

Pauline von Bonsdorff*

Transformacije vsakdanjosti: družbena estetika otroštva

1. Uvod

Ena od razlik med umetnostjo in vsakdanjim življenjem, kot jo vsaj na Zahodu na splošno razumemo, je ta, da medtem ko umetnost teži k novosti, edinstvenosti in individualnosti, estetiko vsakdanjosti označujejo domačnost, anonimnost ali celo prozaičnost. V pričujočem članku želim prispevati k estetiki vsakdanjosti s previdnim raziskovanjem področja, kjer se umetnost in vsakdanjost zblížujeta na evidentne, a slabo raziskane načine, in to je dejavnost igre. Otroci se igrajo, v tem so zagotovo edinstveni; čeprav bodo moji primeri večinoma vzeti iz otroštva, poudarjam širši pomen igre kot bogastva v človeškem življenju.¹ Igra je tako kot umetnost področje aktivne domišljije in »mimetična razsežnost«² je pomembna v številnih stvareh. Na tem mestu o igri razpravljam s poudarkom na njenih performativnih vidikih: o tem, kaj se dogaja in kaj je storjeno v – kot trdim – temeljno družbeni dejavnosti igre.

Eden skupnih imenovalcev estetike vsakdanjosti in otroške igre je natanko njun družbeni značaj.³ Estetika otroštva lahko pomaga določiti in analizirati estetske

¹ Med klasične razprave o kulturnem in estetskem pomenu igre iz dvajsetega stoletja spadajo Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Akademische Verlagsanstalt Pantheon, Basel 1938; Hans-Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, 2. Auflage, J. C. B. Mohr, Tübingen 1965; Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart 1960. O nekaterih vidikih igre in umetnosti sem razpravljala v Pauline von Bonsdorff, »Play as Art and Communication: Gadamer and Beyond«, v: S. Knuuttila, E. Sevänen in R. Turunen (ur.), *Aesthetic Culture*, Maahenki, Helsinki 2005, str. 257–284.

² Glej Jennifer Anna Gosetti-Ferencei, »The Mimetic Dimension: Literature between Neuroscience and Phenomenology«, *British Journal of Aesthetics*, Oxford, 54 (4/2014), str. 425–448.

³ O družbeni estetiki razpravlja Arnold Berleant, »Ideas for a Social Aesthetic«, v: Andrew Light in Jonathan M. Smith (ur.), *The Aesthetics of Everyday Life*, Columbia University Press, New York 2005, str. 23–38. Opiše jo kot »estetiko situacije« (30), toda ne ukvarja se s performativnimi in interaktivnimi vidiki.

* Univerza Jyväskylä, Oddelek za umetnost in kulturne študije

vidike družbene interakcije bolj na splošno, lahko pa tudi osvetli, kako je intersubjektivnost neločljivo povezana z umetnostjo.⁴ Z drugimi besedami, estetika otroštva lahko prispeva k analizi in razumevanju obeh vrst družbenih razmerij, kajti poudari njun večplastni estetski značaj. Pri umetnosti pa osvetli še posebej družbeno konstitucijo estetskega pomena in vrednosti ter kontinuiteto med umetnostjo in na videz vsakdanjim igrivim vedênjem. V tem prispevku se osredotočam na kontinuiteto med igro in umetnostjo.

Večdisciplinarna raziskava o interakciji med dojenčkom in skrbnikom, ki se je pričela v poznih šestdesetih letih, lahko priskrbi bogato empirično ozadje za mojo razpravo. Danes vemo, da je zgodnja interakcija dobro uglašena in sinhronizirano součinkovanje giba, glasu in pogleda med dvema partnerjema, z bogatimi izraznimi in celo glasbenimi kvalitetai.⁵ Zgodnjo interakcijo lahko razumemo kot dvosmerno komunikacijo, pri kateri dojenček (in enako novorojenček) ne reagira mehanično, niti ne posnema odraslega, temveč s svojimi ustvarjalnimi, namernimi prispevki sodeluje v dialogu. V zgodnjem otroštvu je družbena estetika torej predvsem estetika performansa, ki vključuje (najmanj) dva človeka in za katerega sta značilni improvizacija in skupno ustvarjanje drobnih glasbenih narativov. To je estetika v ustvarjanju, v sedanosti; prej časovna estetika kot pa estetika, usmerjena na objekt. Nadalje, imamo dobre razloge, da takšno interakcijo imenujemo performans, sodelujoči so v njem primarno občinstvo. Raziskava o dojenčkih kaže, da sta prvi modus in način komunikacije pri mladih ljudeh prej estetska kot pa ozko kognitivna, praktična ali utilitarna.⁶ Drugo raziskovalno področje, ki zagovarja idejo iskanja kontinuitet med umetnostjo in igro, so študiji otroštva [angl. childhood studies]. To večdisciplinarno področje izpostavlja kulturno sposobnost in delovanje otrok, kot tudi potrebo po raziskavi njihovega življenjskega sveta z ozirom na njihove lastne poglede, interese in intence.⁷

⁴ Akademsko zanimanje za intersubjektivnost se je občutno povečalo v zadnjem desetletju, podobno težnjo pa je mogoče opaziti tudi v umetnosti. Estetiške teorije intersubjektivnosti so še dokaj skromne; ena od njih je Nicolas Bourriaud, *Relacijska estetika in Postprodukcija*, Maska, Ljubljana 2007.

