

ГОДИШНИК НА СОФИЙСКИЯ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“

ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ

Културология

Том 3

ANNUAL OF SOFIA UNIVERSITY “ST. KLIMENT OHRIDSKI”

FACULTY OF PHILOSOPHY

Cultural Studies

Volume 3

КОЛКО ТЕЖИ ИЗКУСТВОТО? ИГРА И СЕРИОЗНОСТ ОТ КАНТ ДО ВАТИМО

ЛЮБОСЛАВА ХРИСТОВА-ПЕТРОВА

Ако представата за изкуството като игра носи в зародиша си идеята за неговата автономност и несводимост до контрола на рационалните понятия, обрисувана от Кант, то нейните по-късни интерпретации са белязани от сянката на неизбежните сравнения с неотменния ѝ антипод – сериозността. Дълбоко заложен в нея се оказва рискът от свеждане на изкуството до лекотата на насладата и развлечението, далеч от *сериозните* измерения на живота, или до чисто субективното изразяване, за сметка на истината и познанието. Автори като Шилер и Гадамер ще се заемат да реабилитират неговата *тежест*, предефинирайки тъкмо понятието за „игра“ в ключова характеристика на човешката природа или хуманитарното познание съответно. Лиотар ще настоява за особения статут на изкуството-като-игра, способна да пренаписва правилата на останалите области на живота. Докато според критици на концепцията, като Ватимо, самата дума „игра“ е в основата на лишаването на изкуството от онтологическа и екзистенциална *тежест*.

Ключови думи: игра, изкуство, естетическа игра, естетическо съждение, познание, Кант, модерност, постмодерност

HOW MUCH DOES ART WEIGHT?
PLAY AND SERIOUSNESS FROM KANT TO VATTIMO

Lyuboslava Hristova-Petrova

Although initially the concept of art as play incorporates the idea of art's autonomy and irreducibility to the control of rational concepts, as outlined by Kant, its later interpretations are marked by the shadow of inevitable comparisons with its irrevocable antipode – seriousness. Deeply embedded in the concept is the risk of reducing art to the *lightness* of enjoyment and entertainment, far from the *serious* dimensions of life, or to purely subjective expression at the expense of truth and knowledge. Authors such as Schiller and Gadamer attempt to rehabilitate art's *weight*, redefining precisely the concept of “play” into a key feature of human nature or hu-

manitarian knowledge respectively. Lyotard advocates the special status of art-as-play, capable of rewriting the rules of the other spheres of life. While according to critics of the concept, such as Vattimo, the term itself is at the heart of depriving art of ontological and existential *weight*.

Keywords: play, art, aesthetic play, aesthetic judgment, knowledge, Kant, modernity, post-modernity

Американският *ленд* артист Робърт Смитсън остава в историята на изкуството с няколко мащабни интервенции в пейзажа на САЩ, като *Spiral Jetty* – начинание, осуетено от преждевременната му кончина. Но той невинаги се е занимавал с *ленд арт*. Докато през петдесетте и шейсетте години на миналия век по сцената на съвременното изкуство се развихря *хепънингът*, а кутии „Брило“ изпълват изложбените пространства, Смитсън, разочарован от всичката *лековатост* и мимолетност, с която се сблъсква навсякъде около себе си, се впуска в търсене на *нещо повече* – онова, което да обнови изкуството и да му придаде нови смисъл и тежест, търсенето на Абсолюта. Преди да предложи своя принос за изнамирането на нов изразен език, а и мащаб на изкуството, той неочаквано се обръща към наследството на религията в лицето на византийската икона и италианския барок. Така творбите му през този период се изпълват с кръстове, ангели, христологични образи и библейски персонажи.

По същото време, към края на 60-те г. на миналия век, италианският философ Джани Ватимо публикува основния си естетически труд, *Poesia e ontologia* (Vattimo, 2011), в който изразява подобна загриженост за *олекналия* статут на изкуството и свеждането му до игра, а в следствие на това и до субективизъм и романтически сантиментализъм, в разрыв с всякаква идея за познание и истинност. Корените на това схващане за изкуството – като *игра* – той ще търси назад в историята на естетическата мисъл, а именно у Кант и неговата теория за естетическите суждения.

В настоящия кратък текст се поставя за цел именно проследяването на генеалогията на тази представа за *изкуството-като-игра* през трудовете на ключови автори – на навлизането на думата „игра“ в полето на естетиката и превръщането ѝ в основна нейна концепция, както и на проблематизирането на „несериозните“ конотации, които тя сякаш неизбежно носи. Както отбелязват почти всички автори, посегнали към думата „игра“, широкият диапазон от преки и преносни значения на тази дума, особено в западните езици (Хьойзинха, 2000: 37), ѝ позволява да избегне всяко точно и изчерпателно дефиниране. Отвъд всекидневните употреби, тя се среща в най-различни полета на науката и то със забележителна честота. Мнозина ще се опитат да очертаят нейните характеристики и елементи и ще спорят за параметрите им, но изключително интересен момент сред тях, с оглед на настоящата тема, е сякаш неизбежното ѝ противопоставяне със „сериозното“, което води началото си в западната философска традиция още от Платон (Платон, 2006: 350) и Аристотел (Аристотел, 1995: 254), а в по-ново време проявленията му биват идентифицирани от Д. Милър, твърдящ, че учени от всевъзможни научни сфери изграждат

теориите си около думата „игра“, описвайки дейности, традиционно смятани за безкрайно сериозни и не-игрови, като при това непрекъснато предоговарят опозицията игрово – сериозно (Miller, 1970: 30). Едни се опитват да анализират игрови занимания така, сякаш имат сериозни функции, докато други, обратното, разглеждат сериозни занимания все едно имат игрови функции.

Тук фокусът ще бъде насочен конкретно към сферата на естетиката и схващането за изкуството-като-игра в естетическите трудове на петима философи на изкуството: Кант, Шилер, Лиотар, Гадамер и Ватимо, чийто анализ би позволил очертаването на своеобразен мост между модернизма и постмодернизма и преосмислянето на тази идея, както и отправянето на поглед към феномени, подобни на „Христовите серии“ на Робърт Смитсън. В началото вниманието ще бъде насочено към Кант и *играта* на въображението и разсъдъка при естетическия опит и съждения, като се разгледа именно противопоставянето между игрово и сериозно, заложено в текста. След това анализът ще продължи с Шилер и Лиотар, които заимстват понятието от Кант и го до-развиват, макар и всеки по своя траектория, в светлината на собствената си система от философски идеи, а накрая ще премине към критично настроени автори като Гадамер и особено Ватимо, които го намират за проблематично и предлагат различни стратегии за неговата редакция или направо отмяна. Сто-тици страници са изписани по отношение на рецепцията на Кант и неговата роля за посоката на развитие на естетиката през Модерността и след нея. В настоящия текст, без никакви претенции за изчерпателност, вниманието ще бъде насочено именно към употребите на думата „игра“ и тяхното развитие у набелязаните автори, като бъдат очертани интерпретациите, моментите на несъгласие между тях и алтернативите, които те предлагат.

1. ОСНОВОПОЛОЖНИКЪТ НА ИГРАТА: КАНТ

Кант е несъмнено първият голям *игроч* на полето на естетиката, който дава началото на цяла традиция по разглеждането на изкуството като игра. Макар и да не е първият, който обвързва естетическото преживяване с играта на въображението и усещането за удоволствие – още в началото на 18. в. тази линия ще се наложи във Великобритания при автори като Джоузеф Адисън, Франсис Хътчисън и Хенри Хоум (Guyer, 2007: 353), а през 1766 г. Лесинг, в есето си „Лаокоон“, ще говори за естетическото удоволствие като извиращо от свободната *игра* на въображението и възможността за плодотворното ѝ отваряне като критерий за успешно произведение (Lessing, 1898: 21) – то все пак Кант е този, който *сериозно* развива термина и го превръща в централен за своята теория за преживяването на красивото и съжденията на вкуса, базиращи се на свободната игра на две от познавателните способности – въображението и разсъдъка.

Работещ в пропития със сериозност и оптимизъм Век на разума, Кант се заема да обедини противостоящите си дотогава линии на емпиризма и рацио-

нализма и, отгласвайки се от опита, да изведе априорните принципи – формите на интуицията и понятията на разсъдъка, които предхождат всяко познание, като по този начин основе метафизиката на ясни правила (Кант, 1992: 94). Амбициозният и мащабен труд на Кант, събран в трите критики, далеч надхвърля възможностите и изкушенията на настоящия текст, но в тях, и по-специално в „Критика на способността за съждение“, се осъществява пробив от ключово значение за тук разглежданата тема. В епоха, в която изкуството се бори за своята автономност, Кант отваря възможност за отстояването ѝ, отграничавайки естетическия опит както от владенията на разума, на науката, така и от прагматиката на труда, на занаятите. За него изкуството се оказва ни повече, ни по-малко една *игра* – игра, отваряща царството на свободата.

С оглед на делението на човешкото познание на два клона, сетивно и разсъдъчно, Кант определя естетиката като причастна към сетивното познание и именно естетическото съждение бива представено като игра, а играещи се оказват познавателните способности на духа – способността за въображение и разсъдъкът (Кант, 1993: 96). Естетическото съждение представлява интелектуалното усилие по поставянето на познавателните способности в състояние на игра, тоест съгласуването им, хармонизирането им, което неминуемо води до удоволствие, но удоволствие, лишено от интерес, съдещият не се интересува дали предметът наистина съществува, или не. В хода на тази игра въображението различава един предмет като красив, оставяйки свободно, необременено от понятия, за разлика от пътя на логическото съждение. Освен това естетическото съждение има претенции за общосподелимост и общовалидност.

Но какво означава способностите на духа да играят? Въпреки централното си място в теорията на Кант, терминът „свободна игра“ или „хармонична игра“ никъде не получава ясна и категорична дефиниция, което в съчетание с метафоричната му окраска и противоречиви употреби, го превръща в истинска загадка за огромно множество автори, оставяйки ги столетия по-късно все още да разсъждават и спорят как по-точно следва да се разбира идеята за „свободната и въпреки това хармонична игра между познавателните способности на въображението и разсъдъка“ (Guyer, 2006: 162), при която „способността за въображение е свободна и все пак сама за себе си закономерна“ (Кант, 1992: 121), при която имаме целесъобразност без цел, която е свободна от властта на дадено понятие и която неизменно носи удоволствие.

Един от водещите познавачи на Кант и неговата естетическа теория днес, американският философ Пол Гайър, разпределя подходите към интерпретирането на понятието за игра в следните три категории: пред-познавателни, мулти-познавателни и мета-познавателни, тъкмо спрямо това как обясняват тази особеност на естетическото съждение да носи удоволствие, без при това да задоволява всички изисквания на нормалното познание (Guyer, 2006: 165). Първият идентифициран от него вид се отнася до интерпретации, които пред-

лагат „свободната игра“ на способностите да се схваща като състояние, при което многообразието от представи при възприемането на обект удовлетворява всички условия за простата преценка, с изключение на действителното приложение на определено понятие към това многообразие, поради което остава на „предпознавателен“ етап. Вторият подход, от своя страна, изхожда от презумпцията, че напротив, свободната игра на способностите задоволява всички обичайни условия за познание, но по един недетерминистичен начин – красивият обект предоставя множество възможни нагledi на множеството от интуиции, обуславяйки по този начин своеобразното игрово движение напред-назад между различни начини за възприемане на един и същ обект, без да се налага строгата необходимост от спирането върху един определен такъв, откъдето и идеята за „мултипознавателно“ състояние. Третият тип, който Га-йър сам прокарва и поддържа, гласи, че играта на въображението и разсъдъка не протича нито като предварително условие, предшествашо обикновеното познание, от което да се абстрахираме, нито като игра между алтернативни представи и начини за възприемане, а като такава висока степен на хармония, която отива отвъд обикновеното познание – оттам идеята за „мета-познавателен“ подход.

