

**Petar Plamenov**

(Bulgaria, Sofia University St. Kliment Ohridski)

## **Revelation of Delight – Pleasure, Poetry, Play and Ecstasy**

*Abstract:* Play is inherent in the intellect. It follows precisely from the affinity between play and pleasure, and from the recognition of pleasure and satisfaction as the principle telos (ultimate goal and logical end) of any game or play, that not only is pleasure not alien to mental and intellectual activities, but that they are in fact representative of pleasure as a kind of satisfaction. Play teaches players to relate to the world not as an empirical given and a material constant – a world of objects with established and unchanging meanings – but as a world of possibility and a world of diversity in which the surprising and the different are real. It may be concluded that play represents a departure from the mundane, offering experiences of ecstasy and pleasure that transcend the boundaries of this ontological field and offer human beings the opportunity to become self-aware in terms of concepts such as freedom, will and creativity.

*Keywords:* philosophy, aesthetics, ecstasy, play, pleasure, happiness, poetry, lyricism, creativity

**Петър Пламенов**

(България, Софийски университет „Св. Климент Охридски“)

## **Откровение на насладата – удоволствие, поезия, игра и екстаз**

*„Всичко хубаво, което може да бъде казано, се съдържа в речника;  
просто думите още не са наместени.“*

Джон Ръскин

из лекция VI „Връзката между изкуството и науката за светлината“,  
24 февруари 1872 „Орлово гнездо“.

Дори в безапелационните си, упорити и неуморни нападки срещу поезията, въпреки философската си ревност, Платон не може да отрече факта, че поезията сътворява по необходимост свят, който наподобява по живост самия живот. Някак в поезията словото съхранява тъкмо демиургичната си стихия. Това може би е причината митът да бъде мислен винаги като поезия, въпреки формата, в която той достига до нас, и да съществува в древността традицията най-важните закони да се записват като поезия, тъй като се е вярвало, че по този начин се демонстрира тяхната свещеност и общовалидност и неприкосновеност. Правото е част от възвишената духовна сфера, а поетичното е единственият език на възвишеното. Поезията носи нещо от усета за свещена присъда, за откровение на истината и това не може да се премахне от генетичния ѝ код. Удоволствието и играта винаги пазят този момент на свещеност – скритост, трансцендентност и ненакърнимост.

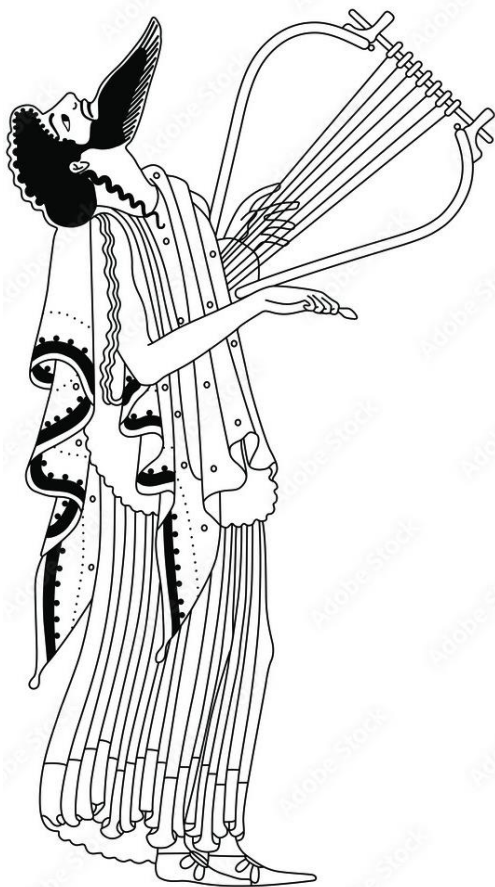
Пол Валери нарича поезията игра, езикова игра с думи, като по този начин прониква до най-дълбоката същност на самото понятие, скрития копнеж към сътворяване към непрекъснатото саморазцъфтяващо битие вътре в самите нас. Думата поезия идва от старогръцки език – *ποίησις*, глагол, които буквално значи *права, върша, сътворявам, създавам със собствените си ръце, внушавам, принасям в жертва, съчинявам, създавам по*

своя подбуда, със свои средства. Поезията и досега пази способността си да бъде сътворяване – себесътворяване и светосътворяване. Защото игровото и поезията със своята необичайна узуалност на познатото се саморазкриват като свободно, неопределено от външни подбуди движение извън рамките на логическия разум, в името на една по-висока смислова цел с неочаквано интензивна аксиологическа наситеност.

Лирическото е не просто синонимно назоваване на поетичното, а дума, посредством която се определя вътрешното състояние на езика, не просто специфичното поетично настроение, а възможността за символни връзки и асоциативна свобода. Цялостното игрово настроение е настроение на възторг, на радост, лекота и виталност, от една страна, и изолираност, от друга, лирическото е специфично опиянително, за него са характерни възторгът и възхитата:

...всичко, което изразява възхищение, фактически влиза в кръга на... лиричното. Лиричното е най-отдалечено от логичното и най-близо до танца и музиката. Лиричен е езикът на оракула, вълшебника и мистичното твърдение (Аристотел/Aristotel 1993: 162).

Поезията, лирическото е специфичното пространство на екстаза и на словесното доволстване. Тъй като чрез своята образна апаратура и играта на думите и асоциативната стихия и метафориката тя обладава контрастите на наслада и страдание, радост и страх, тъга и удивлението, това е потресният и възвишен екстазен характер на лирическото преживяване. Неизразимото не е трансцендентно, не е в някакъв друг свят, а се реализира в сега-то на словото. Този израз на изключителното е възможен само в освободеността и неограничеността на откровението – игра. Изразното пренапрежение в езика постига парадоксалната свобода на неограничено от денотативни и дефинитивни претенции слово, напълно разкрепостено в конотативната си вариативност.



Поетическият език, постигащ екстаза, е език гатанка и загадка, чийто отговор носи неимоверна наслада, тъй като е разбулване на тайнствеността. Екстазът винаги води до яснота и прозрение, т.е. до някаква форма на осъзнато разбиране, макар и не непосредствено, а по-скоро като консеквентност или ретроспективен наглед.

Наложително е не само да предположим, че насладата доближава до истината, но също така че тя е способна да носи нещо от онова, което се определя като познание. Следователно насладата е гносеологически активен инструмент, който макар и да не може да бъде признат за единствен, завършен и логически акуратен като закона – „висше познание“, при това достатъчно екзистенциално интензивен, така че да нюансира и оповестява някаква, иначе непостижима, част от истината.

Оттук и парадоксът, че наслаждението обема в себе си дори и преживяванията на ужас, страх и страдание, но ги изменя. Фройд много добре посочва, че играта не е прикриване, редукция или фалшификация, тя е трансформация, тя е символен

опит с истинното, нова форма на свободата, облекчаване от действителната екзистенциална тежест. Реален опит, но отвъд реалността, откъдето и чисто символното богатство и лекотата в играта:

Изкуството като игра... е насочено към личността на зрителя, не спестява на този зрител и най-болезнените преживявания, например в трагедията, и въпреки това се възприема от него като висша наслада (Фройд/Froyd 1992: 118).

Той осъзнава принципа на удоволствието като път и средство да се помни и преработва психически неприятното. Но удоволствието, и то в неговата върхова изява екстазът, в самозабравата на *тиазиса* – максимума на захласа-възхита най-стене се изяснява нещо от феномена на красивото и усещанията, които те предизвиква на рухване на границите на субект-обектната опозиция и осетивяването на едно единство, което иначе е напълно невъзможно, но символно и съзерцателно осъществимо. Тъкмо в тази поредица на анагогическо възхождение от трепването-харесване, към екстазния пик – тиазиса – сливането с изначалното - можем да проникнем в най-дълбокия и тайнствен смисъл на чисто естетическото и изразителната му сулимност.

Изразът така е съвпаднал със същността, че тя е невъзможно да бъде представена по друг освен по този точно начин – външното напълно е позволило в него да се огледа и просветне всичко от скритото вътрешно и обратно вътрешното е допуснало да изплува дотолкова във формата, че в адекватността на своето движение то е достигнало до пълния максимум на саморазкриването си, като така се е оцелостило битието, което най-сетне е престанало да бъде разтерзано на субект и обект, на ляво и дясно, горно и долно, вътрешно и външно, светло и тъмно, а е всичко тук така сега. Едно абсолютно налично открито свободно отдадено *ето-битие*, което надхвърля строгата законоопределеност на логико-синтактичната оформеност на словесния ред, предоставяйки някакъв друг ред, който не познаваме, но за който се досещаме въпреки обичайната езикова консеквентност и логика. Самата способност за експресивност може да бъде мислена в категориите на лирическото като форма на нещо изключително дълбоко – чувството, което трансцендира някакъв разум. Думите и тяхната лудическа свобода притежават една изключителна, в сравнение с останалите средства за изразяване, привилегия в изразяването на чувствата и тяхната многомерност, тоталност и изразителност.

