

ROŽE KAJOA

IGRE I LJUDI

MASKA I ZANOS

Drugo izdanje

NOLIT • BEOGRAD
1979

Naslov originala

ROGER CAILLOIS

LES JEUX ET LES HOMMES

LE MASQUE ET LE VERTIGE

PARIS 1958

PREVEO

RADOJE TATI

IGRE I ZBILJA

Panem et circenses, hleba i igara, Juvenalove reči prezira upućene Rimljanima dekadence, možda iskazuju nešto hitnije o ovek: njegov iskonski i trajni impuls, njegove dve vitalne potrebe, i to ne samo u ambijentu antike u raspadu već i u velikim stvaralačkim epohama, napose u arhajskim, kad se kultura rada i ovek postaje ovek korn u smislu u kome to nešto znači. U svome danas već klasičnom delu objavljenom 1937, Homo ludens, profesor Huizinga veli: »U nastanku svih velikih oblika kolektivnog života nalazi se, krajnje aktivan i plodan, faktor igre... Poezija je rođena u igri i nastavlja da živi od oblika igre. Mudrost i nauka ispoljile su se u svetim igrama takmičenja. Pravo je moralo da se iščupa iz društvene igre. Pravila oružane borbe, konvencije aristokratskog života osnivale su se na oblicima igre. Jednom reči, u svojim prvobitnim fazama kultura je igra. Ona se ne rade iz igre kao živa voćka koja se odvajala od matere biljke, ona se razvija u igri i kao igra.« Po Huizingi, kultura se rade kroz igru, jer je igra stvaralačkim impulsom, sloboda, pronalazačkim duhom, maštama i disciplinama u isto vreme.

Dvadeset godina kasnije Rože Kajo, u eseju Igre i ljudi, izgrađuje potpunu klasifikaciju igara i na osnovu te klasifikacije daje ocenu njihovog značaja. Rezervisaniji od holandskog istoričara, on ne smatra »da su kolektivni život naroda i njihove institucije vrste igara«, ali i za njega su igre »faktori i slika kulture... Jedna civilizacija i unutar nje jedno doba mogu biti karakterisani svojim igrama.. Principi igre su žilave i vrlo razgranate opruge ljudske delatnosti... one ostavljaju dubok pečat razne tipove društva«. Isto tako i na život pojedinca, jer ovek, zreo ovek a ne samo dete, igra sa isto toliko predanošću koliko je pokazuje i u svom profesionalnom radu. » esto ga igra više interesuje. Ona katkada od njega zahteva već i utrošak energije, veštine, inteligencije ili pažnje. Ta sloboda, ta intenzivnost, inženjerska

da mu se delatnost koja se razvi/a u jednom odvojenom, idealnom svetu, zaštiti ena od svake fatalne posledice, objašnjava... kulturni značaj igara i mogućnost da se razume i kako izvor, tji su one izraz, otkriva sa svoje strane lik, stil i vrednost svakog društva.«. »Reci mi šta se igraš, pa u ti re i ko si«, veli Kajoa. Otud je logi no da **Igre** i ljudi po inju kao formalna klasifikacija, a završavaju se kao skica jedne sociologije. Huizinga je pokušao da osvetli »socijalnu funkciju igre; pothvat Kajoa je obuhvatniji: on postavlja osnovne »jedne sociologije polaze i od igara«.

Pothvat smeo i, ini se, skoro neizvodljiv. Igra koja ovde treba da bude mera i kriterij sama je po sebi teško merljiva, protejska pojava. Ona se javlja sad kao isla, konvencionalno definisana institucija, sad opet boji svojim crvenilom druge delatnosti; nalazimo je onde gde je ne o ekujemo, nestaje tamo gde bi morala biti; ona stavlja u akciju najrazličitija ljudska svojstva, a nije posebno vezana ni za jedno; skoro sve što ljudi rade može postati igra, a ta ne me e izme u igre i neigre nema. I sam Kajoa veli da zbog tog »mnoštva i raznolikosti igara ovek isprva o ajava jer ne e mo i da izna e jedan princip klasifikacije koji bi dozvolio da se igra rasporedi izme u malog broja ta no definisanih kategorija«.

Kajoa predlaže klasifikaciju igara u etiri kategorije: takmičenje, kocka, gluma (simulacrum) i vertige, re koju mi je nezgodno da prevedem samo sa našom vrtoglavicom, jer u kontekstu zna i i opojnost, i razdraganost i zanos i ekstazu i štošta drugo. Da bi se izbegle asocijacije koje te reci izazivaju u teku em jeziku, Kajoa radije označava svoje kategorije u enim gr kim i latinskim terminima: agon — takmičenje; alea — kocka; mimicry — gluma, simulacrum; i ilinx kao etvrta. Tako je na šarenu kartu igara stavljena rešetka sa horizontalnim i vertikalnim linijama koja omoguće brz pregled i uvid u afinitet ili inkompatibilnost raznih kategorija. Dodajmo tome još i dva pojma kojima Kajoa označava osnovni impuls igre i njen značaj za individuu: Paidia je »elementarna ljudska potreba za jur-njavom i za larmom«, izvor igre kao prvobitne slobode, potrebe odmora živaca i istovremeno rasonode i fantazije. »Ludus je dopuna i vaspita paidie, koju disciplinuje i obogaćuje; on je trening i sticanje određene veštine, sposobnost iznalaženja rešenja strogo konvencionalnih problema.« Ludus je uživanje u vr enju igre ili joja, ali i u odgonetanju ukrštenih re i ili šahovskih problema, sve do pažljivog itanja detektivskih romana. Veza je uska izme u ludusa ('alee, ludusa i agona, manje izme u ludusa i mimicry e. Paidia se ne spaja sa aleom, ludus sa ilinx om. Kad igra stekne značaj jedne institucije, ona biva strogo regulisana i tek pravila pretvaraju igru u oru e kulture.

Analiza kategorije igara, njihovih pozitivnih svojstava klju ni je deo eseja, njegov doprinos teoriji igara. Nju je nemoguće rezimirati a ne izopačivši misao autorovu. Citiramo samo dva tri pasusa neophodna za dalje razlaganje: »Agon i alea zauzimaju u svetu igre oblast pravila. Bez pravila nema ni takmičenja ni hazardnih igara. Na suprotnom polu mimicry i ilinx pretpostavljaju svet bez poretka, gde igra neprestano improvizuje.« »Agon se do najviše mere kombinuje sa aleom, a mimicry sa ilinx om«. U tim mogućim spojevima jedna od komponenata »predstavlja svaki put aktivan i plodan faktor, a druga elemenat pasivni i ubita ni«. U prvom spoju pozitivni faktor je agon, u drugom mimicry«. »Agon, takmičenje, je neprestana vežba i trening ljudskih sposobnosti i vrlina«; alea osnovna lenjost. U »hao ti nom svetu mimicry e i ilinx a da se utvrditi ista polaznost«: iz mimicry e lako nastaje umetni ko delo, delo ra una i lukavosti«, ilinx je zapostavljanje ne samo volje ve i svesti, prepustanje vrtlogu. Negativno u mimicry ; je injenica da ona i sama »ra a vrtoglavicu i dvojestvo, izvor panike.«

Analiza svojstava kategorija igara i njihovog značaja za kulturni život omoguće prelaz na »sociologiju polaze i od igara«. Raznorodni impulsi navode oveka da deluje kako u apstraktnom svetu igre, lako i u otvorenom svetu društvenog života. U jednom društvu jedni su u ve o j asti, u drugom drugi. Otud je dozvoljeno, veli Kajoa, da se ovek zapita »da li posebne odlike koje daju svakoj kulturi njenu originalnu fizionomiju nisu možda u izvesnoj vezi sa igrama koje u njoj cvetaju«. I malo dalje: »Nije apsurdno ako se pokuša da da dijagnoza jedne civilizacije polaze i od igara koje u njoj cvetaju«. Teza koju na osnovu toga Kajoa postavlja nije pokušaj objašnjenja razvoja društva u smislu, recimo, jedne evolucije, spiralne, skokovite, pravolinijske, koja se proteže kroz istoriju, ini njenu suštinu i vodi od nižih faza ka višim, jer on kao da smatra da sva društva u bitnom li e jedno na drugo i da se sli an razvoj svuda ponavlja. To je pre shema razvoja svake zajednice iz primitivnog haosa u civilizaciju. Ukratko, on veli ovo: U primitivnim društvima vladaju me u ljudima mimicry i ilinx. Njihov spoj pretpostavlja i rada svet nereda, svet haosa. Društvo prelazi u civilizaciju kada, u dugom i teškom procesu, nad mimicry om i ilinx om nadvladaju agon i alea. »Primitivna društva, koja bih ja pre nazvao društva dar mar, veli on, bila ona australijska, ameri ka ili afri ka, jesu društva u kojima vlada podjednako maska i zanos to jest i mimicry i ilinx; suprotno tome Inke, Asirci, Kinezi ili Rimljani pokazuju ure ena društva sa kancelarijama, društvenim karijerama, pravilnicima i ra unicama, sa kontrolisanim i hijerarhizovanim privilegijama, društva u kojima se agon i alea, to jest ovde li no zaslug a i ro enje po

javljaju kao glavni i, uostalom, komplementarni elementi društvene igre. To su, suprotno prvima, društva sa ra unovodstvom«.

Moram priznati da sam dovde, ali samo dovde, sa punom predanoš u pratio briljantno Kajooovo razlaganje, koje deluje utoliko ubedljivije što strogu argumentaciju donosi klasi no precizan, jasan i istovremeno bogat jezik, jedinstven u današnjoj francuskoj/ prozi. Ovde onde po koja uzgredna primedba, prosto zato što mi je pola uživanja bib od itanja bilo od dijaloga sa piscem i svojim se anjima. Na primer kad pisac tvrdi da je »idealni svet« igre »zašti en od svake fatalne posledice«, inilo mi se da on previda jednu od bitnih osobina igre: gotovost oveka da esto u nju uloži više nego u zbilji. Strastan kockar zna da rizikuje sve, planinar, jaha , skija , i toliki drugi katkad i život, esto svoje kosti. Nema igre bez izvesne opasnosti, koja je uslov i najhladnokrvnijih smelosti, a ima igara gde prihvatanje eventualnosti »fatalnih posledica« ini jednu od njihovih draži. Samo je u igri to rizikovanje slobodno. Isto tako mi se inilo da pisac ostavlja važne oblasti u neodre enim limbama ludusa ili ak paidie, ne diferenciraju i ih dovoljno. Na primer, kad uzgred definiše sport kao takmi enje regulisano pravilima, iako bi obrnula definicija bila prikladnija. Šta sa svim onim sportovima gde obi no nema (ili kad nema) takmi enja. Planinar koji pokušava prvo zimsko penjanje na Ma terhom još se s nekim, bar u mašti, takmi i, ali s kim se takmi i mi Iioniti penja na Triglav ili Mon Blan? Je li skijanje sport samo na utakmicama, jahanje samo na trkama? I još važnije: kada je nešto sport, a kada samo utilitarno sredstvo? Kad je ski igra, a kad sredstvo za hodanje po snegu? Gde je razlika izme u starog popa iz mog detinjstva, koji je na lenjom kulašu sa bisagama obilazio parohiju, i mladog jaha a na punokrvnom englezu. Ti stalni, neprestani i nepri metni prelazi od zbilje u igru, od igre u zbilju zna ajni su. Kod Kajoa nema ni re i o jednoj vrlo utilitarnoj delatnosti koja je istovremeno i jedan od najvažnijih istih sportova od paleolliia do danas, ija bi studija sama za sebe bila dovoljna ilustracija razvoja jedne civilizacije, pa i njenih klasnih borbi: ni re i o lovu. A lov je, bar u civilizaciji, svakako sport, i teoreti ar lova, Ortega Gaset, povodom njega i definiše sport skoro kao Huizinga igru: »Sport je napor koji ovek prihvata u punoj slobodi i iz istog uživanja, dok je rad napor koji se vrši s obzirom na o ekivani rezultat«. Što e re i da je u lovu sportu ulovljeno manje važno nego lovljenje, a to je znao ve i Paskal, koji je lov stavljao u red glavnih ljudskih »divertimana«, zaludnih igara, koje je sve zajedno osu ivao kao alijenaciju oveka od Boga.

Kajoa uvrš uje ples, »od mondenskog, ali podmuklog vrtiloga valcera do lu a kih, konvulzivnih, rasklimatanih igara«, primilivaca u kategoriju antikulturalnog ilinx a, u isti red sa raznim drugim sred

sivima za postizanje transa. Takode mu je ilinx uživanje u brzini, na primer na skijama. Ne veli to o galopiranju i svim onim igrama gde se dobija ose anje savladane teže, koje se, me utim, po prirodi doživljaja ne razlikuju od dobrog »šusa«. Ali ko je praktikovao te sportove, zna kolika je razlika izme u lake opojnosti koju daje svest o vlasti nad vlastitim telom i ose anje lako e i onog što je trans, konvulzija, panika, gde se gubi vlast nad sobom i sva svest. Tu skoro sam u jednom zborniku našao skicu teorije o smislu sporta koja se osniva na Ba šelarovoj tezi da postoji u oveku »instinkt lako e, jedan od najdubljih instinkata života«, za koji se vezuje »instinktivan, nesavladljiv strah od pada«. Sport bi, prema tome, imao »za temu izazivanje, ikanje i savla ivanje leže od sirane jednog bi a koje bi da poleti«. Ova teza vredi koliko vredi, ali ima u njoj poezije, i ona je bliža, na svoj na in, suštini izvesnih ose anja koje doživljujemo u igri nego njihovo svrstavanje pod sasvim negativno okarakterisani ilinx. Zar ono što Kajoa pri a o meksikanskim voladores, koji sa krilima na le ima sle u u krugovima sa visoke katarke, uz opasnost po život, ne odgovara više mitu o Ikaru nego mitu o Menadama? A šta je drugo inspiracija, ne ona pijana, pitijska, ve stvarna, nego posle dugih, mu nih napora i uvežbavanja ono udno i opet malo »opojno« u svojoj eteralnosti ose anje lako e i gipkosti duha?

Sto se igre ti e, mislim na ples, za nas Srbe, bar po terminu — igre par excellence, njeno svrstavanje u kategoriju ilinx a sasvim je opravdano. Dovoljno je otvoriti ma koju etnološku studiju, pa da se ovek uveri u to. Indijanci iz severne Amerike trupkaju beskraino dugo dok ne padnu na tle i u trans; drugde se igra završava katelep ti kim nastupom; neka meksi ka plemena igraju dok ne zapenuše. Svi znamo hipnoti ki utkaj tam tama, kao i to da su stari Grci slavili Dionizija igrama koje su dovodile do besvesnog sado mazohisti kog besa. Evripidove Bahantkinje nisu slu ajno najjezovitija anti ka tragedija. Sve je to ilinx u svom divljem obliku, isto kao što su, u blažoj formi, ve ina naših današnjih igara, iako sve one imaju vrlo važan duševno higijenski zna aj. Sto nije mala stvar. Ali zar su sve igre to i samo to? Ne samo visoko vaspitni trening baleta, ve i mnoge masovne igre, ak i u prili no primitivnim kulturama. Za mene je pre tridesetak godina bilo otkrovenje kad sam prole njeg dana u jednom selu u Skopskoj Crnoj Gori gledao, u prirodnom amfiteatru brežuljaka, igru muškaraca, razdraganu i toliko disciplinovanu i rafinovanu — ritam i harmonija tela kojim se vlada savršenom lako om u opojnoj radosti. Shvatio sam jednom za svagda šta igra može da zna i kao kulturni faktor, i da su ti ljudi, koji su tako plemenito igrali, u ne em važnom ljudski bolji i viši od mene, ije su igre nižeg kvaliteta. I jasno mi je zašto je ak i racionalista Platon, koji je iz

svoje idealne države, u strahu i od najmanjeg »dar mara«, izbacio i pesnika, tvrdio u Zakonima da je neobrazovan svak ko ne ume da igra. Naravno, Platon je znao i za sulude dionizijske plesove i možda bi bilo vredno prouiti kad je i ukoliko je ilinx igra, a kad je i ukoliko bašlarovski »instinkt lako e«.

Takve i sli ne bile su moje uzgredne primedbe, moja labava odbrana od elegantne retorike Kajoove argumentacije, primedbe i same u duhu piševih osnovnih teza, koje italac budan stavlja i delu koje ga je pridobilo. Onda sam naišao na malo as citirani pasus, gde se suprotstavljaju primitivna »dar mar društva« visoki/n civilizacijama carstva Inka, Kineza, Asiraca i Rimljana. Prvo me je iznenadilo otkud tu, kao primer civilizacije, baš ta etiri carstva. Pre toga bilo je izričito govora o napretku, o prelatu na visoke civilizacije, a ja nikako u tako bogatom izboru, osim Kine, ne bih uzeo za paragone nijedno od tih carstava. Zajednički trn je samo to da su bila svirepo birokratski organizovana i isključivo ratnički osvajačka. Za Inke malo znamo. /Praktikovali su agonalne igre, ali još više ilinx, u najtežim oblicima, prinoseći masovno ljudske žrtve. Ni o snazi njihove volje kao ni o koncentraciji duha ovek ne zna šta da misli kad ita da je to mo no centralizovano carstvo palo, u otvorenoj bici, pred 120 pešaka i 60 konjanika sumnjivih španskih avanturista, odse enih od svojih baza, osamljenih u tu oju zemlji. Ali ostavimo to. Za Asirce istoričari Gruse veli: »Bili su surova despotska nacija... Teško je na i u njihovom karakteru ma šta što budi simpatije. Ti Rimljani Azije pustošenjem i smrću ustanovili su mir od Nila do Ararata... Mir smrti«. A Rimljani? Pax romana je predstavljala veliku dobrodejelj za basen Sredozemlja, ali to mo no carstvo je samo po etak srozanja jedne velike civilizacije. »Mora se priznati«, veli isti Gruse, »da je stvaralačka sposobnost bila presahla... Što se tiče istorije nauke, srednji vek, u pejorativnom smislu te reči, po inje sa rimskim osvajanjima. Isto je tako sa humanim vrlinama... Mesto Olimpije imamo Koloseum (podvukao S. M.). I tu smo ve na putu ka srednjem veku«.

Ali možda Kajoa ne misli o kulturnoj vrednosti tih carstava, ve samo o njihovoj suprotnosti »prvobitnom dar maru«: na po etku dar mar, na kraju hiper organizacija, surova afirmacija ra unske volje. Iz konteksta samog eseja to se ne da zaključiti, ali iz smisla celog njegovog opusa — svakako. Nema tolerantnije misli od njegove, niti ve eg apologete pravih vrednosti civilizacije. Nije li on napisao pohvalu Atinjanima, koji propadaju verni svojim besmrtnim vrednostima, nasuprot kralju Filipu, varvarinu i organizatoru ratnika. Ali, ini mi se, ni onda njegova etiri primera nisu naročito prikladna. On veli: »Reci mi šta se igraš, pa u ti reči i ko si« i pokušava da da

sociologiju kao »dijagnozu jedne civilizacije polaze i od igara koje u njoj cvetaju.« Ali zar su Kinezi i Rimljani toliko izuzetno praktični, ali više aleu nego drugi narodi? (Za Inke je jasno da su bili isto toliko odani ilinx u kao i agonu, za Asirce, ini mi se, zna se samo da su bili strasni lovci). Za Kineze Kajoa tvrdi: »Kineska kultura je manje okrenuta novu enju. Potreba za napretkom i preduzumljiv duh njoj izgledaju kao neka vrsta svrabeži bez odlučnosti zna- aja.« Iz ega bi se, kao i iz nekih drugih pasusa, dalo zaključiti da Kinezi nisu bili naročito skloni agonalnim igrama. Ali ostavimo Kineze i Inke, ije igre malo poznamo, i zadržimo se na Rimljanima, o ijim igrama imamo najviše dokumenata. A Rimljani su prezirali agon. Za razliku od grčke omladine klasičnog perioda, tipični agonisti, odrasle u stadionima i gimnazijama, vaspitane kroz takmičenja, rimska je vezana za cirkus. »Umesto Olimpijada, imamo Koloseum.« Atletske utakmice su eš e u Rimu, ali »kao predstave ije je izvođenje rezervisano za profesionalce«, (Maru!) Rimljani su, izgleda, prezirali ak i lov, u svakom slučaju ga nisu praktikovali, »jer su«, kako veli grčki istoričar Polibije, »mislili samo na sudske raspre i na politiku.« U najomiljenijoj rimskoj agonalnoj igri, borbi gladijatora, od igre kako je shvata Kajoa — slobodne ljudske delatnosti u koju ulaziš kad ho eš, izlaziš kad ho eš, bez fatalnih posledica — nema ni traga, jer se radi o robovima koji se u krvavoj zbilji me usobno ubijaju. Nigde tu nemaagona kao »neprestane vežbe i treninga sposobnosti i vrlina ljudskih« (Kajoa), ve je to spektakl najnižih vrsta, spektakl gde se, što se liče doživljavaju, radi, kako sam Kajoa na drugom mestu objašnjava, o grubom ilinx « o »traženju onog specifičnog rastrojstva izazvanog momentom panike koju de finiš termin vrtoglavica«.

