоса? Треба ли у њему тражити декартовски ум који нас ограничава? У таквом изворном језику дадаисти су пронашли његов првотни мисао, „без-мисао“, не инсистирајући на конкретном рационалном смислу који нам се намеће као обавеза данашњице. Писали су дечје разбрајалице, речи извлачили из шешира, стварајући песме које су потпуно слободне по питању асоцијација, писали песме у огледалу и нонсенс и оптофонетску поезију. Надреалисти су се трудили да пробију у тај скривени језик на порођају док га још увек мисао не оптерећује, аутоматски бележећи своје налете речи. Зенитисти су монтирали и колажирали своје текстове, играјући се цитатима из разних области људског деловања: сликарства, графике, науке, музике, књижевности, филма, филозофије и других, не дајући кључ за дешифровање свог „језика“. Значи, авангардисти су се веома приближили језику лудила у

својим игривим текстовима, нудећи нам бесмисао као богатство свог поетског језика.

За разлику од њих, неоавангарда, која често у својим манифестима наводи лудизам као програмско начело, ствара један нови језик књижевности, претходно разарајући лингвистички језички систем у једну максимално ентропичну целину. Тодоровић једном приликом пореди распадање сосировски схваћеног језика као система знакова за комуникацију са експлозијом звездане материје, чијом приликом настају језичке честице, лингватрони који се расипају у свим правцима (Тодоровић 1979: 63). А потом се дешава стално померање граница постојећих језика и стално произвођење нових „над-језика“, језика који јесу, који су у корену бића. То стално изналажење нових језика везује овај неоавангардни језик лудизма са авангардним језиком блиским језику лудила док га веза са програмираним језиком машина и симболичним језицима доводи на један нови ниво.

Неоавангардни уметници се прво играју стварањем нових система знакова којим „пишу“ своја дела, а потом се играју, математички или ликовно распоређујући тај знаковни материјал у уметничке творевине. Они су поборници утопијске идеје о стварању „планетарног уметничког језика“ (Радовановић 1987: 140) који ће омогућити стварање универзално разумљивих књижевних текстова (без обзира на разлике у природним језицима) који ће пробити нације и грубе границе укорењених разлика. Тај „нови“ језик не би тражио форму превођења јер би био опште разумљив. У његовој основи је иконички знак, ова књижевност је цртеж, она слика и тако саопштава, али морамо додати да то, ипак, не значи да напушта метафоричност, конотативност, додатну изражајност, синтаксостилистику. Корени су јој, очигледно, још у искуствима аполинеровских калиграма, нарочито у тенденцији да се речима сликају време, политичке и опште друштвене идеје, уметничке и филозофске поставке. Знак у том језику је „надзнак“ свих могућих знакова који би требало да створи неки нови језик, заснован на истом писму званом целом свету „али не никакав латински или

есперанто (...) који би требало учити помоћу хиљаде нових речи“ (Радовановић 1987: 139). Постоји, дакле, тежња ка екстралингвистичком дискурсу који је имперсоналан. Субјект је протеран из те „процесуалне структуре ван објективних језичких законитости“ (Радовановић 1987: 139). Тај језик, а преко њега и сама уметност, жели да постане глобални феномен, који надвладава границе националног и који суштине преноси помоћу најмањег заједнички истог значења. Његови су знакови херменеутички а не кодовски, он је фрагментаран, расут, отворен и не захтева склапање у један и „правилан“ систем што га чини игривим и преноси суштину бића тиме што собом из њега ослобађа оно заједничко и исконско исто. Стога „конкретна поезија ништа не саопштава (...) конкретно дело јесте оно што јесте“ (Радовановић 1987: 77). Сцијентистичка поезија, поред тога што шири знаковно-садржински опсег поетског језика, односи се и на пародирање „тачности и истинитости“ научног дискурса и његовог језика, тако што се доводе у везу и мешају два традиционално неспојива дискурса: уметнички и научни. Они су давно већ повезани, (нпр. вајарство и анатомија), али се та веза пренебрегава. Тако су сви непоетски дискурси и њихови језици (научни, медијски, колоквијални) негација традиционалне поетичности поетског језика и пробијање граница постављених знаковима. Крајњи је циљ поигравање ослобођеним знаковима који ће лутати из једног у други дискурс, стварајући нова значења и нове смислове.

Језик постмодерне игре је заснован на витгенштајновској концепцији језика као скупу безброј језичких игара. То су игре бесконачног одлагања комуникативне и утемељивачке функције језика. То је језик заснован више на метонимији и метафори но на симболу. То је језик који фалсификује првобитну магијску функцију језика. Такав је језик игривих дела Кортасара као и Павића.

Као прелаз од авангарде ка филозофији постмодерног језика стоји поезија Славка Богдановића који раскида са идејом стварности, уводи нас у свет симулакрума, тражи означитеља, укида субјекат, тражи нулто писмо без кога нема „нултог стадијума културе и без кога нема могућности да се



култура поново изгради, да се симболизација започне од самог почетка“ (Шуваковић 1997: 67).

## 1.8.2. НЕМИМЕТИЧНОСТ

Када говоримо о односу света игре и стварности, западамо у један проблем. Већ је из раније реченог јасно да свет књижевне игре није одразна слика стварности. Игра са својим аутономним категоријама времена и простора представља један плутајући топос, у ком могу фигурирати елементи стварности, али само као део игре, као креативни материјал у процесу. У том смислу она је *немиметична*. Али, не завршава се прича о овом односу на томе. Пошто је миметички однос однос сличности, а не идентичности, онда књижевни свет који слика себе као могући свет нпр. као све визуелне књижевне игре (као калиграми, енформел, стрипови, визуелна поезија, постмодерни роман и др.), говори више својом разликом него истошћу са стварним светом. То је само подражавање облика, али не и садржаја. Садржај не остаје поетички и идеолошки празан. Он је инструмент који фаворизује поједине концепције које су у стварности непостојеће, невидљиве или утопљене у многе друге делатности културе. То је однос *антимимезе*. Или, пак, ако је свет књижевно игривог дела онтолошки неутемељен, као у случају нонсенса, или симулакрума (очишћеног од сваке реалности) реч је о односу *амиметичности*. Шта се дешава у свету пародије, ироније и металепсе у коме је јасно да „ствари могу пролазити кроз ону полу-пропусну мембрану која одељује фикционални свет од стварног“? (Мекхејл 1996: 109) У питању је *трансмиметички* однос света игре и стварности. Исти је случај са Мекхејловом тврдњом да „постмодернистичка фикција ипак ставља огледало пред стварност, али је та стварност, сада више него икад, вишеструка“ (Мекхејл 1996: 111). Овде је текстуална фикција знак, док означена стварност може бити многострука. Објашњавајући поетику неоавангардне поезије, Иван Негришорац каже „да

је ово песништво у својој главнини антимиетичко“ (Негришорац 1994: 823) зато што не показује интерес за смисаону основу стварности. Иако је некада констатује или се на њу ослања, игриво дело не рачуна са поретком смисла стварности, оно је само место произвођења аутономног смисла или место уништења стварносног смисла.

Иако у суштини платоновац, Еуген Финк на једном месту, покушавајући да прецизније одреди однос света игре према стварности, износи своју збуњеност и каже „знамено преплитање збиљности и играћега свијета не да се објаснити ниједним иначе познатим моделом просторно временског сусједовања“ (Финк 1979: 23), али се убрзо опредељује за модел онтичког привида, реалне слике и њеног одраза.

Можда је најбољи опис односа у ком се налазе свет игре и стварности однос између сна и јаве. Сна са својим „вишком“ и неодређеношћу „тумачења“ јаве. Сна са својим аутономним смислом и светом ког само у логоцентричном заносу можемо потчинити стварносним симболима.

У основи феномена игре је начело метафоре, као језичко стилске фигуре, али и имагинативно творачког принципа. Прећутано метафорско „као да“, не води искључиво у поређење по сличности већ је спас од логике која је „робовање у оквирима језика“ (Ниче 2011: 109). О њој ће нам Ниче рећи да „језик садржи један нелогички елемент, наиме метафору“, мислећи при том да она не робује закону логике и испарљивих производа и појмова света и науке већ своје подручје деловања налази у миту и нарочито у уметности. Успостављајући нове преносе, метафоре, метонимије, човек непрестано испреплиће саће појмова и изнова обликује постојећи свет будног човека као да је свет сна, каже Ниче, што је у основи и психоаналитичког виђења тропологије снова која сан тумачи као преобликовање света будног стања путем метафора<sup>34</sup> (у чијој основи је сажимање) и метонимија (у чијој основи је померање, премештање).

---

<sup>34</sup> Сличности између сна и игре су бројне, почевши од њихових механизма до немиметичности, а о томе опширније говоримо касније, у одељку о немиметичности игре и новој мимези.

Јунговски гледано, сан је метафора психе, али свакако постоји превођење путем модела „као да“. То превођење је, по Ничеовом мишљењу, нагон да се образују метафоре, значи да човек независно од своје воље кида појмовни свет помоћу уметности кроз метафоре. Неволњик логичар се грчевито ухватио за појмове да би се у току живота спасао, док су они за ослобођени интелект, како Ниче види уметника, само играчка његових најсмелијих уметничких подухвата. Уметник се тако игра темељним појмовима било које логике, они га више не воде, његов путоказ је интуиција, његов свет је без схема, без моћних речи. Метафора влада светом који ствара интуитивни човек, а то је свет владавине уметности над животом, свет прерушавања и непосредности варке, свет могућ као онај у старој Грчкој. У томе и ми видимо принцип игре као водећи међу принципима уметности јер је она „као да“ и јер је она отворени творачки и прерушавалачки поход на свет, а по Ничеу „узвишена срећа и олимпска ведрина, готово игра с најозбиљнијим“ (Ниче 2011: 104.). Овде налазимо сличност са барокном идејом о животу као сну или игри која води игри као опијености и трансвестији (*ilinx i mimisru*). У том метафоричном принципу игре „као да“ крије се лажно и творачко игре у односу на стварност. Њена немиметичност је и у метафори. Метафора је фигура која омогућава сталне преносе у удаљена поља, или непостојећа поља која су „вештачка“ и створена у игри, што је, видећемо, стални Павићев поступак.

## 1.9. ИГРА У КЊИЖЕВНОСТИ

Због својих специфичности, лудичко дело морамо посматрати у најширем смислу као „отворено дело“<sup>35</sup>, отворено за понављања, читавања,

---

<sup>35</sup> Када говори о поетици отвореног дела, Умберто Еко жели да „означи једну нову дијалектику између дјела и интерпретатора (...) која ће у интерпретатору унапредити акте

реизвођења, произвођење нових текстова, дораде и др. Којих специфичности? Лудички текстови су **расути**, често симултани, **засновани на знаку**, нелинеарни, комбинаторички или алеаторни, „случајни“ или по некој задатој парадигми проблематизују категорије аутора и дела, као и језика схваћеног перформативно и знака схваћеног миметички.

### 1.9.1. ПАРАДИГМА(Е) ИГРЕ У КЊИЖЕВНОСТИ

Пошто је игриво дело **децентрирано, отворено, комбинаторички многоструко, динамично, нелинеарно, фрагментарно, дифузно, колажно** и као такво оно је **иронизаторско** према аутоматизованим обрасцима свих књижевних формација које избегавају **случај, неозбиљност и променљивост**, искључујући их из књижевности као озбиљног друштвеног феномена. Оваква природа лудичких дела мења, иронизује и **проблематизује** функцију сижеа и фабуле, као и утемељеност жанра, **полемише** са важношћу целовитости дела и слике света коју оно даје. Каква је сврха дати један целовити поглед на свет ако је он сам атомизиран и распарчан?

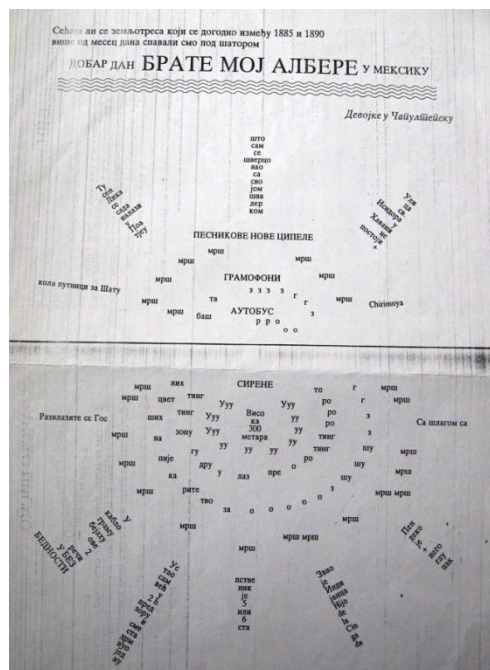
**Интерактивност** је обележје игриве књижевности. Јер реч је о дијалогу са коаутором текста – читаоцем. Текст, као ентропични скуп променљивих знакова, нуди своје могућности читаоцу који од њих бира, али и уводи у текст нешто од својих „садржаја“ што је за текст било немогуће.

---

свјесне слободе“ (Еко 1965: 33-34), оспоравајући дотадашњи у себе затворени и завршени уметнички свет који аутор закључава, потајно желећи да га читалац откључа и нађе у идентичном облику. Сада нови читалац, може да тумачи дело на хиљаде разних начина, а да га не искриви. Он у свом уживању тумачи и изводи дело. А игра је уживање и извођење, иако Еко ово читање не назива игривим. Он се у свом објашњењу везује за уметничке епохе које разигравају форму, барок који негира статичност и центрираност раније ренесансне структуре, романтизам и његову параболичност (која отвара смисаону многострукост), модерну која постаје свесна „праве природе отвореног дела“ својим симболом и авангарду, наводећи Аполинеров пример.

Тада обобаћени текст „одговара“ новим могућностима, које се умножавају с бројем читања. У тој интеракцији се производи низ често супростављених смислова, све зависи од интервенције коаутора (суиграча, противника) и од отворености за нове могућности. Њена дијалогичност је и у томе што било да полемише, пародира, проблематизује, первертира, цитира, или просто коментарише, неизоставан је њен суоднос са контекстом (научно-етичко-филозофско-књижевно-политичким).

Парадигма игре се заснива на начелима **плурализма и релативности** јер је игриво дело полисемантичко, полисемично, полиизводљиво, незавршено, вишесмерно. До оваквог текста довела нас је и наука с почетка прошлог века. Виђење слике као скупа бесконачног броја тачака гледишта у кретању веома је утицало на просторност књижевног дела од почетка 20. века, на кубизам у сликарству и калиграме и симултану поезију у књижевности, а такво виђење потиче из теорије релативитета. Тако Аполинер у својој песми *Океанско писмо* (Аполинер 1995: 135-137), у којој је и поднаслов део тренутка као телеграфска порука која се одашиље кроз ваздух, даје исечке говорних чинова и звукове из једног тренутка у животу Париза, распоређене у виду Ајфеловог торња. (Слика 1.) Играч се мора кретати око тог торња како би „доживео“ тај трен. У просторност песме увучена је временска димензија.



Слика 1.

**Фрагмент** у књижевној игри омогућава њен веома важан поступак, **монтажу**, антимијетичну и метатекстуалну авангардну технику позајмљену из филма. „Монтажа мијеша реалност и умјетност, све до редукције и замјене другог првим“, објашњава њену природу Рада Станаревић (Станаревић 1998: 16). Резање, лепљење, ређање, где се ауторова реч не појављује у својој оригиналности као смишљени исказ већ цитирање разноврсног, уз помоћ цитата (као материјала) доводи до игривог продукта-колажа. Тако савремена цитатност у било ком виду може бити облик монтаже.

Лудичко дело има смисла за **истраживање и експеримент**. Оно истражује могућности и еластичност поетика, прелази с ону страну „дозвољеног“ те анархистички поступа у дискурсу. Без обзира на своју тематику, игриво дело увек задржава своју ексклузиву – **забавност**, и њеног пратиоца – **задовољство**, јер управо тиме што је „зачудно“ оно делује својом различитошћу. Његов је „идентитет“ у разлици, у бунту, у анархији. Са друге стране, задовољство се буди и: а) понављањем (а понављање је опијат, од детета које до у бескрај изводи исту радњу, преко плесача који у маничном заносу изводи ритуал, до музичара који, следећи исти ритам,

доводи себе и другог у екстазу); б) поштовањем **правила** по којима се игра изводи. Та правила воде у **надметање**, у агонални однос са текстом који је један играч док је читалац други. Аутор-играч се не самоиспољава, он конструише текст, док **читалац-коаутор** наставља овај „мајсторски“ посао бирајући од понуђеног и поштујући правила. Наравно да постоји и његов зачин за тајну припремљеног текста. Магија игре је у томе што уме да споји и „децу“ која не говоре истим језиком, која потичу из различитих култура. Тако је и књижевна игра мултикултурална, уз помоћ специјалних језика, **конвенционалних знакова, метајезика и симбола**, што наравно не значи да је универзално читљива. Пошто негира појединачни језик који саопштава истину појма, игра је **отворена** за сасвим различита читања, понекад и опречна.

**Расутог** игре, која је предуслов за монтажу, није само просторна неуређеност знакова већ претпоставља деструкцију уређене структуре, она захтева другачију структурираност текста на свим нивоима. На нивоу приповедања јер постаје нелинеарна опструкција хронолошко-логичног временског поретка приче (разним бифуркацијама), на нивоу древног аристотеловско аурбаховског миметичког модела уметности који каже да „фикционално-посебно представља стварно-опште“ (Долежал 1997: 74), где је стварност првостепена, а уметност другостепена. У игри се те позиције мењају, као код Малармеа који случај крунише у ствараоца стварности. У игри је распршен субјекат-аутор, јер их има више, као и текст са својим властитим импозитивима у интертекстуалности. И сви унутрашњи елементи структуре су дислоцирани. Сваки елемент структуре мора да буде помичан.

Тако **расута** игра полаже право на све области живота и када о њој говоримо не можемо се служити било сферичним, било центрирано-маргиналним моделом света јер она **не познаје поларисане бинарне моделе**. У *Лексикону савремене културе*, под одредницом 'Игра' налазимо мишљење Б. Сатон-Смита из *Дијалектике игара* да је својеврсна дијалектика игре у томе што „превазилази у свакодневном животу неразрешиве супротности, нпр. између реда и нереда, и доноси нову

напетост која се може уобличавати“ (Шнел 2008: 238). Тако срећемо облике игре који су изразито смислотворни, али и оне који деструишу смисао, као и оне који рачунају с наслагама традиције као потенцијалом у игри и оне који су нихилистички расположени према сваком облику традиције.

Игра је **производна, афирмативна, инвентивна**, без обзира на своја „**празна места**“<sup>36</sup>, која воде на клизав терен по питању сигурности кретања на епистемолошком пољу. Увек смо несигурни у истинитост и исправност сазнања до којих нас доводи. Њена **епистемолошка отвореност**, а неки би рекли и несигурност, може одвести у релативизовање или негацију сваког сазнања.<sup>37</sup> Она представља метаноичку трансформацију јер „слаби навиком стечену рутину понашања (...) и може да отвори нове погледе на свет“ (Шнел 2008: 238).

Игра је и у књижевности **свесна симулација**<sup>38</sup> (правило као-да) јер замењује реалност постављајући се на њено место. То чини на разне начине, у авангардним текстовима тако што у поетско ткиво убацује субверзивне

---

<sup>36</sup> Феномен тзв. „празног места“ дефинише Волфганг Изер. Он сматра, коментаришући Ингарденову теорију рецепције, да празна места нису исто што и места неодређености, јер ова друга само траже читаочево допуњавање текста, док „празна места допуштају читаоцу да суделује у обликовању радње и конституисању њеног смисла“ (Изер 1978: 103). Таква празна места појављују се између „схематизованих аспеката“ и што је ових више, више је празних места. Значи да што је више углова посматрања, игриви текст има више празних места која зову на суделовање у стваралачком чину, али истовремено релативизују поруке и истине текста.

<sup>37</sup> Умберт Еко сматра да је у природи отвореног дела да делује као епистемолошка метафора, за разлику од научно-логичке сазнајности. (Еко 1965: 47) То и игриво дело као отворено, с метафором у основи, чини поливалентним по питању сазнајности.

<sup>38</sup> Говорећи о односу модернитета (који се заснива на производњи) и постмодернитета (који се базира на потрошњи знакова), Жан Бодријар у књизи *Симулакруми и симулација*, наводи да „симулакрум обележава потпуно осамостаљивање знакова у односу на стварност, означаоца у односу на означено, стварајући свет **копија без оригинала** и реалност стварнију од стварне“ (Бодријар 2012: 469). У хиперреалности долази до имплозије слика и информација, до раскида субјекта и објекта, знака и означеног. Тако се догађа и у игри, њена властита самопроизводност и способност да шири своју хипертекстуалну везу је изразито велика, па она заводи у један свет који „личи, а није исти“.



елементе медија, исечке из новина и рекламе, касније тако што се упушта у такозване мултимедијалне авантуре (разне компјутерске визуелне нарације, нпр. романи за игрово читање на рачунару, попут Павићевог *Хазарског речника*) па слика заузима стварност штампане књиге. „Лаик“ је стога често склон да верује у истинитост која настаје као конструкт у игри, а не размишљајући да намера игре (ако је има) није истина већ само завођење. То се најчешће дешава у постмодерној литератури која се бави приватним историјама, у историографској метафикцији и сваком тексту који наводи извор као своје упориште.

Игра јесте **радикализам**, „**гранични**“ феномен, увек на ивици да склизне у нешто што није игра, јер је често **прагматична и ангажована**, у служби исцрпљивања поетичких могућности епохе или у улози пародичара доминирајуће поетике, филозофског, политичког, научног модела. У улози је егзекутора вредности, јер је „место уништења вредности и закона поетски језик“ (Бодријар 1991: 213), објашњава Бодријар када показује да је још Сосир у *Свескама анаграма* (који су игра) увидео „антагонистичку форму језика лишеног исказа, изван свих закона, аксиома и сврховитости које му намењује лингвистика“ (Бодријар 1991: 213). То је управо ослобођени нелингвистички деконструисани знак као основно оружје књижевне игре.

Да би игрово дело функционисало потребни су му **ограничавајући фактори** (правила за извођење, фрагментарност...), и елементи који му омогућавају **варијабилност** (отвореност, херметичност, знаковност, просторна распоређеност).

**Одсутности** такође одређују игру колико и присутне нужности. А то су одсуства обавезујуће рационалистичко-педагошке истинитости, одсуство слободе колико и њено присуство, одсуство уређености „система“, реалности, одсуство означеног, одсуство субјект-функције.

Књижевна игра је **процес**, а игрови текст уз помоћ играча стално **производи** нова значења. Истина као чињеница у њој се доводи у питање и нуди као низ привида, **симулација**. Лудичка дела су **комбинаторички многострука**, отворена, често нелинеарна, фрагментарна, поигравају се

категоријама времена, простора и језика, интелектуално су заснована, имају најразличитије предлошке и захтевају **удвојеног читаоца**, који постаје homo ludens.

Да би књижевна игра постојала, морају бити испуњени још неки услови. Чини се да је основни услов **фрагментарност**, односно раслојеност текста, на основне елементе, на језичке или визуелне знакове, расутошћ графичког облика, разбијање фабуле да би се обезбедила нелинеарност (којој ће читалац поново тежити у процесу игре, док буде тражио пут да исприча „једну праву и могућу причу“). Као да је посао аутора поигравање језичком или предметно-духовне грађом, а задатак читаоца, односно његова игра, синтеза тих чинилаца у једно субјективно значење које им он придаје својим процесом играња. Фрагментарност је нужан предуслов за понављање игре, за њену варијантност, многозначност, али и могућност да се игра напусти у жељеном тренутку. Ако је роман дат у виду речника ми га читамо колико хоћемо, потом градим фабулу, онда се враћамо новој одредници па дограђујемо фабулу... Нешто је другачије са књижевним играма као што је пародија. Аутор прво разлаже текст-предложак на фрагменте: ситуације, ликове, односе, па их ставља у другачије контексте или им варира релевантне особине те се тако игра њиховим значењима.

Будући да су игрива дела и отворена дела, која Еко формулише као „структуру којом влада темељна двозначност, ‚објекат‘ који се креће пред очима гледалаца и који од њега тражи да га компонује према својим формативним склоностима“ (Еко 1965: 6), тако се стварају разне могућности **рекомпоновања, слободног полиинтерпретирања**, пружа се **слобода распоређивања елемената**, хијерархизовања (али само на субјективном нивоу појединачног читања по жељи интерпретатора), јер игра не трпи хијерархизоване поретке. При том се не инсистира на целовитости идеје, истине и слике света или се и оне умножавају као идеје, истине, слике.

Игрив текст није обавезно и разигран текст. Разиграност се у ужем смислу односи на просторност текста као тела на подлози, при чему мислимо на „разигравање“ стиха или линеарног прозног текста, док таква

разиграност није искључиви услов да дело буде игриво. Оно то може бити иако није разиграно, али у неком смислу мора бити расуто, а то подразумева и временску и појмовну и цитатну нелинеарност.

**Правила** у књижевној игри некада су програмски дата као у случају лудистичких покрета, дадаизма и сигнализма, који у игри виде свој примарни начин изражавања или су сугерисана самом структуром текста, или су дата додатним упутствима за извођење игре које даје аутор (што је случај у Павићевим романима). Дада сматра да игра води у детињство човечанства, у још једну шансу да се ствари у уметности из темеља другачије поставе (тако да су оне у облику игара паидиа), а сигнализам да игра даје могућности песнику, као и научнику, да „обликује материју и тако прихвати њену општу игру и кроз њу коначно спозна суштину Материје и Свемира“ (Тодоровић 1979: 53), те су ове игре у облику лудуса, у којима је правило неки од моделотворних научно теоријских система. У постмодерни књижевна игра најчешће узима правила и облике социолошких игара, шаха, карташких игара, школица, енигматике. Ако је, по речима Брајена Мекхејла, постмодерно стање „онтолошки стрес“ и ако у постмодерној прози нема ничег „удобног“ (Рибникар 1997: 72) што би нас уљуљкало у непроменљивости и сигурности чињеница, онда ће се та неудобност ублажити игром, илузијом слободе, игра ће бити њена супституција, а правило ће бити начин за „добровољно отуђење“ из света Закона.

Негде су та правила намерно избегнута па се читаоцу даје на вољу да се игра, бирајући смер читања, количину читања, водећи се сопственим асоцијацијама и стварајући сваким читањем ново књижевно дело. То је, рецимо, случај са визуелном поезијом, летристичком и алеаторичком поезијом и фрагментарном нелинеарном прозом без предлошка. У овим примерима често се **случај** намеће **као правило**, што опет не значи да правила апсолутно нема или је правило измештено у теорију па са њене позиције треба играти игру читања.

На ширем плану гледано, писање можемо схватити као игру нарочито онда када је у питању стилска формација манифестног типа (као

што је историјска авангарда). Наиме, ако манифест посматрамо као скупину „правила“ за грађење текста (од најужих композиционих правила до најопштијих идејно-филозофских правила) онда је писање по упутствима манифеста играње по његовом такту, а текст производ те игре. Чак и када неки правац у уметности нема експлицитне манифесте већ се дедуктивно може свести на одређен број филозофских идеја као и на извесну моделотворну поетику, свако опредељење за писање у складу с тим поетичким идејама представљало би вид *ludusa* (игре по правилима), па макар и дело било радикализам, односно одбијало да следи правило, узимајући рухо *rairie* (ослобођене правила). У том случају се изостанак претходних правила и сама игра узимају као поетичко начело.

Са становишта сартровског егзистенцијализма који прогони случај из егзистенције, претпостављајући му слободан избор, случај би у свакој, па и књижевној игри, представљао немогућност есенцијалности. Али изгледа да је реч о страху да се важна, али аутономна поља људске делатности, поља игре и уметности, прогласе нехуманим и без своје есенцијалности, и та забринутост је једино оправдање да у њима игноришемо случај. Случај као стваралац би урушио цео систем осмишљености појмова егзистенције и његовог центра – човека, који изборима и властитом одговорношћу креира, поново хијерархизовано, високо поље есенције. Игра је заиста унапредила статус случаја без бојазни од немоћи хуманог фактора у игри, јер није искључиво заинтересована за суштине и закључке, који су носиоци есенције. Али то не значи да слободе избора нема, она је мала, али играч свакако не би поднео већу количину слободе, јер би у том случају игра погазила своју несврховитост, своју фикционалност и изгубила магичну опијајућу моћ. Тако „утамничени“ актер располаже својом довољном количином слободе у игри и ужива, а шта га поред правила ограничава, шта је у игри присила? Да ли је могуће слободно опредељење играти или не играти? Ако је у питању текст-игра, он се мора играјуће читати, а никако другачије. Једино се може предати, подићи бела заставица, онда је играч губитник у игри. Постоје унутрашња правила игре, али и спољашњи

механизми контроле игре коју обично спроводе они који нису непосредно у игри. Контролори дискурса? Да ли и „писац“ може бити један од њих тако што ће играчу понудити квази правила која ће га, уместо у сазнавање тајне, одвести само у бесконачно понављање читања у потрази за посвећењем у свету текста? Да ли играч може бити неангажован и потпуно изолован у свету игре? Не, јер је идеолошки механизам двоструко усмерен, играч својим уласком у игру продире са својом идеологијом, док текст-игра узвраћа својом. Повезивање игре, слободе и забаве по аутоматизму има корен у њеном сагледавању као феномена у основи људске природе који обузима и ослобађа сваке „озбиљне активности“, а та мисао води од немачких идеалиста (јер подсетимо да је још код Канта игра неутилитаристичка, код Хегела игра је директна супротност озбиљности, зависности и нужности), надаље, када промишља игру правила и игру с правилима, Кристин Енгел каже да су „играчи ослобођени одговорности и слободни да се заштите од нужности (Енгел 1996: 254) и додајмо, ослобођени моралних „окова“ (код Ничеа). Тако је правило, какво год оно било, фактор ограничавајуће слободе, али и извор који гарантује задовољство уколико се следи. Тако га види и Ниче : „Правило ми је увек занимљивије него изузетак – ко тако осећа, тај је у сазнању далеко напред и припада посвећенима“ (Ниче 2005: 211).

Књижевна игра има своје **аутономно време и простор**. Уже гледано, време књижевне игре је омеђено почетком и крајем игре, почетком и крајем читања или писања. Ако је писање игра, као у случају песама из шешира где се аутор игра извлачећи цедуљице са насумично изабраним речима, онда она траје колико има цедуљица, али се може поновити по жељи играча. Ако је читање игра, она траје колико читање продужено за разумевање текста, једно или више њих, а престаје кад играч то жели (онда када је попунио свој тумачењски депо). Игра пружа задовољство, а свако задовољство тежи да се продужи у времену. Тако време проведено у игри, као исечак из реалног времена, постаје субјективно – оно доживљава сажимање у свести играча, а експанзију на рачун реалног времена. Чини се да краће траје јер играч

ужива. Оно се понаша као псеудовреме, имитира реално време у својој надмоћи и цикличности. Као што је реално време надмоћно над човеком јер га овај не може победити, тако је и време игре господар играча јер мути његову перцепцију реалног времена иако он може својеволјно да га прекине. Ипак, једино се игром и у игри може савладати „историјско“ време, јер њено време наликује ритуално-митолошком концепту времена које само себе мери својим понављањима, а није мерљиво из неког спољашњег референтног система. Различите могућности исхода игре производе задовољство и зато човек жели да реално време замени временом игре. Сатисфакција може да буде и победа у игри и исцрпљивање нових значења. И због тога се време игре продужава. Време игре имплодира, каже Бодријар (Бодријар 1993:147). Њено време обухвата сва времена, прошло – „време носталгију“, садашње – „време утопију“ и будуће – „време фикцију“. Игра је увек истовремено у реалном сада и у свом „имагинарном“ времену. Али наша је теза да се ни књижевност ни игра у њој не могу сматрати као до сада искључиво временским феноменом. Хајдегеровски речено, а како је приметио Дерида, игрово у књижевности представља уклањање „вулгарног појма времена“.<sup>39</sup> Како се то постиже? Најчешће тако што *временско начело бива потиснуто просторним*. Само писмо, које је у основи игре у књижевности, јесте просторно.

---

<sup>39</sup>Мартин Хајдегер је у *Битку и времену* уочио да вулгарно разумевање времена потиче још од Аристотела и његове *Физике* где се време види у склопу једне онтологије природе, па у складу с тим види и Хегелов појам времена у истој традицији. И Хегел, каже Хајдегер, време везује за „филозофију природе“, а простор схвата кроз негацију пунктуалности (јер тачка и јесте и није простор) кроз време Сада. „Пошто, према томе, чисто мишљење пунктуалности, а то значи простора, свагда „мисли“ оно Сада, простор „јесте“ време. (Хајдегер 2007: 492) Такав хегелијански концепт времена као апсолутног Сада које објашњава Хајдегер наводећи Хегела „само садашњост јесте, оно Пре и После није; али конкретна садашњост резултат је прошлости и бременита је будућношћу. Истинска садашњост тиме је вечност“ (Хајдегер 2007: 493) и то не можемо искључити из нашег разматрања. Наиме, авангардни уметник је тај који „робује“ вечном Сада и који време своје игре тако разуме. Време игре саме јесте то вечно сада, незаинтересовано за оптерећујуће протицање времена ван себе.

Људска свест је склона поистовећивању света и простора, па се и феномен игре, који је прихватаан као временски феномен, детемпорира преко просторне визије света и преводи у доминантан визуелни код 20. века.

Уже гледано, **простор** књижевне игре се налази на страницама књиге. Унутар њега су реквизити у виду знакова. Међутим, то није чврсто затворен простор јер се у њему одвија процес који захтева повремено излажење из оквира. Извођење књижевне игре у највећем броју случајева није могуће ако се познају само знакови једног дискурса, док не постоји експериментални појединац као универзални познавалац знакова. Зато је потребно констатуовати друге системе, уметности и науке који се у најширем значењу речи цитирају да би се игра одиграла и пружила задовољство играчу. Простор је у поезији авангарде и неовангарде поље распоређивања знакова, али и битан елемент свеукупних значења, на њега се проширују речи, али се њиме и употпуњује значење речи. И његова белина има значење. Он подједнако чини семантику текста колико глас и реч. У постмодерни често постаје хиперпростор, виртуелни простор, некад и киберпростор у случају компјутерске верзије постојања књижевног дела. Подсетимо да постоје тезе о простору игре као коначном закривљеном простору са својом сопственом логиком, као што је Бодријарова (Бодријар 1993: 147). У овоме се види покушај да се тај простор дефинише као апсурдан, али у оној мери која је подношљива људском уму, а то подразумева подјармљивање апсурда у било какве логичне стеге, па макар то била и нека другачија логика.

Међусобна борба и истискивање времена и простора из игре је трајна. Простор побеђује време увођењем слике у поезију и прозу, а време у случајевима рачвања на рација попут делте. Симултанизам није укидање времена већ само облик поигравања временом (његово краћење), те се не негира време већ се и њиме игра.

За разлику од друштвених игара у чијој је основи **такмичење**, случај, стратегија, прерушавање или вртоглавица, књижевној игри не смемо одрећи природу интелектуалне радње иако не искључује ни мимикрију (текст као

кукавичје јаје, као цитат, као пародја), ни алеу (у свим случајевима где је случај од важности у стварању), ни такмичење које смо већ објаснили, ни вртоглавицу у визуелним експериментима са или без техничких подлога.

Дефинишући игру у књижевности, морамо знати још неке њене специфичности. Једна од њих је отвореност за већи број **понављања**. Једном играчу оставља се могућност враћања игри са сваки пут другачијим исходом. Значи да је она **варијантна**, јер ако се измени било редослед читања, било разумевање/пуњење неког знака или који год други чинилац текста, његово значење ће се померити у односу на претходно у раније одиграној игри. Наравно, свако наредно читање биће богатије за збир трагова које остављају претходна читања. Ти трагови су зачин сваког новог читања. Они су неизбежни када говоримо о *поетици тајне* у игри, што је посебна тема и о њој ће бити речи касније. Читалац је најактивнија компонента, он од пуког играча који се забавља постаје **коаутор** али без одговорности да његов „текст“ има озбиљна, логичка или забавна значења, и без притиска да ће се неком допасти или не.

Да би књижевна игра опстала, потребан јој је **активни играч** (а никако пасивни прималац садржаја) који ће исцрпљивати њена значења и могућности. Он мора да зна и њена правила. Она не постоји у свету лаика и оних који јој прилазе смо као неозбиљној делатности, лакрдији без смисла и правила. Он је посвећеник, и као при свакој иницијацији, он у читању долази до награде, а то је свет бескрајних тајни које му нуди лудички текст.

Чест предуслов је и постојање **предлошка**. Он може бити у језику (па се на основу сличности играмо склапањем нових исказа који имају нове значењске и комуникацијске моћи, или тако што слажемо графички наглашене графеме, или творимо кованице, шатровачке речи или нонсенсе). Предложак може бити и раније књижевно дело. Тада у игри настаје пародија. Квази предложак је нађени рукопис или фиктивни документ, чиме се нарочито служе сатирични текстови, али и постмодерна историографска метафикција. Предлошци су и друге друштвене игре, неки научни дискурси или њихови метајезици, историјска архива, речници и друго. Однос према



предлошку у игри није миметички већ стваралачки. Његова парадигма нас само води у чину играња, аутор поставља нова правила која личе на правила предлошка. Ако је предлошак карташка игра, ми ћемо дело читати примењујући правила картања. Сигналистичку визуелну поезију ћемо читати помоћу теорије знакова.

Закључићемо да су сви игрови текстови фрагментарне и децентриране структуре које нуде низ комбинација читања и настанак низа могућих секундарних текстова, мноштво интерпретација и конструисаних смислова. То су својеврсна „дела у покрету“, жива и променљива у различитим контекстима. То су текстови који ослобађају читаоца, нудећи му игру као забаву, али га и свесно или несвесно воде у коауторство. То су отворена дела која иронизују најшири круг појава, а за правила свог извођења (читања) узимају најразноврсније парадигме: од слике (као калиграми) до социолошких игара (као што су карте и енциклопедије у случају Павићевих романа).

## **1.9.2. МЕСТА ДОДИРА (КЊИЖЕВНА ИГРА – СВЕИГРА)**

Игра је, сама по себи, као феномен, **архаична и архетипска**. Она археолошки залази у дубине заједничке свести човека и универзалну свест о знаковима. Игра и рачуна с тим памћењем које се путем трагова преноси кроз време и остаје „свечитљива“. Тако ће нпр. Милорад Павић у свом роману *Последња љубав у Цариграду* датом у виду игре тарот картама рећи да је у корену ове игре „симболички језик заједничке свести човека“ (Павић 2004: 6). Она је архетипска јер рачуна на колективно несвесно, на урођене обрасце мишљења (колико и на њихово преиспитивање), али и на универзалну људску психолошку потребу за магијским, за забавом и ритуалним понављањем.

Нераскидива је **веза игре и слободе**, о чему смо раније говорили, с тим што та слобода никада није потпуна јер је сама игра омеђен простор и

време, простор и време у једној симулацији, али без обзира на ту добровољну отуђеност играч може да буде бунтовник и да слободно организује неке чиниоце игре ниже од самог времена и простора. Та ограниченост је својеврсни бег од актуелне произвођачке стварности с проблематичном етиком у којој се посвећивање другом занемарује. Извесну моћ играч осећа јер побеђује забране прописане Законом, а „опредељење за Правило ослобађа вас Закона“ (Бодријар 1994: 145). И то је једини начин бекства од друштвених стега производног времена које злоупотребљава игру и лудичко уопште, али она својом заводљивошћу још увек побеђује. Бунтовност је одувек одраз слободарског духа.

Лудичко је увек **пародично**, а људска потреба за напретком на рачун „старог“ је неутажива. О пародији као битном елементу у еволуцији, пре свега у књижевности, говорили су још формалисти, Ејхенбаум и Тињанов, разматрајући проблем еволуције жанра, а касније и Де Ман говорећи о иронији као „перманентној парабаси алегорије тропа“ (Де Ман 1996: 92). Иронија је у основи пародичног текста, тај стални прекид „говора другим говором“<sup>40</sup> (Милић 1996: 103) Де Ман доводи у везу са аутентичним језиком лудила, јер је „тај аутентични језик пуки семиотички ентитет, отворен радикалној арбитрарности ма ког знаковног система“ (Де Ман 1996: 93). Тако се преко ироније као субверзивног елемента, елемента застоја, књижевност помера, јер је она истовремено и „слободна игра означитеља“ (Де Ман 1996: 93).

Игра заводи, заноси, опчињава, а самим тим и заробљава и надзире, али нас тако спасава од вишка слободе, који собом носи и обавезу и одговорност. Она је пријатна утамниченост, ослобађање у потчињавању, у самозадовољној улози роба који надвисује свог господара. Игра је и у Гадамеровој херменеутици субјекат у уметничком плесу, док је играч само објекат који се подвргава њеној озбиљности и кретању.

---

<sup>40</sup>Новица Милић ће у тексту „Увод у идеју деконструкције“, водећи се Де Мановом књигом *Алегорије читања*, приказати фигуру алегорије као „говор другим говором, начин да се једна мисао изрази другом“ (Милић 1996: 103).

Лудичко је **ослобођено стега истинитости** тиме што не верује у једну и непоновљиву истину, стега тачности и исправности, затворености и једносмерности. Оно је сво у **плуралу**, у могућностима у **без-коначности**. То је разлог зашто је оно у константној „употреби“ у васколикој уметности 20. века, јер су управо категорије Истине и Једног доведене у питање, прво у филозофији, а потом и у уметности овог раздобља. Наравно да та запитаност стоји откад је уметности, о Истини коју је немогуће спознати говори нам још Проповедник у *Библији*, а о проблематизацији Истине казује нам само постојање четири (а не једног) јеванђеља, али и сва апокрифна литература. Својом природом игрива дела су својеврсни „апокрифи“ јер увек релативизују истину и провоцирају могућност сваког коначног сазнања.

Оно је **универзално**, лудост и игра увек и свуда имају иста Правила (с варијацијама). Оно не носи строгу националну обојеност. Оно је **амбивалентно**, али и свеобухватно у самој својој природи, оно је **стваралачко** (у произвођачком смислу), **креативно**; оно врло успешно **мимикријски** поступа с идеологијама и прилагођава се поетичко-естетским и филозофским идејама појединих аутора и стилских формација. Оно је **носталгично** према дечјем, прошлом и познатом, стога присно и топло, али је и „**хладно**“ јер нас не обавезује на емпатичност према „живом“ бићу које се исповеда, оно је данас урбано, посебно у уметности, јер је додатно везано за размене, за технологију, за слободно време.

Лудичко је **ослобођено искључиве озбиљности** критичког дискурса и **негира елитизам у уметности**. Оно подилази сваком јер се у њему остварује „социјална правда“ и могућност да свако, без обзира на своје могућности, буде аутор.

Лудичко, као што је раније приметио и Еразмо Ротердамски у *Похвали лудости*, носи извесне божанске елементе. Лудост је код Еразма богиња (женско – ако то има везе међу боговима), веома моћна јер **ослобађа** од стега конвенционалног **морала**.

Игра задовољава контрадикторне људске потребе: потребу за статичношћу, непроменљивошћу, тиме што је спона са наслеђем и тиме што

се одвија по познатим парадигмама, али истовремено она повлађује људској помодарској и истраживачко-откривачкој потреби за новотарством, експериментом и жељом за (са)знањем, оним сазнањем које није само рационалистичко и нумеричко.

Игра је **глобални феномен**, јавља се у свим културама и у свим временима, испољава се у различитим видовима зато што је најдубља њена **веза са магијским радњама**, које имају чудесне моћи, зато што је веза између глагола 'играти се' и 'забављати се' често синонимска, зато што човек испољава свој такмичарски дух (макар се и са самим собом такмичио и побеђивао се изнова). У њој се испољава **страст**, у њој смо активни. Иако је природа **ужитка** у игри веома чудна, он је „тешко појмљив ужитак: нити је само ћутилан нити само интелектуалан; он је стваралачки занос обликовања своје врсти и у себи вишезначан, вишедимензионалан. Он може у себе примити дубоку тугу и бездану жалост, он може још с пуно ужитка обухватити и оно ужасно.“ (Финк 1979: 17). А како је тај ужитак свепрожимајући, и у игри и због игре, он је моћан да победи садржинско поље.

### 1.9.3. ПРИВЛАЧНОСТ ИГРЕ

„Игра се потврђује, гаји као животни импулс самосвојне вриједности и особене врсте, схваћа се као лијек против цивилизацијских невоља нововијековне технокрације, велича се као подмлађујућа и обнављајућа снага – такорећи као понирање натраг у јутарње свјежу изворност и пластично стваралаштво.“ (Финк 1979: 5)

И у случајевима потпуне незаинтересованости за исход игре, што је ретко јер волимо да се такмичимо (са игром или самим собом, са игром доводећи је до „краја“, са собом – разумевајући игру), игра се не своди само на забаву и разоноду. Или бар оне нису безбрижне, већ укључују озбиљност,

одговорност или страст. Озбиљност да се игра не негира и не напусти, а страст да игра не напусти нас. У игри постајемо активни, коаутори, саучесници, што нам пружа задовољство да будемо оно што у реалном професионалном животу углавном нисмо. Игра пружа илузију слободе у избору кретања кроз игру саму. Она ослобађа наш лудички део личности. Она је нужни вентил од стварносне утамничености у било ком смислу. Она нас враћа исконским, митским сферама човека, води у дубине архетипског наслеђа путем својих понављања, својих древних правила и знакова. Лудизам нас води до малих, али значајних спознаја, „учи“ нас вештини тумачења, а да се пред нас не стављају забране, обавезе и ограде. Једноставно, и то што можемо почети и престати кад хоћемо, по својој жељи, још је један разлог да се играмо. Док се играмо, заштићени у омеђеном времену и простору, враћамо се у слободу инфантилности, лако се крећемо кроз логичне, озбиљне и научне чињенице (али са свешћу да се играмо) и самозадовољно усвајамо оно што нам се презентује као искључиви дискурс ума.

#### **1.9.4. КАКО СЕ ИГРА**

Игра је **процес** (било писања, било читања, а свако читање игривог текста је истовремено и писање „прим“ текста), а игриви текст уз помоћ играча стално производи нова значења. Зато овакви текстови немају оквире. Зато овакви текстови постављају питање истине као чињенице и нуде низ привида уместо ње, или низ истина уместо ње које су само симулација. Тајновити су, а то је магија игре. Али нас у игри, у крајњем случају, не интересује истина већ играње. У том игрању, фиктивно, имагинарно, све поткопава, па и реалност. Шта се дешава у том процесу производње новог значења? Аутор се игра обликујући материју, затим он потпуно нестане, препуштајући место играчу који постаје аутор 2. Оно што је он произвео, текст – игра, само је полазиште, нови материјал за играча, који на свој начин

афирмише игру. Следећи играч (или исти који понавља игру) јесте аутор 2' и тако све док има играча, док сама игра живи у својој променљивости и извођењу.

Како се играмо када је пред нама авангардна литература? Авангардна поезија је сва у тежњи да прикаже покрет, процес, а то постиже својом „четвороструком тежњом: синтаксичком расејаношћу, типографском расејаношћу, тренутношћу повезаном са извесном брзином схватања и читања и деконструкцијом прозодијске грађевине“ (Верезан 2001: 27). Тако се укида линеарност стиха, укидају се логички ланци, користи се простор за расејање графема и речи, појављују се беле тишине, изглед песме се мења. Битан је тренутак, садашњост треба приказати из мноштва углова. Један од начина је симултана поезија. Читаћемо је на свој начин и играти се сударом звукова. Симултана песма Сречка Косовела „Дерп кејвоч моладелго И Човјек пред огледалом“ (у: Донат 1985: 118) даје лице и наличје речи и преиспитује које је значење истинитије или пуније. Она нуди две подједнако истините верзије једног тренутка огледања речи. Сам језик се опире игри јер потиче из рационалне сфере, стога га прво треба разложити или истумбати да би игра била могућа. Њега песник разлаже на гласове, слоге, речи и тако разложен материјал песник може, играјући се, да извлачи из шешира, нудећи случај као актуелног ствараоца или да га распоређује у простору а ми ћемо се играти и стварати сопствена значења путем асоцијативног повезивања тих честица језика.

Белим тишинама се поиграва сигналиста Миливоје Павловић у песми „Страница из Беле књиге“<sup>41</sup> (Павловић, 1975) где је крајњи продукт разлагања језика белина. Овде одсуство треба схватити као конститутивни елемент речитости песме. Како се играмо? Тако што наше чуђење, искуство, читава значење у ту белину.

Калиграми спајају слику предмета и значење речи, они су сликање речима. Њима се показује својство речи да сликају, а не само да звуче.

---

<sup>41</sup> Песма се налази у *Антологији конкретне, визуелне исигналистичке поезије*, „Дело“, март 1975, нумерисано

Поново се прави отклон од прозодијско-метричког стиха, од језика као везе између звука и мисли, а играмо се налазећи везе између значења речи и слика. Калиграми су често симултани, сликају процес, атмосферу, те је и стварање песничке слике у мисли играча такође игра.

Расутоост речи у простору посебно је популарна у зенитистичким колажима такозваним транссемиотичким цитатима, графичкој поезији која наглашава одређене речи, сличице, цифре, интерпункцијске ознаке, линије путем различитих фонтова, боја или оквира. Игра настаје тако што проналазимо места уметнутим или истакнутим елементима у тексту, доводимо их у везу са другим деловима текста и стварамо нова значења целина. Пример за овакву игру би могле бити „Речи у простору“ Љубомира Мицића где су убачени елементи који се колажирају: делови реклама, сличице брода, кажипрста, наслови књижевних дела, цитати народних песама, бланко места за факсимил и друго. Колаж истог типа налазимо и у другим покретима и књижевним појавама, нарочито у неоавангардној визуелној поезији. И ту он спаја ликовне функције са семантичко-текстуалним и говори о потенцијалу запостављеног писма.

Летристичка поезија ће довршити разлагање језика и разбити последњу његову смислену целину – реч на глас. „Поезија је сведена на алфабетске низове, она је постала празнина, слична метафизичком ништавилу, Хајдегеровој полазној тачки“ (Де Торе 2001: 478). При томе се не жели смишљено стварање нових речи – синтеза, већ пуко бележење празнине, ништавила. Ти рашчлањени гласови слободно се групишу у простору и њиховим изговарањем настаје „чисти звук“, сличан дадаистичком оптофонетском читању. Ове игре су непреводиве и играње читањем ових песама је интернационално (нпр. *Кп'ериоум*, оптофонетска песма Раула Хаусмана, чији стихоиди гласе: „кп ериоум лп'ериоум нм' периии...“)<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup>Ова песма се налази у *Антологији дадистичке поезије*, коју је приредио Бранимир Донат (Донат 1985: 98).

Конкретна поезија тежи да упути на значења речи која произилазе из њеног визуелног записа, звучних аспеката, таутолошких веза са тродимензионалним предметима и да на основу геста, акције, понашања извуче из поезије њене могућности које су биле скривене у традиционалној стихованој и синтакси подређеној поезији. Зато она одбацује реченицу и стих као ритмичку целину, њен основни принцип је подударност обликовног и садржинског. У томе подсећа на калиграме, али и на поезију сигналиста коју Мирољуб Тодоровић назива семиолошком или вербо-воко-визуелном. Игра се у овом случају састоји у исцрпљивању таутологија.

Сигналисти се настављају на летристе, конкретну и визуелну поезију, поново се баве гласом, словом, простором, њиховим односима, знаковима и значењима, распадањем језика и поновним рађањем хибридног језика са акустичким, вербалним и визуелним интонацијама. То је језик „монструма будућности, који више није само говор, само крик, већ у ком белина има посебну информациону вредност.“ (Тодоровић 1979: 15). То су све препознатљиве авангардне идеје.

Песник ствара сам или уз помоћ машина и програма. Често је случај главни саучесник у стварању. У алеаторичкој поезији забележени низ стихова 1-2-3-4-5-6 добија свој редослед који чини песму бацањем коцкице. Уз помоћ математичких модела, научних поставки и формула, најразноврснијих знакова који се распоређују у простору, разбијају се зидови затворених „устајалих језика чија је информативност равна нули“ (Тодоровић 1979: 14) и шире комуникациона, семантичко-тематска дејства језика.

Тодоровић ову поезију назива експерименталном, наводећи да она ствара нови свет поезије заснован на искуствима егзактних наука, на слободи игре и новоствореним језицима. Деструкција језика, свођење поезије на знак, визуелни, гестуални или неки други – ето основног услова за игривост текста. У пракси један пример сигналистичке игре налазимо у тексту „Речи и боје“ из песничких дневника М. Тодоровића:



„Узети велики лист папира из блока за цртање, или велики бели картон, па на њему тушем исцртати речи, после их асоцијативно спајати и правити поему. Могуће је ове речи исцртати разним бојама (...) рецимо трајне симболе у будућим песмама обојити црвено, остале обојити другачије, с тим што би се бојом градирао и њихов поетски интензитет“ (Тодоровић 1979: 51).

Било математички (програмирани) или интуитивни (стваралачки) лудизам – свакако је у основи сигналистичког стварања и захваљујући њему сигналистичко дело је отворено за интервенције, деструкције, проширења, за нове игре.

„Простор уметности (предвиђајући будуће токове, прим. С.Р.П.) постаће простор игре чиме ћемо се померити из сфера емоција ка сферама интелигенције, а повећаће се и значај уметности као откривања“ (Тодоровић 1979: 166).

Оваква изјава као да наговештава следећу фазу у развоју игара у књижевности. У постмодерној уметности се игра другачије него раније. Услови за игру су слични. Најмању разлику чини прелазак игре у прозу, напуштање стиха и језика као поља на ком се игра књижевна игра и прелазак на поље прозног текста и деструкцију његове линеарности. Сада се јављају најразноврсније игре цитирања, поигравања нелинеарним текстовима, хипертекстовима, или парадигмама других области било друштвених игара или наука.

Цитатност се везује за авангардне књижевне поступке када се дефинише као укључивање „туђег текста“ у „свој текст које модификује семантику првог на рачун асоцијација везаних с текстом – изворником“ (Ораић Толић 1990: 10). То је врста „дијалогског односа“ међу текстовима, а како се игра одвија?

У цитатној релацији властити текст ступа у односе са цитираним текстом, али и са подтекстом и прототекстом. У *Теорији цитатности* под подтекстом Дубравка Ораић Толић подразумева туђи текст као мисаону

појаву, а под прототекстом реални туђи текст присутан у саставу културе (Ораић Толић 1990: 15). Тај однос властитог текста са трећим чланом у троуглу је активан и у њему је поље игре. Властити текст води дијалог са идејама цитираног текста или са текстом који је живео у другој култури и другом контексту, па тако он разговара са другим културама и временима и у том ђаскању настаје игра условљена правилима која намеће цитирани текст, а дорађују аутор (тако што поставља правила игре по узору на неку другу игру) и играч својим асоцијацијама.

Сам цитирани текст може бити фиктиван (наводни документ, непостојећа енциклопедија, нађени рукопис, палимпсест), али игра и даље постоји. Сада играч осмишљава дијалог са непостојећим прототекстом у непостојећем контексту. Тај некадашњи контекст он замишља као стварни у свом игрању.

Милорад Павић у *Хазарском речнику* наводи свој изворник (Павић 2003: 7), првобитни (али уништени) Даубманусов *Хазарски рачник* из 1691. године. Овде је цитирани текст непостојећи, а са њим се ипак врши дијалог. Он се смешта у фиктивни контекст с краја 17. века, а овај у романескни контекст времена Хазара. Следећи корак у грађењу књижевне игре је у постављању правила. Павић за свој предлојак узима лексикографску парадигму – речник, а правило распоређивања одредница у њему је алгоритамско речничко упућивање на путање. Сам речник, писан фрагментарно, нелинеарни је текст и такав подобан за игру. У својим упутствима за читање, Павић књигу назива отвореном, она се може дописивати и читати на безброј начина. Од почетка до краја, слева удесно или обратно, тражити реч или име које нас тренутно занима као у сваком лексикону, дијагонално, по тројкама, пратећи знакове или оријентишући се у шуми гледањем у звезде, месец и крст. Значи да је читалац – играч, онај који дописује – његов коаутор. „Сваки ће читалац сам склопити своју књигу у целину као у партији домина или карата“ (Павић 2003: 38).

И други Павићеви романи нуде се као књижевне игре, хипертекстови који преузимају модел социолошких игара, а читаоци се стављају у позицију

писца који се игра. Тако је у *Уникату* – роману-делти који нуди каталог са сто могућих завршетака романа. Играч може сваки пут да изабере неки други, или више њих. У роману *Последња љубав у Цариграду* фабула се гради на основу неког од начина отварања у картању тарот-картама.

Бројни су примери овог типа играња, али то излази из оквира оваквог теоријског приказа игре у књижевности.

## 1. 10. ТИПОЛОГИЈА КЊИЖЕВНИХ ИГАРА

Један од најпромишљенијих приступа феномену лудизма у књижевности припада Дубравки Ораић Толић. Она у тексту „Онтолошки лудизам, Од „игре ријечима“ до „игре судбине“, стварајући „лудистички четворокут који би чинио текст (означено и означитељ), умјетнички играч (*artifex ludens*), суиграч (*colludens*) те два основна предмета којима се текст може играти (збиља и култура)“ (Ораић Толић 1996: 108) најдетаљније даје типове уметничког лудизма.<sup>43</sup> Она, надаље, објашњава природу и трансформације једног типа лудизма у књижевности – онтолудизма.

Пре поделе игара треба разумети да се оне разликују по процесу извођења и исходу игре. Игре се изводе као:

**а) одгонетање** (смисла, идеје, теоријске заснованости и др.) или игре ребуси, игре загонетке;

---

<sup>43</sup> У класификацији Дубравке Ораић Толић постоје: 1. *Семиотички лудизми* (игре уметничким знаком) 2. *Металудизми* или игре игром; 3. *Аутолудизми* или игре сопственим текстом у којој се аутор игра властитом интертекстуалношћу; 4. *Интерлудизам* или игра различитим знаковима у које убраја све облике инертекстуалности и интермедијалности и 5. *Онтолудизам* тј. игра збиљом или уметност назбиљ, где убраја оне уметничке поступке у којима текст жели да укине разлику између знака и предмета, уметности и живота, где уметност више не жели да буде фикција већ сама стварност.

**б) стварање** (првостепено и метастепено) или писање различитих текстова из више могућих комбинација;

**в) реконструкција** (стругање наслага или текст као палимпсест и смештање цитата као вид игре);

**г) забава**, оне које су несврховите и обавезане су само инплицитним правилима игре.

Треба разликовати две стваралачке позиције: **а) играти се игре** и **б) бити у игри**. Тада разликујемо поступак „писања“ када настаје осмишљавање правила на основу читавања властитог концепта уметности у текст, или на основу концепта књижевног или филозофског правца. То је прва игра (она је играна по правилима концепта) и урезана је у подлогу. Други је поступак читаоца, који „пише“ следећи претходно постављена правила, али додајући своје вишкове. То је другостепена игра, она „права“, она остаје у пределима ослобођене сврховитости, зато је незабележена, јер нема потребе за било каквим склапањем уговора, било каквом овером ликвидности, било каквом потврдом свог опстанка. Она се просто игра више пута.

Можемо их поделити и по **врсти „играчке“** којом се изводи књижевна игра, па тако оне могу бити: знаковне, језичке, временске, просторне, појмовне (када се играмо појмовима разних наука и уметности), онтолошке (када се играмо утемељењем бића игре), поетичке, цитатне, текстуалне, концептуалне (играње идејама).

### 1.10.1. ВРСТЕ КЊИЖЕВНИХ ИГАРА И МОГУЋА КЛАСИФИКАЦИЈА

Низ игрових књижевних текстова у двадесетом веку обухватао би попис следећих врста:

1. Дадаистичка поезија (песме из шешира, симултана поезија и оптофонетска поезија), колективни текстови, нонсенс поезија (нпр. обериути) и поезија заума;
2. Калиграми;
3. Графичка поезија (зенитистички колажи, речи у простору);
4. Летристичка поезија, конкретна поезија<sup>44</sup>;
5. Сигналистичка поезија:
  - а) експериментална поезија (алеаторичка, статистичка, технолошка, пермутациона, комбинациона и варијациона поезија, сцијентистичка поезија, феноменолошка поезија, шатровачка поезија, компјутерска поезија);
  - б) семиолошка, вербо-воко-визуелна поезија (визуелна, уже сигналистичка поезија, звучна и кинетичка, компјутерска са словно-знаковним елементима, сигналистичка манифестација односно гестуална поезија)<sup>45</sup>;
6. Игре језиком као лингвистичким системом знакова;

---

<sup>44</sup>Конкретном поезијом сматрамо ону песничку праксу која испитује могућности језика кроз визуелне, звуковне и гестуалне облике изражавања. Денис Пониж у књизи *Конкретна поезија* наводи типове конкретне поезије: семантичка, асемантичка, визуелна, акустичка, монтажна (Пониж 1984: 25.), а Мишко Шуваковић у *Појмовнику модерне и постмодернеликовне уметности и теорије после 1950. године* додаје објектну и гестуалну поезију као типове конкретне поезије (Шуваковић 1999: 153).

<sup>45</sup>Ове врсте и овакву класификацију сигналистичке поезије дао је Мирољуб Тодоровић у својој књизи *Сигнализам* (Тодоровић 1979: 85-87).

7. Игре с предлошком друштвене игре (коришћење парадигме друштвених игара: шаха, енигматике, школица, карташких игара, лавиринта...);
8. Игре с предлошком научне, уметничке или неке друге парадигме (речници, енциклопедије, слике, уметнички предмети), пародије, пастиши;
9. Нелинеарна фрагментарна проза;
10. Интертекстуалне и интермедијалне игре;
11. Позоришне игре, перформанс, хепенинг, манифестације тела;
12. Језичке игре у ужем смислу (палиндроме, неологизми, досетке, полиптотони...);
13. Аутоматске песме и приче;
14. Рукописне песме;
15. Текстуално сликарство;
16. Стрип поезија;
17. Концептуална поезија (игра идејом).

Скрећемо пажњу на чињеницу да једна врста игрових текстова не мора припадати само једном типу игара у класификацији. У складу са претходно изнесеним ставовима о игри и врстама текстова које сматрамо игровим и које смо пописали, **класификација** типова игара у књижевности могла би изгледати овако:

1. КОМБИНАТОРИЧКЕ И АЛЕАТОРИЧКЕ игре. *Ars combinatoria* – комбинаторичке игре представљају спајање готовог материјала постојећег света по неком задатом правилу. У оваквим играма се „не генеришу нови смислови, есенцијална и онтолошка допуњавања“ (Хансен Лове 1996: 21). Игра се састоји у откривању правила за откључавање текста; приметна је механичност такве игре јер проналажење тајне лежи у (ана)граматичким или математичким правилима. Такав случај је „Мочвара“ С. Богдановића, као пример комбинаторичког исцрпљивања језика атомизираног на ниво гласова. Са ставом о немогућности даљег осмишљавања ових текстова полемишемо у потпоглављу *Плес текста*.

Алеаторичка поезија се такође може сматрати комбинаторичком, али њен стваралац је случај, текст настаје случајним распоређивањем изабраних речи, стихова, звукова, аутоматских мисли забележених на цедуљицама, целих страница књига, па се њиховим спајањем добијају нови текстови. У читању таквих текстова доминира играчева креативност у генерисању нових смислова. Разлика је, значи, у потрази за правилом које је основа игре у играма типа *arg combinatoria*, док је уживање у разуданости и потенцијалима случаја основа алеаторичке игре.

2. ОНТОЛОШКЕ игре: „Све филозофске, религиозне, естетске и културолошке концепције игре у којима се сматра да је игра бит природе и света, Бога и човека, уметности и културе“ (Ораић Толић 1996: 97). Такве су концепције Хераклита, Платона, Канта, Шилера, Ничеа, Хуизинге, Кајое, Финка, Гадамера, Дериде. Ту су и позоришне игре. Све концепције у којима игра има утемељење у неком „смислу“ или нека смисленост (стварносна предметност или филозофска, научна или теоријска појмовност) има утемељење у игри. Сви текстови који нуде уметност као игру (таква је и Тодоровићева и Павићева концепција књижевности, иако су међу њима видне разлике, Тодоровићу је лудизам у основи творења, код Павића је лудичко у основи нове теорије читања). „Десетих година 20. века онтолошки лудизам је постао доминантно културотворно начело западне уметности – зато га посебно ваља истражити“ (Ораић Толић 1996: 100). Толићева живот онтолудизма везује за културу модерне јер је, како она сматра, онтолудизам њен највећи утопијски пројекат. Заиста је авангарда у неким случајевима желела да види уметност као игру, али је зато смрт онтолудизма везана за тренутак утапања модерне, или како она то види, са смрћу онтолудизма умире и мегакултура модерне. Онтолудизам је постао идеологија и кич, сматра Толићева. Борба против Логоса (и речи) довела је до стварања масмедијске културе везане за слику (телевизија), а у култури се јавља апсолутни лудизам или игра културом и цитат авангардног онтолошког лудизма. А онтолошки лудизам сада је културноразорно начело. Њему је у том разарању помогла победа просторно-ликовног над временским. Јер

сликовно нема утемељење у стварном, оно је произвођач симулакрума. Игра као симулакрум поставља себе уместо света.

3. ИГРЕ КОНСТРУКЦИЈЕ (визуелне и временске): визуелне игре какви су Радовановићеви воковизуели, колажно-монтажни текстови, од поезије расуте на папиру до нарације по моделу школица, енциклопедија и укрштеница каква је често Павићева проза; надаље, *carmina figurata*, флип роман, песме лавиринти и анаграми; али и реконструкције временског следа на основу мањих временских исечака, као и наративне игре конструкције нарације помоћу алгоритамских правила или рачвања текстова по некој парадигми (делте, речника, карташке игре и других).

4. ЦИТАТНЕ ИГРЕ: (све игре засноване на цитирању, као и различите играчке реконструкције кодираног хипертекста које се нуде као откриће „тајне“ текста или „лов на цитате“; потом, пародије јер се у њима цитира пародирани предложак, као и пастиши). Прихватамо и теорију Дубравке Ораић Толић, која цитатност сагледава из теорије интертекстуалности Јулије Кристеве, (која текст дефинише као мрежу цитата ) и кроз Бахтинове идеје дијалогичности и полифоничности текста те су тако цитати многоструки разговори с другим текстовима. Ту убрајамо и колаже, како их Ораић Толић у *Теорији цитатности* назива, транссемиотичке цитате, нарочито бројне у периоду историјске авангарде и неоавангарде. Цитат је увођење Другог у игру. Цитатна игра је својеврсни театар, игра и агон, наизменично прихватање и борба за превласт међу текстовима. Играч (и аутор и читалац) је у дилеми, уважити другог (цитираног) или га користити? Играч може, по Сартровом „савету“, да не узима другог као објекат већ као сврху, и да га прихвати као „мени супростављену слободу“ (Сартр, 1964: 38). Тако цитат другог уграђен у мој текст има своју слободну егзистенцију на коју само делимично утичем, смештајући га у свој контекст. Управо та необузданост цитатног ткива погодује игривој књижевности јер ствара нелинеарни ток „приповедања“ и „означавања“



Иако је цитат предложак из неког дела, игрива дела се не опходе према делу изворнику миметички већ по принципу допуњавања празних места цитата и коришћења вишка значења који цитатни домаћин не може да предвиди. Пример за ово су текстови Славка Богдановића (попут *Бачених коцки* где наслов и последња реченица упућују на Малармеове *Бачене коцке*, а заправо текст је само наставак коауторског (читаочевог) дијалога са изворником, оно што, захваљујући пукотинама, дозвољава да се произведе као плодотворни вишак (као нови текст); или „Меланхолија и тајна улице“, песма истог аутора, као коментар (поново произведени вишак – нови текст песма, настао на основу трансмедијалног поступка превођења цитата из сликарства у књижевност). Сада се Богдановићева песма јавља као текст вишак и чини игру цитатом немиметичком. Али, процес увлачења у себе и трансформације другог текста је двосмеран. И цитирани текст мења кодове „новог текста“ и утиче на његову онтологију (утемељеност бића текста) и епистемологију (односно могућности сазнавања текста). Текст је процес и више му се не прилази преко интерсубјективних и миметичких категорија. Значења језичких знакова нису уписана већ се „устостављају не само преко унутарекстуалних односа, него и преко дијалога говорећег или читајућег субјекта са савременим и традицијским, књижевним и некњижевним текстовима или знаковним системима“ (Јуван 2011: 150).

5. СЕМИОТИЧКЕ игре: зановане на знаку у лингвистичком и граматичком смислу, и његовом понашању у интермедијалним додирима са другим типовима знакова, као што су визуелни, аудитивни, телесни; овде убрајамо поигравање знаковима из различитих културолошких система: моде, уметности, религије. Ово су игре схваћене у персовско-морисовском кључу у коме текст у семиозису функционише као јединствен знак, тј. цео текст је знак. Постоје и : А) Анти и асемиотичке игре (које поричу властити знак); Б) Транссемиотичке игре (које изједначавају знак и предмет): колаж, ready made, happening, визуелна поезија у ширем смислу, текст поезија, тело у простору, конкретна поезија...;

и СИМБОЛИЧКЕ игре: засноване на знаку који је конотативан и културолошки кодиран и чија је реторика идеолошки утемељена; то је рецимо појава рекламног материјала у књижевним текстовима што је чест случај у нашој дади.

Симболичке игре су схваћене у десосировском кључу као текст састављен од низа знакова који су по одређеним правилима повезани. Оне су засноване на знаковима и то визуелним знаковима који замењују означено. Симболичке игре постижу крајем 20. века врхунац у визуелизацији културе која изједначава Свет и Простор. Такве су игре у сигнализму и уопште оне које прихватају дијадну концепцију знака и виде га као симбол.

6. СЕМАНТИЧКЕ игре: засноване на игри значењима; од најједноставнијих игара стилским могућностима језика, попут Кенових *Стилских вежби* до оних које исцрпљују текстуална значења до крајњих тачака еластичности, укључујући у текст различите контексте и КОНЦЕПТУАЛНЕ игре: засноване на игри идејама и теоријским коментаром уметности (као концептуална песма Славка Богдановића „200 идеја“), блиске семиотичким јер им је полазиште идеја као знак у култури. По мишљењу М. Шуваковића, концептуална уметност је тзв. семиоуметност коју карактеришу ставови да:

„природу уметности треба теоријски објаснити из контекста уметности посредством семиотичких модела и семиолошких дескрипција, и да уметничка дела не настају из интуиција, фантазије и имагинације, већ из откривања, спознаје, критике, нарушавања и поновног стварања културолошких и уметничких кодова“ (Шуваковић 1999: 304).

7. ЈЕЗИЧКЕ ИГРЕ: У ужем смислу – игре речима, палиндроми, неологизми, полиптотони, хомоними, синоними, пароними, фразе, метонимијске замене и др. и играње језиком, као што је укључивање социолеката и нестандартних језичких облика попут шатровачког говора, сленга, али и других постојећих и непостојећих језика у текст; а у ширем смислу, игре засноване на Витгенштајновој или Деридиној поставци језика као скупа игара, који наизменично фалсификује, прикрива, ћути и открива

нека значења, које рачунају с белинама и тишинама текста као једнако релевантним обележјем и значењским начелом језика који производи. Такве су концептуалне песме Славка Богдановића, као „Мочвара“ и „Поље феномена“ које расправљају с питањима могућности и домена језика. Језичке игре се могу разумети као несклад два значења језика, граматичког и реторичког, услед чега настају апорије текста, али и текст схватамо као отворен за читања и тумачења. То је становиште Пола де Мана<sup>46</sup>.

Језичке игре могу бити засноване на: а) звуковним елементима језика, као што су: глосолалија (низање бесмислених слогова, брбљање деце, менталних болесника, чега има код дадаиста) и парономазије (довођење у везу речи по њиховој звучној сличности, чега нарочито има у неоавангардној поезији). Главно оружје парономазије је духовитост, а производи задовољство у игри звучања речи; б) на визуелним елементима, (графемама, стилизованим сликама графема, игрању сликовном компонентом графема, или њиховим распоређивањем у простору). Потоње су такође и игре конструкције; в) на семантичким елементима као што је полисемија.

8. КОД ИГРЕ: игре засноване на структуралистичком поимању знака и структуре (неоавангардна поезија, летризам, конкретна поезија, знаковна поезија у сигнализму заснована на „сигналима“) и игре засноване на теорији комуникације, која сматра да постоји КОД – систем правила (што је елемент игре) за распоређивање и разумевање знакова у тексту, као и игре које укључују стално прекодирање јер естетска функција знака (издвојена у Ековој семиотици) омогућава сталну индивидуалну-ауторску модификацију кодова, док је задатак играча да је декодира. Ређањем знакова добија се низ који представља тзв. поруку у коју је учитана информација. Игра обухвата посао енкодирања тј. шифровања, укључивања информације у текст и декодирања тј. дешифровања информације из текста. То су текстови по парадигми „загонетке“, а по нашем мишљењу, овако замишљена концепција

---

<sup>46</sup>Де Ман дефинише троп као „окренути се“, а то је окретање изван, одступање између дословног и фигуралног значења“ (Де Ман 1996: 87)

текста има превид, посао енкодирања не припада само аутору, и читалац у тексту скрива своје „интимне“ информације, као што ни декодирање није потпуно на основу познавања кода. То су текстови који рачунају с граматичким кодом језика као шифром за отварање текстуалног значења. О ограничењима структуралистичке игре детаљније говори Еко у књизи *Култура, информација, комуникација* (Еко, 1973.) када схвата да се структура не сме посматрати као модел већ и као могућност.

Ако појам кода схватимо као „кључ“, тада се игра састоји у откривању правила комбиновања. У комбинаторичким играма (arg combinatoria) врши се прераспоређивање елемената текста да би се открила тајна шифра текста. Анаграми, палиндроми, магични квадрати такође имају своје кључеве.

9. ПАРАДИГМАТСКЕ ИГРЕ: то су игре по моделу неког игривог предлошка, када се књижевно дело служи правилима по којима се „играју“ карте, шах, речник, делта, анаграми, магични квадрати... Парадигматске игре могу бити по моделу неке друштвене појаве или радње (детективске истраге, економске трансакције, решавања математичког проблема и другог).

10. МЕТА ИГРЕ: сви текстови који „други степен стварања“ конципирају као игру; то су случајеви игре од аутоцитатности и аутопоетичких текстова до коментара и интерпретација датих кроз игре; есеји и објашњења игривих текстова кроз игру али и аутометатекстови. То су текстови књижевне критике (у деконструкцији) који су такође књижевност, а на начин слободне игре „преводе“ – тумаче књижевне или друге текстове културе: моду, уметност, језик, писмо, дискурсе и друге. То су концептуални пројекти као коментари из угла уметности или теорије, то је такође и дифузија жанрова и стилова и нови синкретизам (мешање књижевности и технике у компјутерској поезији и вербо-воко-визуелу).

11. АПСУРДНЕ ИГРЕ: оне игре којима је циљ обесмишљавање готових дискурса и шаблона, општег мишљења, од језика до научно-филозофских концепата. У њима је све лажно, „као да“, а њихов врхунац је

„игра без правила или правила без игре или игре у којима се правила у току саме игре мењају“ (Хансен Лове 1996: 27). Међутим, да ли постоји игра без правила уколико није дечија разуданост? Како би таква игра изгледала? Управо као поезија обериута (из руске авангарде с краја 30-их), који се везују за дечију игру, која омогућава „инфантилизам песничке речи“ (Флакер 1984: 363). Тај „нови језик“ је последица њиховог противљења „здравом смислу“ и литерарној традицији. Они инсистирају на „ширењу и продубљивању смисла предмета и речи алогичним семантичким јукстапозицијама“ (Флакер 1984: 365). То је и калеидоскопична поетика апсурдне поезије попут Хлебниковљевог „звезданог језика“ са својом фрагментарном структуром која наликује дадаизму и синхроној пракси авангардиста. „Покретач апсурдних игара је случајност (тј. принцип нереди и неправилности), а сама случајност је инструмент парадоксалног мишљења“ (Хансен Лове 1996: 30). Ове игре комбинују случајност и серијалност. У апсурдним играма дискурсима, када се научни, филозофски или други дискурси дају као бесмислице, чува се стил дискурса, али се смисао пародира тако што се обесмишљава. Овде убрајамо и поезију заума. Ту су и игре које нам указују на вишу логику (јер не смемо заборавити да апсурд није бесмислица и да он има своју властиту логику, само да је она у сведеној и рационалној људској логици несазнатљива или, у најмању руку, чудна). Такву вишу логику језика доносе апејронистичке песме, потом системи који нам на први поглед делују банално и невредно (као што је системско понављање присутно у размени Павићевих текстова), као и свака игра која се приказује као нонсенс (а то уистину није).

12. ВИЗУЕЛНА НАРАЦИЈА: стрип као песма или роман, у коме се догађа игра цртежа и вербалног исказа, који су у међуодносу коментара. У њиховом суодносу нема првенства, тако да долази до удвајања и надопуњавања слике и речи. Ова игра провоцира књижевност као језички феномен преко уплива супкултурног визуелног жанра, као нпр. стрип Вујице Решина Тудића *Простак у ноћи* или *Стрип о групи КОД* Славка Богдановића. Овде такође убрајамо и текстуално сликарство, све облике

удвојености слике и речи, некад и звука, потом и гестуалну поезију у којој се тело у простору комбинује са текстуалним натписима.

13. ФОРМАЛНИ МАНИРИЗМИ: засновани на одступањима од песничких норми и разним поигравањима песничким облицима у значењском, визуелном и акустичном смислу. Појам маниризма је веома широк. Код Роберта Ернста Курцијуса он означава сваку стилску тежњу у било ком добу која је противна класици, односно „комплементарна појава класици свих епоха“ (Грдинић 2000: 8). Тако широк појам је готово неупотребљив, али видимо да се та необичност и разлика од уобичајених пракси епоха односи на играње смислом, графицијом песме и звуковном страном поезије, како је маниризме класификовао Никола Грдинић у својим *Формалним манирима*.<sup>47</sup>

О популарности такве врсте „онеобичавања“ књижевности, посебно у доба романтизма, када су називане „ингенио“ или „куриозна поезија“, Грдинић каже да су биле „извор забаве и задовољства за културне људе који воле да читају“ (Грдинић 2000: 13). Очигледно да је ово облик играња у „најчистијем“ виду, играње-читање као забава.

О значају маниризама за данашњу игру у књижевности говори Соња Бриски Узелац када каже да се „потенцијал лудистичке концептуалности формално напаја с извора повијесног маниризма“ (Бриски Узелац 1996: 92); Облици загонетки, летризам и конкретна поезија, анаграми и визуелна графичка поезија вуку корене из маниризама ранијих времена. У ширем

---

<sup>47</sup>Студија Николе Грдинића, *Формални маниризми* (Грдинић, 2000.) „попуњава“ празнину у проучавању формалних маниризама, јер су ранија истраживања оскудевала у истраживању овог књижевног феномена на словенском подручју. Тако код Грдинића налазимо примере ове игре из српске и хрватске књижевности од средњег века до друге половине 20. века. У својој класификацији формалних маниризама он се водио, како каже, „према доминантном обележју“ које дати маниризам показује, те их распоређује у :а) игре са смислом (загонетке, анацикличке композиције, versus concordates, језуитски стихови, versus reticulati, versus rapportati, хроностих); б) графичке поступке (визуелне могућности поезије, фигурална поезија, песма лавиринт и магични квадрат, акростих, криптоформи, песма као проза,); в) звуковну страну поезије (панграмата, ехо песме, каталози, „етимологије“).

смислу маниризмом можемо сматрати и нпр. визуелни роман-есеј-поему какав је *Стругање маште* Вујице Решина Туцића, зато што провоцира сва три поменута жанра.

Облике ове врсте играња налазимо у игри 20. века на сваком кораку.<sup>48</sup> Уколико нису цели текстови формални маниризми, онда бар проналазимо делове текста који су маниристички.

15.КВАЗИ ИГРЕ: када се *ready made* даје у облику игре или када се перформанс даје као игра, *mail art*, сви облици који се поигравају семантиком и онтолошким статусом уметности, али у осталим сегментима нису игра, или се могу претворити у игру осмишљавањем правила.

## 1.11. СВОЂЕЊЕ ПЕРИОДИЗАЦИЈСКЕ ЗАБУНЕ

Пошто сам назив овог истраживања претпоставља један временски рам (20. век) и у оквиру њега, бар донекле, јасно појмовно-историјско дефинисање књижевних периода, намеће нам се обавеза да проговоримо о проблемима који се тичу одређења назива за ове поетичке парадигме: авангарду, модернизам, неоавангарду, поставангарду и постмодернизам. Мноштво различитих приступа овим појавама (а различити погледи су настали, пре свега, због разлике у идеолошко политичким концепцијама књижевних историчара, али и због разлике у теоријским погледима на књижевну периодизацију) изазвало је пролиферацију апорија у периодизацији. „Проблем“ нараста уколико разумемо разлике у историјском и теоријском приступу књижевној периодизацији. Да све буде теже, историјско становиште може се занивати на идеји линеарног

---

<sup>48</sup>Један од примера, који наводи и Никола Грдинић, може бити „Паралелна песма“ Бранка Миљковића (у часопису *Дело* из 1958. године) у којој се он игра вишесмисленошћу. Ово је пример игре семантичког типа. После штампе „две“ песме које су паралелне, и заправо чине једну песму, стоји Миљковићево правило за читање.

напретка, прогресије, хегеловског концепта еволуције теза-антитеза-синтеза, узрочно-последичних процеса или, пак, на идеји обрнутог смера (као што је историја заснована на антиципираном плагијату, као што је случај у приступу Пјера Бајара), али и теоријско може заступати различите методолошке и филозофске позиције. Преглед свих ставова о стању у именовану покрета у српској књижевности 20. века изискивао би много више простора него што га ми тренутно имамо, па ћемо овом приликом укратко потцртати основне линије којима је оно ишло, како бисмо одредили властито полазиште за говор о игри у тим раздобљима.

Термин авангарда је првобитно веома неодређен. Будући да потиче из војне лексике, лако је прихваћен у теорији уметности да значи борбене, активистичке, негативске и рушилачке тенденције. При том није било јасно на који период у развоју уметности се он прецизно односи. Авангарду, тако широко разумевану (заправо, као авангардизам) књижевна критика и данас користи за појаве у уметности које су радикалистичке, шокантне и превредњивачке. Авангарда, као ознака за једну како-тако временски одређену појаву, везује се за експерименте у уметности с почетка 20. века, и то прецизније за 20-те и 30-те године. Потешкоће у дефинисању долазе од хетерогености самог периода, те га водећи теоретичар авангарде у оквирима југословенског теоријског круга, Александар Флакер (у *Стилским формацијама* 1986. године) назива компромисно стилском формацијом, премошћавајући тако разлике између тзв. –изама, говорећи о заједничким особинама свих покрета овог времена. Авангарда, тако, није хомогена епоха нити правац у уметности и стога нам се чини најприкладније да прихватимо назив који нуди Гојко Тешић, добро познајући проблеме око самог појма. Прецизирајући га колико је то могуће, позивајући се на Миливоја Солара, који препознаје потребу и могућност да се авангарда ипак одреди као књижевноисторијско раздобље, Тешић у својој књизи *Српска авангарда у полемичком контексту* даје исцрпни преглед дефинисања авангарде у историји књижевности кроз читав 20. век. Приклањајући се Флакеру, он авангарду узима као појам надређен појму модернизма, а у својим осталим



радовима најпрецизније га наводи као **историјску авангарду**.<sup>49</sup> У *Пролегомени за Авангарду* он каже да је:

„Авангарда, неоспорно, она врста књижевно-уметничке чињенице која је и дан данас у многим својим сегментима велика поетско-поетичка непознаница. И она историјска авангарда, и оно што се у новијим истраживањима именује као неоавангарда, трансавангарда, поставангарда итд.“ (Тешић 1997: 1)

Историјску авангарду, Тешић везује за период 1911 – 1931, иако га у својој *Антологији песништва српске авангарде*, уз помоћ периодизацијско-поетичког одређења протоавангарде, временски проширује на 1902, док авангардом сматра време између 1917. и 1934. У раније поменутој књизи, *Српска авангарда у полемичком контексту*, то одређење је нешто другачије, од 1911. до 1934, при чему се „предратне године могу обележити буђењем авангарде, али се двадесете, конкретно време од 1919. до 1925. године може означити језгром српске авангарде, као што надреализам обележава епилог српске авангарде“ (Тешић 1991: 19). Тако ћемо ми у даљем раду говорити о историјској авангарди као стилској формацији друге и треће деценије 20. века и у оквиру ње о стваралаштву Љубомира Мицића, колико год његова зенитистичка поетика била еклектицизам футуризма, конструктивизма, даде, експресионизма.

