

## From the politics of Theology to the theology of Politics: the foucauldian genealogy of critical discourse

Thanasis Lagios

It is commonplace to conceive modernity as a point of rupture in the long-lived period of engagement and interaction between Religion and Politics by identifying the Movement of Enlightenment with the dominance of Politics over Religion or with the historical moment during which Rationalism and Metaphysics went their own ways. It is also commonplace to presume as a necessary condition for the historical event of modernity the emergence and establishment of the modern scientific discourse, which is supposed to have taken upon itself a par excellence critical role by standing objectively before the excesses of both the religious and political discourse.

The aim of this paper is –through the analysis of a speech Foucault delivered in 1978 under the title “Qu’est-ce que la Critique?” (“What is Critique?”)– to discuss the theoretical and practical implications that the historico-philosophical practice of the archaeological and genealogical analysis of the past of western civilization brings about for the function of both the philosophical discourse and historical research. By considering Reformation as the starting point of rupture, the foucauldian genealogy of Critique demonstrates the affinity not only of the religious and political history at the dawn of western civilization through the problem of governmentality of the consciousness of individuals, but also of the questions that the unbreakable bond between Knowledge and Power, that is, the pattern we call Science, raises for the present of modernity. Inevitably, a discussion under this historico-philosophical perspective has serious consequences for the self-consciousness of modernity itself, as through the history of critical discourse it subverts the narcissist image that Enlightenment has sketched for itself and places a question mark besides the scientific certitude and the ahistorical arrogance with which the modern political rationality has regarded and still regards the religious metaphysics, thus ignoring the danger of having been directed from a politics of Theology to a theology of Politics.

## Παιγνιώδεις δράσεις: Μία μετάβαση από τη θρησκεία (του Agamben), στην πολιτική (του Badiou)

Λήδα Βουτινιά

Μια σκέψη που αποπειράται τη συνάντηση των τοποθετήσεων του Giorgio Agamben για τη θρησκεία με το στοχασμό για το πολιτικό του Alain Badiou, με όχημα τις παιγνιώδεις δράσεις:

Στο βιβλίο του *Profanations* ο Giorgio Agamben<sup>1</sup> ορίζει ως θρησκεία «αυτό που αποσπά αντικείμενα, τόπους, ζώα ή ανθρώπους από την κοινοχρησία και τα μεταφέρει σε μια ξεχωριστή σφαίρα»<sup>2</sup>, επισημαίνοντας παράλληλα πως «Οχι μόνο δεν υφίσταται θρησκεία άνευ διαχωρισμού-διάζευξης, αλλά κάθε διαχωρισμός εμπεριέχει ή διατηρεί εντός του έναν αυθεντικώς θρησκευτικό πυρήνα»<sup>3</sup>. Πάνω στη βάση αυτή αναπτύσσεται ο προβληματισμός του σχετικά με διαδικασίες ανατροπής της θρησκευτικότητας και άρσης της ιερότητας, με διαδικασίες δηλαδή βεβήλωσης. Θα εστιάσουμε εδώ σε μια ειδική κατηγορία βεβήλωτικών πράξεων, αυτή των παιγνιωδών δράσεων.

<sup>1</sup> Giorgio Agamben: (1942 -) Ιταλός φιλόσοφος ιδιαίτερα γνωστός για το έργο του πάνω στη διερεύνηση των εννοιών της κατάστασης εξαίρεσης και *homo sacer*. Η φιλοσοφία του αποτελεί μια μοναδική μίξη λογοτεχνικής θεωρίας, ηπειρωτικής φιλοσοφίας, πολιτικής σκέψης, θρησκευτικών μελετών, λογοτεχνίας και τέχνης, με εντονες επιρροές από τη σκέψη του Heidegger και του Benjamin. Η πολιτική σκέψη του Agamben είναι κυρίως βασισμένη στις αναγνώσεις του Αριστοτέλη, *Πολιτική*, *Ηθικά Νικομάχεια*, και πραγματεία *Περί Ψυχής*, καθώς και τις ερμηνευτικές παραδόσεις σχετικά με αυτά τα κείμενα κατά την ύστερη αρχαιότητα και το Μεσαίωνα. Σε μεταγενέστερο έργο του, ο Agamben αναλύει έννοια της κοινότητας σε μια εποχή που η Ευρωπαϊκή Ένωση ήταν υπό συζήτηση. Προτείνει ένα δικό του μοντέλο μιας κοινότητας η οποία δεν προϋποθέτει κατηγορίες ταυτότητας.

<sup>2</sup> Agamben, Giorgio, *Profanations*, μτφρ. Jeff Fort, New York 2007, 74.

