

Zapadu, pak, cvetaju slične predrasude u odnosu na socijalistički realizam. Zaboravljaju da predstavljeni period, čiji je uticaj u književnosti trajao do polovine tridesetih godina, može da se pohvali ne samo ephalnim filmovima, nego i takvim piscima kao što su Šolohov i Makarenko, takvim delima kao što su kasnije drame Gorkog ili njegov *Klim Samgin*.

I ne zaboravimo da je *suprostavljanje staljinističkim metodama* — koje je uistinu tek na počecima svojih početaka — izbacilo objavljuvanje takvih pisaca kao što su Solženjicin i Njekrasov, čija dela uopšte ne znače prekid sa socijalističkim realizmom, štaviše, predstavljaju njegovo osavremenjavanje. Na ovom putu socijalistička književnost može da povrati svoj stvarni značaj.

#### ESTETIKA JE ODLUČUJUĆA

Sva ta pitanja koja potiču iz ovog stanja i njegovog budućeg prevazilaženja ne posmatramo sa čisto estetskih stanovišta, već kao deo onog kompleksa koji smo ranije označili kao borbu »veltanšaunga« i kao takvu i analizirali. *Ovim nismo isključili estetiku, naprotiv, — ona igra odlučujuću ulogu,* pošto sveopšti, dalekosežni i trajni uticaj »veltanšaunga« može poticati samo u retkim, izuzetnim prilikama iz umetničkih slabih dela.

I upravo u momentu kada uticaj umetnosti — kao i mi sada — smatramo izvanredno značajnim činiocem ranije analiziranih borbi »veltanšaunga«, njena duhovno-čulna proborna snaga stiće značaj najvišeg stepena i u toj probojnoj snazi prisutni su odlučujući momenti estetike.

Umetnički efekat razlikuje se sa ovog stanovišta od efekta naučnog pogleda na svet utoliko što na planu prijemčivosti umetnosti savladavanje klasnih prepreka može biti učestalije i snažnije nego obično. Kada na »veltanšaung« ljudi počne da utiče neka teorijska rasprava, u njima se skoro neizbežno postavlja jedna manje-više društveno osvešćena unutrašnja suprotnost. Međutim, ukoliko se taj uticaj uspostavlja preko »formuljenih« ljudi i kroz ljudske sudbine, tada njihovo neposredno biće mnogo lakše probija klasne granice i prepreke. Istorija pokazuje čitav niz ovakvih uticajnih formi, od Bomaršeevog Figaroa do Potemkin-filma. S aspekta borbe »veltanšaunga« moramo, međutim, staviti jednu ogrodu, pošto je takve uticaje mnogo lakše ugraditi u stari sistem ubedanja i na taj način se mogu društveno »onesposobiti«, na suprot direktnih misaonih uticaja.

U svakom slučaju ne smemo potceniti sa stanovišta »veltanšaunga« potresne ili umirujuće umetničke efekte, kao i one koji izazivaju bunt ili apatiju, odusevljenje ili cinizam. Verujemo, štaviše, da umetničkim uticajima izazvani odlučujući krupni potresi imaju najdublje korene upravo na planu ljudskih pogleda na svet. Ako formalna strana umetnosti često postane centar interesovanja, to je u najviše slučajeva ili znak popuštanja bitnih veza između umetnosti i publike, ili pak znači koncentraciju njenog uticaja na apatičko-ciničko prilagođavanje dатој formi života. Pravi realizam, međutim — uvek na neki novi način — vrši uticaj koji apeluje na očuvanje etičkog integriteta čoveka.

Pored svega toga, naravno, moramo imati u vidu da je ovde reč isključivo o uticajima dela a ne o namerama njihovih autora. Prirodno, i u sferi teorije postoji jedna nejednakost, protivrečna veza između subjektivne namere i objektivnog pravca i jačine delovanja na ljude. Ova protivrečnost na polju umetnosti javlja se i kvalitativno u povećanom stepenu. Jedna od nepovoljnijih tendencija za umetnost našeg doba jeste i to da se ovaj momenat dijalektike namere i realizacije zapostavlja.