Следећа потешкоћа се тиче односа авангарде и модернизма. Наводећи исходишта научног скупа *Развојне етапе у српској књижевности 20. века и њихове основне одлике*, који је организовао САНУ 1981. године,

---

<sup>49</sup> Треба напоменути да је низ књига које се баве теоријом и историјом авангарде, а које је у едицији Појмовник приређивао управо Гојко Тешић, веома исцрпно представио све нијансе и недоумице по питању омеђавања и дефинисања појма. Тако се у две књиге из ове области: *Авангарда, теорија и историја појма 1* (прир. Тешић, 1997.) и *Авангарда, теорија и историја појма 2* (прир. Тешић, 2000.), срећемо са схватањима и терминолошким несугласицама више аутора (Александра Флакера, Рената Пођолија, Адријана Мариноа, Матеја Калинескуа, Георга Боленбека, Жана Вајсгербера- у првој књизи, и Алберта Асор Росе, Робера Естивала, Гжегожа Газде и других, у другој књизи).

Предраг Палавестра каже да је пуна сезона српске авангарде 1919 – 1929 и она је „у основи наставак и продужетак духовног и цивилизацијског преображаја започетог у епохи српског модернизма 1892 – 1918.“ (Палавестра 1996: 13). При том, Палавестра истиче да је авангарда заснована на супротним начелима од тзв. „златног доба“ српске књижевности. Очигледно је да Палавестра види авангарду као део модернистичког пројекта који се опире владајућој модерни у српској култури овог времена. О историјату односа модернизам – авангарда подробно говори Милан Радуловић, залажући се за тезу да та два појма треба јасније оделити. Као основну разлику између ова два уметничка концепта наводи однос према традицији.<sup>50</sup> Он модернизам изједначава са симболистичким, а авангарду са експресионистичким манифестацијама и поетичким моделима. При том примећујемо да је глобална подела које се држи, заправо, још Винаверова подела модернизма на предратни и послератни модернизам. Али је у овоме још проблематично и свођење авангардних -изама на експресионизам (какво заступају Радован Вучковић и Бојана Стојановић Пантовић и други) будући да постоје велике разлике у појединачним авангардним програмима. То је још један разлог зашто смо се определили да говоримо о историјској

---

<sup>50</sup> У студији „Модернизам и авангарда“ (у зборнику *Српска авангарда у периодици*) Радуловић наводи разлоге конфузије у периодизацијама и типологизацијама модернизма, који у принципу жели да види као заокружену, хронолошки одређену и довршену епоху. Али како сам модернизам није тако једноставно схваћен, већ се једном у њега уврћавају симболизам и експресионизам, потом се говори о модернизму пре и после Првог светског рата, а онда се појмови авангарда и модернизам изједначавају након Другог светског рата у тренуцима када се под утицајем владајуће идеологије соц. реализам и поратни надреализам називају једином авангардом. Тада се и у појави такозваног Трећег таласа српског модернизма говори о симболизму и експресионизму као авангарди. По афирмацији руског формализма у српској критици, авангарда се схвата као појам надређен модернизму. Каква је ситуација која је „званична“ у историји књижевности код нас? „Авангарда је прихваћена чак као шири појам и као основни културни процес у који се улива и Модернизам, или је, пак, у изнијансираним класификацијама, Модернизам хронолошки везан уз епоху пре Првог светског рата, а типолошки уз симболизам, док је поратни Модернизам, односно експресионизам у потпуности подведен под појам Авангарда.“ (Радуловић 1996: 18)

авангарди у ситуацијама када говоримо о игри између 20-их и 30-их година 20. века.

Што се неоавангарде тиче, проблеми у одређењу и дефинисању нису знатно мањи. Један од разлога је и то што је истим појмом обухваћено мноштво различитих идеја и уметничких појава, баш као што је то био случај и у историјској авангарди.<sup>51</sup> Један од теоретичара неоавангарде, Јулијан Корнхаузер, ће је одредити као експерименталне радикалистичке праксе у уметности, као нову авангарду „до које је дошло половином педесетих (поп-арт, environment, assamblages, минимализам, happening, концептуализам, сиромашна и нулта уметност), појаснила је тенденције из 20-их и 30-их година, које у тренутку настанка нису биле довољно цењене“ (Корнхаузер 1998: 19). Он у оквиру неоавангарде издваја четири различите уметничке оријентације: технолошку, методизујућу, алеаторичко-лудичку и поп-арт. Алеаторичко-лудичка оријентација је предмет нашег непосредног интересовања, а њој Корнхаузер припаја: „игру, забаву, импровизацију, изненађење, случај, отворене форме: *l'art brut*, *action painting*, инструментално позориште, алеаторизам, *fluxus*, обредно позориште, хепенинге с интенцијом политичког ангажовања и сл.“ (Корнхаузер 1998: 20). Иван Негришорац у *Легитимацији за бескућнике* не инсистира на прецизном одређењу термина неоавангарда, већ га узима као „радни појам

---

<sup>51</sup> Говорећи о комплексним односима авангаре и неоавангарде, Миклош Саболчи види да постоји проблем у јасном дефинисању неоавангарде. Како су се после 1945. године појавили покрети који су се поетички ослањали на прву авангарду, али више нису били бунтовног и анархистичког духа већ пожељни и институционализовани, он их не сматра неоавангардним. Прецизан је у одређењу: „Када говорим о правцима шездесетих година које држим за авангардне или неоавангардне, истичем у првом реду оне који на неки начин представљају појавне облике побуне против капиталистичког система, или су искривљени облици свести“ (Саболчи 1992: 88). По овом „политичком“ критеријуму, Славко Богдановић би припадао тој правој неоавангарди, и то оном њеном облику који Саболчи назива „неоавангардом типа крик“, а Тодоровић би припадао оном неоавангардном току који назива „неоавангардом типа знак“ коју додатно одређује став према текућој технолошкој револуцији.

који би током сазнајне процедуре требало заменити неким подеснијим термином (...) он треба да омогући одређен концептуални оквир истраживања (...) заједничку ознаку за разноврсне, посебне поетике актуелне у овом периоду.“ (Негришорац 1996: 10). Једноставно, сматрајући да ниједан од назива засебних поетика (конкретна поезија, визуелна поезија, тотална поезија, концептуализам, конкретизам, сигнализам, воко-визуелна поезија) није довољно обухватан да послужи као оквир истраживања, усваја га и таквог, непрецизног и отвореног, да означи све ове појаве. Тако је неоавангарда „буђење авангардних заноса“ у новим условима, „даља реализација циљева постављених у периоду историјске авангарде (...) али истовремено и другачије постављање циљева читавог пројекта“ (Негришорац 1996: 13), и она је временски одређена од касних 50-их до средине 80-их година прошлог века.<sup>52</sup> Мишко Шуваковић неоавангарду временски смешта у период између 1950. и 1968. године, при чему пораз шездесетосмашке побуне младих види као крај неоавангарде и зачетак тзв.

---

<sup>52</sup> Иван Негришорац у поменутој књизи неоавангарду раздваја у три основне фазе: прото фазу (60-их година 20. века) коју обележава буђење искустава историјске авангарде и споро настајање индивидуалних поетика какве су оне Мирољуба Тодоровића у *Планети* 1965. и Владана Радовановића у *Пустолини* из 1968. године); пуну, херојску фазу, крајем седме деценије, где се као кључна година узима 1969. када неоавангарда постаје организовани покрет и манифестује се низом изложби, часописа, књига, појавом бројних манифеста, док крај овог дела означава криза иновацијских могућности у оквиру поетике; утихнуће неоавангарде крајем 70-их и током 80-их година када долази до ширег прихватања неоавангарде, она тиме постаје све мање радикална и прикључује се официјалној књижевности. Тиме се улази у тзв. поставангарду „доба у коме долази до даљег процеса апсорбовања, прожимања и размене поетичких искустава најразличитије врсте и порекла. То доба које авангарда више није, које ни модернизам више није, а које не можемо означити ни уз помоћ префикса 'нео' (ни као неоавангарда, ни неомодернизам), можда је најбоље назвати постмодернизмом“ (Негришорац 1996: 15). Овим је јасно да Негришорац види утапање неоавангарде у нови уметничко-теоријски и културно-политички феномен краја 20. века, постмодернизам. Остаје нам отворено поље за размишљање о односу поставангарде као завршне етапе у променама неоавангарде и постмодерне на својим почацима.

**поставангарде**<sup>53</sup> (односно, антиципацију постмодерне)<sup>54</sup>. У поставангарду спада и зрели концептуализам, коме припада Славко Богдановић, те је то разлог зашто говоримо о четвртом периоду у нашем истраживању. Она чини једну спојницу, прелаз између неоавангарде, као уметности која се својим опирањем модернистичком пројекту у ком опстаје (и у односу на који је реакционарна) приближава постмодернизму који је такође једним својим захтевом у полемичком контексту са основним пројектима модернизма. Бављење језиком у смислу аналитичке филозофије језика још више их приближава. У том смислу треба појаснити значење префикса *нео-* и *пост-*. И са једним и са другим постоје потешкоће у прецизном одређењу. *Нео-* означава преиспитивање неке уметничке концепције и поетике у другом контексту, другом времену које реформулише вредности, теоријске и друштвене поставке. Тако једна уметничка пракса у другом времену постаје друга а слична, и зато је од кључне важности у разматрању нео покрета укључити значајно питање контекста. Конотација префикса *нео-* може бити позитивна и негативна, у првом случају она је позитивна када означава развој и еволуцију постојеће праксе, а негативна кад означава регресивни повратак завршеним и мртвим формама. Пример за префикс *нео-* који се

---

<sup>53</sup> Мишко Шуваковић у својој периодизацији опште уметничких авангарди (у *Политици тела* 1997: 13) говори о *пред-авангарди* (у уметности 19. века, све до сецесије), *авангарди* (у коју убраја експресионизам, футуризам, даду, кубофутуризам, супрематизам, конструктивизам, надреализам) од 1905. до 30-их година, *првој пост-авангарди* касних 20-их и 30-их (позни надреализам, фантастика, обнова фигурације, декоративна уметност, висока модернистичка поезија и проза), *неоавангарди* 50-их и 60-их (електронска музика, нови балет, неоада, флукус, хепенинг, неоконструктивизам, нови роман, конкретна и визуелна поезија) и *другој пост-авангарди* од 1968. на даље (процесуалне уметности, концептуална уметност, семиоуметност, позни нови роман, постструктуралистичка теорија и уметност, метапроза, језичка поезија, неоконцептуализам, симулационизам).

<sup>54</sup> Поставангарда као изданак модернизма показује извесне сличности са постмодернизмом на пољима: окренутости урбаном, прихватању и коментарисању технолошког, свести о дехуманизацији, експерименталисања и отворености према негацији и игри, коментарисању и трансформацији примитивног, трансформације еротског, свести и оперисању противуречностима.

употребљава у оба значења јесте употреба појма неоавангарда, објашњава Мишко Шуваковић, јер у „позитивном смислу означава авангардне екцесе 50-их и 60-их година, који се критички односе према естетици високог модернизма и с њом су у сукобу, а у негативном смислу означава обнову авангарде и понављање авангардних образаца пре Другог светског рата“ (Шуваковић 2011: 472). Префикс *пост-* је префикс о ком се у историји писања о значењу књижевно-историјских назива највише писало. Означава ли он наставак, последицу, исходиште, резултат, посмрче, порицање, преиспитивање... или можда све то заједно. У свом интертекстуалном и пастишком смислу, представља полемички однос према модернизму, а у оном лудичком, али и теоријском, представља поигравање модернизмом баш као и сваким другим концептом, који у себе увлачи.<sup>55</sup>

Концептуална уметност (као део неоавангарде) је по многим особинама место шава, ципзер између историјске авангарде и постмодерне. Као и сваки рајсфешлус, она је место раздвајања, одељивања, али и саставница, копча по којој се спајају делови уклапајући се и препличући своје особине, пружајући своје пипке у другог. Када је одевни предмет (текст) зашниран, ради се о наставку и поклапању две авангарде, а када је одећа откопчана, оне још увек чине блузу робне марке ПостАвангарда, али је асиметрична и амблеми с једне и друге стране су различити. Једни нагињу историјској авангарди, док се други настављају ка постмодерни. Јасније говорећи, сличности и разлике између авангарде и неоавангарде нису занемарљиве у овој причи. Обе су у суштини дубоко политички условљене и ангазоване, усмерене на комуникацију и отворене за колективно као револуционарни уметничко-политички субјект, пародичне су и ироничне према начелу миметичког преношења објекта у уметности као и према традицији, експерименталне су по погледу форме и отворене за промене у коду свог експеримента (сваки експеримент има претходно задати код, који

---

<sup>55</sup> Бројне су књиге које говоре о одређењу појма постмодернизам и о његовом односу према модернизму, а поменимо само Лиотарово *Постмодерно стање* и *Постмодерна-стратегије заборав*, Бургхарта Шмита.

временом поништава експеримент, свдећи га на парадигму. Стога, да би опстао као експеримент, неопходна је повремена измена кода), истичу ненасиље у основи свог етичког деловања, појам духа фигурира као веома важан у обе концепције, визуелност је доминантан начин испољавања знака, структура је расута и фрагментарна, а однос према техници (иако понекад различит) је веома актуелан и у историјској авангарди и неоавангарди. Однос према стваралачком чину је место кључне разлике ова два периода. Док авангарда још увек заступа идеју индивидуалности талентованог (генијалног) ствараоца, неоавангарда експонира идеју уместо талента, а серијалност уместо индивидуалности. У неоавангарди дело је процес, догађај, недовршени отворени дијалог, будући да је сам језик не само медиј већ и перманентни стваралац. Идеја о „крају уметности“ није страна ни једнима ни другима. Док се први свде на 'сада' рушећи музеје прошлости и самоукидајући се (попут даде) кад исцрпу своје у основи парадоксалне поставке, други не верују у Аркадије и утопистичке пројекте уметничких храмова које је заступао модернистички пројекат. Уметност тада постаје процес производње, игра, технолошко испитивање могућности идеје, метанаратив који полази из различитих теоријских позиција (од ликовних теорија, преко теорије информација, семиотике, структурализма до постструктурализма са мноштвом његових интересовања, а све то преко концепта 'идеје'). Неоавангарда није „подгревање“ јела зготовљеног у историјској авангарди, каже и Иван Негришорац, полемишући око овог Флакеровог става о особинама неоавангарде. Она јесте и то, али и „преиспитивање, преформулација, прекодирање идеја изложених углавном 20-их и 30-их година нашег столећа“ (Негришорац 1996: 11). Детаљнија подела ових појава у оквиру авангардних тенденција биће само поменута јер нам тренутно није кључ у истраживању.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Проблематизујући Флакеров напад на термин неоавангарда, Иван Негришорац ће исти бранити, тражећи један „одређен концептуални оквир истраживања“ и јер је „авангардна историјско-књижевна парадигма још увек присутна“ (Негришорац 1996: 10). Тако он сматра да је неоавангардно све оно што актуелизује искуства историјске авангарде,

У теорији уметности постмодерна се дефинише као назив за уметност која превладава вредности, ставове, значења модерне уметности. Званично започиње теоријским разматрањем и дијагнозом друштва и уметности с краја 60-их година 20. века. Њу поставља Франсоа Лиотар *Постмодерним стањем* (1979). Заправо, као и претходне књижевно-теоријске и историјске одреднице, и она је обележена плурализмом уметничких и друштвених теорија (од критичких теорија структурализма, преко аналитичке филозофије, марксизма, херменеутике, постструктурализма).

Иако ни временско одређење постмодерне у српској књижевности није једноставно, прихватамо став Александра Јеркова да је „период у

---

реализује њене захтеве, али и нешто „другачије поставља циљеве читавог пројекта“ што је омогућило настанак нових видова авангардне уметности: сцијентистичке, визуелне и компјутерске, гестуалне и концептуалне поезије. Тако у оквиру овако подељене неоавангарде, протофази ћемо припојити сцијентизам и сигнализам Мирољуба Тодоровића, херојској фази гестуалну поезију М. Тодоровића и поставангарди (80-их, и даље 90-их,) концептуализам Славка Богдановића и поезију Мишка Шуваковића. Ове потоње кореспондирају с постструктуралистичком теоријом и у много чему с постмодерном поетиком, па је лако назвати их постмодерним, али нас у овој прилици интересује авангардно наслеђе које носе учитано у себи, и које ћемо започети с идејама и приступом авангардисте Љубомира Мицића, патеристичке фигуре у стваралаштву Мирољуба Тодоровића. Другачије сагледавајући ову историјско-појмовну забуну, Александар Јерков, у књизи *Смисао (српског) стиха*, одељује модернизам од модерног. Модерно се као појам везује за картезијанску епоху од 17. века до друге половине 20. века, док је модернизам раздобље од краја 19. века до средине 60-их година 20. века. Тако је период између два рата, који се под Флакеровим утицајем назива авангардом, за Јеркова боље видети као развијени модернизам, а обнову модерности 50-их и 60-их као позни модернизам. Све нео покрете, који продиру и дубље у 70-те године 20. века можемо назвати, како каже Јерков, реновизмом. Даље напуштање апорија модернизма, ка крају века јесте постмодерно доба. Овако гледано, имамо посла са модернизмом код Мицића, реновизмом код Тодоровића, и упловљавањем у постмодерну код Богдановића и Шуваковића. Како је постмодернизам истовремено у полемичко-пародијском, али и цитатном односу према модернизму, јасно је да ове појмовно историјске делте крећу из различитих времена, прва (она која се служи називом авангарда) посматра уметност из модерности (традиције), а друга (она која преферира назив модернизам) из постмодерне епохе.



књижевности двадесетог века који захвата шездесете године и траје још увек, идентификован као постмодерна“ (Јерков 1991: 194). Ово је став из 1991. године, а он их везује за имена Данила Киша, Борислава Пекића и Милорада Павића, али и за тему проблема идентитета књижевног текста, што је у нашем случају веома важно. Наиме, та „криза уметничког субјективитета отворена авангардном и модернистичком праксом двадесетог века“ (Јерков 1991: 191) довела је у постмодерни до „укидања субјекта као уметничког извора књижевног текста, текст је препуштен самом себи“ (Јерков 1991: 192) те да би са сачувао властити идентитет, он мора да говори о властитој поетици. За то је заиста најбољи пример игрива књижевност која је изразито аутопоетична, и видећемо како се од историјске авангарде до постмодерне самоприказује.

\*

Предмет овог истраживања примарно јесте феномен игре у књижевности 20. века, а ми га везујемо за четири мање-више репрезентативна имена четири уметничка концепта<sup>57</sup> овог периода. Ови аутори су, значи, само илустрација за манифестације игривости, као и репрезентативна места за теоријске одлике игре у књижевности. Средишњи део рада приступа основним значајкама игре о којима засебно и подробно није до сада говорено у књижевно-теоријским разматрањима игре. Бавимо се: врстама правила и техникама које се намећу као својеврсни кодови у игривим конструкцијама (у потпоглављу *Правила*), категоријом Субјекта и проблемом његове смрти као једном од најважнијих онтолошких питања када се говори о игривој књижевности (у одељку *Ко је убио Субјекат?*), начином структурирања и особинама структуре игривог текста (у

---

<sup>57</sup> Некада говоримо о четири а некада о три уметничка концепта, о авангарди, неоавангарди, концептуалној уметности и постмодерни. Наиме, концептуалну уметност можемо подвести и под неоавангардне уметничке манифестације, али је у својим каснијим облицима можемо посматрати као такозвану поставангарду која се приближава постмодерни јер се базира на плурализму постструктуралистичке филозофске мисли.

потпоглављу *Плес текста*), манифестацијама сликовног и типовима визуелности у књижевној игри (у потпоглављу *Слика као Писмо*), проблемом интертекстуалности (у одељку *Цитат, интертекст, лабиринт*), концепцијама знака које ове четири уметничке опције схватају различито (у одељку *Тајне знакова*), поетиком тајне која је уписана у сваку игру, али и могућим начинима читања игрових дела који захтевају специфичну фигуру играча читаоца коаутора (у потпоглављу *Тајне читања*), метафором, алегоријом и симболом који су у основи немиметичке природе игровог текста (*Немиметичност и нова мимеза*), језичким играма и играма језиком (у делу *Језик и игра*), да бисмо на крају отворили проблем аксиолошког статуса игре.

О игри се може говорити само на начин игре. То оправдава наш приступ да се упустимо у теоријску, али и херменеутичку игру појмовима и текстовима наша четири изабрана аутора<sup>58</sup>. Свако поглавље на свом почетку има Код или Правило за извођење, оно којим ћемо се руководити приликом властитог „играња“.

---

<sup>58</sup> На појединим местима у истраживању уводимо текстове и других аутора из српске књижевности 20. века зато што је наше проучавање првенствено везано за поетику игре у књижевности па се морамо позивати и на шире примере.

## 2. SPECIFICUM КЊИЖЕВНЕ ИГРЕ НА ПРИМЕРИМА ТЕКСТОВА Љ. МИЦИЋА, М. ТОДОРОВИЋА, С. БОГДАНОВИЋА И М. ПАВИЋА

### 2. 1. ПРАВИЛА

У овом одељку се бавимо особинама правила у књижевним играма. Пре него што започнемо то разматрање, подсетимо на Платонову поделу игара на Паидиу – спонтане и слободне игре без чврсто утврђених правила, и Лудус – игре с правилима, које подразумевају одређен ред, а често и стратегију извођења. Оно што је у књижевним играма тешко разлучити јесте да ли оне поштују ову основну поделу. Некада није лако утврдити припадност игре неком од ова два типа, као у случају Павићевих романа, који на први поглед изгледају као игре с правилима која је задао аутор на почетку (најчешће у предговору) и по којима се може читати роман. Роман *Хазарски речник* је игра по правилу енциклопедијске парадигме, и то може бити њено основно правило. Сама та парадигма (у извођењу) сугерише случајан избор као подправило, тако да у себе укључује и други тип игара, игре без уписаног правила. Поред тога, *Хазарски речник* обједињује ове типове игара и уводним реченицама: „На овом месту лежи онај читалац који неће никада отворити ову књигу. Он је овде заувек мртав.“ (Павић 2003: 6) Онај ко не чита, тај се не игра и неће се играти јер је мртав. Игра (се) само

онај ко је жив јер има шта да стави као залог у игри. А улаже се живот, ово је хазардна игра, која рачуна на рад случаја као „правила“ не би ли се у игри победило и освојио добитак. Добија се играње (и то је добит), сазнање о игри и фиктивном свету романа, задовољство због савладавања романескне препреке (тајне), и живот у могућем свету романа, који претендује да „замени“ јалову стварност. Сличан случај је и у роману с тарот картама *Последња љубав у Цариграду*. Карте, које су парадигма за извођење овог романа, саме по себи нису игра, али када се поставе правила њиховог играња, оне то постају. Будући да се овде ради о картама за читање судбине, значи будућности и свих њених могућности, поново смо на пољу случаја.

Игра за једног актера у њеном извођењу може бити Паидиа, а за другог Лудус и обратно. Онај ко поставља песму као компјутерску игру, он зна правила распоређивања речи јер он задаје програм рачунару (и он се игра бирајући низ који ће унети у програм)<sup>59</sup>. Онај ко се игра читајући комбинаторичке могућности после рада програма, их не зна и то је за њега игра без правила. Он даље, по властитом нахођењу, измишља неко секундарно правило како би смислено уредио текст. Варијационе песме су за читаоца збир случајних низова, док у њима постоји учитано математичко правило. Видели смо да је код апсурдних игара такође могуће постојање правила, само је оно из неке другачије логике. Али и у случају када нема правила, можемо говорити о игри с правилом у минус поступку. То је случај с дадаистичким текстовима.

У сваком случају, књижевне игре могу бити и Паидиа и Лудус.

---

<sup>59</sup> О поштеним и непоштеним играма читамо код Ј. Гизицког и А. Горнија у књизи *Човјек и хазард* (Гизицки, Горни 1973: 49-52). Иако су њихово интересовање превасходно игре на срећу везане за коцкање, објашњавају да су поштене игре оне игре агоналног типа где играчи имају подједнаке шансе за добит или победу у игри, док су оне друге, категоричне или непоштене игре зато што само један партнер познаје систем (правила) игре помоћу којих се у игри може победити. Ми бисмо рекли да он познаје праву стратегију.

Истраживачи игре о правилима различито размишљају. У својој књизи о игри, коју смо већ наводили, *Homo ludens*, Јохан Хуизинга о правилима каже следеће:

„Ред и напетост, игри својтвене значајке, воде нас разматрању правила игре. Свака игра има њој својствена правила. Она одређују норме које вриједе унутар привременог свијета што га је издвојила игра. Правила игре безувјетна су и не подлијежу сумњи. Пол Валери једном је успут изрекао необично проницљиву мисао: Правила игре не допуштају никаква скептицизма. Темелј на којему она почивају врло је чврст. Чим се прекрше правила, свијет игре се руши. Игри је тада крај. Сучева звиждаљка докида зачараност и намах успоставља „обичан свијет“ (Хуизинга 1970: 22).

Очигледно је да Хуизинга размишља о друштвеним играма и то Лудус типа. Он је изразит платоновац и држи се строго његове поделе игара. Он не искључује игре случаја и говори о играма слагања, градњи мозаика, пасијансу и гађању, бацању коцке, и случај у њима производи напетост. Када на почетку цитираног пасуса говори о реду и напетости као обележјима игре, који га воде говору о правилима, он помало заборавља на случај и одређује се за говор о Лудусу. Ове друге игре се тако заборављају. Или се бар подређују уређеним играма. А заправо се случај не сме игнорисати. Свака игра има дозу нереда, коју обезбеђује случај, колико год да је одређена чврстим правилима. Он је учитан у природу саме игре и представља стратегију игре (текста) да сачува своју тајну и обезбеди бесконачно извођење. Случај је тајно оружје стратегије игре у односу са играчем, док се играчева стратегија састоји у томе да, не кршећи правила игре, случај сведе на најмању могућу меру. О томе Хуизинга не говори, али говори о нормама које владају унутар саме игре и које су обезбеђене правилима. Норме и моделе ни Бодријар не меша са Правилима, то су посебне форме којима се заводи у имагинарним системима. Бодријар, наравно, говори о дигиталним симулакрумским световима којима владају норме и модели, али и свет игре (њен простор и време који су омеђени од реалности) показује сличне особине. Уз помоћ њих нас игра заводи.

Правила су безусловна, наставља Хуизинга, и у њих се не може не веровати. Заправо, она немају ништа с вером ни са било којим спољашњим вредносним системом јер припадају само тој одређеној игри. Она омогућавају постојање и извођење игре. Заправо, без њих се руши онај свет игре који је она омеђила и у ком влада њена норма. А сама игра постоји као фигура. То је могуће у случају када се, како је навео пример Витгенштајн у *Филозофским исраживањима*, дете игра шаха, али не игра шах јер не познаје његова правила. Оно користи шаховске играчке, али не успева да уђе у свет шаха као игре.

Роже Кајоа у књизи *Игре и људи* задржава Платонову поделу, али под називима паидие и лудуса не подразумева исто што и Платон већ шири ове појмове. За њега је свака игра потенцијално и једно и друго у зависности од удела лудуса као сређујућег елемента игре. Она се сређује тако што постаје друштвеном игром у најширем смислу. Ако се само дете игра вртећи се у круг, оно тако илуструје најчистију паидиу јер само исказује импровизацију, раздраганост, веселост. Ова радост се удружује са „жељом за необавезном тешкоћом, за коју предлажем назив лудус“ (Кајоа 1965: 59). Лудус зауздава или, како Кајоа каже, васпитава паидиу. Та жеља има своје карактеристике: а) он (лудус) може да се споји са сваким типом игара осим са *ilinx*-ом. Спој са *agon* се види у укштеним речима, математичкој разоноди, анаграмима, логограмима, али и читању криминалистичких романа да би се открио злочинац, у шаху. Са *aleon* се спаја у пасијансу где играч бар у малој мери може да рачуна на своју вештину. Са *mimikry*-ом када слаже илузију приликом позоришне представе. б) Захваљујући њему и у наредном игрању игре играч може да се нада бољем исходу. в) Веома је зависан од моде и, захваљујући развоју индустријске цивилизације, он се развија у посебан облик – хоби.

Тек када игра стекне институционално постојање, правила игре су неодвојива од ње, сматра Кајоа. То би значило да оваква читања каква ми предлажемо у нашем раду нису могућа као вид игре док се друштвено не легитимишу, јер не постоји индивидуално а универзално правило. Стога је

наш напор уложен да укажемо на правила читања књижевних игара. Он је потребан јер све наведене заокружене концепције игре говоре о игри као друштвеном феномену, док се њене појединачне трансформације овлаш додирују. Више је истражена у научним дискурсима (посебно педагошком, математичком и економском), а спорадично у својој књижевној манифестацији.

Еуген Финк правила види као вид самоограничавања и уређења игре:

„Игра се карактерише везаношћу за правила. То што сужава самовољу деловања човека који се игра није природа или њен отпор према људским захватима, није противништво ближњег као у пољу владавине, игра сама себи поставља препреке и ограничења – она се подвргава правилима које она сама поставља. Играчи су везани за правила игре, свеједно да ли се ради о утакмици, о игри карата, о дечјој игри. „Правила“ се могу укинути, могу се нова донети; али све док се игра и играње разумева смислено, остаје се везан за правила. Пре свега другог, играчи се сложе око правила игре – макар то било само одобрено давање слободе импровизацији.“ (Финк 2004: 338)

Приметно је да Финк правило сматра стратегијом саме игре да ограничавајући себе ограничи играчеву слободу. За њега правила представљају услов смислености игре. Оно што смета код овог става јесте инсистирање на игри и игрању као смисленој делатности. А да ли постоји несмислена, слободна игра која није ограничена правилима и која се одвија ван контроле у оквиру правила. То је случај са играма одлагања у језику, играма слободног означавања. Додуше, те игре нису директно везане за друштвену сферу. Овај Финков став је прихватљив само ако говоримо о играма које игра играч, назовимо их друштвеним играма. „Модел“ слободне игре видимо у читању као семиози, тако да игре у књижевности показују неке специфичности у односу на антрополошке теорије игара каква је Финкова. Оно што је додатан помак у размишљању о правилима игре код Финка јесте тврдња да се правила могу укинути или се нова могу донети у ходу (у току игре), а да игра и даље опстане. Такав је случај са играма у

књижевности где на правилу може и да се не инсистира, а да игра и даље постоји (као у авангардној поезији).

О правилима говори и Жан Бодријар. Он каже да је страст према игри заправо страст према њеним правилима. То је разумљиво ако схватимо да Бодријар игру види као озбиљну<sup>60</sup> и превратничку делатност која има моћ да се супротстави Закону помоћу својих Правила. Правило није што и закон. Игра је водећа стратегија завођења, а њено правило је „иманентно уланчавање арбитрарних знакова, док се закон заснива на трансцедентном уланчавању нужних знакова.“ (Бодријар 1994: 143). Закон забрањује, потискује и има строго детерминисану сврховитост и припада поретку представљања, то је декрет, текст који потпада под смисао и референцу, каже Бодријар, док је Правило несврховито (његов циклус је несврховит) и слично је са ритуалном страшћу за игром, не интересује га смисао и вредност, јер је ограничено на појединачни, мали, сужени свет. Оно је „лишено сваке психолошке и метафизичке утемељености“ (Бодријар 1994: 145) и има иницијастички карактер. Ово видно довођење игре у везу с ритуалом резултира погледом на правило као оружје које потпуно ослобађа игру из света Закона. Она ограничи свој свет, у њему се ослободи од слободе, сведе се на појединачно у извођењу и тако ређајући арбитрарне знакове који су конвенционални (у оквиру церемонијала игре) ослобађа нас, а „само нас арбитрарност знакова може спасити од терора смисла“ (Бодријар 1994: 150). Правило омогућава игру, али ако се оно схвати као сврха, онда разарамо и игру и улог у њој. За разлику од претходника, Бодријар види правило као помоћника, а не искључиво као услов постојања игре и као владара у њој. Оно је помоћник да се сруши све оно што је устаљено као што су форме мишљења, жанрови, устаљени језик, форме, поетике... једном речју закони у књижевним структурама у пољу дискурса литературе. Правило је ту и да егзорцира случај, али овом приликом то је начин како

---

<sup>60</sup> „Будући без наде, игра никада није опсцена и никада не даје повода за смех. Игра је озбиљна, озбиљнија од живота, јер, парадоксално, и живот може постати њен улог.“ (Бодријар 1994: 146)



игра игра против играча. Она ограничава његову слободу. Тако правило обезбеђује агоналан однос игре и играча. Сада видимо и обратан процес да игра не дозвољава случај играчу јер је он у њеној власти, она га привидно прогони како случај не би дозволио играчу да „победи“ игру у игри. У овој стратегији је суштина концепта дуалне релације завођења, која влада игром, ритуалом и светом правила. У томе је пародична моћ игре, она може да пародира (и увек то по мало чини), али она не може бити пародирана, јер је то у њеној природи. Она је сва преступ и спонтаност. Разликујући игру од лудичког, он прву везује за људске, а другу за машинистичке манифестације. Страст за правилима постоји само у првој.

### **2. 1.1. ВИДОВИ ПРАВИЛА**

Правила игре и правила играња нису иста. Прва су омеђавање игре, друга су стратегије савлађивања игре. У првима је играч мање више пасиван и прихвата их (ако су јасно дата, док се у случају да су сакривена, он знатно више ангажује), друга правила може да сакупља искуством, али их стално обогаћује у сваком појединачном извођењу. У њима је играч активан. То представља његову „борбу“ са игром, а не играње у чистом смислу. Свака књижевна игра захтева стратегију па макар она била максимално уређена правилима (која ограничавају број стратегија). То није исто као у друштвеним играма. Рецимо, шах је круто постављена игра. Она има означене фигуре са улогама које се тачно утврђено могу кретати. Стратегија се примењује у борби против другог играча, а да се не крше правила. У књижевности играју текст (а кроз њега постављач игре једним делом јер се текст од њега отргне) и читалац. У њој стратегија подразумева или рушење игре тако што ће се њена правила довести у питање или „победу“, односно стварање новог текста, производњу по правилу игре. Колико је стратегија успешна не мери се само смисленошћу новонасталог дела, али играч мисли да је то тако јер је у нашој бити да вредносно одређујемо појаве, пре свега,

на основу њиховог целовитог или логичног смисла. У игри се може добити и ако таквог смисла нема јер нико не гарантује да је баш један смисао прави. И у томе је лепота игре у књижевности, она „пушта“ играча да верује у себе, да верује у победу. А све то дозвољава њена отворена природа и њен лудички потенцијал и вера у плуралитет смисла као и афирмација бесмисла.

У склопу појединачне игре, правило може бити:

А) унутрашње;

Б) „спољашње“ или сакривено (у случају сакривеног правила читалац треба да открије концепт игре);

В) настајуће, када се поставља „захтев“ да се осмисли правило и тиме постави игра. То је случај у такозваним квази играма, које то истовремено и јесу и нису, оне су потенцијалне игре у настајању. Претпоставимо да готови ready made објекат (који је већ добио статус уметничког дела) вратимо у употребну вредност у измештеном контексту, онда смо извели другостепену игру, ресемантизовали смо знак ready made-а по властитом правилу.

Свако је правило иманентно игри која се игра, али оно се различито појављује. Игра може започети тако што ће се играч владати по правилу које је аутор поставио и објаснио му. То је, како смо га назвали, унутрашње правило. Међутим, игра може подразумевати правило (задато раније и на другим местима) па зато играч мора да је почне пар корака раније. То је случај са спољашњим правилом. Он на себе преузима одговорност откривања правила које ће делом бити и ауторско, јер се никада не може реконструисати по правом облику. Не зато што играч не разуме или не познаје путеве и неопходне кораке, већ зато што само правило није затворено. Такав случај ћемо показати у тумачењу поетике (не)пријатељства у оквиру зенитизма. Полазећи од правила непријатељства, читалац-играч (односно ми) је извукао и пријатељство као други, урезани пол у ову фигуру и тако променио правило игре читања зенитистичке поетичке игре. То је случај са сакривеним правилима, која су готово антиправила у апсурдним играма и играма које тврде да немају правила.

Роже Кајоа међусобно искључује *прописаност и фиктивност игре*. Игре су или регулисане или фиктивне. Игра *master mind* је регулисана правилима (погодити задату комбинацију), али деца која не познају правила те игре играју се „господара ума“ слажући боје, а не играју *master mind*, те тако стварају фиктивну игру. И у књижевној игри постоје оба случаја. Прописана игра је компјутерска поезија, сцијентистичка поезија која преузима правила алгоритама, симбола, знакова, метајезика одређене области или игра која преузима парадигме друштвених игара, али и они случајеви када писац сам даје упутства за читање својих текстова, као што то раде Богдановић и Павић. Фиктивни су калиграми, и сви текстови који изгледом или другачије као да опонашају свој предложак. Број опонашања је бесконачан. И избор цитата ствара такође фиктивну игру јер писац, а потом играч, бирајући у мноштву извора, „склапа“ нека од значења вођен својим правилима или путањом цитата. Игре у односу на прописаност правила могу бити „традиционалне“, чија се правила преузимају и свима су опште позната и „импровизиране“ игре, „које се такорећи проналазе – па се тек тада у играћој заједници слажу у неко правило.“ (Финк 1979: 19). Ове прве би у књижевности биле игре које се играју по моделима познатих игара, енигматике, речника, школица и других, а друге су игровни експерименти који на метанивоу стичу правила у поетици праваца.

У овом поглављу најпре треба говорити о играма типа **код и парадигма**, али ћемо показати правила свих наведених типова игара.

Узевши у обзир промене и расипање самог појма кода кроз науку о језику, преко структурализма (и *reader-responce* критике као следбеника структуралистичког концепта кода) до семиотике, односно од Де Сосира, преко Барта до Ека, прихватамо га као систем који смањује ентропију информације. Он омогућава постојање односа између означитеља и означених у најширем смислу. Како у самом тексту тако и у процесу читања. У том значењу, код усмерава читање у одређеном правцу и одређује дискурс или знаковно поље у ком треба да дешифрујемо знакове. Код је тако сваки знаковни систем (затворен у својим означеним), као код Леви-

Строса храна или код Барта мода. На први често рачуна Павић (рецимо у својој драми *За увек и дан више* са наднасловом *Позоришни јеловник*, али нас тиме заводи, усмеравајући нас на погрешан код и ометајући преношење информација између текста и читаоца). Тада у тексту постоји заплитање кодова (Павић додатно подмеће лажан код), а потом их читалац расплиће. Читање не завршава препознавањем кода већ и откривањем његових трансформација. Транскодрање се врши у читаоцу који са хеуристичког читања прелази на херменеутичко читање, што значи да читалац прво открива код, а потом га прилагођава властитом усмерењу тумачења. Тако код игре подразумевају оба ова читања, тражење, проналажење и разумевање, као и потоње измене кода. Тако је читалац информацију прилагодио себи, у неком наредном игрању она ће се изменити у оној мери у којој он буде изменио свој поглед на код. Већ смо поменули да код можемо једноставно гледати и као „кључ“ за загонетку текста. Тај кључ је у сцијентизму научни код, у авангарди је то сликарски код, у знаковној поезији сваког типа то је семиотика, у концептуалном стваралаштву – поље теорије уметности и друштвених система, у постмодерни – метаисторија, пародија, филозофија уметности и теорије културе...

Парадигматске игре су књижевна манифестација игара у друштвеном смислу. Оне имају осмишљен и модус и правила. Играју се по предлошцима већ утврђених игара из неке друге области, а за своју прилику додају нека себи својствена правила. Такве игре су решавања задатака у тексту, детективске радње кроз игру читања, текстови који се читају као енциклопедије, речници, лексикони (лексикографска парадигма), укрштенице, карташке игре, анаграми...

Комбинаторичке и алеаторичке игре као надправило имају случај, док се игра читања састоји у додавању појединачних правила чији ће резултат бити неки смисао. Онтолошке игре за своје правило имају саму игру и она се изводи по правилима целог процеса постављања игре. Игре конструкције постављају за задатак да се текст изведе по правилу уклапања и њихов резултат је мозаик или puzzle као нова архитектонска целина.

Правило распоређивања цитата у нову смислену мрежу руководи цитатним играма, док је правило знаковне концепције основно правило семиотичких и симболичких игара. Правило полисемантичности је нацрт за извођење семантичких игара, док је сведеност на јединствен концепт и правило тог концепта темељ за концептуалне игре. Оне су теоријске јер се аутор игра идејама уметничких, научних и филозофских концепата, а играч у њима може да се понаша као у детективској игри (попут мудрог истражитеља који разоткрива, корак по корак, злочинца идеју, који разара уметничко дело као „лепу уметност“). Језички знак у функцији стилеме је основно правило језичких игара. Визуелна нарација комбинује правила сликарских знакова и језичких знакова при чему настаје полимедијално правило, најчешће засновано на односу знака и коментара. Правило загонетке и захтев за њеним решењем чине правило формалних маниризама, док апсурдне игре у негирању саме игре, негирају и правило које успоставља игру, али правило у чврстом и окошталом облику у које се не сумња. Оне могу имати измењиво правило или правило у одлагању.

## **2. 1. 2. ПРИМЕРИ ПРАВИЛА У КЊИЖЕВНИМ ИГРАМА (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ, М. ПАВИЋ)**

Навешћемо нека од правила код аутора које истражујемо:

Код Љубомира Мицића су правила игре углавном споља или скривена у односу на појединачни текст, што је и разумљиво, будући да Мицић одбија да прикаже своју уметност као игру. Прво правило за играње Мицићевим текстовима јесте знање поетичких начела историјске авангарде. Треба поћи са позиције играча који зна да се авангарда заснива на негацији

и афирмацији<sup>61</sup>. Све оно што о томе зна, помоћи ће му да лакше уђе у игру. Ако се зна да авангарда негира конвенционалност жанра и лепог, играч ће играти слободну игру без обавезе да се подређује правилима жанра, он одмах види да може да чита другачије. Ако је лепо за авангардисту другачије од модернистичке естетике ружног већ је антилепо (тј. лепо не постоји) то ће га додатно ослободити следеће обавезе, да размишља о естетском и моралном чину у свом читању. Ово су само два примера како се одвија процес уласка у авангардну игру, мада бисмо могли да илуструјемо тај процес идући редом од једног до другог обележја авангардне поетике показујући како је читање заиста одређено спољашњим правилима, али за тим нема потребе. Јасно је да правила постоје и да она формирају игру иако нису најдиректније постављена.

Друго правило за читање Мицићевих игривих текстова су његови манифестни и полемичко-теоријски текстови којих има прегршт. Показали смо како „Категорички императив зенитистичке песничке школе“ утиче на читање „Речи у простору“, а ми из ових текстова можемо добити смерницу по смерницу и тако дешифровати разбацани текст. Ми сазнајемо за правила сликарства супрематизма, конструктивизма и апстракције у корену конструисања зенитистичке песничке форме, правила песничког кубофутуризма, за узор у ничеовој филозофији и стваралаштву Достојевског, за правила имплицитне поетике као што су: ванум, немиметичност уметности, вертикално устројство света (које комбинује

---

<sup>61</sup> Адријан Марино је један од истраживача европске историјске авангарде који авангардне поетичке поставке конципира у два правца, први је онај нихилистички и екстремни, а други позитиван и афирматорски. Тако Марино, у књизи *Поетика авангарде* (1998) као појаве које авангарда у свом нихилистичком духу негира наводи: културу, цивилизацију, ирационализам, конвенционалност, лепо, уметност, књижевност, књижевник, песник, успех, стварање; док се залаже за раскид и обртање, негативну дефиницију, негацију, новину, вечну садашњост, напред, будућност, нову лепоту, ново стварање, нову поезију и поетску слику, нов поетски језик, слободу, за дух склон игри, за аутономију и чистоту, за повратак изворима и поновно пронађену традицију. Додатно, авангарда не превазилази поларитете и тежи да афирмише онај пол који је традиционално вредносно негативан.

хелиоцентрични и хомоцентрични модел), интернационализам, окцидентализам, расредиштеност структура, хаос као основу света и стварања, новотворење, памфлетизам, синкретизам, симултаност, процесуалност, (анти)традиционалност, машинизација културе, нови хуманизам, анархија, нова осећајност, несентименталност, просторност у књижевности, рецентрирање, наглашена политичност, еклектицизам, императивни говор (у духу богочовека), словенство, говор прогласа и парола и у складу с њим гласност, антиакадемизам, мизогинство, колективизам... Сва ова спољашња правила усмеравају играње (као разумевање) на Мицићевим зенитистичким текстовима. Играње као творење засновано је на правилима конструкције.

Данашњем, помереном игрању овим текстовима, може се додати и марксистичка друштвена теорија због које је 1926. године Мицићу суђено, а часопис *Зенит* укинут.

Овако посматрајући правила у Мицићевој продукцији, можемо рећи да његове игре припадају типу код игара.

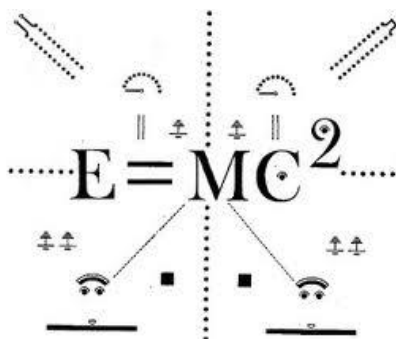
У стваралаштву Мирољуба Тодоровића постоји јасно опредељење за лудистичко надначело стварања и посебна правила за сваку књижевну врсту. Та посебна правила Тодоровић доноси у аутопоетичким текстовима и манифестима. Само нека од правила код Тодоровића су: компјутерски програм као матрица, десосировска семиологија, теорија информације, теорије конкретне и визуелне поезије. Он је тако на размеђу историјске авангарде (спољашња правила у поетици) и концептуализма (спољашња правила у „цитираној“ идеји).

Овако Мирољуб Тодоровић објашњава основно правило по ком сигнализам спроводи своју стваралачку мисију.

„Сигнализам није само отворио свемир и изагнао религијско и митско, оно што је до тада доминирало у космолошкој поезији, већ је одмах приступио и стварању нових светова, користећи истовремено сва потојећа искуства егзактних наука. Светова у слободи игре, у слободи нових језика рођених у непрекидним и разноврсним менама трагалачког духа. Случај је основни „закон“ те игре и те слободе;

непрецизна узрочност изражена кроз статистичку вероватноћу, кроз случајност. У тим световима сигнализам меша искуствено и предвиђачко, стварно и имагинативно, стварајући крхке мостове од садашњег ка будућем човеку. Слобода изражавања и игра коју сигнализам остварује у литератури (уметности) је слобода будућности, док је за њега свака врста детерминизма већ сада ствар далеке прошлости.“ (Тодоровић 1979: 121).

Правила за игру су кључеви које ће нам донети егзактне науке са својим прецизним знаковима и метајезицима. Али над-правило, које чак стоји и изнад егзактног света јесте правило случаја и игре, или боље да кажемо да Тодоровић мисли да оно омогућава тај егзактни систем. Овде је највише реч о технолошкој поезији, компјутерским и звездозорним инсталацијама, али игру сматрамо најважнијим творачким начелом читавог сигнализма и свих његових уметничких појавних облика. Наука и игра – два су правила за читање сигналистичке поезије. Правила из научног дискурса се свде на симболе математичког, физичког и хемијског језика и на математичке и статистичке операције попут варијација и пермутација, као у песми која рачуна на Ајнштајнову теорију (коју играч треба да дешифрује, што је лако ако има минимална знања из физике, а потом да је преведе у песму. Тада на сцену ступа његова креативност и интуитивни лудизам (Слика 2).



Слика 2.

Правила из других уметности, као што су сликарство и музика, руководе вербовоковизуелним песмама и пројектима. Тодоровић често даје



упутства за читање, као што је случај са шемом за читање компјутертске поезије или са речником шатровачког говора.

Како ћемо читати игре Славка Богдановића? Правила за читање су и спољашња и унутрашња у овом случају. Спољашња правила се тичу поетике политичке уметности после '68. године и поетике концептуалне уметности и трансавангарде (која је на путу ка постмодерни). Тако су његове игре у групи код игара, а занимљива потврда ове наше тврдње произилази из назива уметничке групе којој је Богдановић прпадао, Е КОД. Први знак у називу је математички квантификатор са значењем „неко“ док смо о коду већ говорили. Игра се састоји у разумевању, прихватању и извођењу по правилима кода концептуалне уметности. Говорећи о Богдановићу, Слободан Тишма каже да је: „Богдановић спајао неспојиво, концептуализам и анархизам, закон и побуну, Маркузеову „нову осећајност“<sup>62</sup> и Кошутову „уметност после филозофије“<sup>63</sup>. Са њим су, дакле, на сцени „нови нихилисти, нови радници лаких и срећних руку.“ (Тишма 1997: 9). Морамо знати да је концептуална уметност уметност интертекстуалности и другостепености (мета нивоа и коментара идеја), да је експериментална и политички ангажована и да спаја театарски експеримент и ликовну теорију са књижевношћу. Она потенцира на чину извођења и произвођења текста. Она кореспондира с Витгенштајновом аналитичком филозофијом језика. Надаље, тело је медијум кроз који се исказује дело као политичка чињеница. Њиме се интервенише у простору, а при том се истиче процесуалност настанка дела и то у интеракцији са публиком. Стога су Богдановићеве игре КОД игре. Њих видимо у свим пољима његовог рада,

---

<sup>62</sup> Ова нова осећајност подразумева уметност после краја утопија и пресељење осећајности на друштвено-политичко поље.

<sup>63</sup> Уметност после филозофије представља концепт пресељења уметности у ауторефлексивну теоријску дисциплину. У њој је свака естетика сувишна, јер не представља мерило вредности после историјске авангарде. Филозофија је по овој теорији сувишна јер сама уметност боље говори о свим теоријским поставкама уметности и друштва од пуких и јалових научних дефиниција. Тако „уметност преузима улогу функције филозофске анализе производње, размене и потрошње значења.“ (Шуваковић 2011: 752)

али нас сада интересује текстуална уметност, која се код Богдановића јавља у облику: концептуалне поезије и пројеката (то су текстови који су намењени за извођење, какви су „Т- Т“, „Информација 1 2 3 и 4“), аналитичке поезије каква је „Мочвара“ и као политичка уметност (не можемо јој одредити припадност роду, најпре ћемо рећи да је специфично есејистичка, где есеј поприма расути визуелни облик).

Најинтересантнија по питању правила је песма „Т – Т“, која у себи има учитано правило извођења концептуалне игре (заправо настанка уметничког дела схваћеног као дело у процесу). Она сама је правило. Т представља песму правило, она јесте прво уметничко дело, док је Т' дело које је продукт игре и настаје помоћу поштовања правила из првог текста. Прва песма, правило, поступно описује шта треба да се уради у игри. Строфоид „Основна акција“ даје упутство да се повуку линије између речи штампаног текста, Акција 2 упућује на излагање и извођење ове радње у галерији, демонстрацију и учешће публике, и Акција 3 тражи да се нови текст пројектује на екран (што ће представњати крајњи степен у симулакруму). У процесуалној песми „Т – Т“ се објашњава начин творења/разградње текста, односно начин „писања песме“:

„ОСНОВНА АКЦИЈА: Са било каквим штампаним/ текстом поступа се на сле-/ дећи начин: Свака реч се ве-/ ртикалном линијом одељује од/ осталог текста.

АКЦИЈА 2: У уобичајеном галеријском/ простору изложене су фотогра/ фије штампаног текста у штри-/ ху, величине 100 x 120 цм/ Посетиоцима се демонстрира/ напред описани поступак и/ предочава им се могућност/ да га сами изводе. На распо-/ лагању им је произвољна ко-/ личина разнобојних фломасте-/ ра, креде у боји, пастела и сл./ Комбиновањем линија раз-/ личитих боја, дебљина и облика/ добијају се нове, од прет-/ ходних различите, визуелне це-/ лине.

АКЦИЈА 3: Текст се сада налази у епис-/ копу. На хартији-екрану је/ његова пројекција. Поступак/ је као код 2. Активношћу гле-/ далаца добијају се Г' слике.“

(Богдановић 1997: 129)

Из позиције коментатора теорије, контекста, оквира, он управља стваралачким поступком који на другом ступњу препушта рецепијентима, они су постали ствараоци прим. Коментатор се шета из текста у контекст и обратно, поново спајајући две улоге. Дајући „песмом“ правила за уметничку игру, Богдановић проводи свог посматрача кроз историјски процес који му се десио, а то је прелазак из пасивне прималачке позиције, преко буђења, када се од њега тражило да разоткрива скривене тајне уметности, до стваралачке коауторске улоге. Следећа акција је излагање фотографија у галеријском простору (читај: институционализовање уметности као провокација, али и објашњење пута премештања ауре са уметника на уметнички предмет, а потом и чин излагања у галерији). Потом следе гледалачке интервенције и понављање оног истог ауторског процеса с линијама, а потом стављање тог рада на екран што је пројекција тј. вишеструко уништење почетне материје. Овај процес оживљава рецепијента, што је позната заслуга постмодерне уметности. Уводи га у полемички и стваралачки однос и запитаност над уметношћу, али и у игру означавања. Истовремено се догађа коначна де(кон)струкција ауре, и ауре предмета и ауре уметника (јер то може бити свако) и ауре процеса (јер је он само понављање већ учињеног и не носи никакву оригиналност). Она се проблематизује, али и тако измењена кружи, измешта се из једног у друго поље.

Резултат оваквог стваралачког рада је дат на следећим илустрацијама које Богдановић предлаже као новонастало уметничко дело (Слика 3) и (Слика 4).

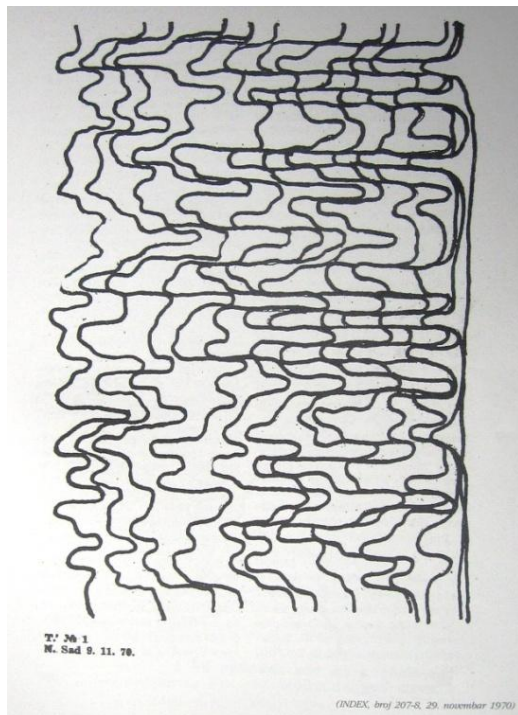
pays également et surtout sur les relations entre l'université et la société. Dans les pays cités, malgré la tendance à ce que l'université soit sous la tutelle de la classe dirigeante et qu'elle travaille surtout pour les intérêts de cette classe, l'université n'a pas pu éviter que les autres classes de la société participent avec leurs cadres dans l'enseignement et dans la recherche scientifique et que le contenu de l'activité universitaire englobe aussi les problèmes qui sont d'un grand intérêt pour la science et utiles pour tous les membres de la communauté sociale. Sous l'influence de ces forces révolutionnaires, les universités de type bourgeois dans les pays capitalistes et les universités de type classique dans les pays sous-développés, sont obligées de changer progressivement les rapports avec la société et de conformer leurs structures aux besoins de la communauté sociale. Dans le cadre de ces tendances, vers une nouvelle place et une nouvelle position de l'université moderne dans la société, les forces sociales progressistes luttent encore à l'université elle-même et dans la société et cette lutte malgré l'opposition des forces conservatrices, devient de plus en plus violente et elle finira par créer une nouvelle université moderne qui appartient à la société toute entière. Dans les pays capitalistes également, malgré toutes sortes de résistances, l'université ne peut pas résister à la démocratisation de plus en plus large de l'enseignement supérieur et aux changements de la structure des cadres et du style de l'activité universitaire tournés maintenant vers les besoins de la société. En effet, l'université contemporaine, dans le cadre des changements survenus dans le domaine scientifique et des changements politiques et économique dans la société, doit forcément changer sa structure et ses rapports avec la société. Elle ne peut plus représenter une institution plus ou moins fermée par rapport à la société, servant avant tout les intérêts d'une classe dirigeante et privilégiée et ayant une structure des cadres et une forme de travail répondant surtout aux besoins de cette classe.

T. № 1  
N. Sad 9. 11. 70.

69

(INDEX, broj 207-8, 20. novembar 1970)

Слика 3.



Слика 4.

Такође је занимљив текст „Мочвара“, који пре почетка има Претпоставке и поступак извођења поређане по принципу поглавља у неком веома систематичном научном раду.

### „МОЧВАРА

1. Методом личног запажања у оквиру речи Мочвара траже се знаковни склопови који имају семантичко значење. Ти нови склопови подвргавају се истом поступку. Разлагање се врши док МОЧВАРА не остане на разини знакова.
2. Полазна позиција је произвољно одабрана и, у МОЧВАРИ, она изгледа овако:
  - 2.2.1. Семантичка вредност полазног словног (знаковног) склопа, по себи, за подухват није битна
  - 2.2.2. Именице: номинатив сингулара
  - 2.2.3. Глаголи: инфинитив
  - 2.2.4. ....
3. Читалац у МОЧВАРИ може:
  - 3.1. Да исправи грешке, којих има бар 10%
  - 3.2. Да боље систематизује МОЧВАРУ
  - 3.3. Да методом личног запажања уведе нове речи у систем и тиме га битно измени (обогати)
  - 3.4. Да подвргне поступку речи, из МОЧВАРЕ, и у облицима другачијим од описаних под 2.
  - 3.5. Да математичком анализом потпуно рашчлани МОЧВАРУ
  - 3.6. Да уради још много што-шта“

(Богдановић 1997: 149)

Текст „Мочвара“ је аналитичко концептуално дело и разговара са Витгенштајновом идејом о језичким играма. Он се понаша као отворено дело јер не пројектује своју завршеност, замишљен је као коментар аналитичке филозофије језика који се изводи даље. По принципу формалистичког разлагања на елементе који се истргну из

конвенционалних граматичких односа, тражи се потоње изналагање могућности тих сегмената у новом додиру. При том се сама мочвара не везује за слику рита, већ се пушта да се језик игра даље сам. Језик је прво разложен до празних знакова, потом се тражи да исказе своју примитивну граматiku и да се створи нека нова граматика коју ће наставити да реализује и осмишљава читалац. „Мочвара“ (Слика 5) је игриво дело које за тему има језичке игре и постављено је као игра са јасним правилима.

<b>A</b>									
I	ava	XXIX	čama		F.	ram	G.	marà	
II	avar	XXX	čar		G.	rom	H.	māra	
III	am	XXXI	čvor		H.	ar	I.	mrav	
IV	amor	XXXII	čmar		V		J.	ram	
V	ar				A.	a	K.	rama	
VI	ara				B.	r	XI		
VII	vo						A.	am	
VIII	vrač				VI		XII		
IX	vrč				A.	ar	A.	am	
X	mavar				VII		B.	ar	
XI	mac				A.	v	C.	ram	
XII	mar				B.	o			
XIII	marà						XIII		
XIV	māra				VIII		A.	am	
XV	mač				A.	ar	B.	ar	
XVI	mor				B.	čar	C.	ara	
XVII	mōra						D.	māra	
XVIII	morava				IX		XIV		
XIX	mrav				A.	v	A.	am	
XX	ovčar				B.	r	B.	ar	
XXI	omar				C.	č	C.	ara	
XXII	omča						D.	marà	
XXIII	orač				X				
XXIV	orma				A.	ava	XV		
XXV	ram				B.	avar	A.	am	
XXVI	rama				C.	am			
XXVII	rov				D.	ar	XVI		
XXVIII	rom				E.	ara	A.	rom	
					F.	mar			

Слика 5.

Међу нашим примерима готово читав опус Милорада Павића је најбољи пример онтолошког лудизма. За њега је уметност речи укорењена у игри и он тај став илустује књигама које су замишљене као читање играње. Павић је створио једну нову *теорију читања* која се потпуно уклапа у теорију игре. Његове књиге постављају правила, омеђавају специфичан магијски простор игре, у фигури читаоца виде играча који производи нови

текст настао читањем, могу се изводити више пута, не показују интерес за линеарност, целовитост и једнозначност, увек обећавају добит на основу уложеног... Павићеве игре најочигледније показују особине парадигматских игара. Спољашње правило за играње ових игара је поетика постмодернизма, али оно је маргинално и игре се могу безинтересно играти и без њих. Павић је развио модел енциклопедијске парадигме у нашој књижевности.<sup>64</sup> Роман *Хазарски речник* се чита као лексикон. Прецизно кажемо лексикон, а не речник или енциклопедија јер се разликују по садржају. Енциклопедије доносе сваштарско знање и одреднице су сведене и прецизне, речник нам описује непознате речи и појмове, такође штуро (уколико није чудесан речник попут Вуковог *Српског рјечника* који је много више од тога), док лексикони имају слободнији приступ у опису, тематски су и занимљиви. Ближи су белетристичком опису него научном. Тако је Павић, свестан удела игре и забаве у читању какво жели, изабрао лексикон. У *Претходним напоменама* романа у одељку „Начин коришћења речника“, Павић каже да је то отворена књига која се може читати на безброј начина и која се може дописивати. Читаоцу се оставља слобода да „користи књигу како сам нађе за најзгодније“, тражити реч која нас занима, читати књигу у целости, с лева удесно или обратно, читати реч која се прва отвори, дијагонално (по тројкама), по личностима или истраживачима кроз време (значи тражећи властиту Аријаднину нит), десним и левим оком разроко, орјентишући се гледањем у звезде, месец или крст, као птица која лети само четвртом, по правилу мађарске коцке. Примећујемо да се правила нижу од могућих ка немогућим како се удаљавамо. Тако се из речника прелази ка лексикону па ка роману (који је у овом низу највиша фикција).

Код Павића је на делу она бодријаровска страст за правилима као завођење. Тако и у *Пределу сликаном чајем*, који је роман игра с парадигмом

---

<sup>64</sup> О линији развоја лексикографске и речничке парадигме у нашој књижевности, од Андрића, преко Киша и Пекића до Павића, детаљно говори Александар Јерков у књизи *Нова текстуалност*. (Јерков 1992: 163-221). Павић (с *Хазарским речником*) у том низу представља реализацију Кишове књиге која би се могла читати као енциклопедија.

укрштених речи, поново постоји упутство аутора о хоризонталном и вертикалном игрању романа. Правила су само оквир игре, а да ли ћемо читати као један или други читалац (или као оба), на нама је да одлучимо. То и није толико важно. Важна је игра. А она читаоцу даје алиби за учињен злочин и „прикрива мане и недостатке својег читаоца.“ (Павић 2004: 222). Кривица је непрочитана књига у целости, недостатак је његова неспособност да је чита и реконструише као целину (што од њега захтева класично читање), а злочин је убиство ликова из романа (у случају да напусте читање). Играње је поново код Павића опирање смрти, јер „било какав нови начин читања књиге који иде насупрот матици времена што нас вуче ка смрти, јесте један узалудан, али частан напор човека да се одупре неумитности своје судбине бар у књижевности, ако не и у збиљи.“ (Павић 2004: 223). Напуштајући линеарно писање и читање, отвара се простор за продужавање времена (а управо је време игре то које доживљава немогуће екстензије). Игра се само жив човек и поново су они који то не чине заробљени у некој прошлој причи (смрти), а игра је реалност (симулакрум стварнији од стварности), а они који се играју „сви читаоци ове књиге потпуно су измишљени“. У игри смо у времену-простору у ком се може све, па и паралелно живети. То је игра која нас је потпуно завела и више не разликујемо фиктивно и стварно. То се догађа опседнутима игром. За посвећене, опседнуте, Павић предлаже правило сређивања хаоса текста или рушење реда у неред. При том, он не мора да се води претходницима (рецимо критичарима тумачима романа), он може попут самог Павића да пронађе и нов начин читања (сасвим свој и сасвим ослобођен вредносних, етичких и смислених судова и закључака). У мноштву понуђених варијаната читања, Павић нуди и могућност да се чита „бацајући коцку, па који број испадне – од један до шест“ (Павић 2004: 227) до краја ослобађајући читање и играча у овој алеаторичкој могућности која маргинализује унутрашња правила стратегије текста. Читаоци који се, пак, одреде да иду за строгим правилом „добеће као одликовање коначни и неприкосновени ред читања и укрштања.“ (Павић 2004: 228). Они ће решити тајну романескне приче, али



никада неће доћи до „правог решења“ јер је истина увек негде другде, као што се решење укрштених речи увек штампа у наредном броју. Заправо, правог решења нема (јер оно није само појединачан распоред укрштенице), сигурно смо негде погрешили, бар у оном избору прича улеза или кукавичјих јаја у роману која треба да обележимо као црна поља укрштенице и избацимо из текста.

Павић правилима своје игре потискује законе (или боље рећи разиграва) који владају нормативним поетикама. Он пародира жанр, приповедање као целовитост, аутентичност као сврху текста, изношење ауторске истине и његов монолог, аутономију и „озбиљност“ књижевности...

Облик (речника, укрштенице, делте, кутије, флип романа...) и форма (игре) показују се као разарачи трансцедентних слојева које је књижевност требало да носи, док се њима афирмише оно унутрашње игре, којим се долази можда и до значајнијих и већих сазнања.

Роман *Кутија за писање* је игра за писце. У њему се писање показује као процес игре. Роман се на равни приче завршава пре свог почетка, пре писања овог текста, а у том смислу, цео роман је прво *постављање правила* а потом извођење игре писања. Колико нам простор дозвољава, описаћемо каква упутства за писање даје Павић овим својим романом. Овде је скривена она педагошка функција игре и кроз *Кутију за писање* добијамо лекцију о постмодернистичком начину писања. Ми као играчи треба да изведемо игру у писању наше будуће књиге. Прво правило: постмодерна води дијалог с модерном (као што стари власник кутије, модерниста из 19. века шаље своју драгоценост потомку из 20. века, садашњем власнику, постмодернисти, аутору овог романа). То треба да учините тајанственим, јер тајна омогућава играње исто колико и правило. Све врви од мириса и чулних доживљаја света (боја, укуса, мириса, музике), моде, дендизма, центрираности, тела одређеног полом, кутија од слоноваче и комора с мирисом сандаловине... који су носиоци модернистичке поетике с којом се разговара. Друго правило: онда постмодерниста додаје своје зачине у јело. Идеја кутије у

слојевима доноси постмодернистичко правило текста као палимпсеста и учитељ нас полако води ка њеним доњим слојевима. Упутство: Узети из њих драгоцености и употребити их у својој игри у складу са својим временом јер је суштина интертекстуалности да покаже нову структуру која је слика друштвених веза<sup>65</sup>. Узети из свих слојева културе, од архетипских, којих је овде прегршт (Ева и Лилит, муж Адам, андрогино биће, апокалипса, хермесово читање карте неба као првобитни модел тумачења, два времена: митолошко и историјско, мотив стварања, мотив пресвлачења, мит о Балкану и Европи, заједничко читање као у 5. певању Дантеовог *Пакла*), обогатити текст малим тајнама, ауоцитирати се често како би се створио ефекат лавиринта, запржити својом запршком (телевизор као нова икона у чију представљачку истину се беспоговорно верује, сигнали из сајбер света: имејл поруке и линкови у тексту као „смернице“, више фиктивних и реалних времена која се мешају и замењују места, металепа као константа, очуђење сновима као вишом стварношћу, фигура огледала, моћ визуелног писма...)

*Унутрашња страна ветра* је флип роман, који има основно правило инверзије, а то је услов постојања света игре у њему. Чита се по изборном редоследу, с мушке па са женске стране (угла гледања) или обратно. Сама алтернатива у избору води нас у читање као потрагу за „правом“ причом, у реконструкцију догађаја. Треба ухватити нити првобитног рукописа романа о Хери и Леандру и наћи њихов прави живот, који је у роману и сновима, док је њихов живот мимезис тог првобитно исписаног.

*Последња љубав у Цариграду* се игра по правилу неког отварања у тарот картама и претендује да буде „приручник за гатање“, значи игра игре, а о њој ћемо детаљније говорити.

Павићеви драмски текстови су интерактивни и у односу са гледаоцима и са другим његовим текстовима. У драми *Кревет за троје, кратка историја човечанства (интерактивна модна ревија с певањем и*

---

<sup>65</sup> О палимпсесту као фигури интертекстуалности која нам казује да се од претходника не можемо ослободити говори Александар Јерков у поменутој *Новој текстуалности* (Јерков 1992: 167-178).

пуцањем) он помера класичну драмску структуру на више нивоа, публици даје улогу глумца и режисера (као што је Булгаков урадио у *Мајстору и Маргарити*, цитирајући друштвену улогу драме код Гогоља, и овде је на сцени огледало испред ког се крећу манекени који продају бунде), гледаоци се могу попети на сцену у сваком тренутку и изменити ток драме ако то пожелe (јер чак и у афиши стоје уписани као драмска лица), на сцену поставља симултане драме, рушећи свако јединство драмске радње и тражећи „златни пресек“ у њиховом додиру. Сељење јунака између Павићевих текстова је интеракција која тражи да се нађу сличности и разлике у постављању ликова и прича у друге контексте. Лица Лилит и Еве појављују се као ликови и у *Кутији за писање...* Пре почетка драме јасно стоје исписана уводна упутства (која нису као класичне драмске дидаскалије већ опширне као код Гогоља, али са потпуно другачијом функцијом. Разговор с Гогољем је поджавалачко-полемички. Огледалност је важна, али огледало не даје верну већ обрнуту слику, како знамо. Упутства су ту не да обезбеде прецизност већ мноштво различитих извођења игре).

*Стаклени пуж, Представа у два прва чина* захтева од читалаца да реконструишу „истиниту“ причу јер је исти догађај испричан из два угла, крадљивца и покраденог, женског и мушког и да се нађу сличности које би евентуално упућивале на решење задатка у игри. У упутству за играчак Павић упућује на своју књигу *Историја српске књижевности барокног доба*, Београд, 1970: 294-278. а то нам је истовремено и правило за гледање драме. Наиме, у својим драмама, Павић најчешће реактуелизује и реконтекстуализује барокну сценску форму вертепа, веселе драмске игре. Он то чини уводећи нове кодове и пародирајући их (моде, естраде, филма и театра перформанса).

У *Свадби у купатилу, веселој игри у седам слика*, сличне идеје обогаћује правим увођењем слике огледала (дати су цртежи огледала са натписима у њима који упућују на линкове везане за Павићева дела. Овде је функција огледала ближа семантици екрана), а гледалац детектив и путник кроз историју позоришта, од Аристотела до Јонеска и савременог театра.

*Уникат* је роман који поштује парадигму делте. У *Упутству за читање ове књиге* Павић каже да је „послушао древну мудрост која вели: конач дело краси и губи га. Зато овај роман није као остале књиге. Он се за сваког читаоца другачије завршава, па сваки читалац добија свој крај приче.“ (Павић 2004: 7). Баш као што ниједна игра нема два иста краја. Изван романа, независно је штампана тзв. *Плава свеска, Каталог свих сто завршетака романа-делте Уникат* (паралелно постављена и на интернету) и она нам потврђује Павићеву теорију читања као играња. Оно је поновљиво, увек различито, зависи од правила, али и читаочевих избора, а резултат игре је увек различит, док је истина тамо негде, у сталном одлагању.

По питању правила у књижевним играма закључујемо да авангардне игре рачунају на случај и ефекте вртоглавице, тако да их по Кајоиној класификацији можемо сврстати у *aleu i ilinx*, понашају се као хазардне игре у којима је добитак неизвестан. Оне често играју и на начин пресвлачења у неку од познатих парадигми из света друге уметности (сликарства или музике) или филозофије. Тако их, шире гледано, можемо сматрати мимикријским играма. Ако и има правила, она се морају тражити јер су скривена као КОД, одосно кључ у поетичким начелима авангардног мишљења. Постмодерне игре чешће посежу за уређеним системима. Оне подразумевају унапред задата правила по којима се изводе. Али и та правила су толико „широка“ да се и сама понашају као засебне игре. Онда оне афирмишу игру и њено извођење, а не исход игре и добитак у њој. Сврха било ког Павићевог дела није да победимо текст и протумачимо га у игри, већ да се играмо и на тај начин славимо игру као превратничку делатност у култури, па и у књижевности.

Авангарда користи игровне принципе како би се остварила као поето-политички радикализам. Постмодерна гаји имплицитну и експлицитну страст за правилима, све је у правилима (која зову на превредновање и скривање), од упутстава за играње, до теорије и примењене филозофије.

## 2.2. КО ЈЕ „УБИО“ СУБЈЕКАТ?

Игрива књижевност доводи у питање ове основне релације Субјекта кроз реализацију текста у свом дискурзивном пољу:

- 1) Субјекат – знање;
- 2) Субјекат – идентитет;
- 3) Субјекат – смрт;
- 4) Субјекат – тело;
- 5) Субјекат – језик.

На тај начин она успоставља дијагнозу оболелом Субјекту, који у ужасу губи свој идентитет јер је смрт постала немогућа и невидљива, јер је мимикричност знања раскринкана до те мере да је оно прихваћено као лако конзументски залогај. Он је изгубио свој идентитет заснован у метафизичком, у истини. Након тога Текст више није место исказивања идентитета Субјекта-аутора, а језик говори сам собом.

Субјекат је један од најважнијих појмова филозофског мишљења од античког доба до данас. Код старих Грка он је категорија која је одвојена од објекта и у том односу има примат као нешто што чини. Данас је у филозофским концепцијама (пре свега Делеза и Бодријара) дошло до инверзије, па објекти у облику „желећих машина“ или разноврсних квазиреалности обмањују Субјекат и продиру у његово тело.

Савремене теорије су маркирале потешкоће Субјекта да се утемељи, да се искаже, да се заокружи у себи. Тако је Субјекат онај ко више није већ одређен из наслага претходних осмишљавања света, он извире из језика и из свог алтеритета – из другог (али ни тада коначно јер он му може указати на разлику и тиме га делимично одредити, али будући да коначан одраз означитеља – Субјекта у означеном – другом није могућ јер се игра знака састоји у бесконачном упућивању на нешто друго, јасно је да је Субјекат у најмању руку нестабилан). Он се огледа и огледа до у бескрај, али слика увек остаје с оне стране огледала. Ако Субјекат не може да се утемељи ни

у језику јер је језик скуп игара (ребуса, каламбура, досетки, метафора, загонетки, тропа), он то покушава у слици. Разматрамо да ли је то могуће у игровој књижевности која се окреће оку у (без)уму.

### 2.2.1. СУБЈЕКАТ-ЧИТАЛАЦ

Наилазимо на један, не мали, проблем, а то је питање да ли је Субјекту потребна истина да би могао да преживи. По нашем мишљењу, то је основна потешкоћа. У игровом писању се дешава тзв. кретање од сопства ка Субјекту, заправо, читалац у процесу свог читања-писања доживљава померање сопствене субјективности и у том померању истина није никаква релевантна чињеница, он је за себе довољно одређен, и тиме срећан. Франсоа Лиотар је у *Постмодерном стању*<sup>66</sup> заиста говорио о померању субјекта у зависности од језичких игара, при том не мислимо само на језик као фонички систем.

Могуће је да је Субјекту потребно поље игре да би у неком виду опстао. Јер то поље је просторно-временска оаза среће, место сусрета с другим (са текстом), место слободног исказивања у ком се, кретањем по такту, мање или више хармонијски одређених лествица, открива и скрива, ослобађа баш онај део који је потискиван. Оно је симболичко поље и у њему се може остварити нова „индивидуална“ субјективност. У њему се коначно долази до искуства поништења себе,

---

<sup>66</sup> Лиотар сагледава категорију субјекта везану за процесе легитимизације и делегитимизације знања. Како постоје различите стратегије легитимизације знања, спекулативна и еманципаторска, ове две концепције формирају и другачији субјект, једном императивни, други пут друштвени. Али како је у постмодерном друштву и култури на снази делегитимизација знања, онда то повлачи за собом и последицу нестанка претходних концепата Субјекта а настанка новог, који је свестан да „легитимизовање може да произиђе једино из њихове језичке праксе и из њихове комуникацијске интеракције.“ (Лиотар 2012: 468). Под језичком праксом Лиотар овде сматра језичке игре у витгенштајновском смислу, које су у основи свих процеса (де)легитимизације.

одстрањивања из заједнице и игре саме, речју – до искуства смрти, која потврђује Субјекат<sup>67</sup>. Свакако да овде подразумевамо и ону игру означавања која је бесконачна и да управо у том сталном суодносу надопуњавања означитеља хибридни идентитет Субјекта опстаје. Он се само прелива, а то поново јесте и Лиотарова констатација.

Тако се не сукобљавамо постструктуралистичкој дијагнози смрти Субјекта, он јесте мртав као Једно, као онај који гледа, омеђава, управља, формира значење у саморефлексивној сигурности, заокружује, али није мртав са друге стране, тамо где може да говори и да се исказује, да комуницира и размењује, а то је у поетичном, у отвореном, у игри. Стога нам је најближа Фукоова тврдња да се „без обзира на бескрајност текстуалне мреже (нема „стварне референце“, свака интерпретација затиче неку, већ дату интерпретацију), инстанца Субјекта не може никад потпуно избрисати из поља исказивања“ (Јованов 1999: 124). Значи да је траг та нит која држи Субјекат у животу, и тиме поново ступамо на постструктуралистичке позиције, колико год се чинило да у овој језичкој вратоломној игри миримо становишта Фукоа и Дериде. Нови хибридни идентитет настаје у дијалогу са збиром трагова, у слагању и супротстављању другима. Субјекат у игри никада није сам.

---

<sup>67</sup> Потврђивање смрти је веома важно у преживљавању категорије Субјекта. Како то чини Павић у свом *Хазарском речнику*, показао нам је Александар Јерков када је (у тексту „О неизговорљивом“, (1988: 39-43) говорио о наизглед неважној уводној белешци с почетка романа (да ту, пред романом лежи мртав онај читалац који никада неће прочитати роман, али он је несвестан своје смрти. Управо та страхота, несвест о властитој смрти, га поништава). Тако се кроз једну енигматску игру роман *Хазарски речник* поставља у позицију библијског откривења, сазнања смрти Субјекта. То је добит читаоца, ова игра му омогућава да спозна властиту смрт и тиме га ослобађа nelaгоде и ужаса. Игра је, дакле, потврда чињеничног стања, онај испред, без сазнања, јесте мртав, а онај који је ушао у игру-роман стекао је сазнање и преживеће.

## 2.2.2. НЕМОГУЋИ СУБЈЕКАТ – НОСИЛАЦ ИСТИНЕ ТЕКСТА (Љ. МИЦИЋ)

Ако се Субјект одређује само у односу према легитимизацији знања, онда је та логоцентрична формула непотпуна. У његово одређивање се мора укључити и тело и језик и знак. Развој свести о тој неопходности јасно је видљив на игривој књижевности 20. века. Када Љубомир Мицић (који декларативно негира игру, а текстови су му игриви) на почетку века пише своје авангардне поетске и манифестне текстове јасно политичке садржине, усмерене против диктаторског и омаловаживачког става Европе према другима и западне цивилизације која је у свом центрирању све остале ставила у положај маргиналаца, он веома гласно, што је својствено периоду историјске авангарде, узвикује свој „Категорички императив зенитистичке песничке школе“, на тај начин се бори оружјем које користи сама та Европа (кантовским, спекулативним концептом знања којим управља) против тог начина поништавања осталих као Субјеката. Европа као један Субјект, који верује у своје појединачно аутономно знање, и њиме спекулише, како јој је наложио немачки идеализам, у очима Љубомира Мицића мора да буде поражена и да се отвори према другачијем знању, а за њега је то Балкан. За њега Балкан носи, назовимо га лиотаровски, еманципаторско знање које је у функцији Субјекта, а не моћи. Али, оно је обојено, како и Лиотар примећује, причом о раси, раду и духу, како би се легитимисало, а то је несрећан спој и у политичком контексту поражавајуће за исти тај Субјекат. Тако је Мицић у процепу и покушава да конституише нови балкански идентитет Варварогенија, што му не полази за руком. Он је на прагу неминовне потребе да се у формирање тог хибридног Субјекта укључе и други, и та Европа и Исток (исту тему реактуелизираће Павић у причи *Вевудов прибор за чај*). Када Мицић 1926. године у некој врсти предговора за своју кратку збирку зенитистичке гласно окциденталне поезије *Антиевропа* пише о ванумној поезији као оружју за борбу против „људождерске европске културе“, објашњавајући опасност од утапања



Балкана у европско зло путем њених „политичких ругоба“ (империјализма и капитализма), али и рационализма као владајућег погледа на свет, он даје уводно Правило за читање своје поезије. То правило се пре свега односи на потребу за читаоцем који ће бити садруг у неопходној борби да се оформи нови и јачи балкански идентитет. Мицић га усмерава. Ово говоримо и због тога што се може поставити питање: По чему је *Антиевропа* игриво дело? Одговарамо: *Антиевропа* припада типу игара с Правилем, а игра је и по томе што прокламује ванум (онкрај ума и разума), рај „лудака“ где настаје „чиста“ поезија; ослобођење од стега „чистог“ разума помоћу ког Европа већ дуго роби своје поданике, и противи се механизмима њене политичке репресије (јер игра не трпи туђа правила). Притом, „ванум је граница на којој играју дивље коло лудак и геније“ (Мицић 1993: 3). Мицић, видимо, стање и позицију ванума не схвата само као лудило већ веома сложено, као граничне позиције разума (генијалност и лудило) које се прожимају. По томе се његова концепција ума битно разликује од рационалистичке која у центар поставља мисаону и аналитичку способност, а на маргину оскудност да се овлада тим процесима. Тако Мицић каже:

„Ванум је рај „лудака“ у који се улази неписаном путницом талента: духовно наг и чист (...) А ви што кришом следујете мом „лудачком“ примеру који води у „обећану земљу“ онкрај ума и разума – у пакао нове занитистичке поезије (...) најпре доле прљаве рите старе и килаве поезије! (...) Јер тамо где смрдљиви дах „чистог разума“ не може да допре тамо је стваралачка зона ванума. У тој дивној зони ванума не заударују цветови разума а његовој ограниченој и спасоносној анализи коју с патетичним достојанством примењују тзв. и самозвани критичари (...) место је за вратима мог дубоког сажалења (...) Европа је мати анализе. Али то није њена једина заблуда и грех. Има их безброј. Поред политичких ругоба (империјализма и капитализма) чији смо ми одвајкада робови – расте нападно брзо и наше културно ропство.“ (Мицић 1993: ненумерисано).

Таква нова ван-ум поезија јесте игра на граници у којој треба сачувати или изнова изградити културни и политички идентитет балканског Субјекта, по правилима која Мицић наводи за даље активистичко читање и извођење својеврсне озбиљне игре, „Јер срамно је бити само лирски песник“, каже он нешто даље у овом тексту. Текстови књиге управо говоре о балканском идентитету у виду Варварогенија, о смрти коју потомци, чини се, олако прихватају, о телу које је постало ђевапчић, сифон-сода-крв на европској трпези, о косовском знању које је лажно, а све то, тражећи језик на граници оног матерњег (у опанкама нација) и оног ванумног, блиског ономатопеичним ругалицама (бим-бам-бом; лепота-лопата-лопта...). Видимо да се у игри покушава творење новог Субјекта, но он је конструкт и не поклапа се у свему са оним Субјектом, носиоцем неигривог дела. Тај Субјекат је био у позицији средишта, он је носио структуру и њено уређење које је обећавало истину у себи. Тај Субјекат је обећавао истину (схватимо га као фигуру Аутора или некако другачије, свеједно), он је био гарант порекла (текста, истине, идеје, света), онтолошке стабилности света који је представљен. Таквог Субјекта у игри нема. Нема Субјекта у децентрираној структури, њена истина је увек „тамо негде“ или их има више, њено онтолошко утемељење је нестабилно због тога. И управо је то услов постојања игре.