<sup>3</sup> Ο.π.

Στο κεφάλαιο “In Playland” του βιβλίου του *Infancy and History*, ο Agamben εξετάζει το παιχνίδι σε αντιδιαστολή και σχέση με την ιερή τελετή και μάλιστα πάνω σε μια χρονική βάση. Το ιερό ορίζεται μέσω της ομοουσίας ενότητας του μύθου και της τελετής, μιας μορφής δηλαδή με ένα περιεχόμενο. Η τελετή αποτελεί το σύνολο των πρακτικών διαδικασιών, των κινήσεων και της χωροθέτησης σωμάτων και αντικειμένων, των ποσοτήτων δηλαδή της ύλης. Ο μύθος αποτελεί το ένδυμα αυτής της δράσης, το πλαίσιο με τη βοήθεια του οποίου η διαδοχή των κινήσεων θα μετατραπεί σε αναπαράσταση, τον τρόπο σημειοδότησης. Πρόκειται για μια μορφή που προσθέτει στην καθαρή ύλη μια κοινωνική χρήση και που μετατρέπει την ερμητική και βουβή διαδοχή κινήσεων σε προφορικότητα. Η ιερή τελετή είναι μια μηχανή που αποσπά γεγονότα-δράσεις από την τοπικότητα και τη χρονικότητα στην οποία γεννηθηκαν και τα συνταιριάζει με προφορικές δομές, με μύθους. Μια μηχανή, με άλλα λόγια, που, κατά τον Agamben, μετατρέπει διαχρονικά γεγονότα σε συγχρονικές δομές<sup>4</sup>. Οι δομές αυτές, οι ιερές τελετές, κατανέμονται με τέτοιο τρόπο μέσα στη ροή του χρόνου ώστε να δίνουν ένα (σταθερό) ρυθμό και μέσα από μεταβολές και επαναλήψεις και σηματοδοτούν τις διάφορες φάσεις του ημερολογιακού χρόνου. Μέσα από την εναλλαγή και την επανάληψη, μέσα από το ρυθμό, δίνεται και συντηρείται η αίσθηση της διάρκειας.

Θα μπορούσαμε να γενικεύσουμε την παραπάνω διαδικασία και στη θέση του μύθου και της τελετής να τοποθετήσουμε οποιαδήποτε μορφή και οποιοδήποτε περιεχόμενο, κάθε σημαίνον που συνδέεται με κάποιο σημαίνόμενο. Έχουμε, έτσι, ένα σχήμα που μπορεί να αφορά σε οποιονδήποτε καθιερωμένο κώδικα, σε οποιαδήποτε *κανονικότητα*: ένα σχήμα που δεν αφήνει να διαφύγει κανένα ον, πράγμα ή άποψη χωρίς να του καθορίσει μια θέση στο πλαίσιο μιας τάξης. Η επιμονή συγκεκριμένων μορφών να σχετίζονται με συγκεκριμένα περιεχόμενα, στο πλαίσιο κάποιου κώδικα, ελαχιστοποιεί το ενδεχόμενο εναλλακτικού συνδυασμού τους και έτσι διαχωρίζει των κώδικα από την καθημερινότητα και την *χρήση* και του προσδίδει μια ιδιότυπη ιερότητα. Κάθε ιερό πράγμα πρέπει να βρίσκεται στη θέση του και είναι αυτή ακριβώς η θέση που το καθιστά ιερό. Το κάθε σημείο ενός τέτοιου κώδικα είναι τόσο παγιωμένο και μονοσήμαντα ορισμένο από το περιεχόμενο και τη μορφή που του αναλογεί έτσι που ο κώδικας περνάει πλέον σε μια άλλη σφαίρα, έχει αποκτήσει έναν «ιερό» χαρακτήρα.

Για τον Agamben τον παιχνίδι ιδρύεται τη στιγμή της διάρρηξης της σχέσης του μύθου και της τελετής, η ενότητα των οποίων χαρακτηρίζει την ιερή πράξη. Αυτή η διάρρηξη, αποτελεί την κατεξοχήν πράξη *βεβήλωσης*: «Το παιχνίδι διαρρηγνύει αυτή την ενότητα: ως παιχνίδι δράσης – αντιπαλότητα αντιπαρέρχεται με τον μύθο και διατηρεί την τελετή. Ως *jocus*, ή λογοπαίγνιο, εξαλείφει το τελετουργικό και επιτρέπει την επιβίωση του μύθου»<sup>5</sup>. Πρόκειται για μια διαδικασία που