Но колкото и огромен брой литература да генерира проблемът за това понятие, то изборът на самата дума „игра“ рядко печели вниманието на кантовските прочити и специалисти. Така например в една от най-скорошните статии по проблема американската философка Дж. Уилямс се съсредоточава изцяло върху първата дума от термина „свободна игра“, разсъждавайки за това каква точно е работата на въображението в състояние на свобода и кой именно е свободен и от какво, като отговорът, който предлага, се свежда до идеята за свобода конкретно на вниманието, при което анализът напълно се абстрахира от конотациите на думата „игра“ (Williams, 2022: 43).

Един от малкото съвременни водещи автори по отношение на Кантовата философия, който се спира конкретно върху „игра“, е Б. Лонгенес (Longuenesse, 2006: 202), която сравнява „свободната игра (*play*) на способността за въображение и разсъдък“ с всекидневните схващания за „игра“ (*game*), а целта, която си поставя, се свежда до отговора на такива централни въпроси по отношение на естетическата теория на Кант като какво е съдържанието на предиката „красив“ в естетическите сждения; каква е „странната природа“ на удоволствието, което има външния обект не толкова за своя пораждаща причина, колкото бива предизвикано от „свободната игра на въображението и разсъдък“, и което е универсално съобщимо, надскачащо чистата субективност.

Анализирайки тази игра, Лонгенес отчита разминаванията между феномени, разпознаваеми като типични игри на чисто всекидневното ниво на езика, като шах, табла, шарада, и елементите, които Кант приписва на свободната игра на способностите на духа. Макар че и двата вида „игри“ носят удо-

волствие, за разлика от шаха, таблата и т.н., които се движат от елементи като правилата и желанието за победа, „играта“ за която говори Кант, е именно освободена от тях – тя надскача правила и понятия, представлява целесъобразност без цел и незаинтересовано удоволствие, което навежда на мисълта, че употребата ѝ е преди всичко метафорична, макар и Лонгенес да не прави това заключение експлицитно, а сходството, осъществяващо връзката между двете концепции (за играта на всекидневно ниво и Кантовата идея за естетическата игра), се състои преди всичко в идеята за удоволствие. Изводът, до който самата Лонгенес достига, е че това, което Кант нарича „свободната игра на въображението и разсъдък“, всъщност е удоволствието, което изпитваме, когато възприемаме красив предмет, и това удоволствие само по себе си бива двойствено – от една страна, имаме удоволствието от липсата на правило и понятие, която позволява взаимно оживяване и подсилване на въображението и разсъдък, а от друга – имаме удоволствието от усещането за универсална и задължителна обща съобщимост на това приятно състояние на взаимното им подсилване – всеки може и *трябва* да се съгласи с естетическото съждение „това е красиво“, за да бъде то наистина естетическо съждение.

Макар подобни анализи, фокусиращи се върху *играта* в понятието „свободна игра“ да са рядкост сред водещите познавачи на Кант, именно „играта“ е от ключово значение в рамките на тук разглеждания проблем, а в самата „Критика на способността за съждение“ има множество податки, които позволяват интерпретация в духа на традицията на противопоставянето между игрово и сериозно в западната философска мисъл. С оглед на централното значение на това понятие при Кант, фокусът тук ще бъде насочен към онези моменти, които картографират тъкмо неговите *езикови игри* с думата „игра“, и въпросите понятие за какво е тя у него, кой играе, на какво, как, в каква констелация от метафори и противопоставяния бива включена.

Никъде в текста на *Критиката* не намираме експлицитно дадена дефиниция на понятието „игра“, въпреки високата честота на употребата му, а по отношение на неговите елементи, както вече бе коментирано, Кант не смята правилата и целта за ключови характеристики – напротив, естетическото съждение като игра се отличава именно с тяхната липса, играта на способностите на духа е свободна, „защото никое определено понятие не ги ограничава с някакво особено правило на познание“ (Кант, 1993, с. 94). Освободена от външна цел, играта не се стреми нито към полезност, нито към съвършенство, но все пак е носител на целесъобразност, макар и формална, на своеобразна „вътрешна каузалност“ (Кант, 1993, с. 99) на представата, чрез която се дава предметът, и тази целесъобразност носи удоволствието за субекта.

Освен като състоянието на духа при отнасянето към красиви предмети в естетическите съждения, играта се появява у Кант и като игра на впечатленията – при възприемането на тоновете и цветовете, но всъщност същинският предмет на съдението на вкуса са рисунката и композицията, не цветът

и тонът, тоест самата форма, а не орнаментите или украшенията, които са единствено привлекателности и следва да не се бъкат с красотата.¹ А самата „форма на предметите на сетивата е или фигура, или игра (...) или игра на фигурите (в пространството мимиката и танца), или само игра на усещанията (във времето)“ (Кант, 1993: 93).

Но предмет на естетическото съждение е не само красивото, а и възвишеното, при което вече опозицията между игрово и сериозно е експлицитно заявена.

... но онова (чувството за възвишеното) е удоволствие, което възниква само косвено, а именно така, че се създава чрез чувството на моментно потискане на жизнените сили и следващо веднага след това толкова по-силно излияние на същите, следователно като емоция изглежда да не е игра, а нещо сериозно в заниманието на способността за въображение (Кант, 1993: 126).

Ако красивото се отнася до формата на предмета, то възвишеното, от своя страна, може да бъде и безформено, тъй като е обвързано с нещо безгранично, неизмеримо надхвърлящо човека, и това вече не е *игра* за Кант, защото е „нещо сериозно в заниманието на способността за въображение“ (Кант, 1993: 126). За разлика от красивото, възвишеното има връзка с моралното чувство, с нравствеността, то намира израз във войната – онази *най-сериозна сериозност* за Платон (Платон, 2006: 350), в която според Кант човек преодолява страха си. Оказва се, че в царството на играта се разполагат красивото, удоволствието, свободата, докато селенията на сериозното се обитават от възвишеното, страшното, трепетното. То едновременно отблъсква и привлича духа на наблюдателя и бива категоризирано от Кант като „негативно удоволствие“, което буди възхищение или уважение, което вълнува духа, за разлика от спокойното съзерцание при красотата, тъй като поставя в конфликт способността за въображение и разума: възвишеното носи неудоволствие от несъответствието между двете, тъй като разумът бива съотнесен към нещо абсолютно, безкрайно голямо, съчетано с удоволствие от осъзнаването на превъзходството на разума над сетивността, на възможността за достигане до идеи за неща, надхвърлящи неимоверно сетивното съществуване. В преживяването на естетическия опит на възвишеното субектът познава своята ограниченост, но познава и онази област извън своите способности, която може да достигне единствено посредством въображението, онзи свят на идеи, на абсолютната тоталност, който макар и да остава недостижим, му носи удоволствие.

Нещо повече, възвишеното се отнася към „най-сериозната“ сфера – тази на свещеното – чувствата на уплаха, ужас и „свети трепет“ (Кант, 1993: 154) поражда неизбежно алюзии с онзи *mysterium tremendum et fascinans*, за който Рудолф Ото ще говори около столетие по-късно (Ото, 2014). По тази линия на

¹ Момент от *Критиката*, на който ще се противопостави Гадамер по-късно.

разсъждение религиозното или свещеното изкуство се обвързват с възвишеното, тоест със „сериозното“, не с играта.

Но по-късно и възвишеното ще се окаже игрово, доколкото остава в сферата на естетическия опит и не носи реална заплаха за субекта, преживяващ удоволствието от него. Ако животът на човек е заплашен, ако допуска ужасът от стихията „да се вземе сериозно“, той е неспособен да изпита никакво удоволствие от застрашаващата го природа:

Който се страхува, съвсем не може да съди върху възвишеното на природата, така както малко може да съди върху красивото този, който е завладян от склонност и желание. Онзи отбягва гледката на предмет, който му вдъхва боязън; и е невъзможно да се намери удоволствие в един ужас, който би се взел сериозно (Кант, 1993: 144).

Както сам Кант пояснява, човек трябва да е далече от вулкана, от бойното поле, извън окото на бурята, за да успее да почувства онова макар и само мисловно постижимо превъзходство над силата на стихииите. В тази област на привидно надмощие над природата, ние сме неуязвими, недосегаеми, издигаме се над нея, макар и само във въображението, но тъкмо това е навлизането в духовния свят на човека, който го отличава от животното. Следователно и опитът на възвишеното е игра, доколкото не носи действителна заплаха за сигурността и живота, няма реални рискове за физическото съществуване, макар и да обогатява с дълбоки преживявания мисловната вселена, в известен смисъл той остава „на ужким“.

Макар че е важно да се отбележи, че дори и „на ужким“, субектът на естетическия опит не може да си въобразява власт и превъзходство над най-възвишеното – Бога, това остава светотатствено за Кант. Религията предполага дух на смирение и покорство, несъвместими със свободата и неконтролируемостта, бележещи автономната сфера на изкуството. Въпреки че за Кант истинският религиозен опит е възвишеното самонаказание при чувството за собствените грехове и несъвършенства, а не „угодничеството и ласкателството“ на привидното покорство (Кант, 1993: 148).

Играта и „несериозната“ конотация, която като че ли тя неизбежно носи у себе си, получават още по-явен израз при преминаването от анализа на природно красивото и възвишеното към изкуството, където акцентът вече се измества по-скоро по линия на създаването, отколкото на естетическото съждение и перцепцията, и отваря голямата тема със значителни последствия за развитието на западното изкуство, а именно тази за гения. В тази част са очергани отличителните белези, които го отграничават както от природата (бивайки „произвеждане чрез свобода, т. е. чрез свободен избор“ (Кант, 1993: 193), така и от науката (бивайки практическа, а не теоретическа способност), а също и от занаята – и тук се появява типичното противопоставяне на игра и

работа, което се забелязва при почти всички анализи на употребите на думата „игра“ в западната философска, културологична и антропологическа мисъл:

Изкуството е също отличено от *занаята*; първото се нарича *свободно*, вторият може да се нарече също *наемно изкуство*. На първото се гледа така, като че може да завърши (да успее) целесъобразно само като игра, т.е. като занятие, което само по себе си е приятно; на втория се гледа като на работа, т.е. като на занятие, което само по себе си е неприятно (обременяващо) и само чрез резултата си (например възнаграждението) става привлекателно, което следователно може да се възложи принудително (Кант, 1993: 194).

Още веднъж бива препотвърдена идеята за играта като нещо приятно, ценно само по себе си, въпрос на свободен избор и лишено от външни цели. Но има игри и *игри*, така както има „механическо“ изкуство (свързано с производството на предмети) и естетическо изкуство (насочено към удоволствието), което само по себе си се дели на приятни и *изящни* изкуства. И докато първите се свеждат единствено до прости усещания и имат за цел само насладата, т.е. включват шегите, смеха, веселите светски разговори, пиршествата – „тук се отнасят всички игри, които правят времето да мине незабелязано“ (Кант, 1993: 196), то вторите съчетават удоволствието с познанието, поради което изискват *сериозна* теоретична и практическа подготовка, нещо повече – изискват таланта на гения – онзи, който сам си дава правилото, издигат се над чисто сетивното усещане до рефлектиращата способност за съждение, както и до естетическите идеи.