Оно што је започето у историјској авангарди, нејасно и често опречно, неоавангарда је потпуно остварила. Она се укључује у друштвене и културне токове света, желећи да каже „Други, то сам ја“. Зато посеже за знаком као симболом да би помоћу њега ступила у свеопште разумљиву комуникацију и стапање. Трансавангарда, којом називамо концептуалну уметност у овом случају, региструје неке од проблема Субјекта настале у новом политичком пољу наступајућег пост доба. Она још увек покушава да одбрани знање (кроз идеју која јој је у основи уметничког изражавања), а јасно види да је политички дискурас тај у ком је Субјект пољуљан. Стога је она политичко-филозофска уметност. Постмодерна игра најбоље описује стање Субјекта у савременом друштву и култури. У његовом

темељу више није знање, ни велике наравије (попут истине, целовитости, Једног, историје, коначности и завршености, центра, линеарности, идентитета, опозиција) и зато наставља са свешћу о томе да се *субјекат утемељује у телу, знаку и језику*. Ова истраживања текста у домену знака, језика и тела почела су још у неоавангарди, а приближила се постмодерном начину у трансавангарди. Субјекат сада зна само „своје“ парцијално знање, проширујући га у језичкој комуникацији с другим (као културом, као *homo politicusom, homo faberom, homo ludensom*).

У том смислу, како је живот Субјекта друштвено-политички условљен, а касно капиталистичка технолошка стратегија га измрцварила па се налази у паноптикуму императива машине, он тражи могући облик преживљавања. Једно од поља у ком Субјекат проналази вид хуманоидне егзистенције је игра која у властитом референтном систему има своја правила и кодове. Наиме, у њеном пољу знање не игра кључну улогу у конституисању идентитета, оно је само завођење (па је назив 'едукативна игра' резервисан само за уску педагошку примену игре у поучавању), али генерално у њој влада, рекли смо већ, епистемолошки анархизам, никакве окоштале форме мишљења нису пожељне, а ни обавезујуће, па и онда када се ради о симболичким играма. Тако игра у уметности 20. века увек има мање-више анархистичку природу, почевши од даде чија је цинична и сатирска интенција пре свега била усмерена на сваки облик потчињавања, преко сигнализма који, пратећи технолошку револуцију и користећи нове просторе уметности које је та иста технологија отворила, користи знак, језик и тело као вид социјалног отпора догми и сваком облику насиља. Када говори о сигналистичкој уметности тела, Љубиша Јоцић каже:

„То људско тело, тровано, гњечено и угњетавано, пробадано ножевима, посипано ваграма, горућим смесама, растрзано експлозивом – сигнализам је пожелео да истргне из насиља. Оружје противу свих тих оружја која су ишла противу човека (да је најзад постао довољан и мирис човека, па да се на њега устреме), сигналисти су нашли у поезији.“ (Јоцић 1994: 21).

У каквој поезији? Оној која је веома широко схваћена, чак толико да перформансе Марине Абрамович укључује у круг поезије која као своју писиву подлогу има тело. Поезије која није егзибиционизам, нарцизам и воајерство, већ која се приказивањем насиља бори да га освести и осуди његове перфидне рекламождерске облике. Сигнализам је тако „протест противу свих агресија у свету“ усмерен ка изналажењу „једне нове могућности комуникације-информације“ (Јоцић 1994: 23). Та и таква нова поезија говори новим језиком, оним који је распаднут до атома, претворен у електронске честице неког другог света, света технологије, кога треба поунутрашњити како би се пољудио. Тај нови језик атома и тела сведочи о свеопштем распадању тзв. „спиритуалне материјалности“ а у свему томе је „склоност човекова ка лудизму у овом покусу имала многоструке могућности“ (Јоцић 1994: 26). Субјект, ето, говори новим језиком, има друго тело, има 'луду форму' (израз Пола де Мана) и тако успева да преживи. Али то је случај у ком Субјекат схватамо као психолошко-емотивну-когнитивну категорију која се самоиспољава. Ако га разумемо као центар моћи у тексту и над текстом, као што га је разумео Дерида, он мора бити уклоњен, или бар изведен из средишта или структуре како би игра постојала.

### 2.2.3. СУБЈЕКАТ КАО АУТОР (ТЕСТАМЕНТ И УТИХНУЋЕ У ИГРИ)

У игровој књижевној структури Аутор функција уписује свој идентитет само преко постављања Правила игре и избором знакова. Играч га може делимично реконструисати уколико се води правилима игре. Али то може, поновимо, само делимично јер игром се долази до низа различитих могућности, као што и сам играч у њу уписује свој идентитет. Тако настаје један нови, хибридни идентитет, који никако није средиште и није гарант ни сазнања ни истине.

Ако ствари поставимо на следећи начин:

Аутор=Субјект функција, која означава и усмерава на путу декодирања текста;

Субјекат=филозофска концепција могуће стваралачке и хумане егзистенције, гаранција порекла, знања, истине;

онда видимо да је поред односа Субјекта према знању, у игри откривен и однос Субјекта и смрти. После одузимања знања, идентитета, поље игре се показује као стална борба Субјекта са смрћу. Како се одиграва тај процес?

Фреквентност игре у књижевности везана је за **идеју колективизације** уметности која се супроставила дуго доминантном индивидуализованом облику уметности чији носилац је била фигура аутора као game master-а у процесу писања. Корен те идеје лежи у Кантовој поставци „лепе уметности као уметности генија“ (Кант 1975: 191). Ту идеју почео је да урушава још Маларме, а лудичко на више начина удаљава ту, фукоовски речено, Субјект функцију. Линда Хачион тај процес бележи као „децентрирање субјекта и његове тежње ка индивидуалности и аутентичном“ (Хачион 1996: 106). Оно је прогони, пре свега, на нивоу језика, увођењем визуелног знака, нонсенсом, и прогоном смисла у корист игривости. Први облици удаљавања аутора догађају се у авангардним експерименталним техникама писања, у сецкању, колажирању, аутоматском

писању, алеаторичком фаворизовању случаја, колективним и симултаним писањима, у увођењу сликовног и др. Он се удаљава преко одстрањивања његове *свести* која је била носилац идеје „писца“. Касније ту свест замењује „свест и самовоља“ машине. На концу, она препушта место различитим дискурсима (политичком, историјском, тржишном), који управљају текстом наместо ње. Успела је да преживи у лику противника у игри, у читаоцу, који је постао коаутор, па тако и по-субјектизован саучесник у чину стварања текста. Ако уметност више није никакав индивидуални чин, коме се онда нуди да буде „геније“? Да ли читаоцу, или би то била недозвољена релативизација Кантовог става? Борба уметности да сачува „генија“ огледала се и у покушају да се игрива дела искључе из корпуса лепе уметности, или „високе културе“, те одатле потиче мишљење да су лудички текстови шарлатанство, не-лепа уметност. Помирење са упокојењем генија се дешава у Бартовој идеји о смрти Аутора, често погрешно интерпретираној. Наравно, само је писац – аутор уступио место скриптору (који је Субјект-функција), и који је додатно испустио перо из руке и уопште не мора да се служи руком да би стварао. Он више не пише, не урезује стални и непроменљиви облик јер његов текст јесте у сталном поигравању с контекстима који на њему интервенишу, а и подлога више није чврста, како је приметио Барт у *Задовољству у тексту* (Барт, 2010.), те ова нова подлога упија знакове (који су постали сигнали). Ако он не урезује ништа и није креатор свих значења знака, онда он више није субјекат стварања. Субјекат' је свако ко уписује и реконструише помоћу „правила игре“, помоћу наслага из текста и контекста целокупне културе. А то је играч. Или је и то само још једно од завођења лудичке књижевности наших дана? Игра на карту сујете ослобођеног читаоца? Ко не би волео да се сматра генијем? Притом је поново дошло до површног приступа појму генија, помешане су кантовска и сленговска употреба појма.

Вратимо се још једном питању смрти, које је у нераскидивој вези са игром.

Потенцирање на игри у уметности могло би представљати одлагање смрти у више видова. Наиме, игриво је поновљиво, није завршено, производи своја понављања, циклично, изазовно, примамљиво, „неистинито“, везано за невини и безбрижни дечији свет који смрт сагледава бајколико, стога је животно па и моћно да одгоди и питање смрти као коначности и непоновљивости. Но, да ли у оквиру сваког краја игре постоји „мала смрт“ (као у Павићевом роману *Последња љубав у Цариграду*, где се јунак Опујић у својим играма среће са смрћу) која је део препредене и лукаве стратегије „велике смрти“ као саставног, само завршног дела живота. Тако гледано, игра у уметности је прожета смрћу коју прихвата као део себе, а тиме што је пригрлила она је, егзистенцијалистички гледано, управо победила смрт, што је, наравно, само симулација чина смрти, препредене смрти (јер смрт нема смрт). Смрт је замењена симулацијом и то је довољно прогонство, довољно удаљавање од живота који је њен господар, без кога нема ни ње саме. Слободан Владушић у тексту „Тестаментарно и играјуће писање“ анализира тзв. *играјуће писање* засновано на постулатима постструктуралистичке филозофије по којој текст више не може бити поље експресије субјекта“ (Владушић 2010: 9). Том писању одговара „играјуће читање, ослобођено бриге за глас другог у тексту, у име самог текста“. У њему играч-читалац више не сагледава и не чује глас пишућег субјекта. У играјућем писању се субјект писања, како каже, дистанцира од тела које га подсећа на властиту пропадљивост, текст је расредиштен (није у средишту ни разум, ни тело, ни идентитет) док је тој концепцији супротно тестаментарно писање у ком је субјект писања нераскидиво везан за своје тело. Наравно да је у тој метафори тело и тело текста. Владушић не признаје присуство везе Субјект-телесно у играјућем писању. Истина да је Субјект писања као тело ишчезао у постмодернистичким текстовима попут Павићевих игривих романа и да је веза Субјект који се „исповеда“ у близини смрти, или било које велике недаће која га је суочила с патњом, свестан коначности властитог тела, те да из те позиције не може помирљиво да прихвати своју смрт-нетелесност. Илустрација те борбе за опстанак, у којој

субјекат ипак губи, јесте перформанс у авангарди и данас и објект поезија у неоавангарди. У њима је тело Субјекта писања медијум носилац лудистичких садржаја. У овом случају само тело је подлога за писмо, на њему читамо лудичке „поруке“. Субјекат са својим телом се бори са знаковима и техничким „помагалима“ који га нападају да би му преузели повлашћену моћну позицију самоприказивања. Играјуће постаје агон између две категорије: Субјекта и Објекта. Тело је постало објекат мрцварења-урезивања-писања, и помоћу њега преживљава сада нови Субјекат-писмо. Јер писмо је било принуђено да се бори за свој опстанак. Оно је било утемељено у камену, на пергаменту и хартији. И било је неповратно. Ту је рукопис казивао о свом субјекту. Писаћа машина је чувала траг упирања тела да се одржи у животу, док је данашња електронска подлога упијајућа, а тело је постало подлога (у перформансу и гестуалној поезији) у недостатку простора који ће чувати траг. Тело је помогло живот писма. Наравно да је сваки текст који користи тело као подлогу и знак реализована метафора процеса нестанка Субјекта и у том смислу разумевамо потребу да се у 20. веку наглашено развија уметност тела (плес, перформанс, гестуална поезија). Тело је у њој и тело текста који је у кризи идентитета. Тело – тај објекат, био је, како Бодријар каже у *Фаталним стратегијама*, отуђени и проклети део Субјекта, „нешто срамно, опсцено, пасивно, проституисано, инкарнација зла и чисте отуђености“ (Бодријар 1991: 97), сада се све њему враћа јер „свака судбина субјекта прелази у објекат“ (Бодријар 1991: 97), јер је данас позиција субјекта писања постала неодржива, он више не ствара историју, он више не тотализује свет, он је бивши идеал метафизике, док је објекат до савршенства преузео његову улогу. Писмо се казује, и нема жељу, и нема исповести, и не познаје другост (алтеритет), и не познаје стадијум огледала и „једина жеља јесте бити судбина другог, постати за њега догађај који превазилази сваку субјективност.“ (Бодријар 1991: 99). То јесте игра писма која се догађа, други је пролазан, утопио је свој идентитет, а једина обавеза објекта јесте да „постане монструозно необичан“. Како?



Бодријар каже да је Бодлер схватио како, да буде чисти догађај, заводљив, ироничан и весео.

Стога, игрива књижевност потенцира и експериментише на ономе што је било објекат, на телу, на облику, на форми јер се кроз њих исказује Субјекат. Наравно, над овим текстовима увек лебди и увек је свеж злуради негирајући коментар и опште место у разматрањима љубитеља „лепе књижевности“ која претендује своје право на истину: – има ли поезије без стиха и музике (у њему) јер они су били поетско тело? А ми се питамо имамо ли слуха за другачије писмо и атоналну музику? Данило Киш, говорећи у *Homo poeticus* о *Пустолини* Владана Радовановића не прихвата књижевни експеримент који негира језик и садржину у корист форме, јер форма је ствар техничког, машинског, нељудског док је садржина исказана језиком још онај остатак људског у тексту. Свој став Киш је поткрепио Валеријевим свесним прихватањем ризика конвенција стиха и риме, а подвукао тврдњом да: „Језик, та последња и „најгора од свих конвенција“, мора носити људске садржаје. Без те конвенције све се руши, како би рекао Марсел Рејмон, друштво, човек и његов универзум, а литература се губи у муцању.“ (Киш 199: 60). Игриво заиста често прогони (фонетски) језик и садржину у спречи с њим, али ону садржину која је једино могуће изрецива таквим језиком. Међутим, питамо се, не казује ли управо објект-поезија једну страшну истину о прогону људског из света који смо сматрали нашим властитим пољем? Није ли она дубоко потресна прича о нашој смрти у крематоријуму технологије и ослобођеног писма. И то је веома „људска“ садржина. И Ролан Барт у књизи *Задовољство у тексту и Варијације о писму* види како писмо скрива језик преко графичких симбола у које се претвара прича, и данашње писмо слика и звукова везује за кризу хуманистичких вредности, управо субјективитета, смисла, истине, језика. (Барт 2010: 32-33). Језик (и његова истина), а он је инструмент помоћу ког Субјекат исказује свој идентитет, је тај ко је најтемељније уздрман у литератури која експериментише технологијом, формом и не-језичким знаком, тј. у лудичкој књижевности. Ми заиста видимо смрт тако схваћеног

Субјекта, али не и смрт садржине (а кроз њу ће Субјекат преживети у неком мутираном облику). Тако је одлагање смрти кроз игру и у књижевности само још једна игра, оно је могуће само на нивоу одлагања значења, као бесконачно даље означавање, као „show must go on“, али само као бесконачно трајање игре саме у себи. Само је игра „пригрлила“ смрт.

Постструктуралистичка идеја играјућег писања је одговор на оптужбе „логоцентричара“ да је деконструкција у својој бити парадоксална јер писање види само као низ одложених значења, а игра то чини, она је прави депо одложених и неухватљивих, нецентрираних и неконтекстуализујућих, плутајућих смислова. У том писању аутор се „скрива“ јер се игриво не појављује као делатност утемељена у логосу већ као лудус за који нико радо не преузима одговорност. Али и homo ludens, како смо показали, има тело (и он је у стању да се суочи са смрћу), он је истовремено и „аутор“ и „тумач“, његов језик је метафоричан иако се декларише за теоретичара, његова мисао је утемељена не у логосу већ у његовом телу, на мање или више репрезентативне начине (у телу текста или најрадикалније у телу као тексту). Потпуно је немогуће негирати да је играјуће писање доминанта наше епохе, али треба проблематизовати искључивост у ставу да „Играјуће читање онемогућава да се текст схвати као тестамент, односно као суочавање субјекта са смрћу“ (Владушић 2010: 16) јер, као што смо видели, могуће је гледати смрт Субјекта и у знаковима као што је у објект-поезији, али је Субјект колективан, он није појединац. Ово је исповест умирућег Човека-Уметника-Субјекта (он је у знаку означено). Пошто писање као означавање више није слика и исповест Субјекта (он је у том случају означено, а такво означено је укинута с идејом колективитета), текст се преорјентише да саопштава све оно ван појединачног субјекта. Зато играјуће читање „конституише један морал читања који нема обавеза према другом јер искључује могућност постојања субјекта писања“ (Владушић 2010: 16). Тако, по Владушићевим речима, ово играјуће писање „више није комуникациони канал између два субјекта“. Оно припада ономе што би Хајдегер назвао брбљањем. Крајња консеквенца

играјућег писања и читања је „потпуна формализација текста: њега није више потребно ни прочитати да би се могао проценити. У тексту се не тражи више блискост другог субјекта већ само припадност Дискурсу“ (Владушић 2010: 17). На овај начин је, видели смо, размишљао и Киш. Ова доминација форме се схвата као атак на сваку хуману вредност у уметности, али увек постоји струја оних који су јој на линији одбране. Такви су били руски формалисти, такав је касније и Пол де Ман када, говорећи о иронији „која настаје на рачун емпиријског „ја“, брани „луду форму“ иако је као деконструкциониста противник форме која схематизује структуру. Иронија је за Де Мана и „лек за ЈА изгубљено у отуђености меланхолије“ (Де Ман 1975: 269). Но, у свему овоме заборавили смо други Субјекат у процесу, то је читалац који се исповеда у туђем тексту, посве искрено и интимно тако што својим људским садржајима пуни упражњено место означеног. Ту долазе његови интимни садржаји. Значи, можемо говорити и о смрти Субјекта и о његовом ослобађању. Прва би се завршила у технологизацији уметничког поступка, који се сада посматра као проивођење и стоји насупрот некадашњем стваралаштву, а друга у замени идентитета Субјекта стварања Субјектом читања који је ослобођен путем слободне игре произвођења смисла. Такву немогућу позицију ипак оставља отвореном и Владушић када, попут Фукоа, види да је ипак могуће заварати Дискурс и то помоћу „реторичких потенцијала игривог писања“ које ће ревитализовати умирући Субјекат.

А ти потенцијали су видљиви у гласовима умирућег аутора, који је свестан своје смрти у начину на који пише па се зато обраћа свом читаоцу. То стално чине и Мицић и Тодоровић и Богдановић и Павић (рецимо у *Унутрашњој страни ветра*, у сталним обраћањима читаоцу која доводе аутора и читаоца у исте равни. Наиме, ако је читалац жив, а аутор разговара са њим, онда је и аутор-субјекат „жив“ или су обојица увучени у омеђени могући свет, у фикцију игре).

## 2.3. ТАЈНЕ ЗНАКОВА

Игра типа 'знак' полази од претпоставке да се текст може читати на различите начине у складу са избором одређеног начина интерпретације природе знака и његове структуре (Сосир, Јакобсон, Лотман, Барт, Перс, Морис, Еко, Гиро, Дерида, Бодријар). Будући да је схватање знака кроз историју веома различито, показује се да исти текст можемо разумевати као поруку исповедног, упућујуће-идеолошког, празног или ослобођеног значења. Такође се у складу с природом знака (природни, језички, математички, шире уметнички и научни и др.) и његовом ре-контекстуализацијом текст другачије игра. Игра се тада састоји прво у изналагању природе знака као шифре (кода) за читање. Шта се, рецимо, догађа ако се елементи визуелног знака као што су површина, тачка, линија, боја, слика, користе као релевантни елементи језичког знака, а то је случај код Мицића, Тодоровића и Богдановића? Каква је разлика између модернистичко апстрактног знака који је сматран пуним (носиоцем значења) и постмодернистичког празног знака (као пуне празнине и трага)? Миметичке теорије схватају да је његово означено дефинишуће, прецизно одређено, док оне немиметичке виде означено као неодређено и позивајуће на пуњење. Да ли је књижевни знак конвенционалан, одређен контекстом (по Барту значи идеолошки) или слободан? Посебно је интересно истражити тело као знак или означено, тело као подлогу, тело као вид писма тј. средство књижевности. Тело је вид пре-живљавања субјекта, у нашем случају у процесуалној и перформанс и гестуалној поезији Тодоровића и Богдановића. Надаље, да ли је довољно у тумачење знака ући кроз дијадни модел: ознака-означено, што је у основи Де Сосирове и Хјелмслевљеве концепције знака или одабрати тријадну варијанту, која ставља акценат на референцију, као што чине Перс и Морис? Средишњи пут нуди Умберто Еко у семиози када тврди да је интерпретација та која спаја означитеља и означено и то у знаковном низу (коду). Знак, тиме, значи није коначан, он се може мењати у зависности од тога да ли је код окоштао па имамо

случај са симболима (које су преферирали структуралисти, а у уметности неоавангардисти) или је код ослобођен па имамо посла са индексима (које прагматичари сматрају знаковима, јер је у њима најочигледнија семантичка екстензија). У сваком случају, знак је провокација свим наведеним ауторима, било да га виде као могућност за свођење непредстављивог (у авангарди), било као експериментално поље у литератури, али и егзактан научни начин да означитељ на универзалном језику саопшти своје поруке (као у неоавангарди) или као крајње неутемељен, јер је његов означитељ „погубљен“, па је текст, без обзира на знакове, стално у настанку, никад миран и никад декодиран до краја (као у постмодерни). Знаку се тада прилази у једној врсти кристевљевске семанализе, посебног вида стваралачког читања у току ког се он перманентно мења и настаје изнова. Јер, означитељ експлодира, распада се на стотине ћелија које даље бујају на свој начин. Немирни и неухватљиви знак, који се заснива на језичким играма, одавно је у књижевној филозофији прихваћен као његов модел.

У овом поглављу се бавимо симболичким и семиотичким играма, тако смо их назвали. Њих смо дефинисали у уводу, а сада их још једном призивамо јер се детаљније бавимо знаком и његовом функцијом у књижевним играма.

Семиотичке игре су схваћене у пирс-морисовском кључу, оне подразумевају неограничену семиозу а могу бити и: А) Анти и асемиотичке игре (које поричу властити знак); Б) Транссемиотичке игре (које изједначавају знак и предмет) као што су: колаж, ready made, happening, визуелна поезија у ширем смислу, текст поезија, тело у простору, конкретна поезија...;

Симболичке игре су засноване на знаку који је конотативан и културолошки кодиран и чија је реторика идеолошки утемељена. Симболичке игре су схваћене у десосировском кључу као текст састављен од низа знакова који су по одређеним правилима повезани. Оне су засноване на знаковима и то визуелним знаковима који замењују означено.

Такве су игре у сигнализму и уопште оне које прихватају дијадну концепцију знака и виде га као симбол. Иако Љубиша Јоцић тврди да знак није исто што и симбол већ сигнал, сигналистичка теорија знака у потпуности кореспондира са сосировском лингвистиком. Сваку опсервацију, свако посматрање саме појаве, сигнализам закривљује на знак, желећи да превазиђе искуствену подлогу као клизаво тло. Њега не интересује емпирија већ знак као „космичка природна појава“, оно што постоји у природи пре његове људске артикулације, а он се тек кроз дуги пут материје прилагођава човеку и добија симболичку вредност. Сигналисти подразумевају обавезно присуство означеног у знаку како би нам он дао неопходну информацију (знак „кривина на путу“ прати стварну кривину на путу) и одбијају симбол који не захтева присуство онога што означава. За њих је знак целина, неодвојив од онога што значи, што и јесте основна сосировска теза. Кажу да је знак сигнал јер није само материјалан већ и спиритуалан. Потенцирање на значењу је поново структурално, а силна енергија је утрошена да се знак сведе, да му се значење уоквири, да се омогући једна универзална читљивост. Ово, стога, и не чуди јер сигнализам тврди да му је намера да нас кроз свеопшту комуникацију-информацију уведе у један виши слој хуманизма и да нам „једну нову хуманистичку визију света“ (Јоцић 1994: 16) Да ли је то могуће са оваквим схватањем знака? Свакако је било неизбежно ако је императив овог „изма“ свеопшта комуникација и везе међу људима, а све против насиља, само је у свему томе заборављено да је технолошко претећи објекат, електронски знакови које сигналисти толико истичу нису хумани, њихова свечитљивост, али и неприродна сведеност, заробљава у клишеизирани свет.

О космолошком говори и Мирољуб Тодоровић у *Сигнализму*<sup>68</sup> када говори о сигнализму као покрету који је започео планетарна, астрална и научна трагања за новим звездама, материјализованим у звездозорима песничке имагинације. То је било неопходно, јер је, како тврди Тодоровић, човек окренут свемиру својим луталачким нагонима, својом вољом за

---

<sup>68</sup> Види: (Тодоровић 1979: 120-121)

откривањем, својом игром, а ту своју потребу исказује кроз поезију као визију јединства човека, материје и свемира. Тако кроз поезију која је игрива човек може да се сећа свог праисконског родилишта, планетарних и космичких предела у којима влада сцијентистички систем формула и егзактних синтагми, сигналистичких знакова.

### **2.3.1. СЕМИОТИЧКЕ ИГРЕ (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ)**

По уверењу Чарлса Мориса свака „метанаука (наука о науци) мора се служити семијотиком као органом“ (Морис 1975: 18), а ми овом приликом говоримо о књижевном знаку и његовој специфичности у књижевним играма, онда можемо и на овај начин разматрати шта све јесте и на који начин и каква је природа онога што сматрамо знаком у књижевности. Наиме, наше је мишљење да је знак све, од графичке и фоничке ознаке, па све до текста и културе као текста и контекста. Наравно, са својим означеним и оним што не обухвата у означавању јер свако означавање је само делимично, као и са својим непотпуним кодом коме се значење такође постепено мења у процесу семиозе. Код је као норма предуслов за читање знака, али ни он сам није нетрансферзалан. Код (или његов интерпретант, односно значење које настаје у процесу) се мења у пресеку четири компоненте семиозе: носиоца знака, означеног, интерпретанта и интерпретатора; односно у различитим међуодносима у које знакови ступају, као што су семантички односи (однос знакова према објектима на које су применљиви), прагматички (однос знакова према интерпретаторима) и синтактички односи (који подразумевају формалне међусобне односе између знакова). У прилог нашој тврдњи о бескрајној семиози стоји и Деридино ослањање на Перса из дела *О граматиологији*, где Дериде показује своју сумњу у истинитост знака, као што верује у бескрајну

игру разлика и тумачења. Бескoначност означавања омогућена је трагом као односом (уписом) Другог, при чему Дерида каже „да је писмо игра у језику“ (Дерида 1976: 67). Склоност ка овој концепцији намеће нам да приступимо тумачењу знакова (схваћених као Писмо), али и новој семиози текстова-знакова наших аутора. Свему овоме можемо додати и Бодријарово тумачење природе знакова у односу према „стварности“ у три реда симулакрума, о чему је било речи у уводу. Подражавање, производња и симулакрум су за Бодријара три ступња вредности знакова у односу према економским односима, али они јасно говоре о томе којим системима спекулишу различити типови знакова у складу с тим односима: подражавалачки рачунају на вредност природних знакова, производни на тржишни закон вредности, док симулакрумски, којима влада код, полаже снаге на структурне вредности. И заиста, верујући у свемоћ кода, и Бодријар верује у игру као надсистем, онтолошки упис света, јер је код оно што он повезује с микромолекулом ДНК структуре која има моћ да управља много већом енергијом и много ширим системима.

Ако у Мицићевим текстовима покушамо да одредимо знакове, списак би био отприлике овакав: потпис, фонички знакови бруитистичког језика, транссемиотички цитати (најчешће из визуелних уметности: сликарства и архитектуре), текст као кинезички знак у покрету (плод техника колажа и монтаже), лирски субјекат и романескни јунак Барбарогеније, реклама, оглас, типографска решења текста, текст као цитат поетике... Сви они чине јединствен знак – зенитистички текст – знак који можемо читати из тог микрокода (покрета зенитизам и његових поставки).

Игра о којој овом приликом говоримо се тиче вишеструке семиозе. Једна се одвија под инструкцијама аутор функције и тада Мицић, стварајући свој зенитистички код помоћу манифестних текстова, унапређује ознаке у знакове. Читалац, делимично познајући поетичке поставке покрета или не познајући их уопште, ствара знакове неког другог реда, док сами знакови укључују и оно што ниједан од двојице претходника нису енкодирани. Читање оваквог текста је игра енкодиранија и декодиранија, оно се одвија по



логичким, идеолошким и естетичким принципима, поновљиво је јер сам знак никада не открива своје тајне означеног (јер се у додиру с траговима и с Другим оно умножава). Читалац хоће да досегне значење (интерпретат) и он то чини уз различите стратегије. Потребно је да изнађе минималну шифру за откључавање знака (једног или више њих, јер знакови сами могу бити у суодносу, што ће откривати њихови синтактички односи). Што се тиче знакова Љубомира Мицића њих је „могуће“ декодирати уз помоћ знања поетичких начела авангардне уметности, пре свега футуризма и дадаизма, потом из његових бројних манифеста, надаље из теорије и праксе руске уметности с почетка 20. века (кубофутуризма, конструктивизма, апстракције, супрематизма), из односа према владајућој књижевној и академској парадигми у српској књижевности и култури његовог времена. Списак можемо продужити, али знак никада неће бити разоткривен, зато смо, између осталог, ово поглавље и назвали „тајне знакова“ јер тајне не би биле тајне ако би уопште нудиле могућност изокретања у откривеност. Знак увек остаје тајна јер се храни разликом.

### **2.3.2. ИГРА У ЧИТАЊУ ПОЕТИКЕ ИЛИ СЕМАНАЛИЗА ТЕКСТ-ЗНАКА ЗЕНИТИСТИЧКЕ УМЕТНОСТИ ИЗ УГЛА ПОЕТО-ПОЛИТИКЕ (Љ. МИЦИЋ)**

На примеру новог читања поетике зенитизма показаћемо како се текст налази у непрекидној семиози. Показујемо да текст-знак чак ни у овако радикалном примеру присуства идеолошког садржаја не можемо сматрати једнозначним и коначним. Јулија Кристева је говорила о идеологему знака и о његовом „обескрајњивању говорног низа, о његовој ослобођености од универзалног и моћи мутације и сталног преображаја“ (Кристева 1971: 38). Показује се да знак отвара систем преображавања и по кључу њене *преображајне анализе*, видимо како се заправо не реферира одређено значење (у Мицићевом случају окцидентализам) већ се може и

преобразити у друго значење. У овом случају, Текст-знак зенитизма се чита не као устаљено непријатељство према Европи (тако устаљено у читањима Мицића) већ као пријатељство према истој.

Мицић у једном од својих манифеста под називом *Зенитизам као балкански тотализатор новог живота и нове уметности* (Мицић 1991: 79-85) износи своје политичко, историјско, филозофско и поетичко „вјерују“, које се, попут свих авангардних покрета, заснива на рушењу старог поретка зарад нас, али не тако нових и младих. Зенитизам је у сржи ничеански покрет који афирмише дивље еротско дионизијско начело као оружје свог окцидентализма на челу са Варварогенијем, који је „носилац несентименталне и сирове виталности – чисте вере – неизвештачене душе, отвореног и доброг срца, које је пуно свечовечне љубави“ (Мицић 1991: 80). Антиакадемски и антиинституционални покрет у сваком смислу, онај који се одвија на рубовима европске културе (и притом се опредељује да буде источник), на маргинама актуелне књижевности (антиповићевски настројен као и мрзовољан на владајућу модернистичку углађеност и песничке рукавице), на ивицама издаваштва (будући да је часопис *Зенит* морао да измешта своју редакцију из Београда у Загреб), и на нишану политичке стварности (будући да је сам Мицић морао да оде у неку врсту азила у Француску). Са рубова је зенитизам у сваком смислу тежио да се центрира, тако је Балкан посматран као средиште – вулкан Европе, у својој тежњи да се опростори јер му је Европа одвајкада наметала статус не-места.

Упркос нападачком ставу (и вулгарној реторици) према политици и древним вредностима и идејама које заступа Европа, а које је већ довела у питање и сама европска историјска авангарда у свим уметностима, југословенски авангардни покрет зенитизам је био значајан корак у процесу интеграције српске уметности у Европу. Критика је недовољно посветила пажње стратегијама *пријатељства* које су видљиве у односу зенитизма према Европи. Ако и није успешно деконструисао западну фигуру пријатељства, коју Дерида приказује као андроцентричну, фалогоцентричну, фратернистичку и генетистичку, зенитизам је првобитно покушао да освоји

– зенитизује и децивилизује Европу, али потом и да пружи руку са новог смештеног Балкана.

Истраживања овог -изма у српској књижевности углавном говоре о једносмерном процесу у ком је Мицић покушавао да, по властитим (ироничним) речима, децивилизује Европу, или по речима Гојка Тешића, изврши зенитизацију Европе<sup>69</sup>, као хумани чин. Тај процес је био вишесмеран, а замисао „децивилизовања“ извршавана је компликованом стратегијом и у више праваца и смерова. Наиме, стратегија је подразумевала првобитно творење властитог идентитета и поднебља, потом је захтевала да такав варварски ексцентрични идентитет продре у Европу (што је објашњено у досадашњим изучавањима) са кобном жељом да се у њој центрира на старој позицији између Европе и Русије и новој позицији жижне тачке параболе, што га је одвело у неуспех. При свему овом, у досадашњим истраживањима, искључена је пресудна активност саме те Европе, која није седела скрштених руку. Њена слика о Балкану је била у овој стратегији пресудна. Оно што се још помало заборавља јесте и пријатељство које жели исти тај зенитизам са истом том Европом.

Целокупна замисао зенитизма, заправо, креће из усвојене слике моћне Европе о себи. Понашајући се као духовно колонијализовани субјект, иако то уистину није био, Мицић је усвојио слику Европе о Балкану као својеврсном Другом, кога она поништава у свом непријатељству, као дивљака (у значењу културно неразвијеног) и као не-места које је само нужна копча на њеном освајачком путовању по свету. Али тај нови стратег европоетичке и европолитичке ситуације, оваплоћен у Мицићевој фигури, не дозвољава да буде игнорисан, истовремено прижељкујући да истакне да та слика није слика потчињеног већ идентичног, огледална по много чему Европи. Он хоће да се избори за легитимност властитих идеја, које су наводно супротне западним па стога нису академске, нису филозофске, нису

---

<sup>69</sup> *Зенитизација Европе*, наслов је поглавља којим се представља корпус илустративних зенитистичких текстова у *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевно-уметничког радикализма*, 01/1997, приредио Гојко Тешић.

традиционалне и окоштале. У овом случају Балкан је први знак који скрива своје преображајне моћи. Треба их разоткрити.

Да ли постоји Балкан? То је једно од најважнијих питања када размишљамо о нетрпељивостима и релацијама орјентализма и окцидентализма. Ако га нема, онда је јасно да нема ни балканизма као негативне слике о њему, ако га има, онда је он расцеп (а тако га махом доживљавамо) између истока и запада. Највероватнија нам се чини могућност да је Балкан укрштај слика о њему, слика спољашњих и унутрашњих, како би Марија Тодорова рекла *имагинарни Балкан* (Тодорова, 1999). Како онда да промишљамо његову онтологију? Дивљаштво није одговор који задовољава иако је први за којим се посегне у ситуацији несигурног утемељења и када се пристане на самољубиву слику „цивилизованог“ света који све остале види као другост. На дивљаштво као још живу праслику пристаје и Љубомир Мицић у свом зенитистичком творењу једног хибридног идентитета Барбарогенија који би требало да децивилизује Европу. При том, ми не знамо да ли је њему самом јасно да је Балкан попут не-места, али с њим поступа баш тако, користећи све предности такве „позиције“. Говорећи о не-местима у савременом друштву, Марк Оже каже да су не-места простори који се не могу дефинисати као идентитетски, релациони и историјски. Тако је с Балканом. Наиме, не можемо говорити о балканском идентитету јер га сами припадници негирају (о чему опширно сведочи Тодорова када објашњава противљење Румуна да се идентификују с Балканцима)<sup>70</sup>, и из другог разлога јер је састав становника Балкана исувише нехомоген (нације, вере, државе), само име поднебља је младо (из 18. века) и етимолошки нејасно, релационо Балкан је

---

<sup>70</sup> У просветитељском концепту, који влада Европом од 18. века, балканско је везано за средњовековно, за мушки имиц, поима се као непотпуно сопство због нехомогености вере и расе, док је појам балканизације изразито негативан и означава цепање на мање целине, револуционарност и атентат као облик борбе. Најрадикалније гледано, у савременим погледима, код Харолда Блума, балканско је синоним за дехуманизацију, деестетизацију и уништење цивилизације (Уп. Тодорова 1999: 433-472)

веома различито географски одређиван, помиње се као средња или источна Европа, симболички он је тачка а не простор, док се историјски није утемељио осим ратовима (званична историја је само од догађаја ратова и револуција стварала чињенице када је приповедала о Балкану). И сам Мицић жели да поништи време на више начина. Један од њих је порицање „свега што је било“ (Мицић 1993: 14) и окретање будућности. Он истиче да се тек са зенитизмом „родио нови дух једне јаке расе која је све досад била без своје уметности, без своје културе“ (Мицић 1993: 20), одричући му историчност, прошлост и цивилизацијску утемељеност. Основно начело: против традиције, система и граница <sup>71</sup>, додатно подржава слику о несмештеном Балкану. За не-место није јасно ни коме припада, у најширем смислу, и надаље, јединка у њему је заглављена у самог себе. Она је, како наводи Оже, увек приморана да доказује своју невиност. Несигурна у свој идентитет, суочава се са сопственом сликом и комуницира са светом преко текстова (овде наглашавамо да се текст схвата постструктуралистички, као конструкција која производи значења). Све ће ово бити веома видљиво на примеру зенитизма и његовог програма. Када Мицић у својој песми „Барбарогеније“ узвикне:

„Још дивљачки сам везан и не могу да се пропнем  
Ах дивље би да рикнем у планине балканског континента  
Зверски ухваћен у лисичине истока и запада  
Јаој.....“

јасно показује да је усвојио све западне слике о Балкану, да је свестан балканизма новијег датума, антрополошке кризе која ја настала приликом поделе света на источне и западне културе, која је у суштини временска и заснива се на идеји напретка, а не просторна. Он сам подупире слику о Балкану као Другом, дивљачком, коју намеће западни фотограф. Овај процес је описала постколонијална критика Гајатри Чакраворти Спивак и

---

<sup>71</sup> За овај зенитистички радикализам Гојко Тешић каже да је заснован на „принципима тоталне иновативности, засноване на деструкцији, прекиду, оспоравању, рушењу, разарању класичних схема, канона, начела, правила, на негацији традиције“ (Тешић, 1989: XXV).

Хоми Бабе. Виђење дивљаштва из угла запада и Мицићевог угла није исто. Запад га доминантно доживљава као опозит цивилизацији (цивилизација/дивљаштво) јер је по Слотердајковим речима „цинизам морални реалитет западног света“ (Слотердајк 1991: 10) те и он види да је „на истоку Европе фундаментално лудило још видљивије“, уопште дивљаштво је углавном виђено као лудило, насилност, неразвијеност; док га Мицић у тој опозицији разуме у релацији култура/природа, али и просторно жели да га учини реалним. Притом је дивљаштво природно стање у ком је још могућ крик Човека ухваћеног у лисичине рата, историја, религија, традиција истока и запада. Он не пристаје на неодредииво место раселине, он за себе жели јасан простор и место. Свестан да га властито или придодато дивљаштво спутава да се пропне до космичких размера (а то је зенитисти експресионистичко наслеђе!), јер су га тиме везали за земљу, он својим урликом у балканске планине (који ће, наравно, произвести вишеструкост и снагу грмљавине ефектом одјека) застрашује тај колонијални Запад. Ако је име суштина, онда је Балкан, чије име потиче од имена планин(а), не једне планине него је као некакво лутајуће име за планину на овом подручју, онда је његова суштина вертикала. Њоме управо Мицић покушава да промени доминантни хоризонтални поредак света.

Балкан је транзит. Најчешћа метафора којом се описује је Мост, и то мост између две полутке параболе, источне и западне. „Балкан је МОСТ између Истока и Запада“ (Мицић 1993: 25). Али та тачка је лебдећа док јој се не обезбеди линија вертикале, коју ће парабола Света пресећи. Њу можемо да замислимо помоћу зенитистичке вертикале духа која је основна линија зенитизма и која спаја хомоцентрични и хелиоцентрични систем. Зенизизам као трећа васељена, по Мицићевим речима, јесте вертикална веза између Човека и Зенита, средишта макрокосмоса и метакосмоса. На њеном врху је Варварогеније, који ће децивилизovati Европу, жену. Како? Та линија омогућава место пресека параболе и осе симетрије, ствара, математичким језиком речено, вертекс. Вертекс постаје смештени Балкан. Али, он је још увек само тачка, није простор, јер основно обележје простора

је да се потврђује кретањем преко њега. То кретање се у зенитизму обавља и горе-доле, а не само тамо-амо. И простор је створен. Сада треба ићи корак више, треба постати жижа у тој параболу. А то се може тако што се заузима позиција у којој су све тачке параболе подједнако удаљене од ње. Зато ће Мицић у својој интернационалној ревији за нову уметност објављивати текстове аутора и са истока и са запада, из Русије, Румуније и Немачке и Француске и Италије и других земаља. Увлачењем оба крака параболе у себе, зенитизам центрира Европу у себи, на Балкану, иако је доминантна критика говорила углавном о томе да Мицић децивилизује Европу источном, руском културом. Он ће ићи дотле да то ново место назива балканским континентом, који има своју химну (химну зенитизма: „*Земља је за Човека Брата а не за Убицу!*“ )

Старе културе, каже Мицић, биле су само кругови и вртеле су се саме око себе – без човека. Такође су те старе културе биле без етичког средишта, али као што Земља има своје средиште – Сунце, тако и човек има своје средиште – Дух, тако и нова уметност и култура, које изнад свега треба да су Човечне, имају своје средиште у зенитизму, духовном покрету нове културе. „Нова култура је у стварању. Она мора да буде параболо! Центар и централа духова морају постојати на – БАЛКАНУ“ (Мицић 1993: 24).

Са временског модела, какав влада у не-месту, зенитизам прелази на просторни претходно показаним техникама. Време је опросторио симултаном, и сам текст је схваћен просторно. У својеврсном тексту манифесту поеме „Речи у простору“ видљиви су сви елементи конструктивистичко-супрематистичко-кубистичке технике, значи претежно сликарске, визуелне, просторне, а не поетско-наративне литерарне која је временска. Себе је покренуо у свим правцима (динамизам је једно од основних начела зенитизма), а истовремено је Европу паралисао. У тексту *Парализа Европе* с поднасловом „Политичка новела“, она остаје неизлечиви паралисани болесник у агонији.

У тексту „Дело зенитизма“ Мицић каже: „Политичка латинска мисао Запада упропастила је Европу, изопачила је идеју Човечанства.

Културна словенска мисао препородиће Европу, узвисиће идеју Човека. Нова и свечовечна култура, победиће нечовечну политику.“ (Мицић 1993: 25)

Револуционарни став авангарде као стилске формације у европским оквирима повезује се с политичким и историјским тежњама Октобарске револуције из 1917. године. Али осим изузетака у оквиру југословенске авангарде, као што су Крлежа и Цесарец, она није имала идејно политичке сличности с њом, већ је пре преузела и усвојила само начело револуције као новотворачке силе, и с тим у вези она је више футуристичка него совјетска. Јан Вјежбицки је објаснио да:

„У односу према Октобарској револуцији југословенска књижевна авангарда није постигла сасвим зрео и искристалисан став (...) Октобарска револуција с целокупним кретањем које ју је пратило у Европи и елементима револуционарне ситуације у Југославији првенствено је била идејни импулс за побуњеничке и ненконформистичке ставове, за футуристичко расположење, веома карактеристично за авангарду“ (Вјежбицки 1997: 81).

Мицић је такође усвојио само начело бунта, а његов *Зенит* је имао амбицију да створи међународни орган властитог уметничког покрета, схвативши значај руске револуционарне књижевности, како каже Вјежбицки, „поред нејасности његових концепција“. Шта је нејасно? Концепција зенитизма или став о Октобарској револуцији? И једно и друго, зато што нису поларисани ставови. Наиме, Мицић и остали зенитисти руше да би градили нови поредак, укључују руске ауторе попут Еренбурга, Јесењина, Хлебњикова, Мејерхољда, Пастернака, Северјанина, Блока и других (па чак и Лунчарског о Пролеткулту (у бројевима *Зенита* 1 и 2), и Мајаковског и песму из циклуса „Рат и свет“ (у броју 10), али више истичући поетичку моћ револуције него политичку. Да под револуцијом не треба подразумевати бајонете и ужасе, већ борбу идеја, говори Мицићев



брат, Бранко Ве Пољански у тексту „Експлозија Балкана“<sup>72</sup>. Са друге стране, у Зениту се налази мноштво Европљана, посебно сарадника немачких експресионистичких часописа *Sturm* и *Aktion* (Курт Хајнике, Карл Ајнштајн, Раул Хаусман, Франц Рихерд Беренс), Мађара Кашака Лајоша, Чеха Ј. Сајферта и А. Суко, а у много чему га обележава и најважнија сарадња са Иваном Голом из Француске који је једно време коуредник гласила. И сама активност Руса више се прати у Европи него у Русији. Мицића је посебно интересовао рад руске леве авангарде са центром у Берлину, и његови носиоци, конструктивисти Иља Еренбург и Ел Лисицки. Од њих он усваја начела интернационализације и естетизације као носиоце авангардног уметничког пројекта. Он по њиховом моделу жели да продре у саму Европу и поруши њене традиционалне вредности, њену филозофију (Платона проглашавају лудим, а Канта и Ничеа пангерманистима, иако су њихове филозофске идеје генија и натчовека уткане у сам идентитет Варваро-Генија). Тако и Пољански узвикује из Париза:

„После рата откривен је шести континент: Русија! После зенитизма откривен је седми континент: Балкан! Почујте, Европљани! Са висине Ајфелове куле један Балканац вас изазива да се поиграте балканским бодежом!“ (Пољански 1997: 84).

Модел деловања зенитизма је близак замисли Јулије Кристеве о стратегији деловања маргиналних и централних идеологија. По њему, маргинално, ексцентрично, продире у централно, моћно, и тим путем разара његове механизме. О томе јасно пише Пољански кад дефинише жељу зенитиста за балканизацијом Европе и појашњава да под њом подразумева антиевропску, антикултурну акцију идеја у Србији и пораст нашег идеолошког утицаја у Европи. Траса коју директно одређује зенитизам јесте Исток→Запад, која се надаље као стална формула примењује у поднаслову часописа *Зенит* од његовог 4. броја.

---

<sup>72</sup> Наведено према преводу с фламанског као изворног језика на ком је написан текст *Експлозија Балкана*, прев.Ј. Новаковић Лопушина у *Авангарда, свеске*, 1997: 84.

Следећа стратегија непријатељства је полна парадигма. При том се зенитизам понаша као мушко на више начина. Он продире у ту женску Европу са мушког Балкана. Имагинарно Балкана је увек Мушко. Експресионистичка борба женског и мушког принципа као супротстављеног телесног и духовног, која се одвија на интелектуалном плану, овде је оваплоћена. Европу зенитиста види као Женско. Када у песми „Барбарогеније“ Мицић упрегне у стихове сву своју епску свест, сукобљавајући је митолошкој свести те цивилизоване Европе и каже:

„О ви марсове бедевике и сулуди фантоми,

И ви ждралови раскринкане европске венере“,

и лamentsира над тужном судбином прегажене земље и њеном уклетошћу због проклетих турских меридијана, он јој се руга из свог угла као народни певач у десетерцу када његов Марко Краљевић увек у двобоју побеђује љутог турског противника коме се приписују женски атрибути наспрам његових мушких. Као што Марко има Шарца, а Турчин увек бедевик и двобоју јунака увек претходи својеврсни „двобој“ коња и кобиле (у ком увек победи Шарац) као антиципација људског двобоја, тако се и Европи даје статус бедевике коју ће прегазити Мушко, Барбарогеније. Јер она је раскринкана Венера, она уме једино да се подаје, она је тело и биће оплођена балканским дивљачким духом. Не заборавимо, ни овде се не изневерава надначело: деструкција ради конструкције, уништење једног европског тела и стварање новог балканског.

Још једном се позовимо на политичку новелу „Парализа Европе“ у којој Мицић алегорично слика болесника женског пола чији су пол утврдили вештаци јер на себи није имао ниједан мушки знак, а уз себе само црвену таблицу (знак неумерног подавања!) са натписом ЕВРОПА. Боловала је од женске болести, тешке и сложене природе. Материца јој је преоптерећена огромним бројем рађања, па су је исекли и однели некуда на тањир (савременог ли мита! С.Р.П.). Она остаје испражњено женско, без једине вредности коју носи материцом, гледано из маскулинистичког угла њених мужева:

„који су је толико пута силовали и никако нису били задовољни. Они, трошећи своју мушку беланчевину и „семе“, хтедоше плодове. Хтедоше да им Европа рађа, рађа, до несвести – рађа. Пошто са научно-медицинског становишта Европа није смела више рађати, настала је побуна саможивих људи. Они су се из освете бацили на политику. Уместо до рађања било нам је до владања. То је уједно била и освета академијама наука и уметности, политика ни до данас није успела да буде наука.“ (Мицић 1993: 32).

Европа је тако духовно јалова, академска, остао јој је само још лабораторијум науке и разума да се одржава у стању без срца, без душе, без имена (које је у причи сама прогутала).

Барбарогеније је други знак који скрива моћ преображаја. У чему?

Поред, за то време, невероватне комуникацијске мреже коју је створила ревија *Зенит* (1921 – 1926), чија је уредничка политика била изразито космополитска, зенитиста, заправо, „општи искључиво са сликом самог себе“ (Оже 2005: 76). Поставља се питање његовог властитог идентитета. Ко је Барбарогеније? О њему сазнајемо из бројних манифеста, поетских записа, есеја и романа. Подстицај за настанак једног претцивизацијског бића је идеја која личи и на идеју даде о примитивним народима као носиоцима обновљеног човечанства. Те идеје је Мицић познавао и подржавао и није се случајно сукобио са Богданом Поповићем који није разумео црначку пластику у чувеном памфлету „Анатема и клепетање Г. Б. Поповића, председника КУ-Кукс-Клана“. Подстицај је стигао и од најближег сарадника и коуредника *Зенита*, Ивана Гола, који је супротстављање владајућем експресионизму и његовој патетичној емоцији видео у истицању уметности народа који живе иза Урала и иза свих океана. Заправо, у враћању примитивним структурама мишљења. У том бићу је такође оваплоћен експресионистички захтев за настанком новог човека. Тако је настао Варварогеније или Барбарогеније, као збир сличних идеја, али он не успева да се, по речима Виде Голубовић, „у метапоетским текстовима попут манифеста развије у посебан књижевни лик, те бива само

фигуративан израз.“ (Голубовић 1993: 163) У „Манифесту зенитизма“ из 1921. године, Барбарогеније је голи човек, исконски отац народа Југоистока и креће се у дубину времена. Потиче са Шарпланине (не заборавимо на планину као вертикалну природу Балкана) и Урала и касније, у постзенитистичком периоду, са Авале. Он од варварина без националног обележја постаје Балканац и Србин како време одмиче, смешта се и осигурава идентитет који ће бити тако погубан за политичку рецепцију читавог покрета. Зато ће зенитизам бити обележен као националистички, а у контексту Југословенства непожељан.

Његово коначно конструисање као романеског јунака изведено је на француском језику у седам романа из Мицићевог париског периода (1927 – 1936), а најизразитије у роману *Барбарогеније децивилизатор* (1938), у ком је његово порекло духовно, или чак фантастично. Син је мајке Виле Моргане (на Балкану познате као Фата Моргана, која је као женско митолошко биће погрешно везана за Балкан, и оца Зенитона, симболичког ратника, Незнаог јунака са Авале), син настао из духовне и највише човечанске љубави, а не плод плоти и силовања, као што су европска деца. Носилац национално-културних слојева времена, рођен на Ђурђевдан, а његову ритуалну смрт спречава заменик славуј (певач). Он заступа идеју о разрешењу дуалистичког односа цивилизација/варваризам у корист варваризма. Зенитона, његовог оца, заговорника љубави (у роману *Зенитон, љубавник Фата Моргане*, такође написаног на француском језику) сувремена критика описује као „врсту балканског Заратустре, а његовог аутора, Љ. Мицића као српског Ничеа.“ (Боиссон 1997: 88). И даље: „Рањено срце, невино и чисто срце кога су крвави рат и мир отровали, срце које подсећа својим неравномерним откуцајима на велики ничеовски дах/талас: људско, превише људско!“ (Margueritte 1997: 90). По чему је оправдано ово поређење? Његова основна тежња је вертикала духа, њена највиша тачка је Човек (вођен највишим етичким начелом – љубављу за другог), он мрзи на академско, научно, и метафизичко, ноћно. Он је љубитељ зоре, динамике, ведрине и сунца. Попут Заратустре сматра: „Још

жена није способна за пријатељство“ (Ниче 1998: 94) ваљда зато што не може да поштује свог непријатеља. Тако Барбарогеније носи у себи патеристичко наслеђе заратрустијанског оца Зенитона и на њега калеми своју киничку природу, која је с једне стране наметнута из слике Запада о њему као нецивилизованом рушитељу цивилизованог логоса, а са друге стране, она је плод његове властите потребе да се појави у улози терапеута друштва, који га својим специфичним веризмом раскринкава<sup>73</sup>. Тај веризам је у идеји да се преформулишу и реиспишу истине, да се динамички отклоне заблуде доминантне варијанте истине о свету и човеку. Како Петер Слотердајк мисли, кинизам је био телесна критика идејних апстракција, док је веризам динамичка критика естетичких апстракција (Слотердајк 1991: 31). Морамо скренути пажњу да се не мисли на уметничку апстракцију већ на идеолошке апстракције присутне у уметности, њих хоће и зенитиста да открије. Оба се залажу за истину одоздо, за њене доње, потлачене, друге слојеве, а одбацују диктирану истину моћи одозго. Попут „пса“ из Синопе и Барбарогенија занима егзистенција и зато је антитеоретик, антидогмата, он исмева напредне и учене зарад стварне слободе човекове, он „окреће леђа субјективном принципу моћи, честохлепљу и пориву наметања“, „показује презир – поуздан знак снажне моралнокритичке осјетљивости“, „не скрива се иза комплицираног језика учењака“, „не да се разлучити да ли је више мизантроп или филантроп, у његовој сатири лежи више цинизма него хумора, више агресије но врлине, он саркастички исмијава људске глупости“ (Слотердајк 1992: 166), свој град замењује буретом (селом,

---

<sup>73</sup> Када говоримо о вези између кинизма и веризма, ослањамо се на промишљање Петера Слотердајка, који своје интересовање за савремени кинизам везује за даду и Хуга Бала, ког види као једног од наследника Диогена из Синопе. Бал, попут Диогена, с једне стране напада и извргава руглу, а са друге је нападнут и бива извргнут руглу. Све зато што је његова поступак посредовања између комедијанта (кинника) и сведока (веристе) заправо један вид обелодањивања истине под условима такозване високе цивилизације. (Слотердајк 1991: 28-31). Чињеница коју зенитисти избегавају и негирају јесте да је дада имала великог утицаја на њихове програмске и поетичке ставове. Разлог томе је сукоб на личном плану између Мицића са зенитистичке и Драгана Алексића са дадине стране.

планином) док се као зенитиста осећа као грађанин света, жртвује свој социјални идентитет (пристајући на дивљаштво) и одриче припадност политикама „како би спасао свој егзистенцијални и космички идентитет“ (Слотердајк 1992: 170). Иако се враћа на такорећи анимални ниво, као Диоген на пса, и Варварогеније на дивљака, он то чини свесно како би се решио окова цивилизацијских потреба. Његов начин изражавања је често специфично „ведар“, шала је неумесна за „културни“ свет, лексика је вулгарна.

Али још нисмо одговорили на питање ко је Барбарогеније. И којим језиком говори? Српским или француским или свим језицима који су се појављивали у ревији *Зенит*? Тај конструкт, фигура за пропагирање поето-политичких зенитистичких идеја мењао се заједно са културолошком улогом зенитизма у Европи, краљевини СХС и Југославији, али и са личном епопејом браће Мицић.

Тако је роман идеја, *Барбарогеније децивиллизатор*, заправо, трагање за изгубљеном идејом (писан после прогона Мицићевог, после хапшења и пуштања на Маринетијев захтев), дијалог самог зенитисте Мицића са собом и покушај разрешења парадокса једног хибридног идентитета. Покушај одговора на питање зашто је прогнан и зашто је изгубио свој Авалски престо. Варварогеније налази смисао свог деловања у сељаку, здравог разума и јасног духа. Ово је вид жижековског отпора идеологији, отпора фантазмагоријом (ако роман посматрамо у аутобиографском кључу) датом у омиљеној форми сатире – форми нађеног рукописа.

### 2.3.3. ЗНАК ЈЕ И ОНО ШТО ПРИВИДНО ИСКЉУЧУЈЕ, (НЕ)ПРИЈАТЕЉСТВО (Љ. МИЦИЋ)

Упркос ругајућој реторици зенитизма, он је, наизглед парадоксално, био авангардни покрет који нас је највише приближио Европи и њеним уметничким и културним ставовима и погледима. То је разумљиво ако не превиђамо његову оксиморонску природу. Увек тежећи не само да раздвоји већ и да споји разнородне појаве зенитизам и наша уметност усвајају нова начела која доноси европска авангарда. „Против“ Ничеа реализованом фигуром натчовека – Зенитомом и Раскољником (идеолошки заведеним нихилистом који путем злочина преиспитује накарадни друштвени морал, или, фројдовски речено, алтер его), „против“ Канта фигуром генија оличеном у пародији западњачког модела генија – варварским генијем. Против цивилизације – литературом града, против европске конструкције света – својом конструкцијом изведеном истим техникама. Против целине – хаосом. Против Истока и Запада – новим балканским континентом.

Кад говори о пријатељству, Жак Дерида нам предочава неопходност разумевања процеса злоупотребе грчког превода речи пријатељство као и апорије настале у западној фигури пријатељства. Наиме, намеће се обавеза за поштовањем те фигуре како би се са Западом постао пријатељ. „Њено правило је андроцентрирано, фратернистичко, дакле фамилијаристичко, етничко и националистичко, дакле, генитистичко и фалогоцентрично.“ (Дерида 2001: 9). Ако не види могућност да деконструише ову западну парадигму могућег пријатељства, зенитизам је донекле усваја, користећи различите стратегије, пре свега језичке и поетичке, како би постигао то пријатељско братство. Против а за, било би начело зенитизма у односу са Европом. Описујући природу часописа *Зенит*, Вида Голубовић правилно уочава ову његову *pro und contra* парадигму, као часописа националног и европског ранга (и природе):

„изворног програма и поетике, у начелу супростављен оспореној европској традицији и њеним још увек веома снажним одјецима у

савременом животу, политичким и економским системима развијеним на све снажнијој моћи капитала- у име прихватања вредности изграђених на претпоставкама унутарње обнове човека, превладавања спољне материјалности унутрашњим садржајима. Својим иманентним програмом *Зенит* је у основи интернационалан: тежио је стварању једне сасвим нове и уједињене Европе, без обзира на расу, националност, језик, идејне и идеолошке оријентације. У низу идеја био је то покушај градње нове Вавилонске куле, упркос помешаности народа.“ (Голубовић 2008: 11).

Додајемо, нове Вавилонске куле, после поделе језика, а са заједничким језиком авангардне уметности преко ког се становници споразумевају. Бранко Ве Пољански ће исто изнети у крилатици:

RE VOLUTION  
CONSTRUTION (ZENITISTES)  
VISION

Разумевајући пријатељство као дијалог, а он укључује другог као постојећег, зенитиста објављује текстове својих потенцијалних страних пријатеља, не преведећи их на свој језик. Превођењем би глас пријатеља утихнуо, нестао, превод је поништавање саговорника. Превод је идеолошко пуњење текста својом политиком. А политика *Зенита* је дијалогска, двосмерна, дакле, док има различитих језика, разговор је могућ. То је отворена и пружена рука пријатељства са Балкана. У интернационалној ревији се појављују текстови на немачком, руском, енглеском, италијанском, шпанском, чешком...

Са друге стране, интегрисање зенитизма у Европу догађало се сваки пут када није било језичке баријере. Забележено је да је рецепција Мицићевих романа на француском језику била позитивна и масовна. Европска критика о њему тада говори да је „тај европки варварин“ творац „покрета који је један од најчуднијих феномена данашње епохе“ (Г. О. Paris-Soir 1997: 89). Виктор Маргерит га је величао као великог варварског песника, Буасон га је назвао српским Ничеом и Заратустром са Балкана, а о



свему томе говори поводом похвалне рецепције његових романа холандска критика.

Да би се привид братства оваплотио у могуће пријатељство, Мицић бира епски модел борбе. Јер борба је само за мушкарце, за јунаке у андроцентричном свету, он може бити пријатељ само као мушко. Пријатељица Европи, у тренуцима када је види као жену, би била непријатељ. То је један вид остварења пријатељства, близак Мицићу кроз народну епску свест. Други је још увек савремен, актуелан у Европи, остварив преко модела братства, који је политички и води у:

„пријатељство које се не заснива ни на врлини, ни на задовољству, већ на користи (dia to khresimon). За разлику од пријатељства између сродника (suggenike), односно пријатељства између другова (etairike), пријатељство које се назива политичким засновано је на удруживању, односно, на заједници с обзиром на корист.“ (Дерида 2001:306).

Шта би била заједничка корист? Она је бар двојака, поетичка и политичка. Постоји интерес да се заједно спроведе авангардизација уметности, да се порекне традиција као врхунска вредност, да се да шанса културама малих народа, да се заједнички нападне канонско и окоштало. Друга корист, она политичка, везана је за *братство као уговорну појаву*, веома налик на актуелну идеју Лиге народа која настаје јануара 1919. године, после Париске мировне конференције, са жељом да се светски рат, попут управо завршеног Првог светског рата, никада више не догоди. Лига народа је обарала стару политичку филозофију мира засновану на идејама Бечког конгреса из 1815. године, које прокламују одржавање мира у Европи стварањем равнотеже снага путем јаким армија и тајних споразума. Насупрот томе, Лига жели да мир буде осигуран разговорним укидањем размирица, разоружањем и међусобним поштовањем, пре свега језичности (предлог је чак и језичко приближавање путем есперанта). Тако је зенитизам играо две партије, двоструко отварање требало је да га интегрише у новозамишљени мирољубиви свет. На овај начин је, наизглед

контрадикторно, уметност потпомагала, актуелној политици, али и обратно, путем политичких идеја један пројекат пробоја националног, српског у Европу, требало је да нас зближи.

Толико помињани симултаност и симултананизам, омиљени као техника у зенитизму, такође су важни у пријатељству уопште, па и у овом специфичном о којем ми говоримо, јер „пријатељство би напосто претпостављало неки невероватан облик: феномен симетрије, једнакости, смирене узајамности између две бесконачне несразмере као између две апсолутне појединачности“ (Дерида 2001: 335). Ту љубави нема јер љубав би поцепала вео тог феномена и оголила несразмеру и несиметрију. Треба направити разлику између симултаности, која је превасходно временски феномен и означава истовременост, и симултананизма који је оваплоћена симетрија у просторном смислу и означава приближавање, блискост, ход руку под руку. Зенитизам не користи ове принципе само приликом колажирања и монтаже у настанку својих текстова, он је симултан, значи истовремен поетикама европских авангардних -изама па се на многим местима додирују, док симултананизам тежи да достигне кроз политичку делатност (ту треба изузети националистичко поље деловања, нарочито Љубомира Мицића) и кроз смештање Балкана.

Модел Братства, полиглотизам покрета, поезија града (Голов модел поезије), усвојене идеје поетика авангардне уметности (поетичко пријатељство, размена поетика), цинизам као став и кинизам као природа, усвојена слика о себи, лична пријатељства (са Шагалом, Голом, Еренбургом, Татлином и другима), симултананизам као приближавање и напоредни ход, само су неке од стратегија жељеног пријатељства. Балкан је ту, ти си ту, ја сам ту. Ја сам оно што видиш, пристајем да будем такав. Открили смо скривено превратништво зенитистичких знакова. То је једна од могућности читања игривих текстова, бити свестан потенцијала Текста и знака с његовим моћима трансформације.

Овом приликом ћемо само скренути пажњу на чињеницу да је зенитизам до данас посматран као националистички покрет, просрпски и

проруски оријентисан, те да је због тога и сам Мицић у осами и својеврсној изолацији провео дуги низ година. Али на овај начин видимо да се зенитистички текст-знак може и другачије читати, не искључиво као антиевропски конотиран знак (па чак и упркос Мицићевој збирци поезије из 1926. године, под насловом *Антиевропа*, коју сам обележава као ванумну поезију у најширем смислу).

#### **2.3.4. ДРУГИ ПРИМЕРИ СЕМИОТИЧКИХ ИГАРА**

**(М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ, М. ПАВИЋ)**

Што се тиче асемиотичке игре која пориче властити знак, њу можемо препознати у поступку који је чест у постмодерном роману иако не потиче из овог периода, а то је поступак нађеног рукописа. Када Милорад Павић у свом *Хазарском речнику* тврди да је његов роман само „реконструкција првобитног Даубманусовог издања из 1691. (уништеног 1692. године) са допунама до најновијих времена“ (Павић 2003: 7) и даје му статус другостепености и коментара као допуне насловом *Lexicon Cosri* (речник речника о хазарском питању), он тиме делимично отајњује значења свог текст-знака. Нађени рукопис је такође специфичан поступак који се традиционално везује за сатиру а не за историографску метафикцију и тиме се значење помера. Квазидокументарност нас заводи и проблематизује питање истине сваког историјског знака. Порицањем властитог знака се, како видимо, даље отвара поље за слободну игру читаоца да ресемантизује знак.

У транссемиотичким играма сам предмет преузима карактер знака. Тако колаж својим увођењем треће димензије у слику или текст јесте вид овакве игре. Он на себе преузима значење дубине. Наиме, колаж је

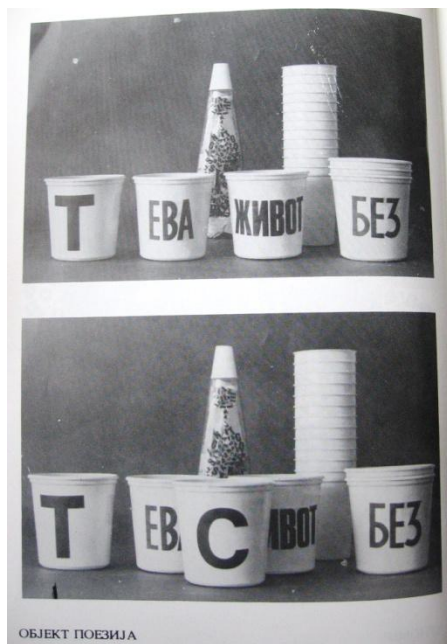
првобитно део неког текста или предмета. Он се потом парцелише и лепи и уклапа у други текст, слику или предмет, при том носећи значење свог претходног текста и уклапајући га у ново и истовремено творећи неко следеће значење. Колажна визуелна песма Мирољуба Тодоровића „Јупитерова црвена мрља“ (Слика 6) састоји се из четири сегмента, три колажирана и једног цртежа. Гледано по вертикали, у дну је глава статуе бога Јупитера, изнад ње је фотографија Јупитеровог сателита Ио, коју је начинио Војадер 1, уклопљена у новински текст о вулкану на том сателиту, да би из фотографије израстао цртеж на оном месту где би се разливала лава из могућег вулкана. Сваки од делова носи своје значење, статуа носи представу бога у уметности, врховног бога Земље који има мноштво деце (сателита), а будући да новински чланак говори о вулкану на једном од њих (који сведочи о сличности између тог сателита и земље), цртеж (набујалих ћелија) помоћу новонасталог колажа-песме опева нову причу о космосу. То је само једно од могућих читања ове колажне песме.



Слика 6.

Иста замена се догађа и у ready made делима у којима се преузети предмет означава и излаже као уметничко дело. Сличност са оваквим

поступком показује Тодоровићева објект-песма<sup>74</sup> са пластичним чашама на којима је интервенисано натписима Т, ЕВА, ЖИВОТ, БЕЗ а у позадини је извртута посуда с расутим словима (Слика 7). На другом снимку ове песме, из чаше с натписом БЕЗ извађена је чаша са словом С која је прекрила део раније видљивог текста. Празне пластичне кофе, иронисане као продукт машинске производње, представљају јалови живот без Еве и Стеве.



Слика 7.

Преношење знака са слике на текст догађа се у текст-поезији, која је нарочито честа у концептуалној уметности. Тада се поступак, техника, идеје визуелног уметничког дела дају у форми текста. Текст-поезију срећемо код Славка Богдановића. Један од примера је концептуални пастиш у трансмедијалном смислу (јер се прелази са слике на језик) у песми „Меланхолија и тајна улице“ у којој је тема техника и значење Де Кириковог платна „Тајна и меланхолија улице“ (Слика 8).

---

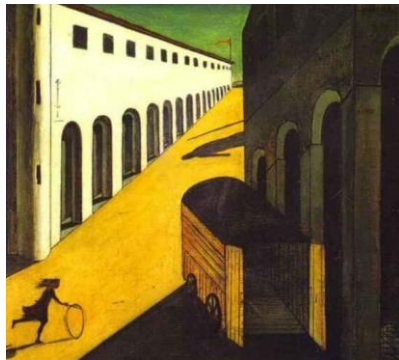
<sup>74</sup> Да је објект поезија пандан ready made-и, заправо њен облик у књижевности, сведоче нам фрагменти Мирољуба Тодоровића. У једном он каже „Објект-песма као употребни предмет“ (Тодоровић 1990: 76 ), а то је основна идеја ready made-а у сликарству.

## Меланхолија и тајна улице

„ветром само у коси  
девојчица без сенке  
а месец  
изненадне руке сен

одјек

у истом часу  
на крају света  
отворен прозор“  
(1914.)



Слика 8.

У њој Богдановић тумачи метафизичност Кириковог света (Слика 8) преко одјека који допире до тумача негде далеко на крају света крај отвореног прозора. Ако бисмо се слободно упустили у даљу игру, рекли бисмо да Богдановић овде учитава и Кафку и његову сличност с Кириком на основу експресионистичке фантастике засноване на апсурду и инверзној реалности снова. На крају *Процеса* је отворен прозор с читаоцем који може да извуче К. из апсурда (или је апсурд романа једнак читаочевом апсурдном свету), на крају Богдановићеве песме је процеп, отворен прозор за њега као

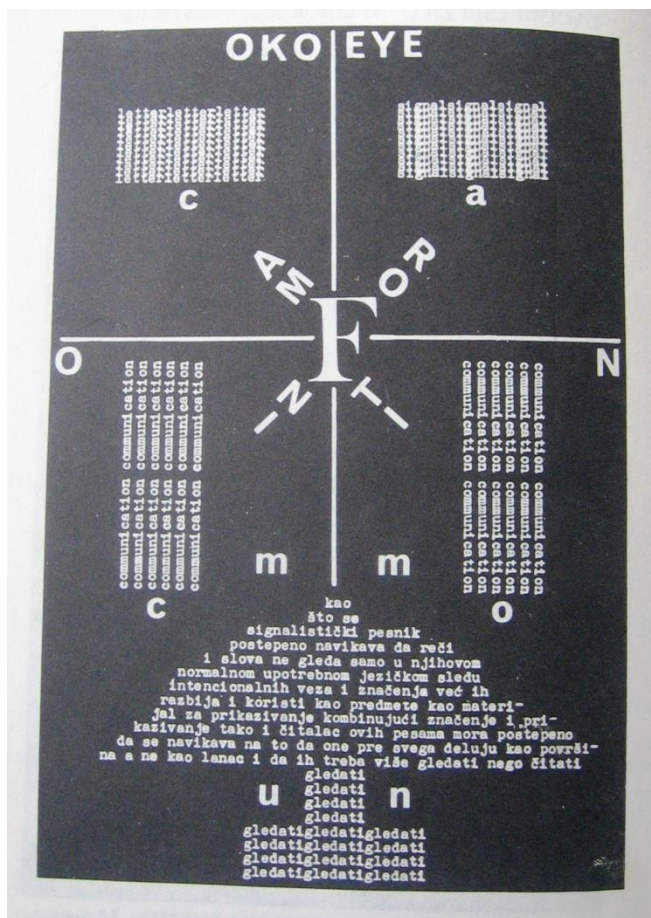
коментатора који интервенише на метафизичком платну и своди га у стварност.

Тело у простору, омиљено у перформансу и у неоавангардној гестуалној поезији врши преношење – на-себе – значења. Тело је цео текст-знак, а о томе ће касније бити речи у потпоглављу о телу текста.

Конкретна поезија тежи да покаже, она је:

„у целини и у деловима једноставна и видљива; истовремено, она постаје предмет за гледање и за употребу: предмет мисли и игра мисли (...) она се памти, она се утискује у меморију као слика; она служи данашњем човеку својим карактером објективне игре, а песник јој служи извесним даром за игру“ (Тодоровић 1979: 11).

Наводећи једног од кључних теоретичара конкретне поезије, али и теорије информација, Макса Бензеа, Тодоровић објашњава да конкретна поезија не задире у семантички и естетски смисао него рачуна на површинске везе. То је поезија сведене слике. Тодоровићева песма ОКО (Слика 9), у којој објашњава да „читалац ових песама мора постепено да се навикава на то да оне пре свега делују као површина а не као ланац и да их треба више гледати него читати“ (Тодоровић 1979: 134)



Слика 9.

Песма поистовећује знак са оком. Ако нам је у њој потребан дар за игру, онда се он своди на једноставно тумачење на нивоу прве асоцијације изазване погледом на неки визуелни знак. При том се највише рачуна на конвенционално значење тог знака, а смешно извире из рушења таквог „договореног“ значења, или из поруке о којој до тада нисмо размишљали, а речена нам је помоћу навикнутог знака на другачији начин.



### 2.3.5. СИМБОЛИЧКЕ ИГРЕ (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ)

Када бисмо посматрали знакове у зенитистичким текстовима као симболе, игра би изгледала знатно другачије. Наиме, ако симбол носи у себи конвенционалну алегоријску везу знака и означеног, онда ће се игра читања састојати у присећању на те алегоричне обрасце. А авангардиста рачуна на алегорију.

Иако сам Мицић 1. јануара 1923. године (у тексту „Зенитизам као тотализатор нове уметности“) узвикује: „Уметност је мртва, да живи нова уметност: зенитизам!“ он овом дада-футуристичком објавом, заправо, обзнањује свој покрет као немиметичку антиакадемску нову „религију“, мушки витализам и синтезу претходних двадесетак година авангардне мисли и рада, што значи да, ипак, не рачуна ни на какве конвенционалне знакове. Прилог овој тврдњи јесте и парола из *Манифеста зенитизма* из 1921. године: „Ми путујемо из хаоса да створимо дело!“ што би значило наглашену потребу за статусом изворног ствараоца, као што су древни антички филозофи посматрали рађање света из апеирона или хаоса. Знак као симбол који подразумева везу ознака – означено по принципу конвенције, у зенитистичком тексту није чест, иако га има. Уоквирени делови текста у „Речима у простору“ могу да означавају „мртве“ делове текста (на неким местима то су цитати из народне поезије Срба, Хрвата, Македонаца) и тиме, ако је текст поеме конструкт Краљевине, којој се Мицић противио, онда је њима показан тај политички став. У њима можемо гледати и уличне пароле, нешто попут данашњих поткултурних облика графита којима колектив исказује своје мишљење (а то су проруске изјаве, узвици потлачених и кивних, негодовања зенитисте у лудом пијанству...) или их можемо читати као примарни или секундарни, али и паралелни текст. Такође је могуће и да ти уоквирени искази нису мртви већ да илуструју оне витгенштајновске језичке исказе који припадају „дубинској граматизи“ језика и који се воде историјским правилима, па тако утичу на формирање значења ових потоњих

и неуквирених делова текста, који су млађи, и понашају се по правилима стандардне граматике. Тако настају такозване језичке игре, оне прве изјаве, чија су правила у култури, постављају правила тумачења. Тако стихови, гноме и паролe: Свирај циго богара ти твога, Стрпи се човече, Ој Крајино крвава хаљино, Да знаеш мори моме, Мила мати купи мени свилу, Дођи дилбер увече, За твоје очи Маро три момка погибе, Вечерај па лези, Имаш русе косе Мирјано, Не јелте жалба за старата мајка, Лепа наша домовино, Бог чува Србију, Све су истине малене, Кубура, Три су ми пушке пукнале, они као такви (укорењени у историјко поље), контролишу употребу и тумачење осталих знакова. На тај начин, они се постављају као својеврсни код у језичким играма. Ови наведени искази постављају правило културолошког читања и говоре о томе да поема „Речи у простору“ пева о специфичном балканском поднебљу са свим својим обележјима и обрасцима (углавном запамћених у песми), али постоје и други уоквирени искази, који су из сфере зенитистичког програма, а који се опет постављају као још један код за читање. То су она микројезгра или молекули ДНК (послужимо се Бодријаровим објашњењем кодова управљача системима). Такве су следеће уоквирене речи: Здраво је пити електрично млеко (као коментар прогреса), Просвирати задимљене лобање, Зашто сте слепи, Ми градимо зенитеум духова, Револуција, Доле цар живео Лењин, Запалити, Помозите гладнима у Русији, Ми морамо једном постати људи, Зенит, Жалосно је мрети од сунчаног млека, Варварогеније разбија чеону кост западних мамута, Све је ново под капом небеском, Циркус Европа, Мајмуни спасавају људе, Гомиле воле правду само на биоскопским платнима, Кола за спасавање, Све су истине малене, Лифтаероплан. Не треба заборавити да се језичке игре овим не исцрпљују, можда постоји понуђена матрица дубинске граматике, али не смемо превидети ни међусобне утицаје двају израза, како историјски делују на стандардне, тако и ови други мењају прве.

На другом месту у овом истраживању ћемо их читати из ликовне теорије, а све то нам указује на немогућност њиховог свођења на симболе. Јаснији знакови, попут често представљене руке која прстом показује на

неки део текста, чине онај изузетак, они јесу упућивачки, али и они су део игре, они показују у који део текста треба гледати, али не означавају други део текста у који гледамо ако их послушамо. Погледамо, али даље сами декодирамо оно што гледамо.

Тако је и са фоничким знаковима, узвици ванумља, духовите језичке игре попут: *лепота – лопата – лопта* (у песми „Радиола на Балкану“) или *бим бам бом*, у истоименој песми, дејствују по принципима досетке, па уз првобитни смех који изазивају изокрећу доживљај у страх. Тако ни они нису знакови који упућују на афазисе и језик лудила већ знакови који упућују на нешто друго, а не на оно што је конвенционално.

Јављају се конвенционални знакови као што су знакови интерпункције: узвичници, упитници али у неконвенционалној употреби. Они не стоје као ознаке узвичних и упитних реченица већ као разбацани знакови кроз текст не би ли скренули пажњу на основни тон (гласност) и намеру текста (запитаност).

Закључујемо да у игривом авангардном тексту свакако имамо посла са неограниченом семиозом и да то делом чини његову игривост. Знакови, мање или више очигледно, показују колико су независни од конвенција и контекста, те да свако читање представља нову семиозу, нову игру.

Када говоримо о текстовима неоавангардног покрета сигнализам, који знак узима за материјал своје поетске производње, поново смо на клизавом терену. Знак је један од темеља сигнализма и сигналисти га схватају кроз присуство означеног. Када Љубиша Јоцић у *Огледима о сигнализму* хоће да прецизира сигналистичко схватање знака, он каже да „знак постоји у природи пре његове људске артикулисаности“, а потенцирајући на разлици између знака и симбола, наводи да је „разлика између симбола и знака, у томе што за симбол није потребна присутност онога што он означаје, док је за знак то друкчије“, „у знаку је садржано означено, оно је присутно“, „сигнализам не изједначаје реч и ствар (као Аристотел) и зато сигнализам не престаје да тврди да знак значи“ (Јоцић 1994: 16-17). За Јоцића је знак исто што и сигнал, док су за сигнаlistsу

прихватљиви они симболи који су конвенционални, попут прецизних научних симбола. То не изненађује, нарочито у раној сцијентистичкој фази сигнализма у којој се као императиви поезије истичу додир и прожимања науке и поезије као и стварање једног новог и универзално читљивог, наднационалног језика, како би се остварила нова комуникација и постигао нов степен информативности ове другачије експерименталне поезије. За њу је најважнија нова врста сазнајности, сведена на информацију, а ослобођена митолошке мисли и традиционалног романтичарског индивидуализма. На много места у својим манифестним текстовима Мирољуб Тодоровић говори о знаку који је носилац цивилизације те да је поезија у обавези да говори савременим знаковима технолошке цивилизације, знаковима науке и компјутера. За сигналисту су слова и целе речи суперзнаковне структуре, али „површину сигналистичке песме могу испуњавати и други знаци, електронски, хемијски и други егзактни симболи, цртеж, колажи, фотографије, који у одређеном простору песме стварају вербално-визуелне метајезичке констелације“ (Тодоровић 1979: 16). Знак је у основи и сигналистичке поезије у ужем смислу (визуелне поезије) чији су материјални елементи слово, графички знак и простор (овде проналазимо изразиту сличност са авангардном Мицићевом поетиком). Он је у деструираном језику површине (а не више линеарном језику синтаксичких низова као у прошлој поезији) основа за нову врсту естетских порука. У прилог томе, Тодоровић каже да пошто је знак базични модел нове поезије и читаве цивилизације „семиотска анализа је постала кључ за разрешавање специфичних естетских порука“ (Тодоровић 1979: 29). На знаку се потенцира посебно када је у питању визуелна поезија и тада се под њим подразумева графички и очигледни визуелни знак, а у феноменолошкој поезији знак је неметафорични језик који слика ствари, као што је у гестуалној и процесуалној поезији то покрет и тело, а у објект поезији то су, по Јакобсоновом упутству, „ствари као знакови“, објекти као носиоци идеја и порука; најчешће објекти из технолошке (не)употребне сфере, попут кутија, пластичних кеса, избушених компјутерских трака, амбалажа – преко

које се казују поруке из рекламно потрошачког дискурса. Нескривено, Тодоровић говори по Максy Бензеу који је разрадио теорију знакова као базу једне нове естетике. Знак је, као код Л. С. Виготског, узрок психолошког развитка човека и помоћ уметнику да се одупре разарајућим силама ентропије. Ништа од овога нас не чуди иако се многе поставке знака код Тодоровића чине контрадикторним. Не чуди јер над сигналистичком поезијом ипак стоје два надначала: *начело десубјективизације* (тј. изједначење човека са објектом, што је учинила сама машина, а песник то интуитивно осетио, само је у питању да ли га треба славити) и друго, *начело лудизма*. Теши једино то што сигнализам поред дигиталног компјутера креира и другачије песничке машине као што су звездозор и сигнатвор. Прва, која кроз произведену кинетичку поезију приближава човека микро и макрокосмосу, а друга, којом ипак управља човек, кроз конкретну, летристичку, графичку и визуелну поезију умножава идеје о очовечењу технике. Ко твори те сигнале? Машина, али их човек концептуализује. Сачинивши класификацију типова сигналистичке поезије, Тодоровић поред поезије која експериментише језиком (алеаторна, статистичка, технолошка, пермутациона, комбинациона и варијациона поезија, сцијентистичка, феноменолошка, шатровачка, и компјутерска с експериментом у језику), издваја у другу групу, поезију из „области знака и семиологије, коју можемо назвати и семиолошка поезија“ (Тодоровић, 1979: 153). У њу убраја: сигналистичку визуелну поезију, звучну и кинетичку поезију, компјутерску поезију која оперише словно-знаковним елементима, и сигналистичку манифестацију, односно гестуалну поезију. Она је заснована на истраживањима знака који се схвата по десосировском кључу. Ознака и означено су у вези и упућују једно на друго. Како примећује Иван Негришорац у *Легитимацији за бескућнике*, заслуга је неоавангардне поезије што је скренула пажњу на:

„надграматичке комуникације, па и на могућност заснивања уметности једног ширег поља језичких знакова“ а да би један „уже лингвистички, семиолошки приступ могао успоставити другачију класификацију

Тодоровићевих текстова, а могао би омогућити и другачије сагледавање целокупне текстовне праксе не само нашег песника већ и читаве наше неоавангарде“ (Негришорац 1996: 59).