αναπτύσσει σε βάρος του περιεχομένου έναν ιδιαίτερο σεβασμό για τη μορφή. Ο μύθος μεταφράζεται σε λόγια, η τελετουργία σε πράξεις, τα πράγματα αποδεσμεύονται από τις αναπαραστάσεις και τους συνήθεις συνειρμούς, γίνονται *αντικείμενα*<sup>6</sup>. Διανοίγεται έτσι η δυνατότητα μιας ειδικής μορφής χρήσης που εμπεριέχει ένα είδος αμέλειας: ο διαχωρισμός (ανάμεσα στο ιερό αντικείμενο και τη δυνατότητα χρήσης του) αγνοείται, ή μάλλον προσεγγίζεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο. *Βεβήλωση* δεν σημαίνει απλώς ακύρωση ή εξάλειψη των διαχωρισμών, αλλά εκμάθηση μιας νέας χρήσης τους, ενός τρόπου να παίζουμε μαζί τους.

Το παιχνίδι κατά τον Agamben είναι αυτό που κάποτε, αλλά όχι πια, ανήκε στη σφαίρα του ιερού ή του πρακτικού-οικονομικού. Οτιδήποτε παλιό έχει τη δυνατότητα να μετατραπεί σε παιχνίδι. Αλλά ακόμα και πράγματα τα οποία βρίσκονται ακόμα σε χρήση μπορούν να μετατραπούν σε *παιχνίδια* μέσω ενός ιδιαίτερου χειρισμού. Το άτομο που παίζει αποσπά τα πράγματα από την πρακτική τους χρήση (διαχρονικότητα) ή την ιερή τους θέση (συγχρονικότητα) και τα συγκεντρώνει σε έναν άλλο χώρο, στην «απομακρυσμένη εγγύτητα της ιστορίας»<sup>7</sup>, όπως γράφει ο Agamben. Το πράγμα γίνεται, έτσι, ένα *θραύσμα* που τοποθετείται σε ένα χωρικό και χρονικό μεταίχμιο ανάμεσα στη διαχρονικότητα και τη συγχρονικότητα, ταυτόχρονα εδώ και αλλού.

Μιλώντας εδώ για παιγνιώδεις δράσεις, δεν αναφερόμαστε σε δράσεις στο πλαίσιο θεσμοθετημένων παιχνιδιών, όπως αυτές αναφέρονται από τους Huizinga και Caillois<sup>8</sup>, αλλά για διαδικασίες ανατρεπτικές που έρχονται να απορρυθμίσουν μια κανονικότητα και που χαρακτηρίζονται αφενός από μια κοινή αρχή διασκέδασης, αναταραχής, ελεύθερου σχεδιασμού και ανέμελης ευεξίας όπου εκδηλώνεται μια συγκεκριμένη ανεξέλεγκτη φαντασία (αυτό που ο Caillois ονομάζει *paidia*)<sup>9</sup> και αφ' ετέρου από μια έφεση στην άσκοπη δυσκολία (αυτό που ο Caillois ονομάζει *ludus*)<sup>10</sup>.

Θα μπορούσαμε σχηματικά να πούμε πως ο μηχανισμός των παιγνιωδών δράσεων ακολουθεί την εξής διαδικασία: Ξεκινώντας από τη συνήθη ροή, την κανονικότητα, όπου τα πράγματα έχουν μια συμπαγή μορφή μεταβαίνουμε σε ένα στάδιο χαλάρωσης και τελικά διάρρηξης του δεσμού μεταξύ μορφής και περιεχομένου. Η μορφή απελευθερώνεται από το περιεχόμενο που της είχε αποδοθεί και την καθόριζε και περνά στη σφαίρα της ενδοχόμενικότητας. Η αποδεσμευμένη οντότητα αποκτά τώρα ένα δυναμικό χαρακτήρα: τείνει να ενεργοποιηθεί, χωρίς όμως να έχει περάσει στην πραγματική ή τυπική συγκεκριμενοποίηση.

<sup>4</sup> Agamben, Giorgio, *Infancy and history: Essays on the destruction of experience*, μτφρ. Liz Heron, London & New York 1993, 80.

<sup>5</sup> Ο.π., 70

<sup>6</sup> Αντι-κείνται, στέκονται απέναντι έτοιμα προς «χρήση», σε αντιδιαστολή με τα πράγματα που καθορίζονται από μια συγκεκριμένη χρήση.

<sup>7</sup> Agamben 1993, 71.

<sup>8</sup> Caillois, Roger, *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*, μτφρ. Νίκος Κούρκουλος, Αθήνα 2001 και Huizinga, Johan, *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*, μτφρ. Στέφανος Ροζάνης - Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα 1989.