Друг опит на Кант да подраздели видовете изкуства, в частност изящните изкуства, предлага следните три категории: изкуството на играта на речта при красноречието (където имаме „забавна игра“ на способността за въображение) и при поезията (където вече „простата игра“ с идеи се превръща в храна за разсъдък); изкуството на изобразяването – пластиката и живописата; и „изкуството на красивата игра на усещанията“, тоест играта на тоновете (музиката) и на цветовете; като по-късно се прибавят и видовете изкуство, плод на съчетанието на някои от по-горните. От друга страна, приятните изкуства, които включват хазартната игра, музиката и духовитостта, се обвързани със задоволството, което вече няма претенции за общовалидност, и бивайки „свободна игра на усещанията“ (Кант, 1993: 226), се оказват отнесени до тялото и телесното здраве. Хазартната игра бива заклеймена като некрасива игра, поради което Кант не се занимава повече с нея, а музиката се превръща в спорен момент в по-късните интерпретации – намирайки я за принижена твърде ниско, редица автори ще се опитат да възобновят високия ѝ статут сред изкуствата. Но нареждането на духовитостта, тоест смеха, шегата, хумора, сред видовете изкуство е в известен смисъл неочакван момент, който изследователите на Кант често подминават мимоходом – или го отбелязват като „чудат“ и „ексцентричен“ момент (Burnham, 2024), или изобщо не го от-

разяват в анализа си на деленията на изкуствата (Guyer, 1994). Именно в светлината на интерпретацията на играта в извечната ѝ противопоставеност на сериозността тази особеност получава своята логическа свързаност и далеч не озадачава читателя.

Следователно категоризацията на видовете изкуства, която Кант предлага, ги разглежда тъкмо като различни форми на играта. В йерархичния ред на изкуствата най-ниско се разполагат „приятните игри“, превръщащи душата в лекар за тялото, те са насочени само към получаване на сетивно удоволствие и биват категоризирани като игри, които нямат друг интерес „освен да направят времето да мине незабелязано“ (Кант, 1993: 196). Сред тези приятни игри се нареждат шегата и смехът, които отпускат тялото и влияят благотворно върху духа. Над тях се поставени изящните изкуства, които все пак „изискват известна сериозност в изображението, така както вкусът в преценката“ (Кант, 1993: 231), оказват се една по-изтънчена и усложнена версия на играта, която успява да се издигне от чисто сетивното усещане до рефлектиращата способност за съждение, и това им придава обществено и културно значение.

Въпреки всичко това, в крайна сметка, в края на третата критика, красивото ще се окаже обвързано с моралното, превръщайки се в негов символ, нещо повече: „ако изящните изкуства не се поставят в близка или далечна връзка с морални идеи, които единствено доставят самостоятелно удоволствие, това ще бъде крайната им съдба“ (Кант, 1993: 220). По линията на ключовото понятие за *sensus communis*, играта на въображението и разсъдъка ще се окаже обвързана със сферата на морала, а естетическото съждение, редом с телеологическото такова – призвано да осъществи връзката между теоретическия и практическия разум, да докаже, че съждението е принцип *a priori*, който не губи валидност дори тогава, когато липсва понятие, към което да бъде отнесено, в следствие на което държи залога за обединяването на философията в едно цяло, каквато е голямата цел на Кант (Burnham, 2024).

Следователно би било пресилено да се заключи, че Кант превръща сферата на изкуството в нещо лековато, несериозно, олекнало откъм значение и стойност занимание. Макар че не липсват критици, които ще направят точно това. Още през 1800 г. излиза *Kalligone* на Йохан Хердер – студент на Кант и сам продуктивен философ и критик. Този труд, посветен изцяло на полемика с първата част на „Критика на способността за съждение“, тоест с естетическите съждения, който обаче получава слабо внимание при излизането си, попаднал в сянката на съвременници като Шелинг и Фихте, е един от първите текстове, в които се проблематизира именно представянето на изкуството като игра. Аргументите, които Хердер издига срещу теорията на Кант, са пространно разгърнати и развити в протежение на няколко страници, но Гайър обобщава основните моменти в тях най-вече като несъгласие със следното: липсата на интерес при естетическото съждение и на понятие в играта на способностите при естетическото преживяване, тоест липсата на

истината в изкуството, тъй като според Хердер по този начин всякаква връзка между естетическото преживяване и познанието бива осуетена (Guyer, 2007: 356). Под зоркия прицел на Хердер попада и самата идея за „свободна игра“, тъй като според него към изкуството и науката за красивото човек следва да се отнася с „радостна сериозност“, използвайки ги за култивирането на човечеството, а не да ги свежда до обикновени игри. Ако изкуството наистина е носител на истината, както настоява Хердер, то тогава то е от най-сериозно значение за развитието на човека, а да бъде наричано „игра“ (жлъчно характеризирана като „маймуноподобна“ игра, лишена от понятие и критерии, в този критичен текст) и подразделяно в „игрови“ форми и класификации бива заклеено като остроумничене и игра на думи от страна на самия Кант: „Нищо не вреди на незрелия вкус толкова, колкото ако човек превърне всичко в игра“ (Guyer, 2007: 353). В алтернативната трактовка, която някогашният ученик на Кант предлага, чувството за красивото се разглежда като субективна реакция спрямо обективна хармония, която бива възприемана – съпричастността към хармонията в света се отразява като чувство за хармония и благополучие у възприемащия я. Самият Гайър намира сходства между двете представи за изкуството, базирайки се на лекциите по антропология на Кант, където според него чувството за играта на способностите на духа фигурира именно като чувството за живот – за оживяване на способностите. Следователно играта се превръща в удобна метафора за самия живот, от което ще черпи най-високия си смисъл. Но в очите на Хердер тези представи ще заемат двата противоположни края на спектъра на сериозността. Този спор, състоял се задочно, очертава траекториите, по които ще се развият аргументите „за“ и „против“ теорията за изкуството-като-игра по-късно, свеждайки я до въпроса за възможността за познание и истина в изкуството.

Следователно самият Кант прибегва до старата опозиция „игрово – сериозно“ и тук предложената интерпретация, съсредоточена именно върху нея, не цели да опрости Кантовата теория, нито пък да полемизира с многобройните трудове, които я подхващат и доразвиват в сложни и дълбоки анализи на осъществяването на човешкото познание като цяло. Но тя обогатява, от една страна, разбирането на иначе озадачаващото привличане на хумора, шегата, смеха сред редиците на видовете изкуства, придавайки им логичност и консистентност с характеристиките на „играта“ като противоположна на сериозността, а от друга – позволява реконструкция на генеалогическата линия на идеята за изкуството-като-игра и заложения в нея риск от пейоративните, „несериозни“ конотации, които ще дадат плод години по-късно и ще доведат до критиката и преговарянето на понятията, наблюдаващо се при автори като Гадамер и Ватимо.

От този кратък преглед на основните положения на „Критиката на способността за съждение“ по отношение на понятието за игра, които се предлагат в нея, би могло да се заключи, че за Кант „играта“ е предимно положителна

категория, която се характеризира с липсата на цел, правило и понятие – неизменно обвързани с идеята за принуда и ограничение, откъдето идва пълната свобода на артиста, на гения. Освен това играта е връзка и хармония – между способностите на духа, между сетивата и впечатленията, между цветове и тонове, която неотменно носи удоволствие. Подобно на свободно растящата дива природа, тя е винаги нова и интересна, заплениваща въображението, подтикваща към творчество, в контраст с изкуствено подредената по дадено правило градина, която бързо доскучава и омръзва. И въпреки това има ценностна йерархия в горите тилилейски на игрите – на дъното се разполагат приятните игри, просто развлечение и забавно прекарване на свободното време; над тях се издига играта на изящните изкуства, която, макар и лишена от външни цели, все пак има културообразуващо и обществено значение, успявайки да се издигне от чисто сетивното усещане до рефлектиращата способност за съждение (Кант, 1993: 196); докато накрая се стигне до възвишеното – една особена игра на въображението, прекалено *сериозна*, за да се нарече просто *игра*, но и достатъчно „на ужким“, за да е все пак причастна на тази категория, разтърсваща субекта, но без да носи реална заплаха за живота му.

В крайна сметка Кант не дава дефиниция на играта, а само откроява характеристиките на *изкуството-като-игра*, разчитайки сякаш на априорното понятие на читателя за нея, макар че това се оказва хлъзгав и поливалентен термин, зареден с изобилие от преки и преносни значения. Мнозина са онези, които ще подемат естетическото издание на понятието „игра“, и при много от неокантианците то ще измести изкуството встрани от сериозните сфери на живота. Но преди тях Шилер ще търси да спаси света с помощта на красотата и тъкмо изкуството-като-игра ще се окаже главният инструмент за това съвсем сериозно занимание.

2. ИГРАТА В ПЛЕН НА ОТКРОВЕНИЯ МОРАЛИЗЪМ: ШИЛЕР

Тази идея за изкуството-като-игра бива подета непосредствено от Шилер и заема централна роля в поредицата писма „За естетическото възпитание на човека“, написани в светлината на Френската революция и последвалите корабокрушение на водилите я й идеи и горчиво разочарование. В тях немският поет и философ набелязва пътя на усъвършенстването на човешкия дух, което да предотврати подобни трагедии в бъдеще, очертавайки същевременно една своеобразна естетическа и държавна утопия, тъй като на изкуството бива отредена експлицитно подчертана политическа и морална роля, която присъства и у Кант, но тук е изведена експлицитно на преден план. Именно от изкуството се очаква да облагороди човешкия характер и да отведе хората към създаването на една по-добра и справедлива държава – „нравствената държава“ (Шилер, 1981: 454). Изкуството се оказва причастно на истината и

красотата, които художникът, редом с философа, е призван да внесе в своето време, вместо да се оставя да бъде воден от него и да ухажва духа му. То спасява достойнството на човечеството от неизбежната поквара и отпуснатост, инертност, на всяка епоха и го запазва за бъдните поколения като образец, надживявайки природата и неотменно сочейки към истината, като онзи почти изгубен идеал в лицето на древните гърци, осъществили съюза между сетивата и духа.

Но принципите, които ръководят човека на изкуството, са прекалено *сериозни*, следователно за да насочва своите съвременници към достойното, истинното и красивото, на него му е необходима *играта* – формата, единствено способна да привлече сърцата и вкуса на иначе покварените им умове. Следователно за Шилер играта маскира истински сериозното – посредством нея творецът, който трябва да промени обществото и света, представя своите идеи и ценности в привлекателен и смислен вид. В унисон с представата на Платон (Платон, 2006: 130), играта се оказва приятната опаковка на трудното съдържание, по начина, по който за гръцкия философ играта е формата, в която младежите в полиса усвояват знанията и уменията по успешен начин, поради своята непоносимост към продължително излагане на сериозност. Способността за въображение на художника е това, което играе, докато делата му трябва да останат сериозни, в тях се крие залогът за бъдещето и добруването на човечеството.

Въпреки всичко това по-нататък се оказва все пак, че играта не е само външна замаскираща форма, тя е и в основата на човешката природа, онова, което прави човека – човек, тоест свободен. През призмата на Шилер, ревностен читател и популяризатор на Кант, както сам заявява, но несъмнено и редактор на неговите понятия, човекът, състоящ се от една постоянстваща личност и променливите ѝ състояния, е на пресечната точка на два противоположни си подтипа – този на сетивата и този на формата (Шилер, 1981: 483). Подобна идея не се среща у самия Кант, а у негови продължители като Йохан Фихте и Карл Райнхолд, от които се смята, че се е повлиял Шилер (Staton, 2022). Ако първият подтип се отнася до физическото съществуване на човека във времето и пространството, в материята, насочен е към съдържанието и неговата промяна, поради което отменя личността и оставя човек да бъде увлечен във времевия поток, то вторият е подтипа на разума, който се стреми към свободата – онова абсолютно битие, което има основание в самото себе си, той е адвокатът на личността и нейната неизменност, указателната табела към правото и истината.

