

Marko Juvan

Prokletstvo igre in gobice: porajanje ludizma v Pokru

Borisu Paternuju ob 70-letnici

Klasikova slika in literarna zgodovina

Če me spomin ne vara, je v Mladini nekje sredi osemdesetih let izšla karikatura literarne generacije, rojene zvečine v petdesetih: za skupinskim portretom družčine, opremljene tudi z nekaj boemskimi atributi, je bila izobešena uokvirjena slika Tomaža Šalamuna. In to tam, kjer je v učilnicah polpreteklosti kraljeval Tito oziroma – v tistih slavističnih, tudi še današnjih – Prešeren. Karikaturist je imel, kot se spodobi za žanr, ki zahteva ostenzivno razgaljanje tipičnega in bistvenega, srečno roko pri zadevanju obrazov in značajev; skupinski portret s Šalamunovim portretom-v-portretu pa je posrečeno zadel tudi literarnozgodovinsko konstelacijo.

Da je šlo pri tem zgolj za ponazoritev filiacije med mojstrom in njegovimi učenci, bi bilo popreproščeno tolmačenje. Sicer ni mogoče zanikati, da je Šalamun pesniško in osebno-empirično imel in ima svoje učence oziroma varovance (karikaturu bi morali zdaj dopolniti z nekaj mlajšimi, nič manj markantnimi obrazi), morda celo nekakšno šolo, iz katere so izšli – v bloomovskem dialogu z mojstrovo imaginacijo – tudi odlični pesniki. Kar pritlehna bi bila razlaga, da karikatura kaže, kako se uresničujejo Šalamunova "aporetična avtogigantomahija", "poetološka avtodivinizacija" oziroma "legenda" (Hribar 1984: 196; Kos 1983: 172-178), tj. pesniško osvajanje božjega mesta, samopoveličujoče in obenem samoironično uprizarjanje lastnega življenja v vlogi simulakra transcendence: pesnikova "av-

todivinizacijska" beseda (ki poetizira dejstva tudi v marsikaterem intervjuju) postaja meso in se usnavlja v povzdignjenem, če že ne kar kanonskem položaju Šalamuna v literarnem življenju.

Najbliže mi je interpretacija, ki v karikaturi odkriva alegorijo Šalamuna kot, foucaultevsko rečeno (Foucault 1979: 154), utemeljitelja novega literarnega diskurza na Slovenskem. Kot avtor je namreč ne le napisal svoj tekst, ampak z njim vpeljal od predmodernega in modernega izročila odcepljena pravila o tem, kdo, kako, o čem, komu in ob kakšni priložnosti pesniško spregovarja; razprl je torej prostor in možnosti za porajanje novih pesniških praks (prim. Hribar 1984: 202). Šalamunovo izselitev v novi literarni diskurz bi lahko, tokrat sklicujoč se na Barthesa (1986), opisal kot premik od dela – zaokrožene, organske, centripetalne, na avtorjevo voljo in transcendentalne označence fiksirane označevalne dejavnosti – k tekstu kot svobodni, odprti, pluralni, eksplozivni, igrivi in neskončni diseminaciji, ki se izroča bralčevemu uživanju. Šalamunovski tekst s svojo igro, metonimičnim drsenjem označevalcev prebija prostorske, kulturne, metafizične, etično-spoznavne, estetske, formalno-stilne ter žanrske omejitve in razmejitve. Tako izigrava vsakršen monološki, vase zaprt, monoton jezik, ki se ne zaveda svojih relacij z možnostmi drugih, drugačnih glascv in obzorij. Montaža heterogenih perspektiv, tem, stilizacij daje *Pokru* v literarni kulturi posebno mesto. Z Bahtinom (1982: 52-55) njegovo literarnorazvojno vlogo, ki bi jo lahko simboliziral klasični distih "utrudil sem se podobe svojega plemena / in se izselil", vidim v centrifugalnem sunku. Ta se upira centripetalnim silam književne kulture, ki skušajo vsakršno izražanje čim bolj priličiti tradicijskim stilom mišljenja in pisanja, se pravi, poenotiti, standardizirati (pesniški) jezik. Vemo, da se celo moderni pesniki pri nas zelo držijo svojega, včasih dovolj predvidljivega slogovno-tematskega registra. Šalamunova pesniška (hiper)-produkcija pa vseskozi deluje protejsko. Sredobežne sile jezika, ki so pri njem pri delu že v *Pokru*, krepijo mnogoterost govorov, širijo mnogojezičje (literarne) kulture. Tako je Šalamun svojim naslednikom omogočil nove imaginacijske pustolovščine. Tudi tistim med njimi, ki so zbrani na karikaturi.

Toda vprašanje je, ali ta razlaga ni zgolj reformulacija že zelo zgodnje Paternujeve (1967: 204-205, 213-220) teze o revolucionarni prelomnosti *Pokra* v razvoju slovenske poezije, o njegovem rušenju narodnih, metafizičnih, ideoloških (humanističnih, socialističnih), ljubezenskih in

pesniških idealitet, ustvarjanju "izzivalne praznine". Ali se niso, kot je pred nekaj leti skeptično pomislil Janko Kos (1983: 172-173), tektonski premiki dogajali tudi drugod, vendar z manj javnega odmevanja, tako da še niso pritegnili tolikšne literarnozgodovinske pozornosti? Ali Šalamun s svojim ultramodernizmom 60. in začetka 70. let navsezadnje ni "klasik", kot se je sam z dvoumno samoironijo označeval, inovacije in prelomi pa se skrivajo, recimo, v objavi Kosovelovih *Integralov*, v poeziji Vena Tauferja, Aleša Kermavnerja, Francija Zagoričnika, v akcijah in zbornikih ohojevcev, kjer je s svojimi radikalnejšimi poskusi sodeloval tudi Šalamun? Pred novimi literarnozgodovinskimi analizami ni o tem mogoče povedati še nič dokončnega, nesporno pa je, da Šalamun s *Pokrom* že skoraj tri desetletja v modernističnem literarnem kanonu *funkcionira* kot utemeljitelj drugačnega pesniškega diskurza, takšnega, ki prelamlja tako s tradicijo kot s "temnim modernizmom" predhodnega rodu.

Odcepitev od modernističnega idioma ima v *Pokru* marsikaj opraviti s koncepcijami in simptomatiko igre. Že prvim temeljitejšim komentatorjem *Pokra* (prim. Paternu 1967: 204, 219-220; Kermauner 1968: 54-72) seveda ni mogla ostati skrita razsežnost igre in danes se zdi povezava Šalamunovega prvenca z ludizmom – popularno Kermaunerjevo skovanko za literarnoestetsko ideologijo oziroma smer, ki je dajala pečat ultramodernizmu in neoavantgardam zlasti med letoma 1965 in 1975 – že kar samoumevna, pravzaprav nekakšno obče mesto, naplavina kanonizacije v kritiki, vedi in šoli. Zdi se, da je bilo o *Pokru* pa tudi o ludizmu povedano že vse. Toda takšen vtis, ki nastaja v kulturnem prostoru z razmeroma skromno gostoto razpravljanja, vezanega na to ali ono temo, je varljiv. Kljub vsemu je bilo premalo preciznih branj, premalo arheološkega dela pri izkopavanju *Pokrovih* označevalnih kontekstov (poleg Paternuja, Kermaunerja, Kosa naj omenim vsaj še Hribarja 1984: 195-202, Brejca 1989 in Zorna 1993); problem igre in ludizma v umetnosti in poeziji pri nas tudi še čaka poglobljenih, ne le filozofsko, temveč tudi idejnozgodovinsko in formalnoestetsko podprtih ter sintetičnih študij. Razpravljanje, ki se ga lotevam, ni nič več kot poskus interpretativnega odstiranja vloge in smisla igre v *Pokru*, poskus, ki bo nekatera že znana opažanja vpel v nove korelacije in morda tudi sam kaj novega opazil.

Mali leksikon igre in ludizma

Preden se lotim branja *Pokra*, moram vsaj v obrisih razložiti podlage in razsežnosti dveh ključnih pojmov, v katera bom prevajal Šalamunove tekste – igre in ludizma. Zadnji je novejši, vanj so povzete nekatere najpomembnejše značilnosti prvega, a na novi ravni. Nasploh je ludizem, še posebno v slovenski književnosti, zanimiv pojav, vreden vnovične pozornosti, in to ne le v diskusiji o prehodih med modernizmom in postmodernizmom, ki se je bo treba tudi dotakniti. Beseda ludizem je sestavljena iz latinske ludus, ki pomeni igro, igrokaz, zabavo, igračo ali šalo, ter iz izlatinske samostalniške pripone -izem, ki navadno izraža tok, nauk, smer, pa tudi lastnost in posebnost. Izraz je pri nas ažurno vpeljal Taras Kermauner okoli leta 1970, najprej menda v komentarjih k Jovanovičevi satirično-parodični groteski *Znamke*, nakar še *Emilija* (1969/70). Ludizem pa ni slovenska specialiteta. Toda na tujem, v sodobni literarni vedi, navezani na (post)strukturalistične vire (zlasti na spise Jacquesa Derridaja in Rolanda Barthesa z druge polovice 60. in začetka 70. let), razumejo ludizem drugače, ne toliko literarnozgodovinsko, ampak bolj splošno in teoretično, semiološko.

