

DESPRE JOCUL DIALOGIC

Autor: David-Augustin Mândruț | 23 noiembrie 2023



Nu ar fi greu de demonstrat că dialogul este ceva de felul unui joc. Pentru a acționa în consecință, vom apela în mare parte la filosofia lui Martin Buber și a lui Hans Georg Gadamer. Ambii autori au articulat mai multe idei în raport cu conceptul de dialog, cel dintâi văzând în dialog un mod de a sălășlui în reciprocitate, în timp ce cel de-al doilea a văzut în acesta cea mai înaltă manifestare a limbii, care are loc între Eu și Tu.

Magnum opus-ul gadamerian, *Adevăr și metodă* a apărut în 1960, anul în care Buber deja împlinise vârsta de 82 de ani, părintele filosofiei dialogice fiind mai interesat pe atunci de o critică la adresa psihanalizei freudiene și jungiene. Acesta este probabil motivul pentru care Buber nu îl menționează pe Gadamer, deși acesta din urmă a fost elevul lui Heidegger, Buber cunoscându-l pe autorul operei *Ființă și timp* în cadrul unor seminarii despre limbă și limbaj. De cealaltă parte, referințele pe care Gadamer le oferă la adresa lui Buber sunt puține, așadar hermeneutul îl menționează pe părintele filosofiei dialogice alături de colaboratorii săi din perioada interbelică, iar aici ne referim la Franz Rosenzweig și la Ferdinand Ebner.

Totuși, posibilitatea unei paralele și chiar a unei sinteze dintre gândirea lui Martin Buber și cea a lui Hans-Georg Gadamer ne apare drept un imperativ pentru dezvoltarea a ceea ce dorim să numim hermeneutică interumană sau a interumanului. Prin urmare, dacă accentul a fost pus în istoria hermeneuticii pe text, în special pe modul în care acesta trebuie înțeles și tradus, noi dorim să virăm înspre posibilitatea înțelegerii celuilalt, anume ne întrebăm cum este ceva de felul posibilității înțelegerii alterității realizabil. Monica Vilhauer, exegeta gadameriană, propune în cartea sa despre etica jocului sintagma de *joc dialogic* (Vilhauer, 2010, p. 49), termen care ne călăuzește discuția, oferind și titlul eseului. Autoarea demonstrează astfel modul în care jocul este acel *sine qua non* al oricărei înțelegeri posibile, de la înțelegerea operei de artă, la text, tradiție, dar și la problema alterității.

Considerăm că pentru a face un pas în plus față de Buber și Gadamer, este nevoie ca pornind de la filosofia dialogului, să o trecem pe aceasta prin filtrul fenomenologiei și al hermeneuticii (atât gadameriene, și nu numai), pentru a încerca o conjuncție între cele trei discipline, cu scopul de a demonstra modul în care întâlnirea cu celălalt funcționează.

Beata Stawarska a scris o carte despre fenomenologia dialogică, pornind de la autorii canonici ai acestui domeniu (Buber, Rosenzweig, Ebner), dar și de la socio-lingvistică, sau psihologia dezvoltării (un teren încă în dezvoltare, care oferă nenumărate exemple și teorii utile de a fi trecute prin grila filosofică, pe care le vom folosi și noi) (Stawarska, 2009, p. 89). Când ne referim la joc, ne putem gândi la un copil care se joacă cu jucăriile lui fiind acaparat sau imersat în ceea ce face, uitând de sine într-un fel. Ne putem gândi, de exemplu, și la ceea ce Kant numea jocul facultăților, în teoria sa despre experiența estetică. Însă, pentru Gadamer, jocul depășește distincția subiect-obiect, elemente care ar relaționa doar mai apoi, propunând conceptul ontologic de joc, în cadrul căruia aceste distincții sau dihotomii de sorginte carteziană nu își mai au locul.

Gadamer vorbește astfel despre faptul de a fi jucat de către joc, așadar noi suntem mereu și deja în cadrul acestui joc, ieșirea pe marginea terenului (de joc) fiind ceva imposibil pentru ființa umană. Mai mult, Gadamer accentuează caracterul de du-te-vino al jocului. Am putea vorbi inclusiv în termenii lui Benveniste, dar și ai lui Merleau-Ponty, despre o reversibilitate a dialogului, reversibilitate în cadrul căreia suntem pe rând Eu, când răspundem, și Tu, când suntem adresați. Pentru a ne susține afirmația vom invoca argumente din cadrul filosofiei dialogice buberiene, care sunt potențate de observațiile sale ce țin de filosofia sa antropologică târzie.