То другачије сагледавање се базира на рушењу линеарности граматичког језика и улаз у нелинеарност света знакова. У „визуелној песми се врши продор графизма у само значење“ (Тодоровић 2002: 16) јер слика може да преноси информацију слично говору и писму, тврди Тодоровић, па тако, постављајући сумњу у реч као „истинско тело мисли“ он поставља визуелни знак као могућу истину и присуство ствари. Ове песме би у нашој класификацији ипак припадале оном другом типу знаковних игара – симболичким играма јер подразумевају очигледност и универзалност знака а затвореност и статичност структуре, о чему каже и сам Тодоровић: „Структура је затворена, аутономна и статична схема“ (Тодоровић 1990: 72). Тако игра тумачења у сигналистичкој визуелној песми изгледа овако: визуелна песма из збирке *Поново узјахујем Росинанта* (као синтезе и избора из стваралаштва Мирољуба Тодоровића, из 1987. године) под називом „Геометријска анализа ћирилских слова речи смрт“ (Слика 10) доноси „научну анализу“ графолошких карактеристика ћирилских слова кроз призму херменеутике и уз помоћ математичког језика. Тако се Тодоровић игра и прво исцртавши слова вертикално поред њих у рукопису ставља објашњење.



Слика 10.

Овде се Тодоровић играо и посве нам оправдао своју сталну тврдњу да „сигнализам истиче лудизам као основу своје креације“ (Тодоровић 1979: 129), а ова песма се може преузети као довршена игра с правилом за писање и геометријску анализу других речи. Тако и читалац, неки будући играч с графичком анализом графема (која никако није само графичка већ је и поетска) може да се игра и тиме из слова као визуелних знакова „извлачи“ скривена или твори нова и неслућена значења. Оно што је у овој песми посебно интересантно јесте комбинација рукописа и научног језика. То су два различита знака. Један упућује на субјекат стварања, док га други поништава, или пак, онај први, субјективни врши продор у други

безсубјекатски. У њиховој интеракцији бришу се најрелевантније присутности у овим знаковима, а то су субјективност (у првом) и објективност (у другом), за које се показује да су релативне.

Ово тумачење нас је поново навело на исти закључак, а то је да је знак тешко посматрати кроз дијадни модел ознака – означено који су у односу присуства означеног у ознаци.

О знаку директно говоре аутопоетични стихови Мирољуба Тодоровића из *Дана на девичњаку* на тему језика и знака, поезије и могућности истине, изречене у збирци поезије (или после поеме, како каже Тодоровић, што би их у том случају чинило метатекстом). Како сам наслов упућује на једну еротску путању тумачења, гледамо на *Дан на девичњаку* као поезију о изворишту језика који песник оплођује. Ово је поезија о постанку језика поезије који никада не може рећи све јер:

„знак је тек при/чин  
можда удаљен од конкретности писања  
али осведочено оруђе  
у сажимању слике света  
темељна сигурност лингвистичких образаца  
међутим  
не допуњава мапу бесконачног  
своди је на омеђену просторност  
и по/трошљивост текућих језика“

(Тодоровић 1985: 44)

Метатекстуална поезија као *postsriptum* збирке *Дан на девичњаку* нам у песничком облику говори о поетичким поставкама језика и знака које песник заступа. Питамо се, одакле потреба да се толико објашњава сведеност и тачност знака ако је она истинита. И сам Тодоровић, чини нам се, осећа да је знак отворен, али то прећуткује и наставља у свом маниру. За њега је вербални језик поезије немоћан пред стварношћу, јер је тај језик језик потрошње и из себе искључује семантику неевклидовских бесконачних простора (код Тодоровића метафорично космичких предела



духа). То су само „текстови значења/ логоцентрична суровост/умишљених „богова речи“ ( богови речи су, по нашем мишљењу, песници граматичари) и нису свесни сопствене посвађаности, а кад је увиде над исписаном страницом, тек тада виде да је „испод текста/тела проток/ток/премештање питања извора и циља“. Знаци су ти који воде ка извору ствари, у њима је тренутак комуникације и препознавање света, каже у завршници Тодоровић. Задатак поезије је да из расутог говора начини „распрскавајуће цветове писма“ и тако „у тренутку откровења“ искуша језик и око у „случајном поретку речи и ствари“ а све то „пред провалијом новине“ иако ове речи никако нису илустрација претходне поеме *Дан на девичњаку*, за коју и Иван Негришорац примећује да је једно збуњујуће и неуспешно измирење са „толико оспораваном и исмеваном традицијом“ (Негришорац 1996: 100). Поред видљивог разарања синтаксе и графичког распоређивања речи у различитим правцима, понављања и честих алогичности, које повећавају игривост текста, видљива је намерна и потенцирана митизација текста (у потенцирању цикличности навођењем имена месеци, у понављању митолошких образаца као што су имена Ахила, Озириса, Букефала – коња Александра Македонског, Јасона и златног руна). У тим симболима је повратак извору, ожилишту, родници језика, а то је оплодња изворишта какво чине и граматичари. У овом случају су знакови са извора цивилизације, на ком је песник био један дан, донесени у нову надграматичку поезију и распоређени на плохи песме треба да пренесу информацију и изврше интервенцију у хаосу поеме.

## 2.4. СЛИКА КАО ПИСМО (С. БОГДАНОВИЋ)

Пре говора о конкретним играма треба да појаснимо појмове слике и писма из наслова овог поглавља. Сliku схватамо као сваки визуелни модел и манифестацију која своје означено пласира у визуелно поље. Слика не мора искључиво бити визуелна, она може бити и сликање речима, али се мора водити начелима и начином говора визуелних уметности. Под таквом сликом овде не мислимо на поезију као „мишљење у сликама“ коју је заговарао симболизам, али и Бјелински, већ на нови статус слике као представе која не конкретизује већ илуструје свако растапање и расипање знака. У таквом расипању она носи све трагове ранијих уписа. За Ролана Барта, „писмо је поље бесконачног означавања (...) комплекс естетских, језичких, друштвених и метафизичких вредности (...) мануални гест, скрипција, правни регистар неизбрисивих ознака и бескрајна пракса у којој се ангажује читав субјекат“ (Барт 2010: 59). Оно је покрет и орање руке, „а данас, када је криза хуманистичких вредности неоспорна, тражи се, разрађује ново писмо: писмо слика и звукова“ (Барт 2010: 39). Код Барта је писмо схваћено графички, као скрипција и у том смислу оно је слика која има своју особеност да скрива оно што му је поверено. За Дерида, писмо је свака нефоноцентрична концепција у књижевности, као и „игра у језику“ (Дерида 1976: 67). „Збивање писма је збивање игре (...) изван закона игре који су надзирали поље говора, што најстроже нарушава појам знака, целокупну његову логику“ (Дерида 1976: 14). Писмо, у овом случају није споља, „систем писма није извањски систему језика“ (Дерида 1976: 58), већ је унутрашња слика док је језик реализација писма. Ове концепције писма прихватамо у даљем тумачењу књижевних игара које се заснивају на слици.

У сваком одељку истраживања бавимо се већим бројем игара, зато што припадност једном типу игара не искључује нужно и особине неког другог типа, али оне доминантно припадају једном од наведених типова.

У овом поглављу радимо на: онтолошким играма, семантичким и концептуалним играма, мета играма и визуелној нарави. Природа и особине ових игара објашњене су у уводном поглављу, а сада их везујемо за сликовно као доминанту и за појединачне манифестације у српској књижевности 20. века.

Онтолошким играма у књижевности сматрамо све оне уметничке концепције које утемељење уметности као феномена виде у игри. Оне се ослањају на филозофско и теоријско мишљење игре, а у књижевности 20. века то су најчешће филозофске поставке пресократоваца, затим Ничеа, Дериде и Бодријара. Оне уметност виде као поље игре света која се одвија у хаосу знакова. Подривеност смисла оне објашњавају игром као надначелом сваке људске делатности, а уметности пре свега. У њима је игра матрица, како стварања књижевног дела, тако и његове рецепције. Како је „сврха“ литературе да нам понуди неки смисао, а он сам је нестабилан, једина могућност је трагање за смислом на начин игре.

Семантичким играма сматрамо оне књижевне замисли које текст виде као депо значења и које су склоне да своје експерименте и истраживања воде у правцу афирмисања и поништавања одређених значења, рачунајући на различите могућности језика и психолошке механизме читања, као и на измештања текста и додире с другим текстовима. Оне уводе и визуелно писмо јер семантика речи и слике не показују однос узајамне истоветности. Сродне њима су концептуалне игре које за предмет имају идеје и стављају се у улогу реализатора, катализатора и коментатора функције и смислености самих тих идеја. Најчешће за свој предмет имају концепте друштвених теорија, екс-центричне облике испољавања уметности и теорије ликовних уметности.

Када се књижевни текст понаша као другостепени јер отворено показује свој предложак и наставља се на њега, онда говоримо о метаигривим текстовима. Они се намерно стављају у позицију коментара који треба да: објасни претходни текст, да у полемичком дијалогу створи ново уметничко дело, да га афирмише или пародира... Они су колико

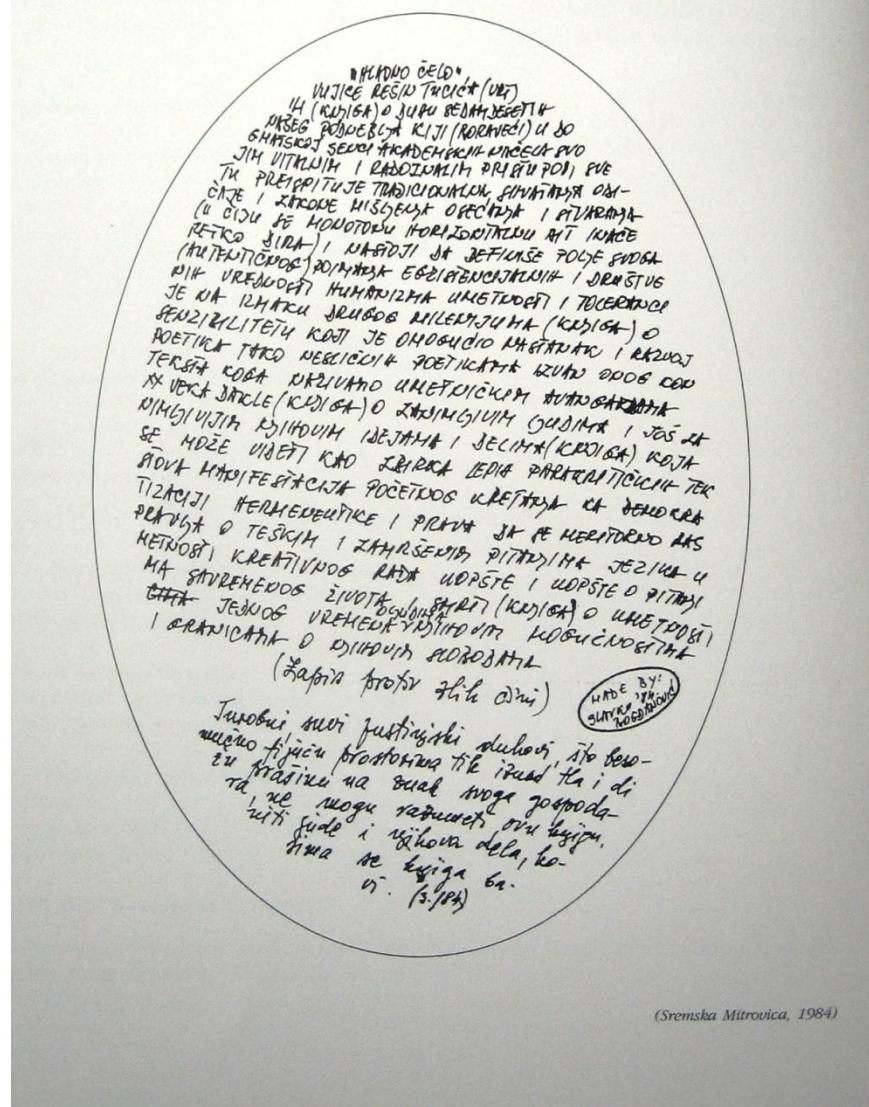
теоријски, толико и уметнички. То су аутопоетички коментари; ту су и специфични визуелни есеји и коментари (какви су чести код Славка Богдановића). Богдановић ће своју новинску рецензију књиге *Јаје у сребрној љусци* Вујице Решина Туцића дати у виду песме :

„стиго је бата из баната  
вицеве за после подне читати орно уз вињак са.....  
...ту су надреалне слике пепељаре у ваздуху ....  
у складу с једном његовом пес-  
мом можемо рећи да је млади ново-  
садски авангардни песник Вујица Решин  
Туцић измислио нов смер у књижев-  
ности ту мислимо на лирски дадаизам....

(Богдановић 1997: 101)

На овај начин коментар је самостално књижевно дело. На другом месту, коментаришући такође Туцићево, *Хладно чело*, (Слика 11)

Hladno čelo  
Vujice Rešina Tucića



Слика 11.

(Богдановић 1997: 114)

Богдановић пише визуелну песму (она је реализација концептуалне уметничке праксе јер је од научног коментара настало оригинално и при том лиценцирано уметничко дело, та гаранција квалитета обележена је знаком печата у ком пише Made by Slavko Bogdanović '84. Поред свега, визуелни изглед текста (јаје) упућује на ранију Туцићеву збирку *Јаје у челичној љусци* из 1970. године) коју смо већ помињали, а Богдановић је о њој створио мета

игру. Оваквих примера има још код овог аутора. О специфичном мерцу Мирослава Мандића он пише „Паракритички хомеопатски запис“ у облику својеврсног појмовника, техником *typewriter* с белинама по средини текста. Као Прилог текста стављена је Мандићева песма „Зашто сам пешачио Европом 2.150.000 корака за поезију“, као и Мандићева изјава и објашњење свог десетогодишњег лутања. Ови текстови су ту како би се обезбедио дијалог, он јесте остварен, на једном месту у Мандићевом сведочењу стоји Богдановићева интервенција, откуцана реч Радост. Тако се текстови међусобно коментаришу, а Богдановићев есеј, метаигриво дело, сада је уметничко јер га Мандићев текст појашњава. Простор који је препешачио Мандић, претвара се у простор песме са изукрштаним путевима, он метафоризује мапу Европе и читаоца који иде за Мандићевим трагом.

Када је реч о визуелној наративији, онда се највише бавимо стрипом као књижевним жанром, који не мора имати поткултурни статус (што ћемо касније детаљно изложити). Ту такође убрајамо и текстуално сликарство, све облике удвојености слике и речи, некад и звука; гестуалну поезију у којој се тело у простору комбинује са текстуалним натписима.

У овом делу нашег истраживања показујемо богатство визуелности и просторности знака у игривој књижевности. Од основног парергоничног модела текста и његовог разигравања, преко сликарско-апстрактног кључа за читање показаћемо како постоји трансмедијално преношење ликовне апстракције у књижевност. Наиме, сваки ступањ развоја апстракције има свој појавни облик у књижевности. Мицића читамо кроз маљевичевску објаву апстракције јер је и он сам узима у обзир; Тодоровића кроз знак као „иконички сигнал“ (конкретна поезија је књижевни експеримент који истражује природу и могућности самог језика помоћу визуелних и гестуалних модела изражавања, а његова апејронистичка поезија учитава у себе Анаксманедерову идеју хаоса као апејрона, у многоме сличну ликовној форми енформела); Богдановића кроз концептуално сликарство (његова поезија је полижанровска и полимедијална концептуална метајезичка песничка пракса у којој често језиком говори о сликарству, или

набацивањем низа идеја твори песму за коју сугерише како је треба извести у времену и простору, а то је врста игре јер је услов њеног опстанка извођење) и кроз његове апотеозе Џексону Полоку; Павића кроз постмодерну негацију апстракције и симулакрум, а његову мрежу текстова кроз просторну идеју детерминисаног фракталног хаоса. Код Павића такође увиђамо барокну потребу за цртежом. На многим местима се појављују сведени цртежи, али не као илустрације, већ као отворена дела која се са текстом понашају као да су коментар или обрнуто, као да је текст њихов отворени коментар. Тако и основни појмови ликовне уметности добијају значење и постају важни у овом истраживаном опусу. Појмови *боје, графичког облика, величине и перспективе, простора и рама, рукописа, енформела, значај подлоге и врсте материјала...* све постаје битно у овој игри. У њој се текстови читају кроз трансмедијалне знакове.

#### **2.4.1. МОДЕЛ АПСТРАКЦИЈЕ У ИГРИВОЈ**

**КЊИЖЕВНОСТИ (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ,  
В. РАДОВАНОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ, М. ПАВИЋ,  
М. ШУВАКОВИЋ)**

Пошто је приметно да игрива дела нарочито инсистирају на писму у ширем смислу, неопходно је истражити и овај аспект савремене игриве књижевности.

У класичним погледима на литературу, сви просторни елементи у књижевности се сматрају маргиналним и мање важним у односу на реч као средство изражавања. При том не мислимо на истраживања поетике простора која се своди на њихову семантику у складу са значењима текста, већ на визуелно као сликарско. Такви знакови, које можемо назвати

визуелним, просторним, „празним“ знаковима и који преферирају апстракцију на рачун мимезиса, могу депласирати реч. Тај однос сталног подрхтавања окошталних позиција: централне и маргиналне, нарочито је видљив у стрипу, али и у свим оним текстовима који ликовни дискурс увлаче у књижевно поље. Тада је он разарач литерарности текста. На свој начин то раде и Мицић и Тодоровић и Богдановић и Павић, а веома специфично и Мишко Шуваковић, који речима отвара непрегледно поље визуелне апстракције. Заправо пише текст о филозофским концепцијама на начин сликарске апстракције. Како долази до тога?

За древне народе слика је била истина која се не говори већ јесте. А реч је творила профани свет. Тада језик приказује, а не саопштава. У данашње мултимедијално доба у ком доминира визуелно, простор, слика и реч су у односима дијалога, контекста, коментара, оквира. На путу ка истини Дерида (*У Истина у сликарству*) каже да је она једино „могућа“ у писму, у сликарству, у црти која се урезује, повлачи. Другачије „подлоге“ црту заборављају јер она постаје сигнал. Значи ли то да истине више нема? Али ми и даље доживљавамо задовољства у тексту и ван њега, производећи „мале истине“ у сликама света из вербалног и визуелног материјала који нам уметник доставља.

Направимо ли заокрет у погледу на литературу као уметност речи, која је дуго дефинисана као временско-језички дискурс и погледамо је кроз призму просторности, намеће нам се неколико кључних проблема које треба размотрити. Мислимо на питања онтологије текста, књижевног знака и његове природе, односа у структури текста, пуноће и празнине, текста и контекста, центра и руба. По овом последњем питању помозимо се Кантовим појмом *парергона*, који је Дерида преиспитао у *Истини о сликарству*. Почевши од рубних делова, наслова, белина, потписа, епиграфа, он показује како они нису само маргина текста већ су на месту првости и централни су колико и речи, смисао, и могу бити ергон уметничког дела. Сам модел парергона нам приказује књижевност у просторном облику. Тако су и визуелни знакови, који су један вид враћања у древно биће

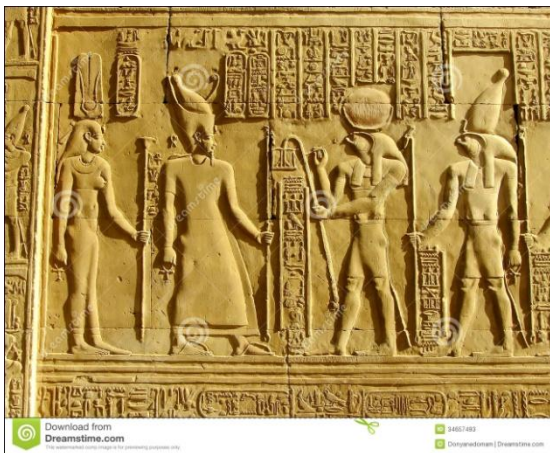


књижевности као слике, у савременој уметности (од високе културе до поткултурних облика) у сталном подхватању позиција парергон – ергон, и у изменљивом односу текст – коментар. То чини да се структура разиграва, да се позиције мењају, да рубно (слика) продире у централно (текст), смешта се и поново се измешта. Управо је то историјски пут визуелног као писма у књижевности, с тим што се првотност слике у писму не доводи у питање. Али парергон није смештен, сада се не зна се шта је спољашње, а шта унутрашње у делу.

Разјаснимо разлику између просторности и визуелности. Прва се односи на облик текста (односе међу елементима, расејаност знакова), али може значити и принцип просторности као парадигму текста, тј. да текст своје утемељење и идејност и услов опстанка има у просторности (распореду елемената структуре). То је случај са игривим делима. Визуелност се везује за слику у ликовном смислу, за њену употребу као допуне, коментара, разарача, провокатора у ткиву језичког текста или знака који носи нека значења у ланцу означавања. Визуелно је уже од просторног. Сама сликовност се може и шире схватити као метафора за дубинско, вертикално поимање језичког знака. Оно што је дубинско сматрамо прошлим, избрисаним, неважним у формирању значења. Међутим, оно се показује као веома активно у сталној измени значења јер, попут трага, избија на површину и постаје веома важно у структурирању нових значења. Оно тада више није рубно. Заправо, није ни било, оно перманентно ради, само тог модела треба бити свестан. Он је очигледнији у слици него у фоничком језику јер природа слике јесте да чува, памти и позива на коментар.

Владан Радовановић (Радовановић, 1987) говори о више врста простора у књижевности, али се задржава на дводимензионалном или тродимензионалном ликовном простору који зависи од тога да ли се ради о плохи (страници) или објекту. Простор је у тесној вези са значењем графизама, а тамо где то није случај ослобађа се ликовни простор јер је његова семантика шири од семантике слова. Некад је дводимензионалност

простора странице само метафоричка, када се ради о илузијама и играма просторношћу, симултаним текстовима, текстовима који имају „сенку“. Када је простор странице и сам знак или је текстом сугерисано да је, рецимо, његова празнина значењска, онда је он семантички тродимензионалан. Он може бити и оптички тродимензионалан, што је случај с процесуалном и гест поезијом у којој тело има улогу писма. Разноврсне су могућности поигравања простором, он се може сужавати, као у случају палиндрома, ширити као у случају графичког расипања знакова, визуелизовати метонимијама као у реистичким песмама у којима „уместо речи која означава појам, представу, ствар – имамо реч која је сама ствар“ (Радовановић 1987: 291).



Слика 12.

Започнимо с историјом писмености. Хијероглиф (Слика 12) је знак који је самоодређујући, он не следи миметичко правило јер је његово означено несазнатљиво, самоодређујуће, сакрално. Он значи нешто друго, а увек исто. Њега прати усмени језички коментар као врста објашњења. Првотност визуелног (тј. сликовног знака) као и његова просторност (тј. распоред знакова) је очигледна. Од врсте и распореда знакова зависи прича која га прати. Сличан хијероглифу у данашњој поткултури је стрип јер има сличан однос слике и коментара, с тим што се у стрипу појављује руб, оквир, рам слике и облачић као руб језика. Ови рубови вештачки одељују

слику од речи и истичу међуоднос коментара. Питање је шта је чему коментар: слика речи или реч слици. Ако је језик коментар слици, онда он сужава аутореференцијалност и отвореност визуелног знака, свдећи га на једно значење. То је разумљиво с обзиром на природу стрипа као забавног штива. Исто то је био случај са иконом која није имала ограничење, рам, а језички натпис, опис, је стајао унутар простора слике. Ту је истина (религиозна) у слици, а језик је само доводи до једне од реализација. У двадесетовековној воковизуелној уметности оквир најчешће нестаје па је однос текста и коментара изменљив. Морамо скренути пажњу да коментар не прихватамо само у ужем значењу као поступак тумачења на начин старе херменеутике, већ и у Фукоовом смислу као поступак који нас води у потрагу за првобитним текстом. Пошто он износи вишак језика, оно што је „језик оставио у тами“, он је бесконачан. Идући даље од схватања коментара као логоцентричног прогонитеља случаја из књижевног дискурса, савремена уметност сам коментар увлачи у ткиво текста као његов равноправни део. Коментар више није научно оружје за свођење значења, већ напротив, он умножава и чини могућим више значења.

Арабеска у исламској уметности, у којој су се ликовни мотиви на грађевинама, ћилимима, текстовима, употребним предметима комбиновали са деловима из Курана, такође је вид суодноса два писма. То је случај и у калиграфији, нарочито у случају сликовних симболизованих иницијала који су се појављивали у старим рукописним књигама.



Слика 13.

Нов однос између језичког и визуелног у тексту ступа на уметничку сцену с појавом апстракције почетком 20. века. Авангардна уметност уводи провокативно питање да ли је могуће сазнати (свет) текст само преко језика. Она шири књижевно-језички дискурс на поље ликовне апстракције (Слика 13). У том тренутку на лествици апстракције, тзв. периоду открића и развоја апстракције, провоцирају се спојеви и аналогije између различитих уметности, конструктивистичка и супрематистичка ликовна и архитектонска решења улазе у руско кубофутуристичко песништво (нпр. стихованим обликом степеница, приказивањем безпредметности, променом тачака гледишта, представљањем покрета...) Утицај ликовне апстракције у нашој авангардној књижевности можемо најбоље видети у „Речима у простору“, Љубомира Мицића, где се Маљевичев „Црни квадрат на белој подлози“ појављује као транссемиотички цитат. Он допуњава, додаје речима поеме оно што оне не могу у оквиру текста, он је истовремено и кључ за читање. При том нема објашњења шта је ергон, језички или визуелни знак. Можемо сматрати овај супрематистички облик и видом аутопоетичког коментара. Ако је централни црни квадрат текст, онда је он у пољу апстракције, несазнатљив сам по себи у свом лексичком облику својом тамном прикривеношћу, док је ликовна теорија апстракције оквир који нам казује да је текст приказивање неприказивог. Сам Маљевич је своје дело назвао „Неуоквирена икона мога времена“ и тим шокантним називом покренуо уметничку, али и политичко-идеолошку револуцију у уметности. То исто желео је да уради и Мицић својим текстовима. Његова „икона“ коју иронизује (јер икона је оно у шта се безпоговорно верује) јесу поповићевски канонизовани песнички текстови, потом, вредности западне цивилизације које се намећу као једине добре и исправне, као и све окоштало, истрошено и стереотипно. Доказе да је Мицић одушевљено одобравао геометријску апстракцију и Кандинског и Маљевича налазимо на сваком кораку у часопису *Зенит*<sup>75</sup>, а посебно у односу према Ел Лисицком који је био један

---

<sup>75</sup> Наведимо само неке примере овог одушевљења апстракцијом. У једном од првих текстова о тој новој уметности, тексту Бошка Токина „У атмосфери чудеса“ из 3. броја

од најважнијих следбеника Казимира Маљевича. Наредне везе са сликарством су бројне. Мицић из броја у број говори о кубизму, имажинизму <sup>76</sup> (песништву слика), и тзв. татлинизму (односно конструктивизму) <sup>77</sup>. Пратећи прелазак руског сликарства са плохе на сликарство у простору, о чему говори текст Ел Лисицког и Иље Еринбурга у *Руској свесци Зенита*, Мицић у свом песништву изводи исти поступак, ослобађајући речи у простору. У нашој критици је присутан велики број студија о везама и утицајима ликовне уметности на браћу Мициће, а међу

---

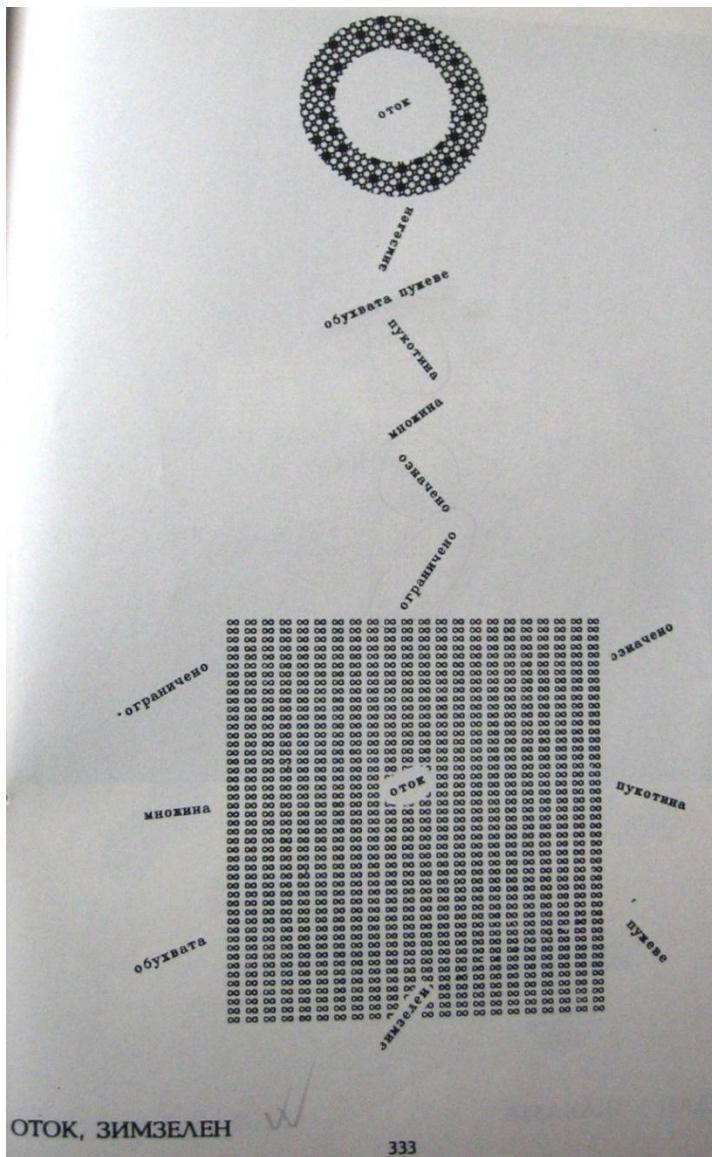
*Зенита*, стоји да данашњица, као време рушења и стварања, доноси низ новина, изналази нове односе и видике, пресеца логике, доноси нове вредности. А најзаслужнији за те процесе јесу Ајнштајн и његова теорија релативитета, авангардни уметници који потенцирају на динамизму у складу с временом, филозофи попут Бергсона и теорије времена и простора, као и Кандинскова уметност, која представља перспективе небулоза и хаоса. Анализа хаоса, како је објашњава Токин, хаоса из ког се рађа конструкција. Допринос ове уметности је што уништава стару материјалност и слика срж динамике, ствара нове форме. То је уметност која потенцира генијално-интуитивно и естетизацију динамике, односно теорију о времену Сада. Све то подржавају зенитисти и уклапају у свој књижевни израз. О Кандинском сам Мицић у рубрици *Макроскоп*, у којој се дају погледи на актуелне појаве и уметнике из европских кругова, у броју 5 часописа *Зенит*, каже да је Кандински попут натчовека јер уметник мора да ствара ново, а не да понавља. Ту ничеанску фигуру, оличену у Кандинском, Мицић велича до те мере да га сматра „првим апстрактним и духовним уметником“ „који је најјачи доказ за могућност новог без икакве везе са природом и са традицијом“. У истом тону, он изјављује да је „Кандински апсолутни стваралац и апостол мистичне човекове стваралачке душе.“ (Зенит, бр. 3, 1921: 10)

<sup>76</sup> Очигледно да се Мицићу допала имажинистичка идеја о поезији слика. Зато он износи њихов програм (у 5. броју *Зенита*) у коме имажинисти тврде да је једини материјал поезије слика, реч као таква, и да је реч у суштини – слика. Њих не интересује садржина речи, још мање њена звучна обојеност, они сматрају да је слика самоциљ и начин помоћу којег се исказује нека мисао ван ње.

<sup>77</sup> Доносећи текст Драгана Алексића „Татлин. ХП/с + Човек“, (у новембарском броју *Зенита* из 1921, број 9, стр. 8-9) Мицић се коначно и директно опредељује за ново сликарство конструкције и апстракције јер оно говори о паралелном односу човека и машине, а то само време захтева, носи хаос човекове растрзаности, доноси компоновање тог хаоса у принципима Кандинског и инкарнацију људских мисли у екстракту с машином код Шагала.

њима су најзначајнија истраживања Видосаве Голубовић, Ирине Суботић и Леше Денегрија у зборнику *Српска авангарда у периодици* (1996).

Сваки наредни ступањ у историјском развоју ликовне апстракције има свој паралелни модел у књижевности. Неоавангардно стваралаштво воковизуела и сигнала је слично идеји тоталног уметничког дела (Gesamtkunstwerk-a). Оно је мултимедијално, код њега увиђамо различите спојеве иконичности, колажне визуелности, апстрактног математичког означавања, просторне расејаности текста (започете у графичким авангардним испитивањима текстуалних могућности).



Слика 14.

Неоавангардни воковизуел је између сцијентистичке сигналистичке теорије чије се апстрактно налази у метајезику науке и теорје комуникација, и приближава се концептуалној уметности која преиспитује апстракцију. Она врхунац апстракције види у враћању лингвистичком језику као најапстрактнијој форми исказивања.

Такву измену погледа на визуелно и на апстракцију можемо пратити на следећем низу: поезија Мирољуба Тодоровића, Владана Радовановића, проза Милорада Павића, концептуални радови Славка Богдановића и Мишка Шуваковића. На овом месту нашег разматрања стоји сигналистички визуелни рад „Оток зимзелен“ (Слика 14) Мирољуба Тодоровића, који је практично нечитљив уколико му се не приступи из познавања сосировске теорије језика и не начини савремени отклон према њеној ускости. Текст за тему има језик и његове могућности. Тако он има статус мета-мета текста јер коментарише две теоријске позиције с којих се дефинише језик. Прва, или у песми виша позиција, је она која знак/реч/језик сагледава као затворени сферични модел окружен бесконачним бројем нелегитимних и „погрешних“ значења. Али она се осипа, пара се у други модел који реч схвата као тело са бескрајном моћи зрачења и расипања значења ван себе. Знак/реч/језик не прима већ се распростире. Тако је идеја сажимања и расипања приказана и визуелно. Надаље можемо пратити процес који наводи В. Радовановић када каже да је: „превазилажењем класичне једносмерности читања уследило закривљавање текста у трећу димензију, прелазак у стварни тродимензионални простор – на објекте, где су токови знакова од плошне постали просторна мрежа“ (Радовановић 1987: 293). Ово није изум неоавангарде, видели смо раније да је авангардна техника колажа омогућавала дубину текста и да је колажирани и налепљени део отварао наредне димензије. Тако је у перформанс-гестуалној поеми „Гордијев чвор“ (Слика 15) Мирољуба Тодоровића у којој је тело у простору објекат умотан у перфориране компјутерске траке и покушава да се из њих избави. Ту је тело и у ширем смислу објекат, заточеник машинистичке ере. Тело, колажирано у свет, али и обратно – из света у уметничко дело, јесте субјекат

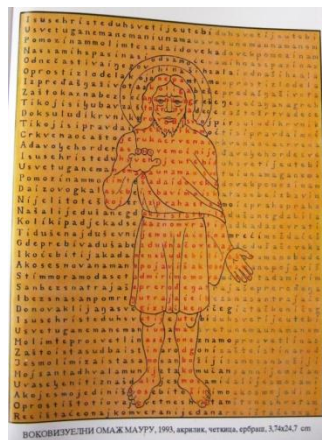
носилац и саопштавач идеја, али сама идеја нам говори о његовом постајању објектом. (Слика 15)



Слика 15.

У овом случају, игривост је у процесу који је алеаторичан и тиме неконтролисан, а слика као начин исписивања поетског садржаја чини песму игривом из угла радикалне иновације песничког језика и представљања, она је својеврсни разарач поетског дискурса.

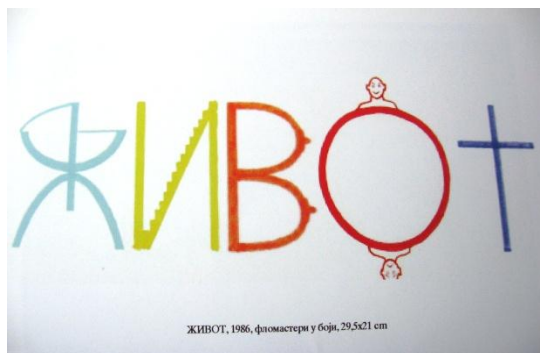




Слика 16.

Воковизуел Владана Радовановића (Слика 16) изједначава два медија, визуелни и вербални, крећући се од вербалног које је имало примат у ранијим радовима ка визуелном које доминира касније.

У овом воковизуелу се удвајају семантика звука речи, графиције и боје, па се испитује нови спој. Текст има неколико визуелних слојева. Њима се сугерише неколико могућности значења. Он се, донекле, понаша као палимпсест, на ком се неки делови текста интертекстуално понављају, док нова доцртавања доносе све другачија а слична значења. Овај вербалновизуелни рад исцртан ликовним прибором (четкицом) у ликовној техници (акрилик, ербраш) излаже идеје постмодерне уметности као омажа прошлом, полемиче с њеним кључним идејама Писма, црте, ауре, текстуалних слојева, трагова.



слика 17.

Песма „Живот“ (слика 17) је написана или нацртана иконицим знаковима летристичког типа. У њој Радовановић користи и показује нам

многоструке потенцијале семантичности визуелних знакова и објашњава нам како слово као Писмо у свом оликовљеном облику може да говори више од оног значења које звучи. Антропоморфизацијом слова настала је једна летристичка визуелна песма. Та слова-знакови-слике су почетак песме, или тачније песама које ће настати када ми као читаоци коаутори погледамо у површину овог песмовног цртежа. Како тај процес „читања“ изгледа? Дате знакове преводимо у речи, нпр. Ж – у старом облику неодољиво подсећа на почетке ћириличног писма, али истовремено визуелно асоцира на колевку и тако усмерава даље тумачење песме као животног тока, од рођења до смрти; И – које означава животни успон, напредак, сугеришући то значење визуелним обликом степеница. У овом случају визуелно је сузило значење језика, распршеност гласовног могућег; В – као остварење у рађању, мајчинству или у полном остварењу; О – Облик округли остатка одмора, одрасло доба... Т – сугерисање симболом крста на саставни, само последњи, завршни део живота. Како бисмо доказали многострукост читања оваквих песама, једном приликом смо јавно изложили ову песму са захтевом упућеним публици да од понуђеног материјала начини песму. Добили смо неколико различитих решења, од игре речима, попут живот и кивот, до нових творевина инспирисаних бојом и облицима слова. Овај наш захтев је, заправо, представљао суштину процеса који се одвија приликом читања-играња оваквих песама; својом херметичном многострукошћу визуелни знак захтева интеракцију и коауторство, док се као последица читања јављају многи н-степени текстови.

Радовановић у „Пустолини“ из 1963. (Слика 18) такође полази од чисте апстракције, заправо од апстрактне фигурације као вида лирске апстракције, која уз помоћ енформела и апстрактног експресионизма редуковано приказује људску фигуру. Насликана људска фигура је „слободна форма или деформација иконичког знака фигуре асоцијативно препознатљиве као људска фигура“ (Шуваковић 2011, 82). Оваква апстракција захтева асоцијативно творење облика, сугерише настанак тескобног језичког облика себе саме.

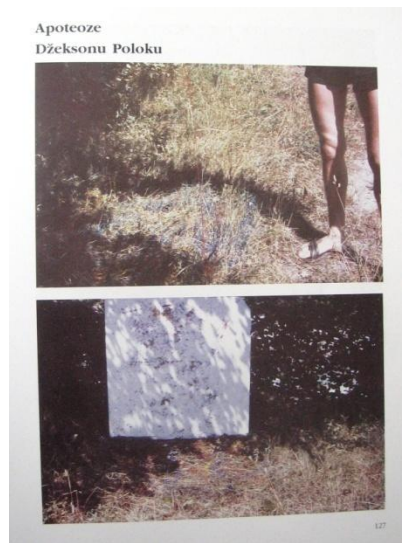


Слика 18.

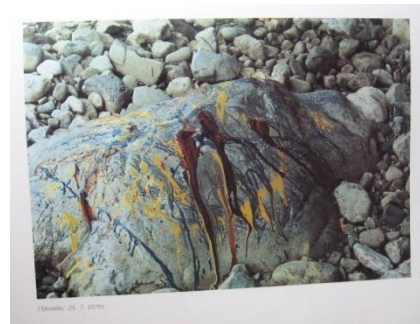
У овом тренутку треба нешто рећи о енформелу као уметничком феномену насталом из страха од егзистенцијалне кризе у времену после Другог светског рата. Он представља историју издвајања елемената, напушта представљачко као циљ уметности и афирмише отворену форму и случај. Енформел јесте и ликовна техника апстрактног сликарства материје, али је шире и вансликарски феномен (по нашем мишљењу присутан и у књижевности) у облицима слободног, гестуалног, сваког надформалног изражавања који тиме тежи да прикаже егзистенцијалистички хаос и немир и страх због њега.

Сам енформел је узнемиравајући јер представља расипање, распад, изостанак веза. Сама апстракција је узнемиравајућа јер фрустрира својом непредстављивошћу. Проблем може настати пред захтевом да се докаже да је „Пустолина“ песма, а не визуелни рад. Можемо се одбранити ставом да је пред нама предпесма, песма у пренаталном периоду, пре него што је језик ограничио на оно што је подређено људској логици. Ово је песма у почетном апејрону знакова, где још не постоји строго детерминисање

језичког система. То је суштина енформела (али и Писма), да покаже предстање језика, када је он још увек знао везу с гестом, везу коју смо у својој заробљености рационалном логиком заборавили. Механизам једне ликовне технике преноси се у књижевност. То ћемо показати на примеру Славка Богдановића и његове „Апотеозе Џексону Полоку“ (Слика 19) и (Слика20).



Слика 19.



Слика 20.

Ови радови припадају ликовној уметности и представљају теоријски приступ, коментар Полокове знаковности. Умберто Еко је посветио велику пажњу енформелу као отвореном делу и сматра га сликарством знакова иако су они тешко читљиви. Он га види као „квалификацију једне опште тенденције културе једног периода“ (Еко 1965: 135), а та тенденција је склоност ка хаотичном, отвореном, ка коментару апсурда егзистенције, која има своју недокучиву логику. По том правилу и Еко сматра да енформел има својеврстан код за „читање“ и да су његови знакови, који су испод и изнад структурисања самог материјала, ипак идеолошки. Богдановић је својим коментаром на Полока у облику land art-а показао ову тврдњу. Његов рад је на трави, на платну и на камену. Први, на трави, јесте почетни рад-процес док још нема уметничког дела. То је потпуно слободна игра материје настала случајним капањем боје на траву, пре него што се одиграло прскање по платну. Али и такво, оно је траг, у самој врсти боје и

материјала, у боји, у намери уметника да ствара једно такво дело. Следећи степен је енформел на платну, та два су спојена једном интервенцијом, танком црвеном линијом, која нам указује на њихову везу. Ово платно је реализација идеја енформела као уметности случаја и покрета. Енформел на камену, следећи ниво Богдановићевог рада, потпуно кореспондира с претходна два, говори о упису трага и његовој интервенцији на новом знаку, али говори и о сизифовском камену који осмишљава његову егзистенцију. Тако и рад случаја на камену представља апсурд уметничке егзистенције која је збир свега претходно уписаног и његов обавезујући избор да се ухвати у коштац са свим могућим и потенцијалним значењима. Уживалац енформела је уведен у један низ стално варијабилних читања, а то је случај и са игрицом књижевности и, при том, он бира властиту стратегију. Тај избор је кључан за исход игре. Апсурд је у томе што он не бира апсолутно слободно јер му се намеће позадинска фигура (које можда и нема) у виду антропоморфног бића или нека фигура која израста из његове властите културе. Оно што је веома битно јесте увођење покрета у саму структуру знака и стална измена перспективе. Ми у оваквом тексту видимо позадинске односе и фигуре, што није случај са класичним платнима, и са текстовима који подлежу стандардној граматици. Поново морамо рећи да у овом случају бива видљив онај надграматички слој материјала (језика) који је културолошки одређен, а о ком је говорио Витгенштајн. Овакво дело је епистемолошка метафора – рећи ће Еко, а његово значење се никако не поклапа с информацијом коју шаље. Његова уникатност и полиизводљивост дозвољава безграничну игру у тој фузији елемената, бескрајну слободну игру асоцијација.

Пандан овој игри у књижевности је апејронистичка поезија. „Песма као пројекција космоса истовремено у себи садржи и хаос и ред“ каже Мирољуб Тодоровић (Тодоровић 1990: 74) упућујући на значај семиологије слике (слике као језичке творевине и слике као ликовне творевине). У апејронизму он види враћање на метафизичке вредности, на тајанствено и ирационално. Разлагање и поновно, другачије слагање, основни су

принципи ове игре. Али, будући да апејронистичка поезија припада вербалној сигналистичкој поезији, и да у њој нема никакве слике као знака, већ се понаша само по принципу сликовног енформела, она ће улазити у део приче о експерименту с језиком и расредиштењу текста, о растварању структуре и поновном конструисању из хаоса (а о томе ће бити речи у потпоглављу *Плес текста*).

Такође блиска поетици енформела је још једна врста вербалне сигналистичке поезије, стохастичка поезија, из које се, како тврде истраживачи сигналистичке поезије<sup>78</sup>, касније, осамдесетих година 20. века уобличила апејронистичка поезија као песничка врста. Игра у стохастичкој поезији почиње у припремању текста, у избору речи, а „у игру може улазити и систем кодирања речи“ (Корнхаузер 1998: 113), али се она наставља у даљој комбинаторици и алузијама самог читаоца. Будући да је већи део радњи неконтролисан и језик ради по својим унутрашњим механизмима, а читалац изналази значења и „облике“ и ова поезија је слична поетици наше наведене ликовне технике. Апстракција је овог пута на нивоу језика, а не слике.

Изведимо енформелистичку игру на једној стохастичкој песми Миролуба Тодоровића:

#### ОТРОВНИЦА

читајући таласе на сунцу отровнице  
смрти у камењару она једва окреће  
главу поветарац у знак одрицања  
други звук сеновитог говора по

---

<sup>78</sup> Живан Живковић (у *Орбитама сигнализма* 1985. године), Миливоје Павловић (у *Авангарда, неоавангарда и сигнализам* 2002. године), Јулијан Корнхаузер (у *Сигнализам, српска неоавангарда*), сваки на свој начин, класификују сигналистичке песничке врсте. Јасније одвајање и разликовање алеаторне од стохастичке, а потом и апејронистичке поезије праве прва двојица, док их Корнхаузер доводи у везу. Он их повезује и са тековинама даде и надреализма, сматрајући алеаторну (а тиме и стохастичку) поезију „честитом кћери дадаизма“, док саму стохастичку поезију приближава надреалистичком аутоматском писању, али и компјутерском програматизму.

затегнутој жици хода кротко умире у  
провалији на стази кроз дрвеће  
глас зебње чуо сам код подигнутих  
очију у модрини кораци мирне траве  
високо горе понори изговорени ништа  
више на стени никада више камење  
хладно под мојим ногама

(Тодоровић 1987: 145)

У овом „слободном“ распореду речи наизглед се показује бесмисао и дадаистички нонсенс. Али то није тако. Наша читалачка игра се не састоји у томе да речи враћамо у граматички ред већ да, користећи тешко читљиви код из наслова, сами из ње „извучемо“ песничку слику. Тај процес је важан јер игра постоји у извођењу. При том нам је почетна помоћ сазнање да је темељ стохастичке поезије техника кубистичких резова синтаксичких целина и да ми творимо у својој игри мозаичну слику. А то ћемо учинити тако што ћемо читати интервенишући на тексту с оловком у руци. Повуцимо криву линију, спајајући све речи које нас значењски упућују на змију и њено кретање по шуми. Повезаћемо речи: отровница, камењару, глава, сеновитог, жици, стази и добити исцртану змију по папиру. Тако смо из материјала песме, а то су речи, створили лик који нам је кодом сугерисан. Тако и у енформелу од мрља испрскане боје стварамо ликове и пратимо релације лик/елементи у оба смера, јер и лик сада организује елементе на другачији начин. Али ту се игра не завршава. У песми није само змија и не креће се само она. Видне су измене тачака гледишта. На једном месту, гледа се очима змије (она једва окреће главу), а на другом је неми посматрач који из њених шара чита нешто о животу и смрти (читајући, чуо сам). Те измене тачака гледишта дају тродимензионалност песничкој слици. На крају увиђамо да песма овде не престаје са творењем значења. Избором речи везаних за смрт, сугерише нам се страховит егзистенцијални немир (смрти, одрицања, сеновитог говора, умире, провалији, глас зебње, очију у модрини, понори, никада више, хладно под мојим ногама). Сада можемо и њих

спојити да бисмо дошли до коначне отровнице – смрти на камену. Камен је тежина која остаје, смрт је над овим субјектом који гледа змију. Асоцијативно смо повезали змију отровницу и смрт, али не толико слободно, то је, наравно, увек прва асоцијација сваког човека, условни рефлекс који се културолошки формира. Тако смо из позадине језика, његове надграматике и то без помоћи синтаксичке норме, извукли на светло као слику нека од потенцијалних значења језика, из његових дубљих слојева. Сада слика изгледа овако:

### ОТРОВНИЦА

„читајући таласе на сунцу **отровнице**  
**смрти** у **камењару** она једва окреће  
**главу** поветарац у знак **одрицања**  
други звук **сеновитог** говора по  
затегнутој **жици** хода кротко **умире** у  
**провалији** на **стази** кроз дрвеће  
**глас зебње** чуо сам код подигнутих  
**очију** у **модрини** кораци мирне траве  
високо горе **понори** изговорени ништа  
више на стени **никада** **више** камење  
**хладно под мојим ногама**“

(Тодоровић 1987: 145)

Наставимо с развојем апстракције и њених механизма у вербо-воко-визуелној поезији.

У њој се тражи творење речи од визуелног материјала, настанак вербалног света од бесконачног низа могућности, поново је у питању схватање књижевног текста као процеса, и то процеса који није само језичке природе, већ и просторне и надвременске.



Радовановић, у компјутерској графици која преиспитује разлику, од апстракције стиже до симулакрума и извртања апстракције (Слика 21)



Слика 21.

Идеја за ову слику-песму потиче из теоријског дискурса, Бодријарове филозофије, у којој бескрајно умножавање доводи до извртања. Да ли је симулакрум коментар или је то језик? Довођење у исту раван два исказа чини да можемо поћи или од метатекстуалног филозофско-визуелног нивоа или од језика ка слици.

Концептуална уметност се враћа вербалном у метатеоријском дискурсу, она не само да коментарише ликовно, она га замењује језичким. Иако није концептуалиста, на том путу је касније Милорад Павић, који у једном облику своје визуелности говори о слици, али је не приказује. Оно што нас привлачи оваквој парадигми јесте и поглед на Павића у светлу поетике визуелног. Наиме, стално се говори о Павићевим временским експериментима и специфичном темпоралном моделу. Још 1976. Момчило Миланков говори да је реч о „својеврсној игри преплитања временских планова“ и да се „у једној жижи налазе сва она три Августинова презента“ (Миланков 1976: 816). Александар Јерков 1992. године говори да је „визија сталних промена света у Павићевој прози преобликована кружним схватањем времена, па кружење текстова и сустицање времена и простора теку напореда“ (Јерков 1992: 184). Владета Јеротић истиче сличност у

схватању времена код Бергсона и Павића, где „сваки моменат носи у себи свеукупни ток прошлости и сваки је нови непоновљив“ (Јеротић 1990: 1875) Јасно је да се код Павића време надилази и проблематизује, било да га гледамо митски, историјски или физички. У питању је оваплоћење хајдегеровске идеје о превазилажењу времена. Било да га своди на вечно сада у нама као психолошки показатељ јединог људског мерења, мерења трајањем властитог живота а не појма живота, или екстензира садашњост низом расутих токова, или је скраћује симултанализмом, било да садашњост своди на тачку, те је тако поништава и на томе заснива многе фабуларне тајне и резове у причи, он сигурно јесте писац који преиспитује поетику времена.

Али је немиметичност слике оно што је стална Павићева преокупација. Од иконе као стварнијег света до анапстракције као симулакрума. Слика и визуелно се код Павића јављају на велики број начина, готово да можемо пратити историју идеје сликовног писма, од иконе, преко тарот карата, мапа, укрштеница и другог, до 20-вековних апстрактних, концептуалних и постмодерних значења слике. Све у корак с временом јер је 20. век доба визуелизације културе. Не случајно, говорећи на отварању Сајма књига 1990. године о „Краткој историји читања“, он њене почетке види у манастиру Дечани „где је на фрескама приказана лоза старе српске владарске, светитељске и списатељске династије Немањића“ (Павић 1991: 239). Дакле, сликом све почиње, а у њој је исходште и данашњег читања. Зато нема Павићеве књиге у којој не „пуцају“ оквири слика, где јунаци не шетају слободно између две реалности – физичке и уметничке. О Павићевој просторности говори Александар Јерков поводом постмодерне прозе: „Павићев постмодерни текст је просторан, а не модернистички концептуалан, он подразумева сусрет са читаоцем као живим бићем а не са читањем као друштвеном функцијом“ (Јерков 1992: 38). Модел те просторности је скулптура, каже Јерков, а она омогућава покрет, а у њему је живот читаоца и могућност одигравања игре. Јер он може сагледати скулптуру из ког год угла жели. Збир углова гледања даће нам слику, баш

као на кубистичком платну. Како описати Павићеву визуелност? Она је постмодерно преиспитивање апстракције започето у концептуалној уметности. Апстракција је замењена симулакрумом. Сличност између ова два погледа на апстракцију је што оба само користе визуелно као подлогу за „концептуалну и језичку детерминисаност уметничког рада“ (Шуваковић 2011: 85). У постмодерној деконструкцији апстракције у једном делу се спајају елементи представљачког (миметичког) и апстрактног модела уметности. Форма и стил су усмерени ка томе да еклектички спајају апстракцију и фигуративно, па настају симулације апстракције. Тако Павићеве слике стално самопроизводе оно непредстављиво. Он почиње с парадигмом иконе која нема оквир и спаја се са светом. Она сама је представљачка слика теолошке реалности, а за нас апстрактна представа непредстављивог сакралног света. Како их Павић спаја? У примеру из *Малог ноћног романа* то је очигледно. Павић наводи да је Хиландар био само слика једног другог, сањаног небеског града. Конкретан реалитет – манастир је доведен у везу с религиозном ониричком визијом – небеским градом. У икони је модел Павићеве визуелне анапстракције. Она се по канону самоумножава, а не по миметичком моделу или узору на физички свет.

Значи, основица његове визуелности је икона, он је слика речима, издвајајући тако једну од „истина“ за коју је сам опредељен. Слика је ту, била она ергон или парергон (ако се ове позиције уопште више могу задржати, јер су изменљиве, па тако појмови губе своје значење), али је видљива речима – савим витгенштајновски аналитички концепт, реч доводи, враћа до слике.

Текстуална уметност која се јавља у неоавангарди, концептуалној уметности и постмодерни преиспитује визуелне уметности у медију текста. Она постулира са савременом Бартовом теоријом текста и са постструктуралистичком теоријом језика. Текст је свако низање знакова у времену и простору, он је процес, стога су у овим стилским формацијама текст и његова идејност сведени на коментар процеса уметничког произвођења. Овде језик као текст има примат над визуелним, али само

привидно – он је резултат „рада који говори о ономе шта уметник чини (ниво концепта) и којим уметник барата као визуелним елементом у просторној реализацији (феноменолошки ниво)“ (Шуваковић 2011: 700). Тада често уметник у књижевном облику објашњава настанак ликовног уметничког дела, као Славко Богдановић у песмоиду „Т-Т“ или Мишко Шуваковић у својим полижанровским текстовима као коментарима на ликовну теорију и филозофске идеје. Тако концептуални текст „Т-Т“ наступа у светлу метатеоријског дискурса ликовних уметности, али се понаша као литерарни у другом координатном систему, систему књижевности. У њему Богдановић прво даје вербални опис три акције као уводно упутство наредним гледаоцима-извођачима-уметницима' како да начине песмоид овог типа у простору галерије као изложбеног простора који, на неки начин, гарантује уметничку вредност самог пројекта. Додатно проблемско питање у овом случају јесте и питање тог н-тог оквира, простора и значења галерије као оквира (ауре или љуске или квази аксиолошко-институционалне тамнице). Но, вратимо се акцијама које предлаже Славко Богдановић. Прво се речи текста вертикалном линијом строго одељују једна од друге. Ти вертикални низови речи „запремају различите просторе, међусобно издвојене оштром границом“. Само Т' јесте линија која је граница, линија која је одвојила речи у засебне просторе. То је граница, она оквирује, све те линије заједно на крају остављају визуелни симулакрум вербалног текста. Тада ће црта бити коментар језичког. Шта је у центру? Следећа акција описује техничко извођење овог уметничког процеса и предлаже да уметник тј. творац концепта, демонстрира овај процес „полазницима“ на фотографији штампаног текста у уобичајеном галеријском простору. Док демонстрира, уметничко дело настаје, јер оно је процес, њега у једности нема, оно је обнављање и извођење у више руку. Од „полазника“ се захтева стваралачка интеракција. Сада они повлаче црте између речи, тако се они потписују, тако они творе своје властите истине у црти, у слици, иако су заведени да заправо стварају највећу од свих илузија, лажну истину, парадокс симулакрума. Трећи део процеса представља

пројекцију новонасталог текста на екран-хартију. Тако су „полазнику“, који то више није јер је постао саучесник у кривотворењу, разоткривени и освешћени и процес и природа текста и идеје пројекта.

Да бисмо „читали“ Шуваковићеву мета инверзију у тексту „Филозофске играчке, Ентропија теорије (секција 23)“ (Шуваковић, 1997), морамо да прихватимо постструктуралистичку идеју контекста као измештајућег оквира текста. У овом случају приступамо поставангардном поигравању структуралистичким појмом аутора. Наиме, овде је реч о игри „песничког субјекта“ и „теорије“. Овде научни дискурс као контекст продире у поетско ткиво, разара његово тело, уклања субјект који се самоисказивао и он, одстрањен из свог тела (текста) прихвата мета позицију на рубу свог текста. Он постаје коментатор, тумач, играч, будући да су визуелни знакови претходно већ ослободили Писмо и оно износи на видело све оно што су потенцијална значења текста, а само фонетско писмо их је прећуткивало. Тако је контекст проширио референцијално (означавајуће) поље текста, а игра означавања се шири у недоглед. Оно у чему је Шуваковић отишао „у другом правцу“ у односу на неоавангарду која је још увек „веровала“ у ликовну апстракцију као представљање непредстављивог јесте повратак језику науке, теорије и филозофије као свемоћном стваралачком дискурсу који има моћ да, остављајући у властитој тами, разоткрива и потенцијално ствара непредвидиви број комбинација и „објашњења“, свих подједнако легитимних. Шуваковић не слика, он црта језиком теорије визуелних уметности. А то су одсевци концептуализма у некој од својих трансформација. На овом стадијуму он је здружен с неоавангардном, али и постмодерном идејом о метадискурзивној моћи теорије. Надаље, и његов текст разматра простор академизма као оквира у ком настаје уметничко дело, само он не полемише с музејима и галеријама (попут Богдановића) већ са институцијама попут универзитета и научних скупова као местима где се коментарише уметност. Шуваковић, помало иронично, од једног квази излагања твори свој песмоид. Теорија је експлодирала, расула песнички свет, растурила склад система текста као

целовитог ентитета јер он је раније то морао да буде. Сада је атомизиран а везе су невидљиве, и нема тог научног ни стручног (можда тек игривог) тумачења које ће га поново саставити. Тако је са овим, али и са сваким текстом, јер Шуваковићев текст је колико уметнички, толико и теоријски. У његовој интерпретацији, књижевни текст је ентропичан и његово коначно свођење или реконструкција није могућ. Он је то представио тако што је у првом делу текста дао алегорију историје модерне филозофије и све савремене полемике око носећих филозофских идеја, и око легитимних и нелегитимних уметничких поступака. „Набацане“ су „песничке слике“<sup>79</sup> Гетеове вертеристичке осећајности, односа Реалности и Субјекта у уметности, питање смисла као тема уметности, Односа Речи и Творца, Објекта и гласа Другог, идеје реза и виртуелног света камере, идеје тела, феминизма, носталгије, логоцентризма, холокауста, Фукоовог краја просветитељства и друге. Поменута имена Шелинга, Хегела, Лајбница, Канта, Лакана, Алтисера, Пола де Мана, Хабермаса, Синди Шерман (...) већ у алузијама на њих носе са собом учитавање читавих њихових филозофских система. То ширење јесте једна од ентропија текста. Он „путује“ у свим правцима, кроз време напред-назад, кроз идеје, повезује их и мења. Потом се шири на поље визуелног када у пар стихова каже: *„Црно и бело...Шах. Дишанова партија шаха са нагим моделом./ Језик треба одсећи да би се ушло у сликарство, писао је Марсел Плејне“*, сматрајући да језик може само да тежи да сведе слику на једнозначност, саможиво бирајући једно од значења које му се прохте. Други део Шуваковићевог текста су *Коментари*, замишљени двојачко, као коментари самог „аутора“ првобитног текста-излагања, али и као коментари учесника-слушалаца сесија. Цео текст „Филозофских играчака“ је симулација читавог академског научног скупа,

---

<sup>79</sup> Овде се јавља проблем одређења песничке слике. У концептуалној уметности долази до деструкције традиционално схваћене песничке слике у којој се језиком ствара представа, овде се ради о непостојању сликања речима, визуелна представа се смешта у домен упућивања на готове уметничке предмете или теоријске концепте, а да, заправо, слике и нема.

где се он иронизује, али и представља као нужан дијалог о идејама уметности како би она као процес и даље могла да постоји. Сами текстови коментара поново полемишу о потреби „деконструкције *деконструкције* постмодерне“, о потреби или излишности метајезика, о трагу као потреби која ће да спречи текстуални вирус да разори филозофско ткиво, о односу тела (текста) и идеје. Поново легитимно можемо да поставимо питање шта је чему коментар. Коментари у завршници само подстичу даљи дијалог, даље метатекстуално, а потом и литерарно померање и процесе. Филозофске и уметничке идеје васколике уметности и мисли су овде биле и предмет и контекст једно другом. А визуелно је пресвучено у своје мислено одело, није реализовано у свом примарном облику као боја, црта, облик, да му се не би пребацило да се своди на доживљај чулом вида. Апстракција није резервисана само за ликовне уметности, она је можда пре свега у свету речи. Овим је парергонични систем потпуно доведен у питање. Да се послужимо моделом Јосипа Ужаревића, када говори о просторности у литератури, моделом Мебиусове врпце, једним зачудним и очаравајућим феноменом, апстрактним утолико што деконструише све логичко-математичке појмове којима рационализујемо простор, унутра/споља, лево/десно, горе/доле. Такав је простор књижевне игре.

Кретали смо се од визуелног ергона, преко деструкције (пар)ергоничног модела као статичне парадигме, преко динамизације структуре парергона до мултимедијалних истраживања додира, односа и сталних инверзија у постмодерној текстуалности.

#### **2.4.2. СЛИКА У ВИЗУЕЛНОЈ ПОЕЗИЈИ (М. ТОДОРОВИЋ)**

Визуелна поезија је веома широк и разуђен феномен у уметности који је посебно био популаран 60-их и 70-их година 20. века и то широм света. Ако бисмо хтели да је најједноставније објаснимо, рекли бисмо да је то поезија која се гледа, чије читање почиње с погледом. Као таква, она није

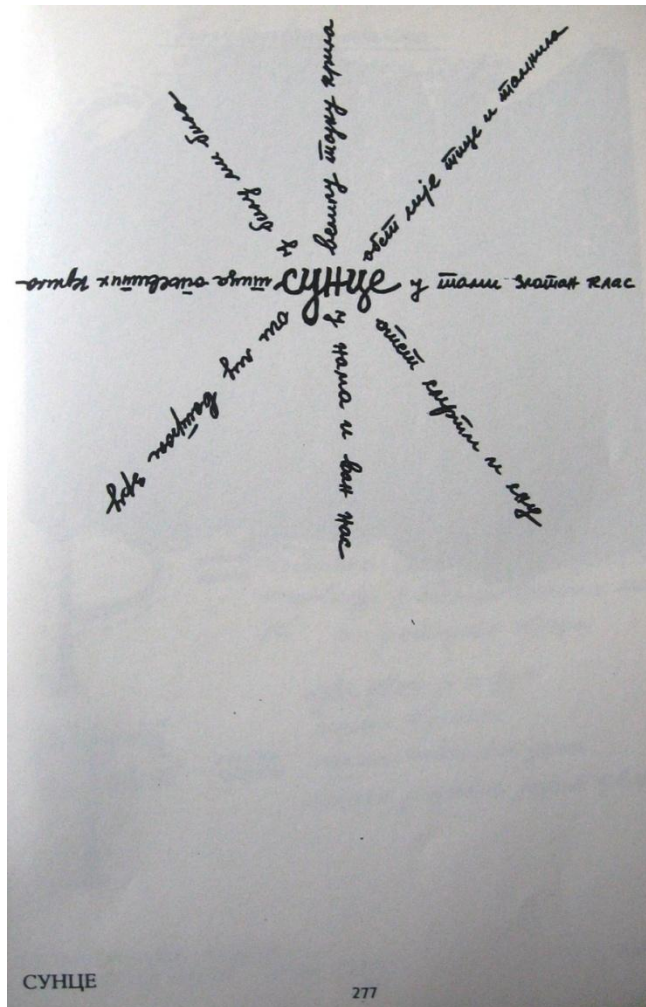
настала у прошлом веку већ постоји од почетака певања. У нашој књижевности елементе визуелне поезије имамо још у средњовековној књижевности, развијену визуелну поезију гаји наш барок у својим криптограмима и облицима *carmina figurata*, у романтизму га срећемо код Ђорђа Марковића Кодера, у авангарди код дадаиста и зенитиста (Алексића, Пољанског, Мицића и других) и код надреалиста, а и знатно касније, код песника који не припадају овој песничкој орјентацији (као што је Љубомир Симовић у песми „*Portus regius*“, у којој се тражи таутолошка веза визуелног и значењског). Пошто је 20. век време свеопште визуелизације, али и време када се развија наука о језику, јавља се потреба за истраживањем језика и његових могућности као материјала у књижевности. Неоавангарда, под утицајем семиологије и теорије информација, врши експерименте и истраживања на пољу језика и знакова уопште. Она уводи најразличитије врсте знакова у поезију (из вербално фоничке, визуелне, научне, производно-потрошачке сфере), сматрајући да је фоничко, вербално, преуско да би исказало комплексне садржаје савремене технолошке цивилизације. Тако настаје нова визуелна поезија. Прво комплексно интересовање за њу у нашој књижевности јавља се код Љубомира Мицића, а стваралачка и теоријска делатност Мирољуба Тодоровића представљају подробно истраживање на овом пољу. Он прати њен развој у свету и преноси њена искуства у нашу средину. У часопису *Сигнал*, Тодоровић штампа визуелну поезију аутора широм света, највише се бавећи италијанским ауторима и теоријом визуелне поезије каквом је они виде. У књизи *Сигнализам* (Тодоровић, 1979), као уводно поглавље, налази се краћи историјат и теоријско промишљање ове неоавангардне песничке врсте аутора из разних земаља, од Бразила, преко Јапана до Италије и Југославије. Овај текст, са дорадама, прештампаван је више пута у различитим гласилима. То је вид популаризације визуелизма, који је имао значајног одјека у нашој средини. Многи песници су се опробали у оваквом песничком експерименту (Миливоје Павловић, Љубиша Јоцић, Влада Стојиљковић, Жарко Рошуљ, Вујица Решин Туцић...), али су и до данас



визуелне песме остале један алтернативни вид песничког говора. Суштина визуелне поезије јесте тежња ка богатијој комуникацији, изналагање новог песничког језика, негација традиционалне језичке поезије, негација линеарности и литерарности писма, афирмација игре у процесу стварања и рецепције поетског текста, разлагање песничких структура, негирање категорија рода и жанра, преиспитивање карактеристика поетског дискурса са својим устаљеним елементима и карактеристикама, очуловљавање поезије (тј. укључивање свих врста чулних доживљаја у њено доживљавање, како звучних тако и телесних и визуелних). У својој класификацији сигналистичких песничких врста Тодоровић визуелне песме сврстава у групу *семиолошке поезије* што значи да се она базира на истраживању и играма знаком. Поред визуелне поезије у ужем смислу, ту је и гестуална поезија, у којој је визуелни материјал – знак тело са свим пратећим објектима и процесима у току извођења. Материјал визуелне поезије је разнолик, а најчешће су то слова и бројеви, научни симболи, исечци из штампе, релкамни материјал, фотографије, разни уметнички и неуметнички предмети, цртежи... Технике којима се користи уметник су: техника колажа (која је доминантна), цртеж, рукописање, стрип, куцање на писаћој машини (typewriter, када настаје такозвана typoeziја), монтирање по правилима маркетинга (рекламе и плаката), дизајнирање слова, сечење и разбацавање слова или других знакова, померање тела и објеката у простору. У основи свих ових техника јесте интуитивни или стваралачки лудизам, а њима у мањој или већој мери управља случај. Тежња за наднационалном комуникацијом намеће овој поезији знакове који су високе комуникативности, знакове чији је код „свечитљив“, али то не значи да су ове песме баналне. Техника за коју се песник одлучи семантизује поље знакова даље. Песник ће спречити очигледности како се његов лудизам не би ограничио на луцкасту иновацију и експеримент и како би његова песма даље могла да производи знакове. Оваква поезија не само да хоће да пренесе поетску (или неку другу) информацију, она хоће са отвори питања смисла и

уопште његовог постојања, и да постави тезу о одсуству „тачно утврђеног“ смисла јер она сама јесте отворено лудичко дело.

Погледајмо на неколико примера Тодоровићеве визуелне поезије како изгледа та експериментална игра језиком и знаковима, неке од њених техника и начине на које се читалац- гледалац њом игра.



Слика 22.

Песма „Сунце“ (Слика 22) је визуелна сигналистичка песма калиграмског типа. На папиру видимо сунце и његове зраке исцртане речима, заправо исписане рукописом. Али ово није само калиграм. Након почетне перцепције (видом), када смо на првом нивоу опажања приметили предмет песме, наступа игра тумачења. Зраци сунца су стихоиди које је неко исписао својом руком и тако се уписао у значење песме. Песму не можемо

прочитати без покрета, или се ми морамо „вртети око Сунца“ или морамо вртети књигу у круг. Тај додатни напор при читању је нова димензија песме. Тако мењамо онолико тачака гледишта колико има зракова-стихова. Њих можемо слободним асоцијацијама да тумачимо и распоређујемо тако да створимо неко могуће значење песме, а има их много, онолико колико има распореда стихова и колико метафоричних значења настаје у међусобном раду свих ових мисаоних и чулних доживљаја.

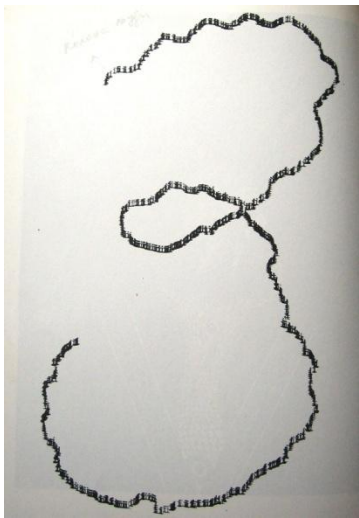
Техником колажа је написана песма „Поезија“ Мирољуба Тодоровића (Слика 23):



Слика 23.

У њој из канте испадају слова, а тиме се вероватно упућује на мерц, на ђубре, које у уметност уводе још дадаисти. Међутим, слова нису разбацана без реда и тиме се указује да ни мерц није бесмисао као ни ова песма. Слова испадају тако да јасно можемо прочитати да пише *поезија*. Тај се смисао речи расипа у узвик *aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa* када реч песма додирне тло. Она није ђубре у смећу, ни док долази до нас, она се рециклира у нови емотивни набој, песму.

У збирци *Текстум* (као и у збирци *Инсект на слепоочници*) проналазимо низ визуелних песама насталих техником typewriter. Поигравајући се графичким могућностима графеме И у латиничном облику (i) на куцаћој машини (која личи на човека) и њеним распоређивањем у простору сугерише се ново значење овог знака, који је у новом распореду (као слово з) добио ново значење. Сада ми читамо да је у питању живи зид, колона људи која својим маленим телима чини некакав зид, а у контексту збирке и текст ума, нови означени знак (Слика 24).



Слика 24.

Визуелна песма с насловом „Бела песма“ позива на семантизацију простора књиге, на значај и значење празнине и белине текста. Празнина није празна јер је на белини ипак утиснут текст (*бела песма*) што нас наводи на тумачење да текст није празан иако његова значења нису видљива и очигледна. Очуловљавање се овде проширује на тактилну сферу, једино додиром сазнајемо да у песми нечега има, слепи смо, али још увек знамо да је поезија пуноћа (то не морамо сазнати само слушањем и мишљењем поезије). Настављајући ову тему, свакако одушевљен *Белом књигом* Миливоја Павловића, Тодоровић у песми под насловом „Песма ни о чему“ испод чијег наслова стоји празна страница говори о довољности макар једног знака да би текст имао значење. Овде је тај пресудни знак изостанак знака који у класичној песми очекујемо (у виду теме, стилских поступака,

језика, звука, песничке слике), он је на нивоу идеје и наслова. Наслов је испоштован, у њему се по логици „лепе књижевности“ налази суштина и тематско језгро песме. Тако је и овде. Ако је тема песме ништа, онда страница мора бити празна јер то је визуелна ознака за ништа, али то не значи да ничега нема. Тема ништа је у центру песме, али ће га разорити рубни део песме, наслов који ништа претвара у значење, у нешто.

### **2.4. 3. ВИЗУЕЛНА НАРАЦИЈА (СТРИП) КАО ОБЛИК ИГРЕ У КЊИЖЕВНОСТИ (М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ)**

У књижевности друге половине 20. века приметна је појава стрипа који није стандардни поткултурни облик изражавања већ се поозбиљује и добија статус „виших“ књижевних облика, ако у данашњем времену уопште можемо говорити о високој и ниској култури и уметности.

Померање нормативне поетике жанра догодило се у стрипу о ком ми говоримо, а то је вид игриве књижевности који води унутрашњу игру између визуелних и језичких делова текста, али и полемише са стандардним погледима на уметност речи, уводећи визуелни знак у оно што је језичко. Шта се то збило с овим већ дуго времена превасходно забавним штивом? Како је он у себи спојио два писма: тестаментарно и играјуће, писма о којима говори наведени текст С. Владушића? (Владушић, 2010.)

Подесност стрипа за данашњи начин исказивања видимо кроз његову уску везу с историјом писма (првобитно пиктографског), и коментаром (историје, друштвене стварности и др.) као незаобилазним сегментом савременог књижевног „стила“.

Визуелно, телесно, огледално, фиктивно, елиптично, ниско, ефемерно, атрактивно, сакрално, све су одлике овог жанра подесне за савремени експеримент, док је исконска природа стрипа као визуелног приповедања оживљена у иронизаторском враћању стрипа његовим

коренима тј. иконичко-религиозном писму, али и померању у односу на полазни облик стрипа – comics ка strip art-у. Иронија у себи носи извртање позитивног односа према канону (зограф се према иконоканону односи позитивно, док је стрипар овде иронизатор). Стога би он овде био јеретик за модерне иконоборце, док је то његов начин да искористи масовну рецепцију и популарност жанра и врло отворено удари на предрасуде о иновацијама и експерименту у литератури.

Стрип (eng. comics) је облик визуелне наратије и авангардне поткултуре, гранична форма између визуелних и текстуалних уметности, дуго по свом настанку везан за забаву (Дизни) која је у модерни пресудни елемент демократизације – а тиме и саставни део њене идеје о хуманитету. Као вид фикционалне забаве намењен популарној култури, стрип има свој канон, полази од строге поделе на забаву и уметност, има емотивно-когнитивни карактер јер покреће код читаоца уживање, пружа разоноду, изазива знатижељу, што води ка сазнајним методама кроз забаву (популарним у хуманистичким теоријама образовања). Забава се у овом жанру углавном своди на хедонизам телесног (отворену порнографичност) и лако уочљив критички став према владајућим политичким структурама. Стрип, посебно амерички, заузима улогу „посредника између уметничке авангарде и комерцијале за масовну забаву и између маргине и мејнстрима“ (Кинаст 2008: 649). Неке од општих особина овог жанра су: 1) сведеност забаве, 2) тријумф херојства (оличен у популарним стрип јунацима који носе хиперболисане особине, угађајући епској свести читалаца), 3) ослобођена сексуалност и еротика, 4) наглашена наказност/лепота, 5) цртеж у вези с облачићем, 6) маргиналност језичког исказа (оличена у жаргону или неком нестандартном идиому). Но, као и сви други, и жанр стрипа има своју еволуцију, померај. Видљиво је да се амерички авангардни стрип 70-их година приближио европском стрипу француско-белгијског типа који је одувек имао јачу ангажованост него забавност и који се у европским оквирима доживљава као девета уметност. Тако ће стрипови које ћемо ми приказати овом приликом, Тодоровићев *Chinese erotism* и Богдановићев

„Стрип о групи КОД“ представљати приближавање моделу strip arta кроз иронизацију жанра comics. Нарочито подесан у данашњици због изразите визуализације културе, стрип вуче корене од пиктографских писама која су била сликовне приче о сакралним пределима које су се нудиле као знаковне шифре за истовремено откривање/скривање тајанственог. Од давнина у вези са светим, визуелни записи су преведени у свет профаног, али у стрипу, као што је овај, цртеж се уводи у области дикурса политике, науке и културних табуа. Као што се хијероглиф и икона понашају немиметички, опонашајући непостојеће <sup>80</sup>, тако и овде, колажирани свет еротских забрана и сцијентизована семантизација политичке маргинализованости групе младих новосадских уметника, изводи се на видело као реализована метонимија (логос запада продире у ерос истока, и у другом случају, активност групе се слика путем препознатљивих научних знакова и културних симбола); та фикција је у функцији појавности, тај свет није дидактично оружје за наук, он је чудесна огледалност. Нема миметичности, у питању је сложени однос референције, свет цртежа овде је и *представљачки* (али техника колажа га чини зачудним па и немогућим), јер „опонаша“ постојећи свет на првом нивоу – нивоу слике и *апстрактан*, немиметичан, у примеру Богдановићевог стрипа. Овај свет нема своју онтолошку димензију, али је истовремено истинитији од оног који је има. Могућност показивања истине, али не као миметичке или онтолошке чињенице још једном видимо у сликарству. Можда је зато стрип (као цртеж) подесан да проговори „истину“. Померај стрипа у односу на хијероглифе и иконе је у постојању секундарног **писма** → **коментара**, који је код првих био усмен, код икона је максимално сведен на идентификовање насликаног лика, будући да ликови

---

<sup>80</sup> Мимезис посматрамо као однос адекватности између знака и ствари, док референција указује на чињеницу да знак може имати значење чак и ако нема референта, тј. његовог предмета. Проблем референције (релација између знака и предмета) се код Чарлса Пирса објашњава тиме што до потврде знакова долази тек у њиховој друштвеној употреби, а у њој долази до субјективних интерпретација и немогућности усидрења знакова у чврстом значењу.

не носе своја реална лица већ су она искривљена у уклапању у обавезни средњовековни иконо-канон, док је у стрипу коментар присутан у функцији пуњења знака-цртежа (који се понаша као да је празан). У стрипу је специфичан однос слике и облачића у ком је коментар. Које писмо је примарно, а које секундарно? Ако је примарно писмо слика-цртеж, а оно „имитира“ реалитет – онда коментар није потребан, а ако је примат дат језичком писму, док читамо, ми већ стварамо слику, тако да нам цртеж стрипара није потребан. Чему онда ово удвајање писма? Оба писма се стављају у међусобни однос коментара. Језички коментар покушава да акрибично прогони случај из слике, усмерава његова потенцијално отворена визуелна значења и приписује вишак значења, као што чини и визуелни коментар језичком. Он открива онај (како би Фуко рекао у *Рађању клинике*)<sup>81</sup> остатак мишљења који је језик оставио у тами, који треба извући из тајне. Тако у једној таутологији (подударању) речи и слике и интертекстуално-сликовној размени бива појачано дејство текста на чула док он сам себе анализира, али у овим случајевима остаје вишак и ми можемо себи да дозволимо слободу да сами замишљамо и тумачимо (то је специфичност новог вида стрипа). Слика и језик су и у витгенштајновском смислу неодвојиви јер реч може добити своје значење само ако се покаже предмет који она означава, а потом изговори његово име. Тако је цртеж/прича добио своје утемељење у другом. По Фукоу, ако је овај свет испреплетена мрежа ознака и речи (као наш стрип) како је могућно говорити ако не у облику коментара? Коментар испитује језик у смеру откривања његове тајне, поставља себи... „задатак да у себи понови рађање текста: он га сакрализује“ (Фуко 1971: 144). Коментар се код Тодоровића јавља као оквир слика (а некад оштро као сечиво насилно продире у слику), он представља западњачки дискурс моћи и надзирања оличен у императивном говору забрана и саблажњавања над телесним уживањима, док је код

---

<sup>81</sup> Мишел Фуко у *Рађању клинике* (поглавље *Видети, знати*) говори о том односу (клиничке) слике и језичког коментара (Фуко 2009: 127-145). Коментар увек претпоставља вишак означеног спрам означитеља.

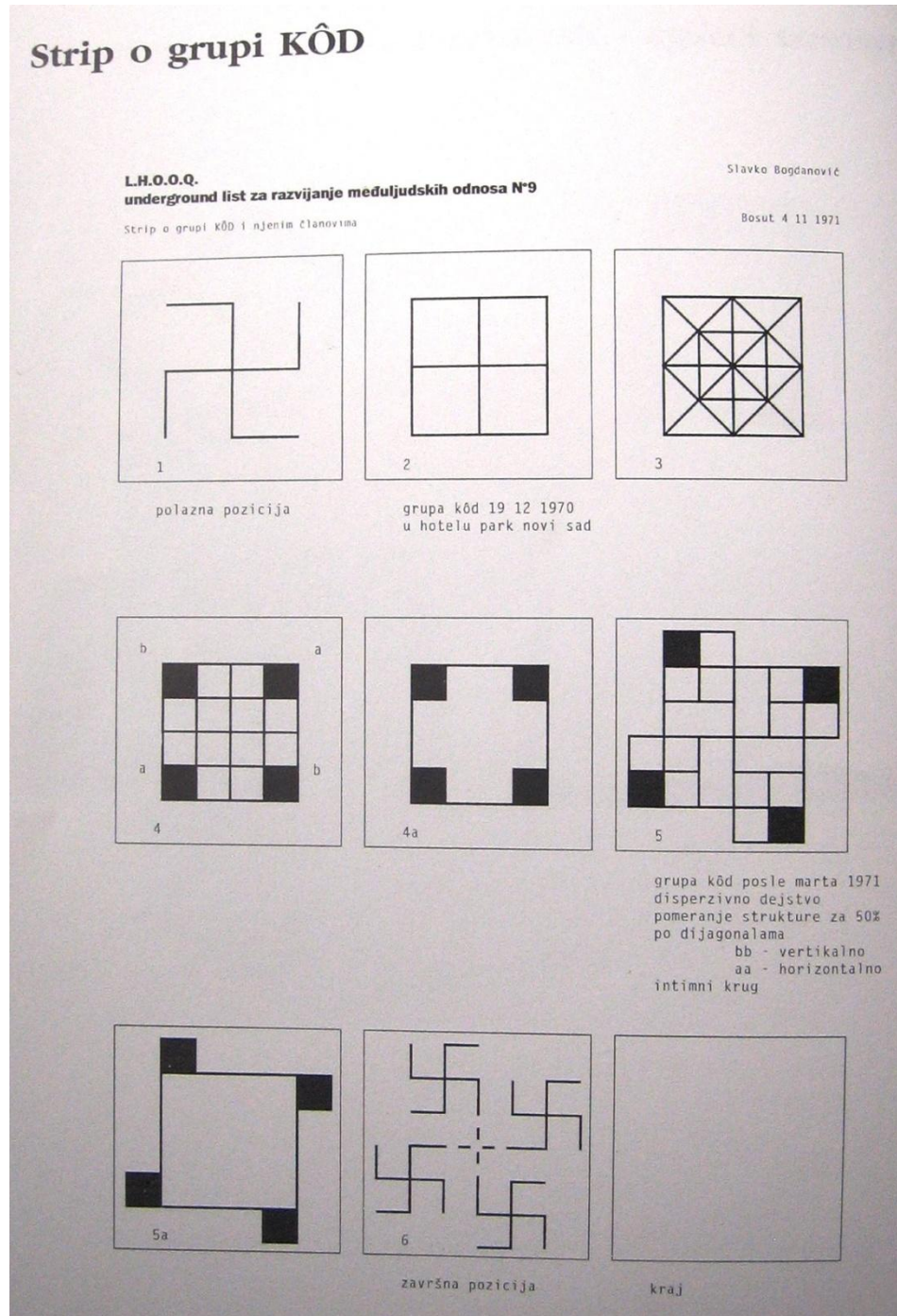


Богдановића коментар изван цртежа који су у „облачићу“ што додатно усложњава однос знакова у инверзији. Пошто је слика у облачићу, а језички коментар изван, значи да се језичком даје предност а то и јесте у складу с концептуализмом који идеју из било које сфере представља језиком који има статус објашњења.