Iz gore citiranog pasusa, kao i iz celog poglavlja, gde je reč o zaslugi i šansi u društvenom životu, Kajoa zaboravlja na igru i tretira pod kategorijama igre isključivo zbilju jedne civilizacije, bez ikakvog obzira na »igre koje u njoj cvetaju«. Ali to zna i zaboraviti vlastite premise. Administrativni agon birokratskih hijerarhija — ukoliko to uopšte ima neke veze sa agonom igre — ta »ra unovodstva«, li mandarinati i njihovi konkursi i sve drugo sliče tome, ne pretpostavljaju, ak daleko od toga, razvijenost agonalnih igara, niti imaju isti civilizatorski značaj, i to sudeći po samom Kajou, koji veli povodom korumpiranja principa igara: »Ako principi igara odgovaraju mojim instinktima,... lako je razumeti da se oni mogu zalaziti pozitivno i stvaralački samo u idealnim i ta no ome enim uslovima, uslovima koji za svaki određeni slučaj daju pravila igre. Prepušteni sami sebi, frenetični i rušilački kao i svi instinkti, ti elementarni impulsi mogu dovesti samo do kobnih posledica.« Kako se može

tu govoriti o napretku? Pitanje je ak da li se bez daljega mogu pri meniti na zbilju kategorije koje je on postavio za igru, i da li se, kad se primene, radi o istim instinktima, o istim impulsima. Tako mi se ini da je stavljanje u istu kategoriju alee, kocke, kao igre i sistema naslednosti položaja i privilegija u jednom društvenom poretku, zato što je ro enje »slu aj«, samo jedan vrednosni sud modernog o veka iji je duh formiran na klasicima francuske revolucije, i da životni stav pravog »naslednika«, ro enog u kakvom aristokratskom društvu, gde je nasledstvo dogma, impulsi njegovog delanja ne odgovaraju ni u emu stavu i impulsima kockara. Pravi naslednik ne rt zikuje ništa, pravi kockar sve, nasledniku je sudbina prošlost sve obezbedila, kockar izaziva sudbinu budu nosti i sve obezbe eno stavlja u pitanje. Pod isti, opštiji pojam »slu aj« subsumiraju se ovde suprotni impulsi, a o njima je re . Zar nije u duhu postavki Igre i ljudi, polaze i od igra a kockara, uzeti kao paralelu iz zbilje ne naslednika ve avanturistu, onog koji lovi šansu u životu, koji rizikuje da se, kombinuju i i ra unaju i, ipak na kraju prepusti sudbini. Ima avanturista koji su u najozbiljnijoj zbilji u stvaranju modernog društva igrali veliku ulogu, na primer Merchant adventurers iz doba Šekspi rova. Ima, možda, i jedna velika religija koja je bar jedno vreme na ljudskoj alei a nebeskoj promisli osnivala svoje društvene norme — kalvinizam.

Sve ove primedbe postavljale su se istovremeno sa sve ja om slutnjom da se tu radi o ne em što prelazi okvir ovog eseja, o jednoj Kajoovoj viziji sveta uopšte koju je imao pre no što je i po eo pisati o igrama, o jednom stavu i ubedenju o životu, o ljudima i o kulturama, koje je ovde primenio i na domen igre. Rekli smo ve da su igre tako protejski fenomen, da ga je teško obuhvatiti bez ve gotove mreže. Što ne umanjuje zna aj dela, iako ga ograni ava. Huizinga je napisao kapitalno delo o igri sa svim predrasudama klasi nog humaniste prema svom dobu; Kajoa je skicirao »sociologiju polaze i od igre«, koja se više ne može mimo i. Ali sa izvesnim granicama, sa granicama jednog Igrama i ljudima apriornog stava, stava koji i igre i ljude pomalo sužava. Kad negde u knjizi Kajoa kaže: »ovek ili sluša naloge zakonodavca, ili sledi izbezumljenog; ili veruje u ra un, ili u inspiraciju, cen i silu, ili diplomaciju, daje prednost ili zasluzi, ili iskustvu«, ove strme alternative, podvu ene resko disjunktivnim svezama, trgnu iaoca kao li no mišljenje, kao sud moraliste na osnovu vlastitog iskustva. A moral je oblast gde od li nosti do li nosti iskustva i ube denja variraju i gde reakcije na kazano i same postaju li ne. Odjednom sam se uhvatio da govorim i pišem i sam u prvom licu. S pravom ili ne, za mene ta alternativa nije tako oštra; ini mi se da izme u vlasti i zakonodavca i bezumlja i transa ima još mnogo štošta mogu e što

ne spada ni u sferu ludila ni u sferu vlasti; šta ja znam: Kantov kategori ki imperativ, dogovor koji ku u gradi, kolektivna svest o kojoj govore etnolozi, klasna svest, spontana simpatija i toliko drugih stvari o kojima filozofi i sociolozi raspravljaju. Što se ti e ra una i inspiracije, ini mi se da nema umetnika, vojskovo e i drugih koji nisu sre ni kad mogu da spoje, isto kao i državnici, bar u stara vremena, silu i diplomaciju. I opet, po mom iskustvu, ini mi se da se te stvari ne isklju uju uzajamno, kao što tvrdi Kajoa. U svemu tome ja nalazim njegov stav moraliste, njegovo iskustvo i, ini mi se, o tome treba re i koju re da bi se Igre i ljudi bolje razumeli.

Godine 1934. publikovao je Kajoa Pismo Andre Bretonu, pismo koje je najavljivalo ne samo njegov raskid sa nadrealizmom ve i, tako re i, program svili njegovih budu ih radoznalosti i razmišljanja. Tu on stavlja u pitanje ono što je najproblemati nije u nadrealizmu, »rasturene iluminacije, nepostojane, loše organizovane, koje nisu ništa bez prethodnog akta vere... Neka bude iracionalnog, ali ja ho u pre svega koherentnost... složiti jedan sistem koga je do sada nepotpun razum sistematski eliminisao.« On prihvata »udesno«, tu lozinku nadrealista, ali udesno »koje se ne plaši saznanja, koje se hrani saznanjem« i podsmeva se stavu Žerara de Nerval, koji odbija da ude u Palmiru da ne bi pokvario svoja maštanja o njoj, ili stavu Bretonovom pred zrnom koje mrda i koje ovaj nikako ne e da otvori, da ne bi u njemu našao bubu ili crva koji bi »uništio misteriju«. Od tada pa do danas, u delima iji su naslovi ve programi, Intelektualna optužba umetnosti, Obmana poezije, Vavilonska kula sve do nedavne Nesigurnosti koja dolazi od snova, Kajoa je nemilosrdno sekao zmevlje traže i u njemu crve, raskrinkavao razne snobizme — ili fatalnosti — našeg vremena, koketovanje sa apsolutno iracionalnim, gušenje u podsvestima, samodopadanje u suštinskom zlu današnje te i, u njenoj nekomunikativnosti. suprotstavljaju i im moral volje I inteligencije koje ne abdiciraju ni kad sidu u ponore, veru u duh. stoicizam lucidnosti i produhovljenja koji omogu avaju da se i u besmi slu zbivanja ostane ovek. I kotrljanje Siziŕovo stene možda ima nekog smisla: »Nema nekorisnog rada, Siziŕ je ja ao svoje miši e.« U pitanju je tu jedan eti ki i moralisti ki stav pred fenomenom života, jedan kriterij vrednosti i nevrednosti, kome on ostaje veran i kad ga nezajajljiva radoznalost i enciklopedijsko znanje odvedu u najzamršenije lavirinte. »Iako na po etku nisam bio toga svestan«. veli on u jednom od svojih poslednjih dela, » ini mi se da sam podlegao jednoj li noj, stalnoj brizi, skoro ekskluzivnoj, neodoljivoj...!') Mislim na neprestanu privla nost koju na mene vrše sile instinkta i

) Sve podvu eno S. M.

vrtočlavi, na moju sklonost da im definišem prirodu, da rasklopim što može više njihovu vradžbinu, da im ta no procenim mo i i, naj-zad, mislim na svoje rešenje da uspostavam nad njima prednost volje i inteligencije, jer jedino iz tih svojstava rada se za oveka šansa slobode i stvaralaštva.«. Otud su Kajoova kritika kao i apologetika jednosmerne, ekskluzivne kao i njegove brige, »njegovi u itelji«, kako veli njegov prezimenjak Rolan Kajoa, »nisu Novalis i povorka žreca koje periodi no proizvodi jedno društvo u rasulu, ve Kornej protiv Ras'ina, Bosje protiv Paskala, izvestan Bodler, Rembo kad je za utao, možda prezrivi heroj Hofmanstalovog Pisma lorda an dosa«. Ja li no ne vidim svet kao Rasin ili Paskal, što mi ne smela da ih neuporedivo više volim nego Korneja i Bosjea, više Remboa koji govori nego onog koji uti, više Bodlera ljubitelja lepote nego mrzitelja prirode, i to mi sve opet ne smeta da sa uživanjem itam Kajoa, i sa koristi, ak kad je i najekskluzivniji, kad, na primer, u vrlo kratkoj i apodikti koj raspravi tvrdi za snove, uprkos Frojdu, Jungu i tolikim psiholozima i drugima, da su njihova pesni ka vrednost kao i njihov psihi ki sadržaj ravni nuli. Pre no što i otvorim knjigu, slutim da je tako šta morao re i, ali istovremeno uživam u njegovim suptilnim i esto pou nim argumentacijama. I u mnogom se slažem sa njegovim sistematskim traganjima za lucidnoš u, sve dok ne osetim iza njegovog parti pris, iza njegovih »ekskluzivnih briga«, izvesnu metafiziku — ne znam kako bih je druga ije nazvao — ne metafiziku u Kantovom smislu, ve u onom u kome se kaže da je »svaka metafizika stvar temperamenta« — izvesnu manihejsku viziju sveta, koja mi je ne samo potpuno strana, ve izaziva moj spontani otpor. Za Kajoa postoji odre ena granica izme u zla i dobra, a zlo — to je priroda, prirodni ovek. »U stvari, priroda, to su sile ponora«, veli on. Spontanost, neposrednost, »to su vrtlozi potpuno animalne reke«. »Vrednost ljudska postoji samo u laganom izgra ivanju instanca i konvencija dovoljno mo nih da omogu e da se priroda savlada i da se pospeši dolazak na vlast drugih zakona.« Ta shvatanja, to merilo vrednosti, taj prezir prirode i volje da »do u na vlast drugi (dakle, prirodi ljudskoj protivni) zakoni«, ceo ovaj citat kao da je uzet iz uvoda kakve »spiritualne vežbe« srednjovekovnih redovnika, ta vizija sveta tako strana velikoj svetovnoj tradiciji, bar od renesanse naovamo, tako jansenisti ka i kalvinisti ka, sve je to meni potpuno nepristupa no, a ini mi se i prili no nepodesno da se prodre u bit igre, jedne od velikih prirodnih potreba oveka. A negiranje vrednosti prirodnih impulsa, volja da se kao vrednost igre uzme pre svega ono što »pospešava dolazak na vlast drugih zakona«, sprovedena je u Igru i ljudima punom doslednoš u. Verujem daje i spoj agon — alea kao kulturtregerski uzet iz tih razloga, kao »slobodna igra volje«,

alea, uprkos svemu negativnom, zato što je jedina kategorija igara za koju životinje ne znaju, alea — agon zato što su igre proizvoljnih, konvencionalnih pravila, dakle »neprirodnih«. Kajoa ne može da ignoriše visoke kulturne vrednosti mimicry e, ali ga ipak, na kraju krajeva, baca u pakao, me u »sile ponora«: »Pretvarati se da si neko drugi, alijeniše i zanosi. Nositi masku, opija i osloba a.« Sve je to »opasni domen« pijane prirode. To je, valjda, i razlog što se kao suprotnost njoj i kao veliki domet civilizacije ukazalo na zemne sile koje su uspevale da ljudima nametnu maksimum mogu e »druge zakone«.

I pored svega toga, na paradoksalan na in, Kajoovo delo je od onih retkih, pametnih i velikodušnih u svojoj pameti; kraj sve rigoroznosti osnovnog stava, ono je, možda zbog privla nosti ponora od kojih se brani, tolerantno, u sve zagledano, i zato široko otvara vidike. Onaj ko ne smatra da je priroda skup sila ponora, ko sa Spinozom, Geteom i tolikim drugim ose a, i to sa radoš u, da je »ovek sastavni deo prirode«, i saglašava se sa Šekspirovom tvrdnjom da »umetnost i veština popravljaju prirodu, ak je menjaju, ali da su i umetnost i veština i sami priroda«, ko je više naklonjen Montanju, ili izvesnom Rembou, dok je još govorio nego jansenistima i kasnijim apologetima gole volje, ko smatra da istorijski ovek nije neprirodni ovek i ko se, s pravom ili ne, užasava od pomisli na neku eventualnu, budu u civilizaciju savladane ljudske prirode i dolaska na vlast »drugih zakona«, ko je po svom metafizi kom temperamentu, ili samo po tradiciji svog obrazovanja, sklon da veruje da se ovek razvija, ili da bi bar trebalo da se razvija, recimo dijalekti ki, prevazilaze i svoje primitivne dar marske impulse, ali zadržavaju i, oplemenjeno, sve što je u njima vitalno i stvarala ko, i da ono što se zove alijenacija jednim delom dolazi baš otuda što se tako ne razvija — takav ovek bi, nesumnjivo, izgradio druga iju skalu civilizatorskih i vaspitnih vrednosti igara, a verovatno i druge kategorije. Ne znam kakav mi je metafizi ki temperamenat, pošlo nisam napisao nikakvu metafiziku i dao je na analizu, ali slutim svoje sklonosti, simpatije i antipatije, i ve sam tako, itaju i Kajoa sa perom u ruci, skicirao drugu skalu. Dajem tu skicu ne što bih hteo da itaocu nametnem neku ta niju teoriju, ve što e, suprotstavljaju i je, kakvu takvu, bogato dokumentovanoj Ka joovoj, možda pre do i do vlastitih ideja. A što i dalje pišem u prvom licu, to je ovog puta — zbilja iz skromnosti. Subjektivna misao najmanje može da pretenduje na univerzalnost.

Prvo, ja ne verujem u prvobitna društva dar mara, valjda zato što sam matrijarhat video kroz nao are Bakhofena, Engelsa, a naro ito Malinovskog, a ini mi se da bi malo koji današnji antropolog to prihvatilo, Levi Stros, na primer, koji tvrdi da je u primitivnoj mitskoj misli

na delu ista logika kao i u nau noj misli.« Ve to menja sve perspektive. Ali ak i da prihvatim dar mar za polaznu ta ku, ne biti mu suprotstavio kulture birokratsko ra unoisпита ke, nehumane i u osnovi parazitske (osim Kine), ve kulture¹⁾ koje mi u prošlosti predstavljaju najviša dostignu a, i to prihvataju i tezu da su »igre vezane za 'stil i poziv raznih kultura«, onih ije su mi igre dovoljno poznate. Uzeo bih, recimo, Gr ku u petom veku i Evropu u doba renesanse.¹⁾ U stvari, uzeo bih baš te kulture i iz subjektivnih razloga, pošto u tome, možda, i nema objektivnih, zato što su one za mene ono najviše što stoji nasuprot primitivnim kulturama, i zato što više volim federativne zajednice nego despotije, makar se i krvavo koškale, makar bile i »pijanije«. I prvo što bih morao konstatovati jeste da su to doba velikog razvitka agonalnih igara, isto kao i duha agona u zbilji, u emu bih, dakle, bio potpuno složan sa Kajoom. Ali drugo što bih morao odmah zatim podvu i jeste — da su oba ta doba eminentno doba mimicry e, doba maski, spektakla, simulakruma, a takode i doba organizovanog, kontrolisanog ilinx a, kao i divljeg, nekontrolisanog. Cela Gr ka je tada igrala, svirala, a njen najviši kulturni domjet je bio spoj maske, igre i muzike, njen teatar, nikao i negovan na pijanom suncu dionizij skih sve anosti. Što se renesanse ti e, dovoljno je otvoriti ma koju knjigu o njoj da bi se uo ilo da je to bila kultura maske, plesa. Da i ne govorimo o Italiji; u Engleskoj, npr. na dvoru stroge kraljice Jeli savete sve je bilo igra i prerusavanje, a glavna zabava se zvala »maske«. Stari embers¹⁾ veli: »Kraljevi i kraljice dinastije Tjudor bavili su se javnim poslovima u stalnoj atmosferi make believe fre koja bi se mogla prevesti sa Kajoomim simulacrum, što je za njega izraz za nešto još bliže prirodni nego mimicry), sa sibilom koja viri iza svakog dvorišta, iza svake kapije, i sa satirom u šipragu svakog parka, da bi pomo u pesme, igre i mimike pretvorili svaku dobrodošlicu i svaki oproštaj u razdraganost i lepotu.« C. L. Barbers veli daje »za Šekspirovog života Engleska postala svesna prazni nih obi aja kao nikad ranije«, a ti praznici koje je ceo narod svetkovao su, me u ostalim, bile majska igra, kad elo jedno naselje odlazi u šumu i provodi dani i no u igri, pesmi i pijanki, paganski slave i prirodu, Lord of Misrule, recimo, gospodar dar mara itd. Gledano iz jednog ugla, cela ta Old merry England je svetkovina mimicry ilinx a, jedna »luda pohvala ludosti« mada je u tom besporetku bilo i te koliko umetni kog poretka, ritma,

¹⁾ Velike kulture a ne civilizacije, jer najviši merljivi nivo civilizacije, što se ekonomije, tehnike, nauke, organizacije društva i dr. ti e, jeste ovaj naš, današnji.

²⁾ Uzeo bih vrlo rado i Egipat, ali malo poznajem njegove igre, mada, sude i po likovnoj umetnosti: po mitovima, slutim da su tamo ilinx i mimicry uživali narotu naklonost.

³⁾ Citat iz C. L. Barbersa.

harmonije, broja. I opet, isto kao u Atini u petom stole u, kao najviši izraz te kulture — Šekspir, teatar, mimicry.

Dakle, ve iz samog — subjektivnog — izbora civilizacija suprotstavljani primitivnim: Atina i Firenca, umesto Rimljana i Asiraca, name e se drugo vrednovanje Kajoomih kategorija, ak ako se one zadrže bez rezerve. Ako su te dve civilizacije isto toliko u znaku mimicry i ilinx a koliko i agona, meni se o igledno ukazuje da napredak nije u prevladivanju agona i alea nad mimicry om i ilinx om, ve , verovatno, u njihovom sticanju novih kvaliteta, u njihovom oplemenjavanju, produhovljavanju.¹⁾ Nije, možda, dovoljno re i samo »reci mi šta se igraš«, ve i reci mi kako se igraš, šta sve unosiš u svoju igru, ma koje »kategorije« ona bila, pa da ti kažem ko si. Ne da li si nadvladao prirodu u sebi, ve šta si s njom u inio. A ve je Montenj pokazao koliko je to teže i — spiritualnije.