A trăi înseamnă a fi adresat, iar a fi responsabil înseamnă a răspunde, spune Martin Buber. Putem deja observa reversibilitatea dialogică prin simplul fapt că suntem uneori adresați și răspundem, iar altădată noi ne adresăm celorlalți și așteptăm un răspuns. Așadar, acest joc de du-te-vino dintre Eu și Tu se încadrează în ceea ce Gadamer numea jocul ontologic. Aminteam faptul că noi nu putem ieși niciodată la marginea terenului de joc, prin urmare referința lui Buber la permanența faptului de a fi adresat și a faptului de a răspunde pare, din nou, foarte relevantă.

Un alt argument care ne poate susține afirmația se referă la vastul domeniu al psihologiei dezvoltării. Chiar și noul-născut are calitatea de adresat, grație faptului că imediat după naștere mama sa va dori să îl sau să o cunoască. Daniel Stern vorbea în cărțile lui despre psihologia copilului despre imaginația femeii care rămâne însărcinată, așadar, ea se va gândi încă de la început la modul în care va arăta, cum va fi, și cum se va comporta copilul ei. (Stern, 2019, p. 80) Acest fenomen este numit în cadrul teoriilor cogniției sociale recente prin sintagma de *celălalt virtual*. Dar asta nu este tot, fiindcă după cum ne spune Martin Buber, și copilul de-abia născut are dorința, așteptarea și expectativa de a-și întâlni mama, grație legăturii naturale, a reciprocității corporale care a avut loc în cadrul vieții sale intrauterine. Buber numește acest celălalt virtual al copilului prin sintagma de *Tu înnăscut*. Într-adevăr, observăm la copilul mic o aspirație infinită de a transforma orice Acela într-un Tu, adică într-un partener de dialog, și de ce nu, de joacă. Astfel, exemplele referitoare la copilul care dorește să atingă luna cu mâinile, dorind să instituie un contact explicit cu ea, ni se par grăitoare.

Să revenim la situația copilului care dorește să își cunoască mama și la mama care dorește să își cunoască copilul. Acel celălalt virtual, prezent atât la mamă, cât și la copil, poate fi numit, în mod fenomenologic, intenție goală sau vidă, iar prezența în carne și oase a celuilalt (întâlnirea concretă)– umplerea celuilalt virtual și transformarea sa într-un celălalt actual. Probabil acest fenomen desemnează geneza subiectivității și a umanității copilului, o veritabilă clipă a întâlnirii, care este încărcată cu sublim; pe scurt, o veritabilă bucurie. Marc Richir, fenomenologul franco-belgian, a fost primul dintre filosofi care a susținut faptul că grație iubirii ei infinite (după cum și sublimul reprezintă nelimitatul), mama își umanizează copilul, ea îl sau o introduce în ceea ce se numește umanitate. (Richir, 2010, p. 36)

Nu va dura mult, urmând exemplul copilului mic, până la apariția proto-conversațiilor, în sensul lui Mary Catherine Bateson. Acest fenomen a mai fost numit proto-narațiune sau proto-dialog, varianta aceasta din urmă fiind considerată de noi cea mai grăitoare. Colwyn Trevarthen și Shaun Gallagher vor vorbi chiar despre o intersubiectivitate primară și una secundară, asupra cărora nu vom insista acum.

Revenind la Martin Buber, chiar și el susținea ideea dorinței infinite a copilului de a stabili un dialog, cu roșeața covorului care îi inspiră curiozitate acestuia, cu ceainicul care șuieră, cu un ursuleț de pluș murdar, pe care nu îl va uita niciodată, dar mai ales cu mama sa. Daniel Stern a fost unul dintre primii psihologi ai dezvoltării care vor susține faptul că bebelușul are *distanță* de la început, anume că el nu trăiește într-o stare de confuzie cu privire la persoana sa și cea a mamei, așadar, acesta este capabil grație aceluși celuilalt virtual să perceapă ceea ce partenerul său de dialog și joacă simte, dorește, trăiește etc. Buber va numi acest fenomen, ulterior *punerii la distanță a alterității*, imaginea a realului. Așadar, se pare că pentru Martin Buber imaginația devine acel *sine qua non* al experienței concreteții ființei celuilalt.

Daniel Stern va vorbi și despre interesul copilului mic pentru chipuri. Așadar, când acesta se orientează activ înspre mama sa într-o situație nouă, el sau ea dorește grație expresivității chipului mamei, să știe cum să reacționeze în acea situație specifică. Atunci când un copil se învârte sau încearcă să danseze și se împiedică mai apoi, căzând pe jos, acesta se va uita la chipul mamei pentru a învăța cum trebuie să reacționeze în acea situație, de exemplu, să plângă sau să râdă. Ceea ce dorim noi să afirmăm, iar aici ne întoarcem la Gadamer, este că pentru copilul mic, chipul mamei nu este niciodată ascuns, sau în ascundere, acesta reprezentând un adevăr, în sensul grecesc al termenului. Chiar și Wittgenstein va susține că fața, mai exact chipul, este sufletul corpului.