<sup>9</sup> Caillois 2001, 73.

<sup>10</sup> Ο.π., 72.

Η μορφή, στα πλαίσια της διαδικασίας δυναμικοποίησης, αποσπάται από το εδώ και το τώρα (ενότητα μύθου-τελετής) και μετασχηματίζει την αρχική ενεργειακή πραγματικότητα σε επιμέρους περίπτωση μιας γενικότερης προβληματικής (μια «εκθετική ανύψωση της οντότητας»<sup>11</sup>, όπως γράφει ο Levy). Η μορφή χαρακτηρίζεται τώρα από ένα ευρύ φάσμα φιλοξενίας, έχει πλέον μπει σε μια διαδικασία υποδοχής της ετερότητας, έχει γίνει *αντικείμενο*<sup>12</sup>.

Η *δυναμική* κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει η αποδεσμευμένη οντότητα, η μορφή, θα λυθεί με μια ενεργοποίηση. Πάνω στο πλέγμα των τάσεων και των δυνάμεων της δυναμικής οντότητας θα επιτελεστεί ένα μη προκαθορισμένο ενέργημα, το οποίο θα τροποποιήσει με τη σειρά του το πλέγμα δυνάμεων μέσα στο οποίο αποκτά μια σημασία. Πρόκειται για μια διαδικασία διαλεκτική και δημιουργική, για ένα *συμβάν*<sup>13</sup>. Μια διαδικασία δημιουργίας νέων αντισυμβατικών συσχετίσεων, δοκιμής και διερεύνησης συναντήσεων διαφορετικών και απρόβλεπτων. Μιλάμε, δηλαδή, για την κάθοδο της αποδεσμευμένης οντότητας σε κάποια τοπικότητα και χρονικότητα, την απόδοση δηλαδή κάποιου είδους ταυτότητας μέσα από το πρίσμα του *συμβάντος*. Μιλώντας για *συμβάν* αναφερόμαστε σε κάτι, σύμφωνα με τον Alain Badiou<sup>14</sup>, «μη αναγώγιμο σε 'ό,τι υπάρ-

<sup>11</sup> Levy, Pierre, *Η δυναμική πραγματικότητα: Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*, μτφρ. Μιχάλης Καραχάλιος, Αθήνα 2001, 24.

<sup>12</sup> Ο Levy μιλά για την αντικειμενικοποίηση, ορίζοντάς την ως την «αμοιβαία εμπλοκή των υποκειμενικών ενεργημάτων κατά τη διάρκεια μιας διαδικασίας κατασκευής ενός κοινού κόσμου», ό.π., 73. Το *αντικείμενο* περνά από χέρι σε χέρι, από υποκείμενο σε υποκείμενο, διαφεύγοντας την ιδιοποίηση, την ταύτιση με ένα όνομα, την αποκλειστικότητα ή τον αποκλεισμό. Το αντικείμενο δημιουργεί έτσι μια νέα κατάσταση, ένα είδος δεσμού ανάμεσα στα υποκείμενα που αποτελούν πλέον μέσω αυτού μια κοινότητα (public).

<sup>13</sup> «Η συνάρθρωση του δυναμικού και του ενεργά υπαρκτού εμψυχώνει την ίδια τη διαλεκτική του *συμβάντος*, της διαδικασίας, του είναι ως δημιουργία», ό.π., 176.