Priznajem odmah da o alea faktoru kulture, isto kao Huizinga ili Buytendijk, ne znam šta bih rekao. Ima bolesno grozni ave lepole u pravoj kocki, ima kocke u svakom smetom pothvatu, i slasti i mudrosti kad se najzad karta može baciti na sto, kad se može re i alea jacta est i ekali rešenje sudbine. Ali ako je avanturizam u zbilji jedan od velikih pokreta a istorije, naro ito u izvesnim epohama, on je i znak iskorenje nosti individue ili haosa doba, a kocka kao igra, velika, strasna kocka, jedina koja vredi pomena, vodi ka abdikaciji volje, samoubila ka je. Možda baš zato što je mašta bez puti, što samo ljudi za nju znaju. Ima jedna osobina kocke igre o kojoj niko ne govori, po emu se ona razlikuje od svih drugih kategorija: ovek se može takmi iti, igrati fudbala sa najve om predanoš u, isto tako plesati, glumiti, i ostati do kraja striktno u okviru igre, ali se tako ne može kockati. Kocka uvek prevodi u zbilju, angažuje zbilju, kocka se za novac i sli no, za najstrašnije ljudske stvarnosti. Po tome se ona suštinski razlikuje od svih ostalih vrsta igara, gde je veza sa zbiljom, kad je ima samo, spoljna, samo pre po etka i posle kraja igre. Istina, alea je sama po sebi neproduktivna kao i sve druge igre, ali ni trgovina ne proizvodi bogatstva i ona ih samo transferiše, pa je ipak islo ekonomska kategorija. Iz svih drugih igara, na jednom višem stupnju, prelazi se u umetnost, iz kocke u ekonomiju. Sto se ti e kocke bez strasti i bez ekonomskih posledica — ako nema primesu svojstva misaonog agona, kao bridž — ona je ljudski bezazleno bezna ajna ili, ini mi se, znak gluposti. To bar mislim kad vidim itav jedan narod kako se lutrijom, i sli nim svojevoljno daje masovno oporezivati, a još više kad mi se desi da i sam kupim loz. Verujem, uostalom, da alea postoji isto intenzivna od pam

¹⁾ Da i ne govorimo koliko se divnih vrednosti primitivnog društva izgubilo LI tom ja anju klasnog poretka civilizacije i njihovih prava.

tiveka i daje zahvalan domen za sociologe, matemati are, psiho pato loge, mnogo manje za istori are kulture.

Što se agona ti e, jasno je da je on podstrek za razvoj najviših svojstava i vrlina ljudskih. Ne treba mu apologij .. Ali sam po sebi on je kulturno neutralan. Koncentracija i napor, volja za pobedom, u igri, kao i u zbilji, vredi koliko vredi i ono zbog ega se vrši. Primitivni poila je, po Huizingi, tipi an agon, iako do krajnosti destruktivan. Atinski agon je bio tako kulturno stvarala ki zato sto je bio u sklopu visoke atinske kulture, te je bio usmeren razvijanju lepote tela i duha, vlasti oveka nad sobom. Ali ni tu ne treba zaboraviti ogor ene kritike atinskih mudraca uperene protiv besomu nih takmi arskih manija, protiv sklonosti agonalnog mentaliteta da daje prednost svemu što je merljivo, fizi kom nasuprot duhovnom, spektakularnom nasuprot višim, intimnijim kvalitetima. A gola volja za mo i je kulturna mon struožnost.

Posmatran iz perspektive visokih slobodnih kultura, Atine ili renesanse, ilinx se ukazuje kulturno vrlo ambivalentan. U svojim ekstremnim manifestacijama, koje opisuje Kajoa, on je, verovatno, samo ono što Kajoa za njega veli: trans, besvest, ludilo. Ali ne ini mi se daje uvek samo to, uvek negativan. Ima ve , rekosmo, i u tam tam igri, pa ek i u njenim duševno potpuno nesadržajnim avatarima, jer su izgubili onu panteisti ku pozadinu koju su imali kodprimitivaca, u rok end rolu i sli nom izvesnog duševnog osloba anja. U svakom slu aju, teško kulturi gde se i lude igre ne igraju. To su uvek sado mazohisli ke kulture, Kalvinova Zeneva, Foknerovi puritanci. I pu ritanac Platon pravio je izvestan distinguo i delio igre na one koje »prikazuju lepo telo, bilo sa jednom hrabrom dušom, bilo sa spokojnom i zdravom dušom u sre nom stanju i umerenoj radosti«, i na igru bahanlkinja »gde je prikazano pijanstvo, kao i one u kojima se izvode verska iš enja i posve enja«. Možda bi i Kajoa prihvatio one prve, iako stalno stavlja akcenat na sasvim druge stvari. Meni se ini da su i jedne i druge oveku neophodne i korisne. Ne može se osuditi ilinx, a da se ne odbace izvesne najviše umetni ke pojave. Ilinx kana lisan, spojen sa smerom i sa brojem, sa vlaš u nad vlastitim telom. Balet bi, na primer, mogao da se posmatra kao produhovljen, disci plinovan **ilinx**, u smislu onog Malarmeovog stiha o balerini:

Spirituelle, ivre, immobile¹⁾

A šta je drugo nego ilinx sva muzika, ilinx sparen sa najvišim »ra unovodstvom, sa matematikom, ljudski raš lanjen, od oveka prihva eno vreme, kao što je balet o ove en prostor. Uzgred budi

1) Produhovljena, pijana, nepokretna.

re eno, kao što je za Srbe ples igra par excellence, tako Englezi, Francuzi, Nemci i mnogi drugi narodi ne sviraju ve igraju klavir, violinu i druge instrumente, i to se svakako ne zove bez razloga igrom.

Neki teoreti ari raš lanjuju na razne na ine kompaktnu pojavu, što je za Kajoa ilinx. Tako Ginter deli opojnost, Kajoov vertige, od onog što on zove ekstazom: »Biti opijeno ne im, vr enjem, ritmom, ludim loptanjem, izaziva kod deteta ose anje blaženosti. Ono se smeje, osloba eno od svih veza, to je usre enje koje uvek prati ose anje proširenja bi a... To su igre ili plesovi koji osvajaju prostor.« Tu je, dakle, i najprimitivnijem vertige u data sasvim druga vrednost nego kod Kajoa. Na drugoj strani imamo ekstazu, što bukvalno zna i izi i iz sebe, bili van sebe, izgubiti se u ne em šio nas prevazilazi. Huizinga veli: »U de jem svetu su te predstave vrlo rano pune mašte. Dete predstavlja nešto izvan sebe, nešto lepše, uzvišenije, opasnije nego što je obi no ovek. Ono je kneževi , ili otac, ili zla vešlica ili tigar. Ono tako izi e iz sebe, skoro da misli da je ono to drugo, ne gube i pri tome potpuno svest o obi noj stvarnosti. Njegovo predstavlanje je ostvarenje jednog privida, jedno oslikovljenje, dakle predstavlanje ili izražavanje pomo u jedne slike.« To »bivanje izvan sebe« je sasvim drugo stanje nego pijanstvo od ritma ili vrtoglavice. Za mene je to najplodniji spoj ilinx a i mimicry e, a odatle vodi put ne samo u masku i u glumu ve i u umetnost uopšte. Kad Buytendijk definiše igru: »Sfera igara je sfera slika, a time i sfera mogu nosti i fantazije«, on definiše tu vrstu igara, a fantazija o kojoj je re to je ona o kojoj Šekspir govori mnogo pre no što se podsmevao uskosti Horacijeve filozofije:

Such shaping fantasies, that apprehend
More than cool reason ever comprehend.

»Sto je po elo kao igra, postaje odjednom isuviše veliko da bi ostalo ista igra«, veli Ginter, »postalo je zahvatanje u kasnije doživljene dubine, jedno gubljenje svoga ja u nešto što ga prevazilazi«. Ali tu smo neprimetno ve prešli u sferu mimicry e.

Sad bi, logi no, trebalo izvesti apologiju mimicry e, maske, simulacra kao kulturno stvarala kog elementa igre. Pokušao bih da pokažem da maska nije samo tragedija i komedija ve i mit, pa, dakle, i poezija uopšte, preduslov svih umetnosti koje su »predstavlanje i izražavanje pomo u slike«; onda bi došla na red i ona Šilerova teorija o »lepoti kao ostvarenju ove nosti oveka kroz namig igre«, koja, iako vrlo jednostrana, ima smisla samo u ovom kontekstu. A zatim bih pokušao da pokažem da je agon izuzetno plodan baš u spoju sa mimicry om. Kajoa dozvoljava samo epidermski spoj izme u tih

kategorija: ista igra za u esnike je agon, za posmatra e spektakl, borba antagonista u agonu »ima svoje peripetije koje odgovaraju raznim inovima ili epizodama drame«. Ali da i ne govorim o raznim primitivnim ritualima, gde se agon i mimicry a intimno proživljaju, meni se ini da je teatar, najviši domen mimicry e istovremeno i naj lepše produhovljenje agona. Tragedija je sva agon, jedini u kome i muški pobeđenom pripada puna slava: svesna borba plemenitog sa sudbinom, kojoj podleže. Pa i komedija je svoje vrste agon. Komford je, u poznatoj studiji o poreklu anti ke komedije, deftniše kao klasi ni, formalni agon, sa jednim agonistom i jednim antagonistom, sa horom kao navija em više nego sudijom. Jedan deo komedije ve se u drevnoj Atini zvao agon, a samo poreklo komedije izvodi se iz arhajskih agonalno mimikrijskih svetih igara.

I tako dalje. Sa ovo nekoliko pretpostavki, i koju godinu prouavanja, verujem da bi se dala izgradili teorija o igrama sa kriterijima vrednosti, što se kulture ti e, druga ijim nego Kajoovi. Vernija stvarnost od njegove? U to sam, naravno, ubeden, sasvim ljudski, ali ipak sa rezervom, jer znam da bi i moja teorija izvirala iz nekih »ekskluzivnih briga«, iz predube enja, koja su moja vrsta ubedenja, ali ipak, de omnibus dubitandum. Igra je tako široka, a moja bi teorija bila samo jedna apstraktna operacija, kao i svaka teorija, svet igara vi en sa jedne ta ke gledišta, nužno lažna kao i svaka ta ka gledišta, nesposobna da obuhvati totalitet. Se am se kako Kajoa govori o »umetni kom delu. delu ra una i lukavosti« i svestan sam koliko i on ima pravo. U tim stvarima — ne u svim, na sre u — istina je esto ne u sredini izme u dve krajnosti, ve na vrhovima dve krajnosti. Uostalom, sve ovo nije ni imalo drugu nameru nego da podstakne itaoca da Igre i ljude prihvati sa budnosti, sa nešto nepoverenja. Verujem da to i sam njihov autor želi. Njegova je knjiga od onih koje najviše daju onome ko im se lako nepodaje.

#

Na kraju bih želeo da bar spomenem jedan neobi no aktuelan problem koji Igre i ljudi postavljaju. Kajoa veli: »Onaj ko od igre napravi zanat,... taj ne igra. On obavlja posao. Priroda takmi enja ili spektakla nije promenjena ako su athlete odnosno glumci profesionalci koji igraju za platu, a ne amateri koji od toga o ekuju samo zadovoljstvo. Razlika se ti e samo njih. Oni nalaze rasonode igraju i neku drugu igru koja ih ne angažuje... Kad igraju, oni igraju neku drugu igru«. Što proizilazi iz same definicije igre kao sasvim neproduktivne delatnosti (za razliku od umetnosti ili rada) i sasvim slobodne: ovek igra kad ho e i prestaje da igra kad ho e. Ovo mi se ini ta no, ali suviše striktno. Huizinga takode insistira na slobodi igre, ali nijansira: »Igra nije posao, ona se vrši u slobodno vreme. Tek kad postane funkcija kulture, za nju se vezuju pojmovi obaveze, posla,

dužnosti«. Što zna i da ona i tada ipak ostaje igra. Nema apsolutne slobode ni u igri. Ni u fudbalskom »klubu« švr a, ni u amaterskoj pozorišnoj družini ne prestaje se igrati kad se ho e. A što se ti e subjektivnog stava, nema pravog glumca, pla enog kao ni nepla enog, koji ne igra sa onim žarom i predanoš u koje Huizinga smatra suštinom slobode igre kad veli: »Životinja i dete igraju jer nalaze zadovoljstva u igri, i u tome se sastoji njihova sloboda«. Ne poznajem dovoljno psihologiju profesionalnog sportiste, ali sam ubeden da i najprofesionalniji skija ili fudbaler igra sa istom straš u i uživanjem kao i neprofesionalni takmi ar, koji se opet trudi da igra sa isto toliko tehnike i prora unatosti kao i profesionalac. Bitna razlika izme u njih je ono pre i posle.

Ali ima tu nešto drugo, nešto što Kajoova ideja potcrtava do paradoksa što se sportskih utakmica li e. Ako profesionalac ne igra ve obavlja svoju profesiju, onda na jednoj današnjoj utakmici uopšte nema agona. Za profesionalce ga nema jer su profesionalci a ne igra i, za publiku jer se ona ne takmi i, jer je za nju to samo spektakl koji ne razvija nijednu od onih svojstava i moralnih vrlina koje razvija praksa agona. Kod starih Atinjana i Spartanaca, gde su se svi mladi i formirali u palestri i svi se takmi ili, i samo posmatranje jednog agona može da razvija agonalnu vrlinu. Kad Odisej posmatra utakmicu Fea ana, onda ga se laj lepi spektakl takmi arski ti e, jer on zna da ga svakog trenutka mogu pozvati, izazvati, da u njemu aktivno e estvuje. Isto je to i danas, u izvesnom smislu, gde se jedan sport masovno praktikuje, na primer skijanje u Sloveniji. Ali u cirkusu u Rimu ili, na primer, u današnjoj Americi, gde igraju profesionalci, a gledaju ih iz nedelje u nedelju milioni koji vrlo esto nikakve aktivne veze sa sportom nemaju (ako je istina što vele novine da je tamo 50% mladi a oplašeno nesposobnim za vojsku, onda se tu mora zaklju iti) i to ih gledaju esto samo preko televizije, onda je jasno da tu agona i treninga agonalnih vrlina nema i da je priroda takmi enja sasvim promenjena. Za profesionalce, jer su profesionalci, za publiku, jer se agon pretvorio, po Kajoju, u spektakl esto najniže vrste: u doživljaj ilinx a. To Kajoa izri ito kaže za boks, za ke, za borbu gladijatora, ali tu istu vrstu doživljaja imamo i kod nekih drugih sportskih spektakla. No ak i kad bismo, mislim s pravom, prihvatili da mnoge utakmice imaju i drugih vrlina, da su esto neobi ne lepote, ostaje, ipak problem da mnogi ljudi cele godine gledaju svake nedelje uvek isti spektakl, kad bolje, kad gore odigran, sa raznim glumcima, raznim interpretacijama, ali sadržajno nepromenjen. Što je mnogo ak i kada bi se radilo o Orestiji ili Hamletu.

IGRE I LJUDI

I

DEFINICIJA IGRE

Rektor Lajdenskog univerziteta J. Huizinga izabrao je 1933. godine za temu svoje pristupne besede *Granice igre i ozbiljnog u kulturi*. On je tu temu kasnije razradio u snažnom i originalnom delu objavljenom 1938. god. pod naslovom *Homo ludens*. Ovo delo, i pored ve ine spornih tvrdnji koje sadrži, takve je prirode da otvara vrlo široke puteve istraživanjima i razmišljanjima. Huizingi u svakom sluaju pripada trajna ast što je majstorski analizirao ve i broj osnovnih karakteristika igre i ukazao na njen zna aj u razvoju civilizacije. S jedne strane, on je nameravao da formuliše ta nu definiciju i pravu suštinu igre; dok je s druge nastojao da osvetli onaj aspekt igre koji prožima i oživljava suštinske manifestacije svake kulture: umetnost i filozofiju, poeziju, kao i pravne institucije, sve do izvesnih vidova viteških turnira.

Huizinga je napravio briljantnu demonstraciju, ali mada on otkriva igru tamo gde pre njega nisu umeli da uo e njeno prisustvo ili uticaj, on namerno zapostavlja, kao da se to samo po sebi razume, opis i klasifikaciju samih igara, kao da sve one odgovaraju istim potrebama i kao da sve, bez razlike, izražavaju isti psihološki stav. Njegovo delo nije studija igara, nego istraživanje plodnosti duha igre u domenu kulture, odnosno duha koji prevladava u iz vesnoj vrsti igara: takmi arskim igrama odre enim pravilima.

Prou avanje po etnih formula kojima se Huizinga služi da bi ograni io polje svojih analiza, pomaže nam

u razumevanju udnih praznina jednog istraživanja ina e u svakom pogledu izuzetnog. Huizinga ovako definiše igru:

Ukratko, u pogledu forme, igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu i izdvojenu od svakodnevnog života, sposobnu, me utim, da potpuno obuzme igra a; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i koristi; koja se odvija u namerno ograni enom vremenu i prostoru, po redu predvi enom datim pravilima, pods ti u i u životu odnose izme u grupa koje se namerno okružuju misterijom ili prerušavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svet¹).

Ovakva definicija, u kojoj ipak sve re i imaju svoju vrednost i puno zna enje, istovremeno je i suviše opširna i suviše sku ena. Svakako da je od koristi i da zaslužuje priznanje pronicanje u afinitet koji postoji izme u igre i tajne ili zagonetnosti, ali to sau esništvo ipak ne bi moglo da u e u definiciju igre, koja je skoro uvek spektakularna ako ne i razmetljiva. Bez sumnje, tajna, misterija, prerušavanje služe, u krajnjoj liniji, izvesnoj aktivnosti igre, ali treba odmah dodati da se ta aktivnost odvija upravo na užtrb tajne i zagonetnosti. Ona je izlaže, objavljuje i u neku ruku troši. Jednom re ju, ona teži da je otu i od sopstvene prirode. S druge strane, kad tajna, maska ili odora ima obrednu funkciju, možemo biti sigurni da više nije u tanju igra nego institucija. Sve što je po prirodi tajna ili prerušavanje blisko je igri, potrebno je da još preovlada deo fikcije i rasonode, to jest da se tajna ne poštuje i da prerušavanje ne predstavlja po etak metamorfoze ili pripadanja.

Na drugom mestu, onaj deo Huizingine definicije koji odre uje igru kao radnju oslobo enu svakog materijalnog interesa jednostavno isklju uje opklade i igre na sre u, na primer kockanje, konjske trke, lutrije, koje, na sre u ili

¹ *Homo ludens*, francuski prevod, Pariz, 1951, str 34—35. Na sirani 57—58 nailazimo na drugu definiciju, siromašniju, ali i manje ograni avaju u. Igra je radnja ili dobrovoljna aktivnost, koja se vrši u izvesnim odre enim granicama vremena i mesta. prema slobodno prihva enom ali i potpuno dominiraju em pravilu. Ona je sama sebi cilj, i nju prati napetost, radosti svest o razlikovanju od svakodnevnog života.

na žalost, upravo zauzimaju zna ajno mesto u privredi i svakodnevnom životu raznih naroda, u, istina, beskrajno razli itim formama, ali gde je postojanje odnosa izme u slu aja i dobitka utoliko upe atljivije. Igre na sre u, što su tako e i igre za novac, prakti no nemaju nikakvo mesto u Huizinginom delu. Takav stav nije bez posledice.