Свободен от обичайността на нормата, логическата последователност и уморите на шаблона, езикът се обновява както дефинитивно, така и като изразителна и конотативна способност, тъкмо на територията на поезията и нейната словотворческа игра, метафорични залози и словесни сладости. Там се активизира архетипната енергия на ритмично-музикалното, на изначално акустичното откровение – религиозно-мистичната роля на заклинанието, молитвата, причестяването-клетва, пречистването-изповед и властта прорицание, лудическото слово, словото игра, словото творческо вдъхновение – лирическо изстъпление е способно да сменя в себе си неизобразимото, отвъд видимото, трансцендентното за окото, дори отвъд мислимото, което принадлежи само на душата. Този способност Бърк нарича *delight* – наслада, възхита, радост, удивителната по интензивността си способност да се преживява мига като автономна ценност. И за това думите като средство и израз са изключително пригодни, тъй като

в наша власт е да създаваме с помощта на думите невъзможни съчетания по коренно различен способ (Бърк/Bark 2001: 121).

Поезията и нейното лудическо играещо слово преодоляват чрез асоциативната и метафоричната си тяга пропастта между съществуване и разбиране – слети в екстаза.

Като цяло *езиковата* игра е мислима в мащаба на смислогенерирането и смислообразуването. Играта е част от философията на езика, включително и от прагматически

ориентирана позиция. Смыслеобразуването е чисто игрова дейност – употреба на езика, като се дава преимущество на случката, събитието в езиковото пространство. За разлика от поетичния, лирически ориентиран *logos ludens*, езиковата игра е прагматично ориентирана и реализира неутилитарната нагласа за ролевото пренареждане на делника – наличното и рутинното, симптом за превръщането на всекидневния обичаен и „обикновен“ език в свобода от условностите и естетизация на наличното.

Имануел Кант в „Критика на способността за съждение“ разглежда спонтанността – „свободната игра на познавателните способности“ като реална възможност за съгласуването на разсъдъка и въображението, като по този начин обяснява гносеологическите основания на естетическата преценка – вкуса. Играта е среща и съ-битие на телеологичните и прагматични течения-тенденции на езика, т.е. на неговата цел и конкретен реализиращ акт.

По-късно Витгенщайн вижда в езиковата игра възможност да се надмогне отразителното миметично отношение между език и свят, като се постигне синтетично отношение: „И да си представим език значи да си представим форма на живот“. Защото човекът не само играе по правилата, той ги сътворява и променя, езикът е спонтанен, включително и към формиращите го правила, и тъкмо поради това езикът може да бъде разглеждан като игра, защото е свободен и естествен – *подвижен* (идея, идваща още от разбирането на св. Августин за езика).

Езиковата игра според Витгенщайн най-напред е въпрос на забавление, второ е непрестанно преливане преход от една игра към друга и се гарантира от игровия плурализъм, трето, езиковата игра притежава качеството незавършеност, тя не е задължителна и може да не се играе докрай, четвърто, нейна основна характеристика е неутилитарността и необвързаността с конкретна прагматическа цел, езиковата игра е безцелна, тя е устремена към изразителен и изобразителен ефект, което пък от своя страна определя и петата ѝ характеристика, емоционалната приповдигнатост – играе се „шеговито“ (Витгенщайн/Vitgenstajn 1988: 83).

Прагматическата ориентация, интересът към говоренето – функционалното битие на езика се възприема от него като възможност за преосмисляне на метафизиката, чрез подлагането ѝ на терапията на „всекидневната употреба“ на думите за „обикновени неща“. Смыслът не бива да се обяснява, тъй като той е очевиден, а трябва да се покаже и опише как се постига. Тази промяна изисква и отхвърлянето на чисто научния опит и замяната му с извън-и-пред научния опит. Езиковата игра според Ричард Рорти е начин да се блокира ненужната „реификация“, повторното овеществяване на езика, възплътяването на абстрактните идеи, като по този начин езиковата игра съумява да онагледява и недвусмислено да покаже факта, че езикът притежава нов тип субстанциалност.

Езиковата игра е борба срещу безсмислието, прекомерното производство на възможни, но семантично празни абстракции в полето на езика. В този акт обаче се разчита и основаната тенденция на постмодерността – деконструирането и сриването на устойчивата дихотомия – предметност–субектност – изразена в типичното субект–обект и автор–текст. По този начин унифициращият метафизически наратив „голям разказ“ се разлага до алгоритъма на *операционни паралогии* (Лиотар), така езикът показва симулацията на битието и илюзорността на всякакъв род репрезентации. Това обаче е и отглас към полифоничното мислене на Античността и осъзнаването на играта като утеха и забавление, а на езика като източник на демиургични наслади.



Има още един елемент в удоволствието, който не бива да се пропуска, за да може да се осъзнае неговата отнесеност към истината и свободата, както и дълбоко гносеологическият момент от неговата монолитна и трудно познаваема същност. Всяко удоволствие е някакво възобновяване, абсолютно начало, което не признава нищо преди себе си, неговото присъствие е тотално, налагането му безалтернативно.

Удоволствието е част от младенческото и неизменно младенческото у човека, то е независимо от останалите характеристики на тялото и духа, за които са присъщи и дори нужни предпоставки като възраст, опит или старост и на осъзнаването като възраст, защото удоволствието е винаги начално, свежо и неувехтяло, тъй като то запълва празнота, а не идва на мястото на вече присъствало шаблонизирано, изхабено, овехтяло от употреба предходно удоволствие. То не

се нуждае от опит и подготовка, тъй като е част от субстанциалността на човешкото.

Удоволствието е внезапно, всеобемащо и всецяло, то напада отвред независимо дали е подготвяно и очаквано дълго време и за неговата поява са се създавали някакви конкретни условия, то е независимо от тях, защото не е сбор от собствените си причини. Удоволствието винаги надвишава предпоставките си. Лудическото – игрилото не таи смисъла си в конкретната поредица от действия, то има автономен непринуден и безцелен смисъл, които реализира внезапно. Може да се обобщи, че играта е елемент от удоволствието, докато то е неин самоочевиден смисъл. Въвлечеността в удоволствието и въвлечеността в играта не допускат скептицизъм. По този повод Пол Валери се натъква съвсем нехайно на абсолютния закон на играта – ведрия дух, оптимизма и чистата свобода в действие:

По отношение на една игра не е възможен никакъв скептицизъм (Валери/Valeri 1988: 302).

Скептицизмът е тоталното друго на играта и удоволствието. В съмнението се скрива една невинаги пряка контрапозиция, интелектуално дистанциране, което дава възможност за безпристрастност. Докато истината в насладата е очевидна, но и неразчленима; тя няма нужда от доказване, тъй като самото ѝ присъствие е достатъчно очевидно, нейната спонтанност предполага непосредственост и откритост. Скептицизмът е лутане, а не люлеене. Съмнението е здрач, докато играта е отчетливо ритмично редуване на светлина и сянка, то таи недоумение и неувереност, за играта и за насладата е необходима дързост. Удоволствието предполага друг тип мислене, не дедуктивно-дискурсивното аналитично и скептическо рефлексирание-размишление, а мисъл-съзерцание-любуване. Нещо като осъзнато блуждаене, реене, което няма никаква цел освен собственото си разгръщане. Подобно мислене, основаващо се на безкористно, безцелно, безпонятийно саморазгръщане предполага и съвсем различен мироглед отвъд метода, радикално ново излагане пред всевъзможността на случайното, отвъд предопределеността на опита.

Наслаждението-доволство именно защото е тотално, внезапно и с неустановимо разположение във всяко конкретно пространство – атопично, може да се осъществи в свободата на играта, т.е. отвъд в „не-сетивните форми“ на трансцентриращото само себе си човешко, без това обаче да накърни аксиологическата значимост. Например пускането на хвърчило предполага физическо усилие – тичане, което да доведе до полета на самото хвърчило, издигайки го до топлите носещи и издигащи се въздушни маси. Полетът обаче има неконкретно, вътрешно измерение – ние се любуваме на собствената си неограниченост, на отприщаната си свобода, неограниченост и усещане за лекота и волност. Посредством полета на един конкретен предмет ние празнуваме не законите на физиката, а красотата на преживяването, скрития екстаз от победата над даденото, честваме надмощването на собствената ни физическа детерминираност, която е преодоляна символно, игрово, чрез самото пускане на хвърчилото.

