

Boris Mihalj, študent 3. stopnje Primerjalni študij idej in kultur, modul Transformacija moderne misli – filozofija, psihoanaliza, kultura Podiplomske šole ZRC SAZU v Ljubljani.

Obveznost predstavitve doktorata v okviru Samostojnega raziskovalnega dela III. Predstavitev prijavljene teme doktorske disertacije z naslovom "Misliti igro", ki jo je senat na podlagi pozitivne ocene komisije sprejel dne 8. 3. 2017. in je po pravočasno oddani prošnji za podaljšanje roka, ki jo je Senat sprejel določil nov rok za dokončanje doktorata do 31. 3. 2022.

Mentor, red. prof. Mladen Dolar

Somentor, izr. prof. dr. Urban Kordeš

Predstavitev disertacije in pregled dela na doktorski nalogi

Tema doktorske naloge obravnava raziskavo področja iger oziroma pojav in poreklo človekove igre, ki ga zgodovinsko oblikuje in vzpostavlja več različnih pristopov in pristopanj, pri čemer skuša z navajanjem in analiziranjem različnih pristopov, predvsem pa z osredotočenostjo na njeno delovanje na področju uprizoritvene oziroma dramske umetnosti, ob naslombi na v dialog sestavljen esej o gledališču, razpravo *Paradoks o igralcu* (1773 – 1830) Denisa Diderota (1713 – 1784) in esejistično postavko o igri *Homo ludens. O izvoru kulture v igri* (1903 – 1938) Johana Huizinga (1872 – 1945), natančneje razložiti. Na področje dramske umetnosti osredotočeni in vezani procesi raziskovanja temeljne zasnove igre resda krčijo celotno področje miselne dejavnosti preišljevanja o biti in namenu igre, vendar ob soočanju ter ob uporabi splošno sprejetih in pripoznanih vedenj, znanj in izkušenj s področja teatroloških, umetnostnozgodovinskih, antropoloških in medicinskih ved omogočajo dopolnitev ali izgradnjo novih, izboljšanih konceptov, kar se ponuja kot možnost sestave nove, morda le točkovne nadgradnje še nezaključenega spoznanja o delovanju in vlogi pojava igre. Novo skladnjo, ki še ni v uporabi in morda predstavlja naslednji izhodiščni položaj pri raziskavi fenomena igre.

Uporabljeni teoretski aparat procesa raziskovanja in razlaganja temelji na interdisciplinarnem zblizevanju, ne pa tudi na poenotenju med »mehkimi«, humanističnimi ter družbenimi in »trdimi«, naravoslovnimi znanostmi, pri čemer je podprt z v raziskavo vključenimi opisi in analizo konkretnih duševnih in telesnih posledic, prizadejanih v ustvarjalnem in izvedbenem procesu poklicnih igralcev. S tem obeta izid raziskovalnega procesa na način odpiranja morebitnih ter dovolj privlačnih nadaljnjih raziskovalnih investicij na področju ustvarjalnost,

umetnosti in samega fenomena igre. Na področju teatrologije pa tudi določene terminološke dopolnitve.

Naloga je razdeljena na uvodni del, ki ga sestavlja 1. Uvod s predstavitev zadane naloge in nanj navezani deleži nanizani v poglavju 1.1. Vzpostavitev vsebinskega izhodišča preiskovanega jedra, 1.1.1. Igralec v dramski igri, 1.1.2. Huizinga, 1.1.3 Diderot, drugo poglavje pa je posvečeno igralcu, 2. Igralec, nameščenim v odnos med prostorom igre in prostorom namenjenem gledalcu, ter se ukvarja z njegovim celostnim delovanjem v njegovem spreminjajočem se položaju, ki oblikuje določene vrste odnosov, ter se nadgrajuje v podpoglavju 2.1. Igralec in njegova vloga, ki pojasnjuje zgodovinski razvoj igrskega poklica, vključno s pojavom invencije »četrtne stene« Diderota, ki predstavlja začetek in vrh sodobnega gledališke in filmske igre. Podpoglavje 2.2. Načini igralčevega pristopanja k igri, opredeljujejo izpopolnjenih postopkov, ki sistematično vodijo k uresničevanju z delanjem na področju igrskega poklica so v domeni različnih vzgojno izobraževalnih ustanov, ki se ukvarjajo s poučevanjem in raziskovanjem te dejavnosti v zajemu umetniških spretnosti in na ravni teoretične obravnave dela igralca primerljivo sledijo določenim javno veljavnim študijskim programom, poglavje 3. K igri, pa se ponovno vrača k razumevanju splošnega pojava ter zasnove igre, njenega deleža, zmožnega prehajanja meja lastne zasnove, ki hkrati izraža, ter kaže miselno pot k oblikovanju pomena in definicije igre. V 4. delu, Pristopanja, ki vključuje dva dela, 4.1. Dvomi in 4.2. Blodnjak, sestavljen iz štirih dodatnih pristopanj k razumevanju pojavnosti igre, se s poglavjem 5. Rdeča nit, raziskovanje fenomena igre usmeri v sestavljanje smiselne in skladne celote, ki temelji na zastavljeni predpostavki, ki jo predstavlja ponujena definicija igre, da igra pomeni vsako zavestno ali spontano delovanje na način, da je, glede na zakonitosti pojavnosti sveta, sporočilnost podajana z olajšano ali proti moči izpostavljeno postavitevijo, pri čemer ohranja naravo nad logične, nenevarne ter neškodljive pristnosti z obetom občutka ugodja oziroma ravnovesja, ki se ponovno obravnava v podpoglavju 5.2. Tveganje in pogum, neposredno pred samim sklepnim sporočilom raziskave z dodanim izrazilom, da igra ob tem izrazi sprejetje odločitve, ki predvideva, da je igra način, tudi strategija zoperstavljanje grožnji ali nevarnosti z aktivnim soočanjem z njo na način, ki vključuje nepričakovano in neobičajno, s ponujenim nasprotno usmerjenim odzivanjem, z izkušnjo ugodnega in prijetnega, opis pojma igre še natančneje ponudi nadaljevanje njenih bistvenih znakov. Pri čemer navedeno, poleg predlaganega besednega označevalca »uosebiti« za opis izrecnega razlikovanja istovetnosti z neko osebo, kot ga nosi sedaj napačno uporabljana beseda poosebiti, tvori zgolj delec rezultata dosedanjega premisleka o namenu, bistvu in pomenu človekove igre.