⁵ Izčrpen uvod k tej raziskavi sta priskrbela Stephen Malloch in Colwin Trevarthen (ur.), *Communicative Musicality. Exploring the basis of human companionship*, Oxford University Press, Oxford 2009.

⁶ Glej tudi Vasudevi Reddy, *How Children Know Minds*, Harvard University Press, Cambridge in London 2008.

⁷ Uporaben izhodiščni vir je lahko oxfordska bibliografija o študijih otroštva: www.oxford-bibliographies.com/page/childhood-studies.

Ponovno ovrednotenje duševnih zmožnosti dojenčkov in otrok ter njihovih značilnih načinov interakcije, vključno z igro, je proizvedlo bogato literaturo. Pogosto je poudarek bolj ali manj eksplicitno na uporabnih prednostih igre za razvoj učenja in kognitivnih veščin.⁸ Prek povezovanja vpogledov raziskav dojenčkov in študijev otroštva s filozofijo umetnosti bi se rada namesto tega zavzela za globoko notranjo, eksistencialno, celo ontološko in politično vrednost igre. Igra omogoči kompleksno razumevanje družbenega sveta, ki se ne zadovolji zgolj s tem, kar je, temveč svet ustvarja in spreminja skozi prekrivanja ter prehajanja med resničnostjo in domišljijo.⁹ Posledično je igra pomembna za blagostanje v širšem smislu, tako skupnosti in družb kot posameznika.

V pričujočem članku razpravljam, kako se pomeni in vrednote konstituirajo v skupnih estetskih praksah in izpopolnjujejo v domiselni, improvizirani igri. Na dveh ravneh pokažem kontinuiteto med otroško igro in umetnostjo. Prva raven je analogija med »performansi s scenarijem« (angl. *scripted performances*), kot jih imenujem, in pa umetnostjo performansa (kot so glasba, gledališče, ples, umetnost performansa). Oboje temelji na scenarijih, ki so bodisi zapisani bodisi zapomnjeni, in različni posamezniki lahko ponavljajo ta dela. Lahko se jih tudi zapomni in o njih kasneje razpravlja. Druga raven je analogija med svetovi igre in fiktivnimi svetovi pripovednih umetnosti. V tem primeru imajo ustvarjalec, sodelujoči in občinstvo dostop do sveta, ki je vzporeden vsakdanji resničnosti in je vanj mogoče vstopiti. Pri tem izkustvu, kot piše Jennifer Anna Gosetti-Ferencei, »preprosto ne 'hliniš' sveta, temveč si lahko subjekt njegovi obuditvi v domišljijemskem modusu.«¹⁰ Svet ima sicer svojo lastno logiko in pravila, a dovoli lahko nove like, dogodke in dejanja; pogosteje jih dovoli vsaj za transformacijo in razvoj osrednjih likov.

Preden v tretjem in četrtem razdelku pričujočega članka predstavim izbrane primere, bom v drugem poglavju opisala in utemeljila svoj vidik in izbiro snovi. Članek se zaključuje z razdelavo splošnejših tem (peto poglavje), ki se nanašajo na analogijo med otroško igro in umetnostjo, ki sem jo uvodoma že omenila in ki se pojavi tudi ob primerih.

⁸ Glej na primer Alison Gopnik, *The Philosophical Baby. What Children's Minds Tell Us About Truth, Love, and the Meaning of Life*, Farar, Straus, and Giroux, New York 2009.

⁹ V zvezi s temi prekrivanji glej tudi Gosetti-Ferencei, *op. cit.*, posebej str. 427 in 438.

¹⁰ Gosetti-Ferencei, *op. cit.*, str. 437.

2. Časovna perspektiva

Primeri, ki jih navajam, so resnične igre med sorojenci ali med otroki in starši oziroma starimi starši; v nekaterih primerih pa gre tudi za svet igre enega posameznika. Čeprav so primeri vzeti iz moje lastne družine, nisem sodelovala pri vseh: o nekaterih so mi le pripovedovali, nekatere pa so uprizorili pred mano. Pri tem sem bila kot hči ali mati izbrano oziroma relevantno občinstvo: nekdo, ki je bodisi del sveta izvajalcev, preteklega ali sedanjega, bodisi je z njim povezan. Primeri predstavljajo tri generacije staršev in otrok, v zgodovinskem pogledu segajo namreč od srede dvajsetih let dvajsetega stoletja pa do danes, odsevajo pa različne kontekste finskega otroštva.

Izbira avtobiografske (z eno izjemo) snovi je metodološko motivirana z mojim zanimanjem za perspektive udeležencev – posebej otrok – in vlogo igre v njihovem življenju.¹¹ Prepričana sem, da eksistencialnega pomena otroške igre ni mogoče dobro analizirati iz perspektive tretje osebe, temveč predpostavlja neko obliko participatornega, »insajderskega« gledišča. V svoji knjigi, v kateri piše o razmerjih dojenčkov z drugimi osebami, Vasudevi Reddy zagovarja »pristop druge osebe« k spoznavanju drugih ljudi.¹² V osnovi to pomeni, da že od začetka med posamezniki ne obstaja nobena nepremostljiva vrzel, kajti to, kar smo, se konstituira na intersubjektivni način, skozi razmerja, v katerih komuniciramo, delujemo in imamo dostop drug do drugega natanko prek vzajemnih odzivov in skupnih ustvarjanj pomenov.¹³ Natančnejši pogled na igro potrjuje omenjeno relacijskost in pogloblja naše razumevanje, kako se ta odvija.