<sup>14</sup> Alain Badiou: Γάλλος φιλόσοφος και συγγραφέας (Μαρόκο 1937-). Ως φιλόσοφος ανέπτυξε ζωρό ενδιαφέρον για τα μαθηματικά και την τυπική λογική. Ως συγγραφέας είναι δύσκολο να ταξινομηθεί. Ξεκίνησε στα μέσα της δεκαετίας του 1960 δημοσιεύοντας μυθιστορήματα. Στη συνέχεια εγκαταλείπει τη λογοτεχνία της «μυθοπλασίας» για να αφοσιωθεί στη λογική και τη φιλοσοφία. Την ίδια εποχή η πολιτική καταλαμβάνει μεγάλο μέρος της ζωής του και της κριτικής σκέψης του. Λαμβάνει ενεργό μέρος στα γεγονότα του Μάη του '68, παθιασμένος από τη μαοϊκή Κίνα, και ασχολείται επίσης με τις διάφορες μορφές του εργατικού κινήματος. Δίδαξε φιλοσοφία επί 30 χρόνια στο Πανεπιστήμιο Paris-VIII (πειραματικό πανεπιστήμιο που ιδρύθηκε αμέσως μετά τον Μάη του '68). Σήμερα είναι διευθυντής του Τμήματος Φιλοσοφίας της Ecole Normale Supérieure στο Παρίσι. Το 2002 ίδρυσε το Διεθνές Κέντρο μελέτης της σύγχρονης γαλλικής φιλοσοφίας. Η σκέψη του είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένη από τις συνέπειες του Μάη του 68 στο Παρίσι. Με επιρροές από τον Πλάτωνα, τον Hegel, τον Lacan και τον Deleuze ασκεί έντονη κριτική στην αναλυτική και μεταμοντέρνα σχολή σκέψης. Η φιλοσοφία του επιχειρεί να αναδείξει τη δυναμική του *συμβάντος* (της ριζικής/ριζοσπαστικής καινοτομίας) σε κάθε κατάσταση και με τον τρόπο αυτό να επαναθεμελιώσει το καθεστώς της αλήθειας στη σύγχρονη σκέψη. Η αλήθεια για τον Badiou αποτελεί κεντρική κατηγορία της φιλοσοφίας. Όπως, λεπτομερικά, εξηγεί στο βιβλίο του *Είναι και Συμβάν* οι αλήθειες αποτελούν διαφοροποιητικές διαδικασίες οι οποίες εκκινούν από την τοπική του *συμβάντος* και καταλήγουν σε αυτό που αποκαλεί *ακατανόηστο* αυτό το οποίο δεν μπορεί να οριστεί αλλά ίχνη του οποίου μπορούν να εντοπιστούν. Όπως σχολιάζει ο Δημήτρης Βεργέτης στην εισαγωγή του βιβλίου *Alain*

χει', ένα πλεονάζον στοιχείο, κάτι που μας εξαναγκάζει να αποφασίσουμε έναν καινούργιο τρόπο ύπαρξης»<sup>15</sup>.

Στο σημείο αυτό ξανασυναντάμε τον Agamben και την αντίστιξη μεταξύ ιερής τελετής και παιχνιδιού. Υποστηρίζει πως ενώ οι τελετουργίες μετατρέπουν *συμβάντα* σε *δομές* – η διαχρονικότητα του *συμβάντος* μέσω της αναπαράστασής της και της νοηματοδότησης αυτής αποκτά τη συγχρονικότητα της *δομής* – το παιχνίδι ακολουθεί την αντίθετη πορεία: παίρνει έτοιμες *δομές* και τις απονοματοδοτεί, τους αφαιρεί στρώματα αναπαράστασης και τις μετατρέπει σε απλά γεωμετρικά σχήματα, τα οποία χρησιμοποιεί στη συνέχεια για να κατασκευάσει τις δικές του *μορφές*. Είναι μια μηχανή δηλαδή που μετατρέπει *δομές* σε καθαρά *συμβάντα*.<sup>16</sup>

Η διαδικασία του παιχνιδιού συνοψίζεται εν τέλει στη μετάβαση από τη δυναμικότητα στην ενεργοποίηση και πάλι πίσω. Συνοψίζεται δηλαδή σε μια κίνηση, σε μια παλινδρόμηση. Είναι μια συνθήκη που παραμένει συνειδητά έξω από τον συνήθη βίο, αλλά συγχρόνως εισάγει τον παίκτη στο σύμπαν που αυτή ορίζει. Είναι το «πιθανώς αληθινό», μια πλάγια ματιά στα πράγματα, μια υποψία, «είναι μέσα στα πράγματα και ταυτόχρονα έξω απ' αυτά»<sup>17</sup>.

Στα κενά μεταξύ των κωδικών και των κανονικότητων, σε έναν αχανή και πλαδαρό ενδιάμεσο χώρο θα στηθούν τα κατασκευάσματα του παιχνιδιού. Η παιγνώδης «κατασκευή» υλοποιείται προσωρινά μόνο μέσα από μια συνεχή σύγκριση με την κανονικότητα: κάθε παιγνώδης δράση τη στιγμή της γέννησής της, κάθε μετεωρισμός, συνοδεύεται και από μια γείωση, μια κάθοδο αυτής της αίσθησης στην τοπικότητα του πλαισίου, στην τοπικότητα της κανονικότητας εις βάρος της οποίας λειτουργεί.

Αν στην περίπτωση του θεσμοθετημένου παιχνιδιού θα λέγαμε πως συστήνονται προσωρινές τοπικότητες, η *παιγνώδης δράση*, μας φέρνει αντιμέτωπους με μια δυστοπία κι έναν ίλιγγο: συσταση κόσμων ασταθών και παράταιρων, κόσμων που μόλις αρχίζουν να γίνονται αντιληπτοί, διαλύονται, κόσμων που η σταθερότητα της αντίληψης και η διαύγεια της συνείδησης είναι αδύνατον να συμπεριλάβουν.