Me utim, on nije neobjašnjiv. Svakako da je mnogo teže utvrditi kulturni uticaj igara na sre u nego takmi arskih igara. Pa ipak, uticaj igara na sre u nije manje važan, ak i ako ga smatramo nesre nim. Štaviše, ne uzeti ih u obzir, zna ilo bi, ili bi podrazumevalo, da igra ne povla i za sobom nikakav ekonomski interes. Zna i, treba praviti razliku. U ponekim od ovih manifestacija igra je baš nasuprot tome probita na ili do krajnosti upropaš uju a, a i predodre ena je da to bude. To ipak ne zna i da igra, ak i kad se igra za novac, ostaje strogo neproduktivna. Suma dobitka, u najboljem slu aju, može samo da bude jednaka zbiru gubitaka ostalih igra a. Me utim, dobitak je skoro uvek manji zbog raznih troškova održavanja, poreza ili prihoda preduzima a, jedinog koji ne igra ili ija je igra zašti ena od slu ajnosti zakonom velikih brojeva; drugim recima, jedinog koji ne može da u estvuje u zadovoljstvu kockanja. *Radi se o prenosu svojine, ali ne i o proizvodnji dobara.* Štaviše, taj prenos ti e se samih igra a upravo utoliko ukoliko sami, slobodnom odlukom, koja se pri svakoj partiji obnavlja, prihvate mogu nost takvog prenošenja. Upravo karakteristika igre i jeste da ne stvara ni bogatstvo ni neko delo. Time se ona razlikuje od rada ili umetnosti. Na kraju partije sve treba ponovo da po ne sa iste ta ke, bez pojave bilo ega novog: tu nema ni žetve, ni rukotvorine, ni remekdela, ni uve anog kapitala. Igra je prilika za isto trošenje: vremena, energije, domišljatosti, veštine i, esto, novca za kupovinu rekvizita ili za eventualno platanje zakupa za lokal. Sto se ti e profesionalca, boksera, biciklista, džokeja ili glumaca, koji zara uju svoju platu na ringu, pisti, hipodromu ili pozornici i moraju da misle na nagradu, nadnicu ili honorar, jasno je da oni pri tome nisu igra i nego ljudi od zanata. Kod njih se radi o jednoj drugoj igri.

S druge strane, nema sumnje da igru treba definisati kao slobodnu i dobrovoljnu aktivnost, "izvor radosti i razonode. Igra u kojoj bi morali da u estvujemo ubrzo bi prestala da bude igra: ona bi postala primoravanje, kuluk, od koga bi svako požurio da se što pre oslobodi. Obavezna ili mahom samo preporu ena, ona bi izgubila jednu od svojih osnovnih karakteristika :da joj se igra predaje od sveg srca i iz sopstvenog zadovoljstva, imaju i svaki put potpunu slobodu da joj pretpostavi povla enje, utanje, koncentraciju, besposlenu usamljenost ili plodnu aktivnost. Otuda i dolazi definicija igre koju predlaže Valeri (Valery): to je ono »gde dosada može da odveže ono što je zanos vezao«.¹ Ona postoji samo tamo gde igra i žele da igraju i igraju je, makar to bila i najzamornija i krajnje iscrpljuju a igra, sa ciljem da se razonode i pobegnu od sopstvenih briga, to jest da se sklone od svakodnevnog života. Štaviše, baš oni treba da su slobodni da odu kad god im se sviđi, rekavši: »Više ne igram«.

U stvari, igra je po svojoj suštini posebno zanimanje, brižljivo izdvojeno od ostalog života, i uglavnom se odvija u ta no odre enim granicama vremena i prostora. Postoji poseban prostor za igru, zavisno od slu aja: školica, šahovska tabla ili tabla za igru dame, stadion, pista, borilište, ring, scena, arena itd. Ne uzima se u obzir ništa što se dešava izvan idealne granice. Izlazak greškom iz kruga, slu ajan ili neophodan, uvek povla i bilo diskvalifikaciju bilo kaznu.

Igra mora da se nastavi na odre enoj granici. Isto je i sa vremenom: partija po inje i završava se na dati znak. Njeno trajanje esto je utvr eno unapred. Ne asno je napustiti je ili prekinuti bez zna ajnog razloga, odnosno prestati sa igrom (vi u i »katanac« kao kod de jih igara, na primer). Ona se po potrebi može produžiti, posle dogovora protivnika ili odlukom sudije. U svim slu ajevima domen igre je na taj na in jedan rezervisan svet, zatvoren, zašti en savršeno ist prostor."

¹)Pol Valeri: *Takav kakav*, 11. Pariz, 1943. str. 21.

U tom ograni enom prostoru i odre enom vremenu konfuzne i zapletene zakone obi nog života zamenjuju precizna, izmišljena i neopoziva pravila, koja se moraju prihvatiti takva kakva su i koja diktiraju pravilan tok partije. Varalica, ukoliko krši ta pravila, barem se pretvara da ih poštuje. Sa tog aspekta treba dati za pravo autorima koji isti u da nepoštenje igra a ne upropaš uje igru. Varalica ne dovodi u pitanje pravilo nego zloupotrebljava lojalnost ostalih igra a. Pravi rušitelj igre je onaj koji je negira iznose i apsurdnost pravila, njihovu isto konvencionalnu prirodu i koji odbija da u estvuje u igri jer ona za njega nema nikakvog smisla. Njegovi argumenti su neoborivi. Igra nema drugog smisla osim sebe same. Zbog toga su, uostalom, njena pravila bežuslovna i neograni ena, van bilo kakve diskusije. Ne postoji nikakav razlog da ona budu onakva kakva su a ne druga ija. Ko ih ne prihvata sa takvim karakterom, mora ih smatrati za o iglednu glupost.

Igramo jedino ako želimo i kad želimo, ili u vreme u koje želimo. U tom smislu igra je slobodna aktivnost. Ona je štaviše i neizvesna. Njen ishod treba da ostane neizvestan do kraja. Kada se u partiji karata ve vidi nesumnjiv ishod prestaje se sa igrom, svi pokazuju karte. Kod lutrije i ruleta ulaže se na jedan broj koji može i ne mora da iza e. Prilikom sportskih susreta snage protivnika treba da budu ujedna ene kako bi svaka strana mogla da brani svoje izgledne do završetka partije. Svaka igra veštine, po definiciji, sadrži za igra a rizik da promaši, pretnju da bude poražen. Bez toga bi igra izgubila svaki interes. U stvari, onaj koji, suviše zanet ili suviše vešt, dobija bez napora i nepogrešivo, prestaje da pobu uje interesovanje.

Unapred poznat tok igre, koji ne dopušta mogu nost greške ili iznena enja i iji se rezultat unapred zna, nespojiv je sa prirodom igre. Potrebno je stalno obnavljanje situacija koje se ne mogu predvideti, što se i dešava prilikom svakog napada ili odbrane u ma evanju ili fudbalu, prilikom svakog prebacivanja lopte u. tenisu, ili u šahu svaki put kad neko od igra a povu e potez. Igra se sastoji u potrebi da se na e,

da se neposredno izmisli odgovor, *slobodan u granicama pravila*. Ta sloboda igra a, slobodan prostor dat njegovoj akciji bitni su za igru i delom objašnjavaju zadovoljstvo koje ona pruža. To sve nam tako e objašnjava i 'zapaženu i punu zna enja upotrebu re i »igra« na koju npr. nailazimo u izrazima kao *igra* jednog glumca ili *igra* nekog zup anika, da bi se u prvom slu aju objasnio stil jednog interpretatora, u drugom konstrukcijska greška nekog mehanizma.

Mnoge igre nemaju pravila. Tako ne postoje, barem ne utvr ena i kruta, pravila za igru lutaka, vojnika, žandara i lopova, konja, lokomotive, aviona, uopšte igara koje podrazumevaju slobodu improvizacije i ija glavna privla - nost leži u zadovoljstvu što se igra neka uloga, što se ponaša *kao kad bi* bili neko drugi ili ak nešto drugo, na primer mašina. Uprkos paradoksalnom karakteru tvrdnje, ja bih rekao da ovde fikcija, ose aj *kao kad bi* zamenjuje pravilo i potpuno vrši njegovu funkciju. Pravilo samo po sebi stvara fikciju. Onaj koji igra šah, šuge, polo, bakara, samom injenicom da se pokorava odgovaraju im pravilima, izolovan je od teku eg života, koji ne zna ni za jednu aktivnost koju bi ove igre i pokušale verno da reprodukuju. Zbog toga se šah igra *izistinski*, a tako e i šuga, polo i bakara. Ne radi se o *kao kad bi*. Naprotiv, svaki put kad se igra sastoji u imitiranju života, igra o igledno ne bi mogao da izmisli i poštuje pravila koja ne postoje u stvarnosti, a drugo, igru prati svest da je usvojeno ponašanje prividno, jednostavno oponašanje. Ta svest o bitnoj ne stvarnosti usvojenog ponašanja odvaja ga od teku eg života, umesto proizvoljnih pravila koja odre uju druge igre. Njihova jednakost je tako doslovna, da rušilac igre, koji je malopre iznosio apsurdnost pravila, sada postaje onaj koji prekida zanos, onaj koji brutalno odbija da prihvati predloženu iluziju i podse a de aka da on nije pravi detektiv, pravi gusar, pravi konj, prava podmornica, ili devoj t icu da ne uljulkuje pravo dete i da ne služi pravi obed pravim gospo ama iz svojih minijaturnih posuda.

Igre prema tome nisu regulisane i fiktivne. One su ili regulisane ili Fiktivne. I to do te mere, da kad se jedna igra s pravilima pojavljuje u izvesnim uslovima kao ozbiljna aktivnost van domašaja neupu enih u pravila, to jest ako ona izgleda kao aktivnost teku eg života, ta se igra može neupu enom i radoznom laiku neposredno u inititi kao zabavan privid. Onda je lako shvatiti što deca, da bi imitirala odrasle, pokre u nasumce figure, stvarne ili fiktivne, na zamišljenoj tabli i nalaze zadovoljstvo da se, na primer, igraju »igranja šaha«.

Ova rasprava, namenjena odre ivanju prirode najve eg zajedni kog imenitelja svih igara, istovremeno" ima i tu prednost da istakne njihovu raznovrsnost i da vrlo osetno proširi svet koji se obi no istražuje kada je u pitanju njihovo prou avanje. Ovim napomenama težimo naro ito da dodamo tom svetu dve nove oblasti: podru je igara na sre u i opklada i oblast mimike i interpretacije. Pa ipak, ostaje izvestan broj igara i rasonoda koje one još ostavljaju po strani ili kojima se nedovoljno prilago avaju, to su na primer zmaj i igra, zagonetke, otvaranje pasijansa i rešavanje ukrštenih re i, ringišpil, ljuljaška i još neke vašarske atrakcije. Na njih bi se trebalo vratiti nekom drugom prilikom. Trenutno, prethodne analize dozvoljavaju da se igra suštinski definiše kao aktivnost:

1. — *Slobodna*: na koju se igra ne može primoravati a da time igra ubrzo ne izgubi svoju prirodu privla ne i vesele rasonode;

2. — *Izdvojena*: ograni ena preciznim vremenskim i prostornim, unapred utvr enim, granicama;

3. — *Neizvesna*: iji se tok i ishod ne mogu unapred predvideti, pošto se inicijativi igra a obavezno daje izvesna sloboda iz potrebe za izmišljanjem;

4. — *Neproductivna*: pošto ne stvara ni dobra, ni bogatstva, niti bilo kakvu vrstu novih elemenata, izuzev prenošenje vlasništva unutar kruga igra a, i iji je ishod situacija identi na onoj na po etku partije;

5. — *Propisana*: podvrgnuta odredbama koje ukidaju obi ne zakone i za trenutak uvode novu, jedino važe u zakonitost;

6. — *Fiktivna*: pra ena specifi nom svešču o nekoj vrsti drugorazredne realnosti ili o potpunoj nerealnosti u odnosu na teku i život.

Ove razli ite osobine su isto formalne. One ne odre- uju sadržaj igara unapred. Pa ipak, injenica da su se ove dve poslednje — pravilo i fikcija — pojavile kao gotovo nespojive jedna s drugom, pokazuje da sopstvena priroda pojmova koje one žele da definišu, uklju uje podelu a možda i zahteva da se ta podela izvrši. A ta podela bi se, ovog puta, potrudila da uzme u obzir ne osobine koje ih sve zajedno suprotstavljaju ostaloj realnosti, nego i one koje ih dele na grupe potpuno nespojive po originalnosti.

II

KLASIFIKACIJA IGARA

Zbog brojnosti i velike raznolikosti igara u po etku se skoro gubi nada u uspešno otkrivanje principa za razvrstavanje koji bi dozvolio da se one rasporede u manji broj ta no odre enih kategorija. Štaviše, one imaju toliko raznih aspekata da su mogu a brojna mišljenja. Svakodnevni re nik u prili noj meri pokazuje koliko je razum nesiguran i neodlu an, u stvari, on upotrebljava više sa glasnih klasifikacija. Nema nikakvog smisla da se suprotstave igre s kartama igrama veštine, niti društvene igre igrama na stadionu. U prvom slu aju, u stvari, za kriterij um podele uzima se ono ime se igra; a u drugom glavne odlike koje igra zahteva; u tre em broj igra a i atmosfera partije; najzad u poslednjem, mesto na kome dolazi do odmerava nja snaga. I još nešto, što još komplikuje stvar, jednu istu igru možemo da igramo sami ili sa više partnera. Ode ena igra može da mobilise više osobina ili da ne zahteva nijednu.

Na jednom istom mestu mogu se igrati veoma razli ite igre: ringišpil i dijabolo su zabave na istom vazduhu; ali dete koje pasivno uživa u zanosu od okretanja maneža nije u istom duhovnom stanju kao ono koje se trudi da što bolje uhvati ba eni dijabolo na kanap iji su krajevi vezani za štapove, koje drži u rukama. S druge strane, mnoge se igre igraju bez ikakvih rekvizita ili opreme. Na to se nado vezuje i injenica da jedan rekvizit može da posluži u razne svrhe, u zavisnosti od date igre. Uopšte uzev, klikeri su igra veštine, ali jedan od igra a može da pokuša da pogodi

njihov paran ili neparan broj u zatvorenoj šaci protivnika, tako se ova igra pretvara u kocku.

Zaustavljam se ipak na ovom poslednjem izrazu. On u krajnjoj liniji aludira na osnovnu osobinu jedne ta no odre ene vrste igara. Bila to opklada, lutrija, rulet ili bakara, jasno je da se igra nalazi u istoj situaciji. On ništa ne preduzima i jedino eka odluku slu aja. Nasuprot tome, bokser, trka , šahista ili onaj koji igra školice daje sve od sebe da bi pobedio. Manje je zna ajno što su te igre as atletske, as intelektualne. Stav igra a je isti: on ulaže napor da bi pobedio rivala u uslovima koji su za obojicu pod jednaki. Tako izgleda opravdano da se igre na sre u stave na suprot takmi arskim igrama. Tu sad naro ito nailazimo na iskušenje da se po ne sa istraživanjem mogu nosti pronalazjenja drugih ne manje bitnih stavova koji bi eventualno dali nove kriterijume za razložno svrstavanje igara.

*

Posle razmatranja raznih mogu nosti, predlažem po delu u etiri glavne kategorije, zavisno od toga da li u posmatranim igrama preovla uje takmi enje, odnosno slu aj, pretvaranje ili zanos. Ja ih respektivno zovem *Agon*, *Alea*, *Mimicry* i *Ilinx*. Sve etiri zaista pripadaju domenu igara; igra se fudbal, klikeri ili šah (*Agon*), igra se rulet ili na lutriji (*Alea*) igramo se gusara, Nerona ili Hamleta (*Mimicry*), igramo se da bi brzim okretanjem ukруг ili padom izazvali u sopstvenom organizmu stanje zbunjenosti i strepnje (*Ilinx*). Pa ipak, ovo ozna avanje ne obuhvata u potpunosti svet igara. Ono ga deli u kvadrante, na osnovu samostalnih principa. Ove oznake ograni avaju sektore u koje su okupljene istovrsne igre. Ali unutar tih sektora, razne igre raspore uju se u isti red prema jednoj uporednoj progresiji. Tako da one mogu istovremeno da se rasporede i izme u dva suprotna pola. Na jednom polu vlada, skoro neprikosnoveno, zajedni ki princip rasonode, nestašluka, slobodne improvizacije i bezbrižnog izliva, ime se manifestuje izvesna nekontrolirana fantazija koju možemo ozna iti imenom *paidia*. Na suprotnom polu ta nestašna i spontana bujnost skoro se

potpuno povla i, u svakom slu aju disciplinuje, jednom komplementarnom, u pone em ali ne u svemu, suprotnom tendencijom od njene anarhi ne i udljive prirode: to je rastu a potreba da se takva priroda podvrgne proizvoljnim konvencijama, imperativima, i to namerno nezgodnim, i da se stalno i sve više ometa postavljanjem sve težih prepreka, kako bi joj se put do željenog cilja u inio što napornijim. Taj put, opet, ostaje savršeno nekoristan, iako zahteva sve ve e napore, sve više strpljenja, domišljatosti i veštine. Tu drugu komponentu nazivamo *ludus*.

Nije mi namera da, pribegavaju i stranim nazivima, stvorim neku nadriu enu mitologiju, koja nema nikakve svrhe. Ali pošto sam bio primoran da pod istu etiketu stavim razli ite manifestacije, u inilo mi se da je najeko nomi niji na in da to postignem da iz ovog ili onog jezika uzmem izraz istovremeno i najizražajniji i najrazumljiviji, kako bih izbegao da svaka posmatrana celina bude jedno-obrazno ozna ena posebnom osobinom jednog od elemenata koje sadrži, što bi se svakako desilo kad bi ime neke od njih poslužilo za ozna avanje cele grupe. Svako e, uostalom, što dalje budu odmicali moji pokušaji da napravim klasifikaciju na kojoj sam se zaustavio, imati prilike da uvidi potrebu pred kojom sam se našao — da uzmem nomenklaturu koja ne upu uje suviše direktno na konkretno iskustvo, i koja je delom namenjena podeli u skladu sa jednim novim principom.

U istom smislu, postarao sam se da svaku rubriku ispunim sa naizgled što razli itijim igrama, kako bih bolje istakao njihovu suštinsku srodnost. Fizi ke igre pomešao sam sa igrama inteligencije, one koje se zasnivaju na snazi i one koje zahtevaju veštinu i prora un. Ni unutar klasa nisam pravio razliku izme u de jih igara i igara odraslih, a, kad god sam mogao, istraživao sam odgovaraju e ponašanje i u životinjskom svetu. Dok sam to inio, mislio sam na isticanje samog principa predložene klasifikacije, jer ta bi klasifikacija imala manji doseg ukoliko se ne bi jasno uvidelo da podela koju uspostavlja odgovara suštinskim i nerazlu ivim podsticajima.

a) OSNOVNE KATEGORIJE

Agon. — itava jedna grupa igara javlja se kao takmičenje, to jest kao borba u kojoj su vešta ki stvoreni jednaki izgledi da bi se protivnici sreli u idealnim uslovima, za koje se smatra da trijumfu pobjednika mogu da pruže preciznu i neopozivu vrednost. Radi se dakle o rivalstvu koje se odnosi na jednu osobinu (brzina, izdržljivost, snaga, pamćenje, veština, domišljatost itd.), koja se ispoljava u određenim granicama i bez ikakve pomoći i spolja, tako da se u određenoj kategoriji podviga onaj ko dobije javlja kao bolji. Takvo pravilo sportskih nadmetanja i jeste razlog zbog kojega su ona podeljena prema tome da li se ogledaju dva pojedinca ili dve ekipe (polo, tenis, fudbal, boks, maevanje itd.) ili se takmičenje ograničeno brojem takmičara (sve vrste trka, streljaštvo, golf, atletika itd.). Istom redu pripadaju još i igre u kojima protivnici u početku raspolažu jednakim brojem elemenata potpuno iste vrednosti. Igra savršenih primeraka. Nastojanje da se na početku izjednače izgledi protivnika najoigledniji je i osnovni princip rivalstva, tako da se to ujednačavanje postiže i hendikepom izmeđ u igara različitih klasa; drugim recima, unutar unapred uspostavljene jednakosti izgleda vodi se ratuna i o drugostepenoj nejednakosti, proporcionalnoj relativnoj snazi učesnika. Značajno je da je to uobičajeno kako kod *agona* muskularnog karaktera (sportski susreti), tako i kod najintelektualnijih *agona* (partije šaha, na primer, gde se slabijem igraču daje fore pion, skaka ili kula).

Koliko god pokušavali da je uspostavimo, izgleda da apsolutnu jednakost ipak ne možemo postići. Ponekad, kao kod dame ili šaha, prednost daje sama činjenica da igramo prvi, jer taj prioritet dozvoljava favorizovanom igraču da zauzme ključne pozicije i nametne svoju strategiju. Na suprot tome, kod igara sa licitacijom onaj koji se poslednji izjašnjava koristi se prethodnim najavama protivnika. Slično je i kod kriketa. U najboljem položaju je onaj koji kreće poslednji. I položaj prilikom sportskih susreta, npr. da li se igra sa suncem u lice ili u leđa, sa vetrom koji pomaže

ili smeta ekipi; a kod trka u dvoranama, da li je mesto sa unutrašnje ili spoljne strane staze, predstavlja u datom slučaju prednost ili smetnju, čiji se uticaj ne sme baš sasvim zanemariti. Te neravnoteže se ublažavaju ili izbegavaju izvlačenjem kocke o zauzimanju po etnog položaja, zatim striktnom promenom povoljnije pozicije.

Pobuda za igru je želja svakog konkurenta da mu se prizna da je bolji u datom domenu. Zbog toga upražnjavanje *agona* podrazumeva napregnutu pažnju, posebno prilagođeno treningu, neprestane napore i želju za pobedom. Ono nameće disciplinu i postojanost. Ono šampiona prepušta njegovim sopstvenim sposobnostima, navodi ga da iz njih izvuce što moguće više i konačno ga primorava da se njima služi legalno i unutar određenih granica, koje, jednake za sve, obezbeđuju, za uzvrat, neospornu superiornost pobjednika. *Agon* se javlja kao ista forma vrednosti pojedinca i služi za njeno isticanje.

Izvan igre, ili na njenoj granici, nailazimo na duh *agona* i u drugim kulturnim pojavama koje se pokoravaju istom kodeksu: dvoboj, turnir, izvesni stalni i istaknuti vidovi rata zvanog kurtoazni.

U početku bi moglo izgledati da životinje verovatno ne poznaju *agon*, da su nesvesne i granica i pravila i da u borbi bez milosti traže samo brutalnu pobjedu. Jasno je da se ovde ne bi mogle navesti ni konjske trke, ni borbe petlova, to su borbe gde ljudi postavljaju dresirane životinje jedne naspram drugih, prema normama koje su sami utvrdili. Pa ipak, kad posmatramo izvesne činjenice, izgleda da su životinje sklone da odmeravaju snage i u susretima u kojima, kao što se može i očekivati, nema pravila, ali postoji barem granica koja se prethodno prihvata i spontano poštuje. To se upravo događa sa mačkama i psima, kućnim mladuncima i mećavama, koji nalaze zadovoljstvo u nekoj vrsti rvanja, ali se tom prilikom dobro uvaju da ne povrede jedan drugog.

Još bolji dokaz za to je navika rogatice da se oboreni glava, elom u elom, gura nastoje i da jedno drugo potisne. Tako je poznato da kod konja postoji slična vrsta prijateljskog nadmetanja; pored toga, konji

odmeravaju snage i propinju i se na zadnje noge i snažno, svom težinom padaju jedan na drugog u nameri da jedan od protivnika izgubi ravnotežu. Posmatra i su skrenuli pažnju i na brojne igre hvatanja kod životinja; kojima pret-hodi izazov ili poziv. Uhva ena životinja ne treba ni malo da se plaši one druge koja ju je sustigla. Bez sumnje je naj karakteristi ni sl u aj malih divljih paunova zvan ih »bor-ci«. Oni odabiraju poprište za borbu: »malo uzvišeno mesto«, kaže Karl Gros (Karl Groos),¹⁾ »uvek vlažno i pokriveno niskom travom, široko oko metar i po i dugo oko dva«. Tu se svakodnevno skupljaju mužjaci. Onaj koji do e prvi, sa ekuje protivnika i borba po inje. Šam-pioni drhte i tresu glavom. Perje im se roguši. Oni se ustrem ljuju jedan na drugog, ispružena kljuna i udaraju. *Nikada nije došlo do gonjenja ili borbe izvan prostora odre enog za ogledanje.* I upravo zbog toga mi se ini opravdano da uz prethodne primere spominjem termin *agon*, tu je toliko jasno da cilj susreta nije da se protivniku nanese neka oz-biljnija povreda, nego samo da se dokaže sopstvena nad-mo nost. Ljudi svemu ovome dodaju još samo preciznost i rafiniranost pravila.

Kod dece, im po ne želja za afirmacijom li nosti, pre nego što po nu da se igraju igara s pravilima, svedoci smo estih i udnih za ikivanja, gde se protivnici trude da pokažu što ve u izdržljivost. Možemo ih videti kako se nadme u ko e duže da gleda u sunce, da izdrži duže go-licanje, da ne diše, da ne trepne itd. Ponekad je cilj igre mnogo teži, radi se o otpornosti na glad ili bol, tu dolazi do bi evanja, štipanja, bodenja i stvaranja opekotina. Dakle te, kako su ih nazvali, igre asketizma predstavljaju uvod u ozbiljnija nadmetanja. One zadiru u zlostavljanja i teranja šege sa de acima koji treba da budu primljeni u društvo odraslih. Tolika su udaljavanja od *agona*, koji me utim, ubrzo pronalazi svoje savršene forme, bilo u doslovno takmi arskim igrama i sportovima, bilo u igrama i sportovima odvažnosti i snalažljivosti (lov, alpinizam, ukrštene reci, šahovski problemi itd.), gde takmi ari, ne

1) Karl Gros: *Igre kod životinja*, fr. prev. Pariz, 1902. str. 150—151.

suprotstavljaju i se direktno jedan drugom, neprestano u estvuju u ogromnom, rasprostranjenom i neprekidnom takmi enju.

Alea. — Na latinskom zna i igra kockama. Ovaj sam iz-raz uzeo da bih ozna io sve igre zasnovane na suštoj suprot-nosti *agonu*. Na odluci koja ne zavisi od igra a i na koju on ne može da ima nikakav uticaj i gde se, prema tome, mnogo manje radi o dobitku u igri sa protivnikom a više u igri sa sudbinom. Preciznije re eno, sudbina je jedini inilac pobede, a ona, kad se radi o rivalstvu, isklju ivo zna i da je pobednik bio bolje sre e od pobe enog. Najbolji primeri za ovu kategoriju igara mogu se na i kod kocke, ruleta, lutrije, kraljcarica, bakara itd. Ovde ne samo da se ne insistira na eliminisanju nepravednosti slu aja, nego upravo ta proizvoljnost i predstavlja jedini podstrek za igru.

Alea ozna ava i otkriva naklonost sudbine. Tu je igra potpuno pasivan i njegove odlike i sposobnosti, prednosti njegove veštine, snaga miši a i inteligencija, ne dolaze ni do kakvog izražaja. On rizikuje ulog. Pravda — uvek tražena, ali ovog puta na drugi na in, i ija primena zahteva idealne uslove — strogom ta noš u nagra uje igra a srazmerno njegovom riziku. Sav trud koji se ranije ulagao za izjedna avanje izgleda na uspeh protivnika ovde se upotrebljava za uspostavljanje ravnoteže izme u rizika i dobitka.

Suprotno od *agona*, *alea* negira rad, strpljenje, okret-nost, kvalifikaciju; ona eliminiše profesionalnu vrednost, ta nost, trening. Ona je apsolutno: ili — ili. Takva pravda sre nom igra u donosi beskona no više od onoga što bi mu mogao pružiti život pun rada, discipline i znoja. Ona se pojavljuje kao drsko i nadmo no rukanje sposobnosti. Ona od igra a zahteva sasvim suprotan stav od onoga koji se on trudi da održi kod *agona*. Kod *agona* on ra una samo na sebe; kod *alee* on ra una i na najmanju spoljnu neobi nost, koju odmah uzima kao znak ili opomenu, na svaku neprirodnost koju zapazi, — na sve, osim na sebe samog.

Agon je zahtevanje li ne odgovornosti, *alea* — isključivanje volje i prepuštanje sudbini. Izvesne igre, kao do mine i ve ina igara s kartama, kombinuju *agon* i *aleu*: slu aj odlu uje kakve e karte dobiti svaki igra , a oni zatim, što je mogu e bolje i prema sopstvenim "snagama, koriste ono što im je sudbina slepo dodelila. U igri kao što je bridž znanje i mo rasu ivanja su jedina igra eva odbrana i oni mu omogu avaju da izvu e najviše što može iz dobijenih karata; u igri tipa pokera važnija je pronicljivost i poznavanje psihologije i karaktera protivnika.

Uopšte uzev, uloga novca je utoliko zna ajnija ukoliko je njegov udeo ve i i, shodno tome, odbrana igra a slabija. Cilj igre jasno se ispoljava: uloga *alee* nije da omogu i inteligentnijima da zarade novac, nego baš suprotno tome — da ukine prirodne ili ste ene prednosti pojedinca kako bi svakoga postavila u položaj apsolutne jednakosti pred slepom presudom sre e.

Kako je ishod *agona* obavezno neizvestan i treba pa radoksno da se približi efektu pukog slu aja, pošto su izgledi takmi ara u principu do krajnosti izjedna eni, proizilazi da svako nadmetanje koje ima sve karakteristike idealne utakmice regulisane pravilima može da bude predmet kla enja, to jest *alea*, to su, na primer, konjske trke ili trke lova kih pasa, fudbalske utakmice ili partije baskijske pelote, borbe petlova. ak se dešava da se visina uloga neprestano menja u toku partije prema iznenadnim obrtima *agona*.¹⁾

Igre na sre u javljaju se kao isto ljudske igre. Poznato je da kod životinja postoje igre nadmetanja, pretvaranja i zanosa. K. Groš upravo navodi zapanjuju e primere za svaku od ovih kategorija. Za uzvrat, pošto su isuviše angažovane u neposrednom životu, isuviše robovi svojih nagona, životinje nikako ne bi bile u stanju da izmisle neku

1) Na primer, na Balearskim osirvima za pelolu. u Kolumbiji i na Antilima za borbe petlova. Samo se po sebi razume da ne bi bilo zgodno da se uzimaju u obzir nov ane nagrade koje mogu da dobiju džokeji ili vlasnici, trka i, bokseri, fudbaleri. ili bilo koja vrsta sportista. Ove nagrade, koliko god ih smatrali velikim, ne ulaze u kategoriju *alee*. One su nagrada za teško izvojevanu pobeđu. Ta nagrada, koja u stvari pripada zasluži, nema ni eg sa naklonoš u sudbine, ishodom sre e koja ostaje nesigurni monopol kladilaca. Ona je upravo njena suprotnost.

apstraktnu silu ijoj bi se presudi u igri unapred i bez ikakve reakcije pokorile. Pasivno ekanje s predumišljajem na odluku sudbine, rizikovanje nekog imetka, sa jednakim izgledima i da se umnogostu i i da se izgubi, to je stav koji zahteva mogu nost predvi anja, za koje je sposobno samo objektivno i prora unato razmišljanje. Možda zbog toga što je dete bliže životinji, za njega igre na sre u nemaju toliku važnost kao za odrasle. Za njega igrati se zna i delovati. S druge strane, lišeno ekonomske nezavisnosti i bez sopstvenog novca, ono ne nalazi u igri na sre u njenu najglavniju privla nost. Ona je nemo na da ga natera da uzdrhti. Svakako, klikeri su za njega novac. Pa ipak, da bi ih zaradilo, dete se više oslanja na veštinu nego na sre u.

Agon i *alea* predstavljaju suprotne i u neku ruku simetri ne stavove, ali oba pojma podležu istom zakonu: veš ta ko stvaranje uslova apsolutne ravnopravnosti me u igra ima, koje ina e život uskra uje ljudima. Jer u životu ništa nije jasno, osim upravo to da je na po etku sve zbrkano, izgledi kao i zasluge. Igra, *agon* ili *alea* je, dakle, pokušaj da se uobi ajena zbrka svakodnevnog života zameni idealnim situacijama. A one su takve da u njima uloga zasluge ili slu aja izgleda apsolutna i neosporna. One tako e name u potrebu da svi imaju iste izgleda na uspeh, potpuno iste mogu nosti da dokažu svoju vrednost ili, na drugoj strani, da imaju iste izgleda da im se sre a osmehne. Bilo na jedan ili na drugi na in, ovek se povla i od sveta ine i ga druga ijim. Od stvarnosti se može pobe i i pretvaranjem samog sebe u nešto drugo. Upravo tome odgovara *mimicry*.

Mimicry. — Svaka igra podrazumeva prihvatanje neke iluzije (iako ta re ne zna i ništa drugo do ulazak u igru: in — lusio) u najmanju ruku, jednog zatvorenog sveta, konvencionalnog i u izvesnim vidovima izmišljenog. Igra može da se sastoji ne samo u razvijanju neke aktivnosti ili pokoravanju sudbini u nekoj fiktivnoj sredini nego i u tome da li no postanemo neka izmišljena li nost i da se shodno tome i ponašamo. Tako se sada nalazimo pred raznolikom serijom manifestacija ija je zajedni ka crta ta što se zasnivaju na injenici da subjekt izigrava da ve

ruje, igra da bi poverovao ili da bi drugi poverovali da on nije on nego nešto drugo. On zaboravlja, prurušava, privremeno odbacuje svoju li nost da bi oponašao nekog drugog. Da bih označio te manifestacije, izabrao sam, termin *mimicry*, koji na engleskom označava upravo mimikriju insekata, da bih podvukao osnovnu i elementarnu, skoro organsku prirodu nagona koji ih podstiče.

Svet insekata u odnosu na svet ljudi se javlja kao najsuprotnije rešenje koje može priroda da pruži. Taj svet je doslovce suprotan ljudskom, ali nije manje celovit, složen i iznenađujuć. Tako da mi se čini opravdano da ovde uzmem u razmatranje pojave *mimicrije*, za koju insekti pružaju veoma zbujujuće primere. U stvari, slobodnom, proizvoljnom, prevrtljivom, nesavršenom, ponašanju ovekova, čiji je rezultat neko spoljno delovanje, kod životinja a posebno kod insekata, odgovara organska, stalna promena i apsolutna promena koja obeležava vrstu i koju vidimo kako se do u beskonačnost ponavlja iz generacije u generaciju kod milijardi jedinki, na primer kaste kod mrava i termita slično kao u borbi kod ljudi, šare na leptirovim krilima kao promene u istoriji slikarstva. Koliko god malo bili pristalice ove hipoteze, o čijoj smelosti ne gajim nikakvu iluziju, neobjašnjiva mimikrija kod insekata daje nam neekvivalentno vanredno tumačenje sklonosti ljudi da se prurušavaju, preoblače, da nose masku i *da oponašaju nekog li nost*. Samo, ovog puta, maska i prurušavanje predstavljaju deo tela a ne proizvod rada. Ali u oba slučaja ono služi istom cilju: da promeni izgled onoga koji ga nosi i zaplaši druge.¹⁾

Kod ki menjaka težnja za imitiranjem izražava se prvo potpuno fizičkom, skoro neodoljivom zarazom, slično

¹⁾ Primeri zastrašujuće mimike mogu se naći kod insekata (avetinjaška poza bogomoljke, *transversarius ocellatae*) ili primeri kamuflažnih morfologija u mojoj studiji pod imenom *»Mimetisme et psychasisme legendaire* (Mimikrija i poznato mentalno slabljenje), Mit i ovek, Pariz, 1938, str. 101—143. Ta studija, na žalost, tretira ovaj problem iz perspektive koja mi se danas čini veoma proizvoljnom. Ja zaista više ne želim da od mimikrije pravim poremećaj percepcije i tendenciju ka povratku u bezivotnost, nego, kao što ovde predlažem, ekvivalent kod insekata igrama pretvaranja ovekova. U svakom slučaju, navedeni primeri zadržavaju svoju vrednost. Neke od njih ponovo donosim na kraju knjige u Dosijeku, str. 203—204.

zarazi zevanja, traganja, opanja, smeha, a naročito gestova. Hudson (Hudson) je verovao da može da dokaže da mladunčad životinje spontano »sledi svaki predmet koji se udaljava, a beži od svakog koji se približava«. Taj nagon ide dotle da jagnje podskoči i po ne da beži kad se njegova majka okrene i po e prema njemu, dok kreće za ovekom, psom ili konjem kada vidi kako se udaljavaju. Zaraza i podražavanje još nisu i pretvaranje, ali one ga omogućuju i začinju ideju, želju za oponašanjem. Kod ptica ta težnja ide do svadbenih šepurenja, do ceremonija i isticanja, koje, zavisno od slučaja, mužjaci ili ženke izvode sa vidnim zadovoljstvom. Što se tiče rakova (*oxyrhinque*), koji na svoju ljušturu stavljaju svaku algu ili polipa do koga mogu da dođu, njihova sposobnost prurušavanja, ma kakvo joj objašnjenje dali, ne dolazi ni u kakvu sumnju.

Oponašanje i prurušavanje su na taj način dodatne oblasti ovoj vrsti igara. Kod dece se pre svega radi o imitiranju odraslih. Otuda i uspeh opreme i minijturnih igaraka, vernih kopija alatki, pribora, oružja i mašina kojima se služe odrasle osobe. Devojčica se igra majke, kuvarice, pralje, peglerke; dečak se pretvara da je vojnik, musketar, policajac, gusar, kauboj, marsovac¹⁾ itd. On je avion kad širi ruke i oponaša zvanje motora. Ali ponašanja iz *mimicry* u velikoj meri se prelivaju iz detinjstva u život odraslih. Ona tako e obuhvataju sve razonode maskiranja ili prurušavanja kojima se predajemo i koje se sastoje u samoj injenici da je igra maskiran ili prurušen i u njenim posledicama. Najzad, sasvim je jasno da pozorišne predstave i dramske interpretacije punopravno ulaze u ovu grupu.

Zadovoljstvo je praviti se drugim ili se predstavljaju za nekog drugog. Ali, pošto se radi o igri, nije stvar u tome da se obmane gledalac. Dete koje se igra lokomotive potpuno je u stanju da odbije o ev poljubac govore i da se lokomotive ne ljube, ali ne nastoji da ubedi ostale kako je ono prava lokomotiva. Za vreme karnevala, maska ne

¹⁾ S pravom je primećeno da su igračke devojčica namenjene imitiranju bliskih, realnih, doma ih oponašanja, dok dečak podstiče na daleke, romantične, nepristupačne ili čak potpuno nerealne poduhvate.

pretenduje na to da se poveruje da je ona pravi markiz toreador ili crvenokožac. Ona jedino teži da zada strah ili iskoristi okolnu rasmusnost koja je rezultat injenice da maska prikriva društvenu fizionomiju i osloba a pravu li nost.

Ni glumac ne zahteva da se poveruje da je on "izi stinski« Lir ili Karlo V. Samo se špijun i begunac zaista prurušavaju da bi uspeli da "obmanu ostale, jer "oni se ne igraju.

Aktivnost, mašta, interpretacija tj. *mimicry* ne bi mogla da ima bilo kakvu vezu sa *ale om*, koja igra u name e nepomi nost i uzbudljivo iš ekivanje. Ali nije isklju eno da se on ne podudara sa *agon om*. Ovde ne mislim na konkurse za najbolju masku, gde je veza potpuno spoljašnja. Mnogo intimnije sau esništvo može se lako otkriti. Za one koji u njemu "ne u estvuju, svaki *agon* je predstava. Samo to je predstava koja, da bi imala vrednost, isklju uje svako, pretvaranje. Zbog toga velike sportske manifestacije nisu ništa manje pogodna prilika za *mimicry*, ako imamo na umu da se ovde pretvaranje prenosi sa aktera na gledaoce; publika je ta koja pokretima oponaša ono što se dešava na borilištu, a ne sportisti. Ve sama identifikacija sa šampionom predstavlja *mimicry* srodnu onoj koja omogu uje itaocu da pozna sebe u heroju iz romana, gledaocu u junaku sa filma. Da bi se u to uverili, treba samo da posmatramo savršeno sli nu ulogu šampiona i filmske zvezde, na koju u imati prilike da se vratim još izri itije. Šampioni, pobednici *agon a* su zvezde sportskih priredbi. Starovi, nasuprot tome, su pobednici rasprostranjenog takmi enja ija je zaloga naklonost publike. I jedni i drugi primaju brojna pisma, daju intervju e nezasitoj štampi, dele autogramme.

U stvari, biciklisti ka trka, boksterski ili rva ki susret, fudbalska, teniska ili polo utakmica same su po sebi kostimirane predstave, sa prilago enim ritualom i unapred utvr enim planom. Jednom re ju, to su drame iji zapleti ostavljaju publiku bez daha i iji rasplet jedne oduševljava, a druge razo arava. Priroda tih prizora ostaje u domenu *agon a*, ali oni se javljaju i kao spoljne karakteristike jedne

predstave. Prisutni se ne zadovoljavaju samo hrabrenjem sportiste za koga navijaju, nego na hipodromima bodre ak i konje na koje su se kladili. Neka fizi ka zaraza navodi ih da oponašaju stavove koje zauzimaju džokeji i životinje da bi ih pomogli na na in na koji, kao što znamo, kuglaš nepri metno naginje telo u pravcu kojim bi želeo da njegova teška kugla pro e ka cilju. U tim uslovima, pored samog spektakla, u publici se ra a takmi enje pomo u *mimicry*, koje udvaja stvarni *agon* sa terena ili piste.

Izuzev jedne jedine, *mimicry* pokazuje sve ostale osobineigre,slobodu,dogovor,isklju enje realnosti,ograni eno vreme i mesto. Pa ipak kod nje se ne može ustanoviti pot injavanje neprikosnovenim i preciznim pravilima. A videli smo da prikrivanje stvarnosti i privid druge realnosti kod nje postoje. *Mimicry* je neprestano izmišljanje. Pravilo igre je jedno jedino i sastoji se u tome da igra op ini gledaoca, staraju i se da ovaj zbog neke greške ne odbaci iluziju; za gledaoca se to pravilo sastoji u predavanju iluziji ne negiraju i na prvi pogled dekor, masku, izvešta enost koje treba za odre eno vreme da primi kao stvarnost stvarniju od same stvarnosti.

Ilinx. — U ovu kategoriju igara uvrštene su one koje po ivaju na izazivanju vrtoglavice i sastoje se u pokušaju da se za trenutak poljulja stabilnost percepcije i jasnom razumu nametne neka vrsta sladostrasne pometnje. U svim slu ajevima.radi se o dospevanju u neku vrstu gr a, zanosa ili vrtoglavice koji na pre ac brišu stvarnost.

Da bi se došlo do samog poreme aja koji izaziva vrtoglavica, postupa se prili no jednostavno: naveš u za to samo primere telesnih pokreta derviša okreta a i meksikanske *voladore*. Njih sam namerno izabrao, jer se prvi, zbog tehnike koju upotrebljavaju nadovezuju na neke de je igre, dok drugi pre podse aju na rafinirane mogu nosti akrobatike i hodanja po žici: oni tako dodiruju dva pola igara vrtoglavice. Derviši dolaze u ekstazu okretanjem ukруг, po sve bržem i bržem taktu doboša. Pometnja i hipnoza svesti postiže se vrhunskim freneti nim vr enjem, koje deluje

zarazno i u kome mnogi u estvuju.¹⁾ U Meksiku, voladori — Huasteci ili Totonaci — penju se na vrh jarbola visokog 20 do 30 metara. Oni se pomo u lažnih krila zaka enih za zglobove ruku prerusavaju u orlove. Oko pojasa vezuju kraj konopca koji im prolazi izme u nožnih pal eva i služi da im omogu i itav spust sa raširenim rukama i glavom okrenutom nadole. Pre nego što stignu do zemlje, oni naprave više punih krugova, trinaest prema Torkvemadi, opisuju i sve širu i širu spiralu. Ceremonija koja sadrži više letova rado se tuma i kao igra zalaze eg sunca, kao deifikovane ptice koje prate mrtve. Brojnost nesre a navela je meksikanske vlasti da zabrane ove opasne obrede.)

Uostalom, nepotrebno je nabrajati ove retke i zase njuju e primere. Svako dete dovoljno dobro poznaje na in da, kad se brzo vrti samo oko sebe, dospe u stanje zanosa i oduške, kada telo samo s mukom ponovo nalazi ravnotežu, a shvatanje svoju jasno u. Nema nikakve sumnje da dete to radi iz zadovoljstva i da u tome uživa. Takva je igra *igre*, gde se ono okre e na peti što može brže. Na sli an na in, u hai anskoj igri *zlatni kukuruz* dva deteta se drže ispruženim rukama okrenuta licem u lice. Tela ukru ena i nagnuta unazad, nogu spojenih i oduprtih jedne o druge, ona se okre u dok ne izgube dah, i to radi zadovoljstva da bi se posle zaustavljanja teturala. Vikanje iz petnih žila, tobogan, spuštanje niz strminu, vrteška, pod uslovom da se dovoljno brzo okre e, ljuljaška ako dovoljno visoko leti, prouzrokuju sli an ose aj.

Razni fizi ki postupci tako e ih izazivaju: hodanje po konopcu, pad ili izbacivanje u prostor, brzo okretanje, klizanje, brzina, ubrzanje pravolinijskog kretanja ili nje-gova kombinacija sa kružnim kretanjem. Paralelno s tim postoji i vrtoglavica moralne vrste, zanos koji iznenada zahvata pojedinca. Ta vrtoglavica rado se udružuje sa

1) O. Depont i X. Coppolani: *Muslimanska religiozna bratstva*, Alžir. 1887. str. 156—159, 329—339.

2) Opis i fotografije nalaze se kod Helge Larsen. *Notes on the volador and lis associated ceremonies and superstitions*. Ethos, vol. 11, No. 4, July 1937, str. 179—192. i kod Guy Stressner Pean (Gi Stresner Pean) *Poreklo voladora i komela gatokte*. Dokumenti XXVIII internacionalnog kongresa amerikanista u Parizu, 1947. str. 327—334. U Dosijeu, sir. 205—206 prenosim fragment opisa iz ovog rada.

obi no potisnutom željom za neredom i rušenjem. U njoj se ispoljavaju sirove i neugla ene forme afirmacije li nosti. Na njih upravo nailazimo kod dece u igrama zuce, leti leti, ponedeljak utorak sreda, u kojima iznenada može da se prenagli i onda se igre pretvaraju u obi nu tu u. Kod odraslih je u tom domenu najsimptomati nije udno uzbu enje koje oseaju kad zamahom štapa kidaju visoke cvetove na livadi ili kad obaraju itave usove snega s krova ili opijenost koju nau e da spoznaju pod vašarskim šatrama, na primer, kad uz veliku buku razbijaju gomile jeftinog posu a.

Upravo da bih ozna io takve raznovrsne zanose koji su u isto vreme i nešto kao nered, as organski, as fizi ki, predlažem izraz *ilinx*, gr ki izraz za vodeni vrtlog, iz koga, u stvari, proisti e u istom jeziku i termin za vrtoglavicu (*ilingos*).

ak ni ovo zadovoljstvo nije privilegija samo oveka. Ovde pre svega treba da pomenemo vrtoglavicu kod pojedinih sisara, naro ito kod ovnova. Iako se ovde radi o patološkoj manifestaciji, ona je isuviše izražajna da bismo preko nje prešli utke. Uostalom, imamo brojne primere iji karakter igre ne dolazi ni u kakvu sumnju. Psi se vrte ukrug da bi uhvatili sopstveni rep sve dok ne padnu. Na drugoj strani, njih ponekad uhvati grozni ava želja da tr e bez razloga i ne napušta ih sve dok ne padnu iscrpljeni. Antilope, gazele, divlje konje esto hvata panika koju ne prouzrokuje nikakav, ak ni najmanji nagoveštaj opasnosti, i koja je pre izraz neke neodoljive zaraze i neposredne želje da joj se popusti.¹⁾ Vodeni pacovi rasonode se kotrljaju i se kao da ih je ponela vodena struja. Još je izrazitiji slu aj divokoza. Prema Karlu Grosu, one se penju na snežnik, zale u se i jedna po jedna se klizaju niz strmi obronak dok ih ostale posmatraju;

Gibon bira savitljivu granu, povija je skoro do zemlje, sve dok se ona ne ispravi i odbaci ga u vazduh. On se onda hvata za šta stigne i kako stigne i tako nastavlja do u bes-kona nost, ukoliko se ne uzme u obzir njegov intimni za

1) Karl Gros, Op. cit. str. 208.

nos, ta radnja izgleda beskorisna i neobjašnjiva. Ali najve i ljubitelji igara vrtoglavice su ptice. One se sa velikih visina obrušuju kao kamen, daju i utisak kao da se razbiti i tek na nekoliko metara od zemlje šire krila. Zatim se ponovo dižu i ponovo padaju. U vreme parenja mužjaci na ovaj način pokazuju odvažnost da bi se dopali ženkama. Amerikanci, koji su soko, koga je opisao Audobon (Audobon), veliki je ljubitelj i virtuoz ove zadivljujuće akrobatike.)

Ljudi, posle okretanja na peti, igre vrteške, i ljuljaške iz detinjstva imaju, pre svega, na raspolaganju dejstvo pijanstva i brojne okretne igre, od mondenskog ali pritajenog vrtloga valcera, do mnogih besnih, ustreptalih, grevitih pokreta. Oni nalaze zadovoljstvo i u opijenosti izazvanoj ogromnim brzinama, kakve se mogu osetiti, na primer, na skijama, motociklu ili u otvorenom automobilu. Da bi se toj vrsti osećanja dala snaga i brutalnost sposobna da ošamuti organizam odraslog, morale su se konstruisati snažne mašinerije. Zbog toga ne treba da se zaudimo što smo uvek imali slušajeva morali da sa ekamo eru industrije da bismo videli kako vrtoglavica stvarno postaje jedna od kategorija igre. Ona se sada pruža željnim masama uz pomoć hiljada neumoljivih aparata koji se sreću po vašarištima i ulicama na parkovima.

Ove naprave svakako bi prevazišle svoju namenu kada se ne bi samo radilo o privremenom poremećaju organa unutrašnjeg uva, od koga zavisi osećanje ravnoteže. Ali u stvari itavo telo je izloženo takvim šokovima od kojih bismo bežali kad ne bismo videli veliki broj ljudi kako se gura da bi im se izložio. Zaista, vredi posmatrati izlazak ljudi iz tih mašina za vrtoglavicu. Iz njih izlaze blede, teturava bi koja samo što se ne smući. Oni su do malopre krišali od straha, kidao im se dah i imali su jeziv osećanje da su im neki unutrašnji organi zahvaćeni strahom i da se gre i kao da hoće da izbegnu neki strašan napad. Pa ipak, veina, čak i pre nego što se povrati, ponovo hita na šalter da kupi pravo da ponovo oseti isto mučenje, u oćekivanju novog uživanja.

*) K. Gros, *Ibid.* str. 111, 116, 265-266.

Treba re i uživanje, jer smo neodlučni da sličn zanos nazovemo rasonoda, jer se on pre približava gr u nego zabavi. S druge strane, moramo podvući da je snaga primljenog šoka tolika da se vlasnici aparata naprežu, u krajnjem slučaju, da privuku naivne davanjem prava na besplatno u estvovanje u atrakcijama. Oni pritvorno najavljuju da »još samo ovaj put« ne košta ništa, dok je, u stvari, takov itavo vreme. Za uzvrat, oni naplaćuju od gledalaca pravo da sa visine neke galerije mirno posmatraju muke žrtava koje su dobrovoljno ili na »blef« izložene delovanju strašnih sila ili udnih udica.

Bilo bi smelo izvlaćiti isuviše ta ne zaključke iz takve surove i udne podele uloga. Ona nije karakteristika jedne vrste igara, na nju nailazimo kod boksa, kea, i u gladija torskim borbama. Ovde se njihova suština sastoji u traženju one specifične pometnje, one trenutne panike koja se definiše terminom vrtoglavica i nesumnjivim odlikama igre umešane u to, sloboda da se prihvati ili odbije ogled, ta ne i nepromenljive granice, izdvajanje iz ostale realnosti. Ukoliko ogled daje priliku čak i za spektakl, to ne smanjuje nego upravo pojaćava njegovu svojstva igre.

b) OD RAZUZDANOSTI DO PRAVILA

Pravila su neodvojiva od igre i ona stekne ono što bih ja nazvao institucionalno postojanje. Od tog trenutka ona su deo njene prirode. Ona je upravo i pretvaraju u plodan i presudan element kulture. Ali, ta no je i to da u za etku igre postoji neka prvobitna sloboda, potreba za opuštanjem i, ukupno uzevši, že za rasonodom i davanjem maha mašti. Ta sloboda je njen osnovni pokret i tu je poreklo njenih najkompleksnijih i najdoslednije organizovanih oblika, Takva prvobitna moć improvizacije i veselosti, koju ja nazivam *paidia*, udružuje se sa željom za neobaveznom teškoćom, za koju predlažem naziv *ludus*, da bi se došlo do raznih igara kojima se bez preterivanja može pripisati atribut civilizatorske. One, u stvari, ilustruju

moralne i intelektualne vrednosti jedne kulture. One štaviše doprinose njihovom ta nijem odreivanju i razvoju.

Izraz *paidia* izabrao sam zato što je u njegovom korenu imenica dete, a, osim toga, i iz bojazni da beskorisno ne zbumim itaoca pribegavanjem nekoj re i iz nekog sasvim nepoznatog jezika. Ali na sanskritu *kredati* i na kineskom *van* ine mi se istovremeno i bogatije i izražajnije, zbog raznolikosti i prirode njihovih sporednih znaenja. Ta no je tako e da su ti izrazi i nepogodni u izvesnom smislu zbog svoje prevelike sadržajnosti i, izme u ostalog, izvesne opasnosti da do e do zabune. *Kredati* oznaava igru odraslih, dece i životinja. Ta re se još približnije odnosi na skaku tanje, to jest na iznenadne i kapriciozne pokrete koje izaziva višak veselosti i živahnosti. Ona se tako e upotrebljava i za nedozvoljene erotske odnose, na nadolazak i povlaenje talasa i na sve ono što leprša na vetru. Re *van* je još izražajnija, koliko po onom što oznaava, toliko i po onom što iskljuuje, to e re i igre veštine, nadmetanja, pretvaranja i sluaja. Za uzvrat, ta re izražava brojna izoštravanja ula, na koja u imati prilike da se vratim.

Kakvo bi moglo da bude proširivanje i znaenje re i *paidia*? Što se mene ti e, ja bih je definisao kao izraz koji obuhvata spontane manifestacije u svetlosti ovih semantičkih približavanja i iskljuivanja, igra kog instinkta, na primer: ma ka zapletena u klupko vune, pas koji se stresa, dojenje koje se smeši svojoj zveki, pružaju prve primere te vrste aktivnosti koji se mogu identifikovati. *Paidia* u estvuje u svakom izlivu radosti koji se izražava neposrednom i razuzdanom kretanjom, slobodno improvizovanom zabavom iji nepredviđen i slobodan karakter ostaje glavni, ako ne i jedini, uzrok postojanja. Od smejurije i žvrljanja, do koškanja i urnebesna, nailazimo na brojne ilustracije sli njih komešanja pokreta, boja ili zvukova.

Ta elementarna potreba za kretanjem i galamom prvo se pojavljuje kao podstrek da se sve dodirne, proba, omiriše, a zatim da se svaki dostupan predmet ostavi. Ona rado prerasta u želju da se nešto uništi ili razbije. Tom potrebom se objašnjava zadovoljstvo da se do u beskonačnost makazama rečka hartija, sečka štof na sitne par i e, da se obara

sve što je naslagano, da se prekine neki red, da se kod drugih unese pometnja u igru ili zabavu itd. Uskoro zatim nailazi želja da se obmanjuje, za ikava plaženjem jezika, kreveljenjem, pretvaranjem da se dodiruje ili baca zabranjeni predmet. Kod deteta se tu radi o afirmaciji, o želji da se ose a *uzrokom* i da primora ostale da na njega obrate pažnju. Tako K. Gros navodi sluaj jednog majmuna koji je uživao da vu e za rep psa s kojim je stanovao im bi se ovaj pravio da e zaspati. Sestra G. J. Romana (Romanes) je posmatrala primitivnu radost koju je ispoljavao jedan mali ameriki majmun kad bi nešto razbijao ili prevrtao. Ona o tome daje veoma precizne i znaajne detalje.¹⁾

Dete se ne zadržava na tome. Ono voli da se igra sa sopstvenim bolom, povreuju i, na primer, jezikom bolestan zub. Ono tako e voli da ga neko plaši. Tako ono traži as fizički bol, ali ograničen, dirigovan, iji je uzrok ono samo, a as psihi ku teskobu, ali koju ono samo izaziva prekida po sopstvenom nahoenju. Tu i tamo ve se mogu nazreti osnovni aspekti igre: dobrovoljna aktivnost, dogovorena, izdvojena i rukovodena.

Uskoro se kod deteta raželja da izmisli pravila kojima e se dosledno pokoravati pa stalo što stalo, ono sklapa bilo samo sa sobom ili sa svojim drugovima sve vrste opklada, koje su, kao što smo videli, elementarni oblici *agona*, ono opa, hoda unazad, hoda zatvorenih oiju, igra se koje duže da gleda u sunce, trpi bol ili što je mogu e duže ostaje u nekom teškom ili neugodnom položaju.

Uopšte uzevši, prve manifestacije *paidie* nemaju imena niti bi mogle da ga imaju upravo zato što ostaju s ove strane svake stabilnosti, svakog osobenog znaka, svakog jasno izdiferenciranog postojanja, koji bi dozvolili jeziku da specifičnim imenovanjem osvešta njihovu autonomiju. Ali im se pojave konvencije, tehnika, pribor, sa kojima se ocrtavaju i prve ta no oznaene igre: ponedeljak utorak sreda, žmurke, zmaj, igra, klizanje, orava koka, lutka, ve po inju da se razdvajaju suprotni putevi *agona*, *alea*, *mimicry* e,

¹⁾ Njene napomene citira K. Groš: Op. cit. str. 88—89. koje iznosimo u Dosiđu na kraju knjige.

ilinx a. Ovde je zna ajna i uloga zadovoljstva koje se oseti posle savla ivanja neke namerno stvorene teško e, proizvoljno odre ene, takva da injenica što smo je uspešno resili ne donosi nikakvu drugu prednost osim intimnog zadovoljstva da smo uspeli.

Ovaj podsticaj, koji je isti *ludus*, može se lako otkriti kod raznih kategorija igara, sa izuzetkom onih koje se potpuno zasnivaju na odluci provi enja. On se pojavljuje kao dopuna i kao vaspitavanje *paidie*, koju disciplinuje i obogauje. On pruža priliku i za trening i normalno dovodi do sticanja odre ene veštine, postizanje nekog odre enog majstorstva u rukovanju ovom ili onom napravom ili do sposobnosti da se na e zadovoljavaju i odgovor za rešenje problema dosledne konvencionalne prirode.

Razlika izme u njega i *agona* sastoji se u tome što kod *ludusa* napetost i talenat igra a dolaze do izražaja van izriite svesti o nadmetanju i rivalstvu, tu se radi o borbi protiv neke prepreke a ne protiv jednog ili više konkurenata. Iz oblasti ru nih veština mogu se citirati igre kao što je billboke, dijabolo, jojo. Ove jednostavne naprave prosto koriste osnovne prirodne zakone: na primer zemljinu težu i rotaciju kod jojoa, gde se naizmeni no pravolinijsko kretanje pretvara u stalno obrtno kretanje. Na suprot tome, kod igre zmajem se koriste odre ene atmosferske prilike. Zahvaljuju i zmaju igra na neki na in na odstojanju osluškuje nebo. On projektuje svoju prisutnost izvan granica sopstvenog tela. Isto tako, igra orave koke pruža priliku da se proverii sposobnost zapažanja bez u eš a vida.¹⁾ Sa lako om se može primetiti da su mogu nosti *ludus a.* skoro neograniene.

Naprave kao soliter (sama ka igra) ili igra alkama ve pripadaju, u okviru iste vrste, drugoj grupi igara: one stalno podsti u kalkulativni i kombinatorski duh. Najzad, ukrštene re i, matemati ke rasonode, anagrami i raznovrsni logogrifi, aktivno itanje policijskih romana (mislim uz nastojanje da se odgonetne ko je ubica), šahovski ili

¹⁾ Još Kant je dao takvu napomenu, vidi Y. Hirna: *De je igre* (Le Jeux d'Enfants). francuski prevod, Pariz, 1926. str. 63.

bridž problemi predstavljaju najrasprostranjenije i naj istije forme *ludusa*, gde se ne upotrebljavaju nikakva pomagala.

Uvek se konstatuje da po etna situacija može beskonno da se ponavlja, ali baš na takvoj osnovi mogu da se prave uvek nove kombinacije. One na taj na in podsti u igra a na nadmetanje sa samim sobom i omogu avaju mu da utvrdi etape napretka, kojima se di i, uz saose anje sa onima koji imaju sli ne sklonosti. Veza *ludusa* i *agona* je o igledna. Uostalom, kao što je to ve slu aj sa šahovskim ili bridž problemima, može se dogoditi da se ista igra javlja as kao *agon*, a as kao *ludus*.

Nije manje esta ni kombinacija *ludus a* i *ale e*, ona se najbolje može uo iti kod pasijansa, gde veština vrlo malo uti e na ishod, i kod elektri nih bilijara, gde igra samo u maloj meri može da odredi udarac kojim odbacuje metalnu kuglicu kojom se postižu poeni i time usmeri njen pravac. I pored svega, u oba primera slu aj odlu uje o onom najhitnijem. Pa ipak, injenica da igra nije potpuno obezoružan i svest da barem u maloj meri može da ra una na svoju veštinu i talenat dovoljni su da se slože prirode *ludus a.* i *alee*¹⁾

Ludus se tako e rado združuje sa *mimicry om*. U najjednostavnijem sluaju to slaganje ra a konstrukcijske igre, koje su uvek igre iluzije, bilo da se radi o životinjama od prosove slame koje izra uju deca Dogona, ili o dizalicama i automobilima koji se sklapaju od perforiranih metalnih plo ica ili o maketama aviona ili brodova koje prave i odrasli, i to sa velikom ta noš u. Ali pozorišna predstava je ta koja, obezbe uju i osnovni, spoj, disciplinuje *mimicry* do te mere da od nje stvara umetnost oboga enu hiljadama raznih konvencija, prefinjenom tehnikom, suptilnim i kompleksnim mogu nojtima. Upravo tako sre nim sklopom, igra u potpunosti pokazuje svoju kulturnu vrednost.

Nasuprot tome, kao što ne bi mogla da se na e bilo kakva veza izme u *paidie*, koja je sva uskomešanost i bujnost, i *alee* koja je pasivno iš ekivanje odluke udesa, nepo

¹⁾ O iznena uju em razvoju elektri nih bilijara u modernom svetu i o neobi nim opsesijama koje izazivaju vidi Dosije str. 207—210.

mi ni i nemi drhtaj, tako bi još manje moglo da je bude izme u *ludusa*, koji je kalkulativnost kombinatorika, i *ilinx a*, koji je ist zanos. Ovde želja za savla ivanjem prepreke može jedino da potisne vrtoglavicu i spre i da se ona ne pretvori u paniku ili pometnju. *Ilinx* je, dakie, škola vladanja sobom, težak napor da se sa uva hladnokrvnost ili ravnoteža. Dalekood združivanja sa *ilinx om*, *ludus* omogućava da se stekne disciplina za potiranje opasnih posledica, kao kod hodanja po konopcu i u alpinizmu.

Sveden sam na sebe, *ludus*, izgleda, ostaje nekompletan, neka vrsta lošijeg rešenja namenjenog da se ubije dosada. Mnogi se za njega odlu uju samo u o ekivanju boljeg, do dolaska partnera koji e omogu iti da se ovo trenutno zadovoljstvo zameni življom igrom. Pa ipak, ak i kod igara veštine i kombinacije (pasijans, zagonetke, ukrštene reci itd.) koje isklju uju intervenciju tre eg ili je ine nepoželjnom, *ludus* podržava nadu igra a da e pri slede em pokušaju uspeti upravo tamo gde je promašio ili da e osvojiti ve i broj poena od onog koji je upravo postigao. Na taj na in se ponovo ispoljava uticaj *agona*. U stvari, njime je obojena opšta atmosfera zadovoljstva koje se ose a prilikom savla ivanja proizvoljnih prepreka. Zapravo, iako ove igre igraju pojedinci, iako one ne pružaju priliku za takmičenje, u svakom trenutku se može od njih napraviti neki konkurs, nagradni ili ne, što dnevni listovi ne propuštaju da u ine. Tako e nije slu ajno što se elektri ni bilijari nalaze po kafanama, to jest na mestima gde igra može da okupi bar nekoliko posmatra a.

Postoji, uostalom, jedna karakteristika *ludus a* koja se, po mom mišljenju, objašnjava neprestanim uticajem *agona* na njega, a to je njegova velika zavisnost od mode. Jojo, bilboke, dijabolo, igra alkama pojavili su se i nestali kao udarcem magi nog štapi a. Ove igre doživele su veliku popularnost koja nije ostavila traga i posle njih su ubrzo došle druge da ih zamene. Iako je moda rasonoda intelektualne prirode stabilnija, ona nije manje vremenski ogra

ni ena, rebus, anagram, akrostih, šarada imali su svoje periode popularnosti. Sasvim je mogu e da e ukrštene re i i policijski romani doživeti istu sudbinu. Ta pojava ostala bi zagonetna kad bi *ludus* predstavljao tako individualisti ku igru kao što to izgleda. U stvari, on se utapa u ambijent nadmetanja. On se održava samo u onoj meri u kojoj ga oduševljenje nekolicine pristalica pretvara u mogu i *agon*. Bez toga bi bio potpuno nesposoban da sam po sebi preživi. U stvari, duh organizovanog takmi enja, koji za njega ipak nije najhitniji, ne podržava ga u dovoljnoj meri, jer ne daje materijala za prizor koji bi mogao da privu e mase. Ostaje lepršav i rasplinut ili zapada u opasnost da postane fiks ideja nekog usamljenog osobenjaka koji, da bi mu se potpuno predao, sve više zapostavlja svoje odnose sa ostalim ljudima.

Zahvaljuju i industrijskoj civilizaciji, rodila se posebna forma *ludusa* — hobi, drugorazredna besplatna aktivnost, zapo eta i nastavljena iz zadovoljstva: kolekcionarstvo, veština pravljenja ukrasa, radosti bavljenja sitnim poslovima ili malim pronalascima, jednom re ju, svaka delatnost koja se na prvom mestu javlja kao kompencija za saka enje li nosti uvu ene u automatski rad na beskrajnoj traci. Konstatovano je da se hobi esto javlja u obliku konstruktorske delatnosti, kojoj se posve uje radnik koji je ponovo postao zanatlija. On obi no izra uje makete, ali *kompletne*, onih mašina kraj kojih je osu en da pri proizvodnji ve ito izvodi isti, automatizovani pokret, koji od njega ne zahteva ni veštinu ni inteligenciju. Ovde je osveta nad stvarnoš u o igledna i, uostalom, pozitivna i plodna. Takav hobi odgovara jednoj od najuzvišenijih funkcija igra kog instinkta. Zato nije udo što tehni ka civilizacija nastoji da podstakne njegov razvoj, ak i kao protivtežu sopstvenim najnepriv la nijim vidovima. Hobi je uzrok stvaranja retkih odlika koje omogu avaju njen razvoj.

Uopšte uzevši, *ludus* postavlja izvornoj želji za razonodom i zabavom proizvoljne prepreke koje se stalno obnavljaju; on izmišlja hiljade prilika i hiljade rasporeda gde istovremeno nalaze zadovoljenje želja za opuštanjem i po

treba koje izgleda ovek ne može da se oslobodi, da sasvim beskorisno upotrebljava svoje znanje, vredno u, veštinu, inteligenciju kojima raspolaže, ne ra unaju i mo samo savla ivanja, sposobnost izdržavanja bola, urnora, panike i straha.

U tom svojstvu ono što ja zovem *ludus* predstavlja u igri elemenat iji su domet i kulturna plodnost najuo lživiji. On ne predstavlja tako izdvojen psihološki stav kao *agon*, *alea*, *mimicry* ili *ilinx*, ali on disciplinovanjem *paidije* nepri metno unosi istotu i sadržaj u osnovne kategorije igara.

Ludus, uostalom, nije jedina pojmljiva metamorfoza *paidije*. Jedna klasi na civilizacija kao što je kineska zasnovala joj je sasvim drugu sudbinu. Sva od mudrosti i uzdržavanja, kineska kultura je manje orijentisana na novatorstvo u unapred utvr enom mišljenju. Njoj potreba za napretkom i duh preduzumljivosti izgledaju kao neka vrsta prohteva koji nema neku odluju u vrednost. U tim uslovima ona, prirodno, usmerava nestašluk, suvišak energije *paidije* u pravcu koji je više u skladu sa njenim najvišim vrednostima. Ovde treba da se vratimo na izraz *van*. Prema nekima, on bi etimološki trebalo da ozna ava radnju neprestanog gladenja komada ilibara koja se vrši da bi se on ugla ao, da bi se osetio njegov prijatni dodir ili da bi se propratilo neko sanjarenje. Možda baš zbog takvog porekla on osvetljava onu drugu stranu *paidije*. Ono malo slobodnog delovanja koje je još na po etku odre uje izgleda u ovom slu aju skrenuto, ne prema odvažnosti, ra unu, savladanoj prepreci, nego prema miru, strpljenju, praznom sanjarenju. Osobina *vana*, u stvari, suštinski ozna ava sve vrste polu mahinalnih gestova koji puštaju duh da rasejano luta, iz vesne složene igre koje ga približavaju *ludusu* i, istovremeno, bezbrižno razmišljanje, dokono posmatranje.

Gužva, galama, ozna eni su izrazom *žeu nao* doslovno »goru i nered«. U sklopu sa istim znakom *nao*, odlika *van* evocira svako nestašno i veselo ponašanje. Ali ona mora da stoji uz taj znak. Sa znakom *uang* (pretvarati se), to

zna i »zabavljati se pretvaraju i se da...«. O igledno je da se on prili no podudara sa raznim mogu im manifestacijama *paidije*, s tim što kad se upotrebi sam ne može da ozna i neku posebnu igru. *Van* se ne upotrebljava ni za takmi enje, ni za kocku, ni za dramsku interpretaciju. To je dovoljno da se vidi da ova re isklju uje sve kategorije igara koje sam nazvao institucionalnim.

Ove igre se ozna avaju specijalizovanim terminima. Re *hsi* odgovara igrama prerušavanja i pretvaranja. Ona obuhvata domen pozorišnih i scenskih umetnosti. Izraz *šua* odnosi se na igre veštine i okretnosti, ali on se upotrebljava i za nadmetanja u pošalicama i dosko icama, za ma evanje, za vežbe u usavršavanju u nekoj složenijoj veštini. Najzad, izraz *tu*, koji ni u kom slu aju ne bi mogao da se primeni na de je igre, ozna ava sve vrste kocke, rizike, opklade, mazije (presuda vatrom). On tako e ozna ava i bogohuljenje, jer se kušanje sudbine smatra svetogrdnim kla enjem na sre u¹).

Prostrani semati ki domen re i *van* samo nam je još zanimljiviji zbog svega toga. On pre svega uklju uje de ju igru i sve vrste bezbrižnih i sitnih razonoda koje, na primer, mogu da podsete na glagole za ikivati, vragolati, šaliti se itd. On se tako e upotrebljava i za slobodne nenormalne ili neobi ne seksualne odnose. Istovremeno, on se upotrebljava za igre koje zahtevaju razmišljanje i *zabranjuju svaku žurbu*, kao što je šah, igra pionima, problemi (*tai kiao*) i igra devet krugova.²) Ovaj izraz se tako e upotrebljava i za zadovoljstvo koje se ose a prilikom probanja nekog jela ili vina, zadovoljstvo skupljanja umetni kih predmeta i ak sklonost za strasnim rukovanjem, doterivanjem i izradom raznih drangulija, koja se približava zapadnja koj kategoriji hobija, to jest kolekcionarske ili sitno popravlja ke

¹) Kinezi, štaviše znaju re *je u* koja ozna ava skitnje i igre u prostoru, naro ito zmaja, a i velike duhovne poduhvate, misti na putovanja šamana i lutanje fantoma i utvara.

²) Igra sli na igri alkama: devet prstenova ine lanac kroz koji prolazi trougao pri vršen en za postolje. Igra se sastoji u lome da se alke rastave i poskidaju sa trougla. Da bi se to postiglo, potrebno je veliko iskustvo, kao i strpljivo i složeno manipu lisanje. koje uvek dugo traje i gde se zbog najmanje greške mora sve po eti ispo etka.

manije. On, najzad, evocira tihu i smiruju u blagost mese
ine, zadovoljstvo šetnje amcem po bistrom jezeru, dugo
posmatranje vodopada.1)

Iz primera re i van ve se vidi da se sudbina jedne kul-
ture ogleda i u igrama. Davanje prvenstva *agonu*, *alei*,
ilinx u ili *mimicry* i, uti e na odlu ivanje prema budu nosti
jedne civilizacije. Isto tako, usmeravanje rezervi raspolo-
žive energije, kakvu predstavlja *paidija*, prema pronala-
zaštvu ili prema sanjarenju bez sumnje izražava pre utan
izbor, ali koji je suštinski i nepobitno zna ajan.

¹⁾ Prema obaveštenjima koja je Dijvendak (Duyvendak) dao Huicingi, [*Homo ludens*, fr. prevod, str. 64] u studiji dr u Linga dragocene napomene Andre d'Ormona (Andre d'Hormon) *Chinese English Dictionary*, od Herberta A. Džilsa (Herbert A. Giles), 2. izd. London, 1912, str. 510 511 (hsi), 1250 (Šua), 1413. (teu), 1452 (van), 1487 1488 (tu) 1662 1663 (jeu).

TABELA I

	Agon (takmičenje)	Alea (sreća)	Mimicry (prerušavanje)	Ilinx (zanos)
PAIDIJA galama uznemirenost grohotan smeh dečji zmaj soliter pasijans ukrštene reči LUDUS	trke borbe iid. atletika boks mačevanje fudbal sportska takmičenja uopšte	dečje razbrojavanje krajcarice opklada rulet lutrije obične složene ili sa prenošenjem	dečja podražavanja opsenarstvo lutka minijaturna oruđa i oružja maska maškara, pozorište scenske umetnosti uopšte	dečja »vrtoglavicu« ringispil ljudska valcer vašarske atrakcije zbijanje alpinizam hod po konopcu

N. B. U svakoj vertikalnoj koloni igre su sasvim približno raspoređene po redu prema kome element *paidija* stalno raste a *ludus* opada

Igra nije samo rasonoda pojedinca, ona je to možda mnogo re e no što se misli. Svakako, postoji izvestan broj igara, naro ito igara veštine, gde se manifestuje jedino li na okretnost i gde ne bi moglo da iznena uje to što se neko igra sam. Ali igre veštine se pojavljuju sa istom brzinom kao i igre nadmetanja u veštini. Za to imamo o igledan dokaz. Koliko god zamišljali da je individualno rukovanje igra kom, zmajem, igrom, jojoom, dijabolom ili obru em, zabavno, ta zabava bi brzo postala zamorna da nije konkurenata i barem potencijalnih posmatra a. Element rivalstva pojavljuje se u ovim raznovrsnim radnjama i svako teži da o ara rivale, možda nevidljive ili odsutne, ine i nevine podvige, nadmašuju i teško u, postavljaju i privremene rekorde u trajanju, brzini, preciznosti, visini, jednom re ju, di e i se makar i pred samim sobom zbog nekog uspeha koji se teško postiže. Uopšte uzev, vlasnik igre nimalo se ne razono uje me u pristicalicama bilbokea, niti ljubitelj zmaja u grupi koja se zabavlja teranjem obru a. Sopstvenici istih igra aka sakupljaju se na odre enom, uobi ajenom ili jednostavno pogodnom, mestu, tu oni odmeravaju svoja umenja. esto je u tome suština njihovog zadovoljstva.

Zelja za nadmetanjem ne ostaje dugo pre utna i spontana. Ona ubrzo dovodi do donošenja pravila, koja svi zajedni ki prihvataju. Tako u Švajcarskoj postoje itava takmi enja u puštanju zmajeva. Vlasnik naprave koja dostigne najve u visinu proglašava se za porednika. Na Istoku ova borba dobija vid pravog turnira; kanap zmaja maže se na

odre enoj razdaljini od jedra smolom u koju se utiskuju par i i stakla oštih ivica. Protivnici nastoje da veštim ukrštanjem preseku kanap rivalskim letilicama, to je izrazito takmi enje proizašlo iz rasonode koja u principu ne izgleda podesna za to.

Drugi upadljiv primer prelaska usamljeni ke rasonode u takmi arsko zadovoljstvo i ak u privla an prizor daje bilboke. Eskimski bilboke predstavlja šematski neku životinju, medveda ili ribu. Na njemu su brojne rupe. Igra mora sve da ih nabode, i to odre enim redom, drže i šiljak u ruci. On zatim ponavlja seriju drže i šiljak savijenim kažiprstom, zatim u pregibu lakta i kona no drže i ga u zubima, dok telo sprave opisuje sve komplikovanije figure. Svaki nevešt potez primorava igara a da rekvizit preda sle de em protivniku. Ovaj nastavlja tamo gde je stao i nastoji da nadoknadi zaostatak ili da pove a prednost. Dok baca ili prihvata loptu bilbokea, igra istovremeno mimikom oponaša neki doga aj ili analizira neki poduhvat. On prepri ava neko putovanje, lov, borbu, nabraja razne faze komanjanja plena, posla koji isklju ivo obavljaju žene. Kod svake nove rupe on trijumfalno najavljuje:

*Ona hvata nož,
raseca foku,
dere joj kožu,
vadi creva,
otvara utrobu,
vadi iznutricu,
vadi rebra,
upa ki mu,
vadi karticu,
odseca zadnje udove,
odseca glavu,
skida mast,
presavija kožu nadvoje,
stavlja je u mokra u,
ostavlja na sunce da se suši, ild.*

Ponekad se igra okomi na protivnika i po inje u mašti da ga komada:

udaram te, ;
ubijam,
se em ti glavu,
se em ruku,
i drugu,
se em nogu,
pa drugu,
komade psima,
psi jedu...
pa im »bacam«

I ne samo da ih »baca« psima i gavranima, lisicama, rakovima, svemu što mu padne na pamet. Onaj drugi, pre nego što nastavi borbu, mora da rekonstruiše svoje telo idu i obrnutim redom. To zamišljeno gonjenje propra eno je uzvicima publike, koja sa žarom prati razne epizode dvoboja.

Na tom stupnju igra veštine je o igledno kulturna pojava, podrška zajednice i kolektivna radost u hladno i i dugoj tami arktike no i. Ovaj ekstremni slu aj nije izuzetak. Ali on pruža mogućnost da se navede do koje mere i najindividualisti kija igra, po prirodi ili nameni, može lako da podleigne svakakvom razvoju i obogaćivanju, koji u datom slu aju prave od nje jedan od metoda stvaranja institucija. Reklo bi se da igri nešto nedostaje kada je svedena na samotno upražnjavanje.

Uopšte, igre dostižu svoj pun domet tek u momentu kada uspeju da zainteresuju ve i broj ljudi. ak kada bi, u principu, igra i mogli da im se bez neugodnosti, svaki na svojoj strani, predaju, igre bi ubrzo postale izgovor za organizovanje takmičenja ili predstava, kao što smo to upravo konstatovali kod zmaja i bilbokca. Ve ina njih, u stvari, pojavljuju se kao pitanje i odgovor, izazov i odgovor na izazov. Provokacija i zaraza, oduševljenje ili sau esni ka napetost. Njima je potrebno prisustvo pažljive i blagonaklone publike. Verovatno da nijedna kategorija igara nije

pošte ena tog zakona. ak i igre na sre u izgledaju privla nije u gomili ako ne i u gužvi. Ništa ne spre ava igra e da svoje opklade jave telefonom ili da svoje uloge rizikuju u nekom diskretnom salonu jednoga od igra a. Ali ne, oni više vole da budu tamo, stisnuti u gomilu koja se gura po hipodromima i kockarnicama, i njihovo zadovoljstvo i uzbu enje pove avaju sa prisnim podrhtavanjem velikog broja nepoznatih.

Isto tako, ovek se nelagodno ose a sam u pozorišnoj sali, ak i u bisokopskoj, i pored toga što ta praznina ne može da uti e na normalan tok filma. S druge strane, jasno je da se ljudi maskiraju i prurušavaju zbog drugih, a ne zbog sebe. Najzad, i igre zanosa nalaze se pod istim znakom: ljuška, vrteška, tobogan tako e zahtevaju izvesno oduševljenje i neku kolektivnu groznicu koji e zagrejati i podsta i opijenost koja se pomo u njih može osetiti.

Tako razne kategorije igara, *agon* (ve po definiciji), *alea*, *mimicry*, *ilinx* ne podrazumevaju usamljenost nego društvo. Pa ipak, eš e se radi o obavezno suženom krugu. Pošto svako mora da igra kad na njega do e red, i to da igra istovremeno i kako smatra da je najbolje i kako nalažu pravila, kako bi svi mogli aktivno da u estvuju, broj igra a ne može da se pove ava do u beskona nost. Jedna partija zahteva samo odre en broj partnera, koji igraju udruženi ili pojedina no. Dakle, igra može lako da se prikaže kao zabava manjih grupa poznavalaca ili strasnih gledalaca, koje se sklanjaju ustranu da bi se nekoliko trenutaka predali svojoj omiljenoj zabavi. Me utim, ve ina gledalaca podsti e *mimicry*, ta no kao što kolektivna ustreptalost podsti e *ilinx* i njime se ponovo pothranjuje.

U izvesnim uslovima ak i igre koje po svojoj prirodi izgledaju predodrene da se igraju sa malo igra a probijaju tu granicu i manifestuju se u oblicima koji, ostaju i u domenu igre, ipak zahtevaju razgranatu organizaciju, složen aparat, specijalizovan personal razvrstan po kategorijama. Jednom re ju, oni stvaraju stalne i složene strukture koje sa injavaju institucije poluzvani nog, privatnog, sporednog i ponekad tajnog karaktera, ali iji je status izuzetno siguran i trajan.

Svaka od osnovnih kategorija igara pokazuje na taj na in podruštvljene vidove, koji su svojom širinom i stabilnoš u osvojili pravo gra anstva u životu zajednice. Za *agon* ta podruštvljena forma je uglavnom sport na koji se nadodaju sumnjiva nadmetanja kod kojih se prikriveno mešaju li na zasluga i sre a, kao radio igre i konkursi koji poti u od trgova ke reklame; za *aleu*, to su kockarnice, hipodromi, državne lutrije, razne igre kojima upravljaju mo na udruženja za uzajamno kla enje; za *mimicry*, scenske umetnosti, od opere do lutkarskog pozorišta i na nešto sumnjiviji na in orijentisani na zanos karneval i mas-kenbal; za *ilinx*, najzad, vašarske svetkovine i godišnje, povremene proslave, crkvene slave i kermesi.

itavo jedno poglavlje studije o igrama treba da se pozabavi razmatranjem ovih manifestacija preko kojih su igre ušle u svakodnevne obi aje. One su, u stvari, doprinosi raznim kulturama i neki njihovi vidovi mogu se vrlo lako identifikovati.

IV IZOPA AVANJE IGARA

Kada se radilo o nabranjanju osobina igre, ona se pokazala kao aktivnost: 1.) slobodna, 2.) izdvojena, 3.) neizvesna, 4.) neproduktivna, 5.) propisana pravilima, 6.) fiktivna; s tim što se podrazumeva da dve poslednje osobine isklju uju jedna drugu.

Ovih šest isto formalnih osobina prili no malo kazuju o raznim psihološkim stavovima koji gospodare igrom. Ali one u najmanju ruku oštro suprotstavljaju svet igre svetu realnosti, podvla e da je igra uglavnom aktivnost *po strani*, one omogu avaju da se nasluti da svako mešanje igre sa svakodnevnim životom dovodi u opasnost da se sama njena priroda izopa i i upropasti.

Otuda bi možda bilo zanimljivo da se zapitamo šta se dešava sa igrama kada strogi zid pravila koji ih odvaja od podmuklih i nejasnih zakona svakodnevnog bitisanja izgubi svoju neophodnu istotu. Svakako, one ne mogu da se prošire izvan terena (table za damu i šah, borilišta, piste, stadioni ili scene) koji je za njih rezervisan ili izvan vremena koje je za njih odre eno i iji završetak zna i neopozivo zatvaranje jedne zgrade. One e obavezno poprimiti prili no razli ite forme, poneka bez sumnje i neo ektivane.

Štaviše, u esnici se u igri striktno i neopozivo pridržavaju pravila i njihov prethodni pristanak jedini je uslov za u estvovanje u jednoj izolovanoj i potpuno konvencionalnoj aktivnosti. Ali ako se ova konvencija iznenada više ne prihva a ili se više ne smatra takvom? Ako se više

ne poštuje izdvojenost, onda se sigurno ni forme ni sloboda igre ne mogu održati. Ostaje samo tiranski i nagao psihološki stav koji je doveo do prihvatanja te igre ili te vrste igre, a ne neke druge. Setimo se da ima etiri takva stava na osnovu kojih se igre mogu razlikovati: težnja za trijumfom zahvaljuju i samo zasluži i takmi enju propisanom pravilima (*agon*), neangažovanje volje u korist pasivnog i punog strepnje iš ekivanja odluke sudbine (*alea*), sklonost ka prerušavanju u neku drugu li nost (*mimicry*) i, kona no, potraga za vrtoglavicom (*ilinx*). Kod *agona* igra ra una samo na sebe, napreže se i izgara; kod *alee* on ra una na sve osim na sebe i predaje se njemu nedostižnim silama; kod *mimicry*, on zamišlja da je neko drugi i izmišlja neki fiktivan svet; kod *ilinx a* on zadovoljava želju za privremenim poreme ajem stabilnosti i ravnoteže tela da bi izbegao tiraniju sopstvene percepcije, da bi prouzrokovao poraz sopstvene svesti.

Ako se igra sastoji u tome da se ovim snažnim instinktima pruži izri no, idealno, ograno, odvojeno od svakodnevnog života zadovoljenje, šta se, dakle, dešava kad se odbaci svaka konvencija? Kada svet igara prestane da bude neprobojan? Kada do e do toga da ga realni život okruži i kad svaki gest za sobom povla i neizbežnu posledicu. Tada svakom od osnovnih odeljaka odgovara specifi na izopa enost koja proizlazi iz istovremenog odsustva ko nice i zaštite. Pošto vladavina instinkta ponovo postane apsolutna, težnja koja je uspevala da zloupotrebi izolovanu, zaklonjenu i u neku ruku neutralizovanu delatnost igre proširuje se na svakodnevni život i teži da ga što je mogu e više pot ini svojim sopstvenim zahtevima. Ono što je bilo zadovoljstvo, postaje fiks ideja; ono što je bilo beg, postaje obaveza; ono što je bila razonoda, postaje strast, opsesija i izvor patnji.

Princip igre je izopa en. Ovde treba dobro imati na umu da to nije zbog postojanja varalica ili profesionalnih igara, nego zbog zaražavanja stvarnoš u. U suštini, nema izopa avanja igre, radi se samo o zastranjivanju i davanju pogrešnog pravca jednom od etiri osnovna podsticaja koji njima upravljaju. Ovaj slu aj nikako nije izuzetan. On se

pojavljuje uvek kada posmatrani instinkt ne nai e u odgovaraju oj kategoriji igre na disciplinu i pribežište koji bi ga privezali, ili uvek kada odbije da se zadovolji takvim prividom.

Što se ti e varalice, on ostaje u svetu igre. Ako i izneverava pravila, on se barem pretvara da ih poštuje. On teži da prevvari. On je nepošten, ali je licemer. Tako da on svojim stavom štiti i zastupa vrednost konvencija koje krši, jer njemu ide u prilog da im se barem ostali igra i pokoravaju. Oni, sa svoje strane, ako ga primete, izbacuju ga iz igre. Svet igre ostaje netaknut. Isto tako, onaj koji od igre pravi profesiju, on nikako ne menja njenu prirodu. Svakako, on sam više ne igra, on obavlja svoj posao. Priroda takmi enja i prizora nije ni malo izmenjena ukoliko su sportisti ili glumci profesionalci koji igraju za platu, a nisu amateri koji u igri jedino traže zadovoljstvo. Ova razlika poga a jedino njih same.

Za profesionalne boklere, bicikliste, glumce, *agon* ili *mimicry* su prestali da budu razonoda namenjena odmoru ili promeni posle monotonije teškog i zamornog rada. To je zapravo njihov rad, neophodan za održavanje života, stalna i naporna aktivnost, puna prepreka i problema, od kojih se oni odmaraju upravo bave i se drugom igrom koja ih ne obavezuje ni na šta.

Za glumca je i pozorišna predstava privid. On se šminka, obla i kostim, igra, recituje. Ali kad padne zavesa, kad se pogase svetla na pozornici, on se vra a stvarnosti. „Podvojenost dvaju svetova ostaje poptpuna. Isto je i sa profesionalnim biciklistom, bokserom, teniserom ili fudbalerom; susret, me , trka ostaju formalna, propisna takmi enja. im se ona završe, publika žuri ka izlazu. Šampion se ponovo predaje svojim svakodnevnim brigama, on mora da brani svoje interese, da smisli i ostvaruje politiku koja e mu obezbediti što bezbrižniju budonost. Savršeno i precizno rivalstvo, gde je on upravo odmeravao snage u maksimalno vešta kim uslovima, im napusti stadion, velodrom ili ring, ustupaju mesto na drugi na in opasnim konkurencijama. Ove opet podmukle, neprestane, neumoljive prožimaju itav njegov život. Kao glumac izvan pozornice, i on

je sveden na zajedni ku sudbinu izvan zatvorenog prostora i privilegovanog vremena, gde vladaju striktni, proizvoljni i neopozivi zakoni igre.

*

Izvan arene, posle završnog udarca gonga, po inje stvarno izopa avanje *agon a*, koje je najrasprostranjenije od svih. Ono se javlja u svakom otporu koji više ne obuzdava strogost duha igre. Dakle, neograni ena konkurencija je samo jedan od zakona prirode. Ona u društvu nalazi svoju izvornu brutalnost im nade slobodan prolaz kroz mrežu moralnih, društvenih ili zakonskih prinuda, koje, kao i u igri, predstavljaju ograni avanja i konvencije. I baš zbog toga besna, bezobzirna ambicija, bilo u kom domenu se ispoljavala, ne poštuju i pravila igre, i to poštene igre, treba da se razotkriva kao presudno zastranjivanje koje na taj na in u pojedinim slu ajevima dovodi do polazne situacije. Ništa, uostalom, ne pokazuje bolje civilizatorsku ulogu igre od ko nica koje ona obi no postavlja prirodnoj pohlepi. Prihvata eno je da je dobar igra onaj koji ume da primi sa uzdržanom ravnodušnoš u i barem sa prividnom hladno krvnoš u lošishod i najupornijeg zalaganja. ili gubitak ne verovatno velikog uloga. Odluka sudije, " ak i nepravedna, u principu se odobrava. Izopa avanje *agon a* po inje tamo gde prestaje priznavanje i sudije i presude.

Kod igara na sre u postoji istovremeno i izopa avanje principa igre im igra prestane da poštuje slu ajnost, to jest prestane da je smatra za bezli nu i neutralnu pobudu, bez srca i pam enja, ist mehani ki efekat zakona koji odlu uje o raspodeli sre e. Izopa avanje *alee* rada se sa sujeverjem. Za onoga ko se predaje sudbini zaista je primamljivo da pokuša da predvidi njenu odluku i da sebi obezbedi njenu naklonost. Igra pridaje važnost predskazanja svakoj vrsti pojave, susreta i uda za koje misli da mu predskazuju dobru ili lošu sre u. On traži amajlije koje e ga najefikasnije zaštititi. Uzdržava se na najmanju opomeni sudbine nagoveštenu i u snu, predskazanju ili predo

se anju. Najzad, da bi otklonio kobne uticaje, on ita ili traži da mu se itaju sve mogu e vradžbine i bajalice.

U estvovanje u igrama na sre u, uostalom, samo pojava takav stav, koji je vrlo duboko usa en u podsvest igra a. Daleko od toga da on štetno uti e na posetioce kockarnica i hipodroma ili na igra e na lutriji. Redovno objavljivanje horoskopa u dnevnim i nedeljnim listovima pretvara njihovim brojnim itaocima svaki dan, svaku nedelju u neku vrstu obe anja ili pretnje koje nebo i mra ne sile drže u pripravnosti. Ti horoskopi naj eš e sadrže upravo sre an broj za odre eni dan i to za itaoce ro ene pod raznim znakovima zodijaka. Tako svako može sebi da obezbedi odgovaraju e lozove one koji se završavaju na taj i taj broj, koji sadrže odre en broj više puta ili gde zbir brojki na lozu odgovara doti nom broju, to prakti no zna i skoro svi.¹⁾ Karakteristi no je da je sujeverje u ovoj najpopularnijoj i najnevinijoj formi direktno vezano za igre na sre u. Moramo ipak priznati da ih ono prevazilazi.

Kad ustaje iz kreveta svako je sklon da smatra kao da je dobio ili da je izgubio u jednoj ogromnoj permanentnoj lutriji, proizvoljnoj, neizbežnoj, koja u toku 24 sata odreuje njegov opšti koeficijent uspeha ili neuspeha. Njega isto interesuju i nove mere, novi poduhvati i ljubavni problemi. Hroni ar se uvek brine da skrene pažnju itaoaca na to da se uticaj zvezda sprovodi u vrlo promenljivim granicama, tako da jednostavno proro anstvo nikad ne može da ispadne sasvim pogrešno. Svakako, ve ina ljudi sa smeškom prihvata ta detinjasta predskazivanja, ali ih kona no ita. Još bolje, njima je stalo da ih pro itaju. I to ide tako daleko da mnogi, iako tvrde da su skeptici, itanje svog dnevnog lista po inju od astrološke rubrike. Izgleda da se publikacije sa velikim tiražom ne usu uju tako lako da svojoj klijenteli uskrate ovo zadovoljstvo, iji zna aj i rasprostranjenost baš nisu za potcenjivanje.

Oni najlakoverniji se ne zadovoljavaju površnim uputstvima u dnevnicima i nedeljnim listovima. Oni traže specijalne publikacije. Jedan takav list u Parizu izlazi u preko

¹⁾ J Vidi Dosije sir. 210—211.

100 hiljada primeraka. esto se dešava da lakoverni manje više redovno pose uju nekog od priznatih tuma a sudbine. Nekoliko cifara mogu da kažu mnogo, sto hiljada Parižana pose uje svakodnevno 6.000 vra eva; proroka, pred skaziva a ili gatara; prema Nacionalnom statisti kom institutu, u Francuskoj se troši 34 milijarde starih franaka godišnje na astrologe, vra eve i ostale »fakire«. U Sjedinjenim Državama jedna anketa iz 1953. godine ustanovila je da postoji 30 hiljada prijavljenih profesionalnih astrologa, 20 specijalizovanih nedeljnih listova, od kojih jedan sa tiražom od 500.000 primeraka, i 2.000 asopisa koji imaju astrološku rubriku. Ta anketa je ustanovila da se oko 200 miliona dolara godišnje troši samo za astrološke konsultacije, ne uzimaju i u obzir ostale na ine predskazivanja.

Brojni znaci povezanosti igara na sre u i predskazivanja mogu se lako otkriti, jedan od najvidnijih je možda taj što iste karte služe i igra ima za kockanje i gatarama za predskazivanje budu nosti. Oni upotrebljavaju specijalne špilove samo radi ve eg ugleda. To su samo obi ne karte koje su kasnije dopunjene naivnim legendama, re itim ilustracijama ili tradicionalnim alegorijama. Karte za tarok su bile i ostale u upotrebi za obe svrhe. U svakom slu aju, izme u rizika i sujeverja postoji neosetan prelaz. —

Što se ti e današnje žudne trke za naklonoš u sudbine, ona zaista predstavlja naknadu za stalnu napetost koju izaziva konkurencija modernog života. Onaj koji izgubi poverenje u sopstvene snage, dolazi u situaciju da mora da ra una na sudbinu. Preterana grubost takmi enja obeshrabruje plašljivca i navodi ga da se preda spoljnim silama. Poznavanjem i koriš enjem mogu nosti koje mu pruža nebo, on pokušava da dobije zadovoljenje za koje sumnja da e posti i svojim odlikama, upornim radom, strpljenjem i marljivoš u. Umesto da ostane uporan na nezahvalnom poslu, on se radije obra a kartama i zvezdama da ga one obaveste o trenutku pogodnom za njegov poduhvat.

Tako se sujeverje ispoljava kao izopa enost, to jest primena na realnost onog principa igre, *alee* koji se sastoji u tome da se ništa ne o ekuje od sebe samoga nego da se sve

prepušta slu aju. Paralelno s tim dolazi i do izopa avanja *mimicry*, do nje dolazi u trenutku kada se prerušavanje više ne uzima kao takvo, kada onaj koji se preobu e po veruje u realnost uloge, kostima ili maske. Ube en da je *drugi*, on se shodno tome i ponaša i zaboravlja ko je u stvari. Gubitak pravog identiteta predstavlja kaznu za onog koji ne zna da se zaustavi samo na igri, na želji da izigrava neku drugu li nost. To je doslovno govore i alijenacija.

I ovde igra štiti od opasnosti. Uloga glumca strogo je ograni ena veli inom scene i dužinom predstave. Kada napusti magi ni prostor, kada se završi fantasmagorija, i najuobraženiji glumac, najvatreniji interpretator, samim pozorišnim uslovima brutalno je primoran da pro e kroz garderobu i tamo preuzme svoju pravu li nost. Aplauz nije samo odobravanje i nagrada, on ozna ava kraj iluzije i kraj igre. Isto se tako maskenbal završava u zoru, a karneval se održava samo u odre ene dane. Kostim se vra a u magacin ili orman. Svako nalazi svoje staro ja. Preciznost granica spre ava alijenaciju. Ona se javlja kao rezultat potmulog i dugog delovanja. Do alijenacije dolazi u trenutku kada nestane jasna podela izme u arolije i stvarnosti, kada subjekt može pred samim sobom da polako uzme izgled druge li nosti, izmišljene, osvaja ke, koja zahteva preterana ovlaš enja u odnosu na realnost i koja je obavezno potpuno nespojiva sa njom. Dolazi trenutak kada umobolnik — onaj što je postao drugi — o ajni ki nastoji da negira, pot ini ili uništi taj isuviše otporni i za. njega neprihvatljiv, neshvatljiv i razdražuju i dekor.

Zna ajno je da kod *agona