

IGRA TALHE S DEVOM

ili hrvatska fantastika 70-ih godina između metafizike i dekadencije*

neven jurica

Godine 1972. u Zagrebu je Irfan Horozović objelodanio jednu od najljepših i zacijelo najdubljih prozinskih tvorbi u novijoj hrvatskoj književnosti — *Zelenu devu*. Budući da nas indikativna značajnost te kratke lirске proze ovdje obavezuje, navodimo je u cjelosti:

ZELENA DEVA

Zamišljen pred velikim bijelim platnom, razapetim u vrtu, slikar Harun je kičicom dovršavao nogu zelene kamile što je ispunjavala skoro čitavu njegovu platno, i zatim se osvrnuo da na paleti pronađe jednu potrebnu nijansu. Pomalo iznerviran, užurbano se uputio u kuću. Još se vrata nisu zatvorila za njim, a deva radoznalo otvorila oko svoje jedino oko i oprezno spusti nogu na travu vrta. Slijedećeg trenutka već je bila na sokaku i lagano pomjerajući noge zavirivala u avlije i vrtove, odakle su je pratili začuđeni pogledi. Rijetko je tko vidio kamilu, i zelenu uz to. Jaki Ismail, koji je prolazio, kao i obično, oskudno odjeven i obilato pokazujući svima svoje mišice, ugleda kamilu u Karasokaku i široko se nasmija kao da je prisustvovao nekoj dobroj šali. Ne prestajući da se smije, on pojuri prema njoj i stjera je do kraja sokaka, koji nije imao kraja, i nabacivši joj konopac oko vrata povede je na gradski trg. Sad su se već svi smijali, stvarno, bilo je to neobično. Zar je ikada bilo toliko trgovaca, ijednoga pazarnog dana. Svi su se smijali i svi htjeli da kupe zelenu devu. Ismail se smijao najviše i tražio ogromnu cijenu, koju naravno nitko nije mogao platiti. Tko zna koliko bi tako stajali i šalili se da iz svog dućana nije naišao Faik Talha i prišao okupljenima. Jedini je on bio ozbiljan i sad su se njemu smijali.

— Hoćeš li kupiti ovu zelenu devu Talha?

Kakav smijeh. Ismail se opet najviše smijao i izvikivao cijenu. Faik se bez riječi okrenu i ode. Uskoro su ga vidjeli kako se vraća s kesom u kojoj je bio sav njegov novac. Najednom su se svi uozbiljili. Faik izvadi novac i odbroja Ismailu. Bilo je točno koliko i cijena. Ismail mu pusti konopac i Talha skoči na devu koja sva uzdrhta. Ljudi se izmakoše, a deva kao suluda pojuri ostavljajući oblak prašine za sobom. Uspjeli su samo da vide kako Talha namače maramu na usta. Deva je poput vjetra jurila kroz male ulice i vrtove, preskačući preko ograda, dok, najednom, ne naiđe na jednu veliku ogradu i vinu se, a zatim, preskočivši je, u trenutku se nađe pred velikim bijelim platnom, razapetim u vrtu, koje se više nije moglo izbjeći.

Malo kasnije, slikar, Harun, izišavši iz kuće, s nijansom koju je tražio, stade pred svoje platno i prvo se namršti, a zatim se rasijsano počesa po glavi. Nije se mogao sjetiti kad je naslikao jahača koji je lijevom rukom navlačio maramu preko usta, kao da se želi zaštititi od pješćane prašine.

Ova lirična fantastička alegorija razrješava za hrvatsku književnost na sasvim nov način relaciju umjetnosti i zbilje, čime nam filozofijski smisao hrvatske fantastike 70-ih godina definitivno usmjerava u pravcu klasične metafizike. Parafrazirajući poznatu tvrdnju Dostojevskog: »Svi smo mi izašli iz Gogoljevog *Sinjela*«, reći ćemo i, dakako, pokušati dalje objasniti, da je cjelokupna hrvatska mlada proza, pisana unutar žanrovskih konvencija književne fantastike, razumljiva iz Horozovićeve *Zelene deve*. Štoviše, ova alegorija krije u sebi konstruktivne i destruktivne elemente koje mlada proza bez ostatka prihvaća. Što nam *Zelena deva* zapravo poručuje?

Na konotacijskoj razini tu je prizvan mitološki obrazac transformiranja duhovnosti u materijalnost, identificiranje ozbiljne duhovnosti sa zakonitostima i fenomenalnošću same zbilje. Naime, *Zelena deva* aludira na mitsku priču o Pigmalionu i njegovom djelu, čije je postavljanje iz sfere imaginacije u sferu realiteta takve prirode da zahtijeva svijet u kojem su ontički po-ništene različitosti dviju sfera. Pigmalion se zaljubljuje u biće

koje je stvorio, jer je ono toliko životno realno, trodimenzionalno i puno bičevitosti da je nemoguće povezati ga sa sferom imaginacije, tradicionalno shvaćenom kao pokretačem irealnog ili nadrealnog svijeta. Pigmalionovo djelo moglo je nastati jedino u onom kozmičkom poretku stvari u kojem se duhovno i materijalno nalaze u stanju prestabilirane harmonije. To je svijet gdje ideja traži svoj savršeni ekvivalent u čulnosti. Jer, ideja žene, prema kojoj Pigmalion stvara, u onom je smislu istinita i odgovara sebi ukoliko se finalno potvrđuje kao vlastita čulna transpozicija, a to znači kao individualizacija svoje općosti. S druge strane, ona je preuzeta apstrakcijom realnih individualnosti, preko kojih se jedino može dovinuti do vlastitog supstancijalnog života. Jer, opće egzistira samo u prostoru duhovnosti. Stoga, kad se Pigmalion zaljubljuje, on ne počinjava ontološku pogrešku zamjene supstancijalnosti, već se podređuje zakonima dijalektičnosti izravno hegelovskog karaktera. Pigmalion postupka logično i nužno, jer u osnovi nema razlike između entiteta, nema radikalnog supstancijalnog dvojstva. Čitav je fenomenalni svijet odraz nuomenalnog bivstva, svoje duhovne slike, pojma. Umjetnost je hegelovsko postavljanje ideje u vlastitu drugost — u čulnost. Umjetnost je, stoga, teorijski gledano, gnoseološka djelatnost, odraz transgredijentnih vrijednosti. Tumačenje mita o Pigmalionu tako se nužno kreće u estetičkim granicama idealizirane teorije odzraza, odnosno unutar filozofskih postavki apsolutnog idealizma. Kroz Pigmalionovu ideju sebe stavlja u čulnost, a svoje sredstvo ozbiljenja, naime samog Pigmaliona, preko erotičke žudnje dovodi u neposrednu ovisnost. Ono što Pigmalion voli, istovremeno je čista idejnost i čista tjelesnost. Pigmalion kao zaljubljenik postaje sredstvo i rob kozmičkog procesa. Na isti način, mi ćemo, dakako, protumačiti i srodnu legendu o antičkom slikaru, za koga kažu da je jednom tako vjerno nacrtao grozdove da su se ptice zabunile i ključale sliku. I tu se radi o savršenom ozbiljenju ideje, gdje je umjetnost organon stvaranja predmetnosti. Između umjetnosti i materijalnog svijeta razlike su u modalitetu, ali nipošto u supstancijalitetu. Platon je ovaj filozofijski problem odnosa umjetnosti i zbilje dočarao misaonim razlučivanjem sfera sveukupnog realiteta. Hijerarhijsko zaduženje sfera dovelo je ideje, kako je poznato, na vrh kozmičke ljestvice u jedan nestvaran prostor idealnosti, a umjetnost u podzemlje, među sjenovite kopije i surogate istine. U estetičkoj dimenziji, Platon je stvorio gotovo kršćansku eshatološku vertikalu raj-pakao, razdvajajući do ekstrema supstrate. Zapoostavljanje umjetnosti unutar takvih metafizičkih odrednica sustava (iz kojih se dalo izlučiti nešto sasvim suprotno) ponajprije je greška u mišljenju.

Ono, dakle, što Irfan Horozović konotacijama priziva u *Zelenoj devi* jest zaokruženi estetički sustav koji mi od Platona, odnosno od mita o Pigmalionu, pa preko Hegelovog titanskog napora, pratimo sve do suvremene marksističke orijentirane teorije odzraza, s njenim apsurdnim ali konzekventnim izvodima, primjericu u Todora Pavlova. Na tom estetičkom pravcu kreće se i tradicionalno književno stvaranje realističke provenijencije, kompletna srednjovjekovna književnost (sa specifično pervertiranim doživljavanjem stvarnosti) i sva ona djela koji na bilo koji način žele nešto kazati o svakodnevnici. Dosljedno, reći ćemo da se na tom pravcu nalaze uopće sva djela koja pokazuju rezolutne stavove. Jer, umjetnost je tu puko sredstvo za nešto drugo, ona izriče i njom se izriče, ideja se pomiče u prvi plan, govori kroz umjetnost. *Zelena deva* Irfana Horozovića upravo je ogorčen prosvjed protiv teorije mimesis i vladavine logosa. U tome je, zacijelo, njena misaona veličina. I u toj prozi, kao i u mitu o Pigmalionu, umjetnička stvarnost transformira se u životnu stvarnost, ali, za razliku od mita, zadržava karakter umjetničkosti. Ne postoji identifikacija umjetničkog i životnog: Pigmalionova žena ulazi u život nadahnuta Afroditom (koja je, zapravo, božanstvo same Pigmalinove duše), jer je rađena prema ideji po kojoj taj život jest; Horozovićeva deva, premda postaje životna, ostaje u biti umjetnina, jer je imaginacijski potpuno slobodna i po nikakvom objektivnom uzoru kreirano biće. To je zelena, nedovršena (nedostaje nijansa koju Harun traži) i dvodimenzionalna (u profilu, s jednim okom) fantazma. Ona je životna na jedan poseban način, Posebnost koja objedinjava Opće i Pojedinačno. Životna je unutar vlastitih zakonitosti, unutar svijeta koji je s ovim svijetom paralelan. Njen silazak s platna egzistencijalno ništa ne menja, budući da u posebnosti ostaje sebi identična. Taj je silazak, zapravo, alegorija njenog prolaska kroz ljudske duše, kroz uživaocce umjetnosti. Horozovićeva deva označava autarkični svijet umjetnosti: izuzetan, duhovan i dovoljan sebi. »Jaki Ismail«, koji se susreće s umjetnošću suprotstavljenom zbilji, nije u stanju prihvatiti njenu vrijednost, pošto ostaje u granicama mimetičke koncepcije, naviknut na ekvivalenciju idejnosti i tvarnosti. On je istinski realist. On se pred umjetnošću koja sobom govori o sebi, koja ne postoji ni zbog čega van sebe, potsmjehuje. Prepoznajući joj fantazijsko podrijetlo i osjećajući slobodu iz koje je stvorena, »Jaki Ismail« vrlo dobro shvaća njenu uzaludnost, kognitivnu i društvenu irelevantnost što ga primorava na potsmjehivanje. On ne zna što bi s time započeo, kako takvu umjetnost ukomponirati u stvarnost na način koji bi doveo do uzajamne reakcije. Ona je nedjelatna, niti prima niti pruža stvarnosti impulse. Takva, ona je »jakom Ismailu« neupotrebljiva. On je simbolički prodaje Talhi, koji za nju daje ne sa-

mo čitavo imanje, već i vlastiti život. Radi se, zacijelo, o kantovskom bezinteresnom i nesvrhovitom uživanju: fiktivna zelena deva parodija je deve kao stvarnosti, čisti ornament, arabeska, proizvoljni element u jednoj supremnoj igri — kantovska pulchritudo vaga. S devom Talha odlazi u iluziju. Socijalno predstavlja manjinu, Horozović mu dodjeljuje ulogu sanjara koji se cijelim bićem podaruje igri umjetnosti. Talha ulazi u prostor autentičnog života, oslobođenog stege umnosti i pojmovnih zakonitosti. Autentični život otvoren je u slobodnom činu igre, igračkom oslobođenju imaginacije. Talha se s devom igra, jaše je; ponijet žarom umjetničke igre, oslobađa se spona stvarnosti; pretvara se u element te velike igre; ulazi u platno, u vječnost.

Kritizirajući tako realizam mimetičkih koncepcija i, s obzirom na shvaćanje djela kao predmeta, njihov vulgarni ekonomizam, Horozović implikativno filozofski inagurira metafizički dualizam (supstancijalni dualitet), poriče stvarnost u ime duhovnih vrijednosti, a time estetički zagovara autarkiju umjetnosti. Ako se, međutim, konzekventno inzistira na autarkiji, onda se nužno kao bit autentičnog, slobodnog ljudskog djelovanja promovira estetski praksis kao takav, odnosno ona ljudska djelatnost čiji je uvjet egzistencije sadržan u samom činu trajanja, u vječnom Sada tog praksisa kao igre, a koji je ispod ili iznad razine ontičkog subjekt-objekt dvojtva i stoga bez upotrebe pojma. Ideja autarkije umjetnosti tako traži ideju čistog subjektivizma, odnosno onaj bogoliki subjekt čija je kreacija nesvodiva. Subjektivnost kreira iz sebe, to je duhovna aleatorika razumljiva jedino iz nje same. »Un coup de des jamais n'abolira l'hasard«. Slučaj postaje glavni junak oslobođene umjetnosti, rezultat igračke inercije, ali, kao što ćemo vidjeti, i Borgesova babilonska srećka. Žrtvujući socijalnu i etičku odgovornost, igrač zauzvrat dobija zadovoljstvo i sreću. Talha sve gubi, da bi sve dobio. Kad Talha »namače maramu na usta«, onda on tim činom simbolički drastično preklada s idejom komunikacije, s govorom kao Logosom, prijenosnikom smisla. Usta su fiziološko mjesto odakle ideja polazi u komunikacijski ophod. Talha ne pristaje na ideju, na smisao, on žudi za srećom i smrću u igri. Praksa nasuprot teoriji, senzualizam nasuprot intelektualizmu, zagovaranje metafizičkog eudemonizma — eto antropoloških okvira Horozovićeve proze. Dok je mit o Kigmalionu jedino protumačiv s ontoloških pozicija, priča o Talhi razumljiva nam je potpuno tek u antropološkoj dimenziji. Hrvatska fantastika 70-ih godina kreće Talhinim stopama, ona je uzjahala svoju simboličku devu i otisnula se na neizvjesni put umjetničke igre, usvajajući ovu kategoriju kao svoj poetički credo, i pristajući time na autarkiju umjetnosti. Ali sam Horozović nije je, čini se, želio ni mogao do kraja pratiti u njenim radikalnim izvedenicama.

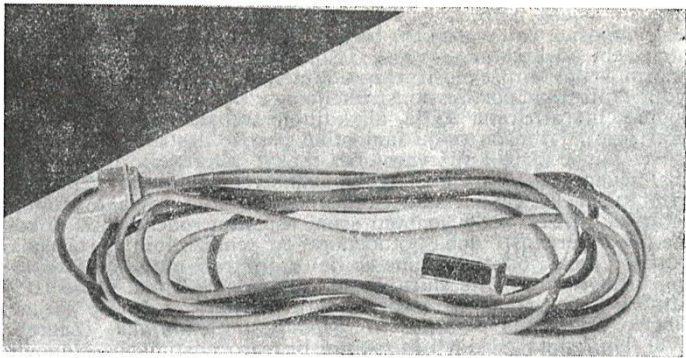
Djelo *Talhe ili šedrvanski vrt* (Zagreb, 1972) je fantazmagorična saga o jednoj obitelji koja se u biti otkriva kao pluralitetnost pripovjedača, stanovitog Džafera Bagrema Talhe, čovjeka sanjara, privučenog oniričkim i egzotičnim predjelima. Čovjeka zarobljenog u Knjižnici, u sjeni duha prastarih mističnih knjiga. Džafer Bagrem sebe umnogostručuje i objektivira u proizvodima duha, transformira se u jedinog junaka Knjižnice živeći kroz mnoštvo izmaštanih likova. Svaka je priča o nekom Talhi iz njihovog bogatog rodoslovlja protumačiva kao projekcija pripovjedača, njegovo navlačenje maske izazvano susretom s fikcijama ljudskog duha na stranicama čitanih knjiga. Horozović, kao i njegov junak, živi u već stvorenom svijetu, preuzima iz književnih artefakta baštine, ne razjašnjava. Horozović, kao i Talha, da bi se igrao, mora pronaći već stvorene artefakte. Faik Talha posuđuje od Haruna, Džafer Bagrem iz Knjižnice, Horozović svoje igračke elemente posuđuje iz istočnjačke folklorne tradicije. Ubacujući simbolične priče, Horozović, međutim, iznevjerava glavnu liniju svog djela, iznevjerava vlastitu igru. Paradoksalno je da se on često bori za jedan teorijski koncept, umjesto da se dosljedno prepusti instinktu. Apsolutna igra ili jest ili nije, sve što je transcendirira pripada domeni neslobode. Za igru se ne može pledirati, ako je se želi živjeti. Horozović u umjetnosti zna zagovarati igru, o prostoru prakse on nerijetko govori s pozicija teorije, njegova je *Zelena deva* bogata alegorijskim smislom, njegove su *Noći koje dolaze*... skoro teorijski disput. U ono za čime teži ne usuduje se potpuno uroniti, i ta je nedosljednost možda najpotresnija i najzanimljivija karakteristika njegove knjige: unutarnja nemoć da se iznevjeri tradicionalni moment — poruke.

Hrvatska fantastička proza, smatramo, pokazuje sve prednosti Horozovićevo djela. Birajući apsolutnost igre, ona je od početka razapeta u antinomiji koju stvara samo polje igre. Biće igre pokazuje se kao antinomično. S jedne strane, ono dolazi do pozicija metafizičkog konstruktivizma: pisac je graditelj i kad se igra, njegova je osnovna funkcija stvaranja Kozmosa, a ne Kaosa. S druge strane, ono dolazi do pozicija subjektivizma, do izolacije individualnosti, a samim tim do dekadencije: svrha je igre u radosti igrača, njen je princip razuzdanost.

Prije nego se upustimo u objašnjenje ta dva suštinska pola književne igre, dužni smo barem ukratko natuknuti u čemu vidimo razloge biranju fantastičkih konvencija za osnovni medij izraza mlade hrvatske proze. Dovoljno je tu, čini se, načelno upozoriti da igre nema bez fantazije i obratno, što znači da se tek pri potpunom oslobođanju fantazije igramo par excellence. Upućeni smo na slijedeće: relacija književnost — stvarnost postaje u našoj epohi identična relacija autentični život — banalnost svakodnevnice. Nakon posthegelijanskog razbijanja homogene slike

svijeta, književnost zacijelo nije u stanju na takav način odražavati zbilju da bi time nadomjestala izgubljeni totalitet, odnosno da bi bila apsolutni duhovni izraz cjelovitosti života. Realistički roman, po svojoj prilici, posljednji je i najizvorniji književni oblik u kojem je svakodnevnica došla do punine vlastite samospoznaje i osmišljenja. Hegelijanski apsolut se raspada, slika svijeta je fragmentarna, osjećaj bivanja u totalitetu se u tolikoj mjeri gubi da zamjena za njega postaje nužno sama iluzija i prostor fantazije očišćen od svakog realiteta, osim, dakako, jezičkog. Fantastično ukida empiriju u ime jedne nove stvarnosti, čiju nam zbiljsku laž postavlja kao nadzbiljsku istinu. Hegel je pod umjetničkom fantazijom, za razliku od puke nestvaralačke uobrazilje, mislio onu kreativnu moć duha koja svijest o unutar-njoj racionalnosti bića i pojava predočava i izražava ne u formi općeg, odnosno kroz pojam, već u formi konkretnog i individualnog, dakle čulnog. Lako je uočljivo da u takvom određenju fantazija služi kao organon spoznaje, da je samo transfer, teleološki strukturirana, budući da je uvijek usmjerena prema vanjskom cilju (u ovom slučaju spoznaji). Hegel, čini se, nije želio razumjeti važnost nespupane igračke fantazije i njeno duboko ljudsko značenje. Hegel je »neozbiljnost« igre prezirao držeći njenu unutarnju samosvrhovitost nečim irelevantnim i nedostojnim filozofijskog mišljenja. Ali ta »neozbiljnost« zapravo je i te kako ozbiljna.

Hrvatski fantastičari prihvaćaju književnost kao sredstvo vlastitog izbavljenja. Ona za njih prestaje značiti društvenu instituciju, kao što je, recimo, značila generaciji »krugovaša«. Ona prestaje značiti specifičan komunikacijski medij, kao i uopće mjesto površnog duhovnog zajedništva. Igrajući se u polju književnosti »s onu stranu ogledala«, mladi hrvatski prozaici ignoriraju, zapravo, »profetsko poslanstvo pisane riječi«, pa nužno ignoriraju i svijet kojem je književnost, ovakvim ili onakvim posredovanjem, tradicionalno uvijek bila okrenuta. Otkriće književnosti kao fantastike i čiste igre, otkriće je mogućnosti da se na apsolutan način bude sa samim sobom, daleko od banaliteta isfarbicirane stvarnosti. Čini nam se, stoga, da je pogrešno misliti kako su intencije mladog naraštaja hrvatskih fantastičara u stvaranju nekog odvojenog, iluzornog svijeta, radi otvaranja neslučenih mogućnosti ljudskoj znatiji i time, posredno, radi revitalizacije zbilje novim komponentama. Ta fantastika nema spoznajni karakter. Ona nije organon istraživanja onog kolektivnog nesvesnog kozmosa koji bi, spojen s realnošću, trebao stvoriti viziju Apsoluta. Ona nije ekstrakt ili odblesak spiritualističkog filozofijskog svjetonazora. Zabuna koja, primjerice, može nastati čitanjem Kekanovićeve *Mehanike noći* (Zagreb, 1971), često povezivane s Novalisovim romantičarskim izljevima, ima svoj korijen upravo u tradicionalnom shvaćanju fantastičnog kao nečeg alegorijskog ili simboličnog. Kekanovićevo djelo u prvi mah doista izgleda duhom baštinjeno od njemačkih romantičara (čak je i pisano u spisima, fragmentima koji su, kako znamo, predstavljali osnovni književnofilozofijski oblik u romantizmu), ali ono ne posjeduje niti minimum romantičarskog hilozoističkog vjerovanja u produhovljenost materije, u ontološku ideju o poziciji kao bitku svemira. Ako ga na stanovit način i možemo tako protumačiti, onda j to stvar samog bića igre, a nipošto piščeve uvjerenosti. Svi preuzeti produkti romantičarske mašte u Kekanovića su beživotni, izlučeni iz njihove organske cjeline, i služe kao one staklene kuglice u dječjoj igri. Kekanovićeva rosa mystica daleko je od duha i smisla Novalisovog plavog cvijeta. Ali to nije njen nedostatak. Za igru je potrebna građa. Svrha je hrvatskih mladih fantastičara, skloni smo u to čvrsto vjerovati, čista igra i kroz igru čisto uživanje, odnosno stvaranje iluzije moći. Igra je, naime, za subjekta otvoren prostor u kojem on postiže autentičnost vlastite egzistencije, jer poput Boga stvara jedan svijet fiktivan, ali potpuno njegov. Prepušta se njegovim zakonima, prepuštajući se time istovremeno građi kojom se igra i svom vlastitom duhu kojim tu građu oblikuje. Tako igrač u idealnom smislu postiže zadovoljstvo izmirujući u sebi i za sebe ontološku subjekt-objekt relaciju, nužnost i slobodu, duh i materiju. Pomirujući u igračkom aktu obilje, mnoštvenost, raznovrsnost života i materijalnih datā s općošću, jedinstvenošću i umnošću vlastite umske strukture, igrač ostvaruje, ali samo za sebe, harmoniju svemira. Zato je Schiller s pravom čitavu svoju filozofiju izrazio maksimom: »Čovjek se igra samo onda kad je u punom značenju riječi čovjek, i on je samo onda potpuno čovjek kada se igra«. Općenito, fantazija se u biti strukturalno otkriva kao igra, jer je određena konkretnim predodžbama građe, sadržaja i kombinatornim moćima uma, davanju forme. Književnost koja se, kako to proizilazi iz Huisingimih analiza, »razvija u igri i kao igra«, danas je, sasvim razumljivo, više nego ikad okrenuta fantastici. Ona je na to naprosto prisiljena, naime da ogoli i neposredno prikaže svoj bitak kao igru, a samim tim i vlastitu fantastičnost. Književnost koja se trudi pojedine aspekte života prikazati i uzdići do punine njihovog osmišljenja, danas je nužno ograničena, a time duhovno prikraćena, budući da joj totalitet izmiče. Stvarnost je, da tako kažemo, preveć parcijaliziran, razučena a da bi mogla biti obuhvaćena nekom, ma kako širokom, romanesknom formom. Priklanjanje fantastici i njenim zakonitostima tako, s jedne strane, pruža fantastičaru iluziju totaliteta ili njegovu zamjenu, jer zapostavljajući zbilju dovodi do njenog,



vladimir tomić, slika

makar kratkotrajnog, zaboravljanja. Svijet izfantaziranog nudi se kao apsolutni svijet. S druge strane, ona u načelu omogućuje da se rematerijalizira duhovna baština čovječanstva, odnosno da se tekovine općeg duha u igračkoj kombinatorici prestrukturiraju na jedan nov i izrazito subjektivan način. A samim tim što je u području fantastičnog igra kao moć fantazije najoslobođenija, jer nije ničim privezana uz nužnost realiteta svijeta, fantastička se književnost prirodno, povrh svega, pokazuje kao forma potpune slobode i kreacije, i kao mjesto subjektivnog apsolutnog zadovoljstva. Ona je zacijelo najčišća ili najknjižkija književnost.

Pa ipak, ona posjeduje svoja neopoziva pravila. Već je davno Aristotel primjetio da se »treba igrati kao da se ozbiljno radi«. Ta ozbiljnost igre, postuliranje čvrstih zakonitosti za jedan zapravo rezervat ljudske duhovnosti, omogućuje igri da se predstavi kao kreativna, konstruktivna djelatnost, koja svoju unutarnju kaotičnost vječno teži razriješiti u kozmičnost. Problem je igre i kozmološki problem. Ondje gdje se igra ne uspije obuzdati pravilom, ona prelazi u igrariju. Roger Callois nas u svojoj *Les jeux et les hommes* upozorava na dva temeljna principa koja vladaju bićem igre. On ih naziva »paidia« i »ludus«, naime, princip razuzdanosti, nagona, zanosa i veselosti i princip promišljenosti, zakonitosti i logičnosti. Ta dva principa u međusobnoj su ravnoteži u svakoj igri (u osnovi su oprečni), a ondje gdje nastupi debalans u korist jedne ili druge strane, dolazi do devijacija različitog opsega i značaja. Paidia je destruktivna, ludus je konstruktivan i o njemu, u većini, ovisi i civilizacijski karakter jedne igračke kulture. Paidia je Kaos, ludus je Kozmos. Igra je i Kaos i Kozmos. Da bi, iz tog aspekta motreći, jedna književna igra fantastičkim elementima, ili čak igra prirodnim, iskustvenim elementima, bila fantastika u smislu stvaranja i prezentacije novog svijeta imaginarnog i irealnog s vlastitom, ma kako specifičnom kauzalnošću, potrebno je poći od stanovitih metafizičkih pretpostavki. Potrebno je poći od jednog hipotetičkog univerzuma kojega je ludus već adaptirao svom biću. Ozbiljnost igre ovdje se ponaša kao ozbiljnost i logičnost spekulacijom dobijenog svijeta. A da bi igra ipak ostala vjerna svojoj impulzivnosti, pa, dakle, i nepromišljenosti, nužno je aksiomatizirati Slučaj kao bitak i Apsolut univerzuma. Ovaj Apsolut, opet, pokazuje se u konzekvencijama kao Zakon i Red, čiji konačni telos nije moguće pojmiti. U glasovitoj noveli *Lutrija u Babilonu*, J. L. Borges zamišlja univerzum kao igru slučaja, odnosno kao »umetanje slučaja u svjetski poredak«, čime se slučaj, zapravo, transformira u red. Jer, red svijeta je moguće, s jednakim pravom na istinu i važenje, protumačiti i kao rezultat stanovitih slučajnosti i kao rezultat apriorne idejne konstrukcije. Borges kompaniju koja upravlja lutrijom hipostazira u svjetski Um, čime dijalektički prevladava opreku slučaj — zakon, sloboda — nužnost (paradoksalno je, naime, da se umnost služi slučajnošću). Sama po sebi, igra općenito jest prevladavanje opreka, kao što smo, uostalom, već i istakli. Ona je takva i kad se manifestira kao književnost. Babilonska biblioteka, (odnosno, svijet kao biblioteka) sastavljena je od slova abecede, koja unutar beskonačnih permutacija, vođenih slučajem i zasnovanih na proizvoljnosti, skrivaju sveukupnost onoga što je uopće moguće da jest i da bude. Ali: »Biblioteka je bezgranična i periodična. Kad bi postojao neki večiti putnik koji bi je prelazio u bilo kom pravcu, on bi se posle mnogo vekova uverio da se iste stvari ponavljaju uvek u istom neredu (koji, ponovljen, postaje red: Red)« (*Maštarije*, Beograd, 1978). Oni Borgesova opsesija dolazi iz čistog bitka igre. Borges je zarobljenik igre: njenog istovremenog reda i nereda. Kozmološka vizija svijeta koju pretpostavlja svaka igra svjesna svoje izdvojenosti i ekskluzivnosti, data je u tradicionalnoj filosofiji kod Anaksagore. Anaksagorin Kozmos proizlazi iz Kaosa homeomerija (materijalnih čestica u kojima su pomiješani elementi i svojstva svih stvari), koje u aktivnost stavlja svjetski Nous (um). Priroda Nousa otkriva se, međutim, za kozmičnost svijeta ipak kao slučaj, jer on, osim što je prvi pokretač, nema nikakvog udjela u daljnjem ponašanju homeomerija. One se same, nakon početnog impulsa, sastavljaju i tvore svijet.

Sve je sve, poručuje nam metafizička pozadina igara. To isto u hrvatskoj fantastičkoj književnosti poručuje nam i Pavao Pavličić (u istoimenoj noveli). Da bi izivio igračku strast, Pavličić konstruira svijet u kojem je sve moguće uvodeći novu kauzalnu zakonitost. Pavličićeva proza prividno pripada onom proznom žanru koji se u nas, pod uticajem nekih francuskih autora, udomaćio pod nazivom fantastika svakodnevnice. Radi se o »pravali nedopustivog u regularni red stvari« (Callois: »Au couer de fantastique«), odnosno o zbiljskom svijetu unutar kojeg se iznenađa počinju zbivati za njegove zakonitosti potpuno neprimjerene stvari. Za Pavličića, međutim, ta je neprimjerenost jedini zakon. Tako u noveli »Sve je sve«, kojom se završava knjiga *Vilinski vatrogasci* (Zagreb, 1975), svaki pokret koji napravi glavni junak, ili pokret koji naprave sporedni likovi, odražava se na materijalni poredak stvari: listanje novina izaziva sudaranje automobila, pogled uzrokuje pomicanje predmeta, paljenje upaljača je razlog za pucanje filmske trake, otpijanje iz čase stvara u lokalu potpuni metež, itd. Svaka i najsitnija pojedinost pod utjecajem je nečeg što s njom naoko nema nikakve veze. Pavličić time utire put apsolutnom oslobađanju imaginacije. Ondje gdje je i teorijski sve moguće, mašta postaje jedini gospodar. Pavličićeva je novela neposredno svjedočanstvo. Na osnovi nevezanih asocijacija (koje ovisе, naravno, o kulturi i intelektualnoj sprema pripovjedača) može se igrati s velikim ulogom. U noveli »Pismo što ga je Ivan Radak poslao iz sjeverne Italije svome prijatelju u naš grad«, koja stoji na početku *Lade od vode* (Zagreb, 1972), govori se o otkriću tajnih spisa neke sekte koja upotrebljava svakodnevnim živi jezik (italijanski, u konkretnom slučaju) na potpuno nov način. Svaka riječ tu nemi svoje uobičajeno značenje, već neko drugo, novo. Kakve su implikacije ovakve ideje, nije potrebno posebno obrazlagati. Postojanje više jezika u jednom jeziku apsolutizira literaturu kao jedinu istinu svijeta. Istovremeno mistificira stvarnost cjelokupnog pisanog univerzuma. Frapantna sličnost s Borgesovom »Babilonskom bibliotekom« nije samo površinska. Pavličić vjeruje da su stvari povezane unutarnjim sponama, da sve simbolizira sve, da neka stvar ne predstavlja samo sebe. Postoji čvrsto jedinstvo između literature i stvarnosti, jedna supremna unio mystica. U stvarnost nije moguće proniknuti bez književnosti, istinska stvarnost je istinska književnost. Spajajući mistiku i metafiziku, Pavličić svoju, uvjetno rečeno, filosofiju svijeta izravno podređuje igračkoj praksi. Pavličić nedvojbeno uživa u samom činu pripovjedanja. On pripovijeda radi pripovjedanja, iz zabave. A zato mu je potreban svijet u kojem rušenje tradicionalnih ograda i pravila neće biti presedan. Kod Pavličića nema, kao kod Horozovića, razdvajanja književnosti i zbilje, ali samo zato što je Pavličiću i zbilja literarizirana. Svijet zbilje uvučen je u svijet književnosti i duha zakonitošću koja vlada je celokupnim univerzumom, naime, onom zakonitošću koja je princip autorovog igračkog univerzuma. Jer, samo se o njemu ovdje radi. Kada je ljudi magister Joseph Knecht, u Hesseovoj »Igru staklenih perli«, napustio Castaliju i red igrača, onda je on to učinio zato da bi u polje svog interesa uključio i životnost zbilje koja mu je u izoliranosti kastalijske hijerarhije izmicala. Kao majstor, Knecht je imao moć nad područjem ljudske duhovnosti igrajući se i kombinirajući njene proizvode i elemente. Di bi svoju moć učinio totalnom, on je bio prinuđen upoznavati i osvajati zbilju. Dakako, ta mu je moć naposljetku bila uskraćena, jer je ona atribucija i privilegija Boga. Da ne bi zapao u sličnu zabludu, Pavličić je, slijedeći Borges, naprosto anulirao empiriju čineći je duhovnom. A to otvara put imaginacijskoj kombinatorici. Obje Pavličićeve knjige nisu drugo nego jedinstveno koherentno djelo zatvoreno paradigmatiskim novelama (»Pismo...«, »Sve je sve«), jedna univerzalna igra razdijeljena u segmente. Igra na kakvu smo tu naišli, dakle, fiktivna je djelatnost, propisana imanentnom zakonitošću koja se, ne želeći rabiti tradicionalne fantastike temate (vile, vampiri, čudovišta, duhovi...), obznanila kao unutarnja, skrovita priroda empirijske zbilje. Zakoni univerzuma te igre granice su Pavličićeve imaginacije. Ne pristajanje književnosti na zbiljski svijet uzrokovalo je konstrukciju novog svijeta, za koji je pisac jedino i pravo božanstvo. Za ovu pojavu smo već upotrebili naziv metafizički konstruktivizam. U priči o Talhi to je simbolički sadržano u onom momentu kad se Faik Talha petrificira u vječnost slike, njenoj slobodi i izdvojenosti.

Zaigranost, međutim, teško očuvava stabilnost. Granica između konstruktivnog i destruktivnog principa igre određena je stupnjem koherencije, koji igrački univerzum drži okupljenim oko svog središta. Slabljenjem te koherencije nastupa disperzija igre, ludus djelomično gubi ravnotežu u korist paidie, igra prelazi u igrariju. Ta pojava nosi sva obilježja dekadencije, jer uzdiže krajnji individualizam i za objektivni Apsolut svoga svijeta postulira čisto Ništa književnosti. Naime, čistu knjižkost. To je logična posljedica povlačenja i zatvaranja općeg duha u pojedinačni okvir subjekata. Ako se opći imaginarni prostor književnosti, religije, mitologije, pa čak i filosofije, izražajno transformira na način pojedinačnog, kroz subjektivnu duhovnu prizmu bez apriornog koncepta i kriterija odabira, bez strukturnog narcta koji garantira nužnost i zakonitost, onda konačni produkt ne može biti nego savršena oslobodena igrarija unutar koje se

razlomljeni elementi cjelokupne baštinske duhovne fenomenalnosti pojavljuju proizvoljno i u nepredvidljivim sklopovima. Zakonitost se tu pokazuje kao potpuni nedostatak zakonitosti koja specificira jedan totalni svijet. Razlozi i uzroci igre usamljenog, sebidovoljnog književnog igrača, koji osjeća potrebu za ispisivanjem vlastitog književnog iskustva, skriveni su u tami njegovog psihičkog prostora, njegovih sklonosti i želja. Radi se, očigledno, o dubokoj otuđenosti subjekta lišenog svake kontaktibilnosti, za kojeg je književnost ona domena sreće gdje se on konačno susreće s cjelovitošću svoga ja. Pogledajmo načas Tribusonovu proznu cjelinu »Tekstovi iz tintarnice« (*Raj za pse*, Čakovec, 1978), koja nam se čini i tematskim kvantitetom najilustrativnija u tom smislu. Sastavljena je od devet fantastičkih, uvjetno rečeno, priča, zapravo spisa, fragmenata, crtica, uzajamno ničim povezanih, osim silovitošću piševe imaginacije. Svaki od tih tekstova obrađuje po jedan fantastički motiv, često groteskan i bajkovit, čije konotacije sežu u rasponu od klasičnih hebrejskih magijskih predanja, preko natruha antičke mitologije i evropskih folklornih legendi, do svetačkih hagiografija i apokaliptičkih apokriifa. Nerijetko se autor poziva i na tradicionalnu književnost (on to inače čini: u »Praškoj smrti« na *Zločin i kaznu* Dostojevskog, u »Igrama pod paskom« na *Majstora i Margaritu* Bulgakova, itd.), primjerice kad u spisu »Rozarij« evocira Paljetkovu pjesničku zbirku *Nečastivi iz ruže* preko sistema simbolizacija. Paljetkovo nasljeđe prisutno je i u priči »Đavo u Zagrebu«, gdje je ruža đavolov znak raspoznavanja. Svih devet tekstova upućuje na svoje knjiško podrijetlo i na duhovne izvore, ali postavljeni u nove odnose govore o autorovoj namjeri da ih prestilizira i prestrukturira na jedan način koji, osim samog autorovog užitka prestrukturiranja, ne pruža ništa drugo, ništa što bi zadovoljio naša tradicijom odgojena čula. Tako u posljednjem tekstu, »Gorki kompot«, pripovjedač se neposredno upliće u radnju, izravno obrazlaže upotrebu pojedinih rečenica ili sintagmi, kao i čitavih sekvencija, upozorava čitatelje na neke riječi, navodno ključne, da bi na kraju paradoksalno ustvrdio kako je čitav tekst napravljen zato da opravda slučajno smišljeni naslov »gorki kompot«. Sasvim je jasna igračka komponenta koja potpuno isključuje relaciju prema čitatelju. Zapravo, manirističko obraćanje hipotetičnom čitatelju ovdje je presudan element igre, savršeno subjektivne i u osnovi nekomunikativne. Tribusonova proza vrvi nadnaravnim bićima i okultnim situacijama prikupljenim odasvuda: iz evropske, antičke i orijentalne tradicije. Čitatelju neupoznatom s korijenjem Tribusonovih maštanja njegove su priče tamne, ali čitatelju i upoznatom s tim korijenjem one ne govore, niti predstavljaju ništa osim samih sebe, svoje gole pojavnosti. Tribusonove se konotacije uvijek razrješavaju u detonacije. One, zapravo, jesu prividne, transparentne konotacije, ali samo za čitatelje s književnom i mitološkom naobrazbom. Fantastika toga tipa oslonjena je o Borgesovu novelu »Tlön Uqbar«, jer nastoji specifično živjeti čudesni duhovni obris tertius koji sav egzistira u knjigama. Nedvojbeno je podudarnost i s »Igram staklenih perli«, premda donekle tematski reduciranom.

Ali dok se kod Borges, a to smo vidjeli i kod Pavličića, radi o simetriji književnosti i zbilje, pri čemu je sama zbiljnost zbilje shvaćena na način književnosti, dotle se kod Tribusona radi o nekontroliranom poigravanju s površinskim višeznačnostima književnosti, s formama, s tematskim elementima. Igra postaje razuzdano zadovoljstvo. Tako na pozornici hrvatske književne igre 70-ih godina Pavličić i Tribuson tvore dva antipodna prozna modela oko kojih se grupiraju ostali autori. Pavličić u knji-

ževnosti osjeća potrebu za stvaranjem svijeta koji trpi razigranost, odnosno, za stvaranjem razigranosti koja je formativni moment sebi adekvatnog svijeta. Tribuson ruši već postojeći imaginarni svijet književnosti razgrađujući ga u elemente. Pavličić svoju fantastiku postiže konstrukcijom, a polazište mu je zbilja. Doduše, literarizirana zbilja, ali koju je trebalo spekulacijom literarizirati. Tribuson svoju fantastiku postiže destrukcijom, a polazište mu je čista književnost bez ikakve referencije prema zbilji. I jedan i drugi tip ipak tvore jedinstvenu fantastičku proznu igru. Rušilačka dekadencija fantastike, u koju je tako stupila hrvatska književnost u jednom svom aspektu, rođena je iz dokolice i usmjerenosti duha (otuđenog od tehničkih proizvoda vlastitog uma i od cjelokupne zbilje) da potraži moduse autentičnog bivstvovanja. Nije slučajno što su istraživači ove proze (Donat, Visković), idući za izvorima i utjecajima, došli do knjige Alberta Goldsteina *Pamfilos ili pripovijesti dokonjaka* (Zagreb, 1970), koja sintaktičkim i misaonim bravuroznostima na stanovit način zaista predstavlja početak čitave igre. Goldstein je razbijao jezičnu i idejnu sričku tradicionalne mimetičke književnosti razbijajući i same temelje suvremene egzistencije, ali ipak ostajući u njenim okvirima. Dakako, on nije fantastičar (to je još »razlogovaška generacija«), ali im je po personalizmu i jezičnom manirizmu umnogome blizak. Dokolica jest temelj istinske dekadencije, a istovremeno uvjet i izraz svake istinske kulture. Ona nastaje iz tzv. »viška kulture«. Hrvatska fantastika izrazito je eruditna, jer pokazuje ogromno poznavanje duhovne baštine i želju da tu baštinu ponovo proživi, doduše na drukčiji, neuobičajen način. Ljubav prema duhu, ljubav prema »zelenoj devi« Faka Talhe, ljubav je prema samome sebi i prema mogućnostima ispunjenja zahtjeva slobode. To je iskonska žudnja za individualnom srećom, za životom u spokoju vlastitosti. A istovremeno duboka kritika svakodnevnog zbilje i žudnja za novom, spiritualnom zbiljom. To individualno stremljenje na općem planu ponaša se kao književnost u naporu astralizacije svijeta. Razularenost mašte zapravo je konzekventna strogost duha koji se ne želi odvajati od sebe. Na jedan način to je postigao Pavličić, na radikalno oprečan Goran Tribuson. Međutim, ne smije se zaboraviti: obojica (kao i nekoliko drugih srodnika) akteri su iste igre, pioni u općem naporu hrvatske književnosti da dosegne čistoću vlastitog bitka. Tako dekadencija ovdje dobija pozitivan predznak. Na jednom mjestu u *Fenomenologiji duha*, dok je umjetnost još supsumirao pod religiju (dakle, prije *Predavanja iz estetike*), Hegel je izjavio da je izvor umjetnosti subjektivni čudoredni duh koji je »došao do bezgranične radosti i najslobodnijeg uživanja samog sebe«. Čini nam se da je hrvatska književnost fantastike 70-ih godina, dodirnuvši kroz igru ovaj izvor umjetnosti i žudeći za njegovom totalitarnošću, povratila u naše vrijeme donekle poljuljani dignitet književnosti. Neprekidno oscilirajući između klasične metafizike i dekadencije iz subjektivizma, ona je posredno uputila i na opće mogućnosti samog duha. Na kraju, Talhinu igru s devom valja alegorijski na najopćenitijoj razini raspoznati kao namjernu igru hrvatske književnosti s cjelokupnim bićem zbilje i sa sveukupnim korpusom književnosti.

* Zahvaljujući kritičarskim naporima Velimira Viskovića, hrvatska je mlada fantastička proza, moglo bi se reći, u jednom svom dijelu temeljito istražena. Teško da bi se što trebalo dodati njegovim svestranim literarnim analizama. Ovaj esej, stoga, pokušava samo upozoriti na, kako nam se čini, ipak nepravdo zanemaren filozofski aspekt te proze. Hrvatska fantastika 70-ih godina simptom je jednog stanja duha, književna transpozicija svjetonazora koji zahtijeva svoje idejno tumačenje. Svakako, ni izdaleka ne mislimo da smo ovim, u osnovi skromnim prilogom iscrpili problem.

LINIJA 25

ONA

izvlačiš se iz svoje
noćne košuljice
mirišeš na znoj i
pokrete

stojiš ispred ogledala
i nešto drugo
i
nešto ti nije jasno
proganja te
osećaj
da svako jutro
napuštaš
svoj topli
grob

SAOSEĆANJE

sa koliko radosti
u dugim besanim
zadahanim noćima
radili su na stvaranju
njega
i
posle devet meseci
rodio se i
zaplakao

s puno razloga

IZOŠTREN SLUH

oslušujem korake
danju
noću
deca
starci
muško
žensko

tek
kada sve utihne
moju ljubav
stavljam u
dobro znanu mi
bravu

UROLOGIJA

22. marta 1979.
u Pragu
bio sam u poseti
drugarici koja je
ležala na Urološkoj
klinici koju su
izgradili naši
radnici a
Šveđani opremili

do nje je u
druvoj postelji
ležala devojka
kojoj su deset
dana ranije
izvadili jedan
bubreg

pošto je bila pokrivena
do brade pokrivačem
na njoj se to uopšte
nije primetilo

LINIJA 25

na tramvajskoj liniji 25
Banaha-Torunjska
u Varšavi
sedim u sedištu
čitajući knjigu

preko Visle
preko Prage
do Brudna
Barbara se nekoliko
puta nakašljavala
ne bih li nekome
ustupio mesto

mesto nisam
nikome ustupio
mислеći o tome da
u trenutku kada bih
ležao na samrti niko
od njih ne bi tražio
da mu ustupim
svoje mesto

GLASOVI

na uglu Rumenacke i
Kornelija Stankovića
danima su rušili
nekoliko starih kuća
i raznosili za nove
kuće i vikendice
crepove
cigle
drvenariju

svi oni glasovi koji
su se taložili godinama
u zidovima
nestali su

na pustom prostoru
oblikovaće se
novi domovi

tehnički rečnik