Μιλάμε εδώ για μια διαδικασία που συμβαίνει στο περιθώριο, σε έναν χρόνο όπου το παρελθόν παραβλέπεται προσωρινά και το μέλλον δεν έχει ακόμα αρχίσει, μια στιγμή που ο ημερολογιακός χρόνος σταματά και σε ένα χώρο ουδέτερο και ταυτόχρονα σημασιολογικά κατεilledμένο. Χώρος και χρόνος ενεργοί κατά την εξέλιξη της παιγνώδους δράσης αλλά ελάχιστα εντοπίσιμοι μετά το πέρασ της.

*Badiou από το Είναι στο Συμβάν: «αυτό που τον ενδιαφέρει δεν είναι η οντολογία των καταστάσεων καθ'εαυτή αλλά η συμβαντική διάρρηξη της εμπειδωμένης οικονομίας τους.»*

<sup>15</sup> Badiou, Alain, *Η Ηθική, Δοκίμιο για τη συνείδηση του Κακού*, μτφρ. Βλ. Βλασης Σκολιδής - Κώστας Μπόμπας, Αθήνα 1998, 50.

<sup>16</sup> Agamben 2007, 87.

<sup>17</sup> Μαρτινίδης, Πέτρος, *Μεταμορφώσεις του θεατρικού χώρου*, Αθήνα 1999, 25.

Ακριβώς λόγω του γεγονότος ότι δεν υπάρχει πορεία προς έναν στόχο που οδηγεί το παιχνίδι σε ένα τέλος, σε μια ολοκλήρωση, ο χώρος και ο χρόνος που συστήνονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας είναι εξαιρετικά ασταθείς, παλλόμενοι, που συνεχώς διαφεύγουν της σύλληψης.

Η ουσία του παιχνιδιού, της παιγνιώδους δράσης, είναι να ακυρώνει τα αποτελέσματά της και να ανανεώνει τον εαυτό της μέσω της συνεχούς επανάληψης. Στόχος είναι μόνο η κίνηση.

Το παιχνίδι, για το οποίο γίνεται λόγος εδώ, είναι ένας τρόπος ύπαρξης στο ενδιάμεσο, αποδεσμευμένος από κάθε έννοια δομής ή μηχανισμού. Δεν πρόκειται για μια μηχανή η οποία μέσω προσχεδιασμού ενέχει έναν αριθμό τρόπων δράσης (ένα είδος γεννητικού κώδικα) που μπαίνουν σε εφαρμογή ανάλογα με την περίπτωση, δεν είναι κώδικας και για το λόγο αυτό είναι δύσκολο να οριστεί. Καθορίζεται όμως από το γεγονός ότι ιδρύει κάθε φορά προσωρινούς και ασταθείς κώδικες προκειμένου να υπάρξει στο ενδιάμεσο, αυτοσυστήνεται. Έτσι, η παιγνιώδης δράση είναι μια διαδικασία μη προβλέψιμη, μόνο εκ των υστέρων εντοπίσιμη και μερικώς αποκωδικοποιήσιμη. Ένα *συμβάν*, κάτι το μη αναπαραστήσιμο και μια ρήξη με τη φυσιολογική ροή του χρόνου.

Αν η ιστορία διευθετεί γεγονότα πάνω στη βάση της ροής του χρόνου, οι παιγνιώδεις δράσεις βρίσκονται σε ρήξη με αυτή τη ροή, δημιουργώντας ιστορικές ασυνέχειες, κενά, ενδιάμεσους χώρους μη καταγράψιμους και μη κατηγοριοποιήσιμους. Οι παιγνιώδεις δράσεις δεν έχουν κάποιο σκοπό, δεν συμβάλλουν σε κάποια πρόοδο ή εξέλιξη και μετά το πέρας τους αφήνουν ανέπαφη την κανονικότητα, είναι πράξεις μη ιστορικές. Η ίδια η δράση αποτελεί αυτοσκοπό, είναι η υλοποίηση ενός ύφους, είναι εν τέλει μια πράξη αισθητική, μια πράξη μη-απαραίτητη και, για το λόγο αυτό, διαφοροποιητική.