Obstaja še ena zadeva, ki jo moramo upoštevati, če želimo biti zmožni sporazumevati se na prijetne in pomenov polne načine – namreč ta, da smo zmožni to razumevanje izraziti z besedami; da se lahko od neposredne interakcije premaknemo h konceptualni ali celo zgolj narativni interpretaciji tega, za kar je šlo pri igranju. Participatorna perspektiva mora biti dopolnjena s hermenevitično refleksijo, ki gradi na kontekstualnem razumevanju in prispevku relevantnih

74

¹¹ Za obsežen opis igre predšolskih otrok s stališča participatornega opazovanja glej William A. Corsaro, *"We're Friends, Right?" Inside Kid's Culture*, Joseph Henry Press, Washington D. C. 2003.

¹² Reddy, *op. cit.*, posebej 2. in 3. poglavje.

¹³ Glej tudi Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenologija zaznave*, Študentska založba, Ljubljana 2006, str. 217–374 (Drugi del, IV, o intersubjektivnosti).

znanosti o življenju.¹⁴ Tudi naše domneve in pričakovanja o sposobnostih otrok zagotovo vplivajo na to, kako razumemo interakcijo: katere namige želimo upoštevati in kaj z njimi naredimo. V nameri razumeti, kaj otroci počnejo, ko se igrajo, in v dojemanju tudi najmlajših kot inteligentnih bitij moj pristop izhaja tako iz študij otroštva kot iz raziskav dojenčkov.

Dejstvo, da so mi uporabljeni primeri dobesedno domači, omogoča dostop do mnogih kontekstualnih značilnosti. Vsaka situacija igre je posebna v času in prostoru, ima specifične sodelujoče, in naštetih dejavniki vplivajo na njen pomen. Moji primeri predstavijo tudi kontinuitete v igri skozi generacije, kjer se položaji igralcev premeščajo glede na spremenjene vloge v družini. Igra nosi referenco na prejšnjo igro in spreminja tudi svoje lastne tradicije. Funkcionira lahko kot lokalna kulturna dediščina, ko prenese dalje in uprizori specifične dogodke ter tradicije. V takem procesu postanejo avtobiografski, skupni spomini pomembna prvina.

Materiali, o katerih razpravljam, tako prek transformacij in kontinuitet v kulturi igre neke družine in prek spreminjanja družbenih kontekstov ter zgodovinskih situacij poudarijo časovno perspektivo igre. Toda obstaja tudi razlog za poudarjanje te notranje časovnosti igre. Časovnost omogoča sodelovanje v delu ali svetu igre. Medtem ko okvir, ki jih gradijo scenarij ali pravila igre, priskrbijo potrebno strukturo in prostor za delovanje v njem, se angažma, interakcija in ustvarjalnost dogajajo v časovni razsežnosti.

3. Performansi s scenarijem

Primeri igre v tem razdelku spadajo v to, kar sodelujoči ponavadi imenujejo »igra«. Takšna igra ima primeren kontekst, značaje in značilne dogodke oziroma prizore, toda ne potrebuje natančnega scenarija; večinoma dovoljuje improvizacijo znotraj danih okvirov. Moji primeri nikakor ne pokrivajo različic takšne igre, temveč prej osvetlujejo določene teme. Poudariti želim eksistencialni pomen igre s scenarijem, še posebej zato, ker tematizira odnos med odraslimi in otroki.

¹⁴ Kontekstualno razumevanje je prisotno tudi pri večini analiz umetnosti. Razlika med umetnostjo in otroško igro je v tem, da je relevantni kontekstualni pomen pri igri ponavadi bolj lokalni in ima opraviti s specifičnim otrokovim življenjskim svetom. Nedavna kontekstualna predstavitev umetnosti je v: Leontine Coelewij, Helen Sainsbury in Theodora Visser (ur.), *Marlene Dumas. The Image as Burden*, Tate Publishing, London 2014.

Moj prvi primer je dejansko sestavljen iz dveh iger, ki sta se ju igrali dve generaciji mater in otrok v času priprav na spanje. »Bumpy« je bil konjiček, ki je deklico zvečer odpeljal v posteljo, če je bila preveč utrujena, da bi šla sama ali pa si je le želela, da bi jo nosil materin hrbet. To je olajšalo neželen prehod v tišino, noč in spanje, obenem pa je bil ob tem prisoten prijeten občutek, da si spet majhen, da si v intimnem stiku z mamo. Po drugi strani pa je bilo to drugačne vrste tovarištvo, saj mati ni bila mati, temveč konj. Čeprav je bil konj v fizičnem pogledu večji in tudi starejši od otroka, je bil žival, ki je hkrati nosila in se jo je jezdilo – ki je podpirala, a ne ukazovala.