Revenind la Gadamer, am realizat acest excurs în cadrul psihologiei dezvoltării pentru a sublinia faptul că jocul dialogic reprezintă desfășurarea adevărului. Dorim să explicăm această sintagmă, în același timp încercând să demonstrăm că sensul sau înțelegerea

este dialogic ariculat/ă.

Jocul trebuie înțeles în sensul lui Winnicott drept unul fără reguli prestabilite, așadar noi ne angajăm în dialog sau suntem angajați de dialog, fără să știm unde vom ajunge cu el, de aceea curajul și încrederea sunt necesare. Jocul mai poate fi înțeles și ca desfășurarea interumanului, în sensul că acesta este o *arie a lipsei de formă*, o arie care este creată și recreată continuu prin schimbul dialogic dintre Eu și Tu. Mai mult, adevărul reprezintă după Heidegger *starea-de-neascundere a ființării*, iar desfășurarea este modul temporal în cadrul căreia dialogul dintre Eu și Tu are loc. Așadar, grație reversibilității dialogice și a schimbului dintre Eu și Tu, dintre faptul de a adresa și a fi adresat, de a răspunde și a cere un răspuns, construim împreună adevărul, în sensul că prin această experiență de deschidere radicală față de celălalt ne lăsăm schimbați, dar nu neaparat influențați. Gadamer a numit acest fenomen *fuziune de orizonturi*.

Jocul dialogic reprezintă și o fuziune de orizonturi narative. Pornind de la povestea lui Eu și a lui Tu, construim ceva nou, ceva ce nu a mai fost niciodată prezent pentru ambii, un adevăr i-am spus noi, cu precauție. Așadar, prin jocul dialogic, facem narațiuni împreună. Buber a insistat mereu asupra acestui risc, pe care îl presupune angajarea într-un dialog (jocul dialogic), subliniind și spontaneitatea acestei interacțiuni și posibilitatea de a crea ceva nou. Grație clipei întâlnirii dintre Eu și Tu, câmpul relațional se adâncește. Această clipă care este o formă de *timp kairotic*, un moment oportun împărtășit sau după cum îl numește Buber, un eveniment relațional. Acest proces rezultă într-un schimb de viziuni și de perspective între Eu și Tu, în care experiența despre sine, despre celălalt sau chiar despre lume, este îmbogățită.

Clipa întâlnirii poate implica și corporalitatea, fiindcă noi aici nu vorbim într-un registru cartezian dualist, ci de om ca o totalitate, unitate și unicitate. Așadar, pentru Martin Buber, cât și pentru Daniel Stern, strânsul de mâini și îmbrățișările devin veritabile atestări ale acestei matrici dialogice, matrice prin care creăm noi sensuri împreună, în cadrul interacțiunii specifice dintre Eu și Tu.

Sperăm că am reușit să aruncăm lumină asupra fenomenului dialogic prin apelul la exemplul jocului. De asemenea, am încercat să pornim de la începuturi, de la viața copilului mic, pentru a demonstra că noi suntem mereu și deja prinși în această matrice dialogică, în cadrul căreia persoanele pot să își manifeste împreună creativitatea originală, creând sensuri, narațiuni, semnificații etc. Astfel, am încercat să propunem și un model dialogic al comunicării și al creativității, prin care noul este articulat prin fuziunea de orizonturi dintre Eu și Tu, fuziune care dă naștere experienței lui Noi. Mai menționăm doar că această experiență a lui Noi, poate fi sinonimul dialogic al experienței gadameriene a jocului ontologic, în sensul că, angajați fiind în dialog și jucați fiind de către joc, are loc o veritabilă uitare de sine (marcă de seamă a dialogului autentic), uitare care poate fi un paliativ și care, mai mult decât orice, poate să ducă la

procesul de schimbare și, de ce nu, umanizare. După cum susținea și pedagogul Paulo Freire, umanizarea este un proces care nu se oprește niciodată, acesta ținând de vocația ontologică a omului de a deveni mai uman. Pe scurt, jocul dialogic devine mijlocul prin care procesul de umanizare poate avea loc.

BIBLIOGRAFIE

Richir, Marc, *Variations sur le sublime et le soi*, Grenoble: Jerome Millon, 2010.

Stawarska, Beata, *Between You and I: Dialogical Phenomenology*, Ohio: Ohio University Press, 2009.

Stern, Daniel N., *Nașterea unei mame*, București: Editura Trei, 2019.

Vilhauer, Monica, *Gadamer's Ethics of Play: Hermeneutics and the Other*, New York: Rowman & Littlefield Publishers Inc., 2010.

Imagine: Pierre-Auguste Renoir - „The Conversation” (1895); Sursa: WikiArt