Za obzorje mišljenja, ki je izšlo iz Nietzschejevega in Heideggerjevega kritičnega razstavljanja evropske metafizične tradicije in se lotilo tudi njenih strukturalističnih odvodov, je vsekakor simptomatično, da je odsotnost "transcendentalnega označenca" (Derrida 1967: 73), ki je bil v zahodnem izročilu pogoj, utemeljitev in sidrišče pomena (smisla, vrednote), dojeta pretežno afirmativno, sproščeno, celo z izrazito hedonističnimi poudarki, brez senc metafizične nostalgije ali razdiralnih resentmentov. V prvi vrsti ludizem namreč poimenuje ravno igrivo, protiavtoritativno, na ideologijo, realnost, moralko in vsakršno presežnost nevezano ter zato avtonomno, odprto in hedonistično razsežnost novega vzorca tekstualnosti. Istovetnosti in stabilnosti pomena znaku ne določa več nobena "onto-teologija", "metafizika prisotnosti" (Derrida, n. m.): niti nanašanje na zunajjezikovne odnose, temelje oziroma bitnosti (na primer na psiho, Resnico, resničnost, avtorja, intenco) niti opiranje na avtoriteto kakšnega koda oziroma urejene, zaprte, osrediščene strukture besedila. Metafizično ali ideološko kraljevanje jezikovnim pomenom se je razdrlo, v njegovi odsotnosti, v čistini "zgolj nič" pa ostaja jezik zgolj kot abstraktna mreža razlikovalnih potez (tu

Derrida radikalizira Hjelmslevovo glosematiko) oziroma kot neskončna veriga pojasnjevanja enega znaka z drugim (ideja Peirceove semiotike interpretantov). Vse to se dogaja v tekstu, ničesar zunaj njega ni, tako da je po Derridaju tekst sam v sebi neskončen. To je prostor ludizma, ki je teoretičen sinonim Derridajevi "svobodni igri označevalcev" oziroma ena temeljnih odlik "pisave" (Barthes 1953) in "Teksta" (Barthes 1973, 1986), katerega logika je metonimična, asociacijska, kontigvitetna, pluralna, diseminacijska, medbesedilna in igriva, tako da nedoločljivost in odlaganje pomena vabita bralca k uživanju.

Dekonstrukcionisti torej ludizem – v jedrnatih definiciji Vicki Mistacco – razumejo kot "odprto igro označevanja, kot svobodno in produktivno interakcijo form, označevalcev in označencev, ki se ne ozira na neki izviren ali končen pomen". Z razmahom dekonstrukcije v literarnih študijah se je pojem ludizem začel kmalu uporabljati tudi pri opisih literarnih struktur: "V literaturi ludizem pomeni besedilno igro: tekst je pojmovan kot igra, ki omogoča tako avtorju kot bralcu, da proizvajata neskončno pomenov in razmerij." (Mistacco 1980: 375) Če je tekst pojmovan kot igra, igra pa je po Huizingi (1970: 17-22) svobodna dejavnost, ločena od navadnega življenja in njegovih pragmatičnih funkcij, zaprta v svoje časovno-prostorske meje in urejena po svojih pravilih, potem je ludizem nazor, da je besedna umetnina povsem avtonomna tvorba, nevezana na mimetično predstavljanje resničnosti, na ekspresijo avtorjeve osebe, na čutno svetenje kakršnih koli idej ter nepodrejena strategijam ideološkega vplivanja na bralce. Vse to lahko stopa vanjo, a le kot gradivo znotrajbesedilnih, svobodnih znakovnih manipulacij. Ker so prenekatere poststrukturalistične koncepcije, na primer medbesedilnost, nastajale v sovplivanju s postmodernizmom (Pfister 1991), je skoraj gotovo, da sta tudi pojma igre in ludizma pomagala oblikovati kod te literarnoumetniške smeri oziroma komentarje o njej.

Toda kolikor mi je znano, se je izraz ludizem samo v slovenski kritiki in literarnozgodovinskem spisju po zaslugi Kermaunerja utrdil kot oznaka za izem, se pravi, za modernistični oziroma neoavantardistični literarni tok ali celo smer, ki temelji na ideji, načelih in postopkih igre z jezikom, znaki, besedilnimi vzorci, konvencijami, mogočimi svetovi, vlogami, ideologijami itn. Ludizem v slovenski verziji sicer ni pojavno enakovreden t. i. -izmu (od, recimo, futurizma do letrizma), ker se beseda v literarnem

življenju ni uporabljala za samopredstavljanje avantgardističnih skupin (ni nobenega manifesta ludizma ali česa podobnega), ampak je to poznejša oznaka, ki jo je umetniškemu dogajanju in pojavom od zunaj podelila kritika. Kljub temu se je dobro prijela in utrdila, rabijo jo komentatorji literarnih zadev od Borisa Paternuja in Janka Kosa do Mateja Bogataja (1994). Kot lahko sklepamo iz oznak kritikov in literarnih zgodovinarjev, ta tok zajema vse zvrsti (poezijo, prozo in dramatiko); izrazitejši je v obdobju nekako od odprave Perspektiv (1964) do približno srede 70. let, ko se neoavantgardno vrenje (OHO, Katalog, Pupilija Ferkeverk, 442, Pekarna, Glej idr.) tudi zaradi zatona t. i. liberalizma umiri oziroma se notranje izrabi. Najreprezentativnejše tekste ludizma so v tem času – poleg Šalamuna – pisali Veno Taufer, Dušan Jovanović, Matjaž Hanžek, Iztok Geister, Milan Jesih, Dimitrij Rupel, Mate Dolenc, Franček Rudolf, Ivo Svetina, Vojin Kovač-Chubby in Marko Švabić. Ludizem sicer tudi po leta 1975 ne zamre. Poleg nekaterih novejših del omenjenih piscev zaznamuje še novo prozo in njene potomce (Branka Gradišnika, Uroša Kalčiča, Emila Filipčiča, Toneta Perčiča, Milana Kleča, Andreja Rozmana, Matjaža Potokarja), je pa tudi eno izmed znamenj kontinuitete med modernizmom in postmodernizmom, saj z nekaterimi modifikacijami sega še v 80. in 90. leta (Jovanović, Ifigenija Zagoričnik, Jesih, Kleč, Igor Bratož, Andrej Morovič, Aleksa Šušulić, Maja Novak, Novica Novaković idr.).

Derrida (1986: 207-208) je omenil dve vrsti miselnih odzivov na izgubo metafizičnega središča v "svobodni igri": negativnega, rousseaujevsko nostalgичnega, ki vztraja pri resentmentih krivde zaradi odsotnega izvora, in ničejansko afirmativnega, radostnega, ki "igra igro brez zavarovanja". V tem smislu nekateri prikazi ločujejo postmodernizem od modernizma po izrazitejši ludičnosti, po vedrejši, igrivejši perspektivi, ki izgube središča, resnice oziroma bistva ne tragizira, temveč se izživlja v atrakcijah samonanašalnega esteticizma, v bleščavi videzov. Tako celo Kermauner (1994: 954, 974, 995; 1995: 26, 50, 106-108, 118, 130) v novejših spisih vidi začetke slovenske postmoderne mdr. ravno v ludizmu sredi 60. let. Toda ludizem je nedvomno še tok skrajnega modernizma. Najbrž pa bo držalo, da ludizem s svojo postmetafizično držo in radikalizacijo avtonomije teksta vzpostavlja najbolj gladek prehod med modernizmom in postmodernizmom. Kakšne so razlike med ultramodernističnim in postmodernističnim ludizmom,

v tem okviru ni mogoče niti smiselno na široko razpredati. Naj za zdaj zadostuje le teza, da je bil ludizem v 60. in sredi 70. let bolj neoavantgardistično raziskujoč, večkrat intermedialen, težeč k inovaciji, popolni idiosinkraziji, preseganju institucije umetnosti, usmerjen v sedanost, so-dobnost (prim. zlasti dejavnost OHO-ja; Zabel 1996), postmodernistični ludizem, najizrazitejši v 80. letih, pa je bolj žanrski, literaren, retraditionalizacijski ali popularen, samonanašalen, težeč k bralčevemu uživanju, zabavi.

Že Kermauner je v več svojih spisih ludizem – največkrat v povezavi z reizmom – postavljal v duhovno- in družbenozgodovinske kontekste, ga v njih fundiral in z njimi razlagal ter dokaj kritično ocenjeval. Sociološki korelat ludizma lahko, spodbujeni s Kermaunerjevimi analizami in interpretacijami od leta 1970 naprej (na primer v Kermauner 1975, 1975a), vidimo predvsem v zasebniškem individualizmu, hedonizmu in porabništvu srednjega sloja ter v modernem liberalizmu in funkcionalizmu. Ta sta družbeni analogiji postmetafizičnega stanja duha. Temeljita na skrajno sekularizirani družbi, v kateri zakonitosti svobodne menjave blaga, besed, idej, teles in vrednot ne uravnava in legitimira načelno nobena apriorna avtoriteta, vladajoča ideologija, moralni kodeks oziroma državna oblast; ljudje svoje družbeno delovanje in eksistiranje dojemajo kot igranje vlog (po Ervingu Goffmanu), konfliktnost pa si prikrivajo s funkcionalno homeostazo družbe kot sistema (po Talcottu Parsonsu). Seveda sta bila tako liberalizem kot srednjeslojstvo slovenske družbe na prelomu iz 60. v 70. leta zaradi monističnega družbenega reda bistveno drugačna od zahodnih demokracij, je pa tedanja t. i. liberalna partijska struja dopuščala precejšnje prenikanje posameznih zahodnih konceptov, življenjskih stilov, vrednot in blaga na Slovensko (na primer poudarjanje zasebnosti, porabništvo, sproščenejši erotizem, navdušenje nad popularno kulturo, pragmatizem in imoralizem, poudarjanje hedonističnih življenjskih ciljev).

Kulturnopolitično in literarnosociološko si lahko razmah slovenskih neoavantgard in ultramodernizma oziroma reizma in ludizma v drugi polovici 60. let razlagamo – upoštevajoč analize Kosa (1983: 258-262) in Kermaunerja (1994: 974-976, 1995: 50, 106-108) – kot izraz notranjega zloma in partijskega zatrtja perspektivovstva. To kulturno, politično in literarno gibanje je bilo kljub veliki skupinski koherentnosti, ki je politiko, umetnost, mišljenje

in pesništvo zavezovalo v razmeroma enovit kritični diskurz, vseskoz notranje razcepljeno na (pretežno umetniški) nihilizem, asocialnost temnega modernizma in (pretežno mišljenjski) aktivizem: s stališč sartrovskega eksistencializma, mladomarksovstva, djljasovskega oporečništva in že tudi heideggerjanstva si je gibanje prizadevalo za veliko prenovu slovenske družbe, njeno liberalizacijo, demokratizacijo in modernizacijo. Po zatrtju Perspektiv leta 1964 je sledila demoralizacija, zadan je bil udarec tako čutu za skupinsko delovanje kot osvobajajoči veliki pripovedi, veri v demokratizacijsko moč umetniške besede. Spričo tega je razumljivo stopnjevanje nihilizma iz "avtodestruktivistične negacije ad infinitum" v ludistični esteticizem, "ples označujočih, zaprtih sami vase" (Kermauner 1975: 246-247), v fenomenološko in strukturalistično podloženo načelo znotrajtekstualnosti, ki se vladajoči ideologiji ne upira več z opozicijsko kritično idejnostjo, ampak kvečjemu z izzivalno parodičnostjo, subverzivno igro. Ludizem je bil zmožen ironične, parodične distance tudi do perspektivovstva, do jezika in tem temnega modernizma. Po zlomu perspektivovskega revijalnega diskurza so se torej nekateri vidni pisci umaknili v cinično zasebnštvo, v igro vlog in besed (ludizem) oziroma se oklenili heideggerjanske in novoromanovske ideje, da je treba sprejemati bit stvari, kakršne pač so (reizem). Takšne usmeritve je še podpirala duhovna klima mlajšega rodu, zbranega okrog Problemov; ta je bil izraziteje strukturalističen, semiološki, funkcionalističen, novoromanovski, usmerjen torej predvsem v sodobno francosko filozofsko, teoretično in umetniško prizorišče.

Iz Kermaunerjevih izvajanj lahko sklepamo, da je ludizem na duhovno-zgodovinski ravni skrajna oblika nihilizma (destrukcije in avtodestrukcije humanizma) oziroma postmetafizična, nemara celo že postmoderna drža, ki brez travmatičnih krčev in patosa pritrjuje izgubi smisla, transcendence, se (parodično) igra z ostanki metafizike in ideologij kot s svobodno razpoložljivimi, nezavezujočimi formami, konvencijami. Z ravno takšno distanco ravna ludizem s subjektivnostjo samo, z raznimi eksistencialističnimi idealitetami in metafizično nostalgijo, značilno za temni modernizem in njegov patos. Subjekt se razume samo še kot vloga, člen v sistemu, produkt ali učinek neskončne igre označevanja, izenačuje se z drugim bivajočim, s telesom, z rečmi (reizem) in jezikom (lingvizem), izgublja istovetnost, postaja nekaj zamenljivega in izmuzljivega, obenem pa nevezanega na

karkšen koli metafizični imperativ (etični, spoznavni, estetski). Edino, kar funkcionira kot nekdanja transcendenca, je ekonomija užitka.

Kermaunerjevi slikoviti opisi ludizma, kakršne je izdelal na primer v spisih *Na pohodu je ludizem* (1970), *Svet besed brez Besede* (1970), *Menuet s strelivom in igračke* (1971), razmeroma prepoznavno odmevajo Derridajeve in Barthesove koncepcije, kot so "premeščanje, kombiniranje, zamenjavanje, nenehna metonimija", "ples označujočih", "elementi, ki jih determinira sistem, odnos, označevalna veriga", "razloka", "svet je pisava" itn.

Vendar ludizem, kakor ga razlaga Kermauner, poleg semiološko-(post)-strukturalističnih implicira še druge predstave o igri, ki imajo daljšo idejno zgodovino, na katero se je navezal v knjigi *O gramatologiji* tudi Derrida, ko je zasnoval pojem "svobodne igre" (omenja "igro sveta", Heideggerja, Nietzscheja, Finka in Axelosa). Igra res ni zgolj brezobvezno "igračkanje", temveč "boj na življenje in smrt" (Hribar 1984: 196). Že od Schillerja naprej se je pojem igre povezoval s problemom subjektovega samoutemeljevanja, z iskanjem njegovih bivanjskih in izraznih možnosti oziroma, natančneje, neke nadomestne totalitete, ki naj bi odtehtala sesipajočo se metafiziko in njene vrednostne sestave, ko se je z "zadnjo zrelostjo" človeku vedno bolj odstiral nič kot breztemeljni temelj bivajočega. "Igra sveta" je sintagma, ki je z Nietzschejem začela zasedati ontološko mesto, ki ga je izpraznila metafizika. V naslednjih treh odstavkih se bom pri idejnozgodovinskem prikazu igre oprl na novejša zbornika, posvečena igri oziroma ludizmu (*Game* 1985; *Ludizam* 1996).

Schiller je temeljito prevrednotil platonistično omalovaževanje igre in jo povzdignil v načelo subjektovega osvobajanja, samopreseganja in totalizacije, ki ga omogoča zgolj umetnost. Platon je v *Zakonih* (II, 667) in *Državi* (X, 601, 607) pojem igra (paidia) namreč uporabil za kritiko pesništva, njegove nekoristnosti, imaginarnosti, ki da zbujale ugodje in buri čustva. Friedrichu Schillerju pa je v *Pismih o estetski vzgoji* (1793-94) ravno igra pomenila pot do popolne človeškosti in plemenitosti; najvišji izraz igre je umetnost. Po Schillerju je človekova narava podrejena boju med nasprotujočimi si nagoni. "Stofftrieb" vodi človekov fizično-čutni obstoj, "Formtrieb" pa ureja čutne vtise, jih podreja razumu in etičnemu pritisku. Tako šele "Spieltrieb" omogoča človeku celovit razvoj, saj vzpostavlja ravnotežje med materijo in (absolutnim) duhom, predvsem pa osvobaja

človeka od jarma občutij in uma, tako da v območju lepega doseže harmonijo. Tudi v spisu *O patetičnem* (1801) je igro v svoji estetiki povzdignil: v njej je videl svobodo od zakonov in temelj imaginacije (Einbildungskraft), s katero se v umetnosti razbremenjujemo trpljenja.

Kot še v marsikakšni zadevi iz zgodovine idej je Friedrich Nietzsche tudi s svojim pojmovanjem igre, nič manj pa s svojo zvečine ludistično retoriko filozofiranja močno vplival na moderno in postmoderno estetiko. Nietzsche je igro vpel v svojo destrukcijo metafizike in v njej utemeljene morale, v obzorje "onkraj dobrega in zlega". V nasprotju s Platonom in Schillerjem igre ni več obravnaval v okvirih vzgoje oziroma ideje dobrega. Vzporejal je umetniško snovanje s pratemelji sveta, s svetotvorno igro moči, ki je ne utemeljuje nobena metafizična bit. Ko je v spisu *Filozofija v tragičnem obdobju Grkov* komentiral znameniti 52. Heraklitov fragment o času sveta kot s kamenčki igrajočem se otroku, je igro prekvalificiral v kozmično načelo oziroma, kot je to označil Eugen Fink, v "kozmično metaforo". "Grajenje in rušenje brez karkšne koli odgovornosti, vendar večno v svoji nedolžnosti" na tem svetu zmoreta le otrok ali umetnik. Nietzschejeva pojmovanja, ki jih je leta 1886 z ludistično razposajenostjo upesnil tudi v dodatku k *Veseli znanosti* (večnost je le primera, Bog pa pesnikova zvijačnost, vrteče se kolo življenja ni nuja, temveč "igra sveta", ki "meša bit in videz"), so navdihnili naše stoletje: igra je breztemeljni temelj sveta, a tudi svobodna, nevezana dejavnost, ki ni namenjena nobenim zunanjim vrednotam in dolžnostim, pa tudi ne resnici, zmožna pa je ustvarjati svetove po svojih lastnih, avtonomnih pravilih.

Verjetno so Schillerjeve in Nietzschejeve ideje o subjektovi igri in "igri sveta" lahko izraziteje navdahnile slovensko estetiko ludizma šele prek novejših in sistematičnejših monografij, ki so se posvečale kulturološkim, antropološkim, eksistencialnim in ontološkim razsežnostim igre. Takšni sta bili odmevni knjigi Johana Huizinge *Homo ludens* (1950) in Rogera Cailloisa *Igre in ljudje* (1958). Huizinga se je "sub specie ljudi" lotil zgodovine zahodne civilizacije od predsokratskih ugank in aporij do športa in družabnosti 20. stoletja. "Sveti igri" je pripisal temeljno vlogo pri oblikovanju prvotnih faz kulturnega razvoja (pri rojstvu kulta, pesništva, plesa, glasbe, vednosti, bojevanja, družabnih konvencij). Huizinga je po sledih Schillerja in Nietzscheja definiral igro kot svobodno dejavnost, ki

je ločena od zunanjega življenja, njegovih interesov, ciljev in potreb ter poteka po svojih pravilih, v svojem avtonomnem prostoru in času, pri tem je nepredvidljiva, ustvarja napetost in igralce prevzema. Te določnice je v nekoliko drugačnih formulacijah sprejel Caillois ter dodal skoraj nešteto krat citirano in uporabljeno tipologijo iger, ki so tekmovalne (agon), na srečo (alea), simulacijske (mimicry) ali opojne (ilinx). Eugen Fink se je v knjigi *Igra kot simbol sveta* (1960) in eseju *Oaza sreče: k ontologiji igre* (1968) – podobno kot Kostas Axelos (*K planetarni misli*, 1964) – navezoval na ontološke, pred-/pometafizične razsežnosti Heraklitove oziroma Nietzschejeve "igre sveta", predvsem pa je obravnaval igro kot vrh človekove suverenosti in svobode. Z igro subjekt transcendirata samega sebe, prestopa meje, ki so ga določale, se ekstatično potaplja v globine svojih izraznih možnosti, postaja gospodar domišljajskih svetov.

Tipološka specifika slovenskega modernizma (in postmodernizma) je, da je estetiko oziroma ontologijo umetnosti, kritiški metajezik, poetike literarnih smeri in celo strukture literarnih besedil (motive, teme, zgodbene sheme, metaforiko, stil) dolgo, vse od srede 60. let naprej, prežemal heideggerjanski kod. Zato pri formiranju estetike ludizma seveda ni mogoče spregledati deleža heideggerjanstva, ki je igro vezal s pojmi biti, ontološke difference, tubiti, nič itn. Glede tega je ilustrativen *Esej o igri v poeziji* (1976) Andreja Medveda, na začetku 70. let enega izmed osrednjih posrednikov ludizma in francoske nove kritike. Igro zelo zgoščeno in jasno postavlja v domala kanonizirano Heideggerjevo oziroma Pirjevčevo zgodbo o času evropske metafizike: poezija (umetnost) naj bi bila med Platonom in Heglom "vezana na metafizične vrednote, na transcendenco, boga, duh, logos, videnje", z razkrajanjem metafizike in njenih vrednot pa "nastopi obdobje nihilizma", v katerem "osamljeni posameznik ne najde več prave opore v iskanju resnic, ki naj utemeljijo njegovo bivanje", to ga vodi v "malodušje, obup, nihil ... tesnobo". Tesnoba pa kaže na nič, na "breztemeljnost sveta ter neutemeljenost bivanja". Poezija, ki izreka to izkušnjo (na primer Zajčeva) je deziluzijska, ekspresivna, absurdistična in negativna. Toda v obdobju razraščanja nihilistične skušnje, nadaljuje Medved, se pojavi dadaizem, ki "poruši vse okvire in omejitve ter za načelo pesnjenja in bivanja izbere igro". Igra kot simbol umetnosti pomeni, sledeč Heideggerjevim razglabljanjem, njeno "breztemeljnost", pomeni "svobodo, ki ni določena od zunaj".

Po Medvedu se sodobna ludistična poezija (njen začetnik mu je Hans Arp), v katero na prvem mestu uvršča Šalamuna, vrača k "izvirnemu ne-redu umetnosti ter mišljenja", ki ga "prvotno označujejo sproščujoča vizionarnost, nesistematična in nesistematizirana mitskost, otroško-nezavedna animalnost, spontana divjost med zavestjo in nezavestjo, izvirni nered kot izvorna igra". Ta igra, ki je močnejša od nihilizma, "pristaja na svet-in-bivanje v vseh njegovih podobah".

Ludizem imamo lahko torej za literarni tok, v katerem je igra temeljno estetsko vodilo. Na ravni svetovnega naziranja v ludizmu interferirata dve ideji igre, ki pravzaprav vodita k enakim posledicam – k (samo)ukinjanju subjekta, kakršen je nastal v novoveški, kartezijski tradiciji. Prva je "igra sveta" oziroma – rečeno v radikalnejšem besednjaku semiologije in dekonstrukcije – "igra označevalcev" kot svobodno, nevezano, breztemeljno in brezciljno dogajanje bivajočega brez transcendence, v katerem se tudi subjekt končno razpušča, izenačuje z drugim bivajočim, saj ni drugega kot označevalni konstrukt, (avto)fikcija, retorična figura jezika. Druga ideja, "igra subjekta", je že eksistencialni odziv na takšno pometafizično ontologijo: s svojo igro stopa subjekt na mesto odsotne onto-teologije, toda zgolj v umetniškem ustvarjanju, v ontologiji teksta, kjer se lahko svobodno igra z vsemi jeziki, formami, vrednotami, ideologijami in konvencijami, prestopa vsakršne etične omejitve, ustvarja svoje svetove, nevezane na mimetično predstavljanje resničnosti, jih reflektira, preskakuje iz vloge v vlogo, do katerih vedno znova vzpostavlja distanco, tako pa nazadnje spodnese tudi svojo istovetnost. Ludizem nenehno niha med dvema položajema: med izbrisom, umikom, razpustitvijo subjekta v igri jezika, sveta, reči ("reistični ludizem") in povzdignjenjem, eksaltacijo subjekta kot nietzschejevskega nadčloveka, kreatorja, absoluta, nadomestka božjega, metafizičnega ("romantični ludizem").

V ludizmu pa igra ni samo ontološka, eksistencialna in estetska ideja, podlaga literarnega ustvarjanja, temveč tudi prevladujoča značilnost samega teksta in njegove interakcije z bralcem. Že Kermauner je v raznih spisih ludistično poetiko povezoval z esteticizmom, bleščečim, izumetničenim stilom, ki destruiira normo in stilizacijsko posnema tradicijo, meša različne žanre, s parodičnostjo, grotesko in ljubeznivo, nenevarno ironijo, ki sprevračajo, razsmišljajo vsakršne umetniške ali družbene svetinje, institucije

in diskurze, z ustvarjanjem metodične zmede, nelogičnostjo in absurdi, menjavo perspektiv, vlog in razpršitvijo besedilnih subjektov, predvsem pa s samovoljnim izmišljanjem samozadostnih, znotrajtekstualnih svetov, ki jih podpirata izrazita samorefleksija in samonanašanje.

Nekatere razsežnosti igre v besedilih imajo že večstoletno tradicijo. To velja zlasti za "ars combinatoria", igre z besedami, jezikovnimi in številčnimi kodi (anagrami, palindromi, magični kvadrati, paronimije, kalamburji; prim. Hansen-Lóve 1996: 20-23). Vsaj od Lewisa Carrolla in njegove *Alice* naprej so se uveljavile igre z izmišljenimi, protirealističnimi, "kot da" (hipotetičnimi) svetovi, ki absurdistično sprevračajo logične zakonitosti (z nesmisli je nabit prav tako govor literarnih likov), a dajejo vtis, kakor da svet nastaja prav z igro alternativne jezikovne logike in da brez nje ne bi mogel obstajati (Hansen-Lóve 1996: 27-31; Nash 1987: 65-72). Carroll pozna tudi igro (šahovsko, s kartami) kot opazno sestavino predstavljenega sveta. Calvino in Cortazar sta na primer po modelu kartanja in ristanca bralcu ponudila posebne strategije recepcije. Vse od antične *Batrahomio-mahije*, menipejskih satir ter ljudske praznične kulture in ritualov se vleče izročilo parodične igre z žanrskimi, stilnimi in tekstualnimi šablonami ter karnevalske menjave mask, vlog in identitet, ki je vedno tudi transgresija moralnih kodeksov. Humoristični roman, znan po burlesknem slogu – parodični, včasih tudi preciozni mešanici visokih in nizkih registrov, jezikovnih zvrsti –, je že s Sternom ustvaril metafikcijsko tradicijo igrivih, razmnožujočih se digresij, okvirnih zgodb, ironičnih komentarjev pripovedi, šaljive interakcije z bralčevimi mnenji in pričakovanji mimetično zaokrožene zgodbe. Za estetiko ludizma je pomembna zlasti romantična ironija, ki je bila zamišljena kot pot, po kateri se subjekt z neskončno samorefleksijo presega, mitizacijsko dviga nad lastne omejitve, nad svoj empirični jaz, da bi si upesnil transcendentni jaz svobodnega mišljenja in ustvarjanja. Kierkegaard je že kritiziral utopičnost te zamisli, kljub temu pa je romantična ironija prinesla niz igrivih formalnih postopkov, na primer zlasti razbijanje iluzij, visokih romantičnih čustev. Iz te dolge in raznorodne tradicije igre v literaturi je ludizem prevzemal postopke, jih zgostil in razvil ter postavil na estetske in duhovne podlage, ki sem jih opisal zgoraj.

Pokrov ludistični pejzaž

Šalamunov *Poker* je nastal, preden je Kermauner vpeljal izraz ludizem. Prva cikla sta izšla še v zadnjem letniku Perspektiv (1963-64), dva cikla pa 1965 že v Problemih, to se sklada s tezo, kako pomemben je zlom Perspektiv za vznik neoavantgard in ludizma. Če ne drugod, bi si kritiki ludizem morali izmisliti ravno ob *Pokru*, čeprav seveda ni mogoče trditi, da je ludizem edina in končna podlaga te zbirke. S številnimi izrazito zasebnimi anekdotičnimi pripetljaji, javno malo znanimi, a v pesnikovem individualnem spominu živimi realijami in konkretnostmi, z množico familiarnih osebnih imen in besedovanj *Poker* niha med Šalamunovo pripadnostjo rodu, otroško-mladostnemu srednjeslojskemu, meščansko-urbanemu miljeju in distanciranjem od njiju. Hkrati pa je *Poker* tudi tisto tekstualno okolje, v katerem so se Šalamunov pesniški jezik, poetika in estetika oddaljevali od "podobe svojega plemena", od postulatov slovenske pesniške tradicije in modernistične protitradicije in pri tem odprli prostor ludizmu.

V sklepnem delu pričujočega pisanja se mislim ukvarjati predvsem z natančnim branjem nekaterih ključnih besedil, v katerih se poraja ludizem ob izrecnem tematiziranju "igre sveta". Kljub temu pa bo za orientacijo bržkone koristno, če najprej vsaj v panoramski perspektivi naštejemo, v čem konkretno vidim ludizem Šalamunovega *Pokra*.

Že naslovna beseda, prostodušno izposojena iz marginalnih, za kulturniško oko celo sumljivo substandardnih registrov, odstopa od tradicionalnih in modernih slovenskih navad poetičnosti, saj je bila do *Pokra* celo protilirična naperjenost v naslavljanju že kar emfatična (na primer *Odčarani svet*, *Požgana trava*, *Svinčene zvezde*). Naslov pa obljublja slogovno podobo zbirke, njen izstop iz središčnih standardov pesniškega jezika, bolj mimogrede. V prvi vrsti namreč metaforično evocira igro kot idejo, perspektivo oziroma bivanjsko strukturo pesniškega subjekta, igro kot ludizem oblik, vzorcev, slogovnih registrov in jezikov v samih tekstih ter kot soočanje strategij pesnjenja in branja. Konotativnost "pokra", ki z okvira zbirke metajezikovno, komentatorsko seva v vsebine in oblike njenih besedil, je bogata: pomeni – v abstrakciji, ki omogoča analogije s pesmimi – igro na vse ali nič, ki temelji na naključnem mešanju in razdeljevanju elementov (podob, likov, znakov, funkcij, vrednot), njene udeležence pa s pravili veže

v verigo preišljenih gest, ki implicirajo tudi tveganje, igranje, pretvarjanje (blefiranje), torej komunikacijske strategije, ki izigravajo pričakovanja. Na mesto nekdanjih metaoznačevalcev lirskega je torej v *Pokru* stopila igra. To litotično zamenjavo še podkrepljuje Šalamunov skoraj programski antiklimaks v naslavljanju ciklov: *Mrk – Poker – Gobice – Stvari – Slovar*. Kot da se pesniška domišljija po somraku bogov ali, natančneje, začasni zakritosti vrhovnega bivajočega oddaljuje od vsakršne metafizike navzočnosti in napoteva v čisto igro, v svet skritega in nedoumljivega bivanja reči, ki mu človek ne more več vsiljevati svoje mere, in končno pristaja v imanenci jezika, besed kot znakovnega koda.

Ob izbranih zgledih si zdaj oglejmo katalog tipik *Pokrovega* ludističnega pejsaža!

1. Najprej se ponujajo *motivi ter podobe družabnih, športnih in hazardnih iger*. Teh dotedanji pesniški diskurz – razen kolikor ni šlo za komično-humoristične žanre – zvečine ni trpel, v ludizmu pa funkcionirajo kot ikone pogleda na svet kot igro, atrakcijo, spektakel. Košarkarska tekma je osrednji motiv *Malin II*, ki blagohotno ironizirajo efemernost zadovoljnosti; športni rekviziti, besednjak ali osebe pa so kot drobci vključeni v *Gobice VI* (znamenita "bradlja", ki v značilni šalamunovski jukstapoziciji dela družbo Heglu), *Stvari II* (v niz asociacij na vstopanje/izstopanje je pritegnjen citat športne novice o ligaških kvalifikacijah), *Hommage kapi stricu Gvidu in Eliotu* (ironično-absurdistična primerjava pogojev za formiranje športne – Cerar – in pesniške veličine); podobno, včasih nekoliko bolj metaforično vlogo imajo tudi poker (*Poker IV*), domine, igračkanje s koltom (*Flor ars hippocratica*) in tombola (postavljena za naslov).

2. Za ludizem kot igro teksta je pomembnejši tale sklop značilnosti: različne *besedne igre* in svobodne *jezikovne asociacije*, suvereno *kreiranje svetov iz besed*, prikazovanje besednih znakov kot reči oziroma bitij, humorna *metajezikovna* osredotočenost na sam stil poezije in teksta. Te lastnosti prednjačijo v *Slovarju*, ki v *Pokru*, prav v njegovem sklepu, najizraziteje priča o lingvističnem obratu – mišljenju, ki ga je prinesel strukturalizem v 60. letih in ki predpostavlja, da je vse, kar je, le v jeziku in kot jezik. Najizrazitejša klasična besedna igra v *Slovarju* je paronomazija z Golovcem ("Golovec. Kdo ve? Ali gola vas? Ves gol? Lovec se gol vrne, nič ne

ustreli."). Sicer je *Slovar* cikel proznih parodij, ki smešijo konvencije v urejanju vednosti, kot se kažejo v žanrih učbeniškega, leksikografskega in slovarskega diskurza. V Šalamunovih tekstih so popolnoma sproščeno, v večkrat absurdističnih miselno-anekdotičnih nizih (kot na primer pri Daniilu Harmsu) montirani metajezikovni komentarji, asociacije na posamezne besede in besedne zveze. Zasebne doživljajske reminiscence, zgodovinske realije z vseh vetrov, citati, izposojenke, neologizmi in nadrealistični izmisleki se spajajo *aleatorično*, po naključjih. Tako razdirajo hierarhije in meje med različnimi diskurzi ter njihov notranji red (v *Mičurinu* se naslovni ruski botanik vplete v prazgodovino Slovencev, sodobne znamke klobukov, baročno skrinjico). Slehera zunanja realnost, bodisi iz osebne bodisi iz svetovne zgodovine, deluje le kot žeton v humorni igri slovarjev. Igra *prebija tudi meje med ontologijami svetov*, tako da *Slovar* prikazuje besede kot reči ali živa bitja ("Osim toga" na primer nastopa kot pes).

Kot oseba v pesemskem motivu se pojavlja na primer tudi beseda "zlovesten" iz pesmi *Zlovesten*, lahkotne paradije na hvalnice abstraktnih bitnosti. Namesto da bi Šalamun, kot na primer simbolisti, opeval tajne moči (Naše) Besede, se metajezikovno poigrava s slogovnimi konotacijami obskurnega pesniškega arhaizma, privošči pa si tudi njegov kontekst v slovenski literarni tradiciji (značilni purizem, obsedenost z jezikom). To se udejanja v psevdoalegorični zgodbi, v kateri ganljiva žrtev jezikovno-stilne politike nastopi v živo kot pregnanka, skupaj s "kovtrom" in "pidžamo". Nič manj zabavna ni hvalnica črki P, ki z nizom absurdnih in šaljivih zgledov potrjuje tezo, da gre brez nje "k vragu svet" (*Gobice IV*): besedni znaki se, s hotenim spregledovanjem ontološke ločnice, zamenjujejo z rečmi (odločilna vloga "pakeljcev"), besedilni svet in njegovi motivi pa se porajajo zgolj s kopičenjem besed, ki se začenjajo s črko P.

Interpreti so si belili glavo s pomeni *Gobic II*, v katerih se mdr. ni dalo ravno pojasniti, kaj naj bi bil "en zelen peteršiljček v smokingu". Smoking je peteršiljček po vsej priliki dobil zaradi verige metonimij, ki preskakujejo celo z jezika v jezik. Pesem fokusira posamezne plane prizorišča in govorov v njem, pomenljiva prostorsko-zvočna konstelacija znakovnega gradiva ("nič nič nič nič / fiuuuuu ena gobica") pa zamenjuje koherentno pripovedovanje. Z vsem tem Šalamun sinekdohično montira motiv zauživanja gobove juhe, ki ga – čista aleatorika – zmoti nenadna tema, za katero je

odgovorna snažilka. V ta scenarij sodi seveda tudi dim s tople juhe, torej angleško "smoke". In do smok-inga je le še korak.

3. *Gobice II* pa odlično kažejo še na neko lastnost ludizma, na piščevo izigravanje bralčevega pričakovanja sporočilne globine, univerzalnosti in avtentičnosti lirskega govora. Pesem se začneja, kot da bi Šalamun nadaljeval vsakdanjo, kuhinjsko konverzacijo ("Namreč tako je z vso to zadevo"), torej odprto, ležerno dialoško, to nikakor ne ustreza ustaljenim predstavam o mejah lirskega teksta in absolutnosti pesniškega rekanja oziroma njegovi ločenosti od kontingenčnega vrvenja praktičnih govoric. Prav tako se *Gobice II* oddaljujejo od zelo utrjenih pričakovanj, da ima vse, kar je zapisano v literarnem delu, neki obči, univerzalen pomen, ki je iskreno in resno povezan z globino pesnikove subjektivnosti. Namesto usodnega življenjskega spoznanja, za katerim bi stala pesnikova oseba s svojo celotno usodo, nam Šalamun v pesmi postreže s povsem zasebnim, poljubnim in spremenljivim mnenjem ("najboljše so gobice / gobice v juhi" – "Težke so težke te gobice / težke v božjo mater"). Mest, ki nonšalantno briskirajo komunikacijska vodila sporočilne globine oziroma pesnikove resnosti in iskrenosti, v *Pokru* ne manjka.

4. Podobno velja za hoteno kršenje in sprevračanje načel racionalnosti, logičnosti in kavzalnosti, tj. kodov, ki blokirajo svobodno označevanje s teleologijo smisla in v besedilo vnašajo koherentnost, neprotislovnost, ujemanje z intersubjektivno preverljivo resnico. V *Gobicah III*, ki s svojo množinsko prvoosebnostjo, obrnjeno v prihodnost, parodično evocirajo aktivistično retoriko raznih avantgardnih manifestov, je na primer karikirana sama racionalnost, njen redukcionizem in funkcionalizem: za manično odstranjevanje raznih nepotrebnih reči s sveta si govorec izmišlja niz absurdnih utemeljitev ("odstranili bomo dihanje / ker se udara", "odstranili bomo nebo / in vodo ker se začne na V"). Ti argumenti oziroma entimemi so ponekod navidezno zdravorazumski, drugod kvazimoralistični in psevdoesetski, vsi pa so vpeti v navadne jezikovne forme za izražanje kavzalnosti. Racionalnost torej Šalamun s preigravanjem njenih logik privede do absurda, tam pa njen diskurz nemočno obtiči ("in kaj potem in kaj potem").

5. *Parodičnost. Karnevalizacija.* V *Pokru* prevladujejo pesmi montažnega tipa, ki si skelet iz imagistično živih, konkretnih, pogosto lastnoimensko določenih podob – spontano sedanjinskih in spominskih,

lokalno primorskih in svetovljanskih, empirično doživetih in nadrealistično fantastičnih – zapolnjujejo z inventivnim rezoniranjem ter z nebrzdanim medbesedilnim navezovanjem, citiranjem, posnemanjem in aludiranjem. Umetniški, filozofski, ideološki, vsakdanje življenjski, zgodovinski in drugi konteksti, ki so tako evocirani v pesmih, se zlijejo v odprto sedanost prikazanih prostorov, dogodkov, miselnih vzgibov. Šalamunovski tekst je barthesovsko odprt, promiskuiteten: odpira se pogovornemu jeziku in slengu, konverzacijskim žanrom, klasičnim in modernim tujim jezikom, dialektom, krilaticam, popevkam in popu, ideološkim floskulam, številnim umetnostnim ekfrazam in umetnostnozgodovinskim datotekam, filozofskim imenom, naslovom in terminologiji, slovniško-slovarski pedanteriji, žlahtnemu ali plesnivemu literarnemu besedišču, udarnim metričnim in žanrskim obrazcem, folklornemu petju in spletu bibličnih, sakralnih toposov. Vse gostujoče prvine v tekstih živijo druga ob drugi, kakor zlite s psihično dinamiko pesemskega jaza ter v vedrem kontrapunktu vrednostnih tonov in slogovnih konotacij. Medbesedilno razmerje do teh predlog skoraj nikoli ni satirično, bojevito, ampak – tako kot lirska perspektiva zbirke nasploh – pretežno ironično, včasih nekoliko cinično, vseskoz pa igrivo, parodično, karnevalizacijsko.

Bahtinova karnevalizacija je v sodobni poetiki kulture in literarnih študijah močen koncept, v precejšnjem sorodstvu z ludizmom. V srednjeveških in renesančnih karnevalih je Bahtin (1968: 4-5) videl splet humornih oblik in manifestacij ljudske kulture smeha, ki je v prazničnem času, na meji med dejanskim življenjem in vzorci igre, nasprotovala uradnemu in resnemu tonu cerkveno-fevdalne kulture ter začasno sprevrnila njeno vrednostno hierarhijo. Karneval se je, tako Bahtin (1984: 108), prenesel v literaturo kot karnevalizacija: tudi ta v raznih resno-smešnih književnih žanrih parodično spodnaša dominacijo in hierarhijo uradne kulture, svet vrednoti s stališča žive, neskljenjene sedanosti, pri tem nasprotuje ideološko-stilni monološkosti z zavestno mnogostilnostjo in raznojezičjem.

Tudi Šalamunova karnevalizacija nobenega izmed glasov raznojezičja ne destruiira, kritično izniči, ampak vse glasove ravno zaradi njihovega sopostavljanja in mešanja parodično relativizira, dehierarhizira, jim spodnaša avtoritativne funkcije, vlogo metajezika. Nemara najboljši zgled karnevalizacije so *Gobice VI*, kjer Šalamun razstavlja hierarhije evropske kulture.

Parataktično sopostavlja metonimične okruške nekaterih njenih magistralnih diskurzov in žive, odprte, nesklenjene sedanjosti. Družijo se obmizni kulinarčni pogovori, francoska izjava konservativne nostalgije po stari Evropi, tej sledi floskula iz velike pripovedi progresivizma ("zgodovino delajo napredni"); ime, ki konotira fenomenologijo duha in dialektiko (Hegel), se znajde v družbi rekvizita za zdravo telo (bradlja), profanizirani Mojzes starozaveznega krščanstva čaka na Spenglerjev "propad zapada", vmes pa sestavljajo "sveta bleščavo" še emblemi zdravega življenja ter liberalne in racionalistične vrednote (rožice v naravi, strpnost, vera v znanost) ... Vse je dobesedno strpano v "isti žakelj", ki se z aleatoričnim lomom besedilne izotopije presenetljivo petkrat pojavi v zadnjih dveh verzih.

Nekatere druge razsežnosti ludizma (imoralistična transgresivnost, ki zna z izzivalno otroško nedolžnostjo zaobiti najbolj prvinske moralne prepovedi, težnja po osvobajanju od družbenih vezi) se bodo razkrile še v sklepnem delu, ki bo poskušal razložiti, kakšna pot je Šalamuna vodila k igri, kakšen je bil eksistencialni vložek vanjo.

Odcep v ludizem

Cikel *Mrk* je utemeljitveno dejanje, ne le zbirke, temveč tudi Šalamunove pesniške usode in njegovega ludizma. Prva pesem, "Utrudil sem se podobe svojega plemena in se izselil", je s svojo dikcijo, ki kljub resignativni prvoosebni spominja na stvaritveno moč božje besede, s tektonskimi simetrijami v strofični in ritmični členitvi ter v skladenjskih vzorcih, z energično gradacijo zjedrene metaforične paradigme, naslonjene na arhetipske slike, in s kozmološkim zajetjem preteklosti, sedanjosti in prihodnosti po pravici dobila veljavo klasične formulacije izhodišča Šalamunovega pesništva. Na arhaiziranem prizorišču, ki evocira prvinskost plemenske družbe in nomadstva, pesnik uprizarja zgodbo posameznikove individualizacije in graditve svoje lastne identitete, izločene iz družbenih vezi in njenih ideoloških, simbolnih kodov.

Skorajda ničejanska averzija do črednosti kolektiva, do njegovega kulturnega prostora, tradicije in ideoloških reprezentacij ("podobe") se izteče v mitopoetiko odločnih kozmogonskih dejanj, v stvaritev drugačnega človeka ter "krutega in večnega" sveta "ostrih robov", sveta moči, volje, prodornosti.

V arhaizmu, primitivizmu in silovitosti te pesmi lahko beremo genezo drugačne pesniške identitete, takšne, ki jo motivira upor proti neostorobemu (torej mehkužnemu, razčustvovanemu) imaginariju tradicionalnega pesniškega romantizma, humanizma ali intimizma; ta nagib je Šalamun v *Pokru* zabrisal, v *Mrku* iz Perspektiv pa še lahko beremo verz "zatonil je čas usranih poetov".

Tako se Šalamunu stvaritveno rekanje zverži v grotesko. Ne le zato, ker je vzvišenost stvarjenja profanizirana, saj si pesnik telo in svoj dislocirani zasebni svet prav "bricoleursko" maši iz raznega odpadnega, marginalnega gradiva, iz samih protiestetsko, celo odvratno delujočih reči. Tudi ne zgolj zato, ker je duhovno-čustveni vzorec novega bivanja reduciran na negativizem eksistencialističnega besednjaka temnega modernizma (samota, gnus). Groteskno je Šalamunovo mitopoetsko rekanje prav v bahtinovskem pomenu: novo (pesniško) življenje se poraja iz odmrlega, preživelega, marginalnega. To se po Bahtinu dogaja v diskurzu, ki je karnevaliziran. Ludizem se torej tu napoveduje še alegorično oziroma v paraboli, perspektiva in ton pesmi pa ostajata monološka, nihilistično patetična.

Kermauner (1968: 54-56) je v *Mrku II*, ki je variacijska ponovitev in modulacijska izpeljava tematike prve pesmi cikla, lucidno zaznal stilni in idejno-vrednostni odklon Šalamuna – ne samo od "humanistične", "romantične" tradicije, temveč tudi od njej kritično nasprotnega jezika pesniškega nihilizma. To pa je že literarnozgodovinska konstelacija, ki omogoča vznik ludizma. Kermauner je opozoril, da je Šalamun radikaliziral Zajčev nihilizem in avtodestrukcijo tako, da se je ironično in parodično distanciral od njegovega slovarja. Zajčeva blasfemičnost in posmeh sta vseskozi trpeča in resna, strastna, nasprotno Šalamun nihilizem stopnjuje "v območju skromnega, majhnega, mirnega, lahkega", tako da je "Šalamunova programska antipoetična ironija bogokletstvo nad Zajčevo Poetično tragedijo". Verzi "Vzel si bom žebļev, / dolgih žebļev / in jih zabijal v svoje telo" bi Šalamuna še čisto lahko postavili v položaj učenca v Zajčevem ateljeju. Tudi večji del pesmi, ki subverzivno in groteskno izvotljuje religijsko simboliko zabijanja žebļev v telo ter arhetip prerajanja v ognju, se giblje v registrih temnega modernizma.

Po prehodu, ki s slogom sistematične racionalnosti in nonšalantne mazohistične perversije ("Čisto narahlo, / čisto počasi, / da bo trajalo dlje. / Naredil si bom natančen načrt") že signalizira distanciranje od subjektivne

bolečine in od njenega pesniškega jezika, pa nastane točka, na kateri se monološki pesniški diskurz, poln negativistinega patosa, razcepi ter razpre v sladostrastno svobodo in vrednostno pluralnost ludističnega teksta: "*Tapeciraj se bom vsak dan / na primer kakih deset kvadratnih centimetrov.*" Del tega mesta je zaznal in komentiral tudi Kermauner, češ da ležeren, nepomemben obrtniški izraz "tapecirati" bagatelizira avtodestrukcijo. Ludizem se v tej pesmi poraja s hibridno konstrukcijo, če uporabim termin Mihaila Bahtina (1982: 81).

Hibrid je leksikološki izraz za besedo, sestavljeno iz dveh jezikov (na primer tele-vizija iz grške in latinske prvine). Bahtinu pomeni jezik tudi v notranji govor vpisano subjektovo etično razmerje do drugega, znakovno materializacijo družbenega položaja in vrednostne optike, pogleda na svet, subjektova izjava pa mu je izraz tega vidika v odprti verigi dialoških replik. Zato je hibridna konstrukcija v neki izjavi pri delu takrat, ko se v njej srečujeta, zlivata in interferirata različna sociolekta, obzorji oziroma stila. Šalamunov pesniški subjekt se v gornjem izseku izjavljanja podvaja. Poleg nihilističnega vidika in njegovega temnega, patetičnega jezika, s katerima je predstavljal svojo subjektivnost, pripušča vase še neko povsem drugo, zunanje, neprizadeto stališče, ki se materializira v medbesedilni stilizaciji vsakdanjega, govorjenega jezika: ta s svojo prozaičnostjo, zaznamovano z obrtniškim izrazom in merskimi enotami, ter s svojo ležerno približnostjo in pogojnostjo ("na primer kakih") v temeljih relativizira absolutnost pesemskega rekanja. Odpira ga obzorju, ki se ponuja v kontingenčnosti sodobnega vsakdanjika, vidikom, ki jih je tabuiziral tako tradicionalni kot modernistični monološki lirski diskurz. Ta relativizacija jezika, subjekta in perspektive je omogočila ludizem tudi v idejno-stilni fakturi besedila.

Tako sta tudi pesmi *Mrk III* in *IV*, ki prenašata individualizacijsko gibalno – to povezuje cikel – s področja jazovega osvobajanja od družbenih vezi na tematiko ljubezni, izrazita hibrida, v katerih pa distancirana, cinična perspektiva celo prevladuje. V tretji pesmi cikla se ironično-humorna distanca pojavlja kot motivna prvina ("zidek", ki loči "njo" od pesnikove "gmajne") in kot pogovorno infantilna, deminutivna stilizacija ("Po zidku navzgor. / Po zidku navzdol. / Po zidku na levo. / Po zidku na desno."), na katero se obešajo rekviziti pesniškega diskurza temnega modernizma (značilne rodilniške metafore in kolorit: "Na črnih livadah / visijo plahte oprane

ljubezni."). "Pi pi pi golobček moj, / pridi bliže no" (*Mrk IV*) je v svojem na videz nedolžno otroškem vabljenju zvest posnetek izrazito govornega žanra, naključnega izseka iz vsakdanjega, odprtega, nefinaliziranega vrvenja diskurzov. Zato povsem izigra pričakovanja, kakšen naj bi bil okvir oziroma zastavek lirskega besedila.

Tudi v *Mrku IV* se še zadržujejo stilemi temnega modernizma ("skorja otroškosti", "noži preteklosti"), v ludizem pa se usmerja imoralistična transgresija etičnih mej, ki obarva nagovor pesemskega subjekta s subverzivno perverzijo, z mešanico otroške nedolžnosti, neprizadetosti in sistematičnega nasilja, tokrat – v nasprotju z *Mrkom II* – sadistično obrnjenega proti "njegovi ljubezni". Motiv zblojenega zločinskega raztelešanja je ubeseden s cinično lahkotnostjo, ki parodično jemlje težo sorodnim krvavim erotičnim bojevanjem iz diskurza temnega modernizma.

Motiv razvrščanja koščkov telesa po predalčkih je obenem praslika subjektovnega distanciranja od njegove lastne psihe, reificiranja čustev in njihovega vpisa v igre označevalnih struktur. Slika distanciranja od subjektivitete ter njenega prenosa v znakovne strukture je še bolj izostrena in deklarativna v *Stvareh IV*, kjer je pesemski lik "svojo strast /.../ po nekem ključu iz višje matematike / razdelil na štiri grupe / in vsako grupo dal v škatlo iz lepenke / potem pa je dolgo časa urejal / to svojo biblioteko".

Vsekakor pa je za rojstvo ludizma ključnega pomena *Mrk V*, sklepna pesem cikla, v katerem so erupcijo volje po moči, individualizaciji in prostosti pesniškega jaza že sproti spremljali samouničevanje, relativizacija in samorefleksivna ironizacija subjekta, skupaj s parodičnim potujevanjem monološkega podobja temnega modernizma. Zastavek *Mrka V* je v izraziti antitezi z *Mrkom I*: tam izselitev iz podobe plemena, tu pa usodna neizbežnost podreditve nadosebnim močem. Šalamun z neverjetno jasnovidnostjo, še pred prodorom tovrstnih teoremov na Slovensko, tematizira "igro sveta" oziroma "igro označevalcev": "Prokletstvo zadnje zrelosti, / prokletstvo igre. / Pribilo te je kot člen v verigo, / prokletstvo tuje preteklosti, / prokletstvo tvoje preteklosti." Igre pesemski subjekt ne doživlja kot nekaj osvobajajočega, ampak kot prekletstvo, nujnost, ki pride z "zadnjo zrelostjo", potem ko se subjekt otrese vsakršnih metafizičnih videzov, idealov in se sooči na eni strani s stvarmi, kot so, na drugi pa z ničem.

Igra tu nastopa v ontološkem pomenu "igre sveta" oziroma "verige

označevalcev", ki je breztemeljno in brezsmiselno dogajanje anonimnih, z zgodovinskim izročilom pogojenih struktur in moči, v katere je subjekt nujno vpisan kot člen brez svoje inherentne vsebine (volje, moči, čustev itn.): občansko in pesniško identiteto mu določa le igra teh struktur, v katere je nujno včlenjen, sicer bi bil uničen, bi bil nič ("Odtrgaj se in te bo požrlo. / Razkleni se in te bo pokopalo. / Stoj in se ti bo izteklo ... izskoči in tuje pesmi bodo / teptale tvoje telo"). Zunaj igre, verige in njenih členov je zgolj nič.

Vendar pa je že iz kataloga ludističnega pejzaža razvidno, da Šalamun ni ostal omrtvičen od fatalizma "igre sveta". V *Pokru* prevladuje humornost, sproščenost, igrivost pisave, popartistično drsenje po širjavi časov in toponimov, poigravanje z besedišči, jeziki, naključnimi konverzacijskimi replikami, žanrskimi obrazci, umetniškimi reminiscencami, torej odprta, transgresijska logika teksta. Kako to "svobodno igro" uskladiti s "prokletstvom igre"? V *Mrku V* se dogaja klasična dekonstrukcija: pesem tematsko niza argumente, ki potrjujejo, da je pesniški jaz v igri preklet, ujet, prisilno včlenjen, v njeno retoriko pa se vtihotaplja ludizem "svobodne igre", ki s stilnega obrobja izjavljanja izrinja nihilizem "igre sveta". Že "tuje/tvoje" je paronomazijsko-homonimijska besedna igra, ki lahko v bralcu, ki se ne ženira brati odprto, v duhu barthesovskega teksta, asociira rabo tega svojilnega zaimka v "preteklosti" (kjer je "tuje" pomenilo "tvoje").

Po verigi fatalno uničevalnih argumentov pa bralčeva pričakovanja frapantno izigra zadnja sintagma pesmi: "Ostani in rodil boš gobice." Po pribijanju, žrtju, pokopavanju, teptanju subjekta, ki v akumulacijski figuri krepijo pomen 'nevarnosti (u)nič(enj)a', se zdijo gobice, rečeno s Šalamunovimi besedami, nekaj tako "nežno butastega", nesmiselnega, absurdnega, da se jih pomensko skoraj ne da koherentno uskladiti s tematskimi izotopijami besedila. S svojo deminutivnostjo hibridizirajo njegovo hiperbolično dikcijo tudi stilno.

Gobice so v Šalamunovem tekstu lebdeči označevalec brez predvidljivega, fiksnega prenesenega pomena, označevalec, ki deluje kot simptom aleatorike, igre naključja in jezikovnih domislekov v pesniškem snovanju. Res, v gobicah bi lahko iskali metaforiko skritega, marginalnega, nepretencioznega, nežnega bivanja, v njihovem rojevanju pa simbol nove, neantropocentrične genealogije, ki bo človeka, sprijaznjenega s "sveto igro sveta",

organsko združila z ostalim bivajočim, bitjo. Lahko bi poskusili še kaj podobno globokoumnega. Toda gobice so se znašle v *Mrku V* po aleatorični logiki igre označevalcev. Pesem namreč ves čas izjavlja, kako bi šel subjekt "*po gobe*", če se loči od sistemov. Ostane mu le to, da "ostane" in začne sprevračati označevalne strukture same: iz svarjenja pred pogubo, kjer je subjekt vsakič pasivna žrtev (*patiens*), se retorika pesmi na koncu obrne v obljubo rojevanja, kjer bo subjekt *agens*. Takšen pa je lahko v vlogi, ki se imenuje "*homo ludens*".

Literatura

- Bahtin, Mihail 1968: *Rabelais and his world* (izv. 1965). London.
 ----- 1982: *Teorija romana: izbrane razprave* (izv. 1975). Ljubljana.
 ----- 1984: *Problems of Dostoevsky's poetics* (izv. 1963).
 Manchester.
 Barthes, Roland 1953: *Le degré zéro de l'écriture*. Pariz.
 ----- 1973: *Le plaisir du texte*. Pariz.
 ----- 1986: *Od djela do teksta* (izv. 1971). V: Miroslav, Beker
 1986: *Suvremene književne teorije*. Zagreb. 181-186.
 Bogataj, Matej 1994: *Obrobje brez središča*. Ljubljana.
 Brejc, Tomo 1989: *Tomaž Šalamun in Julian Schnabel*. V: *Tomaž Šalamun: Poker. Drugi natis*. Ljubljana. 5-15.
 Caillois, Roger 1965: *Igre i ljudi: Maska i zanos* (izv. 1958). Beograd.
 Derrida, Jacques 1967: *De la grammatologie*. Pariz.
 ----- 1986: *Struktura, znak i igra u obradi ljudskih znanosti* (izv. 1967). V: Miroslav Beker: N. d. 195-208.
 Foucault, Michel 1979: *What is an author?* (izv. 1969) V: *Textual strategies*. Ur. J. V. Harari. Methuen. 141-160.
 Game 1985: *Game and theories of game*. Ur. Robert R. Wilson. *Canadian review of comparative literature* 12/2.
 Hansen-Lóve, Aage A. 1996: *Umjetnost kao igra. Modeli ludizma izmedju romantizma i postmodernizma (nacrtni)*. V: *Ludizam*. 19-33.

Hribar, Tine 1984: *Sodobna slovenska poezija*. Maribor.

Huizinga, Johan 1970: *Homo ludens: O podrijetlu kulture u igri* (izv. 1950). Zagreb.

Kermauner, Taras 1968: *Na poti k niču in reči: porajanje reizma v povojni slovenski poeziji*. Maribor.

----- 1975: *Pomenske spremembe v sodobni slovenski dramatiki*. Ljubljana.

----- 1975a: *Zgodba o živi zdajšnjosti: eseji o povojni slovenski prozi*. Maribor.

----- 1994: *Perspektivovski svet v perspektivovski dramatiki*. Borec 46/535-537. 941-1043.

----- 1995: *Perspektivovci*. Ljubljana.

Kos, Janko 1983: *Moderna misel in slovenska književnost*. Ljubljana.

Ludizam 1996: *Ludizam: Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*. Ur. Živa Benčić, Aleksandar Flaker. Zagreb.

Medved, Andrej 1976: *Esej o igri v poeziji*. V: Hans Arp: *Dada pesmi*. Ljubljana. 121-125.

Mistacco, Vicki 1980: *The theory and practice of reading nouveaux romans: Robbe-Grillet's Topologie d'une cité fantome*. V: Susan Suleiman, Inge Crosman (ur.): *The reader in the text*. Guildford. 371-400.

Nash, Christopher 1987: *World-games: The tradition of anti-Realist revolt*. London, New York.

Paternu, Boris 1967: *Lirika*. V: Boris Paternu, Helga Glušič-Krisper, Matjaž Kmecl: *Slovenska književnost 1945-1965*. Prva knjiga. Ljubljana.

Pfister, Manfred 1991: *How postmodern is intertextuality*. V: Heinrich E. Plett (ur.): *Intertextuality*. Berlin, New York. 207-224

Šalamun, Tomaž 1989: *Poker*. Drugi natis. Ljubljana.

Zabel, Igor 1996: *Uloga igre u djelu grupe OHO*. V: *Ludizam*. 355-361.

Zorn, Aleksander 1993: *Beseda je edini temelj sveta*. V: Tomaž Šalamun: *Glagoli sonca: Izbrane pesmi*. Ljubljana. 163-194.