

# PREVARA, LEVANTINSKA PRAGMATIČNO-LUDIČKA STRUKTURA

srba ignjatović

Literarni »pričaz« Levanta u nas se obično pripaja predstavama o delu Ive Andrića, kao jedna od značajnih, no ne i prenaglašenih njegovih odrednica. Očito je, međutim, da »Levant« nikako nije jednoznačan pojam, i to ne samo u ovom slučaju. On nije itakav ni u geografsko-istorijskom aspektu, a još manje u sferi »konomije«, metaforičko-simboličke upotrebe.

Ipak, nije namera da se ovde smesta zalazi u tu vrstu podrobnoštiju. Treba dodati, tek, da je i trgovina (društvena igra kupoprodaje, važna oblast ekonomike), opet, tesno pripojena značenjima — upotrebnom istoričaru ovog pojma. *Levant — levantinski; trgovina — trgovacki*, taj »pragmatični spreg« uvek ima i svoje prateće naličje, drugu mogućnost, simbolično, metaforičko, ironično značenje. Otud i tvrdnja o približenosti (šire shvaćene) *društvene igre levantskoj praksi* (onome što sačinjava njeni specifičnosti) trgovine (kupoprodaje), i obratno.

Značajensko nasleđe vezano uz pojam »Levant« vodi nas, daje, svekoliko ritualnosti, kao složenom izrazu pragmatične i ludičke zbilje trgovine, njene ekonomiske neophodnosti, napetosti i, na drugoj strani, improvizacijsko-stvaralačke nadogradnje. Ambivalenciju tog rituala, osim onog što je tu »sispoljno nemilovno«, podstiče, ali možda donekle stvara i sama *prevara*, »levantički« čin, društveno-etički neodobrivi, nedopušten, ali trgovacki probitačan, dakle ustaljen.\*)

Prevara je čin u znaku božanskog Kairosa, ludizam koji nije »čist« jer nije nekortistoljubiv, što, svejedno, ne utiče na njegovu, često veoma razuđenu shemu, koja lobuhvala i *scenarij* i *realizaciju*, a može da bude krcata elementima ludički izuzetno bogatim, smisaonim, paradoksallnim ili začuđujuće pojednostavljenim.

Ta shema, znači, ne mora da bude po pravilu složeno uspostavljena. Njen krajnji cilj je da funkcioniše, »uspeva«, voditi za mišljenjem ishodu, da bude *efikasna* To, naravno, ne isključuje moguću, čak poželjnu usloženost. Činjenica je, ipak, da se jednostavno i složeno u ovom kontekstu, malkar a *posteriori*, relativno lako razlikuju.

Nešto teže je izdvajiti ono što je ludički »stvaralačko« u jednom itakvom domenu. Bilo kakvu »klassifikaciju« ovde je, zato, moguće pretpostaviti, ali sasvim iluzorno ostvarivati, što nužno vodi pretpostavci da je sama oblast praktično neiscrpativa, nabijena činovima jedne »imaginacije« koja je pre sve drugo no *stvaralačka* u uobičajenom smislu, a, svejedno, ludička (i ne samo itakva) produktivnost nikako joj se ne može osporiti.

I upravo po ovom svojstvu *levantinsko* postaje šire od moga svog užeg i strožijeg značenja, a *Levant* pojam od zamašne simboličke upotrebnosti. Posebno ludizam i o tome je ovde reč podrazumeva ne samo apstrakciju — shemu, već i praksis, realizaciju, »živu scenu i njen prostor, »stvarnu igru sa stvarnim »junacima«.

Ta igra često se začinje pionad klišea. Sva stvar je tada u varijaciji — improvizaciji, dogovoru i »izvođenju« učesnika. Ima, dakle, u tome i jednog naročitog para-teatra. Jedno od prećutnih pravila je, međutim, da svu »učesnicu« ne smeju znati traspodelu i svrhu uloga. (U njenu tajnu upućen su samo »inicijalni akteri«). Tako bi igra poštala neostvarljiva, a ludizam *levantinske prevere* izgubio bi osnovu i svoju suštastvenu »prikušku«.

Razrađa klišea, varijacije, improvizacije — to je ozivljeni, »primjenjeni« ritual čiji arhetip, izvori, pa čak i meki od uslova koji ga omogućavaju počivaju upravo u početnom, u *klišeu* i njegovim izvornim značenjima — mogućnostima. »Urbana« udaljavanja danas su, naravno, nemilovna; ona su nadgradnja jednakog kao i prigušivanje onog odveć prepoznatljivog.

Evo kako to izgleda u jednom primeru, »skinutom« sa stranica Štampe.

Zlato, stari simbol obilja, sigurnosti, žuđenja predmet u čijoj je mitologiji podjednako prisutno *lako i teško sticanje*, inspirator nebrojenih fabula u svim starim medijima i, od novijih, filmu naročito (po nekoj nedvosmislenoj vrsti »prava nasledja«), u toj novinskoj priči javlja se kao inspirativna činjenica, agens situacije i sheme, simbolička lokacija zbijanja.

Prodavci *lažnog zlata*, ti maštavljači alhemičarskog ludizma, s maskom nevoljnika koji pribegavaju poslednjem sredstvu za izbavljanje iz nevolje, prodaju lične dragocenosti, podavno su deo levantinskog i urbačnog folklora. I poprišta njihovog delovanja obično su prave oaze ove folklorne varijante. Ona su raspoznatljiva po obeležjima među kojima je možda najvažnija izvesna skrovitošt, skrjnutošt ili, u suprotnom slučaju, atmosfera poveravanja, izuzetne i izdvojene situacije koju inicijalni akter / aktorki isvesno grade.

I, kao što ni početni kliše nije nov, talko su i scenariističke varijante ih ustaljene, mahom iscrpene. Junaci spomenute novinske priče, međutim, od klišea i scenarija uzimaju samo ono što je neophodno. Prinovljena, kombinovana shema sada izgleda ovako: *predmet — zlato; prodavac — »izvolje« — »stranac«*,

lažni tuđin, ovaj koji ima više izgleda da pobere sažaljenje, levantinski projektovan *empatiju*, što je, već, nivoiznadeni detalji; *mitje* — velegradsko-folklorni, ali je izbor neposrednog »terena« izvan stereotipa — »oazu« s prepoznatljivim lobežnjima zamjenjuje prometan kraj koji prigušuje folklorno a pojačava urbano, »uliva plouzdanje«, »daje ozbiljnost«, uverljivost; *obraćanje* ne ide direktno ka potencijalnim, »uvućenim« akterima, već postoji drugi inicijalni akter, »saradnik«, »posrednik«, »provodnik« u izvođenju isheme i komunikaciji. »Preuzet« je iz uličnih hazardnih igara-prevara.

Cini se, međutim, da je po prvi put »uvoden« u jedan ovakav scenarij. Poverljivost i »solidnost«, uverljivost direktornog obraćanja — »obraće« utoliko su potisnuti upravo kao nešto pozнато, »iscrpeno«, što nije malen ludički nizlik. Ali je, umesto tloga, novim elementom razuđen »stari kliše, prevarirana shema, otklonjeno ono što je moglo da bude prepoznatljivo, da igru razotkrije u pragmatičnom načinu, pre ishoda.

Dруги inicijalni akter je »lažni ikupac«. Igra se začinje pričom o automobilskom kvaru, nevoljli itako obično, urbanoj, verovalnoj i shvatljivoj da shvatljivija i »verodostojnija« ne može biti. Od bliskog i poznatog, običnog i svakodnevniog, posredstvom arhetipnog prizivača Zlatnog Runa, kreće se, dakle, u uličnu, para-teatarsku realizaciju scenarija.

Pošto je inicijalni akter je »lažni ikupac«. Igra se začinje pričom o automobilskom kvaru, nevoljli itako obično, urbanoj, verovalnoj i shvatljivoj da shvatljivija i »verodostojnija« ne može biti. Od bliskog i poznatog, običnog i svakodnevniog, posredstvom arhetipnog prizivača Zlatnog Runa, kreće se, dakle, u uličnu, para-teatarsku realizaciju scenarija.

Pošto je inicijalni akter je »lažni ikupac«. Igra se začinje pričom o automobilskom kvaru, nevoljli itako obično, urbanoj, verovalnoj i shvatljivoj da shvatljivija i »verodostojnija« ne može biti. Od bliskog i poznatog, običnog i svakodnevniog, posredstvom arhetipnog prizivača Zlatnog Runa, kreće se, dakle, u uličnu, para-teatarsku realizaciju scenarija.

Lažni ikupac prima predmet kupoprodaje (lažno zlato, inkarнат Zlatnog Runa) i odlazi po novac (eskalacija »poverenja«, podstrek »empatiji«). Lažni prodavac ostaje na ulici da, u društву »publike«, sačeka njegov povratak. Tada molii da vidi ovušnji novac — itako shvatljiva i obična »mera predostrožnosti« — kako me bi bio prevaren, pošto je stranac.

Uveden je element sumnje — ismutnje, ali na blag način. Povoda za uzbudnu nema. Ako se tako išta neprijatno dogodi — može dogoditi — onda to nije Nama, već Ovome, Drugom, Nekom, osobi koja je predmet naše obične značitelje, a ne stvarnog sačešća, odnosno sa-učestvovanja. A pošto već stvari tako stoje da smo Mi Izvan, da se Nama ne može dogoditi Ništa, onda zašto da ne...

Inicijalni akter (»prodavac«) prihvata predloženi mu novac i — nimalo maštovito, u prizemno »levantinskom« duhu koji je razara sve, ignu, mapušta scenarij, izmišljajući i dovijanje, jer je, ne zaboravimo, efikasnost ishoda nadređeni cilj — bira »razrešenje« u begu s »plenom«.

Igra, ipak, nije bila samo pragmatično efikasna. Novinska priča, na ovom mestu, govori o »zbunjenoštii« onih kojima su držali da istu »publiku«, »nesvesnih aktera«, u stvari.

Scenarij se kida, znači, posve izvan scenarija. Kraj ne samo što nije bio »nikakav kraj«, budući da nije bio »logičan«, »očekivan«, već ni kao »iznevremeno očekivanje« ne sadrži u sebi nikakvu ludičnost. On je, jednostavno, is aspekta scenarija samo njevovo ponuštanje, draštično uklidanje.

Alli navedena »zbunjenošt« je ipak dokaz da u njemu ima nečeg i novih teatarskih tendencijskih, budući da je on, nedvosmisleno, jedno razaranje prethodno pažljivo organizovane, vođene, osmišljavane igre.

Novi, konačni odnos, koji je pred nama, mogao bi se opisati pomoću miza: arhetipni kliše — scenarij — realizacija (uz improvizaciju, po procenti i nadahnuću) — ex abrupto sasećanje realizacije koja je i uklidanje samog scenarija, smaknuće igre, »naličje misterija«.

I još jedan smisao koji treba naglasiti: igra — prevara spletena je tako da poništava i smisao kupoprodaje, trgovine, jer je sami imituje i podražava njenu logiku, pozajmljuje ritual, mada se inspiriše njom, njenim mehanizmom. Naravno, vodeča logika »duplog dna«, nećeg što se može izokrenuti, što izmice pouzdanom (značenju). A itako i arhetipna simbolika zlata i prateća značenja vrednog, pouzdanog, stabilnog *predmeta pomagača* u svakoj nevolji i prilići bitavaju *izigrana*, čini se da, posredstvom ovog obrta, mišta nije ostalo na početnom mestu, u početnoj situaciji i »shodno pretpostavci«.

Konačna dvostruktura: *pokušajem »lakog sticanja«* osporena je ideja »lakog sticanja«. Taj paradioks, koji raciscepljuje svaku naše pouzdanje, veru u dosezanje, organizaciju, *logičnost smista* — može da izazove čudjenje, ali i divljenje, mada nije nov.

I još nešto, kao u pričama mudraca: sve je trivijalno, a da ništa nije samo trivijalno. *Levant*, onaj simbolički, reflektuje i produkuje, dalje širi svoja značenja, koja nisu samo sličkovita niti samo fabulativna. Rituale se pretiče u igru, igra u grubu prevaru, značenja se prepliću, sudaraju, arhetipno oživljavaju da bi bilo poništeno, a priča se, u celini, i na svim nivoima značenja, tice koliko predmeta, toliko i ljudi.

\* Podsetimo na jednu semantičku nijansu: U drugom kontekstu, onom vojne teorije, prevara je »ratna varka«, nešto što nije samo po formulaciji i sačuvaju bitno druge, dopušteno pravilima, već i poželjno kao inovaciju, čin imaginacije što menja igru, izokreće — izigrava pravila, odnose i, po pretpostavci, efikasno utiče na temeljni ishod uže ili šire situacije. *Trojanski konj* je, da navedemo samo ovaj primer, klasičan simbol te vrste.