Mati je imela močno voljo in potem ko je najprej poslušala druge, se je odločila za tisto, kar se ji je zdelo najbolje. V družini so včasih koga s prijazno ironijo označili za »trmastega kot osel«. Ko je imela deklica svojega otroka, je to vključilo v novo različico igre. Do njega je pristopila kot »Osliček« in mu ponudila, da ga odnese na svojem hrbtu. Podobno kot Bumpy je tudi Osliček deloval večinoma ob večerih in jutrih ter otroka prenašal tja, kamor je moral iti. Še več, ker je imel ta par mati-otrok bolj goreče razmerje, se je Osliček lahko pojavil in otroka zvalil v območje živalskega tovarištva, ko besede, argumenti in druge racionalne oblike prepričevanja niso zalegle.

V nasprotju s starši ti živali nista avtoriteti in se tudi ne pretvarjata, da sta. Imata lastno voljo in ne ubogata nujno jahača. Iščeta tudi človeško skrb. Biti-z-živaljo zahteva vajo v velikodušnosti, empatiji in ljubeznivosti, a tudi zrelost, da smo do nje pošteni, saj njen um ni tako prodoren kot um staršev oziroma je drugačen. Užitek v igri in pretvarjanju omehča nesoglasja in uprizori tiho pogajanje, pri katerem se obe strani približata druga drugi. Igra priskrbi emocionalno izobraževanje, pa tudi priložnosti za intimnost ter skupne ritme, kot je na primer nošnja na hrbtu in oklepanje z rokami in nogami, dihanje skupaj z drugim ali občutek teže in zaupanja svojega otroka.

V nadaljevanju navajam primer odraslega, ki se predaja otroškemu svetu. Ko je družina obiskala strica in je nastopil čas za vrnitev domov, je šel oče pogledat v otroško sobo, da bi videl, kaj počnejo. Njegov obraz je imel izraz pričakovanja. Zmeraj so ga ujeli in ga na tleh zvezali s starimi čipkastimi zavesami. Protestiral je, toda storiti ni mogel ničesar, lahko je le nemočno moledoval za pomoč. Ko je bilo igre konec, je bilo za vsakogar najlažje, da je odšel. Igra je delovala kot ritual prehoda, pokazala pa je tudi reverzibilnost moči. Otroci so zmagali nad

svetom odraslih in čeprav je bila ta zmaga le začasna, je bil že sam njen obstoj obetaven. To je bilo v poznih šestdesetih letih.

V istem obdobju sta se brat in sestra pogosto igrala pijance: kratko igro, ki ju je spravila v hihitanje. Ponavadi sta stala na knjižni polici, kot bi bila na ulici, in vsak je do dna spraznil miniaturno steklenico. Uprizarjala sta določen način življenja odraslih, tako oba skupaj kot drug drugemu. Takšni moški, ki so bili zunaj na ulicah, so bili v vojni, je bilo rečeno. Steklenice so bile prave; njun oče jih je zbiral na poletih in jih dajal svojim otrokom, da bi se z njimi igrali.¹⁵ Biti pijan, igrati se pijance, je bil način prekoračenja, pa tudi napadanja meje med otroki in starši: izpostavljanje odrasle osebe, ki ima moč, a je neodgovorna in se ne vede prav lepo.

Igrati se pijance je ena od oblik uprizarjanja življenja odraslih, ki ima mnoge različice: igrati se dom, zdravnike, šolo, vojno, policaje in tatove itd. Moj naslednji primer igre s scenarijem je bolj specifičen v svoji referenci in po svojem pomenu dvoumen. Nastal je nedolgo zatem, ko je bil leta 2010 na javnem predavanju izvršen napad na Larsa Vilksa, avtorja karikatur preroka Mohameda v danskem dnevniku Jyllands-posten. Vilks je trdil, da ga je napadalec z glavo udaril v prsi. V igri stric med stresanjem z glavo in zamišljenim govorjenjem s samim seboj izreče besede »perok Mohamed je bil lopov«. Nečak, ki stoji v sobi kakih tri do pet metrov stran, se nato požene z glavo naprej in zadene strica v trebuh. Stric se opoteče, zaslišimo krik bolečine in presenečenja. Oba se iz srca zasmiejata, zares »delita navdušenje«¹⁶ (zagotavljam vam, da vsakič znova).

Ta igra je ponovitev resničnega dogodka, nastala pa je v okviru pogovora med sedemletnim dečkom in njegovim stricem srednjih let. Odziv na vprašanje, kaj se je zgodilo, na katero pa je težko odgovoriti, saj se zanaša na vprašljive informacije, interpretacije in ocene, je uprizarjanje situacije in prikazovanje njenega vzorca. Če igro primerjamo z resničnim dogodkom, na podlagi katerega je bila oblikovana, stričeva vloga spominja na umetnikovo, nečakova pa na napadalčevo. Vpletene pa so tudi splošnejše teme. Istočasno so prisotne številne stvari, ki

¹⁵ Spomnimo se, da je bila kultura pitja v šestdesetih in sedemdesetih letih dvajsetega stoletja drugačna kot današnja; glej na primer televizijsko dramo *Mad Men*.