#### ZANIMLJIVO JE ONO ŠTO JE ZABRANJENO

Naročito je staljinistički period negirao opravdanost takvih umetničkih ostvarenja koja su se protivrečno odnosila prema sopstvenim svesnim namerama. Ovako usmeravanje polazi iz preduslovavljanja, može dakle, da vrši paralizirajući uticaj, a ako se pretvori u zabranu, može se lako desiti da privremenim, po sebi površnim tendencijama pozajmi veću privlačnost, njihov uticaj učini dubljim i trajnijim no što bi bila u sopstvenom spontanitetu. U krajnjoj liniji, veoma slično će delovati oni zapadni pokušaji koji ciluju estetsko ocrnjivanje realizma.

Ove letimične primedbe nemaju pretenziju da zauzmu estetsko stanovište prema umetnosti današnjice i njenoj razvojnoj perspektivi u sklopu sada započete kulturne koegzistencije. Hteli smo samo da ukažemo na neke bitne crte koje određuju specifičnu ulogu umetnosti usred ideoloških borbi kulturne koegzistencije.

Tokom ovih ispitivanja pokušali smo, polazeći od ovih, sada specifičnih — a tokom daljeg razvitka verovatno prevaziđenih teškoća — ukazati na *perspektive*, koje — nestankom današnjih situacija sukoba — verovatno stavljuju u izgled oštru, suštinsku ideološku borbu dva sistema. Pisac ovih redova ne želi da sakrije ono svoje uverenje da će iz nadmetanja dvaju pogleda na svet, unutar kulturne koegzistencije, kao pobednik izaći marksizam koji je ponovo pronašao sebe i koji je ponovo postao pravi.

(1964)

1) Predavanje održano na Političkoj akademiji Mađarske radničke partije (28. jun 1956.)

2) Nemačko izdanje, str. 208.

3) Nemačko izdanje, str. 168, fuznota 11.

4) Nemačko izdanje, str. 187.

5) Arnold Gehlen, *Die Seele im technischen Zeitalter*, Bd. 53, Reinbek 1969; DERS., *Anthropologische Forschung*, Bd. 138, Reinbek 1970.

Preveo s mađarskog  
Arpad Vicko



Milan Komnenić

## KOMADI ZA IGRI

#### IGRA I OPASNOST

Misliti znači igrati pred opasnošću, igrati samu tu opasnost. A ta igra ima smisla samo ukoliko odoleva opasnosti, čineći je ljudski snošljivom i daje joj meru življena. Evropski vid mišljenja obeležava je jedna gramatika opasnosti. Obrt svetske igre kakav je revolucija, na primer, upravo je krajnji doseg te gramatike.

Igrati pred opasnošću znači izložiti se bezmerju mogućeg, sa zanosom i verom, utiskujući trag postojanja na povesmu kulture, trošnom i nestalom, gde će naša sudbina — na nas ponaosib ili zajedno — ostaviti znamen i pomen pojagravajući se potezima. Misao i kad je svedena u oblik, ispoljena kao izraz, koji ubrzava postajće misao-za-druge, samo je otisak one igre pre poimanja koja se, možda tek neznatnim delom svojim, konačno probija do svesti i u njoj traje ili nestaje.

Misliti znači igrati na kartu opasnosti kao na kartu sudbine. Ne volim ovu reč: strašna je jer je jedna, nedijalektična, odjekuje prizvucima jedinstva, neumitnosti i, bez kolebanja, u celosti *povučena* iz jednog poteza. No, ja sudbinu u ovom času shvatam preusko, kao istorečje nestalnosti, mrežu preokreta, stecište slučajnosti, težeći da je suočim sa dijalektikom. U tom smislu, opasnost-kao-sudbina predstavlja obnahažen lik naše svetskosti.

Tada se igra pred opasnošću, u konačnom vidu raskrije, pokazujući kao evropska istorija, ali ne kao metafizička figura ni kao hegelovski „um koji vodi narode“, nego kao dijalektički red. Tvoreći smisao i otvarajući vrata slobode, ona je jedno od mera ljudskog položaja.

Tako shvaćena, igra je isključivo ludska činjenica, uprkos tome što se pojedini postupci životinja olako nazivaju igrom. Usudujemo se reći, čak i bez oklevanja, da igra, svojom majestatičkom ulogom u stvaranju smisla, naglašava razliku između ljudskog boga i životinje. Životinje žive, ali nisu svesne života, one su *izvan* postojanja. Čovek je u postojanju koje, makar u slikama, osvaja njegova svest.