Вратимо се на „као да“ које је веза цртежа са игром и доминирајућим играјућим писањем у стрипу типа comics. И због ове чињенице, поред визуелизације, стрип је жанр подесан за уметничко исказивање данас. Јер данашњица не жели да смести субјекат на одређено место, он је расредиштен, свака фиксација за тело га враћа у сусрет са старошћу, а потом са смрћу. Његова потреба за безбрижношћу нашла је уточиште у играјућем писању којим влада Дискурс, па је субјекат одстрањен и тако лебди невезан за тело/усуд. Тако се читају *Загор*, *Мики Маус* и остали док *стрип арт* укључује у себе ону другу страну стрипа → to strip of = огулити, састругати, очистити. Није то коначно напуштање брбљања; то је увођење тестаментарног писања у стрип. Овакав стрип струже наслаге друштвене ћутње.

У стрипу се прича нека прича цртежом и речима, и то би требало да нас забави. Природа забаве је у овом игривом типу стрипа другачија, она извире и из нацртаног (овде је то забава због гледања еротских призора, која се, видећемо, потиरे забавом која извире из тумачења; док се у другом случају забава отворено иронише). Шта ове текстове чини игривим? То што позивају на причање приче. Права стрип прича која је сведена и јасна у овим случајевима недостаје, она је фрагментизована, па постоје прекиди у „нарацији“, али није ни јасно речена већ се од нас захтева да будемо творци језичког коментара, односно приче стрипова. Смех се, као обавеза комерцијалног стрипа, овде такође иронизује. Смех је учињен видљивим, и призван у облику западног погледа на еротизам, он је заправо подсмех. Колажни цитат из стрипа *Алан Форд* такође изазива вид смеха, али препознатљив само Западу. Поставља се питање нашег смеха, на којој смо страни, насмејаних источњака у еротском заносу или циничних западњака

који се смеју да би показали нов леп осмех (слика девојке са савршеним уснама и зубима, која је налепљена изнад двоје у заносу).



Слика 25.

Како да разумемо овакав „стрип“ (Слика 25)? Ако знамо да је, у време када је група КОД имала четири члана, за своју визуелну метафору

изабрала квадрат подељен на четири једнака дела, биће нам лакше. То је требало да значи идеју о заједничком раду групе, без издвајања индивидуалних пројеката и идеја. Каснија подела на мање квадрате значила је индивидуализацију, а интимни круг опредељење за концептуализам. На то се наставља неразумевање средине и културних радника за њихов рад, а потом и распад саме групе, овде очигледно представљен празним квадратом. Али, како га читати ако се не зна ништа о активностима ове алтернативне новосадске групе уметника с почетка 70-их година прошлог века? Једноставно као низ знакова с коментарима, слободно тумачећи. Свакако неће бити проблема с тумачењем свастике (иако је она сама знак који је претрпео преображај као идеологем). Разумећемо да се ради о анархичној групи која се на крају разишла или је угушена.

Како је масовна култура, која се задовољава репродукцијом увек истог (и Дизнијев стрип је такав – иде у наставцима – црта се по калупу) инструмент власти да држи критичку свест у покорности (а она је још једино могућа у уметности), потребно је извести стрип из сфере те „културне индустрије“<sup>82</sup> о којој пишу Адорно и Хоркхајмер<sup>83</sup>. Ова два стрипа не пристају на „произвођачки“ модел, они се не настављају, речено је шта се хтело и зато нема потребе за ланчаном производњом. Оба одустају од уско схваћене забавности и порнографичности (еротизам није у тој функцији код Тодоровића), оба мање-више скривају став према владајућим политичким структурама и системима моћи, наводно причајући о јефтиним темама.

Оба стрипа можемо сагледати и као тековину Art & Language<sup>84</sup>, бар у оном сегменту који врши субверзију модернистичке аполитичне уметности

---

<sup>82</sup>Тај процес су започели амерички неоконцептуалисти (Синди Шерман, Лист Малкан, Ричард Принс) који све визуелне и семантичке потенцијале стрипа користе да разоткрију потрошачки менталитет.

<sup>83</sup> Види: Теодор Адорно, Макс Хоркхајмер, *Културна индустрија*, у (Ђорђевић 2012: 66-100).

<sup>84</sup>Art & Language је уметничко теоријско политички покрет 60-их и 70-их година 20. века који је заговарао неопходност критичког говора као коментара, али и уметничког

(„чисте“ забаве) и раскринкава механизме употребе и преображаја идеологија, вредности и значења у капиталистичким друштвима. Оба се ослањају на критичку теорију франкфуртске школе.

У овим стрипоидима се пратити превођење из стрипа као текста који сматрамо а ргіогі фикцијом у стварност путем тропизације. Богдановић, означавајући „безбојним“ знаковима политички прогон једне групе младих уметника, врши **тропизацију документарног**. Метафоришући документарно, иронишући стрип канон (његову забавност, порнографичност, херојство, комерцијалност), пародирајући модернистички хуманитет (јунак Богдановићевог стрипа је знак док су јунаци-ликови у одсуству), у синегдохи која даје део свеопште неподношљивости кроз слику (не)прихватања тела и ослобођеног еротизма (код Тодоровића) или кроз одстрањивање субјекта и његово свођење на симбол (код Богдановића) долазимо до коначне метонимије: постоји логичка веза између знака свастике (који је изгубио првотно значење и сада обележава опасну и обележену политичку групацију с циљем да завлада на било који начин) и онога како су јунаке у одсуству видели политички моћници, а то је да су Кодовци својеврсни зликовци. У Тодоровићевом стрипу свођење се завршава на појмовима тамнице (Запад) и слободе (Исток). Запад са својим изабраним цртежима – решеткама, исеченим натписима, рекламама, сликом претећег погледа, императивним узвицима, знаковима за забрањене делове тела који су дати у виду саобраћајних знакова (Слика 26) и (Слика 27), Франкенштајном као ознаком механистичког монструозног друштва, осмехом као са рекламе за пасту за зубе, човеком који поучава о орбитама и поред ког су изванредни космички изуми (поред је натпис Метод), савршена

---

материјала (уметнички радови су тзв. теоријски објекти као анализе теоријских проблема света уметности). Овде видимо, такође, могућност поређења јер смо ове стрипове видели и као филозофско теоријску полемику. Пројекти Art & Language-а имају мета природу. Што се тиче њиховог мишљења о политичким идеологијама, они отворено критикују процесе капиталистичке подвале културе пробојем својих идеолошких убеђења и кривљењем уметничких и културолошких вредности и значења. Сliku виде као сазнајни простор и то преко њених материјално-историјских веза са стварношћу.

женска лепота под шминком. Исток са својим отвореним еротизмом на свим местима, обичним телима, насмејаним лицима, без табуа.



Слика 26.



Слика 27.

Сваки говор о цртању заснован на поређењу означитељ-означено, овде се напушта. Како да говоримо о сличности и истини када је означитељ из сфере симбола, геометријских облика, или изрезаних слова која сама ништа не значе. Тако што присуствујемо структурици истине у слици јер сликарство има моћ да се у њему истина „сама успоставља, лично, без посредовања, без шминке, без маске, без вела (...) као права истина или истина о истини“ (Дерида 2001: 11). Да ли и Тодоровић и Богдановић, попут Деридиног Сезана, обећавају да ће рећи истину у сликарству? При томе морамо знати да је „алегорија истине у сликарству далеко од тога да се сасвим гола понуди на слици“ (Дерида 2001: 15). Она настаје у „преплитању својих симулакрума у највећу озбиљност своје дословности“. (Дерида 2001: 15).

Пошто је стрип просторно-временска уметност, симбиоза слике и речи, у њему црта производи парергонични свет – „ни дело (ергон) ни изван дела, ни унутар, ни споља“ (Дерида 2001: 15) јер цртачка техника комбинује облик говорења иконичног света из тзв. обрнуте перспективе са централном (линеарном) перспективом савременог сликара. У првој перспективи, цртач (посматрач) је унутра (у слици-причи), гледа „аутобиографски“, присутно, на ствари и појаве, затворен је, али се креће унутар тог простора који је дводимензионалан (у прилог томе је фотографија очију које строго гледају унутра на љубавни пар). Светлост долази изнутра, па су рубни делови цртежа затамњени а светла лица љубавника су у центру цртежа. Са друге стране, линеарну перспективу омогућава само уоквирење сличице, рамови цртежа који стварају ефекат прозора кроз који стрипар (и гледаоци) споља гледају у свет унутра. Посматрач мирује и „хладно“ доживљава нацртани свет. Међутим, овде се рамови померају, оквири западног погледа нису толико моћни да уоквири целе представе. Они се прекидају и тако спајају две стварности, ону унутра (коју води ерос) и ону споља (коју води логос).

Веза са огледалношћу обрнуте перспективе старог сликарства огледа се и у томе што цртеж није копија реалног објекта већ претендује на „симболичко указивање места предмета у реалном свету“ (Успенски 1979: 316). У целини сличан свет на плану конотације, у детаљу различит – на плану денотације, као у илузионистичком сликарству Ешера или магијском реализму Кирика – где слика постаје знак сликане стварности. Мењајући тачке гледишта, са спољашње на унутрашњу и обратно, настају оквири који су овде неопходни како би дочарали свет споља/унутра. Али се они овде бесконачно умножавају, постоје дупли оквири: из сфере визуелног (просторног) оквири цртежа и облачићи, оквири настали приликом употребе обрнуте или линеарне перспективе; и наративни оквири. И поврх свега ни „из језика самог се не може изаћи јер тек из њега долазе вредности унутрашњег и спољашњег“ (Милић 1997: 38). Каква је улога овакве пролиферације оквира? Највероватније да створи утисак тескобности, који је у случају *Chinese erotisma* везан за западни дискурс надзирања и забрана,

док је у „Стрипу о групи КОД“ он политички коментар због репресивног деловања политичке власти на младе уметнике.

Слика се у наведеним типовима игара показује као веома подесан знак за књижевно играње због свог продора у језичко и због богатства могућности изниклог из тог експеримента. Ексклузивност слике је учитана у код савременог масмедијалног доба па је прималац препознаје као „лак и забаван“, а тиме и прихватљив начин исказивања садржаја и смисла. При том, слика у књижевности покреће све оне проблеме које у популарним видовима изражавања културе (као што су телевизија, штампа, билборд, реклама) не чини, а то су питања означеног и неизмерне могућности његове семантике.

## **2.5. ПЛЕС ТЕКСТА (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ)**

У овом одељку се бавимо начином структурирања и особинама структуре игривог текста, сагледавамо игру кроз поетику плеса јер је то најподеснији модел за говор о помичности елемената структуре која је неопходан услов игривости. При том не говоримо само о техникама колажа и монтаже који су у историјској авангарди били први начини динамизације структуре (под утицајем кубистичког сликарства и филма), ни о изменама тачака гледишта и измењивој фокализацији у поступку приповедања, већ о новим облицима помичности форме, композиције, јунака, тема, језика, просторних и временских тумбања, грађења и урушавања света дела и његових идеја, слободном пролазу између фиктивног и фактивног, укључивању другог у себе (поступцима цитатности), измештања истина и другом. Као кључни услов помичности, говорили смо раније, наводимо

одстрањење средишта структуре (средишта које је наметало читање као трагалаштво за пореклом, смислом и истином, а која се налазила у фигури субјекта). Када је остварен услов децентрираности, игрива структура се успоставља као расута и несређена. Задатак играча је да по правилима игре успостави једну од могућих нових конструкција, да „преуреди“ структуру, постављајући се у њено измишљено средиште као некакав нови субјекат.

За сада нећемо говорити детаљније о цитатним играма (о њима ће бити више речи у потпоглављу *Цитат, интертекстуалност*), али се посебно осврћемо на специфичности апсурдних игара, игара конструкције, као и комбинаторичких и алеаторичких игара.

Игре конструкције подразумевају разлагање целине или неког објекта и његове структуре на елементе нижег реда а потом њихово прегруписавање и распоређивање у нову целину, која може, али не мора бити јединствена, „тачна“, „архитектонски“ и смислено могућа. У уводном делу смо поменули да се оне превасходно односе на колажно-монтажне текстове (вербалне и визуелне), од визуелне поезије и расутих речи, преко већине неоавангардних песничких врста, до романа речника. Роман речник, какав је *Хазарски речник* Милорада Павића, могао би се уврстити и у комбинаторичке и алеаторне игре јер, поред задатог правила, он илутрује и „поетику нове, интегралне форме романа у којој влада случајан, азбучни ред.“ (Јерков 1992: 165).

Комбинаторичке и алеаторичке игре подразумевају творење новог скупа, дела или слике света по неком правилу, најчешће математичком правилу или компјутерском програму. Упркос ставовима да у оваквим играма нема оформљавања других смислова, у конкретном игрању-тумачењу показујемо да је од понуђеног материјала, транспоновањем и означавањем, могуће створити значењске песничке слике. О поетичности математичких симбола и математичкој прецизности поезије говорио је и на њој засновао своју теорију математичке поетике Соломон Маркус 1970. године. Овакве игре се не завршавају само у експериментисању језичком еластичношћу ни у проналажењу математичког правила које је употребљено



у комбиновању језичких јединица. Ако се за правило распоређивања прихвати случај, онда су у питању алеаторичке игре. Случај је једна од стратегија на коју рачуна комплетна игрива књижевност, ма колико била усмерена крутим правилима, јер се помоћу њега чува тајна текста и омогућава његова полиизводљивост.

Апсурдне игре јесу све оне игре које полемишу или дају у зачудном облику све окоштале системе, концепције, моделе мишљења и организовања. Оне нису бесмислене и често су игре с вишом логиком, коју је тешко прихватити и разумети. Зато су оне често предмет одбацивања и поруге. Није, стога, случајно зашто се оберуитске и дадаистичке језичке игре сматрају брбљањем и бесмислицом, зашто се заум и аутоматско писање сматрају ексцентричном потребом за иновацијом кад се нема шта друго рећи, зашто се неразумљива и упорна понављања у Павићевим делима сматрају истрошеноћу пишчеве имагинације и инвентивности. У овим играма случајност и серијалност су од велике важности, а то су управо форме апсурда које човек у власти приземне логике не може да поднесе. Хаос, неправилност и неред из ког израстају апсурдне игре је стање које човек пренебрегава и заборавља његов потенцијал, а ове игре заправо извориште свега виде управо у хаосу<sup>85</sup>.

Игриви текст било које врсте тражи изванредан вид ослобађања форме. Форма, било унутрашња или спољашња, јесте начин усмеравања и заробљавања текста, јер се њом саопштавају и усмеравају значења. Видели смо да је метафора енформела који напушта, одбацује, разара и надилази форму сасвим подесна за објашњавање текстуалне тенденције да се ослободи, да се шири, да се покаже драматичном и гестовном,

---

<sup>85</sup> Темелј своје зенитозофије Љубомир Мицић види у хаосу као старалачком почелу. И његова концепција је космичка, каква ће касније бити и Тодоровићева. У тексту „Дух зенитизма“ Мицић каже: „Космос је хаос \* Дух је владар хаоса али не господар \* Хаос је вечан \* Мора бити хаоса \* Дух није апсолутан пошто није извршио коначно дело \* Коначно дело Духа биће смрт Земље \* Да нема хаоса не би било стварања \* Да нема стварања не би било хаоса \* Ново увек изазива хаос \* Дух зенитизма је етика хаоса \* Човек је у вечном хаосу \* Човек је хаос \* Зенитизам је етика човекова\*“ (Мицић 1991 : 21).

процесуалном. Тако, на ужем плану, настају хаотични текстови, а на ширем, читави хаотични системи (као што је случај код Павића на чијем опусу можемо видети динамички фрактални модел). На тзв. ужем плану то су набацане дада-зенитистичке и надреалистичке песме, песме разбацане по површини странице, апејронистичка поезија, визуелна поезија, као и нелинеарне прозне творевине. Мицићеве „Речи у простору“ су пример и једног и другог начина хаотизације, оне су прво штампане у часопису *Зенит*, разбацано из броја у број по неколико и на различитим местима у часопису, да би у приватној збирци биле штампане као поема, али поштујући принципе текста какве је прописао Иван Гол у тексту „Реч као почело“ у *Зениту* број 9.<sup>86</sup> Мицић заговара децентрирање текста када нам одушевљено говори о Ајнштајновој теорији релативитета. „Код Ајнштајна има међутим веома позитивних вредности. Његова открића и теорије извршиле су преврат у науци. Доказао је да нема центра, и да су центри, наши центри, релативни појмови. Има милион центара, (а ми упорно тражимо један центар)“ (Мицић – Гол 1921: 11). Поводећи се Ајнштајновом теоријом, Мицић постаје противник логоцентризма и несвесни заговорник лудизма, иако га тако не назива. Даље, у истом тексту, он обара примат науке јер „у науци ништа није сигурно. Теоријска тачност науке и тачност теорија, релативне су“, све теорије и научна сазнања могу се тумачити про и контра, репро и реконтра. Полазиште Мицићеве текстуалности је релативност, расредиштеност и конструкција.

---

<sup>86</sup> Суштински гледано, зенитисти су конструктивисти и одушевљени су формом као поклоници руских авангардиста (сваки формалиста би их узео у своје редове), али та форма је расредиштена. Гол истиче да нова форма која поштује законе речи као почела, рекли бисмо нултог степена писма, мора да се ослободи од „тешкокрвне граматике и логике реченице“, а да свака реченица мора да буде осамљена и увек главна. „Сваки стих као реченица стављена у своју властиту атмосферу као телеграфске жице све изоловане и свака за се носи своју властиту вест, а све заједно да представљају нервозни живот једног града. Сваки стих осамљен (...) стога нема више риме, нема строфе итд.“ (*Зенит*, бр 9. 1921: 3) Тај ужурбани текст-град у хаосу је нова форма без средишта.

У својим сигналистичким фрагментима о хаосу и космосу<sup>87</sup>, Мирољуб Тодоровић говори о утемељењу сигналистичког песништва у хаосу. Он га пореди с првобитно мишљеним космичким хаосом, али га конкретизује на језички хаос, који, пре свега, интересује сигналисту. По принципима комбинаторике, случаја, али и свесног и усмереног процеса, из тог хаоса треба извући она првобитна стања и значења речи, али се њему треба и вратити схватањем агонизма и антагонизма у његовом систему, а то значи водити се принципима игре. За њега је игра онтолошка база света: „Свет је у игри, у спонтаном процесу настајања и мењања свих ствари“ (Тодоровић 1990: 284). Јасно је да се води за Хераклитовом мишљу (па чак и по томе што бира облик фрагмента као форму свог говора, а тиме „имитира“ Хераклита и спољашњом формом још једном говори о значају фрагментарности, дисперзивности, и свету који се не води рационалном логиком, већ асоцијативне везе препушта законима случаја). Зато ће рећи: „Потирући логос, показујући елементе једног фрагментизованог и распадајућег света“ (Тодоровић 1990: 283). Стање хаоса се описује као „екстатично стање језика у стохастичкој песни“, „хаотичност речи и слика“, „речи алеаторне песме из свакодневне, узбуркане, егзистенцијалне космогоније“, „Сигнал примећен и именован само у 'условима хаоса“, „учинити песму значењски експлозивном“, „изворни неред као изворна игра“, „Магична визија Хаоса и Космоса – најинспиративнији и најтрајнији извор песме и певања“, а настављајући у истом духу, у фрагментима о жудњи за немогућим<sup>88</sup> каже да је: „песник авангарде суочен и инспирисан безмерним пространством језика-хаоса“ и да је задатак сигналисте да „трага за првотном речи, за језичким извором из кога ће тећи песма супротстављена тоталитету рационално уређеног света“. Такав процес, који подразумева расипање и фрагментаризацију језичког система, а потом његова поновна конструисања и означавања како би се исцрпеле могућности

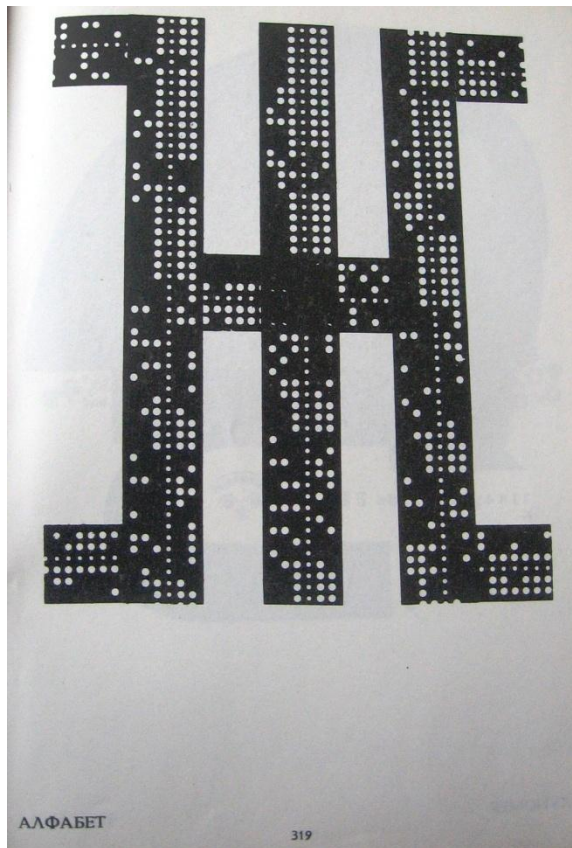
---

<sup>87</sup> У темату о сигнализму, у *Савременик*, Београд, бр. 1-2-3, (1990: 273-284).

<sup>88</sup> У *Сигналу*, интернационалној ревији за сигналистичка истраживања, Београд, број 22-23-24, (2001-2002: 13-16).

смисла, и то све на начин игре, јесу основно начело свих игрових књижевних појава. Све претходно се налази у основи алеаторне, стохастичке, комбинаторичке, варијационе, пермутационе, компјутерске, визуелне, конкретне и апејронистичке поезије. Тако их и ми видимо као покретне структуре с унутрашњим правилима ослобођене игре (у метафори маничног плеса сикиниса). Те песничке врсте припадају типу игара конструкције коју изводи како аутор, тако и читалац. Компјутерка, варијациона, комбинаторичка и пермутациона поезија крећу путањом деструкције уређеног језичког исказа путем првобитне селекције материјала (слова, речи, синтагми у окамењеном граматичком облику) из њега, а потом, путем конструкције, даљем враћању, али не у полазну тачку већ у неки од могућих низова. У случају компјутерске поезије правило распоређивања је оперативни програмски језик који аутор користи, а у другом случају су то правила математичких операција (варијације, пермутације и комбинације). Миролуб Тодоровић је у прилогу своје збирке *Kyberno* објавио „Шему тока рада на компјутерској поезији“ и том приликом објаснио да постоје разлике у оквиру ове поезије у зависности од степена интервенције аутора на рад машине. Идејна провокација овакве песме се своди на испитивање песничког чина као ирационалног стваралачког заноса. За разлику од таквог виђења, Тодоровић нуди комбинацију интуитивног лудизма ствараоца (који селекује материјал и програмира) и машинско-математичког лудизма (машине која комбинује задати материјал путем програма). Додаћемо да је потребан и читалачки креативни лудизам како би се оваква поезија тумачила. Тодоровић још од својих раних радова примећује да је у лудизму, каквим га он разуме, неопходно удаљавање субјекта у класичном исповедном смислу, али да се он мора очувати. Сматрамо да он не глорификује без резерве нови субјекат технолошког времена – рачунар, већ да, како и сам каже, жели да изврши процес пољуђивања машине. То чини увођењем игре у процес стварања јер је игра начин прилагођавања енергији природе и она „где нема човека, не може ни постојати.“ (Кисић 1986: 96). Циљ је начинити различите комбинације речи у којима се разбија устаљена

логика језичких низова. Тада ослобођена реч ступа у нове односе са другим, такође ослобођеним речима, и тако из првобитне деструкције настаје нова, обогаћена језичка могућност. Тако је деструкција креативни чин. На основу материјалних трагова те деструкције могу настати и компјутерске визуелне песме, које ће за свој материјал имати папирне траке на којима се види разлагање гласова у машини на нове знакове. Тодоровић често користи те перфориране траке у својој визуелној и гестуалној поезији. Видели смо их у „Гордијевом чвору“, где симболизују људку немоћ у ланцима нових технолошких знакова, док у песми „Алфавет“ (Слика 28) представљају пребацивање графичког знака за слово Ж у други знаковни систем (рачунаарски) и повезивање та два у визуелној песми.



Слика 28.

Компјутерска поезија из циклуса *С резанцима свакако* упућује на те папирне траке – резанца, који су додатак свакодневном језику и уз помоћ њихове креативне енергије као плодотворног вишка настаје низ могућности

песме из једног избора речи. Тодоровић штампа само шест тих избора (варијанте 2, 6, 25, 27, 33, 49) иако је број песама много већи:

2

„можда нећу не заборавите  
зајечар масну супу  
према томе летоваћу  
у браку имам ли право  
на славији смирује  
према томе док идем  
можда нећу време је  
никада не заборавите  
за седење време је  
али како волећу

27

истовремено утичем  
на славији летећу  
изрежите смирује  
за седење смирује  
према томе враћам се  
с резанцима смирује  
за зиму не желим  
према томе zaloжићу  
зајечар летоваћу  
овчји котлет смирује“

(Тодоровић 1987: 413/419)

На овим примерима видимо како се у језичкој комбинаторици помоћу машине рађају нове валенце међу речима и синтагмама, а како је велики број могућности за тумачење настао из упоређивања песама-низова међу собом и у самим новодобијеним комбинацијама у свакој појединачној песми. Ту до изражаја долази креативност читаоца који препознаје нове

везе. По речима Ивана Негришорца: „Важнији нам је естетски процес од естетског предмета.“ (Негришорац 1991: 448)<sup>89</sup>

Ни остале песничке врсте у којима се распоређивање догађа по правилима математичких операција не изводе до краја сређивање језичког хаоса. Оне нуде могућности распоређивања речи и у том исцрпљивању могућих распореда позивају читаоца да схвати процесуалност језика и бесконачност значења речи у различитим окружењима (другим речима). Наведимо само један пример, делове из песме „Узалуд леш жедан лежи“:

1

„узалуд узалуд

жедан жедан

леш лежи

лежи леш

10

узалуд лежи узалуд

узалуд лежи леш

узалуд лежи жедан

узалуд лежи лежи“

(Тодоровић 1987: 423)

Свакако да су оваква истраживања у језичком хаосу превазишла статус експеримента и да су значајна као алтернативно, али и научно размишљање о специфичној отворености дела и значајној улози читаоца у процесу наставка рада песме. Ми чак у претходној песми можемо осетити и јак емотивни набој у интонационом таласању и понављањима која сами преводимо у песнички говор. Анафорско понављање речи *узалуд* и завршни стих – *узалуд лежи лежи* – с немогућношћу опоравка, у читаоцу буди јасна

---

<sup>89</sup> Разматрајући комбинаторичност другог песника, Александра Нејгенбауера, Иван Негришорац пише о поетичким карактеристикама комбинаторичке поезије и о начинима њеног читања.

значења која упућују на смрт попут било које „класичне“ песме која ће нам смрт дати у песничкој слици.

О Павићевом хаосу ћемо говорити на нивоу његовог стваралачког опуса, покушавши да одиграмо игру како бисмо прихватили високу ентропичност његовог система. У његовом стваралаштву је посебно видљива теза о плуралитету и измештању центара структуре. Да је у том хаосу ипак присутно „правило“ показујемо помоћу теорије из научног дискурса, теорије хаоса из динамике флуида. То је само још једно читање Павића и један начин зауздавања апсурдне логике.

### **2.5.1. ТЕЛО (ТЕКСТА) И ПЛЕС У ТЕОРИЈСКИМ ПОГЛЕДИМА (М. ТОДОРОВИЋ)**

Будући да Дерида као један од основних услова за игривост истиче помичност елемената структуре (у култном тексту из 1966. године „Структура, знак и игра у дискурсу хуманистичких наука“ (Дерида, 1990)), истраживали смо различита померања структурних елемената у текстовима и резултате тих промена позиција. Наша основна хипотеза је да текст није на-писана целина коју проучавамо као датост. Он је фрагментарни, отворени и живи скуп знакова и трагова ком приступамо на велики број начина, једном стављајући у његов центар једну, а други пут другу „чињеницу“ која је унутар или изван самог текста. Овако посматрано, говоримо о једном типу игре која почива на уживању у тексту као замени и пуђењу знакова, али ипак није врста симболичке игре (која подразумева тумачење знакова симбола) зато што сам знак није само симбол. Његов означитељ, присутан у средишту, доведен је у питање. На његовом месту се може наћи други знак. Тако текст у себи има један *зев*, један специфични простор (а Дерида заправо текст мисли просторно, у чему му се придружујемо) који назива не-местом. Неке од основних особина не-места објашњава Марк Оже у



истоименој књизи, додуше, не говорећи о тексту него о територијалном одређењу не-места, које бисмо ми пре упоредили с транзиционим пределима. У или на не-месту проблематичан је идентитет Субјекта, оно има властито време и простор, оно заводи сликама и сам његов центар се налази на неком другом месту. Зар ово није игриви текст? Но, само средиште није поништено, оно је помично, после његовог померања остаје траг с којим се полемише или се за њим жали. Рецимо укратко све ово у једној романескној алегорији. Једна од најчешћих фигура у Павићевој прози јесте фигура андрогина као трећег пола. Он замењује културолошки и романескни средишњи знак – мушко. Али, он га не заборавља већ га само смешта у једно ново јединство са женским. „Прича“ као сведочанство о том јединству је негде другде, у митској свести (и у Платоновој *Гозби*).

Ова игра је најчешћа и можемо је сматрати парадигматском, или једноставно једним начином читања свих текстова који испуњавају основни услов да је њихова структура разиграна. Ову игру ћемо одиграти на изабраним текстовима сва четири проучавана аутора.

Треба се запитати и шта се дешава са природом самог трага који је, како Барт сматра у *Задовољству у тексту и Варијацијама у писму*, доведен у питање с појавом непамтљивих електронских подлога. Нови траг није само оно што је урезано већ и оно што је будуће, а оно је у нама играчима. Текст пројектује и будући траг уписаним правилом, уписаном игром. Тако је игра интерактивна, како играч мења и помера текст, тако и текст помера играча. Овакво увођење сутрашњег трага чини да игриви текст има природу антиципираног плагијата, који не само да у себе увлачи нешто из домена будућности већ тиме радикално доводи у питање сам текст као финитну структуру, али и свако линеарно сагледавање појава (засновано на идеји хегелијанског напретка по моделу: теза-антитеза-синтеза). Овде субјекат-аутор више није повлашћени извор, он уступа место ономе ко је изван текста – играчу, те овај сам постаје извор'.

Померања су различите природе. Може се мицати било који саставни елемент унутрашње структуре текста, али и контекста или дискурса, па да текстуална структура буде помична. Говорећи језиком игре, све то чини да текст изазива ефекат вртоглавице, вертига, који настаје у заносу плеса и дарује играча радосћу ослобођеног покрета. Тренутак обезглављивања текста јесте онај када му се доведе у питање средиште. Јер средиште је мозак текстуалног тела, или тачније речено, такав му је статус у свим лигоцентричним концепцијама. У њима је средиште једнако истини коју текст саопштава, порекло, идеја која је у њега учитана и до њега се допире у процесу примања текстуалних нивоа, љуски, слојева, аспеката... Игриво дело врши егзекуцију над тако уређеном структуром. То је увек прекорачење забране, прелажење границе структуре која се удомила у епистемама, коренским, општим формама мишљења о уметности и вредностима које она мора да носи. Стога, слободно можемо рећи да је у игривим делима на снази *епистемолошки анархизам* јер ако се не инсистира ни на једном примарном поретку, идеји, смислу, онда нам он може понудити било шта као „поруку“ и с тим нас игриво дело привлачи.

Нисмо случајно ово поглавље насловили плесом, а не игром текста. Између ових појмова постоји разлика. Оно што плеше мора имати тело, оно што (се) игра не мора. Плес није чврсто одређен правилима, али у томе није једнак играма типа паидиа, већ је најближи ослобођеној вртоглавици<sup>90</sup>, с том разликом што је тело у плесу рука која пише, оно оставља траг и истовремено је само текст. Плес је сав у одсуству знакова јер тело које „пише“ је означитељ који већ у наредном тренутку нестаје. Он означава нешто друго, то његово означено је одсутно. Плесач у једном

---

<sup>90</sup> У нашем случају морамо да искључимо платонистичко гледање на плес, који је код њега у нераскидивој спрези са музиком која је сама по себи (по Платону и Аристотелу) миметичка уметност и циљ јој је да пробуди етичка осећања. На овакве ставове ослања се Јохан Хујзинга када плес види као чисту игру, ону која приказује, представља, усавршава и то све у ритмичкој поставци. Плес није игра само због везе са музиком и због ритмичких покрета. Он то јесте пре свега због своје отворене семантике, своје ослобођености у лудусу и просторно-временске природе.

тренутку може означити немир, не само у себи већ и у посматрачу (а морамо додати да ће и посматрач свој афективни набој пренети на плесача, ишчитавајући његов покрет и дајући му значење), док у другом његов гест и покрет могу остати празни или недочитани. Све се одвија брзо, побеђује се време потребно за ишчитавање знакова, знак нестаје пре него је и заживео. Уметнички текст који плеше је динамичан, сав у брзом покрету и не оставља времена за „сигурна“ читања, јер се средишта и знакови у њему тако вртоглаво размештају, настају и нестају да се свака сигурност читања чини немогућом.

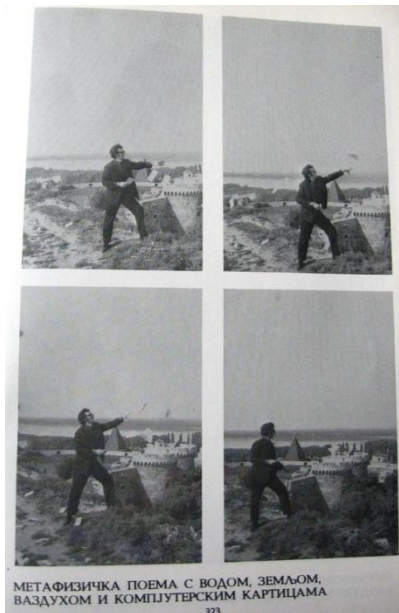
Иако се чини да говоримо о древном сатирском плесу или оним ритуалним радњама које су кроз тријумф телесног уништавале хијерархијски вертикални модел света у ком је на дну човек а на врху бог, суштински се ова природа ослобођеног плеса преноси и на модерни плес (нарочито од времена када у Француској крајем 19. века Верлен и Маларме осмишљавају савремену теорију плеса) и на развој авангардног перформанса (који се дефинише тежњом ка оповргавању правила). У концептуалној уметности, постмодерни и алтермодерни пратимо трансформације и развој облика уметности тела као што су процесуална и гестуална уметност, хепенинг, перформанс и експериментални балет. Тело се у овим облицима појављује као текст написан покретима, али и као носилац процеса „писања“ који се обавља у гледаоцу. Тумачећи знакове тела и плесну „нарацију“, посматрач ствара поетско ткање од покрета. Тако у плесу лежи изузетан семантички потенцијал као и плодотворна празнина која се води врхунским начелом тела – начелом ероса, стваралачког принципа. Наравно да све ово говори о тексту као агенсу, који има своје тело и у покрету је. Ишчезла је визија текста као пуког пацијенса на ком се одвијају интервенције.

Сада када је текст добио тело, он игра модерни сикинис. Сикинис је манично кретање у заносу, везано за ритуале сатира и свечаности у част бога Диониса. Сикинис је врхунско ослобођење телом, које је основно киничко оружје. Наиме, тако је и у самој игривој књижевности којој

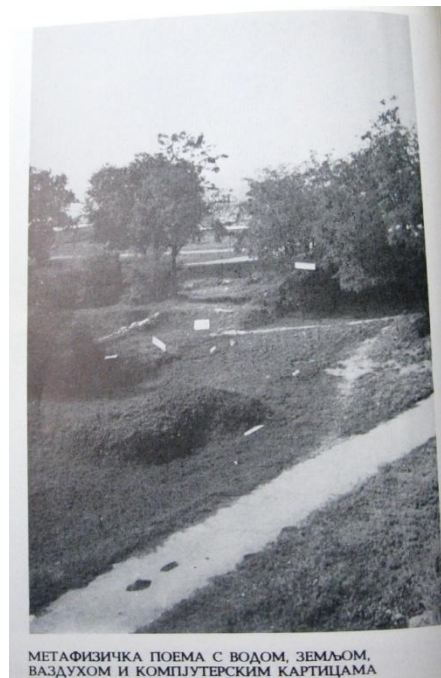
фрагменти омогућавају помичност и расутост структуре, али и динамичност као константу на свим нивоима текста, нпр. међузависност текста и контекста, схватање текста као живе категорије који, после смрти аутора, наставља свој опстанак кроз празнине, рецепијента, отворене знакове, брисиве хипертекстуалне подлоге, визуелне троп олеи ефекте и друго. Данас је сикинис вид плеса-разигравања помичне и неутемељене структуре књижевног текста, оргијастичко текста, оргијастичко читања, цинизам на свако утемељење коме је циљ да пласира Моћ, а најчешће је то утемељење једна истина која је инструмент моћи дискурса (било политичко-идеолошког, било филозофско-културно-теоријског) или нормативност дискурса. Текст је помичан, „жив“, мења се, тело је добио и визуелизацијом, али његов идентитет је дубоко пољуљан јер нема субјекта текста да га формира. Ослобађање од свести као носиоца идентитета догађа се и у ослобођеном плесу.

Управо у тој херметизованој маничности покрета јесте сличност ова два облика телесног изражавања, плеса тела и плеса текста. Овакав плес и књижевне игре овог типа показују особине игара без правила, чисте вртоглавице, али се на њиховом следећем нивоу, нивоу читања, од читаоца тражи да постави правила и тако оформи игру. Следећи додир је *језик игре*, који деконструира појмове лудила и ума као супротстављене. У тишини лудила је често скривен језик умља, тако у перформансу, плесу, процесуалној уметности и балету најчешће изостају речи у свом вербалном облику. Оне се крећу у тами ума, оне се рађају из знакова тела, оне настају и слажу се у уметнички конструкт у спрези с простором, музиком, објектима у простору итд. Плес тада можемо сагледавати у поетици тишине и није случајно што је идејни творац ове концепције – Маларме био одушевљен плесом. Јер Маларме је први теоретичар уметности који је изнео на видело значај одсутног, значај празнине која никада није без апсолутне повучене црте, значај тишине као одсуства фоничког, али не и графичког. Плоха је увек присутна, а она је поље текста, она омогућава телу да у изостанку гласа ствара, пише. Чим постоји површина, постоји и текст па макар на њему и

немало знакова, он сам је знак. У плесу тело пише по површини, траг привидно нестаје чим тело напусти одређен положај, а заправо траг се преноси и трансформише у разне облике у свести посматрача. Све се ово одиграва у процесуалној и гестуалној поезији. Гестуалну поезију су стварали: Миролуб Тодоровић, Радомир Машић, Богданка Познановић, Марина Абрамович, Раша Тодосијевић и други. Њу теоретичари називају још и акциона песма, сигналистичка манифестација, поезија у процесу, herpening поезија, roesia publica. У њој је тело уз гестове, покрете и објекте око себе, знак путем ког се шаље порука, али је тело и поље истраживања. Тодоровић је написао више гестуалних песама: „Месечев знак“, „Гордијев чвор“, „Метафизичка поема с водом, земљом, ваздухом и компјутерским картицама“, „Зелени ветар“, „Аут Цезар аут нихил“, „Песма о краљу Артуру“, „Луномер“, „Е елегја“, а у овом контексту је посебно интересантна „Метафизичка поема с водом, земљом, ваздухом и компјутерским картицама“ (Слика 29). Гестуална поезија подразумева семантизовање тела и објеката, њихово распоређивање у одабраном простору, серију покрета и фотографисање процеса. Те фотографије нам доносе песму у процесу јер би иначе отишла уз ветар као и картице у овој песми.



Слика 29.



Слика 30.

На прве четири слике видимо тело аутора на узвишењу (земља) изнад реке (вода) док горњу половину фотографије заузима небо (ваздух) (Слика 29). У подножју се виде још: црква с крстом на врху (религија) и средњовековна тврђава (историја). Ако прочитамо ову песму у духу Хераклитове филозофије, четврти и кључни елемент – ватра, замењен је компјутерским картицама. Ново време захтева реисписивање хераклитовске поставке света. Стваралачки елемент технолошког доба (из ког извире и у који се утапа) јесте рачунар (знак за технолошку еру). Следећи снимак нам показује предео без цркве, без тврђаве, без аутора, само природу с компјутерским картицама (Слика 30). Оне су све избрисале, и религију и историју и субјекат. Није ли то процес који се одиграва у технолошкој ери?

Од почетка игра у чијој је основи тело слави човека, она је химна животу, иако се дешава међу боговима. Тако је и данас, без обзира што је у технолошкој ери политичко-економског заробљавања тај бог репродуктивна машина или батерија (*deus ex machina*). Али он није носилац света, главни су они који плешу, перформери, и извођачи у и на тексту – назовимо их још увек ауторима и читаоцима. Они стварају, они пишу телом

кроз ослобођени вертиго и моћни лудус који их ставља у повлашћени положај да помоћу Правила игре буду у заносу, а не буду заробљени.

Прекорачујући плес, а такав јесте сикинис (односно игриви текст у односу на целовиту, линеарну текстуалну структуру), покреће питања симболизације, десимболизације и ресимболизације света. Оваквом плесу као виду ослобађања, али и пркосног тријумфа одвише људског највише одговара процес ресимболизације. За Пола Валерија плес<sup>91</sup> је основна уметност изведена из живота самог. Она је живот за разлику од теолошких категорија, и то истиче као своје оружје, јер је и за Делеза „знак другоразредни у односу на живо“ (Андрије, Боч 2010: 153), она је деловање људског тела у целини транспоновано у свет и неку врсту простора-времена (а то је категорија игре јер она поништава оштре границе ова два појма, разливајући време игре и ширећи њен простор на свепростор). Тако плес, кроз тело директно везан за људско постојање, а кроз игру везан за теолошке представе, прекорачује норме и ствара форме које могу изнова да симболизују, изнова да означавају.

## **2.5.2. ТЕЛО ТЕКСТА КАО ТЕЛО У САТИРСКОЈ ИГРИ, ПЕРФОРМАНСУ И ГЕСТУ**

Свака телесност је дионизијске природе, у њој је незаобилазан говор еротског, слављење плодноности, апотеоза човечног кроз семе и плод, кроз живот, лудус, стални покрет. Тако је сваки плес овог типа, било да је онај првобитни – ритуални, или сатирски или каснији – драмски (у трагедији и комедији, у фарси и *comedii dell arte*, у вагнеровској музичкој драми, хепенингу, перформансу, и свакој пракси која рачуна на тело као писмо) ерос оличен у лудусу, али и логос оличен у пародији, иронији, киничком ставу према друштвеној стварности и боговима у њој. Константе свих ових

---

<sup>91</sup> Види у: (Валери 1956: 116-140)

облика су: тело и игра, пародично-иронични став, гротескност, наглашена потреба за спајањем смисла и бесмисла, политичко-филозофско-културолошка компонента, јака веза с ритуалним (било као коришћење ритуалног као парадигме, било иронисање ритуалних архетипова), амбивалентна природа (забавно/утилитарна).

Уметност перформанса и геста је заједничким кореном и сличним циљем деловања блиско везана за сатирску игру. Наиме, перформанс и гестуалност можемо сматрати њеним наследником, јер је, пореклом из ритуала и игре а продужава се као телесна активност. Он „обрађује више дисциплинарних поља и окупља не само антропологију и социологију, него и историју уметности и филозофију естетике“ (Андрије, Боч 2010: 339). Перформанс је синкретички облик уметности (музике, плеса, позоришта, визуелних уметности) који доводи у питање границе уметности. Увек је антиинституционалан, неконвенционалан, у опозицији са културно-уметничком продукцијом, спаја неспојиво, заинтересован за теорију игре, пародичан у погледу форме, наизглед одбацује правила и разликује се од конвенционалног позоришта. Таква је и сатирска игра. А њихово основно средство изражавања јесте тело.

Следеће место додир је специфична категорија која не подлеже научној сведености времена и простора у оквир физичких величина. Још је Пол Валери говорио о феномену простора-времена у ком се остварује плес. Наиме, то је једна другачија димензија од свакодневних и физички одређених величина. У њему се дешава напуштање свих материјалних особина тела, које сада увек хоће да прекорачи границе не само себе већ и онога што се спрам њега вреднује и одређује. Тело је обично схваћено само као омот душе или као опозит свему моћном, док у плесу оно изводи себе у немогуће позиције, не подвајајући душу и тело, јер је покрет изношење и чак творење душевног садржаја и оно важније, покушава да преузме моћ у суодносу са свим оним што га омаловажава, а то је свака институција моћи. То је и власт и религија и рационалистичка филозофска мисао... Пренесећи у говор писане речи, значило би да је облик и форма само омот текста који у



средишту носи душу, суштину, а видимо да то у игривом делу није тако. Зато је оно плес на начин сикиниса. У дијалогу „Душа и игра“, Валери још увек не спаја душу и тело, док се при игри дешава истовремено „неко прекидање у души али и исто тако као неки спој“ (Валери 1956: 125). Кораци, додуше, јесу пуни духа и као такви уклањају са земље сав умор и сву глупост, а за Валерија у овом дијалогу између Федра, Сократа и Ериксимаха, досада и глупост су стања која захтевају лек. И Валери, попут Малармеа нешто касније, говори о махнитости тела, о скоку и узлету као снази која брише границу духа и тела, о опијености, истој онаквој какву пружа осећање моћи, о делима која покрећу наше тело и могу да нас доведу у једно чудесно и дивно стање, најудаљеније од жалосног и непокретног стања. Обузет страшћу за игром, каже Валеријев Федар, човек „престаје да буде јасан, да би постао *лак*“ (Валери 1956: 135) и тако може да сачува *тајну* а да је истовремено и каже. Једино је у телу и покрету могуће рећи а ћутати. Наравно, да не банализујемо језик на говорну праксу, језик није само ни симболички поредак који тело (и тело текста), крећући се мање или више поштује, говор је овде она празнина настала у треперавом губљењу, бергсоновски простор неслућене садржине, који говори више од свега а мање од ничега. За Валеријеве јунаке, тело у покрету је оно што јесте, у „једној средини сличној ватри – у самој префињеној бити музике и покрета, где удише неисцрпну снагу, док учествује свим бићем у чистој и непосредној жестини крајњег блажентва“ (Валери 1956: 138). Пламен је истовремено и сам тај тренутак игре, дело тог тренутка између земље и неба, у њему је остварен највиши дијалог, али и поносити облик најплеменитијег разарања. Зато је сикинис, али и модерни плес најподеснији облик сатиричног исказивања, јер тело није попут душе која своју вечиту сврховитост има у ономе што не постоји, оно је оно што јесте, оно као Једно ставља на коцку Све и игра се са свеопштошћу душе, оно се „распрскава у покретима. Оно се разбешњава (...) непрекидно здружује са самим собом и узима један облик за другим и излази непрекидно из себе самог.“ (Валери 1956: 138). Ако нам се и даље чини да је валеријевско-малармеовска

концепција плеса строго вертикална јер се заснива на одушевљењу узлетом, то није баш тако. У овом расипању и треперењу, прекорачењу физичког и грејању, скривен је сферични облик који је основни у механизму борбе смењивања владајућих структура. То је претеча модела мехура, који због ширења центра расте до границе издржљивости. Тада не долази до пуке замене владоца, опна мехура не ступа као ексцентрично ткиво у позицију моћи. Она се расипа, творећи плодни концентрат у ваздуху, који сви, хтели не хтели, морају да удишу. Једном изречена сатирска (игрива) „реч“ испуњава простор-време собом, она је невидљива а присутна у свим посматрачима.

О простору-времену као пољу где се одвија деловање силе говори и Мишел Фуко у студији *Надзирати и кажњавати* (Фуко, 1997). Сила тежи да распореди у простору (да заокружи, да затвори, сврста у низове), да среди у времену (да програмира, разложи, подели у временске исечке) и да састави у простор-време где се конституише продуктивна сила чије деловање треба да буде супериорније у односу на збир елементарних сила које је сачињавају. А категорија простора-времена је такође и категорија игре, јер она презире линеарно физички схваћено време, као и тродимензионални сведени простор, а поврх свега узрочност и везу те две величине. Моћ тријумфује када једно време (како год га назвали: време монархије, диктатуре, логоса, цивилизације...) веже уз одређени простор (запада, истока, државе, затвора, медија...), док се игра супротставља сличним моделом, она ствара *простор-време саме себе као над-свет*, немерљив физичким временом и простором. Тако омогућава да се њен простор-време шири до пуцања мехура, до ослобођења у махнитости, до распрскавања тела.

Плес тако не функционише по принципу силе и надзирања, он не раби паноптикумски модел, расутош покрета и са њима тајни и идеја не жели по сваку цену да се сажме, ми видимо бесомучно, складно, поамно или ритмички узнемиравајуће кретање и разумемо га као немир и потребу за другостепеним превратом. Он није насилан и експлицитан, преображај се

одиграва са одложеним дејством, кад нас натера да у било ком облику и ми заплешемо, повучени духом-телом туђег или властитог тела. Онда настане смех, узнемиреност, дрхтавица, вртоглавица, бол, који одведу у неком непројектованом правцу, није важно где, важно је да је до померања дошло. Та неусмереност и несврховитост плеса је оно што опчињава.

Целу ову причу са гестуалне уметности и драмских облика испољавања идеја путем телесног изражавања можемо пренети на књижевност у вербалном облику. Ако *игриво књижевно дело видимо као тело које је разиграно*, онда је наше претходно истраживање поетике плеса применљиво и на писане текстове.

Док плеше, тело је непослушно, а о моћима *непослушних тела* да остану слободна на начин како о томе говори Мишел Фуко у својој студији о затворским установама биће речи касније. *Непослушан текст* се опире јединственој интерпретацији и зато је игрив, поновљив и провокативан. Отелотворен текст који плеше је немиран, субверзиван, радостан и творачки. Хаос, непослушно тело, паидиа, су почетни услови за уређење игре. Када се у њима успостави властито правило, онда настаје игра типа лудус, а о том процесу је било речи у потпоглављу *Правила*. Успостављање правила не значи да игра напушта своју киничку природу, она њима побеђује друге форме које су окоштале, нормиране и одређене Законом.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> О разлици између Правила, Закона и Норме, на основу Бодријаровог разумевања игре, такође смо говорили у одељку о правилима.

### 2.5.3. СЛОБОДА У ХАОСУ РАСРЕДИШТЕНОГ ТЕКСТА (М. ТОДОРОВИЋ)

Како то изгледа у пракси покажимо на апејронистичкој поезији. 1972. године Мирољуб Тодоровић пише *Апејрон*, вербално-визуелни роман, док се апејронистичка песма уобличује у његовој поетици 1988. године са збирком *Белоушка попије кишницу*. Сам назив *апејрон* нас упућује на Анаксимандра и његову теорију стваралачког хаоса, а он је основни елемент сигналистичке поетике. Тодоровић ову поезију објашњава стиховима:

„апејронистичка песма  
служећи се виртуозно речима  
њиховим асоцијативним нитима  
поетско-играчким искуством  
трансцендира  
гради  
нову слику света“

(Тодоровић 1989: 218-219)

Она изниче на темељима ван смисаоности и тоталитета текућег језика, полази од експлозије језика и стиже до унутрашњих понора апејрона, њен ритам се мења у укрштању диспаратних значења и често супротстављених смислова. Основне одлике ове поезије су: процесуалност и кретање, разградња-изградња, прошлост-будућност, почетак-крај, обнављање-нестајање, интуитивни лудизам, аоцијативност, речи матице, иронија, алузија, хумор, гротескна слика света, важан наслов песме, атомизација језика, метапоетичка места и цитатност као поступак, а у визуелним облицима и колажирање.<sup>93</sup> Ова поезија је видно десубјективизована и то омогућава игривост, а основна игра се састоји у томе да се пронађу речи матице, како их назива Живковић, и да се између

---

<sup>93</sup> О особинама апејронистичке поезије много детаљније говори Живан Живковић у темату о сигнализму у *Савременику* (Живковић 1990: 208-227).

њих успоставе нове везе. Пошто су тзв. реченице одвојене тачком и свака изјава почиње великим словом а између њих нема узрочно-последичних ни логичних веза, оне се могу слободно распоређивати. Не значи да ће матице увек и сваком читаоцу бити исте речи. Ово говори о неограниченом броју нових творевина из првобитног хаоса песме. Читање захтева вештину апстраховања и конструисања из овог дисперзивног језичког скупа. Ово можемо илустровати песмом „Бунца зелено безмерје“ (из збирке *Белушка попије кишницу*), коју можемо сматрати аутопоетичком, па ћемо у том смислу као речи матице издвојити „Само је хаос стваралачки.“ Али ако се одлучимо за неко другачије читање, избор матице и поредак реченица би био другачији.

*Бунца зелено безмерје*

„У судару пупољка и светлости. Видим  
планетни прах. Гнездо немогуће. Читаву  
космогонију. На твојим траговима.  
Творац и стоноге. Отварају се извори.  
Ораница доше. Лесници и шумани. Из  
словенских гајева. Маске. Предака  
божанских. Закопао си пацова. Смрт  
северњаче. Бунца зелено безмерје.  
Само је хаос стваралачки. Пчеле скупљају  
медљику. Епикур поздравља Хераклита.  
Твоје су речи дивље. Ледене плетенице.“

(Тодоровић 1988: 55)

У нашем избору правимо низ: судар, планетарни прах, космогонија, ораница дише, маске, хаос стваралачки, пчеле скупљају медљику, Епикур поздравља Хераклита, твоје су речи дивље. Преведимо га у „причу“. Из првобитног судара речи које су космичка материја (што стоји још у раном програму сигнализма), догађа се борба, стваралачки агон (Хераклитова концепција) и настаје дело. Епикур је задовољан и поздравља мрачног

Хераклита прекором. Број могућности је заиста огроман чак и уз овако усмерено читање. Како би ову песму читао онај ко није упућен у теоријску мисао сигнализма, апејронистичке поезије, пресократовске филозофије? Другачије, али верујемо не с много мањим уживањем јер јој циљ никако није да пружи једно значење већ да позове на творење из хаоса. Теорија гасовитих система говори о мери неуређености система. Што је јединица мере неуређености, ентропија, виша, систем је неодрживији. Чини се да је у оваквим игривим делима то управо случај, јер они подрхтавају око различитих микросредишта и губе међусобне валенце (везе). Са друге стране, то је услов полиизводљивости и новотворења. Тако посматрано, ове песме су прави непослушни текстови. Одиграли смо једну игру конструкције, из понуђених елемената у хаосу језика смо начинили властиту грађевину. Истовремено се одиграла и борба на пољу апсурда. Да ли је оваква поезија заиста поезија јер није поезија песничких слика и чини се да осим хаоса не пружа ништа више? Видели смо да јесте зато што смо пристали на хаос као творачко а не разорно начело. А хаос има своју логику само је треба таутолошки пренети на неки наш прихватљиви модел мишљења. Овакав текст заиста плеше јер у покрету се догађа означавање. Он истовремено негира сваки класични и логични ред и осим по хоризонтали, захтева и кретање читања у дубину и висину, у дубину као силазак у језик и филозофске појмове и концепције, у висину као творење нове песме.

#### **2.5.4. ПРИМЕРИ РАСРЕДИШТЕНОСТИ И ДЕЦЕНТРИРАНОСТИ СТРУКТУРЕ (КАКО ЧИТАМО ДЕЛО КОЈЕ ПЛЕШЕ?) (Љ. МИЦИЋ, М. ПАВИЋ)**


Раније смо говорили да је услов игривости текста његова фрагментарност. Природа те фрагментарности се разликује у посматраним епохама (авангарди и постмодерни). Суштина авангардног дела везује се за

„растварање традиционалног јединства општег и посебног“ (Биргер 1998: 88). Наиме, авангардно дело као неорганско (алегоријско) ово јединство, ако га уопште има, препушта читаоцу, он, можда, може да склопи некакве лабаве односе дела и целине. На тај начин овакво дело стоји у опреци са органским (симболичним) делом које у себи носи ову везу, ово јединство. Како би се избегле везе међу појавама, авангардисти често важну улогу у стварању дају случају. То се чини на пример тако што се језички материјал од исечака из новина слободно распоређује или се најразноврснији цитати и пароле разбацују по простору књижевног текста, што је случај код Мицића. Овај други случај је знатно мање радикалан, још увек се називају смислене целине и везе јер речи и њихови низови нису ослобођени семантичког садржаја.

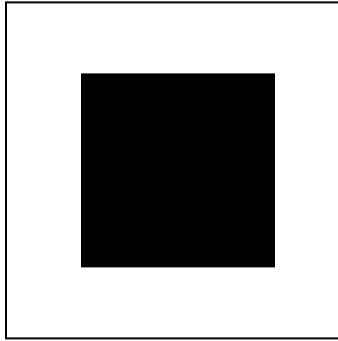
За неорганско дело, какво је „Речи у простору“, везан је појам алегорије као „фрагмента издвојеног из тоталитета“ (Биргер 1998: 106). У том смислу алегорију је потпуније разрадио Валтер Бењамин. Водећи се његовим схватањем, можемо рећи да Мицић из тоталитета неког ранијег књижевног, музичког, ликовног дела, које је, опет, део једног друштвеног контекста, издваја фрагменте (цитате) и лишава их њихове претходне функције те од њих набацује нову слику, привид новог тоталитета. Он тако руши историју и традицију и даје је рецепијенту у неком лажном облику, будући да је даје фрагментарно и у неаутентичном контексту. Мицић своје цитате даје уоквирене у правоугаонике, као што се уоквирују имена мртвих, „убија“ њихово првобитно значење и даје им ново, своје, у оквиру свог дела. Види се негативан и негирајући однос према прошлости, коју аутор излаже тако мртву не би ли конструисао своју аветињску стварност која је такође једна историја, ослобођена цивилизације, а истовремено парадоксално заснована на прошлом човеку, варварогенију, који уз помоћ зенитизма досеже свој зенит, врхунац, рушилачки прасак – уништење цивилизоване западне Европе (треба ли се вратити на Ничеову изјаву да је у тренутку док је стварао надчовека сунце било у зениту). Значи да и садашњост почива на принципу разарања. Зато је и дело фрагментарно, разорено. Целине нема,

можда неку назнаку целине визије зенитистичког света конституише реципијент. Мицић би рекао да „свако зенитистичко рушење носи собом и ново стварање – нове облике – нову конструкцију – нову творевину, нову мисао“ (Мицић 1991: 17). Та нова конструкција је у складу са „централном“ идејом зенитозофије о ослобођењу човека и замисли зенитистичког „уређења“ – анархије (разарајућег слободоумља). Религија зенитисте садржана је у императиву: створити нови свет и нове односе међу људима, уништити нечовечну прошлост и духовну садашњост свих осталих. Али до тог новог света и синтезе фрагмената од којих је начињен не долази, осим ако то не учини својим умећем играња, иновацијом уметничких и политичких ознака прошлости и садашњости сам читалац. Та монтирана слика једне нове стварности са видљивим резovima и пукотинама, од мртвог материјала, супротна је слици коју пружа органско дело које преноси и чува живо значење свог материјала – симбола и не брише његово значење већ га таложи, чува и ставља у другачије контексте. Органско дело тако обликује нове везе између појединачног и општег, између дела и света, симбола и значења. Стога је поступак монтаже омиљен авангардни поступак. Авангардно дело се не прави да је „природно“ целовито, оно управо хоће да буде „вештачко“, нецеловито, уметничко, монтирано. У таквом делу нема центра, сви фрагменти су подједнако важни и довољно самостални да сваки за себе може да се чита и тумачи, да ли појединачно или у некој скупини коју реципијент слободно изабере. Оваква структура упућује на суштинску идеју разједињености. Битну улогу у томе имају разлике међу фрагментима које не дозвољавају склапање и повезивање. Можемо, на пример, да одаберемо да читамо само уоквирене (мртве) делове текста, расуте у омеђеном простору поеме и тако створимо неки лабави систем и неко значење без обавезе да га повежемо у целину или са осталим деловима текста. Пример овакве читалачке игре био би један случајан избор уоквирених делова текста:



- I 
- II
- III

IV



Следећи корак ове игре гласио би, рецимо, овако:

- I Погледајте, разложили смо језик до речите белине, одсуство нам о свету највише говори.
- II Музика Мокрањчеве *Четврте руковети* свира. Ми је не чујемо и не препознајемо.
- III Видимо последице а не сагледавамо узроке, ми гледамо у одраз, игноришући суштински облик.
- IV Супрематистички црни квадрат Казимира Маљевича може да буде кључ за неку од малих тајни текста или за велику тајну простора испуњеног речима, паролама, цитатима, узвицима, празнином или геометријским облицима.

Али уколико прочитамо Мицићев текст „Зенитизам и савремено сликарство“, а Маљевичев црни квадрат се налази на крају текста и видимо га из Мицићеве негативне дефиниције геометријског сликарства<sup>94</sup> па овај ликовни цитат види као „конструкцију и математику која словенској души

---

<sup>94</sup> Сам Мицић је мењао своје ставове о сликарству. Зато не треба да зачуди што су тумачења његових текстова понекад и опречна. Наиме, то што се у нашем раду појављује неколико различитих тумачења истог текста, говори о полиизводљивости и бескрајном одлагању смисла у игривим делима.

никако није близа“ (Мицић 1991: 28) и иако је ово савремено дело а не део традиције, оно је мртво јер не носи емоцију, душу<sup>95</sup>. Стога би само они делови текста који су слободни, ван мртвачких оквира, били живи и уметнички употребљиви. Још неки од начина читања били би: симултано читање омеђених и слободних делова текста, наизменично читање живих и мртвих делова, или само једних или само других. Но, питање је ко је домаћин а ко паразит у овом односу живог и мрвог и чије значење храни а ко исцрпљује, јер мртви делови су типографски већи, а живи ситнији. Са друге стране уоквирене речи могу бити спона између слободних делова, паролe, поетички ставови, иронични узвици, аутоцитати, „јакe“ речи. Треба ли рећи да ће смислови добијени сваком новом комбинацијом читања бити другачији? А то управо овакво дело чини игривим.

Док, ако прочитамо седму вежбу за „Речи у простору“ из „Категоричког императива зенитистичке песничке школе“ и добијемо једно самопојашњење поетике и смернице за читање (а свака лудус игра има постављена правила) можда нам читање буде другачије. У овој вежби читамо да је *реч* основни закон, јасна, одређена. Мицић афирмише *парадокс и гротеску*, парадокс као слободну песничку асоцијацију и као механизам изградње песничке слике, снове који оживљавају мртве (те је тако сама поема сан јер мртви делови утичу на живе делове текста), и гротеску која опоравља од сентименталности. Надаље говори да је срж зенитистичке песме чистота предмета. „Песма је социјални фактор! Чист и пречишћен алкохол: 100 % (значи опијат убица, С.Р.П.) самородан балкански производ! Није опасан по државу!“ (Мицић 1991: 57).

Замислив је и другачији распоред фрагмената. Текст пружа неограничени број читања и комбиновања, а тиме и стварања коауторских текстова. И после сваког остаје загонетка авангардног дела која чини игру поновљивом и изнова примамљивом, али без ефеката шока јер шок не трепи понављање. Игра је безинтересна и не намеће обавезу јурења за икаквим

---

<sup>95</sup> У нашем личном тумачењу пре се опредељујемо за Мицићево одушевљење супрематизмом, тако да говор о оквирима може бити и афирмативан.

смислом јер авангардно дело баш хоће да уништи смисао. У случају „Речи у простору“ провејава намера овог зенитистичког прогласа да негира традицију, традиционалну уметност, религију и морал и намера да се створи нова уметност, нови морал и нови човек – надчовек. Надаље, видљива је и националистичка идеологија и величање руске уметности. Али шта учинити са тим намерама? Да ли оне гарантују један искључиви смисао целине?

Иако сам Мицић негира игру, сматрајући је неозбиљном и баналном тврдећи да „зенитизам није фигура ни игра“ (Мицић 1991: 65). Његов је текст колаж који пружа слободу читања и тумачења, ограничен у простору који нас заробљава и увлачи у сопствено време – тренутак садашњи.

Слично можемо видети и на текстовима Мирољуба Годоровића, који су такође реализација речи у простору. То су песме из циклуса *Кружења материје*, о којима ћемо више говорити у потпоглављу о цитатима.

Други текст, *Последњу љубав у Цариграду*, видимо као отворено дело које Умберто Еко дефинише као:

„дело које се не пружа читаоцу као потпуно и непроменљиво, које додуше јесте органски заокружен свет, али и „поље могућности“ за интерпретацију, констелацију елемената подобних да буду најразличитије координирани, структуру којом влада темељна двозначност, „објекат“ који се креће пред очима гледалаца и који од њега тражи да га компоује према својим формативним склоностима“ (Еко 1965: 6).

Стога је овакво дело игриво јер пружа разне могућности рекомпоновања, слободног полиинтерпретирања, даје слободу распоређивања елемената, хијерархизовања или децентрирања како то интерпретатор жели. Притом, дело се не оптерећује само једним смислом и инсистирањем на целовитости слике света, значења и истине. Иако је конструкција смислености целине могућа преко тумачења појединачних симбола, она није једина. За разлику од авангардних дела која се противе синтези слике света и остављају је у фрагментима, постмодерно дело тежи да склопи смислове те слике, да поврати „целовит“ поглед на свет

понашајући се као епистемиолошка метафора<sup>96</sup> иако у свету влада не-ред, неодређеност и случај. Аутор је у посебној игри дијалектике форме и неодређености, реда и авантуре. Павић ће слику света дати кроз уређену форму с правилима, систем тарота, а читалац ће до смислова стизати играњем са елементима те форме.

*Последња љубав у Цариграду* је лудичко дело и стога што је замишљено као конкретна древна игра картама везана за умеће тумачења симбола и „читање“ будућности. У предговору нас Павић упознаје са основама и историјом тарота, „тајним језиком“ Хермеса, лопова и гласника богова, упућујући тако на крају божанске моћи тумачења будућности коју човек изводи преко ове игре. На крају романа на располагању стоји шпил карата, упутства о начинима отварања и симболично значење сваке тарот карте понаособ. Када Павић каже да је у корену тарота симболички језик заједничке свести човека, он нас онда упућује на семиотичко читање, на откривање и тумачење тих симбола. Преко њих, уједињених са текстом, ми ћемо творити смислове. Зато се упућујемо на откривање *поетике тајне* у роману. Роман у себи садржи велику тајну и мале тајне. Велика тајна је тајна саме игре, овладавања техником, док су мале тајне унутар фабуле (архетипови, метафоре, цитати, идентитети ликова, везе између ликова...). Те мале тајне су у мрежи хипертекста<sup>97</sup>. Играње је, између осталог, и одгонетање тих тајни. При томе се не морају све тајне открити јер је само важно да будемо истражитељи у тој игри а не да долазимо до тачног и истинитог.

---

<sup>96</sup> Еко у књизи *Отворено дело* говори да се дело обрачунава с не-редом преко слика света које дају нов начин гледања, осећања, схватања у свету у ком су срушене традиционалне везе, те слике успостављају нове могућности веза. Сматрамо да је изналажење тих нових веза део играња.

<sup>97</sup> Специјална тајна која може, а не мора да утиче на тумачење овог романа јесте наша запитаност да ли је центар овог Павићевог дела измештен у роман Итала Калвина, *Замак укрштених судбина*, који је такође изведен по правилима играња тарот картама, а издат је 1973. године.

Професионалац ће се прво упознати са великом тајном, правилима игре. Тим путем је ишао Павић, упознајући тарот који се дефинише као „средњовековна иконографија помешана с хришћанским симболима“ (Шавалиер, Гербрант 2003: 692) и у којој је важно познавање симболике боја, начина отварања, значења симбола... Он је, знајући да помични састав односа у тароту дозвољава највећу могућу гипкост у тумачењу, конструисао роман према мистичном значењу тарота, које је схваћено као иницијастичко путовање кроз човекову спознају свог положаја у свету, путовање према мудрости. Дао је то значење кроз причу о оцу и сину, Харалампију и Софронију, рационалном и мистичном.

Мале тајне одгонета читалац и тако се игра, употребљавајући своју машту и знања. Његова велика тајна ће бити досезање неког властитог смисла тарота, односно самог романа. Мала тајна је, на пример, један Венцловићев цитат интерполиран у роман. Рецимо да је читалац открио кукавичије јаје, фалсификовани цитат, Венцловићеву легенду „Инорог“, коју Павић подмеће као део *Илијаде*. То откриће ће променити даљу рецепцију. Јунак Харалампије Опујић коме читају наводну *Илијад*у не зна да му је уместо херојског епа подметнута барокна алегорија. Онај читалац који ту тајну није открио, посматра Харалампија као љубитеља и познаваоца књиге, док га онај који је видео подвалу сматра наивним јер меша два неспојива света.

Ово је својеврсни „роман тајни“ дат у фрагментима, готово засебним новелама које циклизира велика тајна. Карте-новеле у оквиру романа јесу загонетке и лажне смернице, завођења и рачвања на путу откривања. Овакав је, по Ејхенбаумовом мишљењу, у суштини поступак ироничара и пародисте.

Посебна вредност постмодерних отворених дела је промена односа према читаоцу. Ако је авангардиста говорио у императиву из „ја“ позиције, док је публика била ту да се поигра у читању, али пре свега да извршава његове поетичке, увек прокламаторске и често идеолошке захтеве, он не мисли о читаоцу као о самосталном творцу смислова. Творац сам ја! –

нарцисоидно би узвикнуо авангардиста. Читалац је ауторска продужена рука, маса која у налету емоција узвикује паролe нових -изама и руши политичке и поетичке системе. Таква читаочева активност занима авангардног песника.

Поетика постмодернистичког отвореног дела иде за тим да у интерпретатору унапређује „акте свесне слободe“ (Еко 1965: 34). Читалац у мрежи неисцрпних односа рестаурира облик и није одређен нужношћу која му приписује дефинитивне начине организације уживаног дела и у томе производи комплементе света. Он има слободу да доврши дело, да га тумачи, али га при томе не исцрпљује. Овакво дело захтева удвојеног читаоца, семантичког и критичког, првог – који дату „манифестацију текста испуњава значењем и другог – који објашњава како то структура производи друга, алтернативна семантичка тумачења“ (Еко 2001: 29). Он постаје *homo ludens*.

Авангардна игра се одвија у простору, као што авангардна уметност сагледава свет као омеђен простор, рецимо град са свим његовим појавама, али у оквиру градских зидина. Постмодерну више занима категорија времена. У авангардном тексту који се понаша попут табле, поља, попршта расутих знакова, важан је графички изглед, визуелни положај и везе који речи у простору обликују. Он је често неуређен, разбацан, ентропичан, али некад и сликован као у случају калиграма. У несређеном тексту, где су речи и нелитерарни садржаји набацани, суочавамо се са хаотичном сликом друштвене стварности, док у случају графички уређеног текста који твори неку слику (калиграми), повезујемо значење речи са обликом на који она упућује. „Речи у простору“ су текст који је експлодирао и уништио оно основно својство пређашње писане уметности – линеарност текста и јединство слике света, а нама остаје само да крпимо ту слику од гелера текста. „Речи у простору“ су слика града у којој чујемо какофонију гласова њених становника. Заједно, то је бука из које не разазнајемо појединачне исказе. Ако их разложимо, читајући текстуалне фрагменте појединачно (јер их не можемо назвати стиховима зато што се јављају и у виду цифара,

сличица и цитираних репродукција уметничких дела), онда присуствујемо умножавању лирског субјекта јер сваки лирски субјекат понаособ говори свој текст.

*Последња љубав у Цариграду* је читав систем симбола који нас упућују на везе између прошлог и будућег. Преко научених, одгонетнутих архетипских симбола (карата) којима су додате учитане наслаге значења кроз време, гатар ће пробити у будућност. Читање је тако опасна игра једнака магијској радњи залажења у недозвољено, ђавољи посао. Супротно авангардном времену које је искључиво садашње, постмодерно време садашњост посматра као тренутак који се састоји од мало прошлости и мало будућности. „Сама садашњост је ограничена геометријска тачка и сама по себи не постоји“ (Борхес 1997: 213). Демановски речено, крећемо се између прошлости која је чиста мистификација и будућности која остаје растрзана. Један пример те мистификоване прошлости у роману је Венцловићево дело у кожи *Илијаде* док је немогућност исцрпљивања свих тумачења текста слика растрзане будућности, коју не можемо да „прочитамо“ до краја. Слика *не-реда* дата је кроз тумбање времена. Онај из будућности може ићи уназад као Папиница која кроз време постаје све млађа, неко за ноћ може остарити десет година. Време се удваја као што тумачи Опсенар на Софронијево питање: „Где је истина?“ и одговара:

„Сваки човек има две прошлости – једна се зове 'Успор', та прошлост расте заједно са човеком од његовог рођења и иде ка смрти. Друга прошлост зове се 'Лаз' и враћа се од човека ка његовом рођењу. Те две прошлости нису једнаке дужине. У зависности од тога која је од те две прошлости дужа, човек се разбољева од своје смрти или се не разбољева од своје смрти. Ово друго значи да човек зида своју прошлост и с оне стране гроба и она расте после његове смрти. А истина је између те две прошлости.“ (Павић 2004: 23).

Будући да су ове две прошлости супротног смера, тачка њиховог додира је „прошла или будућа садашњост“, а пошто она не постоји онда нема ни истине. Тиме Павић иронизира појам истине јер је заснован на мистификацији, а ни истина није једна већ их има више (у зависности од

броја читања), а то је парадокс саме истине. Она није истина ако није једина и претвара се или у оксиморон или у логичку игру.

Оба текста заузимају иронизаторски став. А „иронија је неослобођен vertige, вртоглавица која се граничи са лудилом“ (Де Ман 1975: 269). Читава група игара заснива се на вртоглавици. Овде је, разуме се, вртоглавица интелектуалне природе. Мозак вам се врти од изгледа, брзине и неуређености текста. Мицићеве „Речи у простору“ иронизују поему и њене класичне особине док Павићева *Последња љубав у Цариграду* иронизује роман као органску форму и његово линеарно устројство и инсистирање на целовитости. Борис Ејхенбаум сматра иронију и пародију основним начином препорода и говорећи о еволуцији жанра сматра да до његове иронизације нужно мора доћи у једном стадијуму развоја жанра. Жанр, говори Борис Ејхенбаум,<sup>98</sup> размишљајући о правилу процеса кроз који пролази, креће од фазе зачетка, затим пролази кроз „високу“ фазу у којој су искоришћени сви његови потенцијали и на крају стиже до свог исцрпљивања када се препорађа преко комичног, пародичног или ироничног кључа. Игра формом је основа која води до препорода жанра. Настаје дело, како Ејхенбаум каже, које има неочекивано финале. Овде је то завршетак нелитерарним садржајем – супрематистичком сликом, али и изостанак финала као разрешења јер колико има читања толико има и различитих крајева. Та неочекиваност добија карактер игре са сужејном схемом, са узрочно-последичном линијом „традиционалне“ поеме и са читаочевим очекивањима.

Посматрано из ове формалистичке позиције и става о еволуцији жанра „Речи у простору“ пародирају „класичну“ поему разбијајући њену узрочно-последичну нарацију, нудећи новине на плану стиха који више није везан и графичког облика који више није обуздан у границама строфа. Она се разрачунава са „литерарношћу“ писане речи нудећи језик пун жаргона и вулгаризама, баш попут руских кубофутуриста. Истовремено се разрачунава са древном тематиком, нудећи ангажоване политичке паролe. Писац

---

<sup>98</sup> О овоме види у: (Ејхенбаум 1972: 64-122).



узвикује у своје лично име као што су гласни и остали лирски субјекти, колико да се зна да су сви у стварности а не у нечему фиктивном као што је прошлост или будућност у којима не може да се интервенише. То је начин разбуђивања уснулог читаоца који ужива у некадашњој књижевности. Он мора да буде сада, на лицу места, активан и да интервенише у свим сферама људског живота, како у уметности тако и у политици. Будност се одржава неочекиваним изгледом текста, конструкцијом дела, шокантним говором улице, провокацијом путем цитата, шокантном темом, мноштвом загонетки, увођењем нелитерарних садржаја у текст и огромним бројем могућности тумачења. На све ово читалац није навикао и још се од њега тражи да се игра читајући дело, при томе не преузимавши одговорност за оно што ће створити. Овде је игра подвала авангардног писца јер кроз њу треба читаоцу подметнути ангажоване пишчеве намере.

Постмодерно дело не еволуира у експоненцијалном смислу већ напредују у дубину по принципу новине археолошке ископине која јесте древна, али својом присутношћу реорганизује читаве постојеће светове и системе. Постмодерно дело, склоно иронизирању и пародији, иронизује најшири круг општеприхваћених појава. Павић иронизира логички систем, систем узрока и последице, апсолут једне утврђене истине, роман, поглед на читаоца као примаоца садржаја и порука, једносмерност читања, непомирљивост жанрова... Како то чини? Тако што прво узима за себе форму која је зачудна и која му све то омогућава. Игром која настаје у процесу читања 'луде' форме (Де Манов израз) врши се иронизација свега наведеног.

У сваком случају, иронизујући претходно, оба дела теже да имају статус новине и експеримента.

Овакав игриви текст може да има више читања, бар два. Прво читање је упознавање са правилима, садржином и грађом игре. Овде су они дати кроз 22 карте кључа за играње. Упознавањем правила постаје се гатар-играч. Друго читање је игра, комбиновање, избор начина читања, тумачење, „читање“ будућности. То је случај уколико желимо да постанемо

професионалци, ако тежимо за целином и свеопштим сазнањем. Али пошто професионалцу игра постаје занимање те се сама суштина и природа игре изврћу, занимљивије је једно читање у ком не упознајемо све чланове. Тако чувамо игру у свој њеној лепоти и моћи. Могуће је играти се и после неколико читања. У случају таквог вишеструког читања свако претходно читање оставља траг те је свако наредно читање игра сама по себи као збир трагова које додају смернице у тумачењу, гатању, игрању. Ти трагови сваки пут садрже нови низ откривених тајни и веза па наше тумачење са већим бројем трагова постаје све исцрпније.

Могуће је посматрати роман *Последња љубав у Цариграду* само, како поднаслов каже, као приручник за гатање. У том случају роман је упутство, модел и вежба за самостално творење прича, за писање и маштање. Свака вежба упућује на експеримент који сам по себи јесте поступак који открива ново и уколико је безинтересан да достигне смисао већ да производи смислове онда је он игра. Сваки приручник је збир кључева и упутстава за тајне и вештине појединих наука, уметности и заната. Карте су кључеви за тајне судбине, а роман је приручник за писање, тако да га можемо посматрати и као специфичну roll-play игру. Тако је игра залажење у будућност, гатање, преко знакова прошлости.

Поново смо сведоци нестанка хијерархија предметности текста. Оно што је у једном тренутку био центар измешта се на периферну позицију, док периферна предметност постаје централна. Тако ће у једном тренутку Харалампије Опујић бити централни јунак, носилац позиције моћника као одличан војник и сексуално доминантни мушкарац. У следећој манифестацији његовог лика, у игроказу о Харалампију Опујићу, он има улогу кажњеног. Њему се узима оно чиме нас је наша цивилизација даривала: живот, памћење, способност да меримо време и тиме га побеђујемо, пол и полна моћ. У игроказу ће Харалампије доживети три смрти, заборав и полну немоћ јер неће моћи да има дете са женом коју заволи. Његова коначна смрт је полна немоћ, немогућност победе времена својим продужетком. Иронично, он ће трајати, али као вампир, време ће

победити њега својом категоријом вечности тако несвојственој људима. Негација полности је присутна и у другом, унутрашњем наслову романа који гласи: „Кључеви велике тајне за госпође оба пола“. У читалачкој игри покушавамо да одгонетнемо тајну полова тако што ћемо откључати идентитет оних који су двополни. На првом месту то је Софроније Опујић који носи у себи од малих ногу скривену једну велику тајну која је везана за осећање да нешто с њиме, као људским бићем, није у реду. Он је носи као камен под језиком и као велики бол у грудима. То је мала тајна која буди велики бол. А шта то са њим није у реду? За њега мушкарци у његовом пуку у шали кажу да је као женско јер може увек, док је његов једанаести прст увек стајао усправно и бројао звезде. Кажу, лудачи се. То што је осећао у себи је присуство супротног пола, женског пола који увек тражи задовољење за себе. Зато он од Папинице тражи и женски део приче. Тај спој мушког и женског пола он доживљава као срамоту, тајну која изазива бол јер свет је научен на строгу поделу полова и по њој функционише. По Фукоовим речима „наше је доба било зачетник полних разнородности“ (Фуко 1978: 37), а он као трећи пол може у том добу да буде само другачији и несрећан. Његов пар, његова љубав, ће, наравно, бити особа која је иста као и он, госпођа оба пола – трећа ципела, Јерисена Тенецки, андрогин, трећи пол. Она га ослобађа тајне и узима му један пол и то мушки, оличен у војничком позиву. Једанаести прст се тада спушта и он остаје заробљен у женском полу. Такав јој више није интересантан док она њему више не мирише на брескве (топос љубавног заноса) због одузимања пола који су доживели. Ни једно ни друго више нису трећи пол и више се не препознају. Тако је једна брава романа откључана у игри тумачења пола и откривању трећег.

Уништење пола као позиције која нас је утамничила и с које научено деламо, стварање андрогина као ослобођење, код Павића је чест поступак, нпр. у андрогиним издањима књига.

Као што је Харалампије Опујић једно време био центар тако је и неки други лик, Софроније Опујић, Пана Тенецки и др. могу постати средиште,

али се по истом принципу они у наредном тренутку померају са те позиције и остају само у мрежи свих других текстуалних чињеница.

Једино је принцип Луде, овде најчешће везан за трећи пол, Софронија Опујића, „лудо дериште“ као лудус – сам у себи противречан и опозитан, мудар и луд, озбиљан и забаван, једном речју онај који се игра, нешто истакнутији од осталих. Он је цокер у игри, што значи да је игра изван свих смислова, изнад свих тајни и одгонетања. Лудина је позиција у исти мах нулта, средишња и последња. Он има моћ да се измешта, трансформише, да буде над-кључ игре. Павићева је замисао да је игра најважнија, важнија од сваког тумачења, сваког смисла („тачног или нетачног“) и сваке истине. У процесу играња играч се ставља у позицију горе, за човека тако богохулну али пријатну, и унутрашњи играч, Луда, Софроније Опујић зна за ту своју моћ. Исказује је, на пример, језичком игром. Говорећи о себи „Бог је Онај Који Јесте, а ја сам онај који нисам“ (Павић 2004: 11) смелим оксимороном себе приближава творцу. Његова демонска природа видљива је и у чињеници да храмље на једну ногу и да заједно са супом из тањира куса нечије душе. Луда у тароту, како Павић каже, мистичну снагу и езотеричну мудрост досеже кроз 21 иницијацију, процес превођења дечака / девојчице у момка / девојку (или нека друга комбинација). Тиме Павић прелазак из дечјег у зрело доба везује и за сексуални чин, чиме му даје улогу достизања снаге и мудрости. Иницијацијска мудрост налик је на лудило а „Луда симболизује онога који пркоси свим нормама успеха и мишљења“ (Шевалиер, Гербрант 2003: 362). Карта Луда влада таротом, писац Луда који пркоси устаљеним формама писања и мишљења – „влада“ књижевношћу, а читалац Луда се игра и производи смислове.

Исто је и са догађајем. У роману се ниједан догађај не може означити као најважнији. Боље је рећи да постоји низ мањих, појединачних врхунаца везаних за сваку појединачну карту, новелу, кључ. Али ниједан од њих није климакс на нивоу целине. У једној новели, то је позоришна представа, у

другој, загонетка цвећа, у трећој, еротски чин, потом препознавање, односно откривање идентитета итд.

Пошто је центрирана загонетка ишчезла, читаоцу више није јасно где се налазе решења, јер те тачке нема као што ни коначног открића нема. А тајни има много: Софронијева тајна под језиком, а не на врх њега да нам је може рећи, тајна пола, тајна цитата...

Како се чита *Последња љубав у Цариграду*? По редоследу неког од отварања карата у тароту, по правилима значења симбола које носи свака појединачна карта. Значења тих симбола проширена су наносима искуства и историје. Случај који диктира које ће нам се карте из шпила отворити усмерава нашу варијанту приче. Јасно је да је број могућности велики. Уз то и текстуална мрежа, хипертекст сачињен од различитих елемената, нуди бесконачан број комбинација. Роман укључује интерактивну игру између текста и читаоца. Текст се опире „решењу“ док га читалац напада решавањем загонетки. У тој игри хронолошко-логички редослед и систем логике с два пола (истина – лаж) не постоји.

Закључићемо да су ови игриви текстови фрагментарне и децентриране структуре које нуде низ комбинација читања и настанак низа могућих секундарних текстова, мноштво интерпретација и конструисаних смислова. То су својеврсна „дела у покрету“, жива и променљива у различитим контекстима, немирна тела. То су текстови који ослобађају читаоца нудећи му игру као забаву, али га и свесно или несвесно воде у коауторство. То су отворена дела која иронизују најшири круг појава, а за правила свог извођења (читања) узимају најразноврсније парадигме: од слике (као калиграми) до социолошких игара (као што су карте у случају Павићевог романа).

Специфичности авангардне игре леже у томе што се дело понаша као несрасла алегорија од ког никада не можемо реконструисати верну слику – целину. Оно остаје у фрагментима у колико год покушаја лепили значења. Оно се даје као *ентропични просторни систем*, у ком се чак и језик и његов смисао разарају, док се игра састоји у покушају сређивања простора текста и

изналажењу смисла. У авангардном случају игра је инструмент *негације* књижевности, уметности, друштвеног система и смисла. Она је рушилачки принцип, деструкција, иако авангардни уметници понекад тврде да им је циљ ново стварање. Оно је само у том тренутку ново, али је стало на путу, није стигло до креаторског циља.

Постмодерно игриво дело не говори о стварању новина, али игра има статус *афирмативног* принципа који омогућава творење нових смислова и који нуди могућност уређивања иконе, слике стварности дела. Оно ослобађа лудички део личности, нудећи се само као игра, ако читалац тако хоће. Игра је ту стваралачки принцип, конструкција, произвођење. Оно је симболично и читаоца сматра достојним игре, тражи од њега да среди *ентропични временски систем*, да распоређује ознаке у тексту и да реконструише нову слику.

## **2.5.5. ПЛЕС У ХАОСУ ОПУСА, РАЗУМЕВАЊЕ ВАРИЈАЦИЈА (М. ПАВИЋ)**

На следећем нивоу праћења игре као плеса у огромном и хаотичном систему читавог опуса једног писца, можемо видети како се целокупан његов створени свет понаша по правилима уређења првобитног хаоса. То правило смо пронашли у једној научној теорији, иако је и наш поглед само једна од могућих игара.

Ако Павићев опус (у малом и великом) видимо као динамични нелинеарни систем, као бифуркацију, библиотеку, речник, андрогино биће, укрштене речи, палимпсест, хипертекст, онда ће његово читање, говорено језиком теорије хаоса, бити лов на лептира у ентропичној цитатној и метатекстуалној мрежи. Оно ће имплицирати и тражење доминанти у разуђеном систему Павићевих дела, јер у њима проналазимо тзв. „сличност себи“, као што увиђамо да постоји изражена тенденција да се овај систем, нарочито приликом читања, среди.

Будући да његов систем показује све неопходне особине да бисмо га сматрали хаотичним, односно: 1) зависи одакле и како се почиње читање (тј. зависност система од почетних услова), 2) којим редом се распоређује (тј. помичност елемената у систему) и 3) има мноштво аутоцитатних места (тј. периодичност њихових орбитала је честа), показује се да је у низу приступа његовом обимном делу и овај могућ и нешто другачији од осталих.

Хаос је део система, а никако изван њега. Наше истраживање показује да је текст жив у својој промени, да се периодично сређује, урушава, хаотизује... На први поглед, у Павићевом опусу су приметна многобројна понављања мотива, ликови се селе из једног у други текст, приче се интерполирају у друге приче, а све делује као немотивисано понављање. Међутим, не ради се о неосмишљеном поступку и многострукости без разлога, овакав поступак можемо упоредити са моделом који има властито унутрашње уређење.

Свако читање захтева аксиолошки став, хтео то читалац или не. Било да му се текст нуди као разбигра, лака или тешка литература, он провоцира на вредносно одређење. Чини нам се да од друге половине 20. века има мало текстова који се једногласно проглашавају високим или ниским, што је вероватно последица природе епохе, јер је савремена вредност сва у подрхтавању, а треба прихватити да се продор тривијалног, ниског и ефемерног у уметност може сматрати вредним. Треба такође прихватити и покушај измирења научног и медијског модела света. Стога се често јављају опречни ставови и оцене уметничких квалитета истих дела, а оно што је покренуло наше размишљање је оштра разлика у вредновању опуса Милорада Павића. Након година умерене анонимности (поезије и приповедака из 70-их), после низа тзв. “лексикографске парадигме“ (термин А. Јеркова), *Хазарског речника* и *Предела сликаног чајем*, наступа теоријско-интерпретативно-херменеутички низ година у читању Павића (80-те и ране 90-те)<sup>99</sup>, потом глорификацијски период у књижевној критици који

---

<sup>99</sup>У низ тумача и теоретичара, читача и интерпретатора из тог времена треба убројити Јована Делића, Јасмину Михајловић, Александра Јеркова, Мирољуба Јоковића, Павла

се временом исцрпљује (у радовима Петра Пијановића), али још увек траје и тече напоредо с таласом памфлетских и негативних аксиолошких читања (од краја 90-их и почетком 21. века, код Миливоја Марковића, Љиљане Шоп, Владимира Димитријевића, Александра Гаталице, Јасмине Ахметагић). Ови опречни ставови су били директна провокација да још једном проговоримо о Павићу, тумачећи га помоћу кључа *теорије хаоса*, теорије која истражује моделе и системе који су идентични његовом.

Без обзира што Павић није свесно пројектовао теорију хаоса на своје текстове, они посматрани као целина – без граница показују особине детерминисаног хаоса, вероватно због тога што сама деконструктивна постмодерна носи њене поставке. А потом, такође, није случајно зашто су се истраживачи теорије постмодерне послужили идејама о хаосу.

Припремајући темат о теорији хаоса у *Трећем програму*, Карел Турза 1990. говори о многовековном искључивању хаоса из „оног бивствујућег с којим су рачунале природно и друштвенонаучне (историјске) онтолошке замисли“ (Турза 1990: 252), под утицајем још Аристотелове идеје о хаосу као „празном простору“. Ми се, међутим, враћамо на Хесиодово схватање да хаос није празан, он је „свеукупни превременски садржај света у стању неразлучености и неодређености“ (Турза 1990: 252). Идући даље, хаос постаје детерминисани, у себи одређени систем.

Овакво читање тражи проналажење детерминанти (поетичких правила,) у хаотичном систему Павићевог дела, а у рецепцији сретање са очаравајућим шареним фракталним облицима, који донекле објашњавају примамљивост овакве литературе.

Иако теорија хаоса потиче из природних наука и везује се за проучавање природних и математичких динамичних система (као и економије и профита, али и динамике флуида), она је нашла своју примену и у друштвеном пољу, теорији комуникације и нарочито у постмодерној уметности која преферира нелинеарне, разуђене и ентропичне системе.

---

Зорића, Ивана Негришорца, Предрага Палавестру, Драшка Ређепа, Владету Јеротића, Николу Милошевића, Нова Вуковића и друге.



Једна од њених кључних хипотеза јесте да, упркос тежњи да се систем распе, децентрира, експлодира (Павић каже да његово дело воде центрифугалне силе, а оне су те које доводе до расипања (наведено према Ређеп 1990: 1881)) постоји и супротна тенденција, да се самоорганизује и по принципу „сличности себи“ доведе у некакав самосвојствени поредак. Та понављања по себи, „као да“ Ја, показују велику учесталост и у својој неправилности су, ипак, слична. Природни облик којим се најчешће илуструју овакви системи је облик броколија. Визуелно, геометријско представљање тих понављања један од твораца теорије хаоса, Беноа Манделбро, назива фракталима, по етимологији са латинским „fractus“, али и по визуелној сличности са размрсканим стаклом<sup>100</sup>. Он их доводи у везу са психоделичном уметношћу 60-их и формама које упућују на природне облике и људско тело. Значи, фрактали су за нас слике неправилних понављања појава (овде мотива, ликова, знакова, функција или читавих прича код Павића), што није први пут да Павића сагледавамо у ликовном кључу (ми бисмо рекли анапстракцији). Сlike које су распарчане, али из далека предивне шаре и привиди облика. Сlike које су истовремено и расечене пукотинама на крхотине, и које ти шавови чине целином. Фрактал је применљив у опису појма интертекстуалности, где један текст упућује на више других, као и на интратекстуалност, где текст реферише сам на себе већи број пута (што је очигледан пример код Павића). Сама интертекстуалност је фрактална слика кретања мотива, идеја, текстова у хаотичном систему литературе, борхесовски схваћеном.

Следеће важне поставке теорије хаоса су тзв. „ефекат лептира“ (Е. Лоренц), и други, како га назива Јан Персивал „фидбек“, односно одговор система на спољашње супротне утицаје. Наиме, у нелинеарном систему, (подсетимо да је такав микро свет Павићевих романа, као и цео његов опус, али и бифуркациони систем српске књижевности с краја 20. века), и најмање

---

<sup>100</sup>У тексту „Фрактали-геометрија природе“, Беноа Манделбро говори о термину „фрактал“ и о томе да „фрактални објекат изгледа исто проучаван издалека или изблиза – он је себи сличан.“ (Манделбро 1990: 282)

одступање (чак и изван њега) може да произведе катаклизмичне последице. Илустративно, кажу теоретичари хаоса, замах крила лептира негде у Бразилу може да изазове торнадо у Тексасу. Тако су *Манекени*, Бруна Шулца, негде у Пољској или Борхесови лавиринти негде у Буенос Аиресу били лак померај лептирових крила, који је покренуо Павића, а овај довео до торнада у српској књижевности 80-их година прошлог века. Ефекти те „непогоде“ (није случајно што се служимо временским метафорама јер је теорија хаоса теорија метеорологије и облака), довели су до постепене глорификације Павићевог опуса као и система павићевске парадигме у српској књижевности (на челу са Гораном Петровићем). Низ урушавања долази после олује култа и подједнако је снажан, а предводи га Јасмина Ахметагић. Треба ухватити лептире, једно од читања Павића може бити и тај трк с мрежом у руци. Желимо да сачувамо Павићево стакло од размрскавања (тако што ћемо указати на то да његова идеја није комерцијални захват, нити пуко додворавање читаоцу како би постао гуру упросеченог читаоца 21. века, већ да показује све елементе детерминисаног хаоса, а тако се у савременој физици и математици описује свет, као што желимо да се вратимо на једног лептира (у овом случају углавном Ј. Ахметагић и њен памфлет *Унутрашња страна постмодернизма* из 2005. године) и ублажимо његове замахе крилима.

Теорија хаоса је из више разлога применљива на читање и тумачење Павићевих текстова. Она је постала нарочито популарна у књижевности 80-их и 90-их година с писцима поп-фантастичне књижевности (А. Кларк, *Одисеја у свемиру*, М. Крајтон, *Парк из доба јуре*, Т. Стопард, *Аркадија*), а Павића без савременог концепта фантастичног нема. Ова фантастика је заснована на урушавању и инверзији фантастике с кључем што уосталом чине сви постмодернисти. Фантастика не као бајка већ као првостепени незачудни свет који производи нашу реалност. Зато ће читатељке извући из књиге Витачу Милут, а књига ће ући „у живот сам“ као употребни предмет за гатање, како каже Јасмина Михајловић поводом *Последње љубави у Цариграду* (Михајловић 1994: 1394). Сва дела метафикционалног карактера

која се служе методом одражавања, бифуркацијама, синегдохамма и сл. и баве се прелазима из хаотичног стања у поредак подесна су за интерпретацију помоћу теорије хаоса, а такво је и Павићево дело, јер сваки његов текст замишља процес реконструкције, свођења плурала на појединачни поредак или новонастали смисао. Тај нови смисао или истина није искључив, али је могућ. Она постулира са целокупном постмодерном епохом, а посебно с филозофијом постструктурализма, и у том светлу Кетрин Хејлс ову „new paradigm of order disorder“ види као ознаку концепта целе модерне (савремене, С.Р.П.) културе. Она сматра да је *хаос* уз појмове еволуције, релативности и квантне механике носећи појам друге половине 20. века, као што је *идеја* била носилац културе његовог првог дела. То је, можда, кључна забуна Јасмине Ахметагић, која од Павићевог текста, који не жели да заврши у идеји (његова идеја је да нема идеје носиоца) тражи текст модерне, у коме ће климакс читања бити награда за читаоца – спознаја идеје писања. Идеја да се повежу сазнања модерне математике, физике, динамике са литературом није нова. Сви знамо шта је за целокупну уметност с почетка 20. века значила Ајнштајнова теорија (она је, говорили смо раније, жива и код Павића кад просторно замишља књижевно дело као скулптуру коју треба сагледати из више углова<sup>101</sup>). Павић каже да можемо да „уочимо односе између уметности и наука у протоку покољења. Монаси са Синаја и Атоса можда су открили један мали „систем Менделејева“ у области ван хемије (...) међу њима и књижевност. Али, истраживање ових сложених односа захтева више од двадесет година. Ми ћемо, дакле, препустити тај задатак 21. веку заједно са погрешним или правим порукама наше епохе.“ (Павић 1990: 1868). Помало смо се пронашли у овом Павићевом позиву да се оствари овај чудесни спој и објасни ред у његовом хаосу.

Постоји више реализованих услова који омогућавају да теорију хаоса можемо да применимо на Павићев књижевни систем. Овај систем је нелинеаран, испуњава све услове да га можемо сматрати хаотичним (тј.

---

<sup>101</sup>О томе у: (Јерков 1992: 38).

зависи од почетних услова, елементи у систему су помични, а њихова фреквентност је велика), систем је истовремено детерминисан (поетичким поставкама постмодерне) и афирмише случај (систем вероватноће) што укључује и двојаку концепцију физичких категорија времена и простора, он је визуелан и можемо га представити помоћу компјутерског фрактала (у пракси, тај фрактал се ствара у читаочевој свести, његов мозак је замишљени рачунар), везан је за виртуелни свет компјутера<sup>102</sup>, а програм случајног избора је уписан у текст, што избором нелинеарне лексикографске или неке друге форме, што правилима игре. Игра је читање, она има унапред постављена правила и Павић их обично даје у пролозима или аутопоетичним текстовима. У тој игри се може бити почетник, али и велемајстор. Први се забавља у почетничкој еуфорији изазваној игром, други трага и комбинује, посвећено улаже своју машту, знање и енергију у игру.

Први услов да бисмо хватали лептире јесте да је систем *хаотичан*, а Павићев систем то јесте, јер је децентриран и сви елементи његове структуре су помични.<sup>103</sup> Хаотичан систем је, за разлику од квантног,

---

<sup>102</sup>Да је „хаос наука доба компјутера“, говори Јан Персивал (Персивал 1990: 255).

<sup>103</sup>Око овог „проблема“ Јасмина Ахметагић (Ахметагић, 2005) непотребно полемиче с *Новом текстуалношћу* Александра Јеркова, који тврди да је средиште у Павићевом *Хазарском речнику* уништено. Оно није уништено, оно је помично и заменљиво. Средиштем може у сваком тренутку читања постати нешто друго, али како је заменљиво, оно и нема статус правог средишта. Узалуд је да покушавамо да сведемо или приближимо *Хазарски речник* моделу модерног романа, иако је то једна од замисли у студији *Унутрашња страна постмодернизма: Павић*, Јасмине Ахметагић. Заговарајући аксиолошки модел на чијем врху је парадигма модерног романа, сви Павићев текстови, који му нису блиски веома су неукусно (иако стручно) интерпретирани. Критеријум вредности је заснован на концепцији целине и смисла, и не трпи фрагмент, симулацију, игру, бесмисао, привид слободе и „безусловну немиметичност по сваку цену у којој се губи смисао фантастике.“ Можда се овде мора прихватити чињеница да је реч о игри, коју увек правила као и појам игре држе на окупу као целину да се не распе. Смисао игре је да се игра изводи (у игри читања да се чита) да се понавља, сва позната места су радост препознавања и охрабрење играча, који на

детерминисан и обавезно је нелинеаран. Детерминанте тог система су опште постмодернистички концепти интертекстуалности, визуелизације писане уметности, хипертекстуалности, метатекстуалности, нове текстуалности, проблематизације субјекта и привида слободе, али и специфичности Павићевске парадигме, као што је брзи ритам и фреквентност аутоцитатности или жанровска преоблачења текстова (песме у причу или драму и др.). Да бисмо га дефинисали као хаотичан систем мора да поседује и друге особине:

а) **Он мора да зависи од почетних услова.** Почетни услови у овој теорији представљају замаха лептирових крила. Тај лаки покрет може бити пресудан за разумевање и вредновање текста, у овом случају превредновање јер доказујемо хипотезу о Павићевом опусу као детерминисаном хаосу. Они подједнако могу бити и епистемолошки и катаклизмични, зависно од појединачног критичког читања. Рецепција и схватање Павићевог опуса заиста зависи од тога да ли читање Павића почињемо од Борхеса<sup>104</sup>, од Шульца<sup>105</sup>, од његових аутопоетичких написа, од његове поезије из *Палимпсеста* или раних приповедака из *Гвоздене завесе* или од *Хазарског речника*, што је најчешћи школски случај, или, пак, уназад од Стерна или из филозофског дискурса од Дериде, Лиотара или Лакана или од афирмативне или негативне књижевне критике, тј. да ли се овако или онако сналазимо у

---

свом путу кроз игру наилази на велике тешкоће и мора да их решава (тумачи тајне, нонсенсе, падове ни у шта).

<sup>104</sup> Будући да је познавање Борхесовских фигура библиотеке, енциклопедије, књиге, огледала, сна, кључ за читање борхесовске парадигме постмодерне, сасвим је сигурно да ће доживљај и разумевање Павићевих књига бити различито уколико имамо или немамо тај кључ у својим рукама. Још даље, занимљива компаративна студија Васе Павковића „Прилог књизи о измишљеним бићима“, замишљена као дописивање Борхесовог *Приручника фантастичне зоологије*, свакако баца додатни сноп светлости на Павићев *Хазарски речник*. (Павковић 1990: 1922-1927)

<sup>105</sup>У тексту „Тајни живот професора Павића“ Немања Митровић (1990: 1936-1939) говори о томе како је Павић почетком 80-их гостујући у једној радио емисији заљубљено говорио о *Манекенима* Бруна Шульца. Претпоставимо да је овај Павићев извор оставио траг на његовом стварању.

мрежи интер и интратекстуалности, хипертексту и критичко-методолошком апарату. На унутрашњем плану, безброј примера илуструје ову зависност од почетних услова (или бар поставља питање да ли у књижевности могуће створити ситуацију која побеђује трајност трагова које је прочитао аутор, и замењује их алтернативним записима публике). Ако Павић у својој драми *Кревет за троје, кратка историја човечанства, интерактивна модна ревија с певањем и пуцањем* (иначе насталом „пресвлачењем приче из збирке *Коњи Светог Марка*), каже „Приликом куповине карата гледаоци бирају да ли хоће да уђу на мушки или женски улаз“ (Павић 2005: 8), ток драмске игре би требало да зависи од тог избора. Већину својих драма он назива интерактивним, али и целокупну замисао књижевности базира на идеји дијалога и међусобних утицаја аутора, текста и публике. Да ли јој тиме подилази – ми не мислимо да је тако, треба данас подстаћи читање, па било оно и забава. Павић је рекао да је „био крајњи час да нова покољења писаца изађу пред читаоце и врате их књизи“ (Павић 1991: 240.), као накнаду за „мањак љубави у нама“. Бар постоји замисао да је важан распоред читања, односно почетни услови, а да ли је она успешна, о томе за сада нећемо расправљати. Она јесте теоријски утемељена. Тако је, пратећи ову идеју, важно да ли смо већ прочитали причу из збирке, или је смер ретроградан, да смо се вратили на њу.

**б) Мора да поседује помичност елемената у систему.** Сваки Павићев текст помичан је у самом себи као децентрирана структура, као што су помични и цели текстови који се претварају из песама у приче или из приповедака у нове драме или романи или се отржу из једног контекста па укључују у контекст другог текста као што је случај са *Малим ноћним романом* кога је „појео *Предео сликан чајем*“, како каже Александар Јерков (Јерков 1990: 205)<sup>106</sup>. Помичне су и личности које се слободно крећу међу текстовима, као и читаве приче у виду аутоцитатности. Један од циљева јесте да се постигне

---

<sup>106</sup> За ову сврху је непотребно да понављамо сва већ истражена пребацивања унутар Павићевог књижевног пројекта, и у том контексту ћемо навести поменути књигу Ј. Ахметагић.

вертиго, најчистији облик безрезервне игре који изазива екстатично задовољство.

в) **Периодичност његових орбитала мора да буде честа.** Периодичност тих понављања самог себе је веома честа, да је поједине интерпретаторе навела на закључак о мањку инспирације самог аутора те је он запао у очај самопреписивања.

*Павићев литерарни свет, дакле, јесте детерминисани фрактални стаклени хаос, шарени скрхани цртеж или огледало са светлосним просторно-временским преламањима и пресецима снопова, и заиста се у њему назире обриси целине, слике некаквог могућег света идеја, али у њему није загарантовано да су то само одређени облици. Управо наликује на облаке и мрље који образују некада врло јасне облике, а некад остају нејасни као празнина. Само та Празнина није празна већ Привид празнине, који је пунији од Празнине (разлику је увидео и Кишов Јешуа из „Приче о мајстору и ученику“), јер Привид је оно што јесте и оно што није, а Празнина само оно што јесте. Празнина је Аристотелов, а Привид празнине Хесиодов хаос. Овако гледано, у питање се доводи дедукција као логичка операција *par excellence*. Оно што нас привлачи оваквој парадигми јесте и поглед на Павића у светлу поетике визуелног. Наиме, стално се говори о Павићевим временским експериментима и специфичном темпоралном моделу (о чему је било речи). Теорија детерминисаног хаоса спаја два модела времена у један, онај детерминистички, где је будућност одређена прошлошћу (код Павића је овај концепт приметан у причи о древној подели на кенобите и идеоритмике из *Малог ноћног романа*, која условљава данашње поделе уметника) и онај теорије вероватноће, по коме будућност не може бити аполутно одређена прошлошћу (јер, у крајњем случају, будућност јунака зависи и од читаоца, као у случају Витаче Милут).*

На идеји фрактала се заснива и Бодријарова теза да је трансценденција разбијена у хиљаде фрагмената, који су као ситни комади огледала, али у њима се још увек може назрети сопствени лик. (Бодријар 1993: 168). Фракталне слике су и фрагментарне и целовите, оне у себи поседују моћ

бескрајних понављања, будући да им погодује електронска форма умножавања, оне творе слику слике – симулакрум. Задовољство настаје из понављања, умножавања самог себе (није ли то парадигма Павићевих самопреписивања, а не само преиспитивање истог текста у другом оквиру и контексту?) у чему му помаже електронско средство (ова истраживања мултимедијалних могућности путем ЦД-интерактивних игрица и интернет прича и романа првобитно припадају Павићу у нашој књижевности, иако су компјутерски експерименти везани још раније за сигнализам, али је то ангажовање машине битно различито од овог, јер оно превасходно афирмише случај као ствараоца, а субјекат стварања своди на програмера и задавача почетних услова у програму стварања). Под утицајем Бодријаровог размишљања, који о фракталима и хаосу говори са становишта видео културе и погубности симулакрумских слика, Шуваковић каже да то задовољство није когнитивно (бар не доминантно сазнајно), оно је чулно. „У тим сликама као и у порнографским сликама не тражи се имагинарно царство, него вртоглавица и узбуђење њихове површности“ (Шуваковић 2011: 279).

Како се Павићу често пребацује површност, своди се на убијање досаде забавом, можда су управо појмови досаде и забаве схваћени по деконструктивном моделу. Са досадом је ствар јасна, у новије време су је појаснили феноменолози. Хајдегер, наиме, сматра да постоји више типова досада, од оне површне до дубоке досаде. Ова прва, несуштинска, треба да постане суштинска, тако што ћемо изабрати било шта што ће нам задржати пажњу. У досади је време победник над нама, уколико успемо да је победимо, то ће значити да смо надиграли време као квантитет. Тако Лаш Свенсен у *Филозофији досаде* поводом овога каже да:

„Убијање времена на изванредан начин нема предмет, јер оно што нас занима нису сама активност или сам предмет којим се занимамо, већ занимање као такво. Тражимо нешто чиме ћемо се занимати да бисмо се ослободили празнине досаде. Када успемо да се стално занимамо нечим, време нестаје као време у корист онога што га испуњава“ (Свенсен 2004: 125).

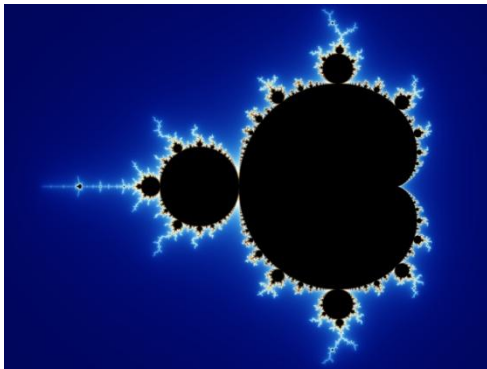


Није ли ово нуђење забаве као убице досаде стална Павићева тежња да се литературом победи време, а то у људском свету значи да се одагна мисао на смрт. Са друге стране, оно што ће запосести досаду и време није било шта, већ књига, али услов да би то учинила данас више није идеја коју она носи већ њена забавност.

Заступајући идеју о плуралитету истина, што је најбоље презентовано замишљу о многострукости извођења читања, као и намерним поступком „стварања ничега“ (чувених места антиалегорија код Павића, као нпр. у *Малом ноћном роману*: „Васпитање биља постаје излишно и лоћике, које је било довољно посадити наглавце, па да постану питоме, на оваквоме сунцу, подивљају опет“, (Павић 2004: 90), Павић се понаша као заговорник теорије хаоса по којој, како каже Вилим Флусер:

„треба поредак посматрати као статистички специјалан случај хаоса“, па у том свету где су закони статистичке вредности, истина губи сваки смисао и зато „уместо класичне потраге за истином, што у ствари јесте филозофија, користимо рачун вероватноће и истину посматрамо као недостижни хоризонт вероватноће“ (Тренклер 1990: 277).

Тако истина није откриће, истина је код Павића производ случаја, у томе је игра, алеа, нема гаранције да ћемо је добити. Попут заговорника хаоса, Павић фаворизује случај, али га укључује у поредак реда и одређености.



Слика 31.



Слика 32.

Хаос је део система, унутрашњи хаос Павићевог опуса део је система српске књижевности постмодерног доба (Слика 31), а на овај начин видимо како се оба система понашају као живи организми у својој промени. Хаос се периодично сређује, урушава, хаотизује... То му непредвидиво омогућавају „лептири“ (Слика 32).

Изнетим претпоставкама и закључцима у овом поглављу настојали смо да покажемо колико је став о помичности елемената структуре игрових дела комплексан и на које се све начине он може интерпретирати.

## 2.6. ТАЈНЕ ЧИТАЊА

Назив овог потпоглавља упућује нас на две основне ствари о којима ћемо у њему говорити, а то су тајна и читање. Бавимо се особеностима тајне која је начело сваке игре, па тако и књижевне. Игра плени својим тајнама и ако их нема, онда то није игра, а тајна дозвољава да игра буде *поли*: морфна, изводљива, семантичка, семична, медијална... Са друге стране, говоримо о начинима и могућностима извођења и исцрпљивања игровог дела у његовом читању, а на крају спајамо ова два појма: читање тајни и тајне читања, прво као играње, друго као критички говор о читању дела која сматрамо игровим (и који се такође показује као вид игре).

Сваки игрови текст има особину да обилује малим и великим тајнама. Тајне немају статус истине. Истина је ствар метафизике, тајна је ствар игре. Тајне су део заводљивости игре и читалац у игру улази како би их разрешио. Оне могу бити пројектоване (ако их је аутор игре осмислио правилима или садржином), али и неконтролисане. Тајне се не заснивају само на концепцији

знака који стално одлаже своје означено, већ и на различитим текстуалним стратегијама, помоћу којих се такав текст опире својој коначности у тумачењу. Његов интерес и није порука која је награда за уложени труд читања и тумачења, његова стратегија је стално извођење и задовољење читаоца откривањем малих доза скривених унутрашњих чињеница (не бисмо их називали истинама, а ако их тако назовемо, то су само унутрашње истине конструкти или су „истине“ о новом статусу текста у историји литературе – то смо сматрали великом тајном). Раније смо говорили о немогућности једне и тачне интерпретације јер сваки текст, сам по себи, јесте депо безброј значења, нас интересује *способност текста да сачува тајне*. Свака игра, било књижевна или нека друга, подразумева долазак до неког решења, до открића, до убиства тајне (која умире када се открије), али ствар је у томе што ми мислимо да смо открили тајну у неком од наших читања, а она је заправо опстала у неком од других облика или могућности. То јој омогућавају композициона и структурна обележја: фрагментарност, расутост, телесност, отвореност, немиметичност, као и окренутост феномена игре слободном, несврховитом, често смеховном и алогичном, али и њена превратничка, иронична, цинична и наглашено теоријска природа (у књижевности је таква за разлику од спорта). Агонална природа игре овде се огледа у борби између читаоца и тајне (њено лукавство је у томе да се не скрива у средишту. То је само још једна странпутица у игри, она коју је нудио и Борхес у својим кратким причама). Наиме, у игри постоји унутрашња стваралачка енергија, и када се нађемо на домак открића тајне, она се промени (у симбиози са празнином, контекстом, дискурсима, будућим и антиципираним појавама). Наиме, специфичност игре је природа њене тајне. Игра има то што смо назвали унутрашњом стваралачком енергијом и помоћу ње – у сталним рекомбинацијама текста, настају нове везе и нове тајне. Њиховим откривањем игра производи задовољство. Тајне могу бити теоријске јер књижевна игра је наглашено метадискурзивна или играчке, онда када остају унутар саме игре.

У *Уводу* смо говорили о разликовању игара на основу њихових

парадигми, па се на основу њих игре могу читати као: одгонетање, стварање, реконструкција и чиста забава. Направили смо разлику између стања „играти се игре“ и „бити у игри“. Ово прво је, заправо, осмишљавање и постављање књижевне игре, и ову радњу изводи аутор. Играти се игре може и онај ко није упућен у правила. Друго „стање“ је „бити у игри“ и оно се тиче читаоца. По врсти играчке која доминира у књижевној игри, читање се може одвијати као тумачење или творење знакова и значења; разумевање језичких нивоа, комбинација различитих концепата језика и осмишљавање нових могућности у новом поретку; слагање временских исечака и реконструкција времена, а с тим у вези и слагање приче по хронолошком реду; савладавање колажиране просторности и расејаности знакова у њој; откривање и укључивање идеја других дискурса у текст; проналажење коренских нивоа текста (онтолошког утемељења, праречи и праслика); уклапање властитог читања у поезику; лов на цитате и прављење интертекстуалне мреже; поштовање упутстава за игру која је дао аутор... или, једноставно, нека од могућих комбинација свих ових поступака.

Од великог броја могућих теорија читања које се нуде играчу, читалац игривог дела може да бира зато што је оно због своје структуре захвално да „потврди“ скоро сваку од њих. Он, при том, може да бира између два читања:

- 1) Читања – тумачења и
- 2) Читања – чистог играња.

Прво се одвија као свесно прихватање игре, а друго извире из читања као „незаинтересованог чина“ и изводи се по правилу које задаје текст. Могућности првог типа читања су:

А) конзервативно дешифровање дела као депоа уписаних значења (тумачење знакова по моделу код – енкодирање и Еково постављање граница тумачења кроз семантичко/критичко читање и интерпретацију типа Модуса/Хермеса, откривање денотативних/конотативних слојева текста); новокритичарско читање артефаката као модел иманентног читања (иако се, на први поглед, чини да се игрива дела опиру читању *close reading* које исцрпљује текстуалне могућности у

недоглед, попут иронијске екстензије овог читања у Деридином читању 'да-говора' код Џојса, а игра би требало да буде брза и очигледна, што заправо није јер би изостале страст и жеља); по Хилису Милеру, концепција close reading, модел верног читања у ком је важно детаљно ишчитавање реторичког нивоа текста, јесте комбинација два типа читања, innocent way и demystified way (а пример дајемо у читању „Коцке“ Славка Богдановића);

Б) херменеутичко разумевање и Ингарденово сазнавање и конкретизација слојевитог уметничког предмета; прво које захтева поступни долазак до високог степена разумевања преко интерпретације која је обавезана интенцијом дела, и друго по којем морамо заборавити своју свакодневицу и испразнити памћење како бисмо ушли у дијалог са естетским вредностима дела;

В) читање интертекстуалног нивоа текста; хипертекстуално и транстекстуално читање у ужем или ширем смислу (као повезивање визуелног и вербалног садржаја или изналажење и реконструкција текстуалне мреже); просторно повезивање текста и слике (хипертекст) које замењује линеарно читање читањем с прескоцима;

Г) Бартово „ломљење“ текста, тј. кретање од истине ка задовољству и истраживање и афирмација његовог мноштва наместо структуре, то је вид бега од „исправних“ херменеутичких читања; Читање је тада „вишеструко поље расутих пракси, читање читања, Мета-читање, прасак идеја, страхова, жеља, задовољстава, пригушивања“ (Барт 2014: 41) у ком постоји извесна еротичност јер „читање ствара једно узбуђено тело, али не распарчано“ и може изазвати три типа задовољства: а) фетишистички однос са текстом и уживање у речима (или слици), заправо, поетско, метафорично читање; б) метонимијско читање где је задовољство у изналажењу логичких веза и в) писање као авантура читања јер у читању је скривена жеља за писањем. У том случају читалац „надкодира, он не дешифрира, он продукује“ (Барт 2014: 49), он је унутра, а аутор га чини својим саучесником. Илустрација овакве поетике читања је Павићев манир да читаоца учини једним од ликова фикције. У том смислу субјекат-читалац је заузео

одређену тачку гледишта, „свако читање почиње од субјекта“ и „истинско читање било би лудо читање, не тиме што би измислило невероватна значења ('противзначења'), не тиме што би „булазило“, већ тиме што би примило симултану мноштвеност значења, тачака гледишта, структура.“ (Барт 2014: 48).

Д) игра означавања путем семанализе или преображајне анализе Јулије Кристеве (које смо извели на читању зенитизма у светлу фигуре пријатељства са Европом) или по концепцији семиозе;

Ђ) слободан избор читања као вида дисконтинуираног читања у случају бифуркационих, речничких и других фрагментарних парадигми; Овакво читање указује на излишност „правилне“, академске интерпретације која би се заснивала на тумачењу сижеа и садржине;

Е) Блумова концепција *misreading* као вид стваралачког, идиосинкретичког читања; У том случају читалац, у лику снажног песника, погрешно разуме текст и погрешно га интерпретира, али с намером да не понавља претходника. Тако је погрешна интерпретација стваралачки чин и представља вид игре.

Ж) реторичко читање тј. опирање текста правилном тумачењу тропа, читање тропа и онога што је остатак, као и свест о томе да је остатак несамерљив и да увек изазива несклад сазнатог и несазнатог значења, тј. апорије. У игри је тзв. граматичко читање отежано, јер, како смо видели, језик је аграматичан експеримент пун нелингвистичких знакова;

З) Деридино критичко читање као откривање наслага трагова; како је писање упис порекла у ком књига живи од „обмане подријетла, краја, ретка, круга, свеска, средишта“ (Дерида 2014: 22), ове категорије бивају уклоњене, а посебно средиште које не дозвољава игру, јер „средиште, одсуство игре и разлике, друго је име за смрт.“ (Дерида 2014: 24). На тај начин смо приступили Павићевом роману *Последња љубав у Цариграду*.

И) Фајерабендово *anything goes* које одбацује догматизам сваке научне методе и тумачења из њих проистекла, својеврсни је теоријски плурализам, близак дадаистичкој какотедрагости, који подразумева ону „почетну разиграну

дјелатност као битан предувјет коначног чина разумјевања“ (Фајерабенд 1987: 18) као у дечјем одрастању. Тада се не прихвата унапред неки метод или истина па се пут накнадно конструише, већ се имитира архајско мишљење и епистемолошки анархизам;

Ј) читања свих симболичних делатности културе у тексту како би чинили припадници студија културе.

Читање може бити комбинација различитих модела. Читалац може да се упусти у семанализу, али и да притом сматра да „све пролази“.

Читање као „чисто играње“ је незаинтересовано за метод, порекло и унапред одређену хипотезу која би се у току читања доказивала. Оно је спонтани поглед, слободно и лично преозначавање, оно није лаичко, оно ужива у ерот потенцијалу текста.

### **2.6.1. ЧИТАЛАЦ ИГРИВОГ ТЕКСТА**

*„Писац је онолико одговарач колико је описивач:  
слично, читалац је потпуни учесник  
у произвођењу значења“ (Едвард Саид 1983: 45)*

Неминовно нам се намеће проблем статуса читаоца у игривом тексту. Сагледавамо га као произвођача и као саучесника и настављача интертекстуалног дијалога, паука у мрежи најразноврснијих цитата, истовремено плода националних наратија, али са глобалним културним претензијама; хедонисте који ужива у тексту и паразитира на тексту, хранећи се

његовим потенцијалом. Питамо се само ко је домаћин, а ко паразит-гост у овом споју. Изгледа да се истовремено одиграва задовољство, текст и читалац размењују садржаје. Да ли су критички читалац и играч једно исто?

Феникс израстао из ауторовог пепела је нико други до читалац, јер он је тај (а не аутор) ко „разуме сваку реч“, он је жариште многострукости текста који је сам по себи „ткиво цитата изведених из неизмерног броја средишта културе“ (Барт 1986: 178) и онај који садржи на једном месту све трагове од којих се писани текст састоји. Дело је некада осигуравало бесмртност аутора, сада има права да убија, приметио је Фуко у тексту „Шта је аутор“ (Фуко, 2012), а убија управо преко своје продужене руке – читаоца, јер се дело више не даје као целовито и завршено већ као фрагментарно и отворено. Ово је полазиште нове ере, ере рецепције као писања. Барт ће рећи да је право место писања читање.

## 2.6.2. ЧИТАЊЕ ИГРИВОГ ТЕКСТА

Енглески језик чува платоновску етимологију у речима play (разиграно понашање) и game (игра с правилима)<sup>107</sup>. Да ли деконструкција користи термин „слободна игра“ за читање и тумачење књижевних текстова како би се увидела

---

<sup>107</sup> Разлику између ових појмова праве још Џон фон Нојман и Оскар Моргенштерн, творци теорије игара, која је по речима Умберта Ека „један од најважнијих научних догађаја овог столећа, провјерена је као нарочито плодносна у својим примјенама на савремену умјетност (Еко 1965: 144). Они говоре о апстрактном концепту игре (game) и индивидуалним играма (play) те игре. „Игра је просто укупност правила која је описују. Свака посебна прилика у којој се игра ова игра – на посебан начин – од почетка до краја јесте једно играње“ (наведено према Божо Стојановић 2005: 51)



сличност њене позиције с хераклитовско-ничеанском традицијом игре као морално ослобођеног и необавезујућег „ређања каменчића“? „Слободна игра“ није плеоназам иако је битно обележје игре то што задовољава нагон за ослобађањем (Шилер), и што је „слободна акција“ (Хуизинга).

Деконструкционисти пре мисле на то да игра мора имати правила за извођење да би била игра ( Бодријар), а у складу са њиховим одлучним ставом да одбијају сваку окошталу методску поетику и сваки систем који се нуди као парадигма за тумачење књижевности, они читање желе да виде као игру „ослобођену“ од стега правила утемељених у истини (и њеној искључивости) и рационалном смислу – зато посежу за „слободном игром“ и то слободном игром метафора. Могло би се рећи да је правило читања правило недочитаности, (misreading) текста или правило епистемолошког анархизма, anything goes (Пола Фајерабенда), или правило сталног одлагања (Жака Дерида).

Игриво дело побија оне приступе књижевности који сматрају да постоје исправна и погрешна читања јер је идеја игривог текста да је свако читање таквог текста исправно или бар могуће јер: **а)** се не јури ауторова интенција да саопшти неку истину о свету већ се читање обавља као, кантовски речено, „сврховитост без сврхе“; **б)** зато што је игриво дело полиизводљиво те се не може дати приоритет ниједном извођењу; **в)** јер је оно истовремено у себи само себи сврха (као лудизампурлудизам), а у систему у функцији елемента неког сврховитог задатка (нпр. политичке борбе, књижевног пародирања, свеуметничке запитаности над самом уметношћу, језиком, или светом и поретком у њему...); **г)** зато што оно никада није само читање, већ увек и писање. Но, то читање никада није само игра, већ имплицитно (садржано и подразумевано) носи у себи ангажованост неког типа. Ангажованост и слобода никако нису у контрадикцији како је још Сартр сматрао, они су међусобно условљени и обавезујући према оном другом. Другим речима, ако постоји слобода играча да се игра, он се мора играти са свешћу о свом ставу, што га

додатно не обавезује морално, избор да се игра нема никакве везе са моралом, рекао нам је још Ниче.

Теорија рецепције уводи читаоца као главног актера на књижевнотеоријској и књижевноисторијској сцени и када се Волфганф Изер бавио чином усвајања текста, он је говорио о апелативној структури књижевног дела која „подстиче интеракцију између текста и читаоца и заснива се на реализовању сценарија читања уписаног у дело“ (Бужуњска, Марковски 2009: 109). Подразумева се да је текст „скуп“ постављених правила, па је само читање широко схваћено као игра. Тако Изер читање види као „усмеравано стварање“ при чему смернице даје сам текст, преко ауторових коментара који отклањају празна места текста, „снабдевају читаоца извесним ставовима.“ (Изер 1978: 112). Тако техника реза, велика количина неодређености и празних места у тексту „омогућавају онај неопходни степен слободе“ читаоцу, каже Изер. Али, читање је стваралачко и „не своди се само на попуњавање неодређених места него може да представља предмет непредвиђен у сценарију дела“ (Бужуњска, Марковски 2009: 109). На то утиче хоризонт очекивања који је формиран из ранијих читања, али који се непрестано шири. Изер назива „феноменом њихања“ игру између реалности која је полазиште текста и света текста створеног из изабраних елемената те полазишне реалности. Ово, у суштини миметичко постављање игре, ипак признаје везу између игре и уметности, и уметност види као процес, извођење, динамику.

Слично томе, и код Х. Р. Јауса у *Естетици рецепције* читање је „остваривање одређених упутстава у процесу усмераваног опажања“ (Јаус 1978: 61). Значи, имамо „правило“ за игру учитано у тексту.

Пошто игриво дело прихватамо као отворено, а у њему се рачуна на свесног читаоца и он у мрежи неисцрпних односа, фрагмената и цитата, рестаурира облик, он није, као раније, одређен нужношћу која му приписује дефинитивне начине организације уживаног дела. Он има слободу да реорганизује, доврши дело, да га тумачи, али га при томе не исцрпљује. Овакво

дело захтева удвојеног читаоца, *семантичког и критичког*, првог који дату „манифестацију текста испуњава значењем и другог – који објашњава како то структура производи друга, алтернативна семантичка тумачења“ (Еко 2001: 29).

Значи да се игриво дело игра и семантиком коју су вазда тежили да представе „одређеном“; она у оваквом делу постаје променљива.

За Дериду удвојеност није на страни читаоца, већ су могућа два читања, а његово је опредељење на страни другог читања које је увек истовремено и играње и тумачење (тзв. *критичко читање*, које мисли као чин откривања реторичких нејасноћа и поткожних делова текста који су у ранијем читању запостављани).

„Једно (читање) трага за одгонетањем, сања да одгонетне истину или неко поријекло, избјегавајући игру и поредак знака, а неопходност тумачења доживљава као прогонство. Друго, које више није окренуто поријеклу, покушава да афирмише игру која премашује човјека и човјечност, будући да је човјек име оног бића које је кроз повијест метафизике или онтотеологије сањало пуну присутност, успокојавајући темељ, поријекло и крај игре.“ (Дерида 2001: 417).

У таквом читању нема трагања за истином дела, докле год се дело здружује с једном истином оно се схвата миметички. Оно се чита с пуном свешћу само о игри. А како је читање игривог текста стварање на основу знакова из „књиге“, онда је и ово стварање немиметичко, оно је поновно означавање.

Нестанак аутора, проблематизовање језика као миметичне делатности доводи до питања: каква је интерпретација могућа и каква она треба да буде ако се у њој не водимо идејом аутора или истинама које језик саопштава?

Сигурно је да она мора да буде читање. Прешли смо са дела на текст, са интерпретације на читање, са аутора на читаоца, са теорије на литерарни акт, али је остало питање: какво треба да буде то читање?

Ако је „текст сплет мноштва двосмислених и међусобно противречних значења“ (Илић 1996: 97), како наводи Хилис Милер по угледу на Дерида, онда је интерпретација (читање) која тражи једно исправно језгро у тексту израз критичаре (читаоачеве) воље за моћ и „учитавање значења у текст који сам по себи значење нема, а учитавање се врши у складу са потребама самог тумача“ (Илић 1996: 97). Стога, још једном се говори против интерпретације (као откривања смисла) у корист читања, јер је немогуће одредити мерила за исправност интерпретације. Његов радикалан став јесте да ниједно место у било којем тексту нема одредљиво значење, већ само представља слободну игру (*suspense vibratoire*) безбројних значења.

И поред тога, ситуацију знатно усложњава појава *апорија читања*, која настаје јер су два могућа начина читања, *innocent way* и *demystified way*<sup>108</sup>, међусобно супротстављена и читање чине тешким, можда и немогућим. Нама у прилог иде и Хилис Милерова запитаност чему уопште потреба књижевних студија (институционализованих у школама) за откривањем истине када је она још од Ничеа одређена као „покретна армија метафора, метонимија и антопоморфизама“ (Wolfreys 2005: 256), значи полиморфна и ратоборна. И ко још жели да безобразно и деструктивно одузме књижевности ту дивну моћ да отвори могуће светове, безбројне виртуелне реалности. Морамо се, стога, наћи на средини. Треба сачувати опијајућу магију литературе и задовољити потребу за трагањем и технеом. Може се бити у позицији „пара“ критичара – парасите која је истовремено, како тврди Милер (Хилис Милер, 1986), и позиција споља – поред и позиција унутра – домаћина. А такав би морао и да се игра.

Милер разликује класично или метафизичко читање као први ступањ који је сагласан са логоцентричном метафизиком, и деконструкцију метафизичког

---

<sup>108</sup> Један пример читања *demystified way* Хазарског речника налазимо у књизи Јована Делића *Хазарска призма*, иако поменути аутор не примењује Милерову теорију читања. Други тип читања, *innocent way*, заправо представља оно безинтересно читање по задатим правилима у тексту, које нема тенденцију демистификације значења структурне мреже.

читања која би деконструисала прво читање засновано на чврсто утемељеним западњачким бинарним опозицијама. Али то доводи овакво читање у позицију другостепеног (критику критике) у односу на „очигледно“ читање.

Циљ и није протумачити дело (као једну тајну) јер га не можемо сагледати као целовити ентитет, оно увек измиче јер је оно само скуп „знакова на папиру бремених траговима и остацима значења.“ (Илић 1996: 98).

Вратимо се на игриви дискурс који је веома захвалан за илустрацију деконструктивистичког читања јер сведочи о уверењу у парадоксалност теорије и потребу за литерарношћу научног дискурса.

Предложили бисмо некакво извођење тумачења или игриво читање<sup>109</sup>. Већина игривих текстова има упутство за извођење – игру. То упутство треба следити више пута. Ако га нема, читач треба да бира по графичким или неким другим смерницама међу фрагментима текста (као што су цитати или интертекстуалне везе) и тако да изводи текст – игру. Овако су значења текста витгенштајновски изведена путем језика као праксе. Из више извођења произилази више значења, свако извођење има додати вишак.

### **2.6.3. ПРИЛОГ ДЕКОНСТРУКТИВНОМ ЧИТАЊУ**

**(МОНИ ДЕ БУЛИ, Д. АЛЕКСИЋ, С. БОГДАНОВИЋ)**

„И зато, пријатељи моји верни, кад будете хтели да протумачите знаке писане судбини човечијој или пролазности ствари, доиста вам кажем, да је сва моћ ока у

---

<sup>109</sup>Ово игриво читање није попут игривог читања о ком говори С. Владушић поредећи га са Хајдегеровим појмом „брбљања“.

видовитости вида. Јер, сваки је знак двојак, добар и рђав, срећан и несрећан, благословен или проклет, али му је двојство вечито.“ (Де Були 1968: 53).

Читање „Добродошлице Капетану“ хипнисте Мони де Булија можемо извести на неколико начина.

### **I ступањ: читање тумачење**

Симултани текст, на француском и српском језику, с архетипским мотивом путовања као окосницом и централним „догађајем“ носиоцем – мотивом вавилонске клетве о цепању језика; писан библијским стилем, покреће проблеме значења језика и његове немоћи да се људи споразумеју међу собом. Капетан, вођа кроз ониричке пределе ка простору смрти, попут Харона, одаје тајне живота који се може мислити (површином – речју) и живети (дубином – делом).

### **II ступањ: деконструкција читања тумачења**

Сама јукстапозиционираност текста упућује нас на два паралелна, подједнако важна тока: „француски“ ток и „српски“ ток и на чињеницу да централног „гласа“ нема. Строга опозиција теолошко/антрополошко, односно ћутање/говор, мисао/пракса води нас у запећак јер нема капетана ако нема посаде, нема мисли ако нема праксе коју она хоће да осмисли, нема ћутања ако нико не уме да говори. На човеку је да уједини реч и праксу, јер језик ван себе не може да чини, потребан је човек да га по-роди: „На теби је да забијеш и истргнеш реч-клин, на теби да усучеш реч-нож, да на прсте избројиш реч – 10; на теби је да оплодиш реч – жену, да гориш пламенима речи – ватра, да утолиш жеђ речју – извор; на теби је да узореш реч – земљу, на теби је, на теби је, брате мој, да надживиш реч – смрт.“ (Де Були 1968: 61).

Али и овај живот (или овај текст) пун је знакова док је „сваки знак двојак, добар и рђав, срећан и несрећан, благословен или проклет, али му је двојство вечито“ (Де Були 1968: 53), што поново сведочи о неодрживости опозиција.

### III ступањ: извођење тумачења – игра

Пронађите једног Француза ако сте Србин, па потом симултано прочитајте овај Де Булијев текст. Потом размените текстове и поново их прочитајте. Шта сте сазнали? Вероватно вам је јасно да језик не саопштава већ замагљује и скрива значења, да сведочи о разликама и да је ван себе несазнатљив; да се људи не разумеју, да је језик не више од буке, а знакови не више од заводљивих калеидоскопа; да ће извирати нова и нова значења са сваким додатним читањем и да „Шта мари *ко* чита“ и *шта* чита већ *како* чита и да ли је та игра изазвала безинтересно задовољство и да вам за њу није била потребна теорија.

Још један пример различитих читања показаћемо на тексту „Kratzkratz i kruci kritz“ дадаисте Драгана Алексића.

Kratzkratz i kruci kritz

„Kratzkratz i kruci kritz

/ nuna nuna chrsk chrsk chrsk

/ sisirorirara

/ sisirorirara

/ chek konto riskon

/ silicium position

/ chek konto tribut

/ ui'z'n auf 300 tausend /

stahlmotorkahn

/ ui'z'n auf 600 tausend silberdreadnought

/ Japan Yosaka torarktoro

/ Singapore Congego majesticimale

/ Sarajevo spalato horendasitile

/ Barcelona 900 trippercastrera.“

(Алексић 1978: 50)

### **Прво читање: рушилачко ништа**

Песма југодадаисте Драгана Алексића „Kratzkratz kruci kritz“ у опште дадаистичком кључу на заумном језику, који је језик „блесаве деце“, не би требало да казује *ништа*. У прилог томе сведоче већ чувени узвици из дадаистичког манифеста Тристана Царе да дадаиста не жели ништа, ништа, ништа и без сумње неће постићи ништа, ништа, ништа. Ако је веровати овим поетичким начелима дадаиста о несврховитости њихових текстова, ова Алексићева песма не жели да алудира на било какву смисаоност. Но, ово безумље ипак жели да врати уназад читаве културе, историје, уметност, политике, језике, да их сведе на полазишне јединице, како би се отворила могућност за један нови почетак. Овога пута све би било хуманије и значењски богатије. То враћање се одвија преко рушевина „институција“ које су славиле разум и преко „краја уметности“. Колико је ова замисао била успешна? Ендре Бојтар, говорећи о дадаистичким уметничким делима „која су урлајући говорила о пувању, сперми и сличним озлоглашеним неумереностима (...) није се постизао првобитни циљ да укину стару уметност и да новој уметности дају набој животности, већ је довео до укидања свих врста уметности“ (Бојтар 1999: 137) очигледно сматра да дадаисти нису успели у замисли да створе уметност која би парирала оној коју су рушили.

„Kratzkratz kruci kritz“ је једна дадаистичка језичка играрија којом Алексић на свом дада путу стварања анти-уметности провереним ефектом шока делује на публику.



## Друго читање: деконструкција бесмисла

Сада већ традиционално тумачење дадаистичке поезије засновано је на строгим опозицијама појмова: смисао/бесмисао, умно/безумно, разумљиво/херметично. Треба се запитати да ли је то виђење у складу с дадаистичком поетиком.

Фаворизујући други члан опозитног пара, у намери да се руга првом члану, дадаиста симулира смисао, значења, идеју. Тако овде Алексић звучно опонаша разне језике: енглески (chek konto riskon), немачки (auf 300 tausend stahlmorkahn), јапански (Japan Yosaka torarktoro), латински (silicium), италијански (majesticimale, spalato horendasitile), шпански (trippercastreta). Немамо посла с полиглотом, ова звучна игра је ругалица, а одсуство правих значења речи и правог писма на овим језицима говори како „чистог“ смисла нема, он сām у себи већ носи бесмисао јер је звук успео да нас завара и наведе на погрешан закључак да се ради о „правим“ језицима који нам нешто саопштавају. По инерцији ми обраћамо пажњу на присуство истости (у овом случају звук речи песме и звук датих језика), а не на разлике (differance) које омогућавају смисао.

„Kratzkratz kruci kritz“ можемо сагледати као насумични избор мисаоних атома ентропичне свести једног дадаисте (или било ког субјекта), као суму нагомиланих речи, звукова, крикова, каталог језика, градова, бројева; алузију на полне болести и прорачунатост света који све појаве своди на математичке законитости.

Чему служи један овакав текст? Ако би се одговор на ово питање довео до тачке смислености и сврховитости онда би се негирао дадаиста и његова борба за укидање чврсто укореење опозиције смисао/бесмисао.

### Треће читање: пуњење дивљим гласом

Творци перформанса, демистификатори процеса писања и кантовског уметника генија, поборници случаја као ствараоца, рушитељи темеља класичне естетике (лепог, укуса и подражавања) – дадаисти, заговарали су читање својих текстова дивљим гласом, алудирајући тако на језик као крик, који само замагљује значења, а не казује ништа смислено. Ако то прихватимо, савршен приступ дадаистичком тексту био би Фајерабендов приступ „anything goes“ јер бесмисао трпи сва могућа читавања, а сам језик нема моћи да сугерише одређена значења. Језик је празан знак и треба га напунити гласом, видети уметност као урлик и урлик као уметност. У складу са овом тезом је и Алексићева поставка филозофије какотедрагости. Овакав начин читања би био илустрација невиног и незаинтересованог innocent way, у складу с дадаистичком поетиком.

Унесимо још једну чињеницу у наше тумачење. Ова песма има још једну варијанту. Наслов јој је „Kratzkratzikrucikritz“ и од прве се разликује не само по наслову у коме су речи спојене (па тиме јаче упућује на немачки језик), већ и по вишковима. У ткиво прве песме убачене су летристичке визуелне интервенције, тако да се текст сада чита и из других углова (тиме Алексић уводи у песму визуелност кубистичког типа, јер је њоме био одушевљен, а изводи и захтева и ново конструисање још песама из материјала с вишком). Сада је у нонсенсе непостојећих језика убачено по које смислено кукавичје јаје, па имамо један од кључева за читање, и разумемо да се не ради о бесмислици већ о одрубљивању главе (рационализма) владајућој уметности и уметницима. Речи које свакако можемо разумети су:

„oline

aktien dedelos mit dada virine

oline

u. neue neue dada gilottine.“

(Алексић 1978: 48)

Ако је циљ једног читања *ишчитавање* смисла онда предложено читање – тумачење има пуно мањкавости те је готово немогуће без претходног познавања теорија. Но, ако се читање види као *учитавање* значења онда је овакав чин неопходна карика у процесу производње бесмисла, било да се бесмисао види као централна или као периферна ствар у тексту.

Предложено треће читање наликује на оно реализовање структуре кроз сценарио који је уписан у дело. Морамо додати да тај „сценарио“ не зависи само од уписаних унутрашњих структурних елемената текста већ од читавог низа хипертекстуалних односа који су у вечној промени.

Следећи пример вишеструког читања показујемо на тексту „Коцка“ Славка Богдановића. Како бисмо ушли у једно од основних питања „Има ли случајности код концептуалисте?“, прво се осврнимо на следеће Малармеове речи:

„Укратко кроз чин где се ради о случају, увек је случај тај који испуњава своју властиту Идеју потврђујући се или поништавајући. Пред његовим постојањем порицање и потврђивање повлаче се. Он садржи Бесмисао – подразумева га, али у прикривеном стању и спречава га да постоји: што омогућује Бескрају да буде.“

(С. Маларме, *Игитур или Елбенонова лудост (IV Бачене коцке (у гробу))*)

Славко Богдановић, у свом полижанровском тексту „Коцка“, директно упућује на Малармеа реченицом: „Треба ли помињати Малармеа?“. Пошто, по теорији интертекстуалности, текст постоји само тако што је дат кроз односе са другим текстовима, онда ћемо Богдановићеву „Коцку“ посматрати у сагласности или дијалошком кључу према Малармеовим „Баченим коцкама“ или, пак, у иронијско-пародијском контексту према истом делу.

## Прво читање: ко јаје јајету (центар и мимеза)

Једно је сигурно, оба текста, Малармеов и Богдановићев за тему имају *случај*. Треба ли помињати да овакав приступ у центар ставља одређену тему према којој гравитирају све остале релације и реалије текста. Текстови се посматрају у опозицији и обично је позитиван аксиолошки став везан за старији текст. Овакав приступ укључује подражавалачки однос другог текста према првом. Поред промишљања теме случаја и запитаности ко управља случајем, и Богдановић је за метонимију исте теме изабрао исти предмет – коцку, потом дао уводне пропозиције читаоцу, док је сам текст, попут Малармеовог, жанровски померен у односу на традицију са којом је у пародијском дијалогу.

У предговору својим „Баченим коцкама“, који је насловио „Бачене коцке никада неће поништити случај“, Маларме одвраћа вештог читаоца од оваквог упутства јер је, како сматра, једина новина његовог текста разуђеност читања. Онда он зна да ће тај исти вешти читалац ући у његов текст у коме:

„белине преузимају важност као околна тишина (...) док се стихови као призматични пододељци Идеје распршују по папиру (и места су им променљива) близу или даље од скривене водеће нити (...) из те огољене примене мисли с повлачењима, продужењима, бективма или њеним властитим обрисом, произилази, за оног ко хоће да чита гласно, партитура.“  
(Маларме 1985: 170).

Величина и распоред слова упућују на силазну или узлазну интонацију док контрапунктски однос овог текста према традицији, како Маларме мисли, никако не прекида однос с њом. Предвиђајући будућност која ће изаћи из његовог смелог покушаја, Маларме антиципира читаоца попут Богдановића. Но да ли је Богдановић следио упутства за игру, дата у предговору? Његова се „Коцка“ не односи на музичко читање, чак пародира драмско извођење и гласове увођењем некаквог трећег гласа (присутног „свезнајућег наратора“), ни на слободни стих који Маларме заговара, већ на тему Идеје о случају као

ствараоцу. Да ли је тај случај Апсолутно, Бог, посвуда присутни Бескрај или нешто друго, запитани су сви актери ових текстова. Због свега овога Богдановићева „Коцка“ је тип метаигривог дела.

Богдановићеве уводне пропозиције су сажетије. Из њих сазнајемо да (субјекат) А и (субјекат) Б желе, а да се то узајамно искључује. А свесно заговара поетику случаја као ствараоца, док Б избегава ту идеју, говорећи да не може да препусти избор Богу, али се невољно ипак предаје тој неминовности.

„(Статус: У скупу алфа су А и Б

Пропозиција: Или је А или Б

А жели

Б жели

А или Б?)

А је рекао: Бацићемо коцку

Б није рекао ништа

*Пролазили су дани прохладног новосадског лета*

А је рекао: Бацаћемо коцку

Б је рекао: Нећу да бацам коцку

Б је рекао: Не могу да му препустим избор

*Коме?*

Б је рекао: Богу

*Случају. Коцка је случај*

Б је рекао: Шта је случај?

Ко управља случајем?

*Можда не само Бог*

Б је рекао: Свеједно

А је рекао: Како донети одлуку?

Б је рекао: Ја ћу одлучити

А је рекао: Како?

Б је рекао: Биће А  
А је рекао: Значи ти је не желиш?  
Б је рекао: Желим  
(...)  
Б је рекао: Ја бих рекао: Б?  
А је рекао: Зајебаваш  
Б је рекао: Не зајебавам  
Само нећу да препустим доношење одлуке  
А је рекао: Ја сам коцка  
Б је рекао: Коцка је пала на А  
*Alea iacta est.*<sup>110</sup>  
А је рекао: Доста срања  
(...)

*На пиранезијевске рушевине пада прашина и ноћ.*

*Поветарац мрешка дунавску воду под Тврђавом*

*Треба ли помињати Малармеа?“*

(Богдановић 1996: 223-224)

Још је у предтексту *Alea iacta est* само то актери не знају, они могу још само да желе, док на крају прихватају да је случај изван и независан од њихових жеља. Чему емоције? пита се Б, негирајући себе као биће које жели. Тако је стваралац осуђен на вечиту упитаност да ли о нечему одлучујемо или смо увек у кругу Апсолутног као распоређивачи датог садржаја.

Сумирајмо, Богдановић се ослања на Малармеа бирајући (или узимајући) коцку за илустратора Идеје (или теме) случаја, као надмоћног у појединачним људским егзистенцијама.

---

<sup>110</sup> „Primo daemones succumbunt viris in speciae mulieris et ex eis semen pollutionis suscipiunt, et quadam sagacitate ipsum in sua virtute custodiunt et postmodum (postmodernum? – op. a.) deo permittente fiunt incubi et in vasa mulierum transfundut, ex qua transfusione homines generari possunt.“

## **Друго читање: парадокс подражавања случаја**

Ако концептуалиста апокрифно или пародијски приступа предлошку, узору (приближавајући се постмодернисти на тај начин), онда он деконструише прости модел млађег ствараоца који је у одушевљено следбеничком дијалогу са својим генијалним старијим колегом. Једног без другог нема, док истовремено нема једног без одсуства другог. Малармеа нема без дијалога младих са његовим делом као што нема „чистог“ Малармеа без доцнијих интервенција и коментара. Маларме живи у истости, у односу алузије, цитата, трага. Младих нема без разлике у односу на старо. Они живе у трансгресионом (батајевски схваћеном као оно што је субверзивно, ново) и у померају. Свака разлика мора да се постави у односу према нечему, те стога ни Богдановића нема без Малармеа. Нас интересује траг Малармеа, нас интересује разлика и померај „Коцке“ у односу на „Бачене коцке“. Овакав приступ искључује однос миметичности.

Богдановићево упућивање читаоца на Малармеа јесте својеврсно завођење на трагове који стално измичу духу који је научен да размишља компаративно истраживачки. Он јесте читао Малармеа и понео се према његовим „Баченим коцкама“ као жељени будући вешти читалац из предговора. Он је попуњавао „белине“ текста. Тако је Богдановић иронисао сваку могућност подражавања, случај се не може подражавати јер би такав покушај одвео у парадокс. „Коцку“ можемо сматрати стваралачким метатекстом, примером постмодерног цитирања.

## **Треће читање: питање старине: кока или јаје; идеја или коцка**

Сада Богдановићев текст видимо као *чин*, извођење Малармеове поетичке замисли о „чистоти читања“ које ће произвести „чистоту писања“. Они су

довели до *чина* „Коцке“ који читаоци изводе по „правилима“ из увода. На почетку се мора одлучити који *глас* ћемо изабрати, глас А или глас Б.

За човека „постоје“ две могућности које се међусобно искључују (у уводним пропозицијама каже Богдановић „Или је А или је Б“) тако да ћемо читати само један глас (онај који насумично изаберемо). За други глас је резервисана ћутња. Оба су гласа људска јер оба желе. Могућност (глас) А је онај који жели да баца коцку, да препусти избор доношења одлуке, који је пасиван принцип доничеанског човека, онај ко заговара идеју Бога, а сматра да сам може да говори о правди. Могућност (глас) Б је активни мислилац, ничеанац који жели и своју жељу доводи до статуса Апсолута, он сам за себе сматра да је случај, људско, одвише људско – те емоција није потребна човеку.

Једини глас који аутор не спори, онај који остаје, је трећи глас, мистични постмодерниста, свевидећи наратор који нас уводи у блур атмосферу новосадског лета и води до рушевина (културе) на које падају прашина и ноћ. Његов глас отвара текст уводним правилима која изричито кажу да се могућности међусобно искључују, коментарише реплике, уноси сумње да није само Бог иза случаја, прекида агонију реченицом *Alea iacta est* (са фуснотом на латинском језику) попут *deus ex machina*, пародирајући научност декартовске ере. Или је А или је Б, те у скупу Alfa (коме припадају А и Б) треба видети које су људске могућности. Једно читање искључује друго као што А и Б истовремено укључују и искључују Друго. Наредна могућност је читање у трогласу које ће створити буку, она ће упутити на неразумевање међу члановима скупа Alfa као и на немоћ језика и логике.

А и Б (Други) укључују и искључују један другог, они су прошлост (што у тексту видимо кроз употребу перфекта: А, Б је рекао), трећи је садашњост. А и Б полемишу с Малармеовим текстом (укључујући или искључујући однос мимезе) док постмодерниста – трећи глас (у тексту курзив) “приповеда“ своју причу. Сама Идеја је једина спона, ако још увек инсистирамо на некаквој вези између два текста, јер како је „за Малармеа сама реч идеја одређени поетски



предмет и сасвим конкретна грађа“ у игри речима једноставно, „idée (идеја) може постати dé (коцка) што значи да се идеја понаша као коцка, бачена у бесконачни простор вечитог дешавања између мора и сазвежђа, спремна на најнеочекиваније преображаје.“ (Маларме 1985: 349). Изгледа да је то пут којим је ходио Богдановић, вешти читалац, дружећи се са idée-dé.

Овај текст се може читати и у бекетовској парадигми, али ће резултат читања бити потпуно другачији. Свакако је тема случаја тада обојена Бекетовим ставом о апсурду и човековом препуштању стихији јер другачије не сме да делује, за свако дело ће му се „судити“ како му је објаснио кјеркегоровски егзистенцијализам. Он не сме, вођен страхом, па је случај (заправо игра са судбином) још једини преостао као могућност.

Овде на делу видимо како је читање игривог текста заправо ново писање. Како играч уграђује значења у један бесконачан низ знакова, он врши инскрипцију, интервенише, дописује (или потпуно мења) текст, актуелизујући га својим контекстом.

Ако у нашој књижевности постоји једно специфично упутство за поетику постмодерног игривог читања, онда је то Павићев „програм заснован на захтеву за новим читањем“, који „наговештава нову естетику у којој ће лепо бити плод читања.“ (Јерков 1992: 40). При том новом читању, читаоци своје задовољство у књижевном тексту преносе и на поетичко задовољство у читању, каже Јерков. Такозвано *поетичко читање* „укида вештачке границе писања, читања и тумачења, претварајући поље приповедног текста у поље једне нове, интегралне стваралачке и херменеутичке активности.“ (Јерков 1992: 42). А та активност је игра. У многим Павићевим књигама „отворена форма књиге учинила је читаоца сарадником у њеном стварању – њему је препуштено да сам пронађе редослед читања у коме се обликује целина.“ (Јерков 1992: 202). А овај процес је у корену комплексне синтагме тзв. нове текстуалности.

Крајњи закључак је да сам игриви текст измиче опозицији правога и погрешног тумачења путем „misreading“ (недочитаности), и Де Манове идеје да

је текст увек у нескладу између граматичког значења и реторичког значења изреченог тропима, чија је идиоматичност (јединственост) несразмерно већа од његове институционализованости (уклопљености у конвенције) те подлеже или масовном неприхватању или схватању књижевности као игре, али увек води еволуцији књижевног дискурса јер пародира саму конвенционалност. Тумачење таквог текста је у мањој или већој мери стваралачка активност, а његов извођач онај у кога се уметност данашњице узда као у носиоца ауре.

#### **2.6.4. КАКО ПИСАТИ О ИГРИВИМ ДЕЛИМА**

Мирољуб Тодоровић, у једном од својих фрагмената о сигнализму, говори о проблему критичарског описа сигналистичких текстова као „узалудним покушајима критичке реконструкције текста и путева стваралачке имагинације“ (Тодоровић 1990: 275) и тиме отвара питања природе сигналистичког лудизма, који се никада не може протумачити до краја, али покреће и питање начина говора и тумачења игрових текстова у литератури. Како им приступити када су они сами еклектични по питању теорија и пракси? Вероватно и не треба тежити тоталитету у било ком смислу када их представљамо јер они сами му се у пракси супротстављају.

Игриво читање подразумева и један посебан „критички“ став, као и смеховну природу као константу. Оне су носиоци књижевног играња јер омогућавају прихватање слободе значења, слободе уметности, читања, необавезност епистемолошког поља, несигурност онтолошког утемељења, подрхтавање истине, рушење и новопостављање вредности. Отворено се смејати без обавезе и срама и уживати у рушењу и себе-показивању.

Поставља се питање какво може бити тумачење провокативних игрових текстова у научном дискурсу, када оно надилази необавезност појединачних

читања по правилима игре. Јер читати игриво дело није исто што и тумачити га с позиције науке. Сигурно је да о њему можемо говорити као о сваком другом књижевном тексту јер је и оно, како смо видели, веома озбиљно у својим намерама и значењима. А да ли је могућ и другачији говор и приступ који ће укључити у себе и саму природу игривог, да је оно озбиљно колико и неозбиљно? Видели смо да су његове константе и смеховност и потреба за превредновањем књижевно-литерарног дискурса, тако да овом приликом уводимо могућност другачијег научног приступа оваквим текстовима. Овакав приступ подразумева оно мешање дискурса о ком говори Мишел Фуко у *Поретку дискурса*, па ће оно бити синкретично (као што је и игра сама) и укључиваће елементе и методе како научног, тако и игривог дискурса. Назвали смо га цинолудичким дикурсом. Он генерише већу дозу индивидуалности у академском тексту, што је по правилима академизма методолошки недозвољено (бар што се тиче терминолошких иновација и методолошких позиција) и тражи превредновање академског дискурса који често утоне у понор себе-понављања преко одређених модела мишљења. Користећи пукотине у научном дискурсу, овакав есејистички приступ доводи до еволуције овог „жанра“ који треба да буде стваралачки слободнији а не јалово еклектичан. Он треба да буде у односу роба и господара са језиком и поставкама науке.

#### **2.6.4.1. ЦИНОЛУДИЧКИ ДИСКУРС**

„Игра се изругује мишљењу. Она је гранична ситуација људског ума, нешто не-умно можда чак и над-умно. Она се изругује мишљењу својом снажно струјећом имагинативном производњом.“ (Финк 2004: 394).

Одвајкада је у историји мисли постојала подела на две врсте: на научну, озбиљну и тешку мисао која је доводила до истине, напретка и доброте и опозитну мисао која је неозбиљна, лака, чија је намера да руши. Али, постојали су духови који су увидели да ослобођена, не-логична, оштра, помамна мисао може да буде темељ помака ка ономе што скучена људска логика не може да објасни. Подједнако је дуга и комплексна линија развоја те неумерене, махните, особењачке, луцнуте мисли и праксе као и линија рационалне, добре, лепе, хумане и племените људске промисли. Ипак, и даље се сматра (упркос бројним примерима) да је неозбиљност погубна и назадна, а озбиљност и примереност напредна и пожељна. Који су то бројни примери који обарају ову догму?

Наспрам Платона стајали су киници, те је „кинизму Диогена из Синопе смех над филозофијом сџм постао филозофским, па се управо у пантомимама и играма речи филозофа из бачве родила радосна знаност“ (Слотердајк 1992: 510). Ето алтернативе грандиозној озбиљности идеалистичког дискурса који филозофију, науку и уметност одељује од живота, који разара доживљај, радост, безбрижност, животност. Тако Диоген нуди другачији егзистенцијализам, сатирични, критички безочан, виталнији од моралног, теолошког, метафизичког, оностраног. Јавио се и Протагора са својим релативизмом као умереним обликом неозбиљности.

Тако је наспрам Есхила, Софокла, стајао Аристофан: касније наспрам догматичног средњег века ренесансна раблеовска, еразмовска и вијоновска мисао; наспрам устоличене, моћне, озбиљне филозофије на сцену ступају Кјеркегор и Ниче, иронични према њој, са захтевом за укидањем свега што се представља као искључиви плод ума, муке, просвећености. Потом авангардни уметници који у пракси потврђују моћи циничног и лудичког става у култури уопште; Адорно, свестан да искључива рационалност води у ћорсокак и Фајерабенд који сву своју активност усмерава ка критици западноевропског рационализма, афирмишући анархизам, или Слотердајк који жели да ревитализује кинизам у виду новациничког и други.

Шта држи на окупу све ове појединце и групације? Један посебан став према доминирајућем, али и према стварности, мишљење које је цинично и делање које је смело и лудичко. Њихову „праксу“, без обзира да ли се крећу у области уметности, науке, филозофије, политике, културе, назваћемо *цинолудичким дискурсом*. Лингвиста ће сложеници *цинолудичко* вероватно дати значење огорчено-вулгарно и неозбиљно својство неког бића, док ће цинолудик рећи да је луцидан играјући се инверзијом. У сваком случају, цинолудичко има своја својства, често у себи опозитна, али не и контрадикторна, већ суживотворена. Оно руши устаљену супротност умно/безумно, разумно/лудо, нудећи се као дрскост, смелост, особењаштво, шаљивост, лакрдија, виловање; као синтеза циничног смеха који руши и саблажњава и хумора који очарава, као спој недозвољеног говора, безобзирности и наивне игре, забаве и произвољности. Али, оно такође спаја ум и без-ум, употпуњујући овај први јер је свако сазнање скучено ако је сведено само на *ratio*, треба га обогатити алтернативним видовима сазнања, без-умљем, алхемијом, алтернативном медицином, магијом, игром како би се открило оно што је с друге стране или изван, изнад ума. Пол Фајерабенд ће рећи да „када се ради о знаности, ум не може бити свеопћи и не-ум не може бити искључен.“ (Фајерабенд 1994: 124). У конкретном случају, теоријска анализа могла би се употпунити ирационалном спознајом тј. новонасталим уметничким делом, односно, цинолудички дискурс у књижевној теорији и филозофији морао би бити спој науке и уметности, баш као што је Ничеова *Весела наука* написана у филозофско-есејистичком облику, док ће Фајерабенд исходиште своје науке као анархистичке епистемологије дати у облику студије *Наука као уметност*. Цинолудички дискурс води приближавању науке и уметности, укључујући и уживање, радост, ничеанско *оздрављење*. Жан Бодријар и Пол Вирилио говоре о томе да смо сведоци криза науке и филозофије јер више нису у стању да разазнају свој предмет, односно свесне су својих ограничења која носи разум, те Фајерабенд мисли да треба развити друге поступке и приступе као што то већ дуго чине песници и књижевници. Тако и

Ниче сматра да „само као ствараоци можемо уништавати“ (Ниче 1984: 88), а тиме и критиковати.

Логика ограничава (било где, у уметности, у теорији, у култури) даје предност мудрости над озбиљним животом, попут „утопијске глупаче“ (Слотердајк 1992: 511), елитизује разум, док цинизам огољава, отвара а лудизам порађа и ствара. Стога је освежавајућа цинолудичка компонента неопходна допуна сазнању, а она се не огледа у укидању претходног, већ у поигравању датим материјалом, укључивањем контекста и плурализмом истина које, иако су појединачне и мале, нису мање вредне. Огледа се и у шоку, игри, смеху, поштовању телесног доживљаја и уживања, укуса, личног наспрам универзалног значења. Посебна субјективност преметена у праксу, повратак идентитету без униформности, спознаја себе, али не у смеру који води ка нашој унутрашњости (у продор у интиму), већ ка споља кроз изражавање себе, креативно исказивање, по-рађање; циљ није само самоспознаја већ такође и спознаја другог који се изразио. Сама спознаја је вишесмерно и вишеструко лутање, процес, играње, а не повратак кући. Цинолудика не интересује Итака, он путује и открива, не креће се у круг, већ по спирали. На тој спирали он попуњава знакове, јер не верује у пуноћу и садржајност и истинитост знака већ га пуни својом произвољном игром, именује ствари, понаша се као песник насупротив тумачу семиотичару. За њега нула може да не буде празнина, ништа, не-биће, већ нпр. омча, кратер, точак и друго.

При том пуњењу, цинолудизам не тежи целовитости, и он није пука произвољност; учитавање искуства и правила лудизма (и изостанак правила је правило) води даље док се процес не угуши. Дубравка Ораић Толић говори да се онтолудизам 20. века три пута упокојио: „авангардни онтолудизам у идеологији, неоавангардни у кичу, а постмодерни у етици.“ (Ораић Толић 1996: 101). То су опасности за цинолуде, чим уплове у владајуће рационалне тековине културе, самоукидају се.

Заправо је читав цинолудизам борба за алтернативно, за анархистичко, за радикално, за слободно, он атакује на сваку идеализацију теорије и метода иронијом и хумором, укључује не-научне и преднаучне форме спознаје, противи се свему што се намеће као једини и апсолутни ауторитет у име Слободе, Истине, Правде, Ума, Етике. А ауторитет позива на преиспитивање путем другачијих правила, путем ироније и смеха. Какав је тај смех? То није водвиљски хумор, нити радосно первертирање, то је смех између онога кантовског комичног, које је „преображај напрегнутог очекивања у ништа“ и бергсоновског комичног, када је „механичко накалемљено на живо.“ (Женет 2002: 146). Игриво подразумева, видели смо, извесно одстрањивање живог, (схваћеног као природно, обично, појединачно) и чињење вештачким, када објекат у много чему преузима улогу вршиоца радње, али непотпуног идентитета и коме је за творење властитог сопства потребан онај утихнули Субјект (бар кроз читаоца). Али, оно јесте и сурвавање у односу на очекивано, то није пад ни у шта већ „изневерено очекивање“. То је најближе Фројдовој досетки, која, за разлику од комичног, подразумева три члана. Женет појашњава да се у комичном може и сам уживати, а да се досетка прави за другог. Комично подразумева особу-субјекат (која се смеје) и особу-објекат (којој се смеје), док досетка укључује и трећег (оног коме се саопштава). Код Фројда тај трећи је пасиван, а у цинолудичком није, као што није ни у игри. Тај трећи је наредни играч и он, по препоруци и моделу досетке, реализује досетку.

Следећи захтев цинолудичког је порив за слободом. „Стваралачки хаос или стваралачка неодређеност је најбоља спознајна клима за слободне људе“ (Фајерабенд 1987: 334), док ће за напредак науке Фајерабенд нудити једино важеће правило „anything goes“ јер су све методе ограничене. Тако у клими политичких слобода, уметности концепта и плурализма епистема, где су ограничене моћи институција, цинолудизам може да делује стваралачки, уводећи теоријски плурализам, важност контекста, нов однос правила и традиција, хуманост, индивидуалне слободе, и *надначело игре*.

Цинолудизам у теорији доводи до приближавања уметности; цинолудизам у уметности води до, како захтева Ниче, друге уметности – која је ругајућа, лака, пролазна, боемски несметана, божански вештачка, ведра (...) док нам је воља за „истином по сваку цену“ мрска. (Ниче 1984: 13). Али ту не можемо стати јер „свет укључује у себе бескрајне интерпретације“ (Ниче 1984: 292) и ми, док пишемо, не желимо да будемо само схваћени већ исто тако и несхваћени и не желимо да нас било ко схвати и посвећујемо се ономе ко има желудац и срце за наше дело.

Јачина цинизма такође лежи и у моћи противречења коју Ниче види као оно велико, ново, запаљиво у нашој култури, као највећи корак ослобођеног духа, док се у корену наше страсти сазнања налази обавеза да „откријемо како јунака тако и будалу јер смо у крајњој линији превише тешки и озбиљни људи те нам ништа не чини тако добро као капа дворске будале.“ (Ниче 1984: 128).

Нешто се променило у савременом постмодерном добу. Цинолудизам је био креативан и културотворан док је данас у онтолудизму изгубљена разлика између игре и стварности. Раније је он тежио да створи нову стварност, засновану на смрти Речи и Логоса и да је утемељи на слици и не-разуму, док се у опасном пост-лудизму брише разлика између игре и стварности те ће нас телевизија или филозофија или савремена средства комуникације убедити да је, рецимо, рат игра. Или у нашем случају, да је наука блиска игри. То је колико привлачно, толико и озбиљно.

Иако смо још увек млади и луди, и можда нисмо седму ноћ дочувани, врана нам је мозак попила, луцпрдасти смо, неумерени, махнити и лаки под капом, ипак смо свесни могућности и опасности информладости и цинолудичког става.

У вези с претходно постављеним термином цинолудичког, време је да откријемо једну од малих тајни овог нашег истраживања. Метафорични наслови поглавља, као и сам приступ грађи, који увек задире у позадинско саме књижевне игре, треба да изазове ефекат досетке, да понуди алтернативни поглед



и мисао, и да буде подстрек за даља критичка и стваралачка говорења о себи. Он сам врши померај у канону академског истраживања својим интуитивним лудизмом, потребом за бесрамним огољавањем и ефектом вертига у својој структури. Тако у говору о игри *не постоји метатекст*, свако објашњавање игре је стваралачко, не само као херменеутичко читање, већ као перманентно изругивање науци и постанак веселом науком.

Можда је тај пројекат на граници могућег, на оном месту када се више нема шта рећи јер је игра издала саму себе. У поезији о томе сведочи Васко Попа, чије су игре негација њене природе, њене животности, забавности, и чији се покушај да помеша живот и смрт завршава у апсурду. Попино *Непочин поље* је тамни вилајет у ком се ни мртве кости не смирују, игра им не дозвољава миран починак. Логика апсурда, а у том светлу Попину поезију види Петар Милошевић (у књизи *Поезија апсурда*), не даје задовољавајући одговор на питање: Може ли се побећи од игре и шта је то више од ње, ако ни сама смрт није? Како нам то игра претвара ништа у нешто, продаје нам маглу и намеће императив живота? Смрт постаје невидљива, важна је само количина живота. Можда је то врхунски цинолудизам, онај којим влада игра света.

## 2.7. ЦИТАТ, ИНТЕРТЕКСТ, ЛАВИРИНТ

(Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ,  
М. ПАВИЋ)

На први поглед, књижевна игра је двоструко дијалошка. У њој се води интерактивни дијалог између текста и играча, али и између текста и подтекста (цитираних текстова и система или њихових делова). У тим односима појављују се односи афирмације и одобравања, настављања, али и пародијско-полемички односи. Она је забавна бар у неком облику, полисемантичка и слојевита, па се стога треба позабавити појмовима цитатности и интертекстуалности, појмовима коментара и контекста, као и метафором лавиринта која је најближа текстуалној форми књижевних игара које се заснивају на цитату. Када се говори о постмодерним цитатним односима, обично се она илуструје преко фигура палимпсеста, пастиша, *mise-en-abyme*.