¹⁶ Glej Reddy, *op. cit.*, str. 183–214. Igra te vrste se lahko razvije v interne šale o ustvarjanju identitete, ki tistim, ki so jim domače, označujejo skupnost v drugih situacijah.

se jim lahko smejemo: udarci z glavo, otrok, ki napada odraslega, odzivanje na besede z nasilnimi dejanji, fundamentalizem in terorizem, prerok, označen kot lopov, pa tudi prava energija borbe, ki ni zares. Mnogo meja je možno prekoračiti in smejati se pomeni obdržati vse možnosti odprte.¹⁷ Igra je pravi trening, če že ne v, pa zagotovo za moralno in politično oceno. Brez kakršnegakoli vnaprej danega pedagoškega namena predstavlja nekatere težave kulturnega razumevanja in kompleksnosti naših reakcij.

Performativni vidik igre je bistven. Uprizarjati igro pomeni biti tisti hip oseba, ki se odzove nasilno. Ne pomeni razumeti ali racionalno vedeti, kako ta oseba razmišlja. Smejati se pomeni smejati se situaciji in sposojenemu jazu.

4. Vzporedni svetovi

Vrsta igre, ki se je bom lotila v nadaljevanju, se od igre s scenarijem razlikuje bolj v relativnem kot v absolutnem smislu. Igre s scenariji so omejene v obsegu možnih dogodkov, prav tako pa sta omejena število igralcev in tip njihovih vlog. Kljub temu niso povsem drugačne od vzporednih svetov, kajti so v značilnem odnosu do drugačnega reda, sfere ali sveta, kot je normalno ali normativno vsakdanje življenje sodelujočih. Tematiziran je odnos med redom igre in normalnim ali normativnim, igra posreduje in transformira vsakdanjost s prisvajanjem elementov ter z ustvarjanjem novih perspektiv. V tem poglavju predstavljam primere, kjer je vzporedni svet osrednja točka igre; ta svet bodisi pronica skozi vsakdanje kontekste, kar pogosto velja za izmišljene spremljevalce, bodisi ustvarja vzporedni svet in družbo, naseljeno z nedoločnim številom glavnih ter stranskih likov.

78

Aapo je bil dečkov dober prijatelj, toda srečevala sta se večinoma le ob vikendih. K njim je prišel v petek in se skupaj z družino odpravil v hišo na deželi. Starše je bilo treba opomniti, naj pripravijo krožnik na mizi tudi za Aapa, postregel pa si je lahko sam. Mati se je naučila, da je vprašala, ali Aapo pride. Ker je bil neviden, ga preostanek družine ni prav dobro spoznal, a videti je bilo, da je bolj tih in da z njim ni težav. V družinskem okolju je prisotnost Aapa spremenila položaj dečka, ki je bil daleč najmlajši, saj sta mu bila sorojenca, stara osem in dvanajst

¹⁷ Cf. Tyson E. Lewis, *The Aesthetics of Education. Theatre, Curiosity, and Politics in the Work of Jacques Rancière and Paulo Freire*, Continuum Books, New York in London 2012, str. 154–173.

let, nadrejena. V Aapu je imel zaveznika in s tem ko je popazil na njegove potrebe, je lahko zavzel odgovornejšo vlogo in starše prosil, da so se raje prilagodili temu, kar je rekel, ne pa obratno. V literaturi o domišljiji in izmišljenih spremljevalcih lahko najdemo razpravo o triletnem dečku z izmišljenim ponijem, ki je bil nesrečen, ko so ga starši peljali na konjeniško predstavo in »je 'odkril' ... da je imel izmišljeni poni druge načrte in ga ni bilo tja.«¹⁸ Toda za njegovo stisko lahko obstajajo drugačne razlage kot ta o nezaželenem razvoju fantazije, kot je zapisano v literaturi. Morda pa deček ni o pravem času izvedel za načrte svojih staršev. Svojega nezadovoljstva ni mogel izraziti s tem, da bi ostal doma, kajti tega mu njegovi starši ne bi dovolili; poni pa bi lahko. Prek ponija se je lahko vsaj izrazil, če že ni mogel spremeniti poteka stvari.

Vzporedni svet je lahko tudi bolj trdoživ in obsežen. Moj naslednji primer kaže takšen svet, njegova predstavitev pa mora upoštevati zgodovinski kontekst. Deček, ki je ustvaril ta svet, Kraljestvo Ström v kraju Ingå (resničen kraj), je bil rojen spomladi leta 1918 na Finskem, v deželi, ki je bila v tem času razdeljena zaradi državljanske vojne. V dvajsetih letih dvajsetega stoletja so bile rane še zmeraj odprte. Dečkov oče je bil zdravnik, ki se zaradi profesionalne etike ni opredeljeval za nobeno od strani v vojni, čeprav se je sicer imel za monarhista. Doma se je razpravljalo o politiki.