Τελικά μιλώντας για παιγνιώδεις δράσεις απομακρυνόμαστε από το παιχνίδι των παιδιών, τα οποία, ευρισκόμενα σε ένα προνοηματικό και προγλωσσικό στάδιο επεξεργάζονται με τρόπο αθώο και συχνά πρωτόγονο, τα στοιχεία μιας «πραγματικότητας» και αναφερόμαστε σε ένα παιχνίδι όπου οι δράστες, έχοντας περάσει από το γλωσσικό στάδιο έχουν την ικανότητα να τοποθετούνται προσωρινά εκτός του και να ρίχνουν μια πλάγια ματιά στην πραγματικότητα. Εδώ δεν υπάρχει πλέον αθωότητα αλλά υποψία, οι παιγνιώδεις δράσεις δεν είναι απλά απόπειρες διαχείρισης κωδικών με σκοπό την επικοινωνία, αλλά σχόλιο πάνω στους κώδικες, βεβηλωτικές πράξεις ισχυρά πολιτικές. Κι εδώ, μιλώντας για πολιτική αναφερόμαστε σε δράσεις πέραν των πλαισίων ενός πολιτικού συστήματος, μιλάμε για αυτό που ο Alain Badiou ονομάζει *πολιτική χειραφέτησης*<sup>18</sup>: μια πράξη ελεύθερη και διαφοροποιητική με ενεργό επιρροή πάνω στη ζωή του κοινωνικού συνόλου, μια πράξη που αγγίζει το πραγματικό με όρους τομής και όχι συνάθροισης. Η πολιτική, σύμφωνα με τον Badiou δεν συναρτάται με το κοινωνικό αλλά τουναντίον εγγράφεται ως εξαίρεση σε αυτό, είναι μια πράξη που προ-

σεγγίζεται με όρους *συμβάντος*. Προς την κατεύθυνση αυτή ο Badiou προτείνει «να αποσπάσουμε πρακτικά και θεωρητικά, την πολιτική από τη μυθοπλαστική καθήλωση που υφίσταται υπό τη μορφή κοινοτικού δεσμού ή σχέσης»<sup>19</sup>, έτσι ώστε να γίνει στοχασίμη ως υπέρβαση τόσο σε σχέση με το κράτος, όσο και σε σχέση με την κοινωνία των πολιτών, ακόμη κι αν ο χαρακτήρας τους είναι καλός ή εξαιρετός: «Η πολιτική αναγορεύει τη συνάντηση με ένα σημείο διακοπής του νόμου σε καταστατική αρχή της διαδικασίας της, σύμφωνα με τη μορφή του συμβάντος», και συνεχίζει «Ο προσδιορισμός της ουσίας της πολιτικής δεν μπορεί να διασφαλιστεί ούτε από τη δομή (μη συνεπής χαρακτήρας των συνόλων, απόδεδευσση), ούτε από το νόημα (η Ιστορία δεν συνιστά όλο), συνάγεται ότι δεν έχει άλλο σημείο αναφοράς πέραν του συμβάντος. Το συμβαντικό «υπάρχει», νοούμενο βάσει του τυχαίου χαρακτήρα του, είναι ακριβώς ο τόπος όπου μπορεί να οριοθετηθεί η ουσία της πολιτικής. Η σταθερότητα του ουσιακού καθορισμού εδράζεται στην προσωρινότητα αυτού που συμβαίνει»<sup>20</sup>.

Το θέμα, για τον Badiou έγκειται στη διαδικασία χάρη στην οποία κάποιο πράγμα έρχεται στην ύπαρξη, κάποιο πράγμα που τίποτα δεν το αναπαριστά, δεν το εκπροσωπεί και το οποίο παρουσιάζει την ύπαρξή του εντεύθετη της (ανα)παράστασης και της αντιπροσώπευσης: «Εάν μια νέα πολιτική χειραφέτησης είναι δυνατή», γράφει, «αυτή θα είναι μια ανατροπή των κοινωνικών ταξινόμησεων, δεν θα συνίσταται στο να οργανώνει τον καθένα στη θέση του, αντίθετα θα οργανώνει κεραυνοβόλες μετατοπίσεις υλικές και πνευματικές»<sup>21</sup>.

Τέτοιο χαρακτήρα έχουν οι παιγνιώδεις δράσεις για τις οποίες γίνεται λόγος εδώ. Είναι διαδικασίες μη προσεγγίσιμες και μη αφηγήσιμες, οι οποίες αποτελούν για τους δράντες κεραυνοβόλες μετατοπίσεις μέσα στα πλαίσια κανονικών ροών.