Строго разделени и мирно съжителстващи първоначално, по идея, двата подтипа са размили границите между своите сфери на практика – тази на усещането и тази на законодателството, и са накърнили целостта на човешката природа. Белязан от тази съдбовна дуалност, човек е изправен пред задачата да обедини у себе си двете сили, да примири природа и дух, необходимост

и свобода, промяна и непроменливост, и тогава на помощ му идва един нов подтик, а именно – подтиктът към *игра*. Този медиатор представлява двоен опит, в който човек осъзнава себе си като материя и дух едновременно, опит, противостоящ на всеки един от първите два подтика, взети сами за себе си, и именно затова способен да ги примири и обедини, да „премахне времето във времето, да съчетае възникване и развитие с абсолютното съществуване, промяна с идентичност“ (Шилер, 1981: 492). Въпреки това подтиктът към игра не е деспот, който властно доминира над останалите два чрез принуда, напротив – принудата е именно тяхна отличителна черта, докато той освобождава човека, както физически, така и морално, успява да успореди и хармонизира нуждите им, да „внесе форма в материята и реалност във формата“ (Шилер, 1981: 493), да примири разум и сетива, идеи и усещания. Така например, ако сетивният подтик има за свой обект живота, тоест материалното битие, сетивното присъствие, а този към форма – образа, формалните характеристики, то подтиктът към игра превръща в свой обект „живия образ“ – понятие, идващо да обозначи всички естетически свойства на явленията, тоест красотата.

Примириявайки всички тези противоположности, подтиктът към игра завършва понятието за човека. По този начин Шилер навързва в една мисловна верига игра, изкуство, красота, свобода: ако има човешка природа, както твърди разумът, и тя трябва да е завършена, съгласно законите му, то следва, че трябва да има красота, която да я завърши; красотата е в играта, а тя, от своя страна, е в основата на човека.

Но как Шилер предлага да се дефинира играта? Стремейки се да запази баланса между абстрактните спекулации на разума и нагледните свидетелствата на опита, много преди Витгенщайн, той тръгва от езиковата употреба на думата, отличаваща се според него със своята амбивалентност, и именно това нейно качество ще я превърне в удобна метафора за идеята, която цели да изрази. Играта се оказва широкоспектърна, но осредняваща категория, която обозначава всичко, което не е нито субективно, нито обективно случайно, и което е чуждо на всяка принуда, била тя външна или вътрешна, на закона или необходимостта. Срещайки другите два подтика, тоест действителността с идеите, необходимостта с усещанията, живота с достойнството, играта ги освобождава от тяхната вътрешноприсъща им сериозност (Шилер, 1981: 496). Но Шилер признава повърхностния характер на понятието „игра“ и отчита опасността от принизяването на красотата в приравняването ѝ до „проста игра“ – категория, която в практиката успешно може да избегне всякакви връзки с вкуса и естетиката. Само че това не му пречи да защитава тезата, че с красотата човек единствено може да *играе*, докато с останалите категории – добро, приятно, съвършено, той неизбежно се отнася *сериозно*. И именно тази игра дава израз на неговата поначало двойна природа, макар че Шилер бърза да разграничи играта, за която говори, от игрите на всекидневния опит, подчертавайки, че и самата красота не се среща в него. Тя е нито само форма,

нито само живот (материя, действителност), а е жива форма, към която човек може да се отнася не по силата на формалния си подтик, нито на сетивния, а само и единствено чрез подтика към игра, отговарящ на двойствения ѝ характер. Следователно с красотата човек може само да играе, а да бъде човек – завършен и цялостен, може само в играта: „човекът играе само там, където е човек в пълното значение на думата, и е изцяло човек само там, където играе“ (Шилер, 1981: 498).

В хода на Писмата, очертаващ по-нататък поэтапното еволюционно развитие на човека от дивака на праисторическото минало към онзи жадуван идеал на бъдещото, Шилер скицира наличието на различни видове игри, отговарящи на тези стадии. На първото стъпало застава играта на животното, тоест на излишъка от сили, който се излива в радостно свободно движение, нехаещо за предназначение и цели, освободено от всяка сетивна принуда на природните необходиминости – това той разпознава като „материалния смисъл“ на думата. На следващо място, животинската игра на движението прераства в естетическата игра, която се отличава с освобождаване от „физическата сериозност“ (Шилер, 1981: 543) чрез формата. И на трето място, на най-високото стъпало, се издига играта–красота, естетическата дейност, под която Шилер схваща по-скоро съзерцанието, отколкото творческото изразяване (Hein, 1968) – висша свобода, сама за себе си цел и средство, чисто удоволствие. Скокът между първите две стъпала се осъществява посредством способността за въображение, която намества формата в игрите на фантазията и укрепва радостта от привидността.

А красотата е необходимо условие на човешката природа. Шилер признава, че тя няма никакъв отделен резултат за разума или волята, остава без външна цел, съгласно Кант, което само по себе си води до обяснима индиферентност, маргинализация, изпадане встрани от търсенията на науката и практиката. Но тъкмо красотата е онази, която възстановява свободата, отнета от моментните състояния, от тежненятия на сетивата и разума респективно, и в това се крие най-важният дар за човека – възможността „да направи от себе си това, което иска“ (Шилер, 1981: 515), което е достатъчно да въздигне красотата до статуата на втора създателка на човека. А тя се набавя именно чрез изкуството, чрез естетическата нагласа, при която човек може единствено да играе.

Следователно Шилер остава при делението игрово – сериозно и предприема забележителни интелектуални усилия и логически пируети да преобърне ценностното им йерархизиране, отдавайки преимущество на играта. Упражнявайки се прилежно в примиряването на наглед противоречащи си категории, той се опитва да удържи идеята за играта като нещо, което няма външна цел, следвайки Кант, но да я превърне самата нея в цел и средство за усъвършенстването на човека и постигането на светлото бъдеще. В известен смисъл само ако играе безкористно, човек става по-добър играч, а това означава и по-добър човек. Само в царството на играта, алтернативно на това на силите

и на законите, на „страшната“ природа и „светия“ морал, обитават свободата от всяка принуда, радостта и привидността, там вкусът единствен внася хармония сред напълно завършени индивиди, живеещи в пълно равенство и доближаващи се до идеала за човек. Играта се оказва обвързана и със самия живот, както при Кант, и с принципите, които трябва да го ръководят, за да го отвеждат на едно по-високо еволюционно стъпало. Тя не просто носи удоволствие, а допринася за моралното усъвършенстване на индивида и обществото, тъй като е причастна към освобождаването на човека и доброволното му подчиняване на самоналожени правила (Hein, 1968).

Така изградена, теорията на Шилер подлежи на множество критики, най-състоятелните сред които се свеждат именно до недокрай изяснените понятия за „игра“ и „естетическа дейност“ (Hein, 1968), обвинението в отклонение от първоначално зададената цел за описание на политическата еманципация на индивида и обществото, за сметка на фетишизиране на изкуството (Staton, 2022), както и вътрешното противоречие между това да се настоява, че играта е ценна сама по себе си, непопадаща под принудата на външни и вътрешни необходиминости, лишена от цел, и това нейната стойност да се търси във възможните ѝ ползи за моралното усъвършенстване на човечеството (Hein, 1968). Въпреки това Писмата на Шилер се смятат за образцова класическа игрова теория за изкуството със значимо място в линията на концептуалното обвързване на понятията за изкуство и игра. При всички положения в тях естетическата игра е изведена като положителна категория, за разлика от всекидневната несериозна игра, а изкуството *тежи* на мястото си и това място е от фундаментално значение за развитието и осъществяването на индивида и обществото.

3. ЛИОТАР И ИГРАТА КАТО СЪРЕВНОВАНИЕ

Тази идея на Кант ще бъде интерпретирана и преинтерпретирана в различни периоди и от различни автори. Напълно различна трактовка ще получи изкуството-като-игра в постмодерната ситуация, с която се свързва името на френския философ и литературен теоретик Жан-Франсоа Лиотар, но учудващо, при него Кантовата представа за възвишеното се оказва удобен инструмент, с който да си послужи по-нататък, вместо модернистична позиция, от която рязко да се разграничи.

Постмодернизмът, формулиран и утвърден в „Постмодерната ситуация“ (Lyotard, 1984) се обявява против истините на Модерността, против нейните генерализиращи категории и крайни положения, огласявайки края на метанаративите – онези универсализиращи и всеобемащи обяснителни схеми, подобно на историческия прогрес, марксизма или психоанализата. Понятието за *игра* се появява при него по линията на Витгенщайн и *езиковите игри*, като френският философ го разширява с фокус върху множествеността на общоно-

стите на смисъла или значението. Но освен това, парадоксално, той посяга към бащата на същата тази Модерност, основоположник на един, бихме могли да кажем, от най-трайните и влиятелни метанаративи в полето на естетиката, подемайки Кантовата линия на разглеждането на изкуството като игра и разчитайки я в ключа на състезанието, познат от Хьойзинха, макар и да не се позовава пряко на нидерландския културолог.

Лиотар не оставя стройна и кохерентна теория на естетиката в строгия смисъл на думата, което е напълно в унисон с призива му за отказ от мащабните всеобемащи и все-обясняващи рамки на големите наративи. Но неслучайно той ще си спечели прозвището „Философа артист“ (Parret, 2012: 29), завещавайки ни значително наследство от текстове по проблемите на изкуството и естетиката, които го занимават в течение на цялата му кариера и демонстрират развитието на неговата мисъл, обратите, които тя търпи, и различните трактовки на тази проблематика, заела огромна част от трудовете му, разпръснати из множество периодични издания и събрани в шест големи тома посмъртно.

Значителните обрати във философския път на Лиотар изправят изследователите пред нуждата от периодизация на наследството му. Едни автори, като Жан-Мишел Саланскис (Parret, 2012: 29), го разпределят в пет големи периода, маркирани от основните трудове, публикувани през тях. Така първият от тях се свързва с „ранния“ Лиотар на крайнолевите убеждения, фокуса върху марксизма и силния политически ангажимент като част от групата и списанието „Социализъм или варварство“. Вторият се отнася до революционната 1968 г. и вярата в подривния потенциал на художествения модел, намерил израз в дисертацията му „Дискурс, фигура“ от 1971 г. Третият период е белязан от излизането на „Либидната икономика“ от 1974 г., задълбочаването върху Фройд и радикалното отхвърляне на всякакви политически идеологии. Четвъртият, започващ от 1980 г. насетне, е обвързан със засилващия се интерес както към естетическата теория на Кант, макар и Лиотар да бива определен като „странен“ негов ученик, фокусиран най-вече върху проблемите на естетическото съждение и възвишеното, така и към философията на езика, които водят до *The Differend*. И накрая, последният пети период се отнася условно към 1990-те години и интереса към детството – това на индивида и на мисълта.

Докато други изследователи, като Клод Ами, фокусиращи се основно върху естетическите му писания, се ограничават до две основни фази на развитие на Лиотаровата естетика, удържайки под внимание нейния фрагментарен и антитеоретичен характер. Така според Ами основният вододел е т.нар. „кантиански обрат“, който поделя естетиката на Лиотар на естетика на либидото и естетика на възвишеното (Parret, 2012: 21). В първия период изкуството, приемайки изцяло психоаналитична трактовка, бива обвързано с либидото, но по-късно самият Лиотар ще се отрече от него, обявявайки го за прекалено едностранчив и ограничен.