Iz medvedkov, opic, kositrnih vojakov in punčk, ki jih je dobil kot božična in rojstnodnevna darila, je deček ustvaril državo. To je bila monarhija, ki ji je vladala kraljevska družina medvedkov, ti pa so lahko poročali tudi druge živali, tako da je bila kraljica kokoš. Opice, ki so bile prav tako številne, so bile večinoma socialni demokrati. Najkrvoločnejša med njimi, majhna zamorska mačka, je bila sindikalni voditelj in komunist. Načelnik policije je bil lev z detektivom-lisico ob strani. Kositrni vojaki so bili nezanesljivi volivci. Vzporedni svet tega kraljestva je ustvaril, usmerjal in animiral deček: to je bila igra, ki se jo je v osnovi igral en sam otrok. Njena funkcija je torej drugačna, kot je funkcija prej opisanih iger s scenarijem. Bolj kot poseg v red vsakdanjosti, pogajanje ali refleksija določenega dogodka so Kraljestvo Ström in njegovi liki sredstvo za študij, raziskovanje in

¹⁸ Gregory Currie in Ian Ravenscroft, *Recreative Minds. Imagination in Philosophy and Psychology*, Clarendon Press, Oxford 2002, str. 187–188. Primer sta vzela iz Paul L. Harris, *The Work of Imagination*. Dolgo razpravo o izmišljenih spremljevalcih glej pri Marjorie Taylor, *Imaginary Companions and the Children Who Create Them*, Oxford University Press, New York 1999.

razmišljanje o delovanju družbe. Težko je naključje, da je deček kasneje postal profesor družbenih ved s posebnim zanimanjem prav za finski strankarski sistem, pa tudi za mednarodne odnose ter raziskave miru in konfliktov.

Posebna značilnost tega sveta je v tem, da se je ohranjal skozi njegovo celotno življenje in še čez. Kot odrasel človek je namreč svojim otrokom predstavil prebivalce kraljestva. Odprl je skrinjo, v kateri so preživeli delili prostor s pari pižam ter starih prtov, in ni jih predstavil kot stare igrače, temveč kot posameznike z imeni in vlogami. Še vedno so bili osebe kot nekoč, čeprav so bili sedaj upokojeni.¹⁹ Njegovi otroci so vedeli, da bi imele te živali še več za povedati: zagotovo so bile obdane z avro otroštva njihovega očeta in nasploh življenja.²⁰ Kot del družinske zgodovine so bile živali tudi spremljevalke v sedanjem odnosu med starši ter otroki in prek njih se je oče s položaja nekdanjega otroka sporazumeval z otroki. Z obžalovanjem jim je povedal, da je njegova mati nekaj živali podarila dobrodelni organizaciji, nekaj pa jih je celo zavrgla, ko se ji je zdelo, da je on že prevelik, da bi jih še potreboval.

Če so izmišljeni spremljevalci nevidni, lahko spremljevalce, kot so prebivalci Ströma, imenujemo animirani. Oboji so bitja, ki lahko istočasno prebivajo tako v vsakdanji realnosti, torej v svetu, o katerem menimo, da ga lahko vsakdo deli, kot v domišljijem svetu, ki ga prinašajo s seboj ter ga vpeljujejo v vsakdanjik. Moč izmišljenih spremljevalcev je v tem, da ima otrok več avtonomije: otrok je edini avtor, ki ima privilegij, da se lahko vede kot tolmač med spremljevalcem in, v večini primerov, družino.

Poleg posamičnih se izmišljeni spremljevalci lahko pojavijo tudi kot kolektivi. Imamo družino štirih v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja: oče, mati in dva otroka. Eden od njiju se včasih počuti, kot da drugi združeno nastopajo proti njemu. To je morebiti zato, ker je bolj »otročji«, medtem ko se drugi skušajo vesti bolj zrelo, odraslo in resno. Ob teh priložnostih se prikloni prek namiznega prta ali k tlom in reče: »Vprašal bom, kaj ta majhni mislijo.« Ta majhni so nevidni,

80

¹⁹ Razen zamorske mačke, nekdanjega sindikalnega aktivista, ki je v devetdesetih letih prejšnjega stoletja postala bančnik. Nespametno sem v njegovo banko investirala manjšo vsoto.

²⁰ Benjaminova razprava o avri kot občuteni kvaliteti posameznega predmeta z zgodovino je na tem mestu zagotovo uporabna: Walter Benjamin, »Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati«, v: *Izbrani spisi*, SH – Zavod za založniško dejavnost, Ljubljana 1998, str. 145–176.

miniaturni ljudje, ki jih lahko vidi le on in se z njimi sporazumeva. Preostala družina lahko sliši njegovo govorjenje, toda jezika ne razumejo. Deček k ušesu prisloni dlan, da bi slišal njihov odgovor. Z izrazom zmagoslavja se nato ozre navzgor in reče: »Ta majhni se strinjajo z mano.«

Ustvarjalec in tolmač ta majhnih je bil oče družine. V svojem zasebnem življenju je nadaljeval z uporabo igre na načine, ki so bili podobni otroški igri: izmišljeni in animirani spremljevalci so se vedli kot govorniki, posebej do njegove žene. Lahko so pretiravali, se vedli otročje, zbadali ali izzivali, a delovali so tudi kot tretji glas, ki je priskrbel drugačen pogled na stvari. Včasih so le izpostavili raznolikost možnih odzivov na situacijo.