Για την ιστορία, οι δράσεις αυτές αποτελούν μαύρα κουτιά που ποτέ δεν ανοίγουν, όχι γεγονότα αλλά συμβάντα, μη αποδεκτά κενά σημεία, όπου τίποτα δεν παρουσιάζεται, «αλλά απ' όπου συνάγεται δια της εις άτοπον απαγωγής ότι το Άπειρο στοιχειοθετείται μέσα στη συνεκτική σειρά των παρεμβάσεων»<sup>22</sup>. Η ιστορικότητα, λοιπόν, των παιγνιωδών δράσεων συνοψίζεται στην αδυναμία καταγραφής, ανάλυσής και αρχειοθέτησής τους, στην αδυναμία κατάταξής τους μέσα σε μια αλληλουχία γεγονότων, στον μη-ιστορικό τους χαρακτήρα.

Ξεκινώντας από τη συμπαγή και παγιωμένη δομή της θρησκείας και με τη βοήθεια της σκέψης του Agamben αποσυναρμολογήσαμε την ιδέα του ιερού και του θρησκευτικού προσγειώνοντάς τις και εξομοιώνοντάς τις με οποιονδήποτε άλλο

<sup>19</sup> Badiou, Alain, *Η πολιτική και η λογική του συμβάντος - Μπορούμε να στοχαστούμε την πολιτική*, μτφρ. Δημήτρης Βεργέτης - Τάσος Μπέτζελο, Αθήνα 2008, 19.

<sup>20</sup> Ο.π., 79.

<sup>21</sup> Badiou, Alain, *Η Κομμουνιστική Υπόθεση*, επιμ. Δημήτρης Βεργέτης, μτφρ. Νίκος Ηλιάδης, Α.Π., Φώτης Σιατίτσας, Παναγιώτης Σωτήρης, Μαριάννα Τσίχλη, Αθήνα 2009, 59.

<sup>22</sup> Ο.π., 143.

<sup>18</sup> Badiou, Alain, *Being and Event*, μτφρ. Oliver Feltham, London 2007.

κώδικα. Τούτο συνέβη μέσω της βεβηλωτικής διαδικασίας της παιγνιώδους δράσης. Και η δράση αυτή, καταλήγουμε να πιστεύουμε πως όντας μια πράξη άσκοπη, τυχαία, παράλογη, αισθητική και μη-ιστορική είναι μια πράξη βαθιά πολιτική.

Mallarmé:

«το τυχαίο περιέχει το παράλογο, το ενέχει, αλλά σε λανθάνουσα κατάσταση, και το εμποδίζει να υπάρξει: πράγμα που επιτρέπει στο άπειρο να είναι»<sup>23</sup>.

Badiou:

«το συμβάν, πολιτικοποιημένο από την παρέμβαση, που είναι πάντα ένα είδος ζαρίας, καθιστά το Παράλογο, το μη αποδεκτό, ενυπολανθάνον στη διαδικασία του. Και έτσι καθίσταται δυνατό το άπειρο του πολιτικού καθήκοντος»<sup>24</sup>.

## Playful actions: moving from (G. Agamben's) religion to (A. Badiou's) politics

Lida Voutsina

The paper tries to combine Giorgio Agamben's thoughts on religion with Alain Badiou's reflections on political issues, having the *playful action* as catalyst:

The starting point has been Giorgio Agamben's reflections on "religion" and "the sacred/divine" as exposed in his book *Infancy and History*. According to him, religion is what detracts objects, places, animals or human beings from the "common use" and place them to another sphere, to another level. We follow his thinking to the way the "sacred" turns to "profane". Agamben underlines that the indispensable element of religion is distinction. And that every distinction has one way or another, a religious character. We, now, focus on a very special category of profane actions, the playful actions. Play is approached as a process which is trying to invert every distinction and combine irrelevant elements, as a pure profane machine. At the same time, play, is an almost self-relative, aesthetic and unnecessary action, a differentiative action. Those characteristics create a very special relationship between the playful action and the reality of social life.

By analyzing the character of this relationship and the results of playful actions on the social network, we are led to believe that playful action, with its profane character, could also be a very special political action. And when talking about politics we refer to Badiou's approach, who thinks of politics not as a way of acting in the frame of a political system but as a free and differentiative action with active effects on social life. In other words we are here talking about emancipative politics.

Starting from religion and using play as a tool, we attempt to dismantle the idea of the sacred and the divine through a deeply political process.

<sup>23</sup> Ο.π., 141.

<sup>24</sup> Ο.π.

ΠΕΡΙΟΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ  
ΤΟΥ ΣΥΛΛΟΓΟΥ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΦΟΙΤΗΤΩΝ  
ΙΣΤΟΡΙΑΣ-ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑΣ  
ΕΘΝΙΚΟΥ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ

# ΔΙΑΧΡΟΝΙΑ



Παράρτημα Γ'  
Δεκέμβριος 2016

ΔΙΑΧΡΟΝΙΑ - ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ'