

(Светлана Рајичић Перић. *Поеџика игре у српској књижевности 20. века*. Београд: Службени гласник, 2024, 555 стр.)

Импозантна, обимна и визуелним прилозима богато опремљена монографија *Поеџика игре у српској књижевности 20. века* Светлане Рајичић Перић, проистекла је из њене докторске дисертације, коју је одбранила на Филолошко-уметничком факултету у Крагујевцу 2016. године, а под менторством проф. др Маје Анђелковић.

Књига је сегментирана у пет целина. Најпре је тежиште на филозофском и уметничком разматрању игре, а затим и фокусу на примерима текстова Љубомира Мицића, Мирољуба Тодоровића, Славка Богдановића и Милорада Павића, након чега следе Закључак, Прилог и Литература.

Међутим, главне и најопсежније су прве две целине, то јест теоријски и интерпретативни део књиге, којима је ауторка посветила готово подједнаку пажњу. Првих двеста страница могло би да буде теоријска књига у књизи и, штавише, засебно штампана студија која даје основу и полазишта за слична истраживања или проширивање аналитичког хоризонта. Други сегмент чине аутори, који су врло скрупулозно бирани, како би се, колико је могућно, установили типолошки обрасци поетике игре у српској књижевности 20. века и то кроз оптике историјске авангарде, неоавангарде, (концептуалне уметности) и постмодернизма, са прецизним објашњавањем „префикса нео- и пост-“ (стр. 192–194). На тај начин се стиче слика не само поетичких диференцијација између књижевних периода и стилских формација, већ и њихова комплементарност, сличности и, најпосле, међусобна игрива испреплетеност: „Некада говоримо о четири а некада о три уметничка концепта, о авангарди, неоавангарди, концептуалној уметности и постмодерни. Наиме, концептуалну уметност некада 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“ (198).

Педантно и поступно, Светлана Рајичић Перић у оквирима филозофских и уметничких разматрања игре даје детаљан преглед и

увид у дефинисање и проблематику појма игре, који постаје више од аспекта – његова се улога у монографији позиционира у контексту методолошког оквира, агенса културе и књижевности, као и антрополошког значаја. Ауторка образлаже зашто и како би требало да се говори о игри, затим износи апорије појма, даје тематски преглед мисли, разматра игру у постструктурализму, те као предмет истраживања, избор грађе и приступа. Она претреса статус игре у књижевности, уз осврт на појмове знака, читаоца, читања, структуре, језика, немиметичности, саме игре, изводећи корисну типологију књижевних игара уз свођење различитих периодизацијских забуна.

Наводи се како „играти (се), значи бити у игри. Говорити о игри, значи бити ван ње, а имати потребу да се игра прожме, разуме и одигра“ (21), што говори и о индивидуалном приступу Светлане Рајичић Перић, јер је она у позицији да, пишући монографију, буде ван игре, трудећи се да је разуме, али константно је и на ивици да уђе у игру, што се најексплицитније може илустровати завршницом у виду прилога „Иза(м) луд“ који чини лавиринт, ребус и загонетка, а који је осмислила као својеврсну синтезу књиге и подстицај за њене читаоце да искушају колико су били пажљиви и да ли могу да повежу све нити њених интерпретативних опсервација: „Кривим линијама различитих боја повежите ауторе са њиховим симболима. Потом напишите есеј о томе. На местима где се линије укрштају десит ће се ваше сада. Спојите тачке пресека и добићете ваш лик.“ На том трагу, писање самог приказа књиге *Поеџика игре* могло би да представља писање текста на који ауторка позива, а то би значило да игра не престаје и да се не *зативара* ни након што се корице склопе.

Драгоцени су различити детаљи и финесе у значењу на које је ауторка указала, почев од саме етимологије појма игра, који на грчком језику значи састанак и сусрет различитости, а на латинском (*ludus*) подразумева кретање, деловање, стваралачку стратегију игре (23), па до *јети*, које омогућава „основну идеју деконструкцијског читања као сталне ‘допуне’, игре значења која се опире семантичкој редукцији и у сталном је одлагању“ (35). Циљ аутора који креира „игриво дело“ био би да образује, „подучава и пласира своје теоријске и идеолошке ставове“, па му игра постаје средство којим читаоце води до свог виђења *истине* (37). Пажња је посвећена и питању дефинисања игре кроз оно што није игра, и њене природе у коју је уписана апорија (39), не би ли се разлучили и објединили аспекти појма игре, њеног дискурса и термина, игрових поступака, те фигуре игре (40). Ауторка покушава да осветли игру кроз контакте са слободом, моћи, злоупотребом и Аутором као „контролором“ дискурса (43), а затим логично долази до битних квалитатива када је реч о самој игри. Ради се, наиме, о њеном уписивању у координате вертикале и хоризонтале, јер игра припада хоризонтали, пошто нема хијерархије и „вредност није параметар у свету игре“ (44).

Хаос и *пис* као покретач из хаоса, веома су битни предуслови за њен настанак, и томе је посвећена подробна аналитичка пажња, са детаљним освртом на студије *Човјек једне димензије* Херберта Маркузеа, *Игре и људи* Рожеа Кајоае, *Семиологија* Пјера Гироа, Ничеово *Рођење трагедије*, *Тако је говорио Заратустра* и *Књига о филозофу*, Витгенштајнову *Филозофију исцртавања*, Аћинов *Изазов херменеутике* и сл. Коришћена литература у књизи функционише, поред осталог, на неколико нивоа. Језгровито су приказане основне идеје које су од важности за тему, адекватно су уклопљене у прву целину и примењене у другом сегменту, али су дате и кроз слике њихових корица које прате текст и друге илустрације у књизи. Стиче се утисак да је стручна, филозофска и теоријска литература саставни део научне игре (ничеанске *веселе науке*), коју ауторка профињено и ненаметљиво подастире пред читаоце.

Игри је посвећена пажња кроз контекст Деридиног „тријумфа Писма“ (92), „историје културе (Ј. Хојзинга, Р. Кајоа, Е. Финк)“ (107), а посебно језик и немиметичност (лудички дискурс), *време и његова игра*, „отвореност за већи број његовања“ и *варијантност*, поетику *шајне*, читаоца као *коаутора* и *активни играч* (153). Антрополошки значај игре сагледан је кроз место сусрета између књижевне игре и свеигре, па је она именована „архаичном и архетипском“, будући да задире „у дубине заједничке свести човека и универзалну свест о знаковима“, рачуна са колективним несвесним и указује на „психолошку потребу за магијским, за забавом и ритуалним понављањем“, па су тако везе између игре и слободе нераскидиве (155).

Када је реч о типологији књижевних игара, она је заснована на разликовању процеса извођења и исходу игре, те су, укратко, издвојени: а) *одигравање*, ребуси, загонетке; б) *стварање* (првостепено и метастепено); в) *реконструкција* (палимпсест, цитат као вид игре); г) *забава* (170). Игривим текстовима названи су: дадаистичка поезија, калиграми, графичка поезија, летристичка и конкретна поезија, сигналистичка поезија са својим поджанровима, игре језиком као лингвистичким системом знакова, игре с предлошком друштвене игре, нелинеарна фрагментарна проза, интертекстуалне и интермедијалне игре, позоришне игре, перформанси, хепенинзи, манифестације тела, језичке игре у ужем смислу (палиндроми, неологизми, досетке, полиптотони), аутоматске песме и приче, рукописне песме, текстуално сликарство, стрип-поезија, концептуална поезија и нова уметничка пракса (170–172). Коначно, „*класификација* типова игара у књижевности“ износи петнаест врста игара: комбинаторичке и алеаторичке, онтолошке, игре конструкције, цитатне игре, семиотичке игре, симболичке игре, семантичке игре, концептуалне игре, језичке игре, код-игре, парадигматске игре, метаигре, апсурдне игре, визуелна нарација, формални маниризми и квазиигре (173–185).

Друга целина монографије носи наслов „Specificum књижевне игре на примерима текстова Љ. Мицића, М. Тодоровића, С. Богдановића и М. Павића“ и отпочиње Правилима и увођењем разма-трања и постулата које су заступали Еуген Финк и Жан Бодријар, који је изједначио страст према игри са страшћу према њеним правилима (208). Издиференцирана су правила игре и правила иг-рања: „Прва су омеђавање игре, друга су стратегије савлађивања игре“ (211), али и примери правила код одабраних аутора. Посебно је упечатљиво, примера ради, да у „стваралаштву Мирољуба Тодо-ровића постоји јасно опредељење за лудистичко надначело ства-рања и посебна правила за сваку књижевну врсту“ (221), а „читав опус Милорада Павића је најбољи пример онтолошког лудизма“ (231). Правила авангардних игара, пак, „рачунају на случај и ефекте вртоглавице, тако да их по Кајоиној класификацији можемо свр-стати у *alea*-у и *ilinx*, понашају се као хазардне игре у којима је до-битак неизвестан“ (238).

Субјекат је предмет већег поглавља „Ко је ’убио’ субјекат?“, с обзиром на чињеницу да се „у игривом писању“ одиграва „кре-тање од сопства ка Субјекту, заправо, читалац у процесу свог чи-тања-писања доживљава померање сопствене субјективности и у том померању истина није никаква релевантна чињеница“ (241). Субјекат је сагледан као читалац, немогући субјекат и аутор. Игра типа „знак“ анализирана је кроз семиотички образац (Мицић, Тодоровић), игру у читању поезике или семанализу текста-знака зенитистичке уметности из угла поето-политике, као и оно што привидно искључује (не)пријатељство (Мицић), друге примере семиотичких (Тодоровић, Богдановић, Павић) и симболичких иг-ара (Мицић, Тодоровић). Ауторка на многим местима, компара-тистички убедљиво и аргументовано, објашњава кључне разлике између појмова, не би ли утврдила све појединости игара и њихове специфичности, па тако констатује и да „ако симбол носи у себи конвенционалну алегоријску везу ознаке и означеног, онда ће се игра читања састојати у присећању на те алегоричне обрасце. А авангардиста рачуна на алегорију“ (294).

У поглављу „Слика као писмо“ фокус је на „онтолошким иг-рама, семантичким и концептуалним играма, метаиграма и визу-елној нарацији“ (306). Представљен је модел апстракције у игри-вој књижевности (Мицић, Тодоровић, Радовановић, Богдановић, Павић, Шуваковић), са даљом елаборацијом слике у визуелној поезији (Тодоровић) и стрипа (Тодоровић, Богдановић). Павић је заступљен кроз метафору скулптуре као модела просторности који 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 кубистич-ком платну“ (330).

„Плес текста“ је, дакако, једно од најупечатљивијих поглавља, јер се „у покрету догађа означавање“ (382), па су тако тело, сатирска игра, перформанс, гест, дело које плеше, слобода у хаосу, колаж, монтажа, кубистичко сликарство и филм његове кључне речи. Применом „теорије хаоса“ (ефекат лептира, фидбек) на читање Павићевих текстова, Светлана Рајичић Перић дошла је до значајних резултата, којима је аргументовала тезу о његовом опусу као „детерминисаном хаосу“ (410): „Задовољство настаје из понављања, умножавања самог себе (није ли то парадигма Павићевих самопреписивања, а не самопреиспитивање истог текста у другом оквиру и контексту?), у чему му помаже електронско средство“ (413). На тај начин је оправдала и анализирала његове аутоцитате, дајући херменеутички одговор који је понудила управо примена дате теорије.

У даљем току књиге ауторка поступно декодира „тајне читања“, стављајући тежиште на читаоца, читање, деконструктивно читање, писање о игривим делима и цинолудички дискурс, дајући, најпосле, један од кључних увида: „у говору о игри *не ѿсѣјоји мешаѿекстѿ*, свако објашњавање игре је стваралачко“ (451). Затим је у компаратистичким квартетима анализирана игривост цитата, интертекстова и лавиринта код Мицића, Тодоровића, Богдановића и Павића, те скренута пажња на аспект „нове мимезе“ (472). У поглављу о језику и игри исписане су странице о шатровачкој поезији и козарцу, поетици досетке, перманентној парабази, не би ли се размотриле „аксиолошке немоћи над игром у књижевности“ и проблем маргинализовања игре у српској књижевности 20. века, будући да је била „вреднована спољашњим критеријумима (укус, политика и идеологија), па је у њој потенцирано на њеној политичкој анархичности, а друге њене особине су запостављене“ (510–511).

У Закључку је дато осам тачака, од а) до ж), кроз које су сумирани резултати истраживања и преглед најважнијих поетичких константи игре у 20. веку: „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'“ (526).

*Поеѿика иѿре у срѿској књижевности 20. века* представља интердисциплинарно истраживање чији резултати имају теоријски и практични значај како у науци о књижевности, тако и у оквирима других дисциплина, попут сликарства / визуелне уметности, филозофије и антропологије. Прва целина је, како је напоменуто, корисна као полазиште за будуће интерпретације, док је анали-

тички део драгоцен са становишта осветљавања индивидуалних поетика аутора (Мицића, Тодоровића, Богдановића, Павића), у компаративном смислу и у ширем контексту сагледавања појединих токова српске књижевности 20. века (авангарде, неоавангарде, постмодерне). *Поетика ијре* манифестује се као сасвим легитиман интерпретативни кључ, а бројне типологије, класификације, синтезе и свођење закључака омогућују уређење *хаоса* и креирање примера „веселе науке“ који је понудила Светлана Рајичић Перић.