5. Razmisleki

Čas je za razmislek. Začnimo z razpravo o tem, v kakšnem smislu in na kakšne načine lahko otroško igro vidimo kot estetski modus mišljenja in delovanja. V tem pogledu je igra bolj participativna in angažirana kot pa odmaknjena in kontemplativna. Toda naštetu se med seboj ne izključuje, dejansko vse pripada igri. Tradicionalni pojmi, kot so estetska sodba, izkustvo ali odnos, sugerirajo bolj pasivno držo. Menim, da »estetsko posredništvo« bolje ujame istočasni recepcijski in aktivni, ocenjevalni in ustvarjalni značaj igre. V drugih ozirih bi bilo kar jasno, da igro označujejo povečana občutljivost do čutnih in izraznih kvalitet ter domišljijsko in reflektivno raziskovanje situacij in predmetov, vključno s posameznikovim lastnim prispevkom.²¹ V estetskem modusu smo v svetu prisotni bolj kot običajno. To je podobno »zavesti svetilke« v otroštvu, ki jo Alison Gopnik postavlja v nasprotje z »zavestjo žarometa« v odraslem življenju.²²

Omenila sem že, da med umetnostjo in igro obstajajo pomembne analogije: ena od njih sta forma in struktura. Pri performansih s scenarijem ima igra vnaprej

²¹ Na drugem mestu sem ugotavljala, da so to elementi estetskega izkustva: Pauline von Bonsdorff, *The Human Habitat. Aesthetic and Axiological Perspectives*, International Institute of Applied Aesthetics, Lahti 1998, str. 78–92.

²² Gopnik, *op. cit.*, str. 129; tudi str. 126–132. Opisati zavest odraslega kot nasprotje otroški zavesti je pretirano poenostavljano. Po mnenju Iaina McGilchrista v *The Master and his Emissary. The Divided Brain and the Making of the Western World* (Yale University Press, New Haven in London 2009) bolj tehničen pristop v nasprotju s holističnim bolje predstavi razcepljenost delovanja med dvema možganskima poloblama.

dano formo in strukturo, ki je podobno kot pri zgodnjih interakcijah med dojenčki in skrbniki odvisna od prispevka vsakega sodelujočega. Struktura, skupaj z ritmom, izbiro pravega trenutka in intenzivnostjo, ter možnost ponovitve daje ta tej vrsti igre formo dela, ki je podobna formi šal, anekdot, otroških pesmi, ki vključujejo mimično in gibalno ponazarjanje pétiš besed (angl. action songs), in umetnosti performansa.²³ Forma in struktura skupaj s čustvenim nabojem omogočita, da si je takšno igro lahko zapomniti, prineseta refleksivnost in samozavedanje, pa tudi pomenske variacije. Takšna igra lahko postane pomemben del avtobiografskega spomina in posameznikovega življenjskega sveta, čeprav ni nujno, da se jo ponavlja. Je bolj spomin tega, kar smo »se bili vajeni igrati« kot pa spomin nekega določenega časa. Včasih se igra lahko igra in spreminja skozi generacije²⁴ in tako lahko triletna punčka vztraja pri igri, ki jo bo kasneje pozabila, a kljub temu je bil to pomemben del njenega življenja v tistem času. Resnična forma igre ga naredi eksistencialno in ontološko pomembnega: oblikovanje identitet in ustvarjanje sveta.

Osrednja značilnost iger s scenarijem je ta, da so zabavne in da je užitek mogoče deliti z drugim. Smeh je ena od oblik zaupnosti, čeprav ima zaupnost tudi vrsto drugih oblik (kot na primer Bumpy in Oslíček). Razložiti, kaj natanko je smešno, je pravzaprav težko in tega niti ne bom poskušala. Razprava Reddyjeve, ki veselje dojenčkov razloži kot »deliti smešnost«, ne pa kot »humor«, priskrbi bolj zanimiv vpogled.²⁵ Meni, da je eden od razlogov za zanimanje dojenčkov za smeh temeljno družbena in kulturna narava humorja. Ključ je v sodelovanju; humorja se učimo prek povezovanja z drugimi ljudmi. Zdi se, da sta sodelovanje in težnja po komunikaciji morda osrednji motivaciji tudi za igro. Jasno je vsaj to, da je estetsko posredništvo v otroštvu globoko družbeno. Igra napravi to razsežnost estetike očitnejšo, s tem ko pokaže, kako se pomen družbeno konstituira v eksperimentalnih preizkušnjah, kjer se vzpostavi smisel sveta in razumevanje samega sebe.²⁶ Vzpostavljanje smisla stvari je eksistencialna nujnost tudi za otroke. Mnogo tega, kar je za odrasle samoumevno, otrok še ne ve in mora

²³ Glej opombo 5; pa tudi Daniel N. Stern, *Forms of Vitality. Exploring Dynamic Experience in Psychology, the Arts, Psychotherapy, and Development*, Oxford University Press, Oxford 2010.

²⁴ Corsaro, *op. cit.*, navaja primere igre, podedovane po zgodnejših generacijah predšolskih otrok.

²⁵ Reddy, *op. cit.*, str. 183–214.