Именно във втория период на естетическата си мисъл, и по-точно в „Дискурс, фигура“, той ще подеме идеята на Кант за изкуството като игра и ще предложи своята интерпретация на въпросите кой и на какво играе, както и как се осъществяват естетическите съждения. Ако редуцираме тази сложна и многопластова работа до основната ѝ идея, то тя е насочена към опозицията на двете водещи понятия, заложени още в заглавието ѝ. Дискурсът е обвързан с писания текст, традицията на структурализма (обект на критика в труда) и рационалното познание, докато фигурата идва да обозначи визуалния образ и така препраща към феноменологията (Woodward, n.d.), виждането, сетивния опит, на чиято страна в известна степен застава Лиотар и която изисква друг режим на познание, носейки потенциала да разрушава заварените структури на доминиращия дискурс. Тъкмо причастно на фигуралното и на този особен потенциал ще се окаже изкуството в тази трактовка.

За този внимателен читател на Кант способността за съждение и въображението при естетическия опит са въввлечени в игра дотолкова, доколкото се състезават помежду си в опит да уловят обекта, като при способността за съждение това се извършва посредством понятия, докато при въображението – чрез форми (Lyotard, 1991: 73). Но все пак те остават съучастници и съ-играчи именно в отказа си от вкарването на обекта в понятие или във форма по начина, по който това се случва при логическите съждения на обективното познание. Бихме могли да допълним, състезават се, без реално, *сериозно*, да искат да спечелят, да стигнат до целта. Връзката между двете способности е по необходимост нестабилна и заредена с напрежение, като въображението непрекъснато заплашва крехката хармония в стремежа си да направи обекта неразпознаваем за своя партньор/противник в играта, трупайки непрекъснато нови форми и естетически идеи покрай този обект. Ако въображението надделее, способността за съждение капитулира пред размножаването на вторичните репрезентации и прекомерно продуктивната игра с формите, а естетическият опит катастрофира в излишъка на барока или маниеризма на сюрреализма, където подходящото съотношение на силите, носещо наслада, е изгубено. Докато запазването на хармонията между тях води до красотата, при която разумът успява да отговори на работата на въображението и да продължи играта – получава се съюз между двете способности, макар и различен от изискванията на обективното рационално познание. При него се наблюдава своеобразното състезание между двете способности, всяка чувства силата на другата, но без при това да успяват да се победят взаимно. В тази свободна игра, колкото и многобройни образи и нагледи да трупва въображението, те остават уловими от капацитета на способността за съждение, репрезентирани, представими в рамките на разума.

Обратното, способността за съждение, на свой ред, надделява там, където въображението вече не може да реди форми след форми, сблъскало се с изплъзващия се от всяка форма абсолютен, тоест при възвишеното, което Лиотар

предлага да се разглежда като екстремен случай на красивото. Тук понятията стават толкова непосилни за въображението, че то не успява да ги обеми във форма, пред лицето на възвишеното вече не е достатъчно да търси безчислени естетически черти на обекта, от него се изисква да представи Всесиλιето само по себе си, не да търси хилядите атрибути на господаря на Олимп и визуална представа за него, например, но Всесиλιето и Абсолютът не се дават по интуиция, те са безгранични, и всяка една негова форма се проваля. Развихрилото се въображение компенсира тази безпомощност на принципа, но креативността вече не е в режим на свободна игра, на удоволствие, а на тревожност. Това, според Лиотар, има предвид Кант, под „сериозност“ при възвишеното – въображението е сериозно със сериозността на меланхолията, страданието от непоправима липса, носталгия по формата – по нейните граници, които са нарушени от опита на възвишеното, опита на абсолюта.

Докато при гения връзката между разум и въображение е напрегната почти до скъсване – при него въображението и формата имат връх, то при възвишеното, обратното, идеите се оказват недостижими за въображението с неговите форми. От това произтичат две различни естетики – една на *much too much*, която се противопоставя на понятията, и една на *almost nothing*, която се противопоставя на формите (Lyotard, 1991: 76). Обектът е просто поводът за играта на способностите, предоставя ѝ се чрез своята форма. Но тази игра сама по себе си показва афинитета на двете способности, който е чист, не е подчинен на конкретна задача или цел, на истината или доброто, а съюзът им е винаги нестабилен, неопределен, неподвластен на правило и понятие.

Докато тук все още играта е обвързана най-вече с употребата на Кант и е запазена за естетическите съждения, то с постмодерния обрат тя се превръща в ключово понятие за Лиотар, в „метода“, по който функционира обществото и по който може изобщо да се говори за него, препращайки вече не толкова към Кант, колкото към Витгенщайн и идеята за езиковите игри (Lyotard, 1984). В постмодерната ситуация големите наративи са отстъпили своята доминираща и всеобемаща позиция именно за сметка на фрагментарните езикови игри, свързани с несъизмерими форми на живот (Woodward, n.d.); игри, които се определят от даден набор правила, обект на договореност между играчите, подобно на шаха например, тъй като без тях не биха могли да съществуват (Lyotard, 1984: 37). Така изкуството се оказва една игра сред многото и то онази, която е способна да пренаписва правилата на останалите, заредена с изключителен политически потенциал – за Лиотар именно то може да даде урок на политиката чрез деконструирането на материалното пластично пространство (Lyotard, 2012: 39). В този смисъл изкуството се разбира като заставащо винаги на страната на опълчилите се срещу съществуващите политически форми и правила, на страната на *различните*, подтиснатите, а не на институциите и властта, но *Философа артист* бърза да подчертае, че въпреки всичко то никога не следва да се свежда до чисто средство за постигане

на политически цели – изкуството запазва позицията си в свободната игра с политическите императиви. Тъй като пред изкуството, и в частност пред живописата, стоят философски задачи, които не подлежат на подчиняване на никакви социополитически функции – веднъж освободила се от задачата да документира реалността с възхода на фотографията, живописата е свободна да изследва собствените си основания (Lyotard, 2012: 43).

Но въпреки целия постмодерен обрат, Кант ще остане ключова фигура за Лиотар заради значимостта на идеята за възвишеното, на която той ще настоява докрай. Френският постмодернист ще твърди, че естетиката на немския модернист е, макар и най-добре разработената, все пак вече остаряла, тъй като изкуството е престанало да отговаря на принципа на вкуса – творбите вече не доставят чисто удоволствие, освободени от всякакви цели и понятийно познание, те са навлезли в режим на абстрактност, превърнали са се в артистичен жест, който указва нещо отвъд видимото (Durafour, 2012: 252). И въпреки това Кантовата трактовка на възвишеното ще остане водеща в анализите му върху изкуството, доведена до крайност. Всяка творба ще се окаже епохосъздаващо събитие, *epoché*, в смисъла на древногръцките скептици (Lyotard, 2012: 87), което обаче оживява душата – събужда я и ѝ вдъхва живот, в съгласие с това, което твърди Кант за играта при естетическите съждения.

Но не всяко изкуство и всяка творба отговарят на тези критерии. Лиотар, като един от малкото философи на изкуството, които обръщат сериозно внимание на реални артистични практики и автори, посвещавайки им пространни анализи, се интересува конкретно от авангардното изкуство – високият модернизъм улавя вниманието на постмодерния автор, който твърди, че след него изкуството се е меркантилизирано, превърнало се е в културен продукт, част от системата на капитализма, губейки по този начин именно способността си да задвижва, да оживява душата (Lyotard, 2012: 239). А авангардите достигат своята кулминация и откриват своите аксиоми в естетиката на възвишеното (Lyotard, 1984: 104). Именно търсенето на възвишеното – онова апоретично представяне на непредставимата материя (Durafour, 2012: 262), на различието, което не може да получи израз в рамките на даден споделен дискурс – *differend*, бива натоварено с изключително значение. Ако *differend* представлява основното понятие в постмодерната теория на справедливостта у Лиотар и идва да обозначи чувството на невъзможност да се намерят правилните думи, които да изразят желаното, невъзможност за преминаването от една фраза към следващата, посочвайки по този начин границите на езиковата игра, то по подобен начин възвишеното, от своя страна, указва границите на разума и възможността за репрезентиране, което дава основание на интерпретатори като Дурафур да твърдят, че другото име на *differend* е тъкмо „възвишеното“. Именно авангардният артист, със своя силно експериментален уклон, непрекъснато пренаписващ правилата на играта – тоест променящ самата игра, тъй като тя се дефинира главно от правилата за Лиотар (Lyotard,

Thebaud, 1985: 65) – поставя философските въпроси за основанията на самото изкуство, и в частност живописата, и превръща високия авангард в образец и кулминация на изкуството като търсене на израз на неизразимото. По този начин според автори като Ф. Джеймисън (Lyotard, 1984: 21) именно моделът на авангардите, със своята страст към иновативността, със своята революционизираща и обновяваща сила, ще се окаже образецът, прехвърлен и наложен и върху останалите сфери, включително политическата и научната. Оттам и привилегированото място на изкуството в трудовете на Лиотар – то се оказва сцената *par excellence*, на която се разиграва драмата на границите на репрезентацията (Woodward, n.d.), на „събитието“ на фразите, които разкъсват дискурса и позволяват нещо да се случи в езика, сцената на експресивните фрази, които изразяват онова, което не може да се улови в понятие, и по този начин носят потенциала да взривят заварените политически и научни метанаративи.

В постмодерната ситуация, белязана от разпад на гледните точки и неизбежен плурализъм на светогледите, философията вече не може да удържи изводите на откъснатите се от нея различни дисциплини, да ги обеме, успореди и примири, поради което истините на една наука вече не отговарят на тези на друга. Ала и самата идея за търсене на консенсус между науките се оценява като остаряла и следва да бъде превъзможната през отхвърлянето на метанаративите и техните властови позиции. На този фон изкуството за Лиотар има ключова роля, натоварено както с политически потенциал – то позволява експлициране на скрити напрежения и промени във философската мисъл и начините на отнасянето ѝ към обществото (Rajchman, 1998), макар и без да се свежда до пропаганден инструмент; така и с философски залог – в него се разгръщат проблемите на границите на репрезентацията, на представянето на непредставимото, което надскача способностите на рационалното понятийно познание, на представянето на *differend*, тоест възвишеното. При „ранния“ Лиотар то има игрови характер най-вече в смисъла на състезание между способността за въображение и разсъдък, докато при „късния“, при когото идеята за езиковите игри е доминираща, изкуството се превръща в една по-особена игра, способна да променя правилата на останалите.

Въпреки че е един от бащите на постмодернизма, Лиотар не ревизира из основи Кантовите положения, поне от отношение на възвишеното², а стъпва на тях и ги доразвива, но последните двама автори, на които ще се спре настоящото изложение, се занимават по-скоро с последствията от Кантовите категории и трайното им влияние върху естетическата мисъл, нуждаеща се според тях от сериозно преосмисляне. За Гадамер изкуството носи своята истина и познание, просто по различен начин от истината на точните науки, базиращи се на фиксиран метод и верифициране.

² За ревизирането на представата на Кант за делението на трите способности вж. *The Differend* (1983).

4. ИГРАТА БЕЗ ИГРАЧИ: ГАДАМЕР

Широката рецепция на Кант и множенето и разклоняването на кълновете, поникнали от неговата теория, ще окажат огромно влияние върху развитието на модерната и постмодерната естетика. Кантианци и неокантианци ще подемят отново и отново идеята за изкуството-като-игра, но в светлината на негативните, *несериозни* конотации, които тази дума неизбежно носи, изкуството ще се окаже изтикано встрани от *сериозните* сфери на живота, в плен на субективизма и сантиментализма. Именно такива са подозренията към наследството на Кант на двама големи представители на естетическата мисъл от втората половина на двадесети век, и двамата ученици и последователи на Хайдегер, а именно Гадамер и Ватимо.

За основоположника на модерната херменевтика от ключово значение в съвременната философия са най-вече проблемът за истината и легитимацията на науките за духа спрямо точните науки, с тяхната методичност и верифицируемост, в традицията на Дилтай. В централния си труд, „Истина и метод“ (Гадамер, 2020), Гадамер приема за изходна позиция именно естетическата сфера и опита с изкуството, за да покаже как е възможно познанието извън полето на наложилите своя монопол върху *истината* природни науки. За разлика от тях, при философията, историята и изкуството тя не може да се постигне по ясен и безкомпромисен *метод*, но това не означава, че тези области не носят значение, смисъл, познание, истина, само че по свой, по-особен начин.

Играта, и изкуството под формата на игра, е едно от множеството понятия, редом със *sensus communis*, образование, съдна способност, вкус, преживяване и т.н., които Гадамер подлага на подробно *разнищване* и проверка, преминавайки от употребата им в обичайния език на ежедневието до изковаването им като понятия на науките за духа. Според него именно Кант е този, който извежда понятието за *sensus communis* от дългото му битуване в сферата на морала и логиката и го свежда до идеята за общ усет, *вкус*. Следствията за това се оказват епохални – обособяването на изкуството в собствена автономна сфера, предприето от Кант, води до автономност и на естетическото съзнание само по себе си, издигнато в нейна основна категория, но неизбежно разграничено от всяко познание за предмета, а това, от своя страна, резултира в радикално субективизиране на опита, в идеята за *чувство* и *вчувстване*, а оттам, през филтъра и на романтизма, в пропиване на изкуството със сантиментализъм. По този начин от изкуството не се очаква да носи истина или познание за предмета, а само да предизвиква реакция в субекта и преценката му дали той е красив, или не е, с оглед на априорното чувство на удоволствие у индивида, свързано с целесъобразността и с играта на въображението и разсъдъка. Според изследователи като Д. Тейт именно това ще се превърне в основния проблем, който ще отдалечи чувствително Гадамер от Кант, макар в други аспекти, като тези за ролята на въображе-

нието и интуицията при естетическия опит, мненията им да демонстрират известни сходства (Tate, 2009: 292).

Гадамер се обявява против този „метод“ на Кант, против инструмента на „чистото естетическо съждение на вкуса“, разобличено като една „методическа абстракция“ (Гадамер, 2020: 59). Според него вкусът и неговото чисто съждение не са достатъчни да легитимират изкуството, то представлява само „добавена“ красота на фона на „естествената“ красота на природата – деление, прокарано от самия Кант, на когото на помощ в тази ситуация идва категорията на *гения*, онази извънрационална фигура, която не може да бъде обхваната от никое понятие или правило и която извира непосредствено от природата. Но последователите му, още самият Шилер, изместват фокуса от природно красивото към изкуството, тоест красивото отвъд всяко понятие, като тази тенденция ще се окаже изключително трайна. Докато при Кант все още има известна хармония между природната и интелектуализираната красота, между изкуство и действителност, то при Шилеровото схващане за изкуството като игра в антропологически смисъл то бива сведено до противопоставянето между красивата илюзия и практическата действителност. Изкуството се обособява като автономно царство на идеалите, в контраст с проблемите на действителния живот, и в морализаторския дух на Шилер от цел сама по себе си то се превръща в средство за промяна на тази действителност, неин критик и коректив.

Нещо повече, според Гадамер обвързването на изкуството с илюзията се засилва през деветнайсети век под господството на природонаучния модел и метод, дискредитиращ всички чужди му познавателни възможности. Именно тогава се заражда и онзи феномен, наречен от него „естетическо различаване“ (Гадамер, 2020: 101) – *чистата* художествена творба, изтупана от всякакви свещени или профанни наслагвания и функции, неопетнена от никакви морализаторски или религиозни гледни точки, влиза в изложбеното пространство на музея, откъсната от първоначалния си контекст и оставена единствено във властта на естетическото съзнание, където господства идеята за художественото преживяване – субективна и сантиментална, редом с гения, творещ без поръчка и поръчител. Парадоксално, в същото време романтизмът натоварва *чистата* творба с квазирелигиозни функции – човекът на изкуството е „светският Христос“ (Гадамер, 2020: 101), от когото се очаква спасението, след като обществото се е освободило от доминиращия модел на религиозните си традиции. За това свидетелстват и религиозните термини, в които се говори за повреждането на художествени творби като „кошунство“ и „светотатство“.

Целта, която Гадамер си поставя в „Истина и метод“, е именно да преодолее субективизирането на изкуството, започнало с Кант, и да оправдае присъствието на истината в него, възможността за познание, което то предлага, различна от тази на сетивното или на нравственото, тоест базираното на понятие, но не по-малко стойностна от тях. С оглед на тази цел, той също подема

идеята за изкуството-като-игра и като всички останали тръгва от проблема за противопоставянето между игрово и сериозно, но го решава в едно изречение. Гадамер не отрича, че играта е нещо *несериозно*, второстепенно спрямо водещите нужди и грижи на живота, но то е и *свещено сериозно* за играещия – „който играе несериозно, разваля играта“ (Гадамер, 2020, с. 115). Явявайки се инструмент срещу крайния субективизъм на естетическото преживяване у Кант и Шилер, Гадамеровата игра е категоричен техен антипод – тя няма субект във от самата себе си, *нещо се играе*, а не някой играе, като доказателства за това се откриват в езика и в множеството метафорични употреби, които позволяват по-ярко да изпъкне първоначалният смисъл на дадено понятие.

Разграничавайки се от антропологическите изследвания на играта, които безкрайно много разширяват темата за нея, както демонстрира Хьойзинха например, Гадамер разграничава следните нейни характеристики: тя е движение без цел и напрежение, в постоянно повторение, води до разтоварване, а ключова нейна характеристика остава тази особеност, че играта се играе, а не бива играна, поради което поглъща играещия индивид, освобождава го от задължението за поемане на инициатива, той се оставя на играта, но освен всичко друго тя е в природата му, следователно е негова най-естествена форма на самоизразяване. Играещият с готовност се отдава на играта, заемайки специфично игрово отношение, при което запазва свободата на избора си, и това му носи риск и наслада. Поддавайки се на чара и привлекателната сила на играта, той я оставя да господства над него, поради което „всяко играене е надиграване“ (Гадамер, 2020: 118). Макар че отстрани то се отличава със забележителна „лекота“ (Гадамер, 2020: 117) – сякаш без никакво напрежение и усилие. Елементите на играта се състоят от правила и игрово пространство, което я отграничава от света на целите – сама по себе си тя е лишена от външни цели (отново в съзвучие с Кант), а вътрешната ѝ цел се състои в поставянето на задача и разрешаването ѝ съгласно реда, който оформя и определя игровото движение.

Играта се оказва близка до природата, доколкото представлява самопредставяне по начина, по който природата – самооформяне. И колкото и да е развлекателна, разпускателна, *лековата*, тъкмо играта се оказва ключа към битието на художествената творба, тъй като природата като игра се очертава като негов образец. В играта човек намира възможност за себеизразяване и докато детето играе за себе си, то в изпълнителските игри човек играе за другите – в култа, в изкуството, където *четвъртата* стена пада за публиката, подчертавайки медиалния характер на играта. Превърне ли се в изпълнение, играта насочва завладяващата си сила към зрителя, трансформира се в образ и носител на смислово съдържание. Тази особеност ще се превърне в основната разлика между „играта“ във всекидневния смисъл на думата и изкуството-като-игра – и двете предполагат един обособен и особен свят, ясно отграничен от потока на ежедневието, но този на изкуството неизменно включва и публиката (Nielsen, 2022: 146).

Именно в изкуството играта постига идеалната си форма и пълното си осъществяване. Преходът между човешката игра, разбрана антропологически или преносно, към играта на изкуството се осъществява по пътя на „преобразяването във фигура“ (Гадамер, 2020: 122), при което тя се откъсва от изпълнителните и става чисто явление – повторимо, трайно, *образувано*, следователно се превръща във фигура, в произведение, като същевременно придобива пълната си независимост от всеки играч – бил той автор или зрител, заживява свой собствен живот. Това е моментът, който според Гадамер трябва да се приеме напълно *serioзно*, тъй като „преобразяването (във фигура) е превъплъщаване в истинното“ (Гадамер, 2020: 124). При това новопридобито автономно битие на играта истината сама *фигурира* в нея и нейното разпознаване носи наслада и удоволствие на зрителя, тя е заредена с потенциала не просто да го омагьоса, а да преобрази света. Тя е свят сама по себе си.

Истината, заключена в творбата, има характера на опитното познание – ключова категория за този немски философ. Изхождайки от античната теория за изкуството като *мимезис*, която според него също е произлязла от играта, от подражанието в танца и изобразяването на божественото, Гадамер подчертава познанието, което подражанието носи – познание едновременно за предмета, на който се подражава, и за зрителя, който открива себе си в него, както и диалогичността на изкуството-като-игра, което винаги заговаря, въвлича наблюдателя. Играта-като-фигура не толкова представя същността на истината, колкото я указва, а зрителят следва да е достатъчно активен и наблюдателен, за да я схване, да се въвлече в херменевтичния кръг на интерпретацията ѝ.

Следователно истинската същност на играта, а оттам и на творбата, се оказва играта-като-изпълнение, тоест представянето, което ангажира зрителя по начина, по който и изпълнението в култа: „в изпълнението (...) ни среща самата творба така, както в култа ни среща божественото“ (Гадамер, 2020: 127). Гадамер настоява, че именно творбата е водеща в общуването, не авторът ѝ, не естетическото съзнание на съдещия наблюдател, а откопчила се от субективността на зрителя, творбата сама по себе си носи и споделя познание и истина. Разбира се, субектът не остава изключен напълно от тази, на пръв поглед, самодостатъчна игра на изкуството, тъй като играта се случва в играенето, тоест има нужда от играещия – от изпълнителя, от наблюдаващия, от интерпретиращия (Nielsen, 2022: 144). Но в опозиция на кантианското „естетическо разграничаване“, Гадамер издига идеята за „естетическото безразличие“, при която, за разлика от радателя за естетическото съзнание, наблюдаващият не се стреми да разграничи, да изолира творбата от изпълняването ѝ, нито от контекста на появата ѝ, да я обективизира, а признава, че тя придобива своя битиен статут единствено в това изпълняване, изиграване, в събитийното си случване, съгласно Парейсон и Ватимо, а повтарящите се изпълнения създават една традиция от образци, спрямо която всяка нова версия се стреми да бъде „правилна“, да се подчини на „правилното фигуративно

представяне“ (Гадамер, 2020: 130). Оттук идва и темпоралният характер на произведението на изкуството, което запазва функциите си (или поне спомена за тях, озовало се в *белия куб* на музея), и отказва да бъде сведено до предмет единствено на естетическото или историческото съзнание, а осветява нуждата от една „темпорална интерпретация“.