И удоволствието, и играта не търпят притулване и отклоняване от смисъла си – радостта от освободената безцелна цел на наслаждението, която реализира човешкото; дори при самото усъмняване в способността за това реализиране, радостта и насладата веднага се оттеглят и отхвърлят от себе си и. По повод на това Шилер казва:

Човек играе само, когато е човек в пълното значение на тази дума и е човек само когато играе. (Шилер/Shiler 1985: 458)

Парадоксално е, но дори спрямо страданието, човек реагира именно със способността и готовността си за щастие. Християнството осмисля страданието като ценност, тъкмо през възможността човек да утвърди в него човековостта си, нравствената си същност и устоявайки да задълбочи способността си именно за щастие. Доволството като способност за наслаждение е фундамент на човешкото, ето защо това предизвиква изказването на Сартр за играта – “Може би трябва да се избере: да бъдеш нищо или да играеш това, което си” (Сартр/Sartre 1994: 213). Удоволствието се подпомага от всяка дързостна игра на откриване и задържане-пребиваване в собствената същност.

Всъщност онова, което трябва да бъде казано съвсем открито е, че не само играта е следствие на екзистенциален избор, но дори и удоволствието е подобен, ако не и по-голям и ценностно осмислен избор. Защото, ако страданието може да отклони от смисъла и ценността на битието, то удоволствието директно изпраща, хвърля в центъра на онтологическата осъщественост – пределна отвъдсловесна интензивност и неизразима смислова наситеност.

Ако нашите чувства ни връхлитат случайно, все пак ние можем да проследим техния път и дори да осъзнаем причинно-следствената връзка за тяхната поява. Удоволствието обаче е твърде непосредствено и поради това винаги се изразява чрез внезапното и неударимото, и показва изненадващата си природа, нерядко чисто *ex abrupto* (ексабрупто) – внезапно, направо, рязко, без подготовка, и в наша власт е само възможността или да се оставим на неговата стихия, или да му се противопоставим и да го възприемем, но не и да управляваме появата и интензитета му. Удоволствието, в свойствената си непосредствена тоталност, по някакъв начин ни надмощва и в него ние сме слаби и се топим или изнемогваме в блаженството му, защото не копнеем да се отклоним от него. Удоволствието е много сходно със стихията и ирационалното, без обаче да изключва от себе си разума, който също може да бъде обзет от него.

Отликата на удоволствието от играта се състои в две ориентации. Първата е, че удоволствието е преди всичко интроективно движение със субективен и дори интимен характер, докато играта е отношение към нещо, отстоящо от личността. Играта е насочена навън, в нейното съдържание има отношение към другите. Факт, проличаващ ясно в детската игра и при т.нар. невидим, въображаем партньор/приятел, при която играещият субект се отчуждава в партньора толкова, доколкото иска да проектира нарцистичната

си пълнота и в позицията на насрещно стоящия и така да завърши пълнотата. Удоволствието е пълнота, а тя по необходимост включва и присвояването на не-своето, другото, насрещното. По странен начин удоволствието е колкото себе си, толкова и другото, различieto. Така удоволствието застава отвъд правилата, то не може да им се подчини, дори когато ги употребява в структурата си, правилото на играта е мимикрия на другия, спомен за това, че играта се играе и от други. Строгото спазване на правилата предполага, че те са правила и за мнозина други, демонстрира готовност за разбирателство с участниците, независимо че те може да отсъстват. Играта обича другия, съдника/съдията, чуждия поглед, който да бъде гарант и наблюдател, да охранява доброволността. Свидетелят узаконява факта, че играта не е само шанс, но и съдба.

Големият изследовател на играещия човек Йохан Хьойзинха, посочва, че дори този, който реди сам за себе си пасианси, се радва, ако има свидетел на неговата игра. Играта обича не само наблюдателя, тя обича и зрителя, който превръща в съучастник, за нея той не е мним актант (маска, не протагонист), а въввлечен помощник, енергиен генератор и проводник – излъчвател и ретранслатор. Зрителят в играта не може да остане безучастен, защото иначе не би я понесъл, той се включва, присъединява и става част от нея, именно заради това изкуството употребява играта като техника на въвличането и при-частяването към правилата, които самото то създава. Удоволствието до голяма степен пренебрегва другия, то или го игнорира и дори може да се превърне в негова образна смърт при автонаследите, или го интроектира, полага в несподелимото вътре, в най-интимното на себе си, то вписва в блаженстващия аз и/или се слива, единява с него без отлика и осъществява целостта и завършеността.

Удоволствието е егоцентричен акт на първо ниво и алтруистичен акт в по-висшите си измерения, защото е преодоляване на ужаса на солипсизма и перверзиите на егоцентричността. Това алтруистично ниво е екстазът. Удоволствието също използва техниката на неопределеността като възможност за неизчерпателност и полифоничност, дори за вариативност и нюансивна способност, но бяга от усвоеността на дедуктивното заключение, което твърди и потвърждава. Нищо в удоволствието не може да бъде потвърдено, защото то непрекъснато сменя облика си и открива все нови и нови основания за себе си, като зачерква предишните или ги приема за недостатъчни. Насладата е конкретна, тъй като е само сега, независимо дали е отсам или отвъд, конкретността е плътта на нейното битие, докато играта е длъжна да поддържа условността, която да гарантира т.нар. *на ужким*, за да не се унищожи или професионализира в едно твърде сериозно и деструктивно за нея отношение.

Втората основна линия на различие е, че при почти всички форми на играта тя съхранява агоналното, съревнователното, съперническо, дори състезателно начало, дори чрез отчуждеността към собственото предходно постижение. Удоволствието е напълно лишено от състезателност, това би го нарушило, преустановило и дори унищожило. Удоволствието не познава иронията и пародията като форма на отстояние от себе си, насладата е именно пребиваване в себе си. Удоволствието употребява пародията и иронията като възможност за връщане към себе си, за установяване на автентичния чист и ненакърнен образ, който може да изпитва наслада. Посредством пародийната преструвка през негативното назоваване на идеала и интелектуалния катарзис на иронията като свобода и разум, посредством тези механизми на естетическо преработване на действителността, ние постигаме нещо повече от обикновено удовлетворение. Те се оказват и механизми на самото удоволствие, което така осигурява продължителността си и разкрива повече елементи от своето естество. Те обаче никога не могат да се приложат спрямо него, защото го разрушават без остатък.

*Иронията и пародията* са техники за наслада, но не и инструменти, с които то може да бъде разбрано, напротив, насочени към самото удоволствие, те го уязвяват твърде силно и поразено от тяхната дистанцираност то мигновено изчезва. В удоволствието няма самонаблюдение и реална дистанция – просторът създаден от съзерцанието не е откъсващ, а вписващ, присъединяващ; докато иронично-пародийното е винаги някакво налагане на граница, някаква нравствена погнуса, възмущение неприемливост, който резултира като онтологична, вкусова и емоционална непоносимост. В удоволствието границите не само избледняват, ако не и почти напълно рухvat – поне за кратко. Факт е обаче, че със сигурност забраненото, неприемливото и плашещото забравят и пренебрегват. Например оказва се напълно невъзможно в мига на непосредствена радост, субектът сам да се отчужди от себе си и да не съучаства напълно в собствения си захлас. Субектът, потънал в доволство, напълно съвпада със себе си, без да преживява каквато и да било дистанция, отчуждение, съмнение или да изпитва желание да пародира тази същата радост, тъй като това не само би я прогонило, но мигновено би я потушило и изличило. Радостта е плашлива, удоволствието не устоява на иронията, откритостта на доволството е различна от перфидното изисквано разобличаване и отграничаване.

Удоволствието предполага тъждественост, докато иронията и пародията винаги имат нужда от дистанция, те са принципно отстояние от нещо. Докато играта ги употребява сполучливо, защото те са едни чисто игрови механизми от интелектуално-критично естество за удължаване на насладата, въпреки съзнанието за накърненост на съвършенството, но това е съвсем различен тип софистицирано преобръщане на неудоволствието в удоволствие, своеобразен алхимичен акт на огорчения субект срещу огорчаващото го, с чиято сила обаче сам той съзнава, че е прекалено трудно да се съперничи и победата над суровата действителност е интелектуална символна, същностна, но не и окончателна и напълно изцелителна.

Иронията и пародията лекуват онова, което вече е попарено, което е уязвено от съмнението и от трезвостта на реалността, но в тях не може нито да се доволства, нито да се преживява благодет, т.е. услада от непосредственото пътуване в битието, което от своя страна е всяка радост и всяко чисто удоволствие.

Играта е свойствена за интелекта, от близостта между играта и насладата, и радостта и удовлетворението, като принципен телос (най-съществената цел и логичен край) на всяка игра, следва, че и духовните и интелектуални дейности не са чужди на насладението и дори повече, те са репрезентативни за насладата като доволстване. Тъй като играта приучава играещите да се отнасят към света не просто като към емпирична даденост и материална константа – свят от предмети с установени и неизменни значения, а като към свят-възможност и свят-многообразие, в който изненадващото и различното е действително и още повече, играта и удоволствието разширяват и дават възможност на човешкото да се себеосъзнава като свобода, воля и творчество.

Може би в съзнателна форма състоянието на екстаза би могло да се досегне единствено в игровото безгрижие и наслаждение, където духът сам играе със себе си и се наслаждава на своята собствена свобода, къпейки се в безграничността на своето въображение. Неслучайно Кант разпознава в естетическото свободната игра на идеите, едно мислене без конкретна мисъл, едно блуждаене-реене в свободата на съзерцанието и импулса. Играта действително е поле на тотална свобода, но свобода в ред, в космос, т.е. според някакъв разум и поради това тя не ужасява като хаоса със стихийна случайност, а разкрива случайността като изумление, възхита, възкликание, като гениална приумица на въображението и като върховен източник на наслаждение, но не и на вина, мъка и последствия. Играта играе с мъката на повседневното и самата тя е екстазна форма на битие – битие на чиста радост и блаженство, в която дори загубата не носи крушение,



смърт или раняване, а само мъдрост, поука, знание и даже странно удоволствие. В играта победата и крушението са парадоксално утвърждаващи, защото безкористната полза от играта е неимоверно концентрирана сгъстена форма на битие, интензивността на съществуването, което кондензирано е осъществено в нейното протекание – мигновение. Игровият екстаз е безспорно естетически, всяка игра предполага и предпоставя безкористната наслада като своя същност, въпреки комплементарни елементи например в залога и облозите, но те стоят в момента вън от нашето внимание. Ние ще се съсредоточим, разбира се, върху естетическия момент и игровия екстаз в самото естетическо – толкова, доколкото то проиграва свободата и несвободата, случайността и подготовката, способността и находчивостта.

Всяко екстатическо предполага момент на „лудост“ и на излизане „извън себе си“ – т.е. разширяване на субекта по отношение на ограниченията, една вътрешна, а и външна трансгресия, която оспорва рамките, границите и обичайността. В античността лексемата *екстаз* се появява там, където трябва да бъде описано някакво необичайно и своеобразно състояние, когато човек губи и-или преотстъпва волята и съзнанието си и напълно се предава в ръцете на другото, отдавайки му се без остатък, потъвайки в милостта на своя гений-даймон дбЯмпн, на някой всеобемащ го бог или муза, които се сливат с него, преобразяват го и в тяхната воля го контролират – правейки го пророк, профет, луд, поет или философ, тръпнещи „еротична“ страст (подобно на Сократ, описан от Платон), сами магнити за другите, самите те привлечени към онова, което ги обладава – една игра на същност и маска, на истина и въображение.

Игровият екстаз предполага избухване на волята и разума, отдаване на наклонностите на неизказуемите чувства, страсти, импулси, но също така и на недооформените смътни мисли, от които субектът е овладян. Действително в същността си екстазът не подлежи на съзнание и рефлексия, но това не означава, че той винаги е неподреден, спонтанен и елементарен – ако беше само такъв, би направил невъзможен факта на разбирането, върху който обаче феноменът на игралния екстаз почива, удоволствието нямаше да прераста в наслаждение, интелигибилният момент тук е от съществено значение.

Играта осъществява, явява и изразява изключително и само чисто човешко съдържание, тя е духовна привилегия и принадлежност на човека, на неговия начин да присвоява света и битието, дори себе си и затова тя е превърната в методологичен принцип за осмисляне на самата култура, изкуство, херменевтика, на самия спонтанен начин на човешкото съществуване. Играта е едно от основните „как“ на човека в света. Основната цел обаче не е да се проследи непосредствения феномен на играта като такъв, а само да оценим игровия екстаз и свързания с него проблем за разбирането, интерпретирането и езика, което ни налага да пропуснем множество аспекти от спецификата на игровото в плана, естетическото. Онова, което следва да се подчертае, е фактът, че всяко игрово носи в себе си по необходимост нещо от екстатичната способност на духа и същевременно отключва естетическото преобразуване като чиста форма на свободата.

В играта се влиза свободно, тя е комуникативно поле, което предпоставя и изисква взаимно разбирателство, което не се вписва във възможностите на езика или съзнанието. То се осъществява на предрефлексивно ниво, като същевременно поддържа реда и съгласуваността на цялото и в същото време съпътства ежедневно ни съществуване навсякъде. Оказва се, че в игровия екстаз редът и разбирането се установяват не от личността и обществото, но от комуникативната ситуация, която свързва индивидите и предопределя начина, по който те се обръщат един към друг – едновременно като равни, но и различни. Спецификата на комуникативното поле трябва да се осмисли като същността на самата игра, която вече не е производна, а самостоятелно начало, изначално характерно за човешкото битие. То няма нужда от обяснения, оправдания и назначавания – то

самото е смисълът, само по себе си и чрез себе си. Нейните правила не се задават, а се изпълняват – те са онтологически дадености, съгласието с тях е общодостъпно и се дава предшествашо, още преди да се започне да се играе.

Целта на игровото тайнство се проявява и постига във всяка минута от нейното изпълнение – чисто осъществяване на битието като такова в най-безгрижната му сладостна форма. Затова и децата живеят преди всичко чрез игра, а възрастните трябва да постигат играта. Но тя е необходима за всяка възраст и за всеки елемент от съществуването. Играта е автономен, наистина самодостатъчен и затворен свят, който не познава нищо извън себе си и възприема себе си само отвътре, при това като абсолютен. Навярно поради това, театърът и театралната игра на актьорите може да се нарече идеална игра: тя взема предвид зрителите извън себе си, но със собствена сила ги въвежда в пространството на своето действие, като по този начин разширява обхвата на сцената до границите на цялата аудитория и пределът е самият Космически ред. Философското усещане за света като сцена не е характерно единствено за Хамлет и някои от другите Шекспирови персонажи. Това усещане за принципния човешки „театър на живота“, от една страна, а, от друга, за самия живот като театър, се заражда още при софистите и тяхната теория за изкуството като илюзия, но и за съществуването, което е измамно. Само по себе си е мотив, който е възприет по-късно и при Платон. Атинският мислител долавя театралността на живота – изложеността пред погледите, обладаността от страстите, пространствената ориентираност. Дори И. Кант няма да се въздържа да не признае: „Хората, общо взето, колкото са по-цивилизовани, толкова са повече актьори“, както твърди в късната си работа „Антропология от прагматично гледище“.

Графаретността на тази мисъл не изключва нито дълбочината ѝ, нито факта, че ние се нуждаем от игровия екстаз именно като онтологически обрат, който да разшири собствената ни тясна времева перспектива и да ни даде опит за цялото, и неговото обозрение, което по някакъв начин е меланхолично, но в акта на игровия устрем, ние следва да вярваме, че капанът на играта е благо на свободата.

Да, този свят е сцена,  
където всички хора са актьори  
и всеки има миг, във който трябва  
да влезе и излезе; и играе  
различни роли, тъй като животът  
е в седем действия...<sup>1</sup>

Никак не е изненадващо, че всяка игра се нуждае от свое собствено ярко очертано, осезаемо пространство, където да се осъществи, т.е. от арена, сцена, платформа, култово място за жертвоприношение на бога на играта, отделено от останалото специално пространство – в края на краищата, във всички примитивни култури свещеното и светското са били рязко разделени. (Освен това, не трябва да забравяме, че играта е временно състояние, тя е толкова интензивна и в същото време без задръжки, именно защото е кратка и опитът с нея е в пределите на мимолетното, обратно на опита с повседневното, който дотяга с неотменимостта си. Затова играта е отдых, почивка, отмора, празно от обичайността време.) Играта умее да подчини на своя ред и порядък всички участници (зрителите също действат чрез съзерцанието си, те са активни участници през погледа и присъствието си, макар и да не са непосредствените актьори, но също са включени в мирозданието като пасивно-активни актанти) със същата цялост, с която Бог, внушавайки в човека на празника на мистериите, подчинява неговата воля, намерения и тяло. Наистина, в игровия екстаз не човек играе игра, а играта се осъществява, играна от човек, или

<sup>1</sup> Шекспир, Уилям. Из Монолог на Жак, от „Както ви харесва“.

по-скоро човекът се явява като медиум, който позволява на играта да се роди от духа на екстаза. Но, самото това раждане е възможно, само защото духът на екстаза е първоначално и същностно близък до човека, той разгръща вътрешния живот във външното пространство, дава поле на въображението за действие и превъплъщение, и при това, бидейки целесъобразна дейност, тя не е натоварена с тежестта на ползата, а превръща узуса в лекота. Така екстатичното показва играта не просто като вид смислена непродуктивна дейност, а като освобождение, разширение и търсене на телеологически смисъл не в крайния резултат, а в самата процесуалност. Следователно Шекспировите седем действия са широтата на самата себеразгръщаща се, еманираща и осъществяваща се като цялост игра – завършено-незавършена, затворено-отворена форма на самоосмисленост и преодоляване на собствените граници.

Вътрешната игрова екстатичност позволява на субекта не само да преодолее своята ограниченост, разтваряйки се в строгия ред на всеобхватния и целесъобразен игрови елемент, не само да се измъкне от теснината на прагматичното телеологическо мислене, което да бъде заменено от безкористното реене на въображението в акта на съзерцание. В безгрижието на играта могат да бъдат оцелостени в едно, иначе противопоставените, свързани чрез напрежение и антитетичност субект-обект-космос, които сами по себе си преповтарят естетическия патос на субект-обектното тъждество и снемането на макрокосмическия ред и неговото интимизиране в реда на микрокосмическото. Освен това всяка игра в някакъв аспект е и играчка, т.е. повод да се мисли творчески, да се измислят правила, да се конструира ред и свят около играчката-вещта-предмета или дори понятието, защото ролята на играчка може да бъде подета и от невеществени абстрактни единици като игрите на асоциация и езиковите игри. Именно това е онази тайнственост на играта, на която се натъква Роже Кайоа, която превръща играенето в тайнство, в споделено свещенодействие. Тъй като самото явление игра трябва да се свързва с неизменно развлекателно начало, а също така да бъде свързано с един „вид тайнство“ (Кайуа/Сайуа 2007: 36, 51-62). Рудиментарното усещане за „свещена сериозност в играта“, безспорно е атавистичен елемент от произхода на игровото, което съдържа култови и религиозни елементи в себе си, но също така и невъзможността те да бъдат напълно преодолен и туширани, за да има игра, следва да се усеща свещеното чувство за живота, за човека, за свободата в ограниченото битие, която се явява за малко като благодат и отдих. Освобождаването на творческите сили в играта е неизменно придружено от чувствено преживяване на „чиста радост“, което упражнява ободряващи импулси върху душата, духа и тялото и повишава емоционалното състояние под формата на чувство на необремененост, лекота и непосредствено щастие. Максималната въплътеност и всмуканост на съзнанието в играта, умствената концентрация и емоционална интензивност са обединение от общ фокус, което му позволява да генерира особено богато преживяване, чиято субективна истинност е неоспорима и поради това особено ценна.

Всяка игра е някъде в дъното на своята същност танц, танц около истината. Свещената игра винаги е била танцова игра. (Rahner 2008: 59).

В игровия екстаз субектът потъва напълно в игровия космос и му се отдава напълно, защото във и чрез това потъване той чества най-чисто и безкористно бликането на живота, празнува тържеството на битието. Тъй като играта ни свързва не само с това, което е – с битието, но и с това, което все още не е в действителност, но което вече активно играе в нашето въображение с всичко наше, но и с онова, което ни надвишава, и с онова, което никога няма да бъдем.

Поради това и Роже Кайоа (Кайуа/Сайуа 2007: 51-62) откроява в играта следните фундаментални характеристики:

1. *Забавление* – дейността е избрана заради нейния безгрижен характер, т.е. не може да бъде направена задължителна за играча, тя е безцелна и безплатна;

2. *Отделеност* – играта е ограничена във времето и мястото си от точни и предварително определени граници;

3. *Несигурност* – резултатът от дейността е непредвидим, т.е. невъзможно е нито да се предопредели неговото развитие, нито да се предвидят последствията, тъй като необходимостта от творчество дава известна свобода за инициативата на играча;

4. *Непродуктивност* – участието не постига нищо полезно, т.е. не се създават никакви стоки или богатство, с изключение на прехвърлянето на собственост между играчите, което води до точно същата ситуация, която е била в началото на играта;

5. *Регулация* – играта е направлявана от правила, различни от ежедневието. Игровият закон възпира действието на обикновените закони и за момент установяват ново законодателство, единственото валидно за продължителността на играта;

6. *Фиктивност* – играта е придружена от осъзнаването на различна реалност, от специфично съзнание за някаква вторична, паралелна, друга реалност или просто нереалност в сравнение с обикновения живот.

Игровият екстаз свързва отделните изначално враждебни едно към друго същества в нов свят с нови правила, отвъд всякаква полза, интереси, споразумения, задължения – тъй като тя предполага обединение само по дух, свързване чрез единството на безгрижието, радостта и доволството, в която всеки се чувства част от цялото от дишания живот на общностното тяло (както например в атмосферата на карнавално отношение, парадно шествие, театрална трупа). Действително може да се играе само изпадайки в екстаз, тоест едва когато играта се разпознае като единствената и най-важна реалност и субектът се потопи в нея без остатък. Така играе детето – свежо и като за първи път, защото за него целият свят е сведен до игра, щастливо прелъстяване от зоващото те с любопитство и пълно отдаване – доверие.

В крайна сметка играта по един или друг начин разкрива на духа сонм от най-разнообразни, дори неподозирани форми на връзка със света, от общуване и докосване до живото, което изисква едно ново доверие в самото съществуване и някаква приятелска, топла и вежлива дружелюбност. В този допир до живота се разкриват дълбинните свойства на духа, иначе скрити и напълно неизявени при други обстоятелства. В играта по своя воля, но и по необходимост, субектът става напълно открит и директен, собствената свобода му става достъпна и при това непосредствено, а не само инструментално. В играта духът се рее, а не е в подчинената позиция да подпомага оцеляването и узуса. Тук духът щедро пилее съществото си, а не го спестява, спасява конвулсивно, отваря нови светове и смисли, които са недостъпни за обичайното и трезвото. Игровият екстаз разкрива всичко скрито в самия дух и за него е способен да научи само онзи, който безгрижно се отдава на безгрижието, радостно посреща радостта и се хвърля в елементите на играта.

Игрите представят битието по няколко начина (ако пак се доверим на разграничението, което предлага Роже Кайоа, основано на присъщите им характеристики и движещи човешки инстинкти), които ние от своя страна метафорично можем да възприемем като онтологически взаимодействия и типове гълкувание.

I. *Агон* (ἀγών, агѳн)<sup>2</sup> е категория състезателни игри, в които равните шансове са въведени изкуствено. Целта на такава игра е да разкрие най-доброто, в

---

<sup>2</sup> *Агон* (от стр. гр. ез. ἀγών „борба, състезание, състезание“) е спортно или артистично състезание в гръцката античност. Агонистиката е гимнастика, водена с цел състезание, наблюдавана и коригирана от агонетет. Фр. Ницше и Якоб Буркхард мислят гръцката култура като агонална, т.е. съревнованието е основният принцип: индивидът може да разшири и подобри своите умения само в организирана конкуренция, като в същото време е полезен за общността.

същото време същите условия допринасят за постигането на най-точен „чист“ резултат. Участникът може да разчита само на своите сили и умения. Примери могат да бъдат както спортните игри, така и билиард, дама, шах и др. Интерпретацията тук разчита единствено на размисъла, на пъргавината и гъвкавостта на мислене, критическото е в единоборство, спор с видимостта-нагледността на съдържанието и значението, и търси да открие скритото, втория план, играта, непризнатото, дори укритото и нежеланото от текста. Битието е възприето като борба и взаимодействие, а творбата е шедьовър, създаден от правила, чрез усъвършенствани до максимум умения.

- II. *Алеа* (от лат. ез. *alea* „зарове, риск, шанс“ или *aleatorius* „принадлежащ на играча“) е онова, което в изкуството и литературата в най-широк смисъл може да се опише като опит и използване на несистематични операции, които водят до напълно непредсказуем и до голяма степен абсолютно случаен резултат. *Алеа* са онези игри, разчитащи на късмета, хвърляне на зарове и хазарт. Тук играчът няма контрол върху нищо, освен върху решението си да участва. Той напълно разчита на волята на съдбата. Тази категория помага неоспоримо да разкрие случайността. По този начин това е вид контрол върху непредсказуема реалност, която човек възплъщава под формата на игра. Битието е открито поле на хаос, случайност и произвол, където всичко е възможно и е немотивирано от никаква вътрешна необходимост и външна принуда. Ужасът на всесъбитийността и на безсъбитийността. Играта *алеа* е модерният бунт и съпротива срещу закона, структурата и логическата свързаност толкова, доколкото *aleatoricum* – означава „лудо“ или „налудно“, това е техника на постигане на смисъл отвъд съзнанието, близка до експеримента и дадаистичното автоматично писане или сюрреалистичния ониричен наглед, зависим от случайността, приумицата и подсъзнанието. Тук битието е неподредено, случайно, жестоко и не може да бъде възприето без сериозното отчитане на абсурда, случайността и „покривалата“ на конвенциите езикови, социални, морални и т.н. *Алеа* е оголването до хаоса – непреднамереното, в неговата спонтанна, близка до хаоса и перверзността на подсъзнанието и либидния импулс, хорма – деконструкцията на смисъла и невъзможността за цялостност на значенията и тяхната вътрешна непротиворечивост и открояването на фрагментарността, случайността и неизчерпаемостта на външните и вътрешните влияния за състояването на това или онова значение.

---

Има три вида агони:

А. *γυμναστική ἀγωνία* – гимнастически агон, състезания чрез физически упражнения;

В. *χίτη ἀγωνία* – конен агон, състезания с колесници и конна езда, и

С. *μουσική ἀγωνία* – музикален агон, който има за предмет музика, поезия и танц.

Най-известните игри са Олимпийските, Питийските, Немейските и Истмийските, известни като общогръцките игри. Освен тях съществуват множество други състезания, просъществували за кратко като Птолемея или Антиноея. Гръцките агони намират чести имитации в Рим и по цялата Римската империя след Август. Следвайки примера на Олимпийските игри, Нерон основава Нерония, която се повтаря на всеки пет години. Капитолийският агон, наченат от Домициан през 86 г. сл. н. е. и провеждан на стадиона, кръстен на него, продължава до края на Античността. Гимническият агон завършва едва през VI век. Обичаят постите да бъдат увенчавани с лавров венец се среща и през Средновековието. Олицетворение на състезанието е бог Агон, чиито култ е описан от Павзаний. Имало е скулптора, изваяна от Дионисий и поставена като оброчен дар от Микитос в светилището на Зевс в Олимпия. Тя изобразява атлет, държащ тежести за скок на дължина.

- III. *Мимикрията* (от стгр. ез. мЯмпт – мим, имитатор, актьор) е категория имитативни игри, или т.нар. игри на маската и опиянението, където духът на играта се пази от вярата в образа. Така че, ако не се вярва на актьора, представлението няма да се състои. Целта на подобни игри е да симулират реалността; с вариативност и ролевоост, тези игри търсят множественост и многоликост. Мимикрията преоткрива другото като свое и прави чуждото близко, замествайки непознато и другото със своето, но не като свое, а като другото. Ето защо това са игри транспонации, метаморфози и прехвърляния на съдържания между съзнанието и подсъзнанието, при които действа в еднаква степен силата на представянето и заклинанието, и то едновременно – скритото става открито, а откритото се оказва скрито и т.н. Загадката и мъдростта, способността да се пита и отговаря, непрекъснато менят своите места в името на огледалната динамика на разпознаване и разкриване, но и на дълбинна идентификация – самоидентификация и самоопределение, чрез позволяване на другото да бъде друго, и на другото да бъде като свое, и свое.
- IV. *Еуфория* (от стгр. ез. ЕхцпсЯб – „плодородие“ или „производителност“; временно, субективно възприемано превъзходно състояние на ума, общо приповдигнато настроение и въодушевление, чувство на голямо благополучие, повишена радост от живота, безгрижна увереност и оптимизъм. Терминът на Кайоа е илинкс или ръш – Pinx на фр., Rausch на нем., опиянение, хебефрения или световъртеж), т.е. онази категория игри, при които човек умишлено предизвиква, чрез мощни сетивни дразнения или естетически средства, силно вълнуващи усещания, довеждащи буквално до замаяване. По този начин играчът нарушава стабилността на своето възприемане на реалността. Кайоа отнася към този клас игри, като въртящ се връх, високоадреналинови състояния. Вън от чисто физиологичните форми, отличителна черта на такива игрови преживявания е пробуждането на основния инстинкт, който е мотивацията за играта – влечението към възмущение и разрушение, към Танатос или Ерос. В аспекта на стилизацията, това са игрови състояния, които се опитват да постигнат чистото емоционално състояние на екстаз, което надвишава нормалното и обичайното, и е по естеството си ентеозис или трансцендентно преживяване. В плана на изкуството, тук са силно патетичните и интензивни форми, рискови и необичайни, които следва да провокират, шокират и изненадат. Особено адаптирани в модерното и постмодерно изкуство, често смесват възвишено и перверзно, низмено и героическо, бутафорно и красиво, скандално и значимо. Тук битието се схваща като изливане и някаква неудържима стихия, чиито поток е неудържим, неуправляем и в който никой субект не принадлежи сам на себе си, а е произведен от далеч надвишавайки го сили, чиито произвол следва със и без съзнание и желание.

Освен това Кайоа ни предлага и още една възможна типологизация, при която игрите да се поделят по начина на своята вътрешна регулация, т.е. дали имат, или нямат, конкретни правила. В този аспект те се делят на два големи обхватни дяла.

*Пайдия, Paidia* – „силата на импровизацията и забавлението“. Игри, в които е важно субектът да привлече общото внимание към себе си, да почувства себе си като основната причина за случващото се радостно доволство. Пайдия са импровизационни, креативни и напълно неконтролирани игри на изумлението и свободата.

*Лудус, Ludus* пък е игра, която съдържа удоволствието от преодоляването на специално създадени трудности. Тъкмо в надмогването, устояването и утвърждаването на куража на субекта произвежда мощната красота на играта. Поради това се нуждаят от предварително зададен ред, самата игра е в зачитането и спазването на определена регламентирана дейност.

И така, макар и да сме съгласни със заключението на Кайоа, че „играта е луксозна дейност и предполага свободно време“, не можем да не отчетем нейния дълбинен символен и метафоричен характер, който има отношение както към цялостното световъзприятие, така и спрямо основното онтологично отношение субект-свят, вътрешно-външно и т.н. Именно пределно високото ниво на символния потенциал на игровото, прави от него модел на вътрешното ни сетиво и на вътрешното преживяване на отношенията ни със света. И тъй като играта е автентичен, автономен начин за представяне на света, тя изисква от субекта неговото самоопределение и саморефлексивност. Играта транспонира ценностни системи или абстрактни формални системи в конкретен обект и така придава аксиологически съдържания и внушения. От тази гледна точка тя може да се разглежда като модел на света или метафора на една от неговите части.



Следователно играта и/или измислянето на игри, конструирането на игра във взаимодействие с опонента, е културна дейност на високо ниво и всяка изиграна игра е форма на произведение на изкуството, откъдето идва и дълбокият ни естетически рефлекс към всяко игрово и към изкуството като самостоятелна свободна духовна дейност. Тъй като игрите се осъществяват както в подготвена формална среда, така и напълно спонтанно, те разкриват човешкото отношение към мирозданието и учат духа не просто на етос, на съдействие с другия или на съперничество на печалба и загуба, а преди всичко на преценка на критическо отношение към действието и изявата, в символна условна среда, където грешният ход не води до екзистенциална драма, а носи мъдрост и само косвени последици, т.е. е безболезнена, безопасна и парадоксално поучителна, без да е дидактически активна или гносеологически наситена, въпреки че води до познание, но познание от по-висок ранг, каквото именно е естетическото познание.

Още с възникването си играта е борба на първо място с отегчението, досадата и скуката, с празното време на чакането и желанието нещо да се случи, а, от друга, е борба

на въображението с реалността, борба със симулакрума, където победител следва да бъде винаги истината и, поради това, играта разкрива истината – на досадата на съществуването и на тежестта на отговорността пред него. Героят *Паламед*<sup>3</sup>, описан от жреца на Хефест Дарес Фригийски като „...висок и строен, мъдър, великодушен и очарователен“, неслучайно изобретява пред непрестъпните стени на Илион играта на табла, шахът и буквите, т.е. открива средства за разтуха от надвисналото тревожно очакване, отмора от напрежението и забавление, което води до забрава и захлас, като така нормализира усещането за неизбежност и угнетеност, причинени от продължителния глад, и очевидно надвисналата гибел. И действително, само най-мъдрият, ученикът на кентавър Хирон, смятан от мнозина за най-умния сред хората, може да си позволи щедрото пилеене, което да превърне в печалба. Той обуздава гладните мирмидонци с игри, и така им попречил да се откажат от дълголетната обсада, като им възвърнал вдъхновението и оптимизма.

Състезанието не се противопоставя само на случайността, но и на необходимостта, като създава нова алтернативна ситуация, която отрезвява световъртежа на симулакрума. Състезанието изисква от играча проява на лични качества и морална способност, които отхвърлят произвола на съдбата. Докато играе, субектът е себе си, но и някой друг, нещо повече – той изоставя обикновената си личност или като я зашеметява в световъртеж, или като я приспособява към симулакрума на друго същество, при това всички типове игра, също както и изкуството, интензифицират и съхраняват основния ефект на отчуждение и световъртеж, за да може реалният аз най-сетне да осъзнае своето и да отхвърли въображаемото в името на действителното.