Imajući sve to na umu, ako se pođe do samih granica simboličkog značenja, može se reći da igra Aske pred vukom, u Andrićevu pripovetku, mitski uzorito nagoveštava obrise evropskog načina mišljenja. U značenju uznesenjem, gde opasnost bđije, ta se igra može vizuelno prikazati kao krivulja: ume da se uzvisi do vrleti pojma, da bude znak, potom simbol, ospoljenje izvesnog unutarnjeg bivanja, samoodređenje i tumačenje, da se naposletku spusti u nizine gde, bezazlena i istrajna, izražava nagon za životom.

U strašnom zanosu, na preseku dve protivnosti — ako život i smrt jesu to — Aska igra *bitno*. Čini to bez dvoumljenja, smelo i dvojako: igrajući, gradi određen ljudski položaj u kome, uprkos sićušnosti, postaje subjekt pred svetom. Iznad majušnih raspona njene igre šire se beskrajna nebesa slobode. U isti mah, ovaj subjekt pred izazovom suprotstavljenih sila u kosmosu, koje znače i opasnost i spasenje, ljudskom položaju daje mitske razmere i odlike, sakralne i magijske. Igra je poziv na izmirenje protivnosti u opštem poretku, ali je ništa manje neka vrsta žudnje za rizikom. Helderlin, pesnik evropskog patosa, podiže veo sa jedne ikonske igre, to će reći, igre pre stilizacije, i jasno pokazuje dijalektičku vezu između opasnosti i spasenja u igri, uzimajući tu vezu naprsto kao zakon prirodnog porekta:

»Wo aber Gefahr ist, waechst  
Das Rettende auch.  
(Ali tamo gde je opasnost  
Javlja se i spasenosno.)

U takvom spasenju kroz opasnost, i pomoću nje, igra prerasta u samointerpretaciju subjekta, a potom utire put za razumevanje istorijskog toka. Razume se, pesništvo kao duhovna igra, u tom sklopu, predstavlja ozbiljenje svetske igre u kojoj određeni subjektivitet, istorijski, društveni, pojedinačni, tumači sebe voljno i apsolutno.

Tumačeći sebe, da li subjekt dostiže granicu igre i u kojoj meri tumači nju? U prirodi je tumačenje da nužno proširuje opseg igre. Tako se krug igre neprekidno otvara zavisno od krivulje hermeneutičkog kruga. Tumačenje nije poistovećivanje. Ništa nema uspavajući izvesnost: egzegeza je vazda nespokojna i poprirodi svojim punim lutanja.

Igra premaša svest. Svak ko igra uvek je u zanosu; ali nije bezuman. Silna strast, patos, polet od iskoni daju igri dramatično značenje. U njoj se jedinstvo postiže na temelju rizika, bespovratnog skoka u elementarno. Na takvo jedinstvo mislili su grči kada su ukazivali na *pros en legomenon*. Docnije se ovaj zbir postavki zamislio u srednjovekovnim egzegezama »svetih tekstova« ili u *interpretatio naturae*.

Krug kulture kao svetske igre pukao je usled nasilja i ukidanja prava na izbor. Ukoliko svi snovi nisu dozvoljeni, igra postaje teror, gubi svoju prirodu u senci terora. Velaskez slika uz plame-neve inkvizicije i njegovim slikama nedostaje ludističko obeležje. Suprotno onom što bi se dalo očekivati, ovo slikarstvo govori o jednom vremenu bez igre, ali zadržava savršeni mir perspektiva i proporcija, potpunu sreću slikanja, idilu sa infantkinjama, meleninama, svitom španskog dvora. U tom smislu, Velaskez je neočekivan u tom luku Don Kihota, ali je, s druge strane, najveći deo njezog slikarstva ipak odredio novu *meru* slikanja i nametnuo je Evropi.

Za koliko fresaka, ikona, sličnih svodova, arhitrava svet još ne zna, a možda nikada neće ni znati, jer ih je ruka neigre prekrila traljaviim slikarijama ili ih je sastrugala? Ipak, takve opasnosti dolaze spolja, one ne znače rizik bez koga se igra ne dà za-misliti.

Rizik je kada, recimo, Aska *igra svoj položaj*. Bez ostatka, potpuno, ne časeći časa, ona igra za spasenje koje valja naći u samoj opasnosti.

Kada se takav obrazac, u glavnim obrisima dostigavši mitski stepen, obrne i otkrije svoje nalijeće, pred nama se jedinstvo igre rasprskava silovito i potpuno. A bez takvog jedinstva, bez agona kao njenog pokretača, igra postaje groteska, skaredno podražavanje, ponijavajući parodiju. Primer takvog razbijanja jedinstva igre i rastočenja njenog jezgra nalazimo u Andrićevu noveli *Corkan i Švabica*. Tužno arlekinstvo pokreta vodi smešnom raspletu, ali punom jada, nemoci, poruge. Sudbina je izvan igre koja se, stilizovana i bez duše, jednolično izvodi na cirkuskom užetu. Ili je, možda, upravo zbog postidnog položaja, ovakvoj igri sudeno da bude boravište sudbinskog. U jednoj Rilkeovoj elegiji, čak, suočenje le-pog i nakaznog, užvišenog i niskog, idealna i rugobe, kao suočenje suprotnosti, povezuje dva kraja evropskog luka koji je zatezala stopećima jedna nesumnjivo manjehejska logika. Andeo i lutka, ta dva simbola Rilkeova, čija se značenja sustiću sa suprotnih tačaka nasred evropske pozornice, pri čemu jedan nosi smisao idealna i drugi značenje ovosvetske ništavnosti odeneute u primamljivu odeždu — dakle, ta dva simbola znače, u dijalektičkoj sprezi, upravo

dve mitizovane dimenzije igre: njenu apsolutnost, autentičnu u riziku, i njenu stilizaciju, rastočenje, raspad na tričave površnosti. „Svalki andeo je strašan“, uživajući Rilke, sa nekim mističnim spokojsvođstvom. U tom uslikaju nazire se priroda jednog krila evropske duhovnosti. Ubzro potom, bez najave, snručuje se groteska. Andeo i lutka su „pravo pozorje“, uprkos svojoj unutarnjoj protivrečnosti, jer su dva protivnika u nadmetanju za vrednosti i sklad. Iza lagodnog dekora, međutim, a na drugoj strani pozornice, pomalja se gospa „Smrt“, tj. „Madam Lamort“ koja:

„nemire puteve zemlje, beskravne trake  
sličice i vezuje i od njih stvara nove  
mašnice, nabore, cveće, kokarde, veštačko cveće—  
sve to lažno obojeno — za jeftine  
zimske šešire sudbine.“

Viteški karakter igre, njen nizični polet ka saznanju, kušanje prvočitnosti, uznošenje vrhovne mere postojanja — sve se to, kao dah, rasipa i ostaje gluma.

## IGRA I STILIZACIJA

Ako je igra Aske, a to znači igra za bitno, uvek i putpuno zasnovana na riziku, samointerpretativna i samoodržavajuća, daže jedan mit, jedan ritual postojanja i spoznaje postojecg, onda se igra kao parodija na ma koji mitski obrazac neminovno svodi na stilizaciju. Mistska igra bogova stilizovala se u igru heroja, igra heroja u viteške turnire, a ovi su, daljim stilizovanjem, spali na današnji vid sportskih nadmetanja, izbornih kampanja, televizij skih kvizova...

U izdvajaju iz mnoštva, koje prethodi i motiviše svaku sportsko ogledanje, u oblaćenju osobene odežde, sa znacima razaznavanja, pravilima i svrsi pokreta koji vode određenom, unapred znamen cilju, u svemu tome raspoznajemo stilizovan ritual, obrije mitskih zakonitosti. U kretanju košarkaša da se ovaj vine visoko i pogodi jedan okrugao prostor kao da je sačuvan trag pradavnih mitova o suncu i čovekovoj težnji da mu se približi. Naravno, mi ne možemo pouzdano tvrditi do kog stepena doseže mitska forma u ovakvim stilizovanim igrama. Jedino što možemo slutiti, i samo slutiti, jesu nijanse, fineze, znakovi a ne značenja, možda ni znakovi, a to značenje nije dovoljno za jasno razaznavanje mesta gde ritualne osobine igre prerastaju u njenu kulturnu svojstva.

Svakako se sećate prizora u *Ilijadi* kada Tetida, boginja i mati u isti mah, nalaže Hefestu da sakupi štit njenom gnevnom sinu Ahilu. Štit treba da bude u svakom pogledu bolji od svih postojecihi štita, kao što priliči najhrabrijem Ahejcu. I božanski koča kuje, kali, ukrašava. Naposletku štit je skovan, štit nad štitom, sa mnoštvom nastlikanih prizora u kojima se izrazila skoro čitava jedna civilizacija na pragu evropske istorije. To je čudan životpis, zapis između slikovnice i objave boga.

Nastlikani prizori na štitu su se *désili*, ako se tako sme reći, oni nisu stilizovani. Mnogosmisleni *semejni*, taj štit svedoči da je sa čuvano jedinstvo u riziku igre ukrašavanja i vera u visoko merilo osmišljavanja kroz igru. Ukratko, Homer peva sa nepokolebljivim uverenjem da postoji sveopšta harmonija u kosmosu i, jednom narušena, ona se potom nanošu upostavlja. Harmonija u kosmosu, to je, za Grke, značilo harmonija između dva sveta i dva principa, božanskog i zemaljskog. Uprkos povremenim zadetricama, bogovi i ljudi su jedinstveni na putu smisla. Logos je božanski koliko je i ljudski. Za razliku od hrišćanskog monoteizma, grčka religija i mit dozvoljavaju, čak iobiljuju primerima da bogovi i ljudi sudeluju u istoj igri, na istom poslu. Bilo je to vreme kada su nebesnici poslednji put hodali zemljom, među ljudima. I niko to nije smatrao neobičnim. Docnije, ko bi se jednom uzdigao na stepen boga silazio bi na zemlju ili da kazni ili ukoliko je sam bio kažnjen. Da bi prvom svedočanstvu, kakvo je bilo ukrašeni štit, dao težinu prve istine, Homer svu brigu oko izrade tog čudesnog pisma prenosi na bogove. Oni vode igru koja je u svakom pogledu ljudska.

A sada da vidimo kako se ovo uzorno pismo stilizuje u pesmi koja je nastala gotovo trideset vekova posle *Ilijade*, u sasvim drukčioj Evropi. Reč je o pesmi *Ahilov štit* engleskog pesnika Vista Viju Odna i ona, kao što naslov naznačava, opeva motiv iz *Ilijade*.

Evrropski karakter igre stilizovao se u toj meri da Odnova pesma, uz izuzetne umetničke osobine, neminovno zvuči kao parodija na čuvanu prasliku. Praslika kovanja i ukrašavanja štita istrgnuti je iz svog konteksta i postavljen u drugačiji, drugačijom civilizacijom sacinjeni okvir, koji toj praslici oduzima osnovno značenje i navlaci nov značenjski sloj. Između tekstualnih sekvenci, uz reski topot nacističkih čizama, na nekim izgaženim ledinama konc-logora, bez vitešta igre, bez Troje, kako može delovati ovo današnje ukrašavanje štita? Igra je postala nasilje i sada se pravići kojima se razvija — šare na štitu — teško mogu podvesti pod ma koji zakon jedinstva. Otuda i dolazi do podvajanja planova koje Odn sledi parodijski ovako:

„Ona mu preko ramena pogleda  
Da viđi masline i lozu,  
Mermerne napredne gradove  
I brodovlje na nemirnom moru, —  
Al tamo u sjajnoj kovini  
Ruke mu skovaše u zamenu  
Divljinu neku umetnu  
I nebo poput olova.“

A potom, premošćujući vekove u jednom potezu, ukidajući vremenski odnos prema stvarima (što je inače, primamljiv postupak u poeziji) Odn čini „rez“ i stavlja u pokret nov slikovni mehani-

zam, ritamski suzdržan, sa izvesnim sinkopama koje, izgleda, imaju ulogu čuvanja iluzije vremena:

,Ravnica bez obličja, siva i ogoljena,  
Ni vlati trave, ni bliskog suseda,  
Ni hrane, ni mesta da se počine, —  
Ipak na ovaj pustoši sabrano, stajalo je  
Nepregledno mnoštvo,  
Milion čizama u stroju, milion očiju,  
Bez izraza čekajući znak."

Pusta golet XX veka, nedostojanstvenog mira, nepomirljivih ideologija, htenja bez granica, između slobode i besmisla, bez hramova, *pusta zemlja* potrošačkih društava! Ako je mitologiju verovati, Ahejci su ratovali zarad lepote, ne samo ženske nego lepote uopšte, pa je, u svetlosti te mogućnosti, njihova vojna, makar prividno izraz kosmičkih trvjenja i traženja ravnoteže, u sústini jedno pitanje časti koje mi danas nedovoljno razumemo. Ahejaca takvih više nema i svi su ratovi poodavno usmereni protiv lepote, protiv smisla, protiv ravnoteže. „Milion čizama u stroju“ — da, to zaista zvuči kao najavljenje Strašnog suda, sećajući nas na dušegupke, logore, političku ubistva, svu tu strašnu kalvariju koja se, kao stilizacija mitološkog ratništva, sručila na ljude modernih vremena. Izvesno osećanje razbaštinjenosti, gorko i razdražujuće, ubija duh nadmetanja i nameće zakon stalnog suprotstavljanja kultura, tradicija, običaja i mogućnosti.

Kao izraz svog doba, Odnova pesma *Ahilov štit* iskazuje vrtloženje vremena na ravni ovoga veka bez viteštvu i sklada, u kome božanska igra ukrašavanja štita ne bi ni bila moguća, jer sila kao premoćni princip nalaže potpuno pojednostavljenje, odbacuje igru radi prostačke svrhovitosti. *Milion čizama u stroju*, ukidanje slobode da se bude jedinka... opijum za mase. Sila je izgubila ljudsku obeležju... ako ih je ikada imala.

Savremena društva, od industrijske revolucije naovamo, bolno su, kao nikada dotle, istakla zahtev za srećom. Bolni vapaj! Tu žuđenju sreću, na rubu besmisla i nasilja, pokušavaju da stvore društva izobilja na taj način što materializuju vrednosti, snove, osećanja. Marksistička teorija komunističkog društva takođe ima eshatološke oblike, budeći jedan san u budućem raju za sve ljudе. U razvijenim zemljama trika za standardom je trika za izjednačavanjem moći; moć je posedovanje stvari, imanje one stvarovitosti stvari koja može samo tlačiti. Štit koji je kovan i ukrašavan za Ahila bio je mnogo više od upotrebnog predmeta: bio je znamen, znakovno svedočenje dostojno čoveka. Iština, on je imao svoju svrhu, ali je bio tako podešen da služi sopstveniku. Ono što mnoge savremene fabrike — čudovišni Hefesti sa radništvom, birokratijom, upravnim „aparatom“, nadnicama, štrajkovima, političkim opredeljenjima — proizvode, uglavnom su predmeti koji ne samo što nisu podešeni da služe čoveku nego čoveka nastoje podesiti sebi. Iz najčistijih pobuda, s uбеđenjem, u fenomenu radnika mnogi vide novu istorijsku figuru, graditelja savremene istorije. I to nije sporno. Međutim, kao stilizacija Hefesta, nimalo božanskog ali do srži zemaljskog, radnik je odvojen od Olimpa, od vlasti, tako da se najčešće nalazi u paradoksalnom položaju da, odlučujući o sudbini sveta, još uvek nedovoljno odlučuje i o sopstvenoj sudbini.

A tamo gde neka zamišljena *Tetida-igre* po mitološkom redosledu treba da se nada velelepnom prizoru, objavljenju Ahila u slavi i moći, oličavajući onaj ideal čiji semantički rukavci uviru čak u Rilleove *Devisins elegit* (u vidu simbola „andela“ i „mladog junaka“), tamo je gorko razočaranje čeka. Nigde ni traga od velelepnosti, jedinstva, uskladenosti, tragične veličine kada čovek prekoračuje svoju granicu. Igra je izneverena, krajnosti su se sudařile, evropski lik je zahvatila grimasa.

Od Ahilovog gneva i Odisejevog lutnja — tih ranih praslika kojima se, makar i nesvesno, kako je znalo i umelo, evropsko pesništvo napajalo — pevanje je postalo „setna stilizacija onoga što se više ne može pevati“. Mada su ove Adornove reči preteške, iskustvo moderne poezije kazuje da se pevati može samo uprkos ispevanom. Odnova pesma *Ahilov štit* je u tom smislu oprečna dugovekovnom iskustvu zapadnog sveta.

Kovanje štita i sve što je, u slikama, preneto iz iskustva u polje znaka, kao da je neko kosmičko magnovenje, večnost svedena na tren. Veliki čin je uvek čin bez oklevanja. Veličinci nisu potrebiti vekovi, dovoljni su joj trenuci. Od te veličine, docnije, žive vremena koja sopstvenu veličinu nemaju.

Cini se da takvu pouku valja izvući iz Odnovog smenjivanja aorista u kome je ispevana veličina mitskog vremena, dakle sam mitski model, i onih interludijuma koji pevaju o klimi modernog sveta a koje je pesnik dao u prezentu i imperfektu, dakle u glagolskim oblicima gde je radnja trajna, gde se lanac uzroka i posledica oteže, gde je sve suvoparno, neumoljivo, obezličeno, slepo kao nagon. Igra pre stilizacije je vrhovna, a samim tim i strelovito kратka; njena protivnost je, u ovom slučaju, nasilički *praxis* i rušilačka volja. Između dva ratnička amblema, toliko suprotne koliko su suprotne okolnosti o kojima svedoče, ironično se provlači misao o grubom, često obesmišljavanom liku civilizacije Zapada.

Ahilov ratnički princip je paganski: junak je odsev boga, a svi bogovi neposredno i bez snebivanja sudeluju u zemnim poslovima junaka. Istina, i božje volje su obično suprotstavljene i lome se o čovekova pleća. (U tom pogledu ništa se nije izmenilo od iskoni.) Dok mu jedni kuju štit, drugi Ahilu rade o glavi. Ali, u svakom slučaju, čovek je u neposrednoj blizini boga. Čovek je mera dostojna božanskog prisustva.

Nacističko shvatanje čoveka, mistično i mitsko u isti mah, sasvim je drukčije. Drukčije su, kao što Odn lepo naznačava, i posledice. Samo je izabrani narod, izabrana rasa, dostojan božanske svetlosti; čak je, jednačeci se sa tom svetlošću, „narod arije-

vaca“ u jednom času podlegao opakoju logici mita o „duši rase“ i ustao da satre ljudski rod, te da tako prinese žrtvu paljenicu rušilačkoj volji. Dvadeseto stoljeće je imalo svoje Golgotu, imalo svoje žrtve, svoja stradanja. Opasnost je u tome što mogu postati trajna, što užas katkad postaje običan. Utoliko je Odnova mreža simbola obuhvatnija što se iza jedne pesničke slike ne pomaja konkretno istorijsko nasilje, nego se ukazuje beskraj same mogućnosti nasilja kojom raspolaze savremeni svet. Nacistička zverstva, doduše, prvo padnu na um, ali ni ostala, jučerašnja i današnja, ne zaostaju na tužnoj leštvići povredama po zлу. Demonska igra uvek nalazi nove podsticaje i učesnike.

U jednom trenutku, Odn nagoveštava izvesnu pesničku perihorezu. Onu trojicu što koračaju jedan pored drugog u smrt, u strofi koja nas „izvodi“ iz mitskih i „uvodi“ u istorijska vremena, možemo zamišliti kao svetu Trojicu, ne samo u hrišćanskom smislu, nego kao uzorite tri mogućnosti ponosa i žrtvovanja za dosjedovanstvo bića:

,Bodljikavom žicom opasano mesto proizvoljno  
Gde začmali zvaničnici šetkuju (jedan se šatio),

A straža se znojila, jer dan je bio vreo:

Gomila priprostog, časnog sveta

Zurila je izvana; i niti se micao ko nit slovio,

Kada tri blede prilike uvedoše i svezaše

Za tri uspravna koca u tle pobodena.

Moć i veličina ovoga sveta, sve

Što preteže i uvek što jednako važi,

Leži u rukama drugih: oni behu maleni

I pomoći se nisu mogli nadati, niti im ona dola

To što dušmani su hteli — desilo se, njihov sram

Od svega bì najgore što se požali; zgubiše ponos

I umreše kao ljudi pre nego tela smrt im steže.“

Lica sv. Trojstva postoje uzajamno jedno u drugom, blaženo u okrutnome, milosrdno u pomarnome, anđeosko u demonskom, božansko u zverskom. Roditelj i ubica (Avram i Isak, možda?), tvorac i razotilac, niz takvih dvojnosti struji evropskim pamćenjem, pa ga uvelikoj i određuju kroz judeo-hrišćansku tradiciju. Prisjetimo se, zatim, onog trojstva iz grčke tradicije: prometejstvo Delfa; olimpijskog Atine, hrišćansvo Vizantije... Dalje, na jednoj strani, kroz vekove, čuje se Antigonino ne, na drugoj mu uzvraća da sa Patmosa. Ali, moć i veličina ležali su u rukama drugih.

Uz dosta opreza, napisletku, pristajemo da ovu pesničku viziju pratimo do ishoda: u paraboličnom smirivanju protivnosti stizanovana igra ulika samu sebe.

Dve se vremenske vrteške obrće u prostoru Odnove pesme. Prva, mitološki vaznesena, slijekovita, dramatično uspravljena, kao vertikalna nad samom mitologijom ukrašavanja Ahilovog štita u tutnju boju i sa svešou mladiog junaka da mu prestoji skora smrt — obrće se slično paradigmi u mitu. Druga je istorijska sa cestim aluzijama na pitanje vlasti, nasilja, pravde, časti i sreće u modernom dobu. Svojim neprekidnim obrtanjem ove vrteške ispredaju nit koja povezuje istorijsko i mitsko: to je logos.

## IGRA I PODRAŽAVANJE

Zadug je igra, u svom plemenitom vidu, bila opklada za ljudsko. U njoj je iskon vazda počivalo u bezazlenosti, proziran i sabran. Prvobitnu njenu čistotu pomutila je kultura primenjenih igara koje su prerasle u svoju suprotnost.

Ako joj čistotu nije poštodela, evropska tradicija je očuvala mimetičku osobinu igre potvrđujući da je ova, započeta kao *mimesis*, jedna vrsta instinktivnog osnova kulture. U svom prvom razdoblju kultura se *igra* (a ne sledi iz nje) i u tome igranju postepeno se, u raznim smerovima, odvaja od prirode. O postanku kulture Frobenijus govori kao o „igri koja je proizšla iz prirodnog *bivstva*“. Drugim rečima, kultura je proizšla iz prirode kao podržavanje njenih svojstava. Ali igra ne bi bila što jeste kada bi ostala bez antitetičkog karaktera, bez vezivanja suprotnosti.

Bez prvobitne čistote kada je igra značila mitsko rađanje kulture, današnja igra je često u praznom prostoru. Uslovni su igrači i igračka. Čovek nije više igračka bogova, kao što je antička misao uveravala. On, dakle, nije *paignion theon*, ali svi su izgledi da će postati sopstvena igračka. Igračka ideoloških, tehničkih, ekonomskih potreba... Utoliko igra gubi svojstvo nadmetanja, a sve više pokazuje sklonost da zavadi svet, da se njenom voljom izvrši mnogostruk razdeo postojecog. Kada je potpuna, makar sa tragom iskonskog u sebi, igra je uvek na pragu saznanja. Čak je možemo zapaziti u naučnim zakonima, u dostignućima tehnike. Za savremenog čoveka je, besumnje, dragoceno iskustvo koje igra pruža: naime, da čisto racionalno i čisto iracionalno jednako ugrozenjavaju čoveka dovodeći u pitanje sam njegov opstanak.

U pojedinim razdobljima evropske duhovnosti, praslika koja se naslućuje u igri Aske i vuka nosi izvesnu paradigmatsku oporu. Igraci i vuk su sudbinski par čija igra doseže vrhunac opasnosti misla i potanja u dubine misla opasnosti. Ukrzo nastaje obrat: ovaj par postaje veštački, a njegova igra, uprkos trenutnoj čari, ne prelazi granicu cirkuzanstva. Sa ovog stanovišta mogle bi se uputiti strašne optužbe na račun pozorišta.

Da završimo legendom. Empedokle, nadljudski zanesen igrač, kuša svoju misao kao opasnost, bez snebivanja stavljajući između njih znak jednakosti. Vatra vulkanskog grotla; u koju skače završavajući igru, samo je materijalizovan uzrok te igre. Iskušenje i saznanje, saznanje i žrtva da bi ono mogućno bilo, to su etape ovog skoka koji se ponavlja i na razne načine izvodi kroz evropsku igru duha. Taj skok u sopstvenu misao, u sopstveno postojanje nužno znači samorazumevanje te misli i tog postojanja. Ako se već usuđujemo da pravimo ovakve analogije, recimo da skok u Etnu ima, u konačnom vidu, značenje hermeneutičkog ishoda.