У овом поглављу говоримо о цитатним играма и њиховим особеностима, мада је сваки текст нужно цитатан, управо онако како нас учи постструктуралистичка теорија да текст видимо као интертекст. Нас сада интересују механизми оних игара које се заснивају на цитатности.

Игрива дела су махом изразито цитатна и рачунају на цитат као загонетку и материјал који се у игри распоређује како би се конструисао смисао текста на ком се игра. У уводу смо показали правило цитатног троугла Дубравке Ораић Толић, а сада ћемо користити њену типологију цитата и његових функција и релација у књижевном тексту.<sup>111</sup> Наведена ауторка дефинише цитатност као

---

<sup>111</sup> У књизи *Теорија цитатности* (Ораић Толић, 1990), ауторка детаљно истражује цитатне релације, цитатне типове, односе у цитатним релацијама, функције цитатности, а потом их показује на примеру руске авангардне књижевности. То је најдетаљнија студија о цитату на

„онтолошко и семиотичко начело, карактеристично за поједине текстове, ауторске идиолекте, умјетничке стилове и цијеле културе“ (Ораић Толић 1990: 11) и инсистира на томе да цитатност није појединачан књижевни поступак. Оно што ми морамо рећи јесте да је у цитатној игри могуће посматрати цитат и као појединачни поступак, али да није могуће не прихватати текст као мрежу и наслагу цитата. Могуће је једноставно извући цитат и сместити га у нови контекст и тако оперисати с њим. Али ни у том случају се не може спречити рад цитираног. Он ће мењати текст на два нивоа, оном који се тиче појединачног читаоца и тога да ли он препознаје и како разуме уметнуто, и на другом, који се односи на рад културе на цитату и тексту који га наводи.

Цитатне игре су структуриране по принципу полицентричног лавиринта.<sup>112</sup> Оне се решавају као конструкције које твори читалац покушавајући да пронађе

---

нашим просторима, а за ову прилику користимо управо њену терминологију. Толић наводи четири типа интертекстуалних релација: искључивање, укључивање, пресек, подударење; чланове цитатне релације: властити текст, туђи цитирани текст и туђи нецитирани текст (подтекст, предтекст, генотекст, прототекст); а по врсти цитатног подтекста: интрасемиотичке, интерсемиотичке и транссемиотичке цитате; детаљно појашњава цитатне релације и функције на основу истраживања Романа Јакобсона и Чарлса Мориса.

<sup>112</sup> Напомена аутора: Ову фусноту не морате читати. Она је додатна илустрација поглавља о цитатности и интертекстуалности у метафори текста као лавиринта, који је заробио свог аутора и играче у себи. Он такође треба да покаже и „коначни приступ Тексту, приступ задовољства“ (Барт 1986: 187). Велики број игрових текстова можемо схватити као лавиринт, било да се ради о играма конструкције, цитатности, визуелне нарације, метаиграма, језичким играма и другим. Било да се ради о читању текста као Дела (откривање порекла и значења) или као Текста, односно интертекста (као рад цитата и читаоца) крећемо се у лавиринту с више хоризонталних и вертикалних малих средишта, која нам увек измичу.

#### Појам лавиринта

Дефиниције лабиринта (grč. labýrinthos) углавном полазе од **митолошке** представе о том појму и представљају га као Минотаурову палату на Криту, са огромним бројем просторија и ходника, у којој је био заробљен Тезеј, који се из ње избавио помоћу Аријаднине нити. Овакво схватање лавиринта, на мање или више пренесен начин, налази се учитано у свим областима у

---

којима се овај појам појављује, било у религији, алхемији, као симбол (знак) у уметности, на зидинама градова или у психоанализи. Уже дефиниције наводе за лавиринт да су то изукрштане стазе на којима се није лако снаћи, а фигуративно он би био синоним за замршеност, нејасност, многострукост, сложеност, збрканост, заплетеност, замршен посао, положај у коме је тешко снаћи се и наћи из свега излаз.

Према Вергилију, лавиринт је нацртан на вратима Сибилине пећине у Куми, угравиран је на тлу катедрале што нам говори о још два његова значења. Једно га види као одбрамбени систем који се црта на вратима утврђених градова – тврђава како би збунио непријатеља и заштитио, како од људских непријатеља тако и од штетних утицаја злих сила. Оно друго значење, религијско, говори о систему који штити средиште (које је светло и у коме се налази тајна) док је пут до средишта једно иницијацијско путовање, пуно искушења, намењено само упућенима, онима „који се у искушењима иницијације (у странпутицама лавиринта) покажу достојним да досегну скривену објаву.“ (Шавалиер, Гербрант 2003: 337). Алхемичари су придавали лавиринту магијску функцију једне од тајни које су приписиване Соломону. За њих су, рекли би семиотичари, улазак у лавиринт и излазак из њега били симболи духовне смрти и васкрснућа.

У психоанализи као и оним уметничким правцима који су блиски Бергсоновој интуицији као и Бретоновом захтеву за приказивањем више реалности снова као што је надреализам, лавиринт води у ужу унутрашњост сопственог Ја, у дубине несвесног, у досезање себе помоћу интуиције и надахнућа.

У уметности је лавиринт широка ознака лутања, алегорија путовања, тражења и откривања тајни које се нуде као најразличитији смислови, значења, истине; било да се ради о лутању кроз религију, литературу, културолошке знакове или властите поноре.

Лавиринт је првобитно **просторни** појам који има своју периферију (странпутице) и средиште (истину), да би у новије време прерастао у расредиштени **духовни** (а не више просторни) појам који је замка и варка и који нема ни своје праве ни лажне путеве, јер средишта као истине нема. Ово песимистично виђење лавиринта огледа се у Борхесовом свођењу лавиринта на минимум – праву линију, као и у његовој експанзији лавиринта на пустињу коју је назвао савршеним лавиринтом. Но, упркос свему томе, сам Борхес је у једној изјави тврдио: „Ја сам човек центра“ (Стортини 1997: 191) мислећи, вероватно, да је као писац он тај који је носилац тајни до којих је дошао мукотрпним лутањем кроз свет литературе. Тај центар је и његов мистериозни Алеф, место и тренутак спознаје, откривења, оно што је (не)могуће досегнути.

Фигура лавиринта

---

„Лавиринт је најочитији симбол осећања *изгубљености*. Много пута се осећам изгубљеним. Симбол лавиринта је најочитији симбол. Осим тога, сви човекови изуми имају прилично јасан крај. На пример, трпезарија служи за обеде, спаваћа соба за спавање, чекаоница за чекање. А идеја да се изгради један лавиринт, једна зграда у којој ће се изгубити онај ко у њу уђе, веома је необична.

Каже се да је ова идеја настала случајно. У пространим палатама. Марија Кодама и ја посетили смо Кносос где има на хиљаде одаја. Коначно, идеја да се изгради лавиринт је заиста веома чудна. Мислим да је то један од најнеобичнијих људских изума. Као и оно да човек чини чуда.“ (Стортини 1997: 127).

Овако је Борхес говорио о лавиринту у једном интервјуу из 1985. године. У њему проналазимо корене, али и схватање лавиринта на један нов начин. Наиме, види се да Борхес схвата лавиринт као троп, као фигуру, као симбол. И то као знак који је ознака за нешто друго у најширем смислу речи. Оно не искључује и његово првобитно, митолошко значење „јер литература почиње и завршава се митом“ како каже Борхес у „Параболи о Сервантесу и Дон Кихоту“ (Борхес 1994: 33). То је недокучиви симбол кој спада у домен несазнатљивих феномена, идеја која не наликује ниједној другој људској замисли, ни конструкцији. Човек увек тежи логици, сазнатљивости, налажењу, док је лавиринт оно друго, он је недокучивост, несазнатљивост, губљење, процес мукотрпног сазнавања и лутања и као такав он означава свако људско прегалаштво, посвећеност и стваралаштво које нема загарантован циљ. У њему се не гарантује успех, кроз њега се подрхтава, страх и жеља су вође, унутрашњи гласови су једини знакови на путу. Тако схваћен лавиринт је алегорија стварања, тај метафоричан процес мучења и лутања пореди се по сличности са процесима писања и читања. Лутање пролазе и писац (у свом креирању света) и читалац у реконструкцији света текста. Читалац прати знакове који могу бити лажни и прави и ништа му не гарантује да ће помоћу њих доћи до средишта - истине, правог тумачења текста.

Ти знакови су речи, цитати и алузије на друге ауторе, митове, знакове; а читање је и лутање кроз огромну мрежу *хипертекста* који је база за ткање сваке приче. Како постмодерна теорија каже да текст није ограничен линеарним развојем тј. једним хронолошко логичким следом већ се рачва у више праваца и исхода – читаоци текста постају коаутори. „Читалац – корисник може током развоја приче да на разним 'чвориштима' бира између више варијанти / линија којима ће наставити и читалац, такође, често може сам да дограђује и мења поједине рукавце текстуалне 'мреже'.“ (Јованов 1999: 64). Тако видимо да се фигура лавиринта може посматрати и као композициони феномен нелинеарног приповедања, када се аутор не води

Аријаднину нит коју је пројектовао аутор. У игри цитатом веома је битан читалац, он мора да пронађе цитат, уклопи га у смисао текста (који конструише

---

узрочно-последичним ређањем догађаја (мотива) већ разбија причу на атоме помоћу којих читалац саставља своју супстанцу (причу). Најбољи пример за ово су Кортасарове *Школице*.

Коначно, у најужој вези с овом фигуром је и фигура библиотеке. Сваки текст се показује као мрежа претходних текстова, ниједан није први и самоникли, он израста на мноштву текстова и аутора који су му претходили док је читање један археолошки захват у дубину, у прошлост, док текст носи у себи учитане наслаге те прошлости.

Када говори о писању, Борхес каже: „Никад не почнем пре него што потпуно јасно не видим његов почетак и крај.“ (Стортини 1997: 182). Борхес, значи, прибегава Тезејевом трику. Он првобитно разпиње спасоносну Аријаднину нит између периферије приче и њеног центра. Она му помаже на путу да не залута. Тек тако сигуран да се неће изгубити (у личној библиотеци, сопственом лавиринту) он сигурно може да игра игру у лавиринту.

#### Мотив лавиринта

Лавиринт, као најмања тематска јединица – мотив, посматра се као „комбинација двају мотива, спирале и плетенице.“ (Шавалиер, Гербрант 2003: 338). Тако је он бесконачна спирала која је непрестано у настајњу и бесконачно вечни повратак кога означава плетеница. Ако се водимо овим закључком, мотив лавиринта је присутан у сваком тексту који се опире коначности, завршености писања али и неутемељености текста у традицији. Тако текст читамо као плод ауторових читања претходника и у њега учитавамо своју литературу. То је онда веома плодан мотив. У сваком случају, мотив лавиринта је нераскидиво везан за путовање, за сваки вид иницијације, посвећења, за нити и мрежу, за истрајност у радњи читања, за победу духовног над материјалним, за загонетку и њено откривање и за постанак делом тајне који се постаје савладавањем лавиринта.

На крају овог ходника (у фусноти) видимо зид. Модел цитатности текста није појединост већ свет лутања. Текст није Дело, нема Аријаднине нити, само мноштво коначности у које се додатно заплићемо. До средишта не можемо доћи, јер Текст лавиринт има несазнатљиве пустињске стратегије. Текст је пустиња, савршен лавиринт.

током читања), али то не значи да му је загарантован успех, зато што сами цитати ступају у међусобне релације, а у новом контексту се ресемантизују и трансформишу своје означено. Зато се цитатне игре понашају као коментари и усложњавају своје предлошке и бесконачно проширују поље свог означеног.

У *Уводу* смо објаснили технику играња у цитатним играма. То су игре реконструкције и ресемантизације кодова из различитих поља уметности и културе. Оне подразумевају текстове засноване на алузијама или отвореном упућивању на други текст, пародије, пастише, травестије, реминесценције, топосе, књижевне плагијате. У њима се поред правог цитата обележеног наводима могу појавити и шифрирани цитати који не преносе текст дословно већ цитирају његове: ликове, време и начин распоређивања времена, простор и његов изглед и функцију, структуру, облик и форму, жанр, идеју и концепт, филозофску поставку и друго. Задовољство у овој игри потиче из препознавања и тумачења цитата у новом контексту, а како смо раније приметили да у цитатним релацијама увек постоји вишак због нових суодноса на које ми не утичемо, задовољство је и нова креација при нашем додавању у пукотине на додирима и пресецима цитата и текста у ком се налази.

Занимљиво је становиште из наведене класификације да постоје два основна типа цитата, *илуминативни* и *илустративни*, на основу чије измене Толић види смену читавих уметничких раздобља. Преласком са првог, илуминативног типа на други, илустративни, дешава се прелазак од авангарде као зрелог модернизма на постмодернизам. Ова једноставна и примамљива концепција може се применити и на игривој књижевности. Наиме, како илуминативна цитатност подразумева однос контраста, метонимије, новог смисла у односу са цитираним текстом, она је везује за авангардну књижевност. Оваква цитатност хоће да *освоји* другог (цитираног) и то на два могућа начина: или да га десемантизује или да га поново, али зачудно семиотизује. Треба рећи да је правило толико изражено да се примењује и у случају ауоцитата (где смо често видели да се избегава и сличност себи), а ако су у питању метацитати,

интермедијални и изванестетски цитати они се мењају у другим контекстима. У другом случају, однос са цитираним је илустративан, у њему се догађа мимезис на делу, таутологија, метафорични однос, аналогичност. Тада се *усваја* други (цитирани), а овај тип цитатности ауторка везује за постмодерну цитатност. Што је забавност као обележје игре важнија у тексту то се трећи члан цитатног троугла (подтекст – предложак цитираног) мање осваја, он се не чита већ само цитира. То се дешава у хуморним играма речима које се ослањају на неког претходника (где се овлаш звуком упути на неки текст, али се не потеже његов смисао) или на ширем плану код Павића, који зна да читаоца у драми *Кревет за троје* не интересује подтекст (подразумевани и нецитирани текст), јер он из њега „цитира“ само имена Лилит, Адама и Еве, па он у уводним напоменама доноси апокрифне помене Лилит у митологији и различитим културама, и на тај начин свој текст не чини само забавним већ и озбиљним, заправо поозбиљеним јер и он сам има улогу апокрифа.

Текст „драме“ Љубомира Мицића *Источни грех, мистериј за безбожне људе чисте савести* је такође апокрифни цитат на исту причу о Лилит, Адаму и Еви. Ова два текста показују још неке сличности. Поред визуелних илустрација које постоје и код Мицића и код Павића, у обе је окосница љубомора између две жене, а заправо оба аутора уклапају цитирану причу у своје време и прилагођавају је својим поетичким идејама. Мицић тражи узрок прагреха који је довео до човековог сурвавања у његово време, и у складу са својом и експресионистичком мизогинијом, узрок зла види у жени и њеној похоти, и тиме руши култ женског. Мицићев текст и текст о Лилит су у цитатној релацији укључивања текста, с тим што га Мицић травестира. Тај цитат се не наводи већ се подразумева као прототекст.

Мицићева цитатност је разноврсна. Он или преноси оригиналан текст у целости (на језику оригинала) или непреведене сегменте, али не наводи одакле су, па се према њима не односи као научник ни као књижевник већ као пропагатор идеја покрета. То је махом случај у часопису *Зенит*. На другим



местима, у својим ауторским делима, цитати су шифровани, без навода, а ми их проналазимо разбацане по тексту. Он често алудира, или уграђује читав предтекст у своје дело. Тако је са његовим цитатом Ничеа и његове филозофије. Имајући за предложак Ничеовог натчовека, Мицић твори лик Барбарогенија, притом не помињући Ничеа, али Барбарогенија називајући натчовеком, значи, цитира фигуру из Ничеове филозофије. На другом месту, насловом свог манифестног текста „Категорички императив зенитистичке песничке школе“ он цитира Канта и истовремено га пародира. Бројни су примери интерсемиотичких цитата (цитирања других уметности), а налазимо и мноштво транссемиотичких цитата (цитирања из области шире културе) који је, чини нам се, Мицићу омиљен. Интерсемиотички су његови цитати из сликарства (Татлинов нацрт „Споменика трећој интернационали“, Маљевичев „Црни квадрат у белом квадрату“, мноштво графика Ел Лисицког, Графике С. Петрова, штампани цртежи у оквиру поеме), а цитирање конструктивизма као принципа и његово усвајање и преношење на план изградње књижевног текста је прави пример транссемиотичког цитата. Код Мицића налазимо и мноштво примера аутоцитатности, и то у облику позивања на своје текстове (манифесте, чланке, есеје, када је у питању облик аутометацитатности), рекламирања и најаве, понављања омиљених парола и узвика из својих дела и другог. Једини текст који бисмо у целости могли сврстати у прави тип цитатне игре у Мицићевом опусу јесте поема „Речи у простору“ (а однос и значење цитата у њој већ смо поменули раније).

Занимљиво је у овом контексту поменути један специфичан цитат код Мирољуба Тодоровића. Поема „Звездани звездоломи“ из циклуса *Кружење материје* у избору *Поново узјахујем Росинанта* је реализована техником речи у простору, коју је у нашу књижевност увео Мицић. Бројне су сличности између ова два аутора, али сада нас интересује како то Тодоровић цитира Мицића. Он скрива свој цитат, шифрира га и можемо га пронаћи само ако смо „зналци“ Мицићевог опуса. У разбацаним речима неке од њих су болдиране па

преметањем и комбиновањем речи добијамо решење анаграма (које се у једном стихоиду даје на крају „Звезданих звездолома“) а гласи: „*Распоред речи у просторима који се стално померају*“. Овај текст припада типу игара конструкције, али је добар пример за специфичан поступак цитирања технике претходника и њено уклапање у властите поетичке оквире. Мицићева техника 'речи у простору', смештена у други контекст, потпуно мења значење. Тодоровић је употребио да подупре своје идеје о творењу из језичког хаоса, концепт поезије која настаје из космичке материје, супротстављајући у том хаосу религиозно и научно мишљење о настанку света, да покаже на делу своју сцијентистичку поезију и настанак новог поетског језика. То су свакако гласне, експерименталне и превратничке идеје у поезији, али немају везе са онима из цитиране поетике.

Овом приликом посматрамо игриви текст као коментар у фукоовском смислу. Он је не само у цитатном односу према прошлим текстовима већ је у интертекстуалном дијалогу с њима. Тако нови текст мења рецепцију прошлих, као што су прошли вишеструко утицали на садашње. Однос текста и коментара је веома комплексан. Као што се у визуеној поезији, текстуалном сликарству, стрип art-и... не зна шта је чему коментар (реч слици или обрнуто) тако ми нудимо обе опције. У том случају текст је унутар себе интерактиван. Значење је отворено ако је слика коментар речи, а сужено у другом случају, јер језик хоће да из низа могућих значења слике вербализацијом само фаворизује и издвоји једно од њих. Али у неоавангардној визуелној поезији реч и слика су најчешће у равноправном положају, коментаришу једно друго и тако шире поља означеног оног другог. Тодоровићева визуелна поезија је илустрација тог процеса. Тодоровић цитира, тражећи логичке везе између онога што цитат означава и своје идеје, осваја поља језичке уметности, сликарства, медија, неуметничких делатности. Ставља их у свој оквир и зачудно их семантизује. Тај процес смо видели на његовом стрипу који се сав састоји из цитирања знакова масовне

културе. Он цитира језик и стил науке, технике, медија и од њега прави нов поетски језик. Ево примера како цитира рекламни дискурс:

*АБЦ О МИРОЉУБУ ТОДОРОВИЋУ*

*„Већ тридесет година имам мирољуба тодоровића којим сам веома задовољан*

КУПУЈТЕ САМО СИГНАЛИСТИЧКУ ПОЕЗИЈУ

У свакој кући, дворани, установи!  
Ново на југословенском тржишту!  
Већ позната индустрија поезије  
„мирољуб тодоровић“ почела је са  
Производњом (фабриковањем)  
Најсавременијих поетских текстова  
Реч је о поезији високог квалитета  
Која се може читати, гледати,  
Слушати, доцртавати, излагати,  
Урлати на митинзима, цитирати...“

(Тодоровић 1987: 396)

Ова песма спада у тип језичких игара (игре језиком), али је и цитатна и поново се односи на поступак који је уобичајавао Љубомир Мицић, али у другом значењу. Најшире гледано, Тодоровић цитира историјску авангарду као поетички радикализам и ставља је у нове оквире.

Цитатност Славка Богдановића је коментаторског типа. Он не наводи, он подразумева. Све то је у складу са концептуалном праксом која је сва коментаторског, мета типа и која цитира идеје других уметности, па од тих идеја твори властите текстове. Богдановићеви интерсемиотички цитати из сликарства су већ поменути („Апотеоза Џексону Полоку“, „Меланхолија и тајна улице“). Тако статус имају и транссемиотички цитати из друштвених теорија и историје

уметности, као и филозофије. У том смислу, Богдановићеви текстови показују начин рада текста, како он себи прилагођава цитирану идеју коју је прогутао. Видели смо како цитира Малармеа, Витгенштајна и његову теорију језичких игара, како то чини с метафизичким сликарством, како са идејом о симулакрумима.

Када говоримо о Павићевој начину цитирања, не можемо избећи говор о интертекстуалности „пошто нова текстуалност <sup>113</sup> израста из интертекстуалности.“ (Јерков 1992: 171). Видели смо да Дубравка Ораић Толић цитатност види као „својство интертекстуалних структура“ (Ораић Толић 1990: 11), а Павићеви текстови припадају новом моделу интертекстуалности у коме је битна структура јер се преко ње „преноси битна порука о тексту на који се односи.“ (Јерков 1992: 171). Текст на који се односи, односно оно што се цитира јесте „стварност“, а то је изванеестетски транссемиотички цитат (цитат друштвених веза и рада културе). Ради се и о двострукој референцијалности, денотација другог реда, која је фиктивна референцијалност потискује прву денотацију као исказивање истине стварности и тако књижевни текст, фикција рефигурише ту првобитну истину. Павићеви романи су праве цитатне игре у којима срећемо аутоцитате, цитате културе у најширем смислу (од митова до савремених кодова), квазицитате (који су по опсегу подударна са цитираним текстом празни јер цитирано се испоставља као лажно, као у случају цитирања непостојећег речника у *Хазарском речнику*), цитате идеја и теорија (идеја сликарства, постмодерне литературе, теорије информација, читања, филозофске теорије попут симулакрума), шифриране цитате облика и поетика других аутора (Г. С. Венцловића, Х. Кортасара, И. Калвина, Х. Л. Борхеса). Његова цитатност се може описати преко постмодерних фигура библиотеке и палимпсеста, односно бескрајног хипертекста који памти трагове, али се они у назирању

---

<sup>113</sup> Нова текстуалност је синтагма Александра Јеркова, заснована на постструктуралистичкој теорији текста: интертекстуалности, теорији читања, новим облицима и формама.

трансформишу. Као и све остало код Павића и цитат је у функцији очуђења романескног света, а он би требало да нас слободно преведе из наше стварности у стварност – фикцију романа. Када Павић цитира мит о Балкану и Европи (у причи „Ведвудов прибор за чај“), он ће их учинити једноставним ликовима из приче. С уводном напоменом да ће у малој композиционој инверзији имена јунака бити саопштена на крају уместо на почетку. На крају ће нам открити чудесну алегорију, и тако реализовати један непоменути латински цитат: *Nomen est omen* (Име је све, име је суштина). После сазнања имена ликова, дешава се друго читање, још једна игра. Тада ће се остварити ефекат чудесног прелаза из обичног у необично поље митског свевремена.

У Павићевом случају текст је наслага цитата и чини нам се као да их сам производи (као што смо раније у тексту показали). Шта подразумева нова интертекстуалност?<sup>114</sup> Она по бартовско-деридајанско-рифатеровском моделу

---

<sup>114</sup> Пре говора о новој интертекстуалности треба поћи од самог појма интертекстуалности, како га је дефинисала Јулија Кристева разрађујући Бахтинову теорију о дијалогичности. „Текстуалну интеракцију до које долази унутар самог текста назваћемо интертекстуалношћу. Интертекстуалност је појам који ће бити ознака начина на који текст чита причу (*histoire*) и умеће се у њу.“ (Кристева 1971: 34). Појашњавајући детаљније сам појам, Марко Јуван додаје да Кристева ближе одређује свој појам речима да се „Сваки текст гради као мозаик цитата, сваки текст је апсорпција и трансформација другог текста. Уместо појма интерсубјективност ступа појам интертекстуалност, а песнички језик је потребно читати бар као двојан.“ (Јуван 2013: 11). Појам интертекстуалности даље развија Ролан Барт и за њега је „интертекст свевладајући, а тај свеопшти (интер)текст са, рекло би се, аутономијом лудистичког самоосмишљавања, ипак се темељи на читаоцу.“ (Ероп 2002: 240). То је тренутак када се у интертекстуалност укључује веома битан члан текстуалне производње, а то је читалац и овакво схватање текста као интертекста је у корену нове интертекстуалности. Даље га је разрадио Жак Дерида, који у „постструктуралистичко-деконструктивистичком „кључу“ представља текст као интертекстуалну игру на најапстрактнијем нивоу „несвесних и аутоматских цитата“ (Ероп 2002: 240) и Мишел Рифатер, који тврди да „књижевни феномен није само текст већ такође његов читалац и целина могућих реакција читаоца на текст.“ (Ероп 2002: 243). У том смислу, нема

укључује читаоца у интертекстуални рад, а то се најбоље огледа у игровој књижевности. Читалац постаје сатавни део нове интертекстуалне структуре. Како ради текст? Цитат се у њему не појављује само у познатим односима сличности, подударана, укључивања и искључивања, већ и у функцији завођења (не упућивања на другог већ на себе). Цитатом се производи покретна структура, сталан однос други – ја, али и разговор других у мени и изван мене, у читаоцу. На значај тог места (у читаоцу) упутио је Барт: „Читалац је простор на којему су сви цитати који чине писање записани (...) он је онај нетко који садржи на једном мјесту све трагове од којих се писани текст састоји.“ (наведено према Ероп 2002: 240). Таква динамичност производи бесконачан број могућности и баш како Рифатер тврди, битне су све могуће читалачке реакције на текст, а највећи број њих може се појавити само у полиизводљивим делима каква су игрива дела. Текст преко цитата усваја другог, али му није циљ да на њега реферише како би се сакрио/открио дубоки смисао текста већ да упути на друштвене структуре које собом представља. Интертекстуалност сада приказује суштину процеса симулакрума, бескрајно понављање и дијалози воде до фиктивних светова. Павићева цитатност је управо таква. Он рачуна и на међусобне односе у цитатном троуглу (властити текст-цитат-подтекст), али у интеракцији са аутоцитатима и квазицитатима, а највише на нову мрежу која настаје радом читаоца-играча. Тај процес је у корену његовог новог читања. Он рачуна с читаоцем да му у интертекстуалном процесу „помогне“ да створи друштвену структуру која се може описати помоћу модела симулакрума.

А што се игре тиче, она је многострука. Ако је текст схваћен као Дело, говори нам Барт у студији „Од дела до текста“, он је ухваћен у процес порекла, а ауторов упис у њега је лудички, он је „папирнати Ја“, док схватањем текста као интертекста више не смемо „покушавати наћи „изворе“, „утјецаје“ неког дјела

---

текста који је коначно написан, сваки је у слободној игри неконтролисаних цитата, које му приписује неки други чинилац у цитатном низу.

јер то значи упасти у клопку мита поријекла: цитати који чине неки текст, анонимни су, њима не можемо ући у траг, а ипак су већ читани.“ (Барт 1986: 184). Ако је дело предмет потрошње, „читање у смислу потрошње је далеко од играња“ (Барт 1986: 185), заправо се текст сам игра, а „читатељ се игра два пута, играјући се текстом као што се игра нека игра, тражећи поступак који је наново производи, али, како игра не би била сведена на пасивну, унутарњу мимезу, такођер се мора играти и у гласбеном мислу ријечи“ (Барт 1986:185), односно као коаутор.

Било да илуструју илуминативни или илустративни тип цитатности, игрива дела се, како видимо, понашају као троструко дијалоска: текст-цитат, цитати у тексту и текст с новом мрежом, читалац- мрежа.

## 2.8. НЕМИМЕТИЧНОСТ И НОВА МИМЕЗА (Љ. МИЦИЋ, М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ, М. ПАВИЋ)

У *Уводу* смо нагласили специфичности односа света игре и стварности и објаснили његову немиметичност, антимиетичност, амиметичност и трансимиетичност. Овде ћемо објаснити и појаву нове мимезе. Однос између игре и стварног света поредили смо са односом између јаве и сна. Сан се свакако ослања на „материјал“ из будног стања, из стварности, а ипак он није стварност. Ониричко трансформише, појачава, доводи у чудесне везе појаве и предмете из стварности и тако их чини могућим, а ипак нестварним. Сан је омеђени свет, има своје чудесно време (немерљиво било којим другим хроно системом), простор који се може бесконачно ширити и сажимати, кривити и бојити; има ослобођену и функционалну еротичност; властиту знаковност (на основу које се сан „тумачи“); напушта логику узрока и последице, као и хронолошки распоред догађаја, уводи немотивисане поступке и правда их својим разлозима, непредвидив је, а „јунак“ у њему ипак има некакав циљ; додељује немогуће улоге „јунацима“ и друго. Значи, сан је преузео сегменте јаве, делимичне везе из стварности, али их је дорадио, додао нове, прерасподелио, створио нове везе у структури, тако да је свет постао „зачудан“. Тако се више не може говорити о миметичком односу, сан није делимична или неостварена мимеза. Слично се и игра односи према стварности. Њена немиметичност се остварује у језику и слици, она је творачка *и ако преузима моделе реалности, она не преузима садржај и логику*. Знак у сну није фиксиран значењем. Оно се слободно мења. Тако је и у игривим текстовима. Све је „као да“, кобајаги, слично, а много различито. У мањој или већој мери реч је о неподударану, о специфичном „подражавању“ сегмената, а у суштини сличност је веома мала. Свет игре је аутономан, он не подражава стварност, иако му она покатакд треба да би



реферисао на њу. Основна разлика је у семантичком пољу игре, које се стално мења и није заинтересовано за сличност и подударност са семантичким збиље. Оно евентуално може да буде коментар тих значења, али и тада аутономан. Ако се преузима ознака, не преузима се њено означено у целости јер то и није могуће. Но, не ради се само о нужној разлици већ о намерном и ненамерном преозначавању означеног. Када се било који симбол истргне из средине (језика, друге уметности, неке неуметничке области, најшире стварности) и стави у област игре, он се мења. Колико год игра желела да подражава стварносне друштвене структуре она то не може у класичном миметичком облику. Може само у облику *нове мимезе*, која је лажно подражавање (исто а различито).

Наше истраживање се базира на хипотези да се игра у књижевности остварује као немиметички свет по принципима метафоре, алегорије, симбола и нове мимезе. Њен свет показује особине такозваног могућег света. Важно је и то што игра *не инсистира на истини*, а чим се напусти став о обавезујућој истини, дело се може схватити немиметички.<sup>115</sup>

Свеколика играва књижевност за константу има „правило“ немиметичности. Ако језик не имитира и не подражава мисао и стварност, ако је слика представа непредстављивог или симулакрум, ако је предложак испражњен, а текст се води правилима инверзије, пародије, метафоре и симулације, онда смо као играчи слободни да будемо коаутори на овим пројектима. Тако свака игра подразумева производњу неколико секундарних уметничких текстова. Најочигледнији примери немиметичности су: беле странице (у којима се наводи једноставан облик просторне празнине, али, како смо видели, оне празнину посматрају као знак који је семантички пун, а не празан); Павићев језик брбљања, као и његови текстови који „као да“ су

---

<sup>115</sup> Дерида се по питању истине у уметничком делу није слагао с Хајдегером који сматра да се истина у делу поставља. Насупрот томе, Дерида сматра да истине нема ни у тексту ни у тумачењу и да тек тако уметничко дело можемо сматрати немиметичким. О томе у Дерида, *Истина у сликарству*, 2001.

самопреписани (они су вишеструка немимеза или нова мимеза), или његови пастиши (имитације средњовековних и барокних парадигми); Богдановићева визуелна песма „Отворена и затворена књига“; Мицићеви и Годоровићеви колажи, визуелна поезија, феноменолошка поезија, гестуална поезија, калиграми...

Када говоримо о симболу и метафори, примећујемо да се код оба ова феномена налазимо у пољу непрекидног интерпретирања и неограничене семиозе (руководимо се Перс-Морис концепцијом у којој је семиозис трочлана конструкција: знак, објект на који се знак односи, корисник знака, односно интерпретатор). Овоме ћемо додати и алегорију, која стоји у односу сличности и супротности са казане две фигуре. Сама вишеструкост *интерпретације* отвара могућност за игру текстом. Не треба посебно истицати да се ради о истом када су сви чиниоци семиозе променљиви. Симбол у овом случају не посматрамо само лингвистички, као конвенционални знак, већ као фигуру у ширем смислу. Он овде није коначна конструкција која се састоји из ознаке и означеног већ је променљив у зависности од сва три чиниоца, а пре свега од објекта који означава и који је често из сфере апстракције или идеја, а зависи и од играча-интерпретатора који са својим когнитивно-естетским-афективним склопом трансформише сам симбол.

У својој опсежној студији о метафори, Умберто Еко (при томе се водећи Аристотелом из *Поетике* и *Реторике*) наводи метафору као фигуру над фигурама; „говорити о метафори значи говорити (списак није потпун) о: симболу, идеограму, прототипу, архетипу, сну, жељи, заносу, ритуалу, миту, чаролији, креативности, парадигми, слици, представи, као и о језику, знаку, значењу, смислу, наравно“ (Еко 2004: 7) јер је она семиотички механизам који није својствен само говорном језику. Постоје и визуелне и олфактивне и тактилне метафоре. Нас ће интересовати и визуелне метафоре, о којима нема речи код Ека, али су веома важне у игровој књижевности. Визуелне метафоре су, у нашем случају, гестуалне и објект песме, стрип арт, рукописне песме које

нарочито истичу однос између знака и објекта, такозвани семантички однос. Оне такође потврђују да је однос између знака и корисника у сталној лажи, сталном одлагању и упућивању на нешто друго. Еко примећује да метафорички исказ нарушава принципе Квалитета (да се буде истинит), Квантитета (да се буде информативан), Начина (да се буде јасан) и Релације (да се да прилог расправи на тему) и да је стога свако ко користи метафору „хтео да сугерише нешто друго.“ (Еко 2004: 11). Како? Тако што се у метафоричном трансферу који се одвија по схеми „ово као оно“ губе нека својства оба појма. Њихова садржине (семеме) се сажимају, али примећујемо да се при тој кондензацији (Фројдов термин за процесе у метафори) не заборављају одбачени елементи и семе (тј. семантичка обележја јединица) иако сваки приступ метафори, за коју се сматра да је успешна, захтева ту редукцију, тај заборав. У противном се каже да је метафора неуспела и да је не можемо прочитати. Али, питамо се, шта је са метафорама које провоцирају разлику у поређењу? Ако у случају пародије, која јесте игра метафора, јер „мој текст је као онај“, заборавимо на разлике које намерно сугерише пародијски текст онда пародије нема<sup>116</sup>. Тако се у метафори може говорити о протоку, а не само о преносу својстава што и Еко примећује, па слободно можемо рећи да у метафори долази до укидања опозиција. Када се две ствари упореде, оне почињу да се разликују и од самих себе и тада настаје једна концептуална нова слика која истовремено наликује обема, али се од њих и разликује. У томе је стваралачко метафоре. Тај нови знак зависи и од контекста и он је несталан.

Зашто је још метафора кључна у игри? Зато што је њена функција, између осталог, и сазнајна. Сазнања која она носи нису затвореног типа, односно, не сазнајемо само једно значење по таутолошком принципу већ и низ других на која, можда, никада нисмо мислили. Ако Павић каже метафоричним

---

<sup>116</sup> Пародија, травестија, бурлеска, пастиш, увек су цитати код којих је битна рефигурација цитираног као и разлика којом се она изводи.

епитетима: „Летеће месо је отишло деци, пловеће женама, а трчеће месо људима“ (Павић 2004: 38) и када сазнамо да се ради о храни на даћи која се односи на душу, онда у пресеку птица и деце стоји значење које њихову душу одређује као полетну, слободну, пилеће младу и (постоји још много невероватних сличности и разлика), женску као рибу (чија конотација у религиозном и жаргонском смислу свакако није иста, у првом случају је чиста док је у другом ласцивна али и еротски позитивна), док мушку, додатно је стављајући у фалоцентричну позицију тиме што мушко назива људским (а то оно друго двоје искључује из тог круга) одређује као приземну, дивљу, свињску, сваштоједску (и поново је списак несагледиво дугачак). Ово је пример успеле метафоре јер она није само сажимање на сличност и већ постојеће перспективе и пропорције, она тек у додатној интерпретацији отвара сазнајно поље готово у недоглед. Зато она неизоставно подразумева херменеутику као своју игру коју Еко описује овако: „Претпостави се један код, доказује се сличност, замишљају се метафоричке трансформације; полази се од сличности да би се увео код који ће је учинити прихватљивом.“ (Еко 2004: 51). Али ова игра имагинације и сећања није лака, појављују се ситуације када не проналасимо сличности или не разумемо код зато што је загонетка коју поставља из неке неконвенционалне или нове сфере, што подстиче игру (неки ће рећи да се ради о неуспелој метафори). Ипак су најлепше метафоре оне које почивају на сличностима које нису очигледне, тада оне показују „сазнање у настајању, саму динамику семиозе.“<sup>117</sup>(Еко 2004: 54).

---

<sup>117</sup> Еко у наведеној књизи, *Метафора*, говори о добрим и лошим метафорама, као и о затвореним и отвореним метафорама. Тако каже да су добре оне које не допуштају да се одмах заустави истраживање (а оно је, по нашем мишљењу већ један облик трагачке игре), него омогућавају различита испитивања, комплементарна и контрадикторна. Питање отворености метафоре везано је за њене могућности кретања кроз семиозу, отворена се на том путу мења, док затворена остаје у оквиру малих спознајних вредности.

Метафора може да буде и вишезначна, отворена, као у случају Мицићеве досетке:

„Људи су постали  
Мајмуни остали“

(Мицић, „Речи у простору“, песма 15)

која може подједнако да значи да су људи као мајмуни (исти) или да су људи потпуно различити од мајмуна (људи су једно, а остали су мајмуни). У овом примеру, метафорична значења се разликују у зависности од тога да је за код прихватамо *истост* (између људи и мајмуна, на основу порекла, коју Дарвин поставља у својој теорији еволуције, а њу Мицић помиње у наредним стиховима) или *разлику*. Исту игру нам даје Мирољуб Тодоровић у визуелној песми, коју ћемо сами да насловимо (рецимо, Дарвинова еволуција у слици и речи) у којој визуелна метафора игра на разлику између човека и мајмуна по томе што је човеково оружје књига-знање, а мајмунска камен, тољага, али обојица у рукама имају оружје. И песма представља човека-мајмуна са резом по средини па са једне стране изгледа као човек, а са друге као мајмун. Маказе које га пресецају су од слова (Слика 33). То нас води Русоовом мишљењу о 'природном човеку' који није рођен као грешник, али га је цивилизација искварила. Тако је изгубио мајмунску смиреност и спокојност.



Слика 33.

Метафора зависи од контекста, од окружења у који се поставља. Игра је нарочит и специфичан контекст, свет који преиначује односе сличности који владају метафором. Метафора у игри не потискује и разлике између стварног света и свог света, све оно што није одабрано на оси селекције, којој метафора припада. Оба света имају време, простор, знакове, правила уређења система и структуре, али игра намеће своје време, простор и правила тако да свет више никако не личи на стварни већ је аутономан. Он се понаша и има обележја такозваног могућег света.<sup>118</sup> Тада можемо рећи да је свет игре метафора, а не мимеза у односу на свет стварног и да при том метафору не ограничава на сличност већ развија могуће, а непоменуто. Он је замена стварног света, али не из исте области, баш као што су појмови који се пореде у метафори из потпуно различитих сфера. Сам Могући свет је једна селекција.

---

<sup>118</sup> У уводном делу смо говорили о теорији могућих светова као основи за немиметичност књижевне игре из угла Брајана Мек Хејла. Овом приликом разрађујемо особине могућих светова на теорији Љубомира Долежала и његових хетерокосмика. Долежал се противи сваком миметичком схватању фикције као имитације стварног света искуства, представа и појава. За њега су фикција и стварност вишеструко испреплетани (а ми реализацију тих преплета читамо у Павићевој прози у којој су стална места додири између романескног света и света читаоца). Та два света међусобно размењују значења, и у сталној су интеракцији. Као обележја могућег света Долежал истиче да су они настали креативном делатношћу људског ума, да никако нису имитација стварног света „већ аутономни светови и представљају различите модалне могућности које окружују свет стварности“ (Долежал 2008: 363); онтолошки су различити у односу на стварни свет јер поседују такозвана онтолошка празна места (наиме, колико год могући свет био осмишљен, он не може у свим сегментима бити утемељен); они су конструкти знакова па се понашају као семиотички објекти (па се на њима може даље интервенисати); фикционални текстови су специфични текстови конструкције и у њима не владају исти услови вредности као у стварном свету. У вези са тим Долежал каже да су за разлику од представљачких или дескриптивних текстова, који су истинити или неистинити, они потпуно независни од истине и истиносног вредновања. Језик фикције је означавајући унутар себе и не упућује на стварност.

Могући свет никако не можемо помешати са стварним, иако у игру не улазимо увек са свешћу да се играмо. Једино у случају нове мимезе, када постоје фиктивне пропусне мембране између нашег света и фикције постоји једно изједначавање, али са намером да се покаже како је стварност фикција а не обратно, да је фикција стварност. Када Павић у *Пределу сликаном чајем* каже:

„Зашто би онда читалац морао увек да буде као полицијски инспектор, зашто би морао увек да стаје у сваку стопу свог претходника којег следи? Зашто не дати читаоцу бар негде да врдне? А о јунакињама и јунацима књиге да и не говоримо. Можда и они желе понекад да покажу други профил, да протегну руке на другу страну. Сигурно им је досадило да читаоце виде увек у истом низу ко јато гусака што лети на Југ, или као касаче на коњским тркама. Можда би ти јунаци из књиге хтели да понеког од читалаца издвоје из те сиве поворке, ако ни због чега другог, а оно да се понекад опкладе на неког од нас. Шта ми знамо?“ (Павић 2004: 224).

он стварни свет ставља у положај романескног у односу на свет из романа. У том случају, стварност подражава роман у једној инверзији, и интеракцији, а то је једна од особености нове мимезе. Доказ да су јунаци из романа живи је то што желе да се играју (да се опкладе на нас и одиграју хазардну игру са судбином у којој је опет улог живот). У таквом свету се питамо, у дубокој онтолошкој збуњености: Који је ово свет у коме живим?

Бескрајне интерпретације које нуди игра одвијају се и по правилу симбола. „Симбол не служи да се именује један већ познат свет, већ да се створе услови спознатљивости онога што бива именовано“ (Еко 1995: 75), а пошто игра симболизује један нови свет, заправо чини мисливим једно ново искуство, она поставља правила за ту симболизацију унутар себе саме. То су она експлицитна правила о којима смо говорили, правила поетике, разних концепција из уметничких и неестетских поља. Како симбол израста из интерпретације, он је неодређен, а његову специфичност треба тражити у „плуралитету референци, због чега симболички израз бива повезан с једном маглином садржаја, узимајући једно значење широког спектра; супротно од алегорије, симбол се интерпретира

и реинтерпретира чак и несвесно, он остварује спајање супротности и изражава неизрециво, утолико што, бар делимично, измиче разуму и сваком пројекту тотализујућег рационализма.“ (Еко 1995: 76). У раду симбола не може се искључити оно ван разумно, нелогично и неконвенционално и по том принципу подржава се и игриви свет. Он интерпретира свет на велики број начина, па и онако како би то чинио потпуни аналфабета. И то није забрањено. Како симбол именује искуство, он је стваралачки. Тако се Павић односи према полу. Он не потврђује граматички модус три рода (мушки, женски, средњи) већ интерпретира архетипски симбол андрогина коме додељује некакву чудесну позицију трећег пола. Принцип уклапања два дела који је у оном првобитном значењу симбола представљао препознавање, код Павића је претворен у композиционо правило. На том првом нивоу од јунака се тражи да нађу место уклапања и препознају се, на следећем нивоу, у игри читања, то се тражи од читалаца када читају „у четири руке“.

Игра ствара властите услове сазнатљивости онога што је именовано. Они су обезбеђени правилима игре. Када Славко Богдановић у визуелној објект песми „Отворена књига – Затворена књига“ (Слика 34) прикаже четири могућности отворене и затворене књиге (с лица и наличја), он је већ изашао из конвенционалног читања симбола отворене/затворене књиге.



Слика 34.



Уобичајено је да се затворена књига схвати као нешто у шта нисмо продрли, а отворена као нешто што је лако читљиво. Међутим, у његовој игри се дешава интерпретација и интервенција. Интерпретација у избору књиге која је представљена, а то је *Филозофија уметности* Иполита Тена, првог теоретичара који је скренуо пажњу на значај позитивистичког погледа на уметност, на актуелизовање друштвених утицаја на уметничко дело. Како група Е КОД сматра да уметност „треба стварати од чињеница живота, а не од исконструисане интерпретације стварности“ (Сомбати 1988: 174), а бори се да се „уметност демократизује и ослободи од идеолошких утицаја и манипулација“ (Сомбати 1988: 174) онда је Тенова књига забрањена, на шта је указано линијом која је интервенција на објекту и чини трећу могућност у овом низу, а то је растворена књига. Та интервенција, која представља додатно означавање, у складу је са ставом концептуалних уметника да нам никаква филозофија уметности није потребна и да су довољна сама уметничка дела која и симболизују и објашњавају. Она то чине формом, а то нас приближава ставу Сузан Сонтаг, против тумачења, јер је „тумачење освета интелекта над уметношћу (...) и над светом“ па нам је „уместо херменеутике потребна еротика уметности.“ (Сонтаг 2014: 33-37). Овим се показује да симбол није само означавање објекта на основу неких већ познатих закона, већ да он може да сугерше неко индиректно значење (овде помоћу ресимболизације интервенцијом). Тако се управо догодило оно што каже Еко: “Симбол трансформише искуство у идеју и идеју у слику, на начин да идеја постигнута у слици остаје увек бескрајно активна и недостижна, и, колико год да је изражена на свим језицима, остаје неизрецива.“ (Еко 1995: 34). Али она бескрајно говори, сваки пут различито. За Дериду је отворена књига она која је бесконачно надвијена над саму себе, коментар који у бесконачност прати 'искључену и тражену књигу над књигама“ (Дерида 2014: 25). Можда постоји затвореност књиге, али и отвореност текста, коначно, књига је растворена јер представља бескрај уписа који нам се растварају, неки откривају, неки скривају.

Алегорија додатно истиче сличности и разлике, будући да је она збир метафоричних кругова тако да се за њено решење захтева мноштво логичких радњи. Она је толико немиметичка да Валтер Бенјамин њену суштину види: „у тајновитом привилегованом знању, у могућности да се самовољно влада у подручју мртвих ствари, у оној безнадежној празнини за коју се претпоставља да је бесконачна.“ (Бенјамин 1974: 15). Игриво дело потврђује Де Манову тезу о тексту који се конституише у току читања. Оно је, заправо, реализација процеса отпора читању који текст пружа. При сваком новом читању таквог текста актуелизује се онај вишак који је био запостављен у претходном извођењу и одбацује се сваки модел метајезика као критичарско-читалачког продора у истину. Де Манова је теза да се текст опире коначном тумачењу јер почива на алегорији и иронији. Помоћу алегорије, он пребацује конкретно у апстракцију, ствара се немиметички свет, додатно и читање се врши по принципу алегорије и читалац ствара свој вештачки свет.

Ако је (нео)авангардно игриво уметничко дело наглашено немиметично и тражи конструкцију самог играча, већ захтевом за новом конструкцијом из хаоса јасно је да се избегава веза са општим, са стварним у имитаторском смислу. И раније смо говорили о таквом делу као неорганском, алегоријском, конструисаном, „вештачком“. За разлику од њега, постмодерно игриво дело ствара специфичну лажну везу између општег и посебног, и оно је „миметично“ на начин нове мимезе. Шта сматрамо под тим термином?

Концепт нове мимезе заснивамо на постмодернистичким текстовима који подражавају себе. Они показују:

1) велику сличност себи самима, подражавају властиту фикцију. Та фикција је могући свет у симулакруму. Наиме, они себе цитирају, понављају и у том понављању стварају истинитије од истинитог и лажније од лажног. Овакав текст се самопроизводи тако што претпоставља велики број извођења. Зато је заснован на новој теорији читања, игривом читању. Свако читање личи оној другој могућности читања, али није исто. То су и Павићева самоповнављања, која чине

да исте приче у различитим контекстима поново производе друге приче итд. Тако уместо да личе на стварност, оне личе на свет створен у игри.

2) У њима стварност подражава роман, па је према томе оно и мимеза у инверзији. Ради се о трансмиметичком односу између стварности и фикције у ком постоји слободно преношење из једног у друго. Дешавају се вишеструке интеракције, додире, продори из света читаоца у свет романескне фикције и обратно, тако да се има утисак једнакости између њих, али и читаочевог присуства у фикцији. Светови су различити, али су на истој равни па се јунаци шетају из књиге у књигу, а читаоци улазе у роман кроз снове, огледала, слике. Спаја се више могућих светова унутар самог романа, јунаци слободно прелазе из свог сна у туђи, одлазе у бивше властите или туђе приче, метелептично прекорачују оквире романа и излазе напоље.

3) У њима је на снази нова интертекстуалност (од цитирања себе до лажног цитирања, и усвајања другог преко цитата, али и до његове активне промене у властитом контексту).

4) По правилу бескрајног огледања настаје ефекат прикупљања разлика и настанак потпуно другачије слике.

5) Самоинтерпретација и самоозначавање (по принципима симбола, метафоре и алегорије).

Закључујемо да је свет игре немиметичан, самопроизводни свет са властитим правилима и онтологијом, изменљива конструкција, у којој се изводи унутрашња семантизација и семиоза.

## 2.9. ЈЕЗИК И ИГРА (М. ТОДОРОВИЋ, С. БОГДАНОВИЋ, М. ПАВИЋ)

Како је језик средство књижевног изражавања, игриви „жанр“, поред иновација на плану облика, форме, целокупне структуре, онтологије и др. показује се и као поље *језичког експеримента*. Од авангардне до постмодерне књижевности можемо пратити како се у њему догађају практичне провере језичких теорија и концепција из филозофије језика. Тако у авангардној Мицићевој игри увиђамо кубофутуристичку замисао језичких иновација, коју је теоријски поткрепио руски формализам; у Тодоровићевим језичким експериментима уочавамо ослањање на сосировску лингвистику и теорију знака; код Богдановића коментаре на Витгенштајнову аналитичку филозофију језика; код Павића Деридино схватање Писма као архиграфије. Ово потоње препознајемо и у ранијим радовима у игри без обзира на то што је оваква тврдња извесни анахронизам, али је јасно да у многим случајевима аутори у игри дају предност писму над фоничким (као што је случај у свим рукописним, визуелним, процес играма).

Ниједно књижевно дело не може пренебрегнути игру језика. У питању је само да ли постоји ауторска и читалачка свест о томе да је језик непредвидљив и стваралачки по питању свега што исказује. Ако те свести нема, онај још живи субјекат игнорише његов унутрашњи рад и труди се да успостави текст као центрирану структуру са собом у центру. Верујући да он читава значења и смисао у текст он ће пројектовати читаоца који их дешифрира и тако доживљава задовољство у тексту. Аутор игривог дела је свестан своје немоћи пред језиком. Он пушта језик да се игра, да у комбинацијама које није претпоставио оствари мноштво нових могућих значења. Тако авангардиста у поезији заува и

алеаторичкој поезији препушта језику да значи собом, а од читаоца очекује да се игра, исцрпљујући нове и непроверене комбинације. Неоавангардни уметник то чини у стохастичкој, алеаторној, комбинационој, пермутационој, варијационој, компјутерској, сцијентистичкој и визуелној поезији. Трансавангардиста нам показује језичко деловање својим аналитичким експериментима, у којима се кроз чин извођења језичких игара види сва његова немоћ у контроли језика. Постмодерниста ужива да пастишима и алегоријама отвори могућности за бесконачан продор у могуће светове створене језиком и у језику.

На почетку смо говорили о језичким играма у ужем и ширем смислу. Ове прве представљају константу васколике књижевности и не везују се посебно и само за игру. Тако се игре речима, глосолалије, парономазије, каламбури, хипербатони, пароними, фразе, хомоними, синоними, неологизми, палиндроми, полиптотони, социолекти, идиолекти и други арсенал језичких фигура као стилских изражајних средстава појављује спорадично у књижевности без обзира да ли се ради о игри или не. Једино ако је нека од ових „фигура“ доминанта неког књижевног дела, можемо говорити да се ради о игривом делу, и то оној игри која је игра језиком. Такав је случај рецимо са палиндромичним песмама и романима или са шатровачком или козарац поезијом и прозом. Они провоцирају не само скрајнути положај песника експериментатора у друштву већ и маргине самог језика. Шатровачки говор је особеност непожељних друштвених група, а у књижевности нестандарни језички модел који је неприкладан за такозвану високу уметност и лепу књижевност. Козарац, као варијанта шатровачког говора, додатно изврће речи и тако постаје двоструко шифрован говор који скрива „тајну“ поруке, али и омогућава игру посвећеним играчима са маргине (друштва и књижевности). На крају збирке шатровачке поезије *Електрична столица*, коју је Тодоровић приредио 1998. као скуп из својих песничких огледа на овом идиому (разбацаних по збиркама и циклусима *Телезур за тракање*, *Чорба од мозга*, *Амбасадорска кибла*, *Сремски ћевап*, *Стриптиз*, *Смрдидуба*), налази се својеврсно правило за игру, а то је речник шатровачког говора, који

помаже на местима где читалац застане у дешифровању порука. У њему се додатно откривају лудичке особености самог језика: цинизам, отворена еротичност, вишезначност.

Пример „исте“ Тодоровићеве песме, у једној варијанти на шатровачком, а у другој на козарцу јесте игра која нам показује могућности језичких игара.

#### ГЕЈАК ГЛАНЦА ГУЉАРКЕ

„Гејак гланца гуљарке  
Због главобоље  
Пије гаравицу  
Генгом гађа геравца

Гелиптери  
Готиве гејака  
Дижу му гажу  
Гладе главобољу  
Испрљају гуљарке“

(Тодоровић 1987: 503)

#### ЈАКГЕ ЦАГЛАН КЕГУЉАР

„Јакге цаглан кегуљар  
Богз љеглавоб  
Јепи цугарави  
Гомнен ђага цагегав

Ригелипте  
Веготи кагеја  
Жуди му жуга  
Дегла љуглавоб  
Љајуиспр кегуљар“

(Тодоровић 1987: 508)

У првој варијанти је прилично јасно да се шатровачки говор користи да подржи тему песме, ослика маргиналца у свој својој беди, језик само функционално скреће пажњу на његов положај. Друга варијанта је двострука загонетка. Иако се чини да је језик у њој чедо дадаизма, то није тако. Објаснили смо правило по коме козарац настаје, али сада се већ захтева већа активност играча, да дешифрирајући језичку игру дође до првог степена овог језика (шатровачког), а потом да састави њен смисао у складу са језиком који се користи. Козарац је, заправо, троструко кодирани језик. Први код је код стандардног језика из ког се додатним кодирањем добија шатровачки, а потом трећим кодирањем (тумбањем слогова) долази до козарца. Можемо у песму учитати и једно од значења. Претпоставимо да је гејак песник у културној средини која је ненавикнута на његову потребу да се изражава другачије од стандардом утврђеног језика (или окошталог песничког језика), а да су гелиптери играчи на његовој поезији. Они га разумеју, али и својим читањима мењају његове гуљарке – песме.

Језичке игре у ужем смислу се заснивају на игри звуковним, визуелним и семантичким елементима језика. У звуковне смо убројали: глосолалије, које су основа нонсенс поезије и оптофонетске поезије која се чита дивљим гласом; параномазије, у којима се речи доводе у везу на основу сличног звука; али и везивањем звука и значења речи по принципима ономатопеје (као у вербално визуелној песми Миролуба Тодоровића „Клокотати“):

#### КЛОКОТАТИ

„КЛО КО КЛО КО КЛО КО КЛО КО  
КЛО КО КЛО КО КЛО КО КЛО КО  
ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ  
ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ ТА ТИ“

(Тодоровић 1987: 302)

Ова песма може иронијски да упути и на неоавангардни књижевни покрет, тзв. клокотризам<sup>119</sup> (Александар Секулић, Адам Пуслојић) који је постојао 70-их година двадесетог века и у ком је основно начело било да се експериментише књижевном формом у циљу превазилажења естетских норми.

Што се тиче језичких игара које се заснивају на визуелним елементима језика, рачуна се на изглед графема и њихово распоређивање у простору странице. Тиме се сугерише њихово значење. Таква је Тодоровићева песма „Натоварен“:

T O V A R  
T O V A R  
T O V A R  
T O V A R  
T O V A R  
T O V A R  
N A T O V A R E N

(Тодоровић 1987: 306)

Језичке игре које се заснивају на семантичким елементима су полисемије, разни непеснички говори (жаргон, шатровачки, професионални говор, научни говори, језик реклама, моде, кулинарства...) који се у игри преводе у језик књижевности; виц, досетке.<sup>120</sup> Досетка може бити кратка игра у појединачном стиху, као у Павићевој песми из „Лекције за читање карата“ под

---

<sup>119</sup> Значење анаграма 'клокотризам' јесте „кловнови који трају јер је беда вечна плус изам“. Изводили су перформанс 'Ситуације' указујући на то да уметност није занат, као што није ни компјутер, принт и др.

<sup>120</sup> Размишљајући о карактеристикама досетке, Фројд у својој књизи *Досетка и њен однос према несвесном* тврди да карактер досетке није у смислу већ у речима. Он срж рада досетке види у „одступањима од нормалног начина мишљења, померањем и бесмислицом.“ (Фројд 1976: 61). Иако досетка не игра на карту смисла ипак смо је убројили у игре семантичким елементима језика, јер бесмислица јесте вид поигравања једносмисленошћу.



називом „Палавестра, Лалић, Христић & ја у крчми код „Буфала“ у Берлину“, чији последњи стихови гласе:

„Али боље врабац у руци,  
Него Франкфурт на Мајни“

(Павић 1995: 100)

у којој видимо намерну софистичку грешку и алузију на народну пословицу која је упоређена са овим стиховима по звуку, али је нови појам (Франкфурт на Мајни) велика модификација у односу на „голуб на грани“ тако да ће стихови изазвати смех својом неподударношћу са оним на шта упућују. Наиме, нема другог разлога за смех осим тога што смо преварени па се питамо над властитим аутоматизмом. Све остало је стратегија песниковог трика, језичка игра се наставља у игру новог читања. Онај упорни читалац ће можда повезати хронотоп у заглављу песме (1968. година) са познатом политичком и културном револуцијом. Поменутог Гинтера Граса са социјалистичком димензијом, а Франкфурт на Мајни са критичком теоријом, неомарксистима који су се противили капитализму, али је њихов утопизам деловао управо као „голуб на грани“.

Досетка може бити и шири поступак, а Павић је често примењује у својим романима. Описујући нешто, он ће нас престојавањем (најчешће инверзијом) и лаким модификацијама довести до тога да не приметимо како је заменио метафорично и реално значење неког исказа. Тако је један од мноштва примера онај када у *Унутрашњој страни ветра* са говора о прозору (иначе лајтмотиву његове прозе, који је омиљен за прелазак из света у свет, из романа напоље и обратно) престојити причу на питања времена. Онда ће из времена искључити „НЕ-времена“: вечност и тачку сада, јер време по људској логици не може да постоји ако не тече линеарно. Пошто сада не тече, а законе вечности не познајемо, остаје нам да знамо време. За нас живот тече, али нас је Павић преварио досетком и на крају нам саопштио: „Могло би се, дакле, закључити, да на питање одакле долази време, одговор гласи: Време долази из смрти.“ (Павић

2008: 29). Заправо, Павић иде од досетке до досетке (ако је не схватимо само у фројдовском смислу јер њен ефекат не мора да буде смех) и користи стално изненађење која она собом носи. То изненађење активира читање.

Треба скренути пажњу на оне игре које представљају језичке експерименте у домену песничког језика. То су игре језиком, а не језичке игре. Како би отворио језичке могућности које су игнорисане кроз историју песништва, авангардиста посеже за заумним језиком (у пракси дадаиста и оберуита), за новословшеством (у поезији кубофутуриста), за језиком ван-ума (код надреалиста), за нонсенсом (код дадаиста), за симултаним песмама које се изводе у више гласова (а у укрштају гласова тражи се значење буке), за говором тишине, за оптофонетском какофонијом, за вулгаризмима, узвицима, псовкама, за расутошћу у простору и новим слагањима. Како примећујемо, ови, за то време шокантни поступци, провоцирају песнички језик и језик уопште на нивоу звука, графије и значења. Тај експеримент би требало да резултира изналажењем нових потенцијала језика и укључивањем у језик поезије. То су први кораци ка ослобађању језика из руку аутора, допуштање језику да покаже свој унутрашњи рад. Ефекат би требало да буде зачудан и провокативан, али све то јесте у духу авангарде као епохе иновација. Свест о визуелном потенцијалу језика у овом периоду ступа на снагу, да би се у неоавангарди развила. Авангардиста је пошао од жеље да повеже два начина сликовног говора: песнички и сликарски, с тим што код њега још увек нема свести ни о лингвистичком језику као систему знакова, ни о филозофији језика. Он жели да изведе преврат на нивоу облика и форме, а језик сматра инструментом у тој борби. Неоавангардни уметник ће наставити његовим путем, али знатно другачије гледајући на језик, оперишући језиком као знаком чија је структура бинарна (знак/означено) под утицајем сосировске лингвистике, структурализма и теорије информација. Он обогаћује песнички језик уводећи друге системе знакова (језик наука, рачунарске језике, језик визуелних симбола, језик медија и потрошачке масовне културе). Неоавангардни уметници „основни модел тумачења света виде у језику.

Владавина је то Текста, Језичког знака и Елемента“ (Саболчи 1997: 108) па тако и Тодоровић полази од једне научне идеје о структури атома и преко ње замишља језик. Наиме, постоје космички преелементи језика, а то су лингватрони, њиховом организацијом настаје језик у песничким звездозорима. Он наставља да се креће и зрачи, али и да се организује у конструкције које „живе у стварности, немају историјску удомљеност; могу се раставити на своје саставне елементе; елементи се састоје од конвенционално нанизаних знакова и значења. Овако изоловани знаци могу се пак према произвољним вештачким моделима поново саставити.“ (Саболчи 1997: 109). То састављање по вештачким моделима значило би игру као конструктивно начело језика, а тиме и слике света у неоавангарди. У овом периоду уметник рачуна на конвенционалност знака, на присуство означеног у знаку, као свој знак наводи сигнал (електронски облик знака), али видели смо да се игре не свде само на изналажење конвенционалних означених који су приписани знаку. Концептуалиста обогаћује поетски језик тако што преузима форме и моделе значења из сликарства и теорије уметности, наглашава у песничком језику карактер коментара и научност. Постмодерна иновација језика књижевног дела је досезање таквог стања да језик сам преузме рад на тексту, да ствара и одлаже значења. Он личи на онирички језик, али и ако је „стандардан“ постмодерниста посеже за различитим стратегијама у тексту као би дозволио ослобађање језика.<sup>121</sup>

У другом случају, када се ради о језичким играма у ширем смислу, како смо их ми назвали, ради се о преиспитивању рада самог језика или о коментару неког концепта језичких игара, као што су нпр. Де Сосиров, Витгенштајнов,

---

<sup>121</sup> О стратегијама којима се у постмодернистичком тексту служи писац (који је свестан моћи језика) говори Радоман Кордић у књизи *Језичке игре*. Он као најчешће поступке наводи разликовање језика аутора од језика приповедача, реконструкцију језика неке епохе, (као трагање за темељом језичке игре) кроз нађени рукопис, допуштање другом, компетентнијем приповедачу да говори... То су свакако занимљиви поступци и има их много, а нас интересује сама приповедачка свест о властитом одсуству из игре и из језика и допуштање да то буде тако.

Деридин или Де Манов. Један пример такве игре смо навели у тумачењу Богдановићеве „Мочваре“, сада то можемо видети на његовом „Пољу феномена“.

Видели смо да је „Мочвара“ процес изведен као својеврсни коментар позне Витгенштајнове филозофије језика и његове поставке језичких игара. Та концепција каже да се значење неког језичког израза конституише правилима његове употребе у конкретним друштвеним ситуацијама. Језик не осликава, он иде за својим правилима језичке игре. При том, језик и скуп правила којим је испреплетан назива језичким играма, а њихово проучавање је најједноставније на примитивним језицима и начину дечјег усвајања говора. Језик је скуп великог броја игара и повезује их такозвана „породична сличност“, док саму игру није могуће дефинисати јер не знамо где почиње и где се завршава, значење речи се мења у зависности од њене употребе у језику, а приватни језик не постоји.<sup>122</sup> Пошто је појам „језичке игре“ изразито широк: то је „процес употребе речи“, „једна од оних игара помоћу којих деца уче свој матерњи језик“, „примитивни језици“, „процес давања назива камењу или процеси понављања претходно изговорене речи“, „језик и делатности којима је проткан“ (Витгенштајн 1980: 42), то је и језик веома отворен за различите могућности значења. Заправо, уписано значење као једно не постоји, а интересовање за корене језика приближиће Витгенштајна и Дериду и његовом појму архе-писма. Свакако је Витгенштајн најподстицајнији тиме што речи немају непроменљиво значење, што скреће пажњу на значај разлике, што га сагледава као лавиринт (у лепој алегорији слике града са мноштвом улицица и светом рушевина на којима је

---

<sup>122</sup> Алфред Ејер се у својој књизи о Витгенштајну по овом питању не слаже са Витгенштајном јер сматра да „је он, уствари, заведен употребом речи „приватан“ (Ејер 2010:106). Саме Ејерове даље аргументације не делују превише уверљиво, али је јасно да Витгенштајн осећа проблем с Правилима језичке игре, што и сам наводи. Пошто правила не можемо сами поставити, а да језик преноси информацију, из тога код Витгенштајна следи да не постоји приватан језик, заправо не постоји приватна језичка игра.

подигнут), што зна да мислимо помоћу одсутног и оног што није казано, па се у нама одвија игра редукције, што је уверен да постоји безброј примена знакова у језику и што је језик оно што се догађа. У том смислу и „Мочвара“ је језичка игра која истражује сва догађања језика, од играча захтева да поштује правило, али и да га провери. Да ли помоћу њега као темеља неке игре (никако не приватне јер ни ово правило није приватно) може да провери да се језик усмерава друштвеном употребом?

Следећи текст се води другом језичком теоријом.

## ПОЉЕ ФЕНОМЕНА

„Ти си  
    пре мене  
(дуго сам гледао  
али  
    (те)  
        нисам видео)  
(...)  
ти увек боравиш у своје свету  
тајанствено скровиште  
                    бескрајне прошлости  
свемирске успомене  
                    скровиште времена  
тамо су  
сви велики  
    и  
    мали  
    ритмови  
сви дани прошли

и  
будући  
ти си у свом  
(апсолутном)  
свету  
складишту

гледаш напоље  
видиш унтра

заувек

ти памтиш  
унтра  
шта се десило и  
ван  
ван  
шта ће се збити и  
унтра

ништа не заборављаш

у своме свету

у складишту

(...)

кад бих те могао наћи

по својој вољи

не би ли ти био ја

х ја ти

док он гледа

ја бих видео

кад ја гледам

он би видео

пејзаж унутра

био би

пејзаж ван

(...)

рекло би се

присуство само

само у сну

открије

све

т

слику вавилонску

сан

који тако упорно тражимо

слика

одслика слику  
на плавој слици  
ноћи“  
(1980)

(Богдановић 1997: 206-208)

Ово је песма на граници концептуалне и постмодерне поезије. Она се поставља као концептуална уметност тиме што за своју тему узима теорију (и то деконструктивно схватање трага, писма, језика, текста као поља језичке игре), а залази у једну од темељних филозофија постмодерне, филозофију постструктурализма позног Барта и Дериде, које узима за своје имплицитно правило. Оно прво, правило концептуалне уметности јесте експлицитно правило. Онда овај фрагментарни и у сваком смислу расредиштени текст, који се води између два гласа (Ти и Ја), читамо са свешћу да смо на пољу теорије, а да састављамо (у дискурсу песме, дискурсу језика, пољу језичких феномена) некакав метатекст (ако таквог уопште има). Заправо, пуштамо кроз себе да по правилима језик ради и да начинимо нову песму, баш као што је то радио Богдановић. Текст је пример нове интертекстуалности у ком дословног цитирања нема, али ако скривени цитат (постструктуралистичку теорију) не усвојимо као правило игре, онда га можемо одиграти и по свом „унутрашњем правилу“. Шта мари шта текст говори, он свакако говори кроз језик. Важно је да неки од тих говора откријемо.

Претпоставимо нашу ситуацију да делимично познајемо спољашња и унутрашња правила ове игре и да је сада изводимо. Ово извођење је једно од могућих због природе језика (мешавина научно-филозофског и поетског), али и због симултаног облика који песник бира, као и због фрагментарности песме. У тексту нема центра, нема Субјекта који је решење лавиринта, постоји глас једног Ја које и само нестаје. То Ја је остатак пређашњег Субјекта писања, Аутора који



је утихнуо и може да опстане још једино у оном бартовском папирнатом облику. Други глас, Ти у овој песми, јесте глас самог језика, и то језика као Писма будући да се у њему налази и прошло и садашње. Ти је овде плурално (на местима постаје Он, а та промена тачке гледишта чини да позиције оба гласа у дијалогу буду помичне и несигурне). Поред тога што је Ти језик, Писмо, оно је и траг и Текст и знак. Ако је Ти језик, он је „пре мене“, он је апсолутни господар Текста и гледа кроз Ја (гледа напоље помоћу субјекта), увек борави „у свом свету“ и креће се, као и Ја-центар, унутра-ван, да на крају то у песми постаје небитно. Смештања свакако нема. У језику су тајанствене успомене свемирске прошлости, пра-траг, сведочанство о уписима и пре постојања Ја који те је рекао. Језик је помичан, разрок, гледа напоље а види унутра, и све памти, не говори и говори (некада више својом ћутњом него речима), владар свог света (игре која је налик сну) кроз који у страху може проћи само песник и записати који стих. Али и он путује кроз свет језика тражећи неки смисао који је сам пројектовао и схвата да тако губи своје ауторско песничко Ја јер га језик побеђује, говорећи неки други смисао од онога који је песник хтео. Прелом тог Ја се догодио и постао је свестан да треба да следи језик, а не да се бори са њим па тражи могућност да се препознају и да „пејзаж унутра буде пејзаж напољу“, односно да се она слика која настаје у језику и она коју мисли песник поклопе. Да ли та могућност постоји? Песник трага за том могућношћу попут алхемичара, и улази у свет сна језичке игре, у ком се само на тренутак открију у присуствима лажног. Јер догађа се у свету игре, у свету сна и крије као вавилонска истина. Једна слика ослика другу слику, али не знамо која коју, да ли је Ја слика језику или обратно.

Песма нам показује како језик експлодира у свим правцима, а све што је изван „поља феномена“, дискурса (па и оно Ја) постоји само као слика. Па и ту слику слика језик. Говорећи о овом тексту, Мишко Шуваковић каже да субјект песме није Богдановић, он је аутор а „субјект је дискурзивно тело песме које прелази из једне песме у другу, из једног језика у други, из једне уметности у

другу уметност.“ (Шуваковић 1997: 69) Разумљиво зашто Шуваковић овако чита ову игру. Он користи иста правила као и ми, али нам се тумачења разликују. Он укључује и Богдановићев поступак преношења тема кроз циклус, спајање језика филозофије и поезије као и Богдановићево концептуално кретање на нивоу неког вида сликарске апстракције исказане језиком.

У Павићевим романима је најочигледније како текст као алегорија и перманентна парабаса (тј. иронија) поред тога што доказују да је игриви текст немиметичан (а то је у вези са језичким играма јер правила по којима се он комбинује и ствара ново нису правила ни граматике ни онтологије и епистемологије „спољашњег света“) доказује да он има низ отворених места, оних прекида, на којима се омогућава да читалац допуњава и тако заједно с језиком производи ново дело. Он га тако тумачи, али његово тумачење нема статус метатекста, већ сасвим новог дела које је такође литерарно. Постмодерни писац зато „бира“ језик који заводи, час имитира неки други, туђи језик (језик другог времена и туђег текста), час пушта другог (поузданијег) приповедача да говори уместо њега (приповедач кроз нађени рукопис, или онај који припада унутрашњој фокализацији). Павић прибегава и моделима хетеротропије и хетеротроније како би у комбинацији свих унутрашњих могућих светова, језик који њима влада остварио нову језичку игру заједно с читаоцем и тако настао неки следећи могући свет.

Ако језичке игре разумемо као игре Писма и у Писму, онда је игрива књижевност која хоће да створи нови и другачији песнички језик, комбинујући фоничко и графичко, добар пример за давање првенства писму у односу на вербални језик. Она се понаша као неко ко жели да дода књижевности ону „истину у слици“ и тако верује да је књижевним делом речено и оно што је вербални облик језика прећутао. Она такође верује да је упис Субјекта као истине могућ у слици. То је случај са испитивањем могућности рукописа као архиграфије која се, у мањој или већој мери, јавља и у историјској авангарди и у неоавангарди. Код Љубомира Мицића проналазимо бројне рукописне

интервенције на штампаним текстовима који се такви са изменама прештампавају, док код Тодоровића постоји читав низ рукописних песама. Песме „Сунце“ и „Геометријска анализа речи смрт“ већ смо помињали. У њима се верује у могућност уписа ауторског Ја кроз графолошке специфичности појединачног рукописа. А уписом његовог крњег идентитета оставља се траг, одсутан колико и присутан. Одсутан јер га не можемо дешифровати а присутан у језичком експерименту (иновацији песничког облика, који није штампана песма већ неуобичајено у време када се све штампа, у облику рукописа).

Још једна чињеница је битна када говоримо о језику у игривој књижевности. То је место у ком се прво догодило схватање језика као Писма, почевши од хијероглифа, који доказују графичко првенство језика над фоничким, до савременог стрипа. У овим експерименталним делима, која провоцирају класичан фонички поетски језик и уводе визуелно, стварају се услови за опстанак игре. Наиме, у целом овом истраживању игру смо представљали и као просторни, а не само временски феномен. А то нам је омогућило схватање језика као Писма. Како Дерида у својој *О граматици* наводи: „писмо је игра у језику“ (Дерида 1976: 67) а не језичка игра. Она се не тиче само визуелности (што смо већ објаснили) него просторности. Схватимо ту просторност као онај графички облик у ком се дело појављује<sup>123</sup>. Ослободити га линеарног облика, значи ослободити језик као Писмо. А то управо ради играва књижевност. Она протерује време као линеарни модел који влада светом, а поставља се наместо њега у свом богатству свог просторног вишесмерја.

---

<sup>123</sup> По овом питању Дерида у *О граматици* наводи да је глосематика настојала да повеже игру облика с одређеним изразом, а та веза је „умногоме овисна и изведена с обзиром на праписмо“ „зато што полазиште од облика значи полазиште од трага“ (Дерида 1976: 83) Траг је тај који омогућава богатство језичких значења (јер траг је разлика) и то је оно место које би можда прецизније дефинисало места неодређености Витгенштајнових правила. На основу трага могућа је непрекидна језичка игра, то је оно место које отвара различита значења истог језичког знака у различитом контексту.

## 2.10. АКСИОЛОШКЕ НЕМОЋИ НАД ИГРОМ У КЊИЖЕВНОСТИ

У разматрању књижевних вредности присутно је много апорија. Неке од њих настају због поетике иманентизма (присуства) која књижевне вредности види уграђеним у текст (као смислове, значења, знакове, етичке и естетске вредности) или због поетике идеологија (одсуства)<sup>124</sup> која књижевне вредности сагледава изван текста. Треће изводимо из поетика читања које вредности откривају кроз интерпретације, отвореност дела, теорије произвођења у процесу читања и друго. Коначно, постструктуралистичка аксиологија је ход по рубу између претходних поетика, игра која децентрира темељни појам вредновања, појам вредности, али и отвара нове проблеме, чинећи тако помак у превредновању многих појава у уметности, у нашем случају појма игре у књижевности. Нећемо одговорити на питање шта су књижевне вредности и из чега оне проистичу, јер следимо Деридин став да је вредност појава која надлази и подрхтава.

Деридини неистомишљеници по питању схватања вредности, Алтијери и Серл, истичу да је предуслов за прихватање било које теорије о вредновању нужна *озбиљност*. Тај критеријум уско схваћене озбиљности је провокативно место за Дериду када полемиче са Серлом<sup>125</sup>, указујући му на слепило озбиљности. Серлу, наиме, недостаје оне неозбиљности која иде под руку са озбиљношћу, како би ствари око вредности боље сагледао, како не би

---

<sup>124</sup> О проблему књижевног вредновања на основу спољашњих, унутрашњих, индивидуалистичких и општежанровких мерила говори Ерик Хирш и на основу тих критеријума разликује четири типа теорија књижевног вредновања. Он се опредељује за општежанровску теорију. Види: Ерик Хирш у: (Јерков 1983: 58-68)

<sup>125</sup> О томе види: (Радовић 1987: 214-215).

искључивао игру језика која је у корену витгенштајновске аналитичке филозофије (иако је њен заговорник). Наравно да појам неозбиљности овде морамо употребити у његовој амбивалентној пуноћи, то је онај неодољиви зачин игре који чини Деридину филозофију тако укусном и привлачном. То је оно место у интерпретацији које није обавезано наслагама културе, место које управо полаже на право слободе или махните страсти према правилима, онога без чега нема заводљивости игре, јер је, у крајњем случају, и вредновање врста игре. Видели смо да књижевна игра није неозбиљна у класичном значењу те речи, она је разуздана и весела. Разуздана јер ослобађа од Закона и Норми, а весела за играча који се помоћу правила забавља откривајући и стварајући. Она је забавно озбиљна, иако се Бодријар не би сложио са нама, у својој тврдњи да је игра смртно озбиљна, о којој смо већ говорили. Али морамо се запитати и над тиме да ли је вредновање процес који се одвија по чврстим или флексибилним нормама, естетским или ванестетским императивима, метонимијским или метафоричним начелима. Метонимијске аксиологије стављају знак једнакости између вредности и норми, јер метонимија сужава апстрактно поље асоцијативности зарад логичких веза, док су метафорични приступи вредновању отворенији, поље вредности је ослобођено и блиско ничеанско-хајдегеровској идеји о „превредновању свих вредности“. Тако се постструктуралистичка аксиологија одвија на мета-аксиолошком плану тропа, метафоре, језика који увек изнова скрива и открива значења, па тако и нужно и доводи до промена вредности. Значи да нема изједначавања вредности и норми, а да у вредновању игре морамо ићи и од самог језика. Објашњавајући појам вредновања у деконструкцији, Новица Милић упућује на други појам, појам *превредновања* и каже: „Вредновање је увек превредновање, оцена је увек преоцењивање. То је тако још од времена Ничеа, а пре њега Спинозе, а пре њега Хераклита (...) Не постоје трансценденталне вредности, такве које би биле одвојене од повести, од изивног покретања вредновања, тј. од превредновања.“ (Милић 1997: 110).

Игра је управо сведок ове тврдње. Она је основни ток у литератури који је превреднује.

Устаљено је у традицији схватања уметности да се оно тешко, озбиљно, комплексно, пуно, сматра вишим, вредним, како би га бурдијеовци назвали – буржоаским, академским обликом уметности, док се забавно, шаливо, лако, сматра нижим, мање вредним. У том случају естетска вредност се доводи у везу са академски поштованом књижевношћу како у студијама културе, у тексту „Популарна дискриминација“, говоре Рејмонд Вилијамс и Џон Фиск, док је игра анархични дискурс у односу на елитну уметност и приближава је *поткултури* или популарној (масовној) култури. Да ли је одрживост вертикале високо/ниско могуће по питању вредности игре? Видели смо да није, стога што (по оваквој подели) игра има обележја и академске културе и поткултуре.

Апоретичност појма вредности потиче и из тога што феноменолози виде вредности, пре свега, као духовне реалитете, и осветљавају њихов склоп, а не дефинишу их, јер је вредност виши појам и може се само разјашњавати њен садржај. Предмет није носилац вредности већ је вредност својство – квалитет који предмет претвара у вредност за мене. Али у књизи *Марксове сабласти* Дерида, проблематизујући метафизичко поље, као и уско економско поље, не допушта олако Марксово превођење и поређење вредности из света метафоре – злата у вредности економије – новца. Он у *Белој митологији* показује да је свестан неизбежне повезаности проблема вредности и економије размене, али указује и на чињеницу да питање економије не смемо схватати уско тржишно, већ шире, опште-хегелијански. Посматрамо ли дијахроно пут књижевне вредности, видимо да ништа није статично, како поље у којем се тражи или смешта вредност, тако ни сфере за које се везује.

Једне теорије су иманентне, траже потврду вредности у самом тексту (кроз тешке, целовите, истините смислове и значења, као читљивост и писљивост знакова – код Барта, као етичке или естетичке вредности од

формалиста, чешких структуралиста, преко феноменолога до савремених студија културе).

Друге теорије полазе од поетике одсуства. Оне негирају књижевне вредности као аутономне и везују их за: а) вредности капитала и економске производње (Маркс), или б) политичке, историјске или било које друге идеологије (Иглтон) или за в) питање класа и социјални поредак у капиталистичким друштвима (попут Бурдијеа).

Треће, најбројније и најразноврсније, крећу од различитих поетика читања и језика и вредности откривају кроз интерпретације, отвореност дела, теорије произвођења, разумевања, откривања вредности из система читаоца. Вредност текста је у оном што је писиво – јер захтева читаоца произвођача, а не потрошача, док ће марксистичке и неомарксистичке теорије вредности налазити у ономе што је читљиво – што се задовољава читаоцем потрошачем, производом као робом. Аналитичка филозофија Лудвига Витгенштајна сагледава аксиолошки моменат у чину разумевања као лични моменат, јер је вредност у томе што разумевамо. Текст се нуди за вредновање, али не за „вредновање као дескриптивни или етички чин, већ као учествовање у језичким играма текста као формама живота.“ (Радовић 1987: 194).

Вредност игре не можемо мерити по кантовским мерилима (код кога је дело субјективни продукт генија), можда пре по Гадамеровим у којима је оно аутономна творевина, независна и са својом унутрашњом логиком и правилима којима се спољашњи „објекти“ потчињавају, уживајући у том затвореном свету. Тада је уметничка вредност и лепота у представи слике света, а вредност је управо у том играчку који нас увлачи у свој аутономни свет с унутрашњим правилима, у тој игри која нас учи да побегнемо од „нашег темпоралног искуства.“ (Грејам 2000: 30). Вредност уметничког дела је код Канта ствар укуса који није концепт разума већ слободне игре имагинације, код Гадамера је и споља и изнутра, у оку и мисли посматрача који га увек изнова конституише, и

у аутономији његовог система, као игре која се афирмише у понављањима и извођењу. Она значи, не постоји и постоји сама по себи.

Узмимо за пример Павићев роман који злоупотребљава игру у једном ширем, антрополошком смислу речи. Он користи њене заводљиве моћи као игре и као предвиђања, свдећи нешто што је „озбиљно“ као што је читање на „неозбиљно“ произвођење више истина сваког појединачног читача. Тако сваки читалац постаје маг, он је споља и изнутра, као коаутор и као играч. Јер игри и магији је немогуће одупрети се, она нас увлачи у себе користећи нашу страст за правилима. Да ли је вредност његових романа у формалној иновацији, у деконструисању забаве, у актуелизовању читања, у проблематизовању појмова истине и фикције, или у самој забавности? У свему томе.

Морамо поставити и следећа питања зато што их игрива књижевност тражи:

Да ли постоји вредност по себи?

Да ли је вредност у *сличности* с каноном или је вредност у *разлици*?

Да ли је вредност унутра (елиотовска самозаконитост и новокритичарска иманентност), или је споља (у рецепционистичким теоријама) или је у одлагању или је одсутна?

Може ли једна вредност (попут херметичности код Гроебена) истовремено бити и невредност (као у схватањима Богдана Поповића)?

Да ли је вредност историјски потврдива/оповргнута ?

Да ли је сврставање нечега у жанр већ вредновање?

Може ли се вредновати само на основу присутног, или је и одсуство битно?

Може ли се књижевна вредност ослободити било какве зависности од истине и идеје?



### 2.10.1. НЕ-МЕСТО ВРЕДНОСТИ

Вредност није у језику, следимо Дериду, јер он не саопштава већ прикрива. Језик је код Павића метафоричан језик, шифровани језик „гатања“ који треба да забави и под девизом да хоће да саопшти и открије непостојеће он је само замагљује, како њу тако и тумачење текста и текст остаје непрозиран преко свог језика.

Да ли је вредност у садржини? Видимо да бисмо у том случају, ако пристанемо на опцију вредног садржаја, отишли много векова уназад, и делили садржине на подесне и неподесне за уметничко исказивање.

Враћамо се на истину као вредност уметничког дела. Да ли је књижевно дело вредно колико је „истинито“, тј. колико у њему спознајемо и препознајемо и саме себе и свет око нас? У игри је проблематична сама истина, јер је не тражимо у историјском већ је постављамо. Она није истина по себи него истина за нас, а то је крајње опасно релативизовање истине. Наравно да притом не смемо деградирати истину, као ни само уметничко дело, на његову епистемолошку или педагошку функцију.

Ако дозволимо поделе на забавну и озбиљну садржину као критеријум за вредновање у оквиру књижевности, онда подривамо темеље смеху, комичном, ефемерном, хуморном, ласцивном, популарном и подразумевамо хијерархијску поделу књижевности на лаку и тешку, при чему је, наравно, ова потоња вреднија јер је не сврставамо у шунд. Прогон забавног (које је пратеће игре) није продукт данашњице, то је старовековна појава, још су стари Грци цензурисали комедију (увиђајући опасност од смеха), али и трагедију (због страха од узвишеног и озбиљног), а данашњица, која је сва у инверзији настоји да искористи сваки дискурс, па и овај моћни дискурс игре, свдећи је на једнодимензионалност. У оним случајевима где се текст опире том простом свођењу, увиђамо моћи игре, иако су конзервативни ставови спремни да нас убеди у то да је у питању само маскирана не-вредност која учествује у савременој завери друштва – а та завера

је у релативизацији свих вредности. Норме су само темпорални састојци вредности, њена онтологија је нешто што је у сталном превредновању, а вредновање нема логику књижевне критике, оно се „не може изједначити са дескрипцијом и описним својствима“ (Радовић 1987: 189), оно нема критеријуме „истинитости“, ни „моралности“, ни „миметичности“, ни „катарзе“, ни „задовољства“, оно је у пољу неизрецивог, без обзира на идеје које му претпостављају пресек аксиолошког и херменеутичког круга или оне супротне које сматрају вредности по себи нерикосновеним.

Игра, која често узима облик поткултуре има својство анархичности, и као таква, она провоцира нормативне покушаје да се вредности вежу, како за историјске категорије поетика и идеологија, тако и за лебдећи појам вредности као историјске, моралне и естетске, негде и педагошке, а тиме и обавезујуће категорије. Показује се да су игрива штива о којима ми говоримо провокативи вредности, оних вредности које се мере нормативима. Јер игра је померај у односу на парадигму „забавног“, на парадигму романа, поезије, стрипа... Звучаће застарело и у духу формализма, али показује се да игриво утиче на еволуцију књижевних вредности јер урушава жанр, инвентивно је и оригинално у свом дијалогу с теоријом и филозофијом.

Игра одбија вертикалну хијерархију високо/ниско, званична/опозитна култура и преиспитује поље вредности као поље борбе између народне културе и блока моћи. О том пољу као борби класног, у којој је један борац све широко, народно, светло, традиционално, масовно, док му је противник оно високо, тамно, елитистичко, уско, говори Стјуарт Хол у „Белешкама о деконструисању популарног“. Не пристају ни Богдановић, ни Тодоровић ни Павић на битку, они користе моћи оба дискурса (поткултурног и академског) не признајући им вредности етикетирања.

Аутори игриве књижевности (после 50-их) користе омасовљеност под- и поп- културе, редефинишући област уметности схваћен као естетски висок феномен. Шта је код њих високо? Форма, садржина, пародичност, игривост

читањем, полемичност с филозофским мишљењем, забавност, мисаоност, интелектуалност, метафоричност, неконвенционалност, провокација идеологија, канона, истина, читања филозофских ставова или вредности, или провокација питања укуса (који својата опозитна тзв. висока култура). Они не допуштају да се вредност маскира у трансцедентног пајаци и глуми на сцени високе уметности. Али, нешто се догодило и са самом игром. Она је у постмодернистичкој књижевности постала свесна своје двострукости, тако да у случају игре немамо сведену забаву, она није смех, хумор, доколичарско забављање, она је конструкција по унутрашњим правилима, ту слободе нема, ухваћени смо у замку унутрашње игре уметничког дела у илузији слободне делатности.

У игри се поштује концепт опште размене вредности, позиција жанрова, садржина, вредновања и др. и он не дозвољава иманентан приступ вредности као присуства. Читалац, онај који слободно бира, укључен је у ту игру размене, вреднује на сваком кораку, уживајући у лову вредности која неодређено подрхтава у времену и простору (тексту).

У српској књижевности 20. века игра је увек на неки начин маргинализована. Најчешће зато што је вреднована спољашњим критеријумима (политика и идеологија) па је у њој потенцирано на њеној политичкој анархичности, а друге њене особине су запостављане. То је случај са Мицићевом и Богдановићевом игром. Тодоровићев сигналистички лудизам је вреднован по правилима норми тзв. лепе књижевности, па је његов игриви експеримент дуго времена игнорисан у званичној књижевној јавности. Павић је наишао на двоструку оцену. Његова игра је збунила традиционалисте, али је заслугом заговорника постмодернизма, Павићев експеримент постао популаран, али тиме и вредносно „унижен“. Борба за његово превредновање, чини се, и даље траје, упркос озбиљним проучавањима његовог дела. Тек кроз разумевање његове ерудиције и теорије читања долази до прихватања Павићеве игре.

### 3. ЗАКЉУЧАК

При сваком покушају коначног дефинисања игре у књижевности отварају се нове апорије. То се дешава због потребе да се укључе реторичка значења појма (плес, коцка, конструисање и друга). И не само због тога већ и стога што се игра тиче свих темељних категорија-носача књижевности као уметности речи. Игра се обликом, формом, знаком, структуром, језиком, садржином, истином, сликом света. У том поигравању, она коментарише све процесе који се одвијају у стварном свету и који се успостављају на основу знања, науке, економије, политике, културних процеса и уметности. У том смислу, она је веома озбиљна, иако не обавезује тим и таквим порукама које носи у себи. То је њена прикривена природа да промени, поучи и понуди другачији свет. Тако сматрамо да је игра у књижевности (не)озбиљна и потиरे строгу опозицију озбиљно/неозбиљно. Она је наглашено метадискурзивна и ставља се у позицију коментатора других дискурса које у себе укључује.

И у књижевности игра је нужна, она је за Ничеа начин остварења слободне воље, она чак може да победи озбиљност у концепту веселе науке. Она је неопходна јер се њоме може анулирати време, што је хајдегеровски императив. Наиме, она данас оперише стадијумом слике на различите начине, доносећи симболички поредак који она жели; витгенштајновски, она је неодредива јер не признаје границе (то је, заправо, она првобитна природа хаоса у њој) и она је у језику и као таква је неизбежна у књижевности којој је језик основно средство; бартовски, она је преко неопходно остварење задовољства у тексту (док је текст замена за избрисано тело субјекта); деридијански, она је

уткана у извођење расредиштених структура (текстуална расредиштеност је блиска пресократовској идеји структуре хаоса јер је у њој и рођена игра); финковски је неопходна као оаза среће у пустињи апсурда; бодријаровски је оружје против моћи симулакрума, али и симулакрум сам; слотердајковски је неопходна као циничка победа над целовитошћу сфере која је нужност, али и обмана.

По правилима хаоса који се шири и истовремено самоуређује, савремена игра је у борби са дискурсом знања које је сврховито. Чини се да његова моћ прети да разори оно забавно игре. Тако се игра у књижевности изводи као стална *борба* за надмоћ, с једне стране моћи знања и с друге стране забаве, несврховитости и израза слободне воље. Прва сила, користећи наслаге рационалног, под изговором неумитности напретка, гура напред у време будуће, док друга весело, ослањајући се на потенцијале ерота, гура у заводљиву прошлост и разиграно детињство бића. Наиме, стега научног и културног „напретка“ (или боље рећи сваштарства), намеће игри знање као над-правило. Знање, као моћан дискурс, управља свим сферама, па је тако запосело и игру. Садашња игра се опире, изналазећи стратегије да одржи борбу, никада не разликујући строго *logos* и *egos*, а довољно разликујући сврховитост од слободе. Заправо, опирање би насилно водило у кич (што се у многим ситуацијама дешава, али тада игра губи битку и постаје онтолошки неутемељена (у слободи, радости, хаосу). У ери опште борбе против логоцентризма игра је веома битна тактика. Она га исцрпљује бесконачним низом огледала, логос посустаје у бескрајном огледању себе самог. Игру увек чувају забава и задовољство, при том забава је деконструисана као феномен неплодне досаде, досада је поозбиљена, задовољство је присутно у тексту који има особину да се препорађа приликом сваког новог извођења, задовољство је у новини, у откривању, у креирању као ослобађању обавезаног читаоца. Али поред несврховитости и забаве, игру пре свега чува *тајна*, тј. моћ да постоји јер се никада не разоткрива до краја. Тајновитошћу игра провоцира нова извођења и тиме бива собом, постоји. Тајна

се чува у оном што се не доведе до голе речи, јер реч је мало по мало разоткрива, колико год да смо свесни да језик више прикрива него што одређује. Тајна се чува смештањем (речи) у тело, у гест, и у слику. И реч твори тело, тело текста који се креће, претвара се у гест као носиоца Диониског, како би рекао Ниче, а у кретању је моћ игре. Шифра њеног витализма је отелотворење, то је њена нова онтолошка могућност, јер тело је љуска која која чува живот кроз недочитано текста, кроз скривање значења у знаку који увек јесте и оно што означава и оно што не означава. Ресурси тела као складишта тајни су знак, празнина, слика, тишина, метафора и ниједан центрирани лавиринт (који чине само речи) није довољан да текст буде, да постоји као игра, јер у таквом лавиринту увек постоји Аријаднина нит помоћу које убијамо Минотаура текста. *Неопходно је опросторење, глас као реч се мора довести до неког симболичког простора.*

Као што су Грци знали да почну филозофирање у правом тренутку, у срећи и ватреној веселости<sup>126</sup>, потребу за том инверзијом у односу на дуговековно полазиште уметности из осећања мучнине и страха показују и савремена уметност и филозофија, фаворизовањем начела игре. Одатле могући одговор на питање откуда тако јако враћање и потреба за игром у данашњици. Можда из жеље за постизањем оног стадијума грчке веселости, која је омогућавала филозофију као мишљење и живљење, омогућавала уметност као игру.

---

<sup>126</sup> Објашњавајући грчку филозофску надмоћ, шопенхауеровки је назвавши републиком генијалних, Ниче у *Списима о грчкој књижевности и филозофији*, говори да су Грци обуздавали неспутан нагон за сазнавањем у себи (који је варваризован колико и мржња према сазнавању) посредством уважавања живота, јер што су научили они су желели истог часа и да доживе, „они су пред собом имали живот у раскошном савршенству и код њих није, као код нас, мисличево осећање помућено расколом проузрокованим жељом за слободом, лепотом, величином живота и нагоном за истином која само пита: чега је живот уопште вредан?“ (Ниче 1998: 202). Грци, значи, из стања веселости, среће, лепоте, слободе, дакле игре, полазе у филозофирање, изводе мишљење кроз живот, кроз игру.

Врхунска инверзија која се догађа сада је игра филозофије и уметности (онај други стадијум у грчкој мисли), а циљ је њоме изазвати почетно стање веселости у животу. Овако изазвана радост никада није комерцијално стање купљеног блаженства, то је резултат кича, ова радост је највише што нам уметност може дати; она се не своди на усхићење срећних крајева и успеха који продаје популарна психологија, она је дубоки хумани повратак радости субјекта (читаоца) који се самоиспољава. Једино је таква радост још могућа јер је васколика уметност прогнала из себе ауторски субјекат као носиоца Текста.

Тако су игре које смо извели засноване на знању филозофског и теоријског дискурса уметности. На њих позивају и наши изабрани аутори. Заправо, све поштују над-правило Знања (теоријског дискурса) иако не одричемо могућност књижевне игре без такве врсте знања. А усхићење се помаља кроз извођење, она радост која је толико јака да победи немоћ над Текстом.

Ово истраживање на пољу поетике игре резултира следећим:

а) историјским прегледом филозофске мисли о игри од позитивног код пресократоваца, потом изразито негативног у декартовским концепцијама, преко поново позитивног одређења у авангардним поетикама и филозофији, где се већ назиру два правца у развоју игре (она која принцип игре види ничеански као плодотворну борбу) и друге (која је на трагу Витгенштајна схватила игру кроз језичке игре, а потом и као принцип „организовања“ структуре), до савременог (зло)употребљеног инструмента политичког, научног и културног завођења и контролисаних дискурзивних пракси лудизма под притиском владајуће западне рационалистичке и, пре свега, научне свести чија је девиза целовитост, логичност, једнозначност и истинитост;

б) објашњењем парадигме игре у српској књижевности 20. века и свих њених релевантних елемената;

в) откривањем игривих елемената у стваралачким поступцима Љубомира Мицића, Мирољуба Годоровића, Славка Богдановића и Милорада Павића и

интерпретирањем њихових, за ово истраживање подобних лудичких текстова, а затим изналажење типолошких сродности и доминанти игре кроз поменуте књижевне правце 20. века у српској књижевности;

г) образлагањем креативног потенцијала лудизма, творачког интерпретативног чина читања, његове радикалистичке црте, инвентивности и активног става у еволуцији књижевних врста, жанрова и књижевног језика;

д) уклопљеношћу постструктуралистичких концепција знака, читања, читаоца и литарарности у тумачење изабраних лудичких текстова;

ђ) промишљањем игре кроз деконструисање строго поларисане бинарне опозиције озбиљно/неозбиљно, и померајем у односу на миметичке концепције игре;

е) објашњењем механизма и топоса игриве књижевности: метафоре, алегорије, симбола;

ж) класификацијом игривих облика у књижевности.

### **3. 1. ПУТ ДО САВРЕМЕНОГ ЛУДИЧКОГ ДЕЛА И ЧИТАЊА**

Игривост подразумева посебну „теорију читања“. Можемо је назвати „играјућим читањем“. Како је до ње дошло и шта она подразумева?

Због својих специфичности, лудичко дело морамо посматрати у најширем смислу као *отворено дело*, отворено за понављања, читавања, реизвођења, произвођење нових текстова, дораде. Којих специфичности? Лудички текстови су расути, симултани, засновани на знаку, нелинеарни, комбинаторички или алеаторни, „случајни“ или по некој задатој парадигми проблематизују категорије *аутора* (он постаје папирнати Ја, скриптор, или постављач програма игре који се повлачи и препушта игру читаоцу) и дела (које се више не може схватити као



текст с тезом, усмереном конотацијом, истином о свету) већ као Текст са својим интертекстуалним карактером; они преиспитују и језик схваћен перформативно и знак схваћеног миметички.

Ера логоцентричне западне мисли, славећи *logos*, истину и смисао, видела је књижевно дело као *интенцију аутора* да нешто саопшти о свету и то језиком који је представљачки и миметичан и који може да опише стварност. Читалац у том (ауторовом) тексту, под условом да зна језик којим је написан, проналази централну идеју, поруку и тако разумева књижевно дело. Ствари око уметности су се усложиле када платоновска традиција, која уметност види као подражавалачки приступ, уступи место новим филозофским концепцијама. Догодила се де(кон)струкција логоцентризма, срушен је стуб идеје аутора која је носила елитистички и индивидуалистички схваћен књижевни чин, померен је фокус са истине на плуралитет истина, са укорењеног смисла који треба „ископати“ на процес произвођења смисла.

Ко саопштава ако то не чини аутор? Барт у „Смрти аутора“ каже да је још Маларме увидео да је језик онај који говори, а не аутор. Зато ће Малареове *Бачене коцке* говорити кроз језик о случају језика и о случају и језику као ствараоцима. Ту аутора нема. Тако ће и авангардни колективни текстови управо бити уперени против идеје да се дело тумачи кроз личност особе аутора. Они не претходе тексту већ стварају *овде и сада*. Идеалан пример за то „садашње“ стварање у коме случај води „писање“ јесу перформанси као текстови у ширем смислу. Барт је категорију аутора заменио феноменом скриптора који има моћ да меша писања, да носи у себи големи речник из којег извлачи писање, док живот сам опонаша књигу која је ткиво знакова. То ткиво се умножава, а како би се спречило то опасно бујање значења које прети да одведе у бесмисао (најстрашнији страх *logos*-ере је бесмисао), ту је фигура аутора, онаква каквом је види Мишел Фуко, као неког ко не претходи тексту, већ начело помоћу ког се у нашој култури ограничава моћ фикције. Резултат овог ступња промишљања је

завршна реченица Фукоовог разматрања: „Шта мари ко говори?“ (Фуко 2012: 112).

Феникс израстао из ауторовог пепела је нико други до читалац, јер он је тај (а не аутор) ко „разуме“ реч, он је жариште многострукости текста који је сам по себи „ткиво цитата изведених из неизмерног броја средишта културе“ (Барт 1986: 178) и онај који „садржи“ на једном месту трагове од којих се писани текст састоји. Дело је некада осигуравало бесмртност аутора, сада има права да убија, приметио је и Фуко (у поменутој студији (Фуко, 2012)), а убија управо преко своје продужене руке – читаоца, а то је могуће јер се дело више не даје као целовито и завршено већ као фрагментарно и отворено. Ово је полазиште нове ере, ере рецепције као писања. Барт ће рећи да је право место писања читање.

У следећем кораку се фокус тумачења преместио са дела и аутора на језик и знак. Језик је раније виђен као низ метафора и метонимија, знакова који миметички осликавају стварност. Знак, утемељен у општеприхваћеној десосировској „бинарној“ концепцији, двојности ознаке и означеног, а дело је виђено као структура (обично центрирана) која се може растављати на конвенционалне знакове, па склапати у рационалне нове скупове и тако формирати значења. Функција интерпретације, у овом случају, била је да разуме начине како се производе нова значења.

Но, читалац и даље фигурира као секундарни члан у процесу размене са делом, без обзира на феноменолошки став (reader response, феноменологије и теорије рецепције) да дело не постоји објективно већ само у искуству читаоца. Оно је тај простор кроз који се читалац креће „производећи значење повезујући различите ствари и попуњавајући недоречена места, дајући претпоставке и предвиђања која се затим изјаловљују или обистињују.“ (Калер 2009: 141). Још увек лебди над читаоцем узнемирујућа истина дела као целовитост која узвикује – „тачно/нетачно“ !

Потом се дешава пуч на владајућу *структуру и знак* који се одавно башкаре на пијадесталу методолошких приступа књижевности. Чак се и сама

теорија књижевности, па и научност критичарског дискурса доводе у питање, као министри већ поменуте свргнуте Владе. Жак Дерида у поменутом тексту „Структура, знак и игра у дискурсу хуманистичких наука“ (Дерида, 1986) указује на то да је структура стара колико и западњачка наука и философија, те да их неосвешћене, опште форме мишљења (epistémé) виде као центриране појаве. Жижа, фокус, центар, је logos, истина, утемељеност, статичност, а оне онемогућавају игривост структуре. Поново смо код игре, јер је она процес, неутемељеност, лудост и динамика, egos и симулација, завођење и слобода истовремено. Наравно, она није искључујућа нити бинарна појава, није поларисана позитивно и негативно. Први је Ниче „својом критиком метафизике, појмова бића и истине, замењених појмовима игре, тумачења и знака (знака без присутне истине)“ (Дерида 1990: 134) указао на потребу „протресања“ укоревених појмова метафизике. Дерида се одлучно супротивио Де Сосировој концепцији знака као везе између акустичке слике и појма. Усвојивши Пирсову концепцију знака, Дерида упућује на интерпретатора као чиниоца у означавању. Знак се више не посматра као довршен, он је у Бартовој концепцији пун или празан и могуће га је празнити или пунити значењима властитог искуства. Тако смо напустили и дело, ушли смо у Текст, који више није депозит значења за дешифровање већ динамична концепција, безгранична производња смисла у којој учествује и читалац-коаутор.

Знак у лудичкој књижевности, језик и појам литерарности и структуре су релевантна одређења овог дискурса. Отварање потенцијала игре врши се путем Писма, кроз визуелни знак у простору, а та визуелизација утиче на промену статуса игре у књижевности. У вези са експерименталном природом игре јесте и увођење другачијег писма у уметност речи. Наиме, до сада је игра уопште, па и у књижевности, посматрана првенствено као временски феномен, док је ми сагледавамо као просторну категорију у којој се ослобађа писмо, најчешће кроз сликовни елемент специфично визуелног језика игриве књижевности. Она користи моделе сликарске визуелности, од конструктивизма,

супрематизма, енформела, до анапстракције, потом се шири у домен просторности, на тело као знак и на тело Текста као живо ткиво. Пошто је у природи саме апстракције да поништава означитеља, њена комуникабилност је доведена у питање, а сам текст се показује као ослобођени рад Писма и отворено дело.

Такође смо увидели и природу знака као идеологеме (која скрива своју преображавалачку моћ – у примеру Мицићевог и Павићевог Балкана). Знак је у игри неукроћени тријадни модел, који неограничено шири своје означено јер зависи од језичких игара (које су унутрашње игре језика), интертекстуалности и читаочевих уписа.

Игра у књижевности је немиметична, јер је знак на ком се она заснива (који је њена играчка) променљив, он није слика стварности, већ читалац попуњава његово „празно место“ – његово означено. Она не тежи да представи смисао стварносних предметности него је и сама смислотворачка, па тако и немиметичка. Аутономија игре је специфична, она није само могући свет већ и опасан симулакрум који изврће и тиме одузима онтолошки темељ свету, јер се намеће као стварнија од саме стварности, па своје „фиктивне истине“ претпоставља истинама стварности. Она има посебно време и простор, усмерена је правилима која истовремено пружају и ограничавају слободу случају и играчу.

Дерида је такође увидео заблуду филозофије центрирања разумевши да „је центар у структури и изван структуре. Он је у средишту целине, а опет, пошто центар не припада целини, она има своје средиште другде. Центар није центар.“ (Дерида 1990: 132). Када се структура посматра децентрирано, када су њени елементи помични, могуће је увидети расутост делова, знакова, али је могуће и пустити је у игру – коју ће, наравно, играти читаоци – играчи. Текст постаје ентропична смеса, напушта се свако позивање на средиште, на субјекат или повлашћени извор (у који је Хајдегер још увек веровао у *Шумским путевима*), на порекло или на апсолутно arché (Дерида 1990: 143).

Радикални деконструктивисти, попут Хилис Милера, ће рећи поред тога: „Шта мари ко говори?“ и „Шта мари шта говори?“ јер језик не саопштава ништа изван себе те само дело не говори ништа већ га читалац пуни значењем. Поред тога, Барт ће рећи да треба тражити задовољство у тексту, а Хилис Милер „You must become a *little child* if you are to read literature rightly“ (о овоме „исправно“ нећемо сада полемисати) (Wolfreys 2005: 254). Посредно, значи, мораш се *играти*.

Новом концепцијом читања игра ствара homo ludens-а (као коментар на статус човека као потрошача ког је произвело индустријско доба). Такав читалац треба да својом слободом и познавањем стратегија игре победи механизме друштвених и институционалних моћника (пре два у области културе и уметности, али и науке и политике). Овакви текстови подразумевају читање као ретроградни процес који утиче на знакове у тексту. Пошто игриве текстове више пута читамо и то сваки пут на различит начин „про-читамо“ значи да из текста извучимо много више него што је аутор-функција у њега унео. Наиме, ако читалац пуни те знакове својим читањем, онда се текст увек изнова у читању пише, а читалац постаје ко-луденс. Ако само читање постоји као низ могућности: читање (за) себе и читање другог, читање чути/видети, читање глас и читање писмо, *viva voce*/у себи, читање ехо (односно, простор за репродукцију себе) и оно које је одговор на позив, дијалог у немости и ћутњи. Можда и читање-отац (порекло) и читање-мајка (изношење) и читање-чин (настанак), а да су она учитана у читање-дете, које носи упис ДНК и упис свих чинова који му претходе. При том је овакво читање, ово игриво, безинтересно, јер не зна шта памти, битна му је само властита кула од карата или каменчићи које ређа. Слепо за трагове, у улог ставља себе и несвесно легитимише текстуалне знакове. Игра се наставља у недоглед.

Поред читања игривих текстова „на начин игре“, односно, без обавезујућих логичких, моралних и теоријских знања, показује се да игра у

књижевности нуди и оно друго читање, усмерено управо теоријским концепцијама и знањем.

Као што нема метатекста, нема ни метаигре, сваки говор о игри првостепено је играње, без обзира на претходна извођења.

Уклањањем истине као метафизичког појма, њеним релативизовањем, укидањем субјекта као порекла текста и његово измештање из центра текста, ауторски упис се не показује као пресудан у игри, он је скривен и необавезан да би се она одиграла, јер једноставно можемо читати и без обавезе да га пронађемо. Управо по моделу Деридина два читања, једног који тежи да пронађе смисао и другог, ослобођеног од те обавезе, јер се не сме превидети да у игри самог језика долази до пролиферације смисла и значења у игри.

Онтолошки статус игре у књижевности, у складу с природом игрових текстова и њиховим поетичко-филозофским утемељењем, је променљив. Игра се утемељује у (ауто)поетици јер је пољуљан идентитет Текста, онтолошки се смешта у саму себе јер све схвата као игру (и језик и истину и смисао и свет). Дубравка Ораић Толић наводи да је поигравање онтолошким статусом игре прошло неколико фаза од авангарде до постмодерне. Десетих година 20. века рођен је онтолудизам (алеаторичка фаза), двадесете обележава његова младост (конструктивни лудизам), тридесете зрело доба (идеологизација лудизма), друга младост 50- их и 60- их година у неоавангарди и природна смрт онтолудизма у постмодерни или апсолутни лудизам са својим цитатним онтолудизмом у ком је све „неограничена интеркултурна игра“. (Ораић Толић 1996: 102). Ако је све игра, онда истовремено ништа више није игра јер вишка нема. Зато је више не препознајемо. Биће игре се утопило у свеигри и само себе изневерава. Можда смо на прагу доба које жели да види оно што није игра, можда да заснује нову телеологију из потребе за буђењем хуманизма, јер ни оно 'једно а све' није и не сме бити игра.

Поред забавности у остављеној слободи избора играчу (слободног кретања и игре асоцијација) у природи књижевне игре је и наглашена

прагматичност (кроз упис поетичких и идеолошких ставова). Питање је само колико су ти ставови видљиви, у авангарди су нескривени док су у постмодерни прерушени у рухо текста који сам себе производи. Али управо је то самопроизвођење опасност нашег доба на које књижевна игра указује. На тај начин у игри опстаје онај папирнати Ја, он се не исповеда, он је ангажован. Тако је игра, у ширем смислу, продужена рука поето-политике уметности. А тиме је и идентитет саме игре пољуљан. Свесна опасности своје онтолошке неутемељености (јер данас је све игра) она је у обавези да буде теоријска и прокламаторска, како би, у спрези са читаоцем, оформила какав такав хибридни идентитет.

Постоје типолошке сродности између лудизама у ширем књижевном контексту. Такође, лудички дискурс се трансформише од авангарде, преко неоавангарде до постмодерне.

Док авангарда још увек заступа идеју индивидуалности талентованог (генијалног) ствараоца, неоавангарда експонира идеју уместо талента а серијалност уместо индивидуалности. У неоавангарди (код Славка Богдановића) дело је процес, догађај, недовршени отворени дијалог, будући да је сам језик не само медиј већ и перманентни стваралац.

Неоавангардни модел игре се ослања на авангардни (статус експеримента, сликовност, формална иновација, конструкција), али језик схвата другачије, знак такође, више га интересује поетички него политички радикализам (осим у неоавангарди типа крик). У неоавангарди постоји тежња ка екстралингвистичком дискурсу који је имперсоналан. Субјект је протеран из те „процесуалне структуре ван објективних језичких законитости“ (Радовановић 1987: 139).

Игра је веома подстицајна, она укида „шаблонско“ и увек инсистира на новини, шоку и радикализму ради продуктивних помераја у књижевности.

Игру текстом (изводи играч), а игру текста (изводе знакови, језик и контекст). Под њима подразумевамо језичке игре одлагања значења и употребе

речи. Игра је такође и субверзивна пракса културе и уметности и оспорава све традиционално својом моћи да разиграва постојеће окоштале системе.

Разликујемо игре у књижевности које разигравају канонске облике и књижевне форме, језичке игре и игре језика, игре концепцијама песничког језика и игре теоријским пољем најшире схваћене културе.

Игра у књижевности је парадигматична. Као таква се може објаснити и класификовати. Зато смо понудили једну могућу типологију игара у књижевности. Кажемо могућу зато што она не искључује могућност постављања другачијих критеријума у класификацији и зато што се нови видови игре у књижевности стално појављују. Тако смо објаснили:

а) комбинаторичке и алеаторичке игре; б) онтолошке игре; в) игре конструкције; г) цитатне игре; д) семиотичке и симболичке игре; ђ) семантичке и концептуалне игре; е) језичке игре; ж) код игре; з) парадигматске игре; и) мета игре; ј) апсурдне игре; к) визуелну наратију; л) формалне маниризме и љ) квази игре.

Игра је (зло)употребљена у различитим дискурсима: политичком, научном, културном, економском. Такође, она усваја стратегије политичке игре тако што, рецимо, деконструише фигуру пријатељства, што смо показали на текстовима Љубомира Мицића и Славка Богдановића.

Закључићемо да су сви игриви текстови фрагментарне и децентриране структуре које нуде низ комбинација читања и настанак низа могућих секундарних текстова, мноштво интерпретација и конструисаних смислова. То су својеврсна „дела у покрету“, жива и променљива у различитим контекстима. То су текстови који ослобађају читаоца, нудећи му игру као забаву, али га и свесно или несвесно воде у коауторство. То су отворена дела која иронизују најшири круг појава, а за правила свог извођења (читања) узимају најразноврсније парадигме: од сликарских (што је доминантно у авангарди код Љубомира Мицића и концептуалној уметности Славка Богдановића) до социолошких игара (у случају Павићевих романа).

---



Књижевна игра је метадискурзивни интертекстуални дијалогски феномен у ком се огледа манифестација рада језика као писма. У српској књижевности 20. века игра има статус експеримента, прво на нивоу конструкције текста и његовог смисла (у авангарди), потом на нивоу поетског језика и просторности (у неоавангарди), док у постмодерни укључује претходна истраживања и шири се на поља културолошког експеримента и питање онтологије уметности и саме себе. Својом тежњом да контролише дискурсе моћи игра се сједињује са науком, а у том догађају сусрета начела теорије и лудизма, резултат је весела наука и озбиљна игра. Као таква, она је сатирично-пародијска, научна, отворена, незавршена (у тријумфу), намењена одраслима, моћан дискурс који изазива преокрете и може бити прагматичан (а не само несврховит). Та прагматичност је мање или више видљива и односи се на различита поља. Авангардни уметник путем игре пласира своје поетичке и политичке ставове и то веома отворено (што смо видели на примеру игрових текстова Љубомира Мицића), неоавангардиста читаоцу подмеће своје ангазоване поетичке експерименте док о њима сазнајемо махом из манифеста, а не кроз саму игру (наглашено је на примеру текстова Мирољуба Тодоровића), па се она тако приближава постмодерној игри која је најближа моделу „чисте игре“ уколико она може таква бити у литератури. Заправо, у њој су најскривеније оне намере да укаже на свеукупно стање културе и она се може играти заиста ослобођено од било каквих обавеза ван себе саме (што сматрамо Павићевим значајним доприносом у развоју игре у књижевности). Тако она илуструје сву заводљивост и опасност свог аутономног света (самоуређеног властитим правилима).

У раду смо истраживали игру у четири књижевно-поетичка и књижевно-историјска концепта: историјској авангарди, неоавангарди, концептуалној уметности и постмодернизму како бисмо показали генезу лудичког дискурса у српској књижевности двадесетог века. Бирали смо репрезентативне текстове авангардисте Љубомира Мицића, сигнализисте Мирољуба Тодоровића, концептуалног уметника Славка Богдановића и постмодернисте Милорада

Павића, различите жанрове и видове књижевног говора јер је игра у књижевности разарач нормативних поетика и не признаје поделе на традиционалне књижевне родове (лирику, епику, драму) које се базирају на класификацији књижевности по сличности структура. Она може да постоји у свим родовима и врстама, на шта указује и корпус текстова на којем смо спровели истраживање. Видели смо процес генерисања нових књижевних жанрова (нпр. стрип-књижевност) путем „разигравања“ постојећих књижевних врста.

Она у књижевно поље уводи некњижевне облике: процесуалну уметност, визуелну наратију, технолошке облике попут компјутерске продукције и истиче начело *creatio nova* као императив. Тиме она није само иноватор књижевног дискурса већ и појава која скреће пажњу на процесуалност и динамичност књижевног дискурса, али и на метадискурзивност игре, којим она мења дискурсе уметности, политике и науке. Та несталност и покрет се показују као опште својство игре, јер она постоји тек у извођењу. Уже гледано, игра у књижевности двадесетог века баца ново светло на књижевну продукцију текста, на поезију, визуелно као креативни потенцијал и доминанту садашњице, као и на роман као велику наратију. Скида се аура са Чина стварања, са Аутора и самог Дела, па се уметност лажно представља као дворска луда, а читалац као учесник у процесу уметничке креације. Стање веселости и опијености животом се у данашњој књижевној игри само симулира, она не постиже ону веселост за коју је Ниче тврдио да је предуслов филозофије и уметности. Таква раздраганост би значила ослобађање од тескобе и метафизике, док ова игра, нудећи аутономни свет у замену за реалност, не ослобађа од суштински нехуманих стварносних појава и процеса у којима је утихнуо наш живи глас.

Игриви књижевни текст, као коментар и као ослобођени стваралачки/случајни пројекат, бива носилац књижевне еволуције (у смислу промене, а не линеарног напретка). Генеза лудизма у српској књижевности двадесетог века би се могла представити на следећи начин: творећи по плохи

просторно расејани текст поеме „Речи у простору“, који можемо сматрати иновативном авангардном техником, Љубомир Мицић стоји на почетку игре као савременог експеримента у српској књижевности. Његова намера није разигравање књижевне структуре, иако је очигледно да Мицић то чини зачудном формом, под утицајем владајућег конструктивизма, и ангажујући читаоца у процесу производње новог текста, под утицајем политичке идеје револуције чији је носилац побуњени човек који се буни против западне доминације и потлачене улоге у процесу технолошке производње. Код Мицића у игру видно упловљава политички дискурс да би се он повукао пред производњом знакова-сигнала у сигналистичкој пракси Миролуба Тодоровића. Он узима лудизам за своје поетичко начело, а лудичко се спаја са научним дискурсом и постаје начин како креирања, тако и читања текста, а Тодоровић га назива 'креативни интуитивни лудизам'. Читање оваквог неоавангардног игривог дела захтева семиотичку анализу и показује се као најчистији вид игре у изабрана четири концепта. Његова игра је најчешће ослобођена обавезе и истинитости, забавна и признаје случај, подразумева комбиновање, духовите обрте и неочекиване спојеве. Са ове 'слободне игре' прелази се на концептуалну игру, која је веома ангажована, како на пољу уметности, тако и на дневно-политичком пољу. Имајући за своју играчку концепт, Богдановић истражује могућности уметности као коментара, не концепт као уметност него уметност као концепт, а она даље производи могућности за игру. Наглашено политички и ликовно-теоријски-коментаторски дискурс Славка Богдановића посматрамо као прелаз ка постмодернистичкој игривости Милорада Павића. Код њега је игра најкомплексније схваћена и примењена. Она се јавља као теоријско утемељење Павићеве поетике, теоријски траг који обухвата све актере у животу уметничког дела, од игре језика и игре језиком до поигравања читањем, читаоцем, формом и, на крају, стварношћу. Фокус игривости у Павићевом случају стављен је на читање као чин игре, ова нова процесуалност показује да „читање има висцерални ефекат: то је потенцијално процес у ком се сударају два тела“. (Фернандо 2014: 243). Јасно је

да се говори о телу текста и телу читаоца, који се мешају у чину читања који буди сабласт онога ко је уписивао. Но, она и није важна, битно је да читалац, док чита, заборавља своје тело, урања у текст као што се и текст уписује у његово тело. Потом се игра с могућим комбинацијама, смисао се открива и истовремено прикрива, време се жртвује тексту, блефира се и на тај начин омогућава да игра траје и да се живот пробуди у неком новом обличју. Игра је доминанта Павићевог поступка и са њим се мора отворити ново поглавље у сагледавању улоге игре у будућности српске књижевности.

## 4. Прилог:

# POST SCRIPTUM

### „ИЗА(М) ЛУД“

Кривим линијама различитих боја повежите ауторе са њиховим симболима. Потом напишите есеј о томе. На местима где се линије укрштају десиће се ваше сада. Спојите тачке пресека и добићете свој лик.



Слика 35.

# 5. ЛИТЕРАТУРА

## 1. ПРИМАРНА ЛИТЕРАТУРА

1. Алексић 1978: Д. Алексић, *Дада танк (песме)*, приредио Гојко Тешић, Београд: Нолит.
2. Алексић 1921: D. Aleksić, "Tatlin. Hp/s + Čovek", Zagreb: *Zenit, internacionalna revija za novu umetnost*, broj 9, str. 8-9.
3. *Antologija dadističke poezije* 1985: priredio Branimir Donat, Bratstvo jedinstvo, Novi Sad.
4. *Antologija konkretne, vizuelne i signalističke poezije* (priredio Miroljub Todorović) 1975: *Delo*, godina 21, br.3, mart, Beograd.
5. *Antologija pesništva српске авангарде 1902-1934* 1993: приредио Гојко Тешић, Нови Сад: Светови.
6. Аполинер 1995: Г. Аполинер, *Алкохоли; Калиграми*, превод и белешке Никола Бертолино, Београд: Време књиге.
7. Богдановић 1997: S. Bogdanović, *Politika tela: izabrani radovi 1968-1997*, Miško Šuvaković, Eseji o Slavku Bogdanoviću, Novi Sad: K21K, Prometej.
8. Були 1968: М. Були де, *Златне бубе*, Београд: Просвета.
9. Маларме 1985: S. Mallarmé, *Poezija*, preveo sa francuskog jezika Kolja Mićević, Beograd: Nolit.
10. Мицић 1993: Љ. Мицић, *Антиевропа*, репринт, Сремски Карловци: Карловачка уметничка радионица.
11. Мицић 1993: Љ. Мицић, *Барбарогеније децивилизатор*, Београд: Филип Вишњић.

12. Мицић 1920: Lj. Micić, *Istočni greh, misterij za bezbožne ljude čiste savesti*, Zagreb: s.n.
13. Мицић 1991: Lj. Micić, *Zenitizam*, Niš: Дом.
14. Мицић 1921: Lj. Micić, „Kandinski“, *Zenit, internacionalna revija za novu umetnost*, broj 5, Zagreb, 1921, str. 10-11.
15. Мицић 1991: Љ. Мицић, „Категорички императив зенитистичке песничке школе“, у Љубомир Мицић, *Зенитизам*, Ниш: Дом, стр. 53-58.
16. Мицић 1990: Љ. Мицић, *Речи у простору*, Београд: КОВ
17. Мицић 1991: Љ. Мицић, “Речи у простору”, у: Љубомир Мицић, *Зенитизам*, Ниш: Дом.
18. Павић 1973: М. Павић, *Гвоздена завеса*, Нови Сад: Матица српска.
19. Павић 2002: М. Павић, *Две интерактивне драме, Кревет за троје & Стаклени пуж*, Београд: Дерета.
20. Павић 2001: М. Павић, *За увек и дан више: позоришни јеловник*, Београд: Дерета.
21. Павић 1989: М. Павић, *Коњи светог Марка*, Београд: Просвета.
22. Павић 2004: М. Павић, *Кревет за троје, кратка историја човечанства, Интерактивна модна ревија с певањем и пуцањем*, Београд: Дерета.
23. Павић 2001: М. Павић, *Кутија за писање*, Београд: Дерета.
24. Павић 1995: М. Павић, *Летећи храм* (поезија, избор и поговор Драшко Ређеп), Зрењанин: градска народна библиотека „Жарко Зрењанин“.
25. Павић 2004: М. Павић, *Мали ноћни роман, у: Предео сликан чајем*, Београд: библиотека Новости.
26. Павић 2005: М. Павић, *Плава свеска (каталог свих сто завршетака романа-делте УНИКАТ)*, Београд: Дерета.
27. Павић 2004: М. Павић, *Последња љубав у Цариграду: приручник за гатање*, Београд: Дерета.
28. Павић 2004: М. Павић, *Предео сликан чајем*, Београд: Новости.

29. Павић 2005: М. Павић, *Свадба у купатилу (Весела игра у седам слика)*, Београд: Дерета.
30. Павић 2004: М. Павић, *Уникат (роман-делта)*, Дерета, Београд.
31. Павић 2008: М. Павић, М. Равић, *Unutrašnja strana vetra ili roman o Heri i Leandru*, Београд: EvroGiunti.
32. Павић 2003: М. Павић, *Хазарски речник*, Београд: Дерета.
33. Радовановић 2006: В. Радовановић, „Апстракција“, у: *Кораџи*, бр. 3-4, стр. 103-106.
34. Радовановић 2006: В. Радовановић, „Воковизуел“, у: *Кораџи*, бр. 3-4, стр. 113-126.
35. Радовановић 2006: В. Радовановић, Темат часописа “Кораџи”, *Кораџи*, бр. 3-4, Крагујевац, Народна библиотека Вук Караџић.
36. Сигнал 2001-2002: *Сигнал: интернационална ревија за сигналистичка истраживања*, Београд, број 22-23-24, 2001-2002: 13-16.
37. Тодоровић 1985: М. Тодоровић, *Дан на девичњаку*, Београд: Графос.
38. Тодоровић 1978: М. Тодоровић, *Инсект на слепоочници*, Горњи Милановац: Дечје новине.
39. Тодоровић 1987: М. Тодоровић, *Поново узјахујем Росинанта*, Земун: Арион.
40. Тодоровић 1979: М. Todorović, *Signalizam*, Niš: Gradina.
41. Тодоровић 1983: М. Todorović, *Chinese erotism*, predgovor Miroslav Klivar, Београд: BIGZ.
42. Шуваковић 1997: М. Šuvaković, „Филозофске играчке, Ентропија теорије“ (секција 23), у *Impuls: almanah književnog novosadskog kruga K21K*, Novi sad, godina 1, broj 1, str. 85-95.



## 2. СЕКУНДАРНА ЛИТЕРАТУРА

1. *Avangarda, sveske za teoriju i istoriju književno/umetničkog radikalizma*, бр.1, 1997: uredio Gojko Tešić, Beograd: Čigoja Štampa, Откровење – друштво за проучавање културне баштине.
2. *Avangarda, sveske za teoriju i istoriju književno/umetničkog radikalizma*, бр.2-4, 1997: uredio Gojko Tešić, Beograd: Čigoja Štampa, Откровење – друштво за проучавање културне баштине.
3. Ахметагић 2005: J. Ahmetagić, *Unutrašnja strana postmodernizma: pogled na teoriju*, Beograd: Raška škola.
4. Вјежбицки 1997: J. Вјежбицки, „Југословенска књижевна авангарда (1917-1924) према Октобарској револуцији“, у: *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевно/уметничког радикализма*, бр. 1, стр. 80-83.
5. Грдан 2010: L. Grdan, *Zenit i simultanizam*, Beograd: Službeni glasnik.
6. Гол 1921: I. Gol „Reč kao počelo“, *Zenit, internacionalna revija za novu umetnost*, broj 3, Zagreb, str. 2-4.
7. Голубовић 1993: В. Голубовић, поговор у: Мицић, Љубомир, *Барбарогеније децивилизатор*, Београд: Филип Вишњић, стр. 160-171.
8. Голубовић, Суботић 2008: В. Голубовић, И. Суботић, *Зенит 1921-1926*, Београд: Народна библиотека Србије, Институт за књижевност и уметност, Загреб: Српско културно друштво „Просвјета“.
9. Делић 1991: J. Delić, Jovan, *Nazarska prizma: tumačenje proze Milorada Pavića*, Prosveta, Beograd: Dosije, Titograd: Oktoih, Gornji Milanovac: Dečje novine.
10. Живковић 1985: Ж. Живковић, *Орбите сигнализма*, Београд: Новела.
11. *Impuls, Almanah književnog novosadskog kruga K21K* 1997: Novi Sad: K21K.
12. Јерков 1990: А. Јерков, Александар, „Нова текстуалност“ у: *Књижевност*, Београд, 11-12, стр. 1886-1916.

13. Јерков 1992: А. Јерков, *Nova tekstualnost – ogledi o srpskoj prozi postmodernog doba*, Nikšić: Unireks, Београд: Prosveta, Podgorica: Oktoih.
14. Јерков 1988: А. Јерков, Александар, „О неизговорљивом“, у: *Зборник савремене српске прозе*, бр. 5, Трстеник, стр. 39-43.
15. Јерков 1991: А. Јерков, *Od modernizma do postmoderne*, Priština: Jedinstvo, Gornji Milanovac: Dečje novine.
16. Јеротић 1990: В. Јеротић, „Милорад Павић – човек игре и човек који се игра са временом“, *Књижевност*, бр. 11-12, стр. 1875-1881.
17. Јоцић 1994: Љ. Јоцић, *Огледи о сигнализму*, приредио Живан Живковић, Београд: „Мирослав“.
18. Кисић 1986: О. Кисић, *Незвана авангарда*, Београд: Ново дело.
19. *Konkretna, vizuelna i signalitička poezija: antologija 1975*: priredio Miroljub Todorović, *Delo*, godina XXI, broj 3.
20. Корнхаузер 1998: Ј. Kornhauzer, *Signalizam srpska neoavangarda*, s poljskog prevela Biserka Rajčić, Niš: Prosveta.
21. Маргерит 1997: V. Margueritte, „La Volonte“, у: *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевно/уметничког радикализма*, бр. 1. Београд: Чигоја штампа, Откровење – друштво за проучавање културне баштине, стр. 90.
22. Михајловић 1994: Ј. Михајловић, „Роман као приручник за гатање“, *Књижевност*, бр.12, Београд, стр. 1393-1395.
23. Миланков 1976: М. Миланков, „Милорад Павић, Коњи Светог Марка“, *Књижевност*, бр. 9-10, Београд, стр. 816.
24. Митровић 1990: Н. Митровић, „Тајни живот професора Павића“, *Књижевност*, бр. 11-12, Београд, стр. 1936-1939.
25. Мицић, Гол 1921: Љ. Мицић, И. Гол, *Манифест зенитизма*, Загреб: самиздат.

26. Негришорац 1996: И. Негришорац, *Легитимација за бескућнике: српска неоавангардна поезија: поетички идентитет и разлике*, Нови Сад: Културни центар Новог Сада.
27. Негришорац 1991: И. Негришорац, „Одмереност језичке комбинаторике“ *Летопис Матице српске*, год. 167, књ. 447, св. 3, стр. 443-452.
28. Негришорац 1994: И. Негришорац, „Поетички оквири српског неоавангардног песништва“, у: *Књижевност*, број 7-8-9, Београд, стр. 809-829.
29. Павић 1991: М. Павић, „Кратка историја читања“, *Књижевност*, бр. 1-2, стр. 239-242.
30. Павић 1990: М. Павић, „Писати у име оца, у име сина, или у име духа братства“, *Књижевност*, број 11-12, стр. 1862-1868.
31. Павловић 2002: М. Павловић, *Авангарда, неоавангарда и сигнализам*, Београд: Просвета.
32. Пољански 1997: Б. ве Пољански, „Шта је зенитизам“ у: *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевно/уметничког радикализма*, бр. 1, стр.105-106.
33. Ређеп 1980: Д. Ређеп, „За два читаоца одједном“, *Књижевност*, бр.3, стр. 475-479.
34. Ређеп 1990: Д. Ређеп, „Сан отровних огледала или Павићева кабала“, *Књижевност*, бр. 11-12, стр. 1881-1885.
35. Савременик 2007: *Савременик: Темат о сигнализму*, Београд: бр. 146-148.
36. Сомбати 1988: Sombati, Balint, “Nova umetnička praksa 1966-1978 (II)” у *Polja*, broj 350, Novi Sad, str. 173-174.
37. Тишма 1997: S. Tišma, “Predgovor” у: *Politika tela: izabrani radovi 1968-1997*, Miško Šuvaković, Eseji o Slavku Bogdanoviću, Novi Sad: K21K, Prometej.

38. Тодоровић 2002: М. Todorović, “Žudnja za nemogućim”, у *Signal, internacionalna revija za signalistička istraživanja*, Београд, број, 22-23-24, стр. 13-16.
39. Тодоровић 1991: М. Тодоровић, “Именик”, у *Домети*, Сомбор, година 18. 4, 63-73.
40. Тодоровић 1990: М. Тодоровић, “Фрагменти о сигнализму”, у *Градина*, Ниш, 5, 72-76.
41. Тодоровић 1990: М. Todorović, “Haos i komos (fragmenti o signalizmu)”, у *Savremenik*, 1-2-3, стр. 273-284.
42. Токин 1921: В. Tokin, “Ајнштајн”, *Zenit, internacionalna revija za novu umetnost*, број 6, Загреб, стр. 11.
43. Токин 1921: В. Tokin, “У атмосфери чудеса”, *Zenit, internacionalna revija za novu umetnost*, број 3, Загреб, стр. 2.
44. Тешић 2002: Г. Тешић, *Авангарда и традиција: анкета књижевне речи 1980-1982*, Београд: Народна књига, Алфа.
45. Тешић 1997: Г. Тешић „Зенитизација Европе“, *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевног / уметничког радикализма*, бр. 1, стр. 1-2.
46. Тешић 1989: Г. Тешић, „Поговор“ у: *Антологија српске авангардне приповетке*, приредио Гојко Тешић, Нови Сад: Братство-јединство.
47. Тешић 1997: Г. Тешић „Пролегомена за авангарду“, *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевног / уметничког радикализма*, бр. 1, стр. 1.
48. Тешић 1991: Г. Тешић, *Српска авангарда у полемичком контексту*, Нови Сад: Светови, Београд: Институт за књижевност и уметност.

### 3. ОПШТА ЛИТЕРАТУРА

1. Адамовски 2008: N. Adamovski, „Igra“, u: Leksikon savremene kulture, teme i teorije, oblici i institucije od 1945. do danas, sa posebnim osvrtom na nemačko govorno područje, priredio Ralf Šnel; preveli s nemačkog Spomenka Kraјčević ... [et al.], Plato, Beograd, str. 237-239.
2. Адорно, Хоркхајмер 2012: T. Adorno, M. Horkhajmer, „Kulturna industrija“, u: *Studije kulture*, priredila Jelena Đorđević, Službeni glasnik, Beograd, 2012. str. 66-100.
3. Аквински 2010: Sv. T. Akvinski, *Biće i suština*, prevod, pogovor i komentari, Milan Tasić, Beograd: Dereta.
4. Андрије, Боеч: 2010: B. Andrije, Ž. Boeč, *Rečnik tela*, prevela s francuskog Olgica Stefanović, Beograd: Službeni glasnik.
5. Асор Роса, et. al. 2000: Асор Роса, et. al., *Авангарда: теорија и историја појма 2*, приредио Гојко Тешић, Београд, Народна књига, Алфа.
6. Аћин 1975: J. Аћин, *Изазов херменеутике: есеји*, Београд: Доб.
7. Бахтин 2000: M. Bahtin, *Problemi poetike Dostojevskog*, prevela sa ruskog Milica Nikolić, Beograd: Zepter book world.
8. Бахтин 1978: M. Bahtin, *Fransoa Rable i narodna kultura srednjeg veka i renesanse*, preveli Ivan Šop i Tihomir Vučković, Beograd: Nolit.
9. Барт 2010: P. Барт, *Задовољство у тексту; чему претходе Варијације о писму*, превео Јовица Аћин, Београд: Службени гласник.
10. Барт 1979: R. Bart, *Književnost, mitologija, semiologija*, preveo Ivan Čolović, Beograd: Nolit.
11. Bart 2014: R. Bart, „О читанју“, u *Strategije čitanja*, uredila Mirjana Stošić, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, str. 41-49.
12. Барт 1986: R. Barthes, „Od djela do teksta“, u Beker, Miroslav, *Suvremene književne teorije*, Zagreb: SNL, str. 181-187.

13. Барт 1992: R. Bart, *Rolan Bart po Rolanu Bartu*, s francuskog preveo Miodrag Radović, Novi Sad: Svetovi, Podgorica: Oktoih.
14. Барт 1986: R. Barthes, „Smrt autora”, u Beker, Miroslav, *Suvremene književne teorije*, Zagreb: SNL, str. 176-181.
15. Бекер 1986: M. Beker, *Suvremene književne teorije*, Zagreb: SNL.
16. Бенјамин 1974: W. Benjamin, *Eseji*, preveo Milan Tabaković, Beograd: Nolit.
17. Бенчић 1996: Ž. Benčić, „Ludistički aspekti ruske avangarde“, u: *Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, uredili Živa Benčić i Aleksandar Fleker, Zagreb: Slon, str. 35-56.
18. Биргер 1998: P. Birger, *Teorija avangarde*, preveo s nemačkog Zoran Milutinović, Beograd: Narodna knjiga, Alfa.
19. Бити 1997: V. Biti, *Pojmovnik suvremene književne teorije*, Zagreb: Matica hrvatska.
20. Бодријар 1994: Ж. Бодријар, *О завођењу*, превео Дејан Илић, Подгорица: Октоих.
21. Бодријар 1991: Ž. Bodrijar, *Simbolička razmena i smrt*, s francuskog preveo Miodrag Marković, Gornji Milanovac: Dečje novine.
22. Бодријар 2012: Ž. Bodrijar, „Simulakrum i simulacija“, u: *Studije kulture*, priredila Jelena Đorđević, Beograd: Službeni glasnik, str. 469-488.
23. Бодријар 1991: Ž. Bodrijar, *Fatalne strategije*, s francuskog preveo Mihailo Vidaković, Novi Sad: Književna zajednica Novog Sada.
24. Бојм 2005: S. Vojm, *Budućnost nostalgije*, Beograd: Geopoetika
25. Бојтар 1999: Е. Бојтар, *Књижевност источноевропске авангарде*, са мађарског превела Марија Циндори, Београд: Народна књига, Алфа.
26. Борхес 1994: Х.Л.Борхес, *Дуго трагање*, са шпанског превео Радивоје Константиновић, Нови Сад: Светови.
27. Бошковић 2008: А. Вошковић, „Doležalova teorija fikcije“ u: Doležal, Ljubomir, *Heterokosmike, Fikcija i mogući svetovi*, Službeni glasnik, Beograd, str. 353- 369.

28. Бошковић 2010: Д. Бошковић, *Заблуде модернизма*, Београд: Службени гласник.
29. Бретон 1979: А. Breton, *Tri manifesta nadrealizma*, sa francuskog preveo Dušan Matić, Kruševac: Bagdala.
30. Бриски Узелац 1996: S. Briski Uzelac, „Ludizam i umjetnost u tranzitnim vremenima“, u: *Ludizam. Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, Zavod za znanost o književnosti Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb: Slon.
31. Бужињска, Марковски 2009: А. Bužinjska, М. Р. Markovski, *Književne teorije XX veka*, s poljskog prevela Ivana Đokić-Saunderson, Београд: Службени гласник.
32. Булгаков 1994: М. Булгаков, *Мајстор и Маргарита*, Београд: Књига комерц.
33. Валери 1956: П. Валери, *Есеји*, Београд: Нолит.
34. Варезан 2001: F. Verezan, „Poezija“, u: *Književni žanrovi i tehnike avangarde*, preveo Radoman Kordić, Београд: Народна књига, Alfa.
35. Витгенштајн 1980: L. Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, prevod Ksenija Maricki Gađanski, Београд: Nolit.
36. Вјежбицки 1997: J. Вјежбицки, „Југословенска књижевна авангарда (1917-1924) према Октобарској револуцији“, у: *Авангарда, свеске за теорију и историју књижевно/уметничког радикализма*, бр. 1, стр. 80-83.
37. Владушић 2010: С. Владушић, „Тестаментарно и играјуће писање“, у *Наслеђе: часопис за књижевност, језик, уметност и културу*, Година VII, бр. 16, стр. 9-20.
38. Волфрис 2005: J. Wolfreys, *The J. Hillis Miler Reader*, Stanford, California: Stanford University Press.
39. Вучковић 2011: Р. Вучковић, *Поезија српске авангарде*, Београд: Службени гласник.

40. Гадамер 1978: H. G. Gadamer, *Istina i metoda: osnovi filozofske hermeneutike*, prevod Slobodan Novakov, Sarajevo: IP „Veselin Masleša“.
41. Гижицки, Горњи 1973: J. Gizycki, A. Gorny, *Čovjek i hazard*, s poljskog preveli Mila Mirković i Leo Držić, Zagreb: Prosvjeta.
42. Гиро 2001: P. Giro, *Semiologija*, s francuskog prevela Mira Vuković, Beograd: Plato.
43. Голуб 1996: I. Golub, „Deus ludens“, u: *Ludizam. Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, uredili Živa Benčić i Aleksandar Fleker, Zagreb: Slon, str. 9-18.
44. Грдинић 2000: H. Грдинић, *Формални маниризми*, Београд: Народна књига, Алфа.
45. Грејам 2000: G. Grejam, *Filozofija umetnosti*, preveo s engleskog Zoran Raunović, Beograd: CLIO.
46. Даковић 2009: N. Daković, *Knjiga o postfilozofu*, Beograd: Službeni glasnik.
47. Де Ман 1996: P. De Man, „Pojam ironije“, u: *Reč*, broj 27, str. 87-94.
48. Де Ман 1975: P. de Man, *Problemi moderne kritike*, preveli Gordana B. Todorović i Branko Jelić, Beograd: Nolit.
49. Де Ман 1986: P. De Man, „Semiologija i retorika“, u: Miroslav Beker, *Suvremene književne teorije*, Zagreb: SNL, str. 222-235.
50. Делез 1990: G. Deleuze, *The Logic of Sense*, translation from french Mark Lester, New York: Columbia University Press.
51. Делез 1989: Ž. Delez, *Fuko*, s francuskog prevela Svetlana Stojanović, Sremski Karlovci: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića.
52. Денегри 1996: J. Денегри, „Ликовни уметници у часопису *Зенит*“, у: *Српска авангарда у периодици*, приредили Видосава Голубовић, Станиша Тутњевић, Београд: Матица српска, Институт за књижевност и уметност, стр. 431-443.
53. Дерида 1990: Ž. Derida, *Bela mitologija*, izbor i prevod Miodrag Radović, Novi Sad: Bratstvo-jedinstvo.



54. Дерида 2001: Ж. Дерида, *Истина у сликарству*, с француског превео Спасоје Ђузулан, Никшић: Јасен.
55. Дерида 2004: Ж. Дерида, *Марксове сабласти: стање дуга, рад жалости и нова интернационала*, превео с француског Спасоје Ђузулан, Службени лист СЦГ, Никшић: Јасен.
56. Дерида 1976: Ž. Derida, *O gramatologiji*, prevela s francuskog dr Ljerka Šifler-Premec, Sarajevo: Veselin Masleša.
57. Дерида 2001: Ž. Derida, *Politike prijateljstva*, preveo Ivan Milenković, Beograd: Beogradski krug.
58. Derida 2014: Ž. Derida, „Elipsa“, u *Strategije čitanja*, priredila Mirjana Stošić, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, str. 21-27.
59. Derida 1986: Ž. Derida, „Struktura, znak i igra u obradi ljudskih znanosti“, u Beker, Miroslav, Zagreb: SNL, str. 195-209.
60. Долежал 1997: Lj. Doležal, „Mimezis i mogući svetovi“, u: *Reč*, broj 30, str. 74-82.
61. Долежал 2008: Lj. Doležal, *Heterokosmika, Fikcija i mogući svetovi*, prevela s engleskog Snežana Kalinić, Beograd: Službeni glasnik.
62. Ђорђевић 1997: J. Đorđević, *Političke svetkovine i rituali*, Beograd: Dosije, Signature.
63. Ејер 2010: A. Ejer, *Ludvig Vitgenštajn*, preveo s engleskog Viktor Radun Teon, Novi Sad: Mediterran.
64. Ејхенбаум 1972: B. Ejhbaum, *Književnost*, prevela Marina Bojić, Beograd: Nolit.
65. Еко 2001: U. Eko, *Granice tumačenja*, prevela sa italijanskog Milana Piletić, Beograd: Paideia.
66. Еко 1973: U. Eko, *Kultura, informacija, komunikacija*, prevela Mirjana Drndarski, Beograd: Nolit.
67. Еко 2004: У. Еко, *Метафора*, превела с италијанског Мирјана Ђукић-Влаховић, Београд: Народна књига, Алфа.

68. Еко 1965: У. Еко, *Otvoreno delo*, preveo s italijanskog Nika Milićević, Sarajevo: Veselin Masleša.
69. Еко 1995: У. Еко, Еко, Умберто, *Симбол*, превео с италијанског Перо Мужичевић, Београд: Народна књига, Алфа.
70. Еко 1996: У. Еко, *Шетње кроз фиктивну шуму*, превела Драгана Старчевић, „Мостови“, Година XXVII, Свеска 1, број 105/106, стр. 651-686.
71. Енгел 1996: С. Engel, „Igra pravila: igra s pravilima“, u: *Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, Zagreb: Slon, str. 253-272.
72. Ероп 2002: G. Eror, *Genetički vidovi (inter)literarnosti: osnovni pojmovi*, Beograd: Otkrovenje, Narodna knjiga.
73. Женет 2002: Ж. Женет, *Фигуре V*, превео с француског Владимир Капор, Нови Сад: Светови.
74. Зонтаг 2014: S. Sontag, „Protiv tumačenja“, u *Strategije čitanja*, priredila Mirjana Stošić, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.
75. Изер 1978: V. Izer, „Apelativna struktura tekstova“, u: *Teorija recepcije u nauci o književnosti*, priredila Dušanka Maricki, Beograd: Nolit, str. 94-115.
76. Илић 1996: D. Илић, „Granice tumačenja“, u: *Reč*, broj 26, str. 95-103.
77. Јаус 1978: H. R. Jaus, *Estetika recepcije: izbor studija*, превела Drinka Gojković, Beograd: Nolit.
78. Јаус 1978: H. R. Jaus, „Parcijalnost recepcionističke metode“, *Teorija recepcije u nauci o književnosti*, priredila Dušanka Maricki, Beograd: Nolit, str. 178-198.
79. Јерков 2010: A. Jerkov, *Smisao (srpskog) stiha, de/konstitucija*, Beograd: Institut za književnost i umetnost.
80. Јованов 1999: S. Jovanov, *Rečnik postmoderne*, Beograd: Geopoetika.
81. Јуван 2013: M. Juvan, *Intertekstualnost*, превела са slovenačkog Bojana Stojanović Pantović, Novi Sad: Akademska knjiga.

82. Јуван 2011: М. Јуван, *Nauka o književnosti u rekonstrukciji - uvod u savremene studije književnosti*, превод са словеначког Милјенка Витезовић, Београд: Службени гласник.
83. Кајоа 1965: Р. Кајоа, *Igre i ljudi: maska i zanos*, превео Радоје Тадић, Београд: Nolit.
84. Калвино 1997: И. Калвино, *Zamak ukrštenih sudbina*, превеле Србислава Вукосиментић и Снежана Маринковић, Београд: Rad.
85. Калер 2009: Д.Ж. Калер, *Teorija književnosti (sasvim kratak uvod)*, превео Драган Илић, Београд: Службени гласник.
86. Кант 1975: И. Кант, *Kritika moći suđenja*, превео Никола Поповић, Београд: BIGZ.
87. Кафка 1989: Ф. Кафка, *Процес*, Београд: Рад
88. Кено 1999: Р. Кено, *Stilske vežbe*, превод и поговор Данило Киш, Београд: Rad.
89. Кинаст 2008: В. Кинаст, „Strip“, у: *Leksikon savremene kulture*, приредио Ралф Шнел, превели с немачког Споменка Крајчевић, ... et. al., Plato, Београд, стр. 648-650.
90. Киш 1997: Д. Киш, *Енциклопедија мртвих*, Београд: Књига гомерц.
91. Киш 1990: Д. Киш, *Ното poeticus*, Сарајево: Светлост.
92. Кордић 2003: Р. Кордић, *Jezičke igre*, Београд: Филип Вишњић.
93. Кортасар 2001: Н. Кортасар, *Školice*, са шпанског превела Силвија Монрос Стојакović, Београд: No limit books.
94. Кристева 1971: Ј. Кристева, „Проблеми структурирања текста“, превео Милан Комненић, у: *Дело*, бр. 1, стр. 23-39.
95. Лиотар 2012: Ж. Ф. Лиотар, „Postmoderno stanje“, у: *Studije kulture*, приредила Јелена Ђорђевић, Београд: Службени гласник.
96. Липовецки 2011: Ж. Липовецки, *Доба празнине: огледи о савременом индивидуализму*, превела с француског Ана Моралић, Сремски Карловци, Нови Сад: Издавачка књижарница Зорана Стојановића.

97. Манделбро 1990: Б. Манделбро, „Фрактали - геометрија природе“, *Трећу програм*, Београд, стр. 281-286.
98. Марино 1998: А. Marino, *Poetika avangarde, avangardne estetske tendencije*, s francuskog prevele Mira Vuković i Vera Ilijin, Београд: Народна knjiga, Alfa.
99. Марицки 1978: D. Maricki, , *Teorija recepcije u nauci o književnosti*, Београд: Nolit.
100. Маркузе 1989: Н. Markuze, *Čovjek jedne dimenzije: rasprave o ideologiji razvijenog industrijskog društva*, prevela Branka Brujić, Veselin Masleša, Sarajevo: Svijetlost.
101. Маркус 1974: S. Markus, *Matematička poetika*, preveli Borislav Krstić i Dragan Stojanović, Београд: Nolit.
102. Мартел 2010: J. Martel, *Beatriče i Vergilije*, s engleskog preveo Mihajlo Matic, Београд: Geopoetika.
103. Медведев 1976: P. N. Medvedev, *Formalni metod u nauci o književnosti: kritički uvod u sociološku poetiku*, preveo Đorđije Vuković, Београд: Nolit.
104. Мекхејл 1996: В. Mekhejl, „Postmoderna proza: neke ontološke pretpostavke fikcije“, u: *Reč*, broj 28, str.105-119.
105. Милић 1997: N. Milić, *ABCdekonstrukcije*, Београд: Народна knjiga, Alfa.
106. Милић 1996: N. Milić, „Uvod u ideju dekonstrukcije“, *Reč: časopis za književnost i kulturu*, br. 27, Београд, str. 94-105.
107. Милошевић 2008: П. Милошевић, *Поезија ансурда (Васко Пона)*, Београд: Службени гласник.
108. Мицић 1983: Lj. Micić, „Anatema i klepetanje G. Bogdana Popovića, predsednika „Ku-kluks-kana“, u *Zli volšebnici, polemike i pamfleti u srpskoj književnosti 1917 – 1943“ (Knjiga prva 1917 – 1929)*, priredio Gojko Tešić, Београд: Slovo ljubve, Beogradska knjiga, str. 333-339.

109. Морис 1975: Č. Moris, *Osnove teorije o znacima*, prevod Radoslav Konstantinović, Beograd: BIGZ.
110. Ниче 1984: F. Niče, *Vesela nauka*, preveo s nemačkog Milan Tabaković, Beograd: Grafos.
111. Ниче 2001: Ф. Ниче, *Ессе хото: како постајеш, шта си*, с немачког превео Владимир Ђоровић, Београд: Дерета.
112. Ниче 2005: F. Niče, *Zora: misli o moralnim predrasudama*, s nemačkog preveo Božidar Zec, Beograd: Dereta.
113. Ниче 2001: F. Niče, *Knjiga o filozofu*, preveo Jovica Aćin, Beograd: Službeni glasnik.
114. Ниче 2001: Ф. Ниче, *Рођење трагедије*, превео с немачког Милош Н. Ђурић, Београд: Дерета.
115. Ниче 1998: Ф. Ниче, *Списи о грчкој књижевности и филозофији*, превели с немачког Томислав Бекић, ... et al., Сремски Карловци, Нови Сад: Издавачка књижарница Зорана Стојановића.
116. Ниче 1998: F. Niče, *Tako je govorio Zaratustra*, preveo Branimir Živojinović, prevod redigovao i predgovor napisao Mihailo Đurić, Podgorica: Oktoih.
117. Норис 1990: K. Noris, *Dekonstrukcija: kraj metafizike i novo mišljenje – od Ničea do Deride*, prevela Jasmina Milićević, Beograd: Nolit.
118. Оже 2005: M. Ože, *Nemesta: uvod u antropologiju nadmodernosti*, prevela s francuskog Ana A. Jovanović, Beograd: Biblioteka XX vek.
119. Ораић Толић 1996: D. Oraić Tolić, “Ontološki ludizam” u: *Ludizam: zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, priredili Živa Benčić i Aleksandar Flaker, Zavod za znanost o književnosti Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Slon, Zagreb, str. 97-106.
120. Ораић Толић 1990: D. Oraić Tolić, *Teorija citatnosti*, Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.

121. Павковић 1990: В. Павковић, „Прилог књизи о измишљеним бићима“, *Књижевност*, бр. 11-12, стр.1922-1927.
122. Палавестра 1996: П. Палавестра, “Од модернизма до авангарде”, у: *Српска авангарда у периодици*, зборник радова, Нови Сад: Матица српска, Београд: Институт за књижевност и уметност, стр. 11-14.
123. Персивал 1990: Ј. Персивал, „Хаос: наука за стварни свет“, *Трећи програм*, стр. 252-258.
124. Петровић 2006: С. Петровић, *Кич као судбина*, Београд: Чигоја штампа.
125. Петровић 2010: S. Petrović, *Za autonomiju umetnosti: estetska preispitivanja*, Београд: Službeni glasnik.
126. Петровић 2003: S. Petrović, *Priroda kritike*, Београд: Samizdat B92.
127. Платон 2002: Platon, *Dela (Ijon, Gozba, Fedar, Odbrana Sokratova, Kriton, Fedon)*, Београд: Dereta.
128. Платон 2002: Platon, *Država*, превели Albin Vihar, Branko Pavlović, Београд: BIGZ.
129. Платон 2004: Platon, *Zakoni*, са старогрчког превео Albin Vihar, Београд: Dereta.
130. Пониж 1984: D. Poniž, *Konkretna poezija*, Ljubljana: Državna založba Slovenije.
131. Радовановић 1987: V. Radovanović, *Vokovizuel*, Београд: Nolit.
132. Радовић 1987: М. Radović, *Književna aksiologija, problemi teorije književnog vrednovanja u dvadesetom stoleću*, NoviSad: Bratstvo-jedinstvo.
133. Радуловић 1994: М. Радуловић, „Модернизам и авангарда“, у *Српска авангарда у периодици* (уредили Видосава Голубовић, Станиша Тутњевић), Београд: Матица српска, Институт за књижевност и уметност.
134. Рибникар 1997: V. Ribnikar, “Могући светови и теорија фикције”, у: *Reč*, број 30, стр. 69-73.

135. Рорти 1992: R. Rorty, *Konsekvence pragmatizma*, preveo Dušan Kuzmanović, Beograd: Nolit.
136. Ротердамски 2002: E. Roterdamski, *Pohvala ludosti*, prevod sa latinskog Darinka Nevenić-Grabovac, Beograd: Mono & Manana, 2002.
137. Саболчи 1997: М. Саболчи, Миклош, *Авангарда и неоавангарда*, превела са мађарског Марија Циндори-Шинковић, Београд: Народна књига.
138. Саид 1983: E. Said, „Tekst, svet, kritičar“, u: „*Književna kritika*“, (temat Savremena anglo-američka književna kritika, priredio Aleksandar Jerkov), broj 2, str. 44-57.
139. Сартр 1964: J. P. Sartre, *Egzistencijalizam je humanizam*, preveo i pogovor napisao Vanja Sutlić, Sarajevo: Veselin Masleša.
140. Сартр 1981: Ж. П. Сартр, *Шта је књижевност?*, превели Фрида Филиповић и Никола Бертолино, Београд: Нолит.
141. Свенсен 2004: Fr. H. L. Svensen, *Filozofija dosade*, preveo s norveškog Ivan Rajić, Beograd: Geopoetika.
142. *Свето писмо Старога и Новога завјета* 1945: Савет библијских друштава, Стари завјет превео Ћ. Даничић, Нови завјет превео Вук Стефановић Карацић, Њујорк, Лондон, Штокхолм.
143. Слотердајк 1992: P. Sloterdijk, *Kritika ciničkoga uma*, s njemačkog preveo Boris Hudoletnjak, Zagreb: Globusni nakladni zavod.
144. Слотердајк 2010: P. Sloterdijk, *Sfere: mikrosferologija*, s nemačkog prevela Aleksandra Kostić, Tom I, Beograd: Fedon.
145. Слотердајк 1991: P. Sloterdijk, *Tetovirani život: pet predavanja održanih u toku ljetnog semestra 1988. na Johann Wolfgang Goethe universitetu u Frankfurtu i peto poglavlje knjige "Proročanstvo na nemačkom"*, s nemačkog preveo Milan Soklić, Gornji Milanovac: Dečje novine.
146. Станаревић 1998: Р. Станаревић, *Монтажа, авангарда, књижевност*, Београд: Народна књига, Алфа.

147. Стојановић Пантовић 1998: Б. Стојановић Пантовић, *Српски експресионизам*, Нови Сад: Матица српска.
148. Стојановић 2005: В. Stojanović, *Teorija igara, elementi i primena*, Institut za evropske studije, Beograd: Službeni glasnik.
149. Стортини 1997: К. Р. Стортини, *Борхесов речник: усмени Борхес*, његове изјаве и полемике, превели и приредили Ђурђина Матић и Филип Матић, Београд: СКЗ.
150. Суботић 1996: И. Суботић, „Типографска и ликовна решења Зенита и зенитистичких издања“, у: *Српска авангарда у периодици*, приредили Видосава Голубовић, Станиша Тутњевић, Београд: Матица српска, Институт за књижевност и уметност, стр. 443-455.
151. Тишма 1996: С. Тишма, Слободан, “Од концептуализма до маринизма”, у Транскаталог, број 4, стр. 20-26.
152. Тодорова 1999: М. Todorova, *Imaginarni Balkan*, prevele s engleskog Dragana Starčević i Aleksandra Bajazetov-Vučen, Beograd: Biblioteka XX vek.
153. Торе 2001: Г. де Торе, *Историја авангардних књижевности*, превела Нина Мариновић, Сремски Карловци, Нови Сад: Издавачка књижарница Зорана Стојановића.
154. Тренклер 1990: Т. Trenkler, „Kašika stvaranja iz supe haosa: razgovor sa Vilemom Fluserom“, Трећи програм, Београд, зима 1990, стр. 276-281.
155. Турза 1990: К. Турза, „Изазов хаоса“, Трећи програм, Београд, стр. 251-252.
156. Туцић 1991: V.R.Tucić, *Struganje mašte*, Novi Sad: Dnevnik.
157. Ужаревић 1996: Ј. Užarević, „Igra čarobnim zrcalom: vizualni kod dvadesetoga stoljeća“, у: *Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, uredili Živa Benčić i Aleksandar Fleker, Slon, Zagreb, стр. 57-64.
158. Ужаревић 2001: Ј. Užarević, *Möbiusova vrpca: knjiga o prostorima*, Beograd: Službeni glasnik.



159. Узелац 1993: М. Uzelac, *Uvod u estetiku*, Novi sad: Prometej.
160. Успенски 1979: Б. А. Успенски, *Поетика композиције, семиотика иконе*, избор и превод измењених и допуњених текстова Новица Петковић, Београд: Нолит.
161. Фајерабенд 1994: П. Фајерабенд, *Наука као уметност*, с немачког превела Бранка Рајлић, Сремски Карловци: Издавачка књижараница Зорана Стојановића, Нови Сад: Издавачко предузеће Матице српске.
162. Фајерабенд 1987: Р. Feyerabend, *Protiv metode: skica jedne anarhističke teorije spoznaje*, s engleskog preveo Mario Suško, Sarajevo: Veselin Masleša.
163. Фернандо 2014: Dž. Fernando, „Ћитанје. Или само игра“ у *Strategije čitanja*, priredila Mirjana Stošić, Beograd: Fakultet za medije i komunikacije, str. 241-255.
164. Финк 1979: Е. Fink, *Oaza sreće: misli za jednu ontologiju igre*, preveo Josip Vrkić, Osijek: Revija.
165. Финк 2004: *Основни феномени људског постојања*, превео Алекса Буха, Бања Лука: Филозофски факултет.
166. Фиск 2012: Dž. Fisk, „Popularna diskriminacija”, u: *Studije kulture*, priredila Jelena Đorđević, Službeni glasnik, Beograd, 339-347.
167. Флакер 1984: А. Flaker, *Poetika osporavanja*, Zagreb: Školska knjiga.
168. Флакер 1984: А. Flaker, *Ruska avangarda*, Zagreb: SNL, Globus.
169. Флакер 1986: А. Flaker, *Stilske formacije*, Zagreb: SNL, Globus.
170. Фројд 1976: S. Frojd, *Dosetka i njen odnos prema nesvesnom*, preveo s nemačkog Tomislav Bekić, Novi Sad: Matica srpska.
171. Фуко 1998: М. Фуко, *Археологија знања*, превод са француског Младен Козомара, Београд: Плато.
172. Фуко 1982: М. Fuko, *Istorija seksualnosti: volja za znanjem*, prevela sa francuskog Jelena Stakić, Beograd: Prosveta.

173. Фуко 1997: М. Фуко, *Надзирати и кажњавати: рођење затвора*, са француског превела Ана А. Јовановић, Сремски Карловци, Нови Сад: Издавачка књижевница Зорана Стојановића.
174. Фуко 2007: М. Фуко, *Poredak diskursa: pristupno predavanje na „Kolež de Fransu“ održano 2. decembra 1970*, превод са француског Дејан Аничић, Loznica: Karpos.
175. Фуко 2009: М. Фуко, *Rađanje klinike*, са француског превела Олја Петронић, Нови Сад: Mediteran.
176. Фуко 1971: М. Фуко, *Riječi i stvari: arheologija humanističkih nauka*, превео Никола Ковач, Београд: Nolit.
177. Фуко 2012: М. Фуко, „Šta je autor?“, превела Елеонора Прохић, у: *Polja: časopis za kulturu, umetnost i društvena pitanja*, година 57, број 473, стр.100-112.
178. Хачион 1996: Л. Наџион, *Poetika postmodernizma: istorija, teorija, fikcija*, превели Владимир Гвозден и Лјубица Станковић, Нови Сад: Svetovi.
179. Хајдегер 2007: М. Хајдегер, *Bitak i vreme*, превео Милош Тодоровић, Београд: Službeni glasnik.
180. Хајдегер 2001: М. Хајдегер, *Šumski putevi*, превео Боžидар Зец, Београд: Plato.
181. Хансен-Леве 1996: А. А. Хансен-Лөве, „Umjetnost kao igra. Modeli ludizma između romantizma i postmodernizma: nacrт“, у: *Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, uredili Živa Benčić i Aleksandar Fleker, Zagreb: Slon, стр. 19-34.
182. Хераклит 1981: Хераклит, *Fragments*, према преводу Мирослава Марковића, Београд: Grafos.
183. Хилис Милер 1986: Ј. Хилис Милер, „Критичар као домаћин“, у: Мирослав Бекер, *Suvremene književne teorije*, Zagreb: SNL, стр. 235-253.
184. Хилис Милер 1991: Ј. Хилис Милер, *Theory Now and then*, New York: Duke.

185. Хилис Милер 1996: J. Hilis Miler, "Tradicija i razlika", u: Реџ, br. 26, str. 59-65.
186. Хирш 1983: Е. Хирш, "Повлаштена мјерила у вреновању", у: *Књижевна критика* (темат Савремена англо-америчка књижевна критика, приредио Александар Јерков), Београд, бр. 2, стр. 58-68.
187. Хол 2012: S. Hol, „Beleške o dekonstruisanju ‚popularnog‘“, u: *Studije kulture*, priredila Jelena Đorđević, Beograd: Službeni glasnik, str. 317-329.
188. Хуизинга 1970: J. Huizinga, *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, s нјемаџког превео Ante Stamać, Zagreb: Matica Hrvatska.
189. Цара 1971: Т. Цара, „О љубави ломној и љубави горкој“, у: Коло бр. 12, стр. 1202.
190. Шевалије, Гирбрант 2003: J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Rječnik simbola: mitovi, sni, obiĉaji, geste, oblici, likovi, boje, brojevi*, превели Ana Buljan ... et al., Ванја Лука: Romanov.
191. Шилер 2007: F. Šiler, *O lepom*, превео Strahinja Kostić, Novi Beograd: Book&Marso.
192. Шлегел 1992: F. Šlegel, *Razgovor o poeziji*, s nemaĉког превео Dragomir Petrović, Beograd: Rad.
193. Шмит 1988: B. Schmidt, *Postmoderna - strategije zaborava*, превео Dražen Karaman, Zagreb: Školska knjiga.
194. Шпигелман 2008: A. Špigelman, *Maus: povest preživelog: moj otac krvari istoriju*, s englesког превела Ana Uzelac, Beograd: Samizdat, B92.
195. Шпигелман 2008: A. Špigelman, *Maus: povest preživelog: i tu su počele moje nevolje*, s englesког превела Ana Uzelac, Beograd: Samizdat, B92.
196. Шуваковић 1986: М. Šuvaković, *Asimetriĉni drugi*, Novi Sad: Prometej.
197. Шуваковић 1999: М. Šuvaković, *Pojmovnik moderne i postmoderne likovne umetnosti i teorije posle 1950. godine*, Beograd-Novi Sad: SANU, Prometej.

198. Шуваковић 2011: М. Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*,  
Beograd: Orion art.

## ОБРАЗАЦ 1.

### Изјава о ауторству

Потписана Светлана Рајичић Перић

број уписа

### Изјављујем

да је докторска дисертација под насловом *Поетика игре у српској књижевности 20. века (Љ. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић)* резултат сопственог истраживачког рада,

- да предложена дисертација у целини ни у деловима није била предложена за добијање било које дипломе према студијским програмима других високошколских установа,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршила ауторска права и користила интелектуалну својину других лица.

У Крагујевцу

Потпис ауторке

---

---

## ОБРАЗАЦ 2.

### Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторског рада

Име и презиме аутора: Светлана Рајичић Перић

Број уписа:

Студијски програм:

Наслов рада: *Поетика игре у српској књижевности 20. века (ЈБ. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић)*

Ментор: др Маја Анђелковић, ванредни професор, Филолошко-уметнички факултет, Универзитет у Крагујевцу.

Потписана Светлана Рајичић Перић

#### Изјављујем

да је штампана верзија мог докторског рада истоветна електронској верзији коју сам предала за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета у Крагујевцу**.

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета у Крагујевцу.

У Крагујевцу

Потпис ауторке

---

---

### ОБРАЗАЦ 3.

#### Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитетску библиотеку да у Дигитални репозиторијум Универзитета у Крагујевцу унесе моју докторску дисертацију под насловом:

*Поетика игре у српској књижевности 20. века (Љ. Мицић, М. Тодоровић, С. Богдановић, М. Павић)* која је моје ауторско дело.

Дисертацију сам предала у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета у Крагујевцу могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучила.

1. Ауторство
2. Ауторство – некомерцијално
3. Ауторство – некомерцијално – без прераде
4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима
5. Ауторство – без прераде
6. Ауторство – делити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, чији је кратак опис дат на обрасцу број 4.).

У Крагујевцу

Потпис ауторке

---

---