Игровият екстаз активно включва и използва разбирането като момент на критическо отрезвяване, но само в рамките на пространството на играта. Играчите разбират пределите на играта и в рамките на правилата ѝ полагат своя етос, което гарантира и свободното осъществяване на естетическия взрив по време на играта. Самозабравянето на импулса, присъщо на прякото участие в елементите на играта, улеснява процеса на

---

<sup>3</sup> *Паламед* (Παλαμήδης – от гл. „παλαίωμα“ – да се появи, да се измисли, т.е. *изобретателът*, който крои планове или от „παλαίω“ да се бия и „μήδομαι“ мисля, т.е. „този, който мисли за битката и дава съвети за нея“), митологичен герой, един от най-важните участници в Троянската война. Пряк наследник на Навплиос I, цар на остров Евбея от Климена, дъщеря на Катрей, най-големият син на Минос и Пасифая. Есхил, Софокъл и Еврипид пишат пиеси, посветени на него, запазени само във фрагменти. Понеже разобличава мнимата лудост на Одисей, както и машинациите му в Тракия, довели до глада на войската, а също и с дързостта да донесе жито от Тракия, както свидетелства Аполодор, и да се противопостави на проточващата се война, си навлича жестоката му омраза. За да си отмъсти, Одисей чрез коварство го обвинява в предателство, заради което бива осъден на смърт от Съвета и убит с камъни. „Радвай се, истина, ти умря преди мен!“ били последните му думи. Според Хигин, Одисей, за да придаде достоверност на обвинението си, заравя злато в шатрата на Паламед, като показва и фалшиво писмо от троянския цар Приам. Според Павзаний пък Одисей и Диомед го удавили един ден, когато ловял риба.

В античността е приеман като изобретател на играта шах и табла, числата и аритметиката, бойния ред, писаните закони, мерките и теглилките, игрите със зарове и огнените сигнали, използвани за предаване на съобщение. Теофраст приписва на Паламед изобретяването на буквите и цифрите. Сократ се радва да го намери в света на мъртвите. Римският биограф Филострат му приписва единадесет букви от азбуката, другите били дело на мойрите. В „Държавата“ (Кн. VII) Платон противопоставя гения му на авторитета на Агамемнон, който зависел от еврейския принц. А в Апологията Сократ, утешавайки своите последователи, го нарежда сред малцината благородни личности, загинали от несправедливост. Във „Федър“, образът на Паламед е обект на игра на думи, която го разкрива като умел диалектик, автор на писания за ораторското изкуство. В „Методика“ Ксенофонт показва ревността на Одисей към съобразителността на Паламед и кара Сократ да напомни, че не е единственият, който притежава мъдрост. Горгий пък създава бляскава риторическа реч „Защитата на Паламед“ – когато героят бил в съда, защитавайки се срещу обвинението в предателство, отправени от Одисей, в която се откроява моралното чувство. Образът се среща и в „Енеида“ на Вергилий.



разбиране отвътре, но е необходим и за декодирането в плана на гледането отвън, като публика на публичното осмисляне на събитието на играта. В игровия екстаз се надхвърлят и превъзможват всякакви правила и предписания, но не като се нарушават, а като се преодоляват, надмогат и овладяват. Така условните кодове не се намесват, а помагат, тъй като, бидейки иманентни на действието на играта, те се усещат непосредствено като напълно слети с игровата същност и са невидими и естествени, но съответно също подлежат на рефлексия, в критически аспект, като знаково-семиотична рамка.

Едва ли не най-очевидната специфика на играта не е нищо друго освен разликата ѝ с реалността. Да играеш означава: да си играеш на това да си някой друг, или, в противен случай, означава да замениш точните и произволни правила на играта, които не тежат, а стимулират безгрижието за объркания, противоречив ред на реалността, който въпреки това следва да се спазва стриктно, тъй като последствията са болезнени. От друга страна, щом влезеш в играта, следва да влезеш като победител, с аура на ненакърнимостта и самоувереността, тъй като „играта не понася скептицизма“ (Пол Валери). Радостта е вдъхновението на играта. Оптимистичното чувство, надеждата, доверието и дръзновеността са част от самата ѝ същност, защото в нея човек усеща с пълни гърди, че може всичко, че е пълен с творчески плам, от който да съгради отначало и всеки път отново и отново един великолепен свършен свят. Играта винаги е някакво жизнеутвърждаващо, празнично, тържествено честване на излишеството, на неизчерпаемостта и способността на веселото бликане на жизнената сила, директно къпане в извора на живота. Неслучайно когато Пол Валери се опитва да даде някаква ясна дефиниция за изкуството, той като че ли мисли за игровото в него, защото недвусмислено признава:

Думата ИЗКУСТВО отначало е означавала начин на правене и нищо друго. Този неограничен смисъл на думата е изчезнал от употреба... Обобщено, ИКУСТВОТО в този смисъл е качеството на начина на правене... Най-явната характеристика на едно произведение на изкуството може да се нарече непотребност (inutilite)... (Валери/Valeri 2011: 57-59).

Условието за наслаждението е не само безкористността, но и непотребността, чистото безгрижие, бликането и безцелността, които обаче се държат в един космос, където единственият ред е редът на произвола – истинската свобода на духа. Само играта и изкуството имат привилегиата да пребивават там безвъзмездно и неограничено. Играта прави от илюзията реалност, а с това най-сетне успява да въплъти изплъзващата ни се илюзия на непосредствената действителност. Начинът на правене, вършенето-наслада е не нещо друго, а свобода, насочена към себе си, субект, потъващ в субектността си, като в обективен свят и обективност, която най-сетне може да се самоосъзнае.

Наслаждението идва от замяната и приплъзването между реалното и нереалното, между ненужното, излишното и суровата необходимост, която за миг е опровергана и надиграна. Затова и играта е приятна само дотолкова, доколкото е нахлуване в произвола на въображението, това влизане в играта, на латински *in-lusio*, което ще рече `въ-образяване`, `в илюзията`, е напълно свободно. Чрез него играта дава възможност за силни, неосъществими другаде и по друг начин емоции, захлас, екстаз, еуфория, патос, дори световъртеж, свързани с неочакваните капризи на желанието за победа, инатливостта на дързостта и тежестта от залога, също както в естетическото, красотата дава наслаждението непосредствено, а възвишеното – през угнетение и страдание. Играта поначало изисква „невинност“, също както и изкуството, където невинността е в откритостта и непредубедеността.

В този смисъл действащото-преживяването е безкористно – да спечелиш играта не означава да унижиш противника, а да разкриеш себе си, също както в насладното съзercание на естетическото да се натъкнеш на своето – красотата като непозната, идваща

отвън, друга и изненадваща, и да се сродиш с онова, което вече ти е присъщо, но не ти е било познато, обаче в разпознаването-разбирането се е постигнало състоянието на цялостност. От друга страна, всяка игра и всяко произведение на изкуството предпоставя свежестта и непосредствеността на откриването, тъй като изглежда като абсолютно ново начало, както и всяка нова творба започва всеки път наново от само себе си. И при играта, и при естетическото преживяване, всеки път насладата е заключена в самата себе и всичко трябва да започва пак и пак отначало. Смисълът на творбата, а и играта е осъдена да основава и преосновава света на обитанието си пак и пак, т.е. да не произвежда нищо, защото в същността си тя анулира своите резултати и си остава стремеж и копнеж, който се реализира и постига в самото си разпростиране и самоосъществяване.

Факт е, че играта се подчинява на логика, напълно противоположна на тази на принадлежната стойност и доходността. Според Шилер, играта е родена по същия начин като изкуството – от чистото изобилие на жизнена енергия, без отношение към нуждите, само от стремеж към игра (Spieltrieb). Играта и изкуството са за прагматичния разум чисти разходи, единствената печалба е свободното безгрижие, насладата-възхищение-разхищение. Така най-сетне можем ясно да обобщим, че игровият екстаз е общият топос на игровото и естетическото – възхищението е разхищение, но и единственият трезво възможен и поразителен израз на творческа свобода, на триумфа на духа, разбира се, подложен на съвсем ясното ограничение на властния детерминизъм на необходимостта и социалните предиспозиции.

Хвърлянето на зара премахва не случайността, а необходимостта. Нито в изкуството, нито в играта можем за надмогнем и анулираме всички предустановени закони, но посредством генерираното безгрижие, смогваме да се сдобием с така нужната ни дистанция, за да ги схванем не епидермално като болка, а облекчено. Радостта от играта и насладата, от изкуството, прави истината на закона по-ясно четлива, по недвусмислена и по-малко жестока. Симулакрумът, въобразените светове, ще имат същата функция като произволното правило в игровото – да поставят реалността извън полето на играта, но и по-ясно да очертаят вида му, да го направят по-разпознаваем, а следователно и разбираем. Играта не просто демаскира въобразеността на света, но демаскирайки ни, учи как да я понесем, защото естетическото преживяване и игровият екстаз са форми на дълбинно осъзнаване на фундаменталната нереалност на приетото и установеното, освен принципната крехкост и илюзорност на сетивното, което ни кара да схващаме самите механизми на ежедневието не просто като дадености и следствие от произволно законодателство, съглашение, обществен договор, а като игра, която определя други игри и може да бъде преобразувана поне в начина на осъществяване, както и начина на своето структурно организиране.

Самото естетическо постигане и разбиране на игровото се осъществява не чрез съзнанието или езика, а чрез въвличането, потъване в магнетичния импулс на играта, което спомага за премахване на дистанцията между участниците в нея и зрителите, и подпомага съграждането на неделимо цяло. Гадамер, изграждайки своята херменевтика и обща естетика на красивото, не случайно се обръща към играта като фундаментален модус – художествената същност е конгениално паралелизирана с концепцията за играта, чрез насладно-активния принцип на играта може да се изясни не само нещо от същността на изкуството, но и от самия феномен на красивото, което се проявява буквално като произвол на смисъла, там където той нито е очакван, нито е изискван, но се е самозаявил и саморазгърнал. Още нещо, тъй като в игровото субектът се реализира по един адекватен за природата му начин на себеосъществяване, екстазната игра придобива дълбинно онтологично значение. Защото играта и „нейният начин на съществуване е (непосредственото) себепредставяне“ (Гадамер/Gadamer 1997: 154), поради което тя всъщност може

да бъде взета за основа при разглеждането на феномените на изкуството, естетическото и самата езикова изразителност.

Иманентността на игровото в субекта е много подобна на иманентността на езика. Една сближеност и непосредственост, която се преплита със собствената ни същност до степен на неразчленимост. По някакъв парадоксален и възхитителен начин ние играем с езика, тъй като играем някоя удовлетворяваща ни забавно-безгрижна игра, и по сходен начин постигаме кодирането, комуникацията и разбирането – чрез свободното разгръщане на собствената ни същност, темперамент, маниер и моментно настроение.

Действително човек говори като играещ: безкористно, директно, напълно погълнат от извършваното действие, без съзнание за дистанция, и когато Витгенщайн използва понятието „езикови игри“, в някакъв аспект няма как да не е имал предвид, освен структурните и логически елементи и факта, че разтварянето на човек в пространството на езика е твърде близко и някак идентично с потъването и сливането му в игровия екстаз, където доволство и съзерцание непрестанно разменят позициите и продуцират още и още чисто „онтологично удоволствие“ и екзистенциално познание. Поради това, някак естествено е да припознаем и във всяка езикова игра факта, че тя предполага в себе си неизбежно подобно единство и сливане.

В крайна сметка, колкото и да признаваме езика за дом, всеки човек има свое собствено място в мирозданието на езика и обитава онези селения, които сам е заслужил, тъй като езикът е и оръжие за извоюване на свят, проиграване на правила и уреждане на норми, и само като такава сила, има своя смисъл и онтологическа значимост.

## ЛИТЕРАТУРА

- Аристотел 1993: *Аристотел*. Никомахова етика. Превод от старогръцки Теменуга Ангелова. София: Гал-Ико (Aristotel 1993: *Aristotel*. Nikomahova etika. Prevod ot starogratski Temenuga Angelova. Sofia: Gal-Iko).
- Бърк 2001: *Бърк, Едмънд*. Философско изследване на произхода на нашите идеи за възвишеното и прекрасното. Превод от английски Василена Доткова и Еньо Стоянов. София: Кралица Маб (Bark 2001: *Bark, Edmand*. Filosofsko izsledvane na proizhoda na nashite idei za vazvishenoto i prekrasното. Prevod ot angliyski Vasilena Dotkova i Enyo Stoyanov. Sofia: Kralitsa Mab).
- Витгенщайн 1988: *Витгенщайн, Лудвиг*. Избрани съчинения (Логико-философски трактат; Философски изследвания; Бележки към основите на математиката), София: Наука и изкуство (Vitgenshtain 1988: *Vitgenshtain, Ludvig*. Izbrani sachineniya (Logiko-filosofski traktat; Filosofski izsledvaniya; Belezhki kam osnovite na matematikata), Sofia: Nauka i izkustvo).
- Валери 1988: *Валери, П*. Разговор за поезията. Превел от френски Андрей Манолов. – В: Валери. Човекът и раковината. Есета. Превод от френски Андрей Манолов, Христина Кочемидова. София: Народна култура (Valeri 1988: *Valeri, P*. Razgovor za poeziyata. Prevel ot frenski Andrey Manolov. – V: Valeri. Chovekat i rakovinata. Eseta. Prevod ot frenski Andrey Manolov, Hristina Kochemidova. Sofia: Narodna kultura).
- Валери 2011: *Валери, Пол*. Реч за естетиката. Критика на думите. Общо понятие за изкуство. Прев. Лидия Денкова, София: НБУ (Valeri 2011: *Valeri, Pol*. Rech za estetikata. Kritika na dumite. Obshto ponyatie za izkustvo. Prev. Lidia Denkova, Sofia: NBU).
- Гадамер 1997: *Гадамер, Ханс-Георг*. Истина и метод (основни черти на една философска херменевтика). София: Евразия-Абагар, 708 с. (Gadamer 1997: *Gadamer, Hans-*

- Georg. Istina i metod (osnovni cherti na edna filosofska hermenevtika). Sofia: Evrazia-Abagar, 708 s.).*
- Гадамер 2000: *Гадамер, Ханс-Георг*. Актуалността на красивото: изкуството като игра, символ и празник. Превод от немски Димитър Денков. София: Критика и хуманизъм (*Gadamer 2000: Gadamer, Hans-Georg. Aktualnostta na krasivoto: izkustvoto kato igra, simvol i praznik. Prevod ot nemski Dimitar Denkov. Sofia: Kritika i humanizam.*)
- Платон 1981-1998: *Платон*. Диалози т. I-IV. Философско наследство. София: Наука и изкуство (*Platon 1981-1998: Platon. Dialozi t. I-IV. Filosofsko nasledstvo. IK. Sofia: Nauka i izkustvo.*)
- Сартр 1994: *Сартр, Жан-Пол*. Битие и време. т. I и II. Превод от френски Иванка Райкова, София: Наука и изкуство., т. 1, с. 213 (*Sartr 1994: Sartr, Zhan-Pol. Bitie i vreme. t. I i II. Prevod ot frenski Ivanka Raykova, Sofia: Nauka i izkustvo, t. 1, s. 213.*)
- Фройд 1992: *Фройд, З*. Отвъд принципа на удоволствието. Превод от немски Маргарита Дилова. София: Наука и изкуство (*Froyd 1992: Froyd, Z. Otvad printsipa na udovolstvieto. Prevod ot nemski Margarita Dilova. Sofia: Nauka i izkustvo.*)
- Хьойзинха 1982: *Хьойзинха, Йохан*. Homo ludens. Изследване на игровия елемент на културата. София: Наука и изкуство (*Huoyzinha 1982: Huoyzinha, Yohan. Homo ludens. Izsledvane na igroviya element na kulturata. Sofia: Nauka i izkustvo.*)
- Хердер 1985: *Хердер, Йохан Готфрид фон*. Естетически студии и статии. Трактат за произхода на езика. Превод от немски Иван Атанасов. София: Наука и изкуство (*Herder 1985: Herder, Yohan Gotfrid fon. Esteticheski studii i statii. Traktat za proizhoda na ezika. Prevod ot nemski Ivan Atanasov. Sofia: Nauka i izkustvo.*)
- Шилер 1985: *Шилер, Ф*. Естетика. Върху естетическото възпитание на човека в поредица писма. София: Наука и изкуство (*Shiler 1985: Shiler. F. Estetika. Varhu esteticheskoto vazpitanie na choveka v poreditsa pisma. Sofia: Nauka i izkustvo.*)
- Шекспир 1971: *Шекспир, Уилям*. „Както ви харесва“, (*As You like It, 1600*). Превод от английски Валери Петров, т. II, Комедии, София: НК (*Shekspir 1971: Shekspir, Uilyam. „Kakto vi haressva“, (As You like It, 1600). Prevod ot angliyski Valeri Petrov, t. II, Komedii, Sofia: NK.*)
- Caillois 1957: *Caillois, Roger*. Les jeux et les hommes. Gallimard. Вж. Кайуа Р. Игры и люди; Статии и ессе по социологии культуры. Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007; с. 36, както и с. 51-62.
- Rahner 2008: *Hugo Rahner*. Der spielende Mensch. Johannes Verlag Einsiedeln, Freiburg, S. 59.