²⁶ V *Children's Minds* (Fontana/Collins, Glasgow 1981 [1978]) Margaret Donaldson pokaže, kako je učenje jezika odvisno od družbenih kontekstov.

pomen šele razumeti. Vednost in domišljija sta tu zares zelo tesno povezani, kar pa ne pomeni, da najmlajši ne morejo ločiti realnosti in fantazije.²⁷ Zamišljati si ali pretvarjati se ne pomeni misliti, da so stvari zares takšne, temveč pomeni preizkušati in raziskovati, kakšne so lahko. Pri igri gre tudi za veselje zaradi takojšnjega odziva in soustvarjanja.

Morda bolj kot karkoli drugega raziskuje igra odnose in vedênja: načine, kako biti človek in živeti skupaj. To vključuje nadstopnjo zavedanja, da so ljudje igri-va bitja in da se lahko med sabo sporazumevajo na mnogo načinov. Takšno vednost je mogoče razširjati prek zgodbe in igre. Bumpyjevi starši so bili na primer avtoritativni in so se deklici zdeli celo odmaknjeni, stari starši pa so ji bili blizu. Njen dedek je v pismu spraševal, kdaj bosta s sestro prišli na obisk, da se bodo lahko »obmetavali z blazinami in počeli druge poredne stvari«, s čimer je prenašal privlačen model odnosa med odraslimi in otroki.²⁸

Osvetlila sem osrednjo vlogo artikulacij, pogajanj in transformacij odnosa med otroki in starši pri igri. Da je ta odnos osrednji, ni nobeno presenečenje, kajti red, ki ga naložijo odrasli, predstavlja glavno strukturo moči v otroškem življenju. To poudarja pomembnost pristne, vzajemne in participatorne igre kot oblike komunikacije tako odraslih z otroki kot med otroki samimi. Igrati se z otroki pomeni vzeti jih resno. Na eni strani igra ponuja možnosti za preverjanje vedênj in drž prek »sposojenih jazov«. Drugače kot to velja v umetnosti, je med dejansko identiteto in družbenim položajem igralcev razlika: nečak na primer napade strica in ne obratno.²⁹ Poleg tega je razlika tudi glede občinstva. Igre se igrajo ali jih spremljajo ljudje, ki so sami del življenjskega sveta igralcev.

Zgoraj sem zapisala opažanje, da dve vrsti igre, o katerih sem razpravljala, nista ločeni kategoriji, temveč razgrneta dve značilnosti, v katerih je igra podobna umetnosti. Druga značilnost je bilo ustvarjanje vzporednih, izmišljenih svetov. Pomembna poanta igranja pa je v tem, da se svet igre in vsakdanji svet dotikata: vsakdanjost daje snov za igro, obenem pa igra oblikuje in spreminja vsakda-

²⁷ Glej Reddy, *op. cit.*, str. 224, ali Gopnik, *op. cit.*, str. 30–31.

²⁸ Za nedavno literarno upodobitev podobnega, sicer bolj ekstremnega starega starša glej Fredrik Backman, *Min mormor hälsar och säger förlåt* [Moja babi pošilja pozdrave in pravi, da ji je žal], Forum, Stockholm 2013.

²⁹ Razlika z umetnostjo je sicer relativna: pri podobah Cindy Sherman kot filmske zvezdnice je dejanski družbeni položaj tako modela kot umetnice pomemben.

njost. Še posebej ima igra moč spreminjati našo percepcijo vsakdanjosti, nje-
ne navade in načine. Tako njena podobnost kot razlika z vsakdanjostjo sta po-
membni, da bi bila igra pomenljiva. V nasprotju z večino umetnosti se igra ves
čas razvija, saj je v vsaki izvedbi ustvarjena na novo. Celó pri igri s scenarijem
scenarij obstaja zgolj v glavah sodelujočih in premore le toliko avtoritete, koli-
kor ti sami privolijo vanjo. Igra je vselej konstantna variacija in improvizacija. V
primerjavi z njo je umetnost bolj stabilna, in nekateri so zagovarjali etiko inter-
pretacije, ki spoštuje tako integriteto dela kot avtorjeve intence. Tako v zgodovini kot v sodobni kulturi so si ljudje prisvajali snovi iz fikcije, jo uporabljali v
svojem življenju in življenje celo oblikovali po fiktivnih likih.³⁰

Transformacija vsakdanjosti v igri je več kot sprememba modalitete realnega
v fiktivno: je bistvena. Igra je konstrukcija realnosti – tako interpretacija kot
transformativna domišljija, in vsaka preprosta različica resnice je za njeno vred-
notenje nepomembna. Čar in notranja vrednost igre sta prej povezani s tem,
koliko lahko narediš: misliš, uporabljaš domišljijo, deluješ.

³⁰ Do tega pride na splošno v fenovskih kulturah. Že Goethejev roman *Trpljenje mladega Wertherja* (*Die Leiden des jungen Werthers*, 1774, 1787) je sprožil znamenit vzpon »Wertherjeve mrzlice«. Tudi mitološki univerzumi privzemajo nove ideje, kot kaže vključitev brezmadežnega spočetja v finski mitološki svet »Kalevala«. V zadnjem delu različice, ki jo je leta 1849 kot *Novo Kalevalo* objavil Elias Lönnroth (zbiralec in urednik teh epov), Marja (ekvivalent Mariji) zanosi od jagode (*marja*), ki jo je pojedla v gozdu, in rodi kralja.