Изводът, до който достига ходът на Гадамеровата мисъл, се свежда до това, че в крайна сметка истината, която се съдържа във всяка една художествена творба, смисълът ѝ, трябва да бъдат разбрани, и тъй като науката за разбирането е херменевтиката, следователно естетиката „трябва да се сHEME в херменевтиката“ (Гадамер, 2020: 174). В известен смисъл той не твърди експлицитно, но е възможно да се заключи по логиката на изложението му, че докато точните науки са *сериозни*, строги и методични, то това, което се опитва да реабилитира той – науките за духа и истината, която те носят, се нуждае поначало от реабилитиране именно защото е *несериозно* от гледна точка на метода на точните науки, то е само една игра, тоест приема се като отмора и почивка, а не носител на истински познания. Тъкмо на това ще се противопостави той, като *играта* идва като съвършено удобната метафора за начинанието, с което се заема, ако се остави настрана, че така или иначе тя има важно присъствие в естетиката от Кант насетне.

Някои нареждат Гадамер сред постмодернистите, в компанията на занимаващите се с кризата на западната философия и края на метафизиката Ницше, Хайдегер и Дерида. Други го извеждат като изключение на своето време, тъй като е платонист, който не се отказва от търсенето на истината в диалога и сливането на хоризонтите (Veiner, 2004). За разлика от тази двусмислена позиция, то последният теоретик на естетиката, на когото ще бъде отделено внимание в този текст, категорично се самоопределя като представител на постмодернистичната мисъл и критиката на метафизиката.

5. ОЛЕКВАНЕТО НА ИЗКУСТВОТО: ВАТИМО

Италианският философ Джани Ватимо продължава линията на Хайдегер, Парейсон и Гадамер по търсене на онтологическото значение на изкуството като носител на истина, нуждаеща се от интерпретация. Като цяло той изразява съгласие с Гадамер, но за разлика от него разпростира наблюденията си върху изкуството отвъд Кант и романтизма, чак до авангардите и модернизма, които ще се опълчат на тези, наложили се като основни, положения на естетиката и изкуството, като същевременно предлага повече наблюдения върху художествените практики и историята на изкуството. Като верен на постмодернизма мислител, Ватимо е ярък радетел за края на метафизиката, която според него трябва да бъде заменена от „слабата мисъл“ (Vattimo, 2002), отчитаща множествеността на гледните точки и интерпретациите, без при това да капитулира до инструмент за легитимиране на релативизма и фундаментализмите.

Целта, която той си поставя в труда си по естетика (Vattimo, 2011), се състои в очертаването на един онтологически подход към въпроса за изкуството. Ако в класическата антична философия, както и в средновековната, въпросът за същността се отнася към необходимата и универсална структура на конкретното битие, или върховното битие, а в модерната философия – към основанието и условието за възможност, то в перспективата на онтологията водещ е въпросът какво е битие и как то се отнася към Битието, схванато като събитие. Съгласно новата ситуация след Хайдегер и обявяването на края на метафизиката, творбата не е репрезентация на света, а е създаване на нов свят, на нова система от смисли и връзки между тях, като всичко това води до необходимостта зрителят да влезе в диалог с творбата, в режим на интерпретиране.

Ватимо започва своя преглед на естетическата история още от Античността, онтологическото ѝ издание при Платон и техническото при Аристотел, съгласно идеята, че тя съдържа корените на всички течения в модерната естетика. Докато първото съдържа силна битийна, или по-общо казано религиозна, окраска, която оформя през вековете западната традиция, то втората запазва за дълго своя латентен характер, за да кулминира с технологическия характер на класическото изкуство, при което красота и битие са разделени, а изкуството се свежда до репрезентация на човешките възможности. Авангардите ще се обърнат против това в търсене на изгубената онтологическа основа, против незаинтересованата *игра* на чисто естетическата сфера, доказвайки провала на Аристотеловия естетизъм, превърнал изкуството в чисто субективна репрезентация на света без битиен статут. Поради което, подобно на Лиотар, Ватимо ще насочи вниманието си основно към тях.

За италианския постмодернист двадесети век е векът на „поетиката“ (Vattimo, 2011: 55) в естетическо отношение, като под това той предлага да се разбират текстовете, които се борят да дефинират изкуството, тоест манифестите. Парадоксално в този период те наброяват по-голямо число от самите творби, най-често оказали се само техни илюстрации, и се занимават с чисто философски проблеми като какво е изкуство, автор, читател. Ватимо открива техните корени в романтизма и в лицето на Хегеловата идея за края на изкуството (Хегел, 1967). Но ако Хегел обявява, че идва смъртта му, защото то не представлява философия и не е достатъчно рефлексивно, то тези рефлексивни текстове според Ватимо могат да се четат не толкова като симптоми на края му, колкото като опити за спасяване и доближаване до философската рефлексия. Също така те предразполагат към четене в ключа на своеобразен опит на артистите да затвърдят и защитят своята позиция в променената социална ситуация на ефектите от индустриалните революции.

Възможна причина за численото превъзходство на тези манифестни, програмни текстове над самите произведения на авангардното изкуство Ватимо търси във факта, че всички те се стремят радикално да скъсат с традицията и

да започнат отначало, което неминуемо означава, че се лишават от основа, на която да стъпят, и структури, които да опосредстват разбирането им, и така им се налага да изобретят свои собствени езици и обяснителни текстове към тях, спомагащи зрителя в разчитането на непрекъснато сменящите се символи и похвати. Но именно те идват да припомнят нещо, което естетиката в Европа на деветнайсети и двайсети век сякаш е забравила, улисана в *играта* си, а именно онтологическото значение на изкуството.

За Ватимо, също както и за Гадамер, представата за изкуството-като-игра, водеща началото си от Кант и доминираща над полето на естетиката след него, се оказва изключително проблематична, но за разлика от немския си съмишленик, той намира за виновен самия избор на понятието „игра“. Докато Гадамер анализира, промисля, предефинира и утвърждава този термин, то Ватимо се съсредоточава върху негативните му конотации и смята, че именно обвързването на *изкуство с игра* води постепенно до изместването му встрани от всичко *сериозно*, от *сериозните* занимания по отношение на света и битието. За италианския философ, както и за Хердер по-рано, да се каже, че изкуството е игра, се равнява на това, да се заяви, че то е несъществуващо, тоест да се следва логиката на позитивизма, за който това понятие е изключително удобен инструмент за ценностното принижаване на естетическия опит. Дори прехвърлянето на позитивистичните методи в полето на естетиката – като нейните експериментални, психологически или социологически издания, го лишава от онтологическа стойност. За самите неокантианци изкуството няма нищо общо със знанието или действието, отнесени всецяло към чувствата. Така например при Спенсър то се оказва отдушника на излишъка от сили, останал неупотребен за оцеляването на индивида (Vattimo, 2011: 67). Касирер, от своя страна, затвърждава връзката между изкуството и съзнанието, подемайки идеята за доминиращата роля на естетическото съзнание като основа на изкуството, водеща до неговото субективизиране, сантиментализиране и лишаване от самостоятелна битийност – линия на естетическата мисъл, която попада в прицела на критиката и на Гадамер.

Съгласно с Гадамер отново, Ватимо ще настоява, че изкуството предлага достъп до познание и истина, алтернативни на рационалните, поради което ще се противопостави на Кант. Според Х. Палматари именно настояването на естетическия опит, за сметка на естетическото съждение, което въпреки всичките си особености и уникални черти все пак има общо с рационалното, докато опитът се свързва с мислите и чувствата при общуването с творбата, аргументира познавателния потенциал на изкуството, досега с истината по път, различен от този на разума (Palmatary, 2019: 10).

Но всички тези трактовки на изкуството – през разграничаването с рационалното, през играта и несериозността, водят до категоризирането му като *несъществуващо*, в буквалния смисъл на *лишено от същност*, следователно и незаслужаващо да се взема насериозно. Именно срещу това ще се опълчат

авангардните течения според Ватимо, търсейки неговата изгубена онтологическа *тежест* и отказвайки се от идеята за изкуството като незаинтересована дейност отвъд категории като добро и зло, истинно и грешно – дейност изцяло в подчинение на рефлектиращото съзнание и *чувството*, и това ще му даде основания да настоява за противопоставянето между естетика и *поетика*, между класически естетически автори и авангардни манифести. Тези програмни текстове се опитват да върнат сериозността на изкуството по три различни траектории, разпределени в следната типологизация: първо, „миметични“, които създават нови форми и езици за пресъздаване на реалността, като импресионизма и кубизма; второ, такива, които започват да разпознават онтологическото значение на изкуството, симптом за което е издигането на интуитивното познание над дискурсивното, сред които се нареждат все още близките до романтизма символизъм и сюрреализъм, а по-късно и *дада*; и на трето място, такива, които приемат изкуството като ангажимент и пророчество, т.е. експресионизма. Всички те се завръщат към истината обаче не като към нещо налично, но забравено или замаскирано, а като към нещо, което трябва да се случи, събитие, носещо нередко характера на скандал.

Борейки се срещу непосредствения си предшественик, модернистичните течения се обръщат назад към античната естетика, и по-специално към миметичната теория, с настояването, че изкуството представлява форма на познание на реалността, често по-адекватна от дискурсивната такава на точните науки. В този смисъл импресионизмът, кубизмът и футуризмът се опитват да предадат опита – на светлината, на движението, на новия технологичен свят, изковавайки за целта нов изразен *език* – революциите в стиловете се случват именно на лингвистично, формално ниво. По този начин изкуството се утвърждава като легитимен инструмент за познаване на света – за сметка на свободната игра и незаинтересованото удоволствие на субекта от предишната парадигма, то вече се отнася към един реален свят и неговите възможности и на този фон се разбира, оценява, предоставя за наслада. Тези движения виждат себе си като алтернатива на строго рационалното познание, а не като второстепенни и несъществени наслади на *чувството*. Най-зрял и завършен пример за това начинание Ватимо разпознава в случая на експресионизма с неговия импулс за революционно обвързване с обновата на изкуството, а чрез това и на морала и обществото, с космическия му характер, готов да създава светове, а не да изразява просто чувствата на автора, и космическата му воля, засвидетелствана от Кандински, която очертава профетичния характер на изкуството.

След като произведението на изкуството съдържа истина и познание, до които трябва да се достигне, то зрителят следва да влезе в диалог с него. Нещо повече, творбата е свят в света – собствена система от значения, с която се общува така, както с друг индивид, в диалог, а не чрез повърхностно описание на естетическото удоволствие. Срещата с нея носи рефлексивен потенциал,

подтиквайки зрителя да преосмисли светогледа и позицията си в действителния свят. Следователно естетическият опит вече представлява не толкова удоволствие, колкото *интерпретиране*, а една творба се счита за успешна, доколкото предразполага към такова. По този начин и за Ватимо езикът се оказва в основата на ре-онтологизацията на изкуството на двадесети век, той е инструментът за творене на светове, гарантиращ *сериозното* отношение към философското, моралното и екзистенциалното значение на произведението на изкуството, а не редуцирането му до отражение на биографията на автора или формално следване на структури. Както за Лиотар, така и за Ватимо езикът има ключова роля за философията като цяло, но разбран в Хайдегеров ключ – той твърди, че структурата на естетическото преживяване е тази на херменевтичната ситуация, която пък е идентична със състоянието на човека, обитаващ в езика, положен в отворения хоризонт на езика, чрез който именно битието се явява. Но Ватимо ще отиде по-далеч, заявявайки, че и изкуството, подобно на хората, има собствено битие в същия този хоризонт, следователно преживяването му се превръща в нещо значително – в досег с Битието и с истината (Palmatory, 2019: 11).

Към художествената творба човек следва да се отнася по същия начин, по който западната цивилизация се отнася към Библията – херменевтичният феномен *par excellence*, четейки я като предсказание за онова, което има да става, с оглед на собствената си положеност в нейната традиция. Тя се отличава едновременно с оригиналност, новаторство, но и онтологическо значение, самопораждане и способност да поражда нови светове, различни от този, в който човек неизбежно е захвърлен, но носещи указания за неговата промяна, в което именно се заключава профетичният ѝ характер. Художествената творба не е крайна точка или свидетелство за миналото, напротив, тя е тъкмо началото – началото на един нов свят, от който на свой ред се появява историческият свят, в който живеем. Не просто предмет сред други предмети, тя представлява по-скоро светлината, хвърлена върху им, съгласно Хайдегер.

Към края на изложението си Ватимо уточнява, че все пак всички тези характеристики се отнасят само за голямото, великото Изкуство, докато в масовото те се съдържат само в редуциран и замаскиран вид, далеч от автентичността, поради което примерите за наистина *епохални* творби (по Хайдегер) – събития, които откриват нов свят и са заедно с това автентични и оригинални, се оказват малобройни – момент, симптоматичен за силното стесняване на понятието, до което Ватимо достига. Всъщност единственият пример, който посочва за представител на тази идеална творба, е не друг, а самата Библия – своеобразна творба, тя не означава, не сочи един предзададен свят, а твори нов такъв, подобно на Словото Божие (Vattimo, 2011: 155). Това е свързано с противоречивия религиозен обрат в личната и професионалната биография на Ватимо и неизбежно навежда на мисълта не се ли размива границата между религия и изкуство в тази теория и не се ли натовазва художественото

произведение с открито религиозни функции? За Ватимо тъкмо Библията е в основата на западната културна парадигма, носейки по парадоксален начин зародиша на характеризиращата я секуларизация. Това приравняване на религия и изкуство получава обяснение спрямо цялостния патос на Ватимо изкуството да се приеме за нещо по-сериозно от просто *игра*.

6. ВЗЕМЕТЕ МЕ НАСЕРИОЗНО, ЗА БОГА!

Ако Кант е този, който утвърждава автономията на изкуството като специфична сфера на естетически опит и удоволствие, то той е и този, който издига тезата за изкуството като *игра* – игра на способностите на разума, свободна от цел и от контрола на понятията, в която единствен геният може да си даде правилото. Последователите на Кант ще подеват по различни линии тази идея. За едни, като Шилер, изкуството като игра ще държи ключа към обединяването на подтиците у човека и превръщането му в завършен индивид, както и към постигането на политическата утопия. Лиотар ще настоява за потенциала на изкуството като игра с особен статут сред останалите езикови игри, способна да пренаписва правилата им, и като жест, указващ възвишеното. Но рискът от трактовката на изкуството като игра е на лице още за съвременниците на Кант, като Хердер – тя се оказва благодатна почва за субективни и сантиментални уклони, отдалечаващи го в последвалите интерпретации от идеята за познание и истина, както демонстрира по-късно и Гадамер. За критиците на Кант, в унисон с дълбоко заложеното противопоставяне между игрово и сериозно в европейското мислене, играта винаги ще е нещо второстепенно и маргинално, а окачествяването на изкуството като такава ще го прокуди далеч от *сериозните* сфери на живота като борба, оцеляване, власт, познание и смислопораждане. Интерпретирано в този ключ от Ватимо, неокантианството лишава изкуството от *тежест* – екзистенциална и онтологическа, свеждайки го до занимание за свободното време, чиста наслада и удоволствие.

Забележителното е, че за едните автори изкуството ще е безкрайно значимо, защото е „игра“, а за другите, то няма да е „игра“, защото е прекалено значимо. За първите „играта“ идва да обозначи нещо уникално, ценно само по себе си, неподвластно на логиката и прагматиката на всекидневното живеене и несводимо до рационалното познание, поради което има огромна тежест и заслужава сериозно внимание. Докато за вторите „играта“ означава преди всичко нещо лековато, свързано с удоволствието, развлечението, приятното прекарване на свободното време и обвързването ѝ с естетическата сфера носи само беди за последната. Но и двете страни в крайна сметка ще се окажат ангажирани с реабилитирането на изкуството и неговата роля, с идеята, че то носи уникална ценност и значение, тъй като успява да покаже нещо отвъд рационалните способности на човека, да укаже нещо отвъд понятийното разбиране, следователно носи познание за границите и характера на човешкото

мислене. Следователно всички от тук разгледаните автори признават необходимостта от реабилитиране на изкуството, очертавайки причините за това по различен начин – следствията от индустриалните революции, от възхода на точните науки, от „меркантилизирането“ на изкуството (Лиотар), от неговото субективизиране (Гадамер) или олекване и загуба на сериозност (Ватимо). Освен това всички те ще поставят акцента върху „по-сериозната“ част от играта на изкуството, надскачаща сетивната наслада. То се оказва както начин за познаване на действителността, така и възможност за даване на израз на нещо иначе неизразимо, досег с нещо, надскачащо човека и надхвърлящо границите на рационалното – било то наричано възвишено, истина, Битие или Бог.

По рядко сходен начин през 60-те години един теоретик и един практик на изкуството изразяват загриженост за олекналия и несериозен статут на изкуството и се насочват към една и съща стратегия за справяне с този проблем – и Ватимо, и Смитсън се обръщат към християнските корени на западното изкуство и култура като източник на онтологическа тежест. Но Смитсъновият Христос не е в църквата, а в музея, и не е в типична разпознаваема евангелска сцена, а си налива бензин на американска бензиностанция, във вид на една по гръцки скулптурирана гола фигура с ореол над главата си и знаменце в ръка с надпис *Limbo*³. Веднъж вече развихрило се в царството на абсолютната свобода на играта, изкуството отказва да се подчинява на външни канони и правила от какъвто и да било характер, поради което свободно заговаря религиозното наследство, не се отчита пред понятията на религиозните институции, не търпи вмешателства и контрол, не се свежда до „пропагандни“ външни цели – то *играе* с религията, със свещената сериозност *par excellence*.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Аристотел. (1995). *Политика*. София: „Отворено общество“. [Aristotel. (1995). *Politika*. Sofia: „Otvoreno obshtestvo“].
- Гадамер, Х. (2020). *Истина и метод*. София: „Изток-Запад“. [Gadamer, H. (2020). *Istina i metod*. Sofia: „Izток – Zapad“].
- Кант, И. (1992). *Критика на чистия разум*. София: Издателство на БАН. [Kant, I. (1992). *Kritika na chistia razum*. Sofia: Izdatelstvo na BAN].
- Кант, И. (1993). *Критика на способността за съждение*. София: Издателство на БАН. [Kant, I. (1993). *Kritika na sposobnostta za sazhdenie*. Sofia: Izdatelstvo na BAN.]
- Ото, Р. (2014). *Идеята за свящото*. София: УИ „Св. Климент Охридски“. [Oto, R. (2014). *Ideyata za svyatoto*. Sofia: UI „Sv. Kliment Ohridski“].
- Платон. (2006). *Закони*. София: „Сонм“. [Platon. (2006). *Zakoni*. Sofia: „Sonm“].
- Хегел, Г. (1967). *Естетика*. София: Издателство на БКП. [Hegel, G. (1967). *Estetika*. Sofia: Izdatelstvo na BKP].

³ Smithson, R. (1963). Christ in Limbo. Pencil on paper, 16 × 13 inches.

- Хьойзинха, Й. (2000). *Ното Ludens: изследване на игровия елемент на културата*. София: „Захарий Стоянов“. [Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: izsledvane na igroviya element na kulturta*. Sofiya: „Zaharij Stoyqnov“].
- Шилер, Ф. (1981). *Естетика*. София: „Наука и изкуство“. [Shiler, F. (1981). *Estetika*. Sofiya: „Nauka i izkustvo“].
- Beiner, (2004). Gadamer’s Philosophy of Dialogue and Its Relation to the Postmodernism of Nietzsche, Heidegger, Derrida, and Strauss. In: *Gadamer’s Repercussions: Reconsidering Philosophical Hermeneutics*. Berkeley, Calif: University of California Press, pp. 145–158.
- Burnham, D. (2024). Immanuel Kant: Aesthetics. In: *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002. <<https://iep.utm.edu>> Last visited on: 02.08.2024.
- Durafour, J. (2012). Epilogue. In: *Miscellaneous Texts I: Aesthetics and Theory of Art*. Leuven: Leuven University Press, pp. 252–264.
- Gadamer, H. (1986). *The Relevance of the Beautiful*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guyer, P. (1994). Kant’s Conception of Fine Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 52(3), 275–285.
- Guyer, P. (2006). The Harmony of the Faculties Revisited. In: *Aesthetic and Cognition in Kant’s Critical Philosophy*. New York: Cambridge University Press, pp. 162–194.
- Guyer, P. (2007). Free Play and True Well-Being: Herder’s Critique of Kant’s Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 65, Issue 4, pp. 353–368.
- Hein, H. (1968). Play as an Aesthetic Concept. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 27(1), 67–71. <<https://doi.org/10.2307/428530>>.
- Fink, E. (2016). *Play as Symbol of the World*. Indiana: Indiana University Press.
- Lessing, G. (1898). *Laocoon: an essay upon the limits of painting and poetry*. Boston: Little, Brown.
- Longuenesse, B. (2006). Kant’s Leading Thread in the Analytic of the Beautiful. In: *Aesthetic and Cognition in Kant’s Critical Philosophy*. New York: Cambridge University Press, pp. 194–223.
- Lyotard, J. (1971). *Discourse, Figure*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lyotard, J. (1984). *The Postmodern Condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lyotard, J. (1991). *Lessons on the Analytic of the Sublime*. California: Stanford University Press.
- Lyotard, J. (2012). *Miscellaneous Texts I: Aesthetics and Theory of Art*. Leuven: Leuven University Press.
- Lyotard, J., J. Thebaud. (1985). *Just Gaming*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Miller, D. (1970). *Gods and Games: Towards a Theology of Play*. New York: The World Publishing Company.
- Nielsen, C. (2022). Gadamer on Play and the Play of Art. In: *The Gadamerian Mind, Theodore George and Gert-Jan van der Heiden*. New York: Routledge, pp. 139–154.
- Palmatory, H. (2019). Reclaiming Truth in Art: Imagination as Means of Ontological and Moral Engagement. *Trinity Postgraduate Review Journal*, 18(1), pp. 1–18. Retrieved from <<https://ojs.tchpc.tcd.ie/index.php/tpr/article/view/1300>>.

- Perret, H. (2012). Preface. In: *Miscellaneous Texts I: Aesthetics and Theory of Art*. Leuven: Leuven University Press, pp. 18–30.
- Rajchman, J. (1998). Jean-François Lyotard's Underground Aesthetics. *October*, 86, 3–18. <<https://doi.org/10.2307/779104>>
- Staton, C. (2022). In Search of Play: Schiller's Drive Theory as a Turn Away from Kant. *Les Cahiers Philosophiques De Strasbourg*, 52, pp. 69–95. <<https://doi.org/10.4000/cps.5963>>
- Tate, D. (2009). Art as *Cognitio Imaginativa*: Gadamer on Intuition and Imagination in Kant's Aesthetic Theory. *Journal of the British Society for Phenomenology*, 40:3, pp. 79–299.
- Vattimo, G. (2002). *After Christianity*. New York: Columbia University Press.
- Vattimo, G. (2011). *Art's Claim to Truth*. New York: Columbia University Press.
- Williams, J. (2022). Attention and the Free Play of the Faculties. *Kantian Review*, 27(1), 43–59.
- Woodward, A. (n.d.) Jean-François Lyotard. In: *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002. <<https://iep.utm.edu>> Last visited on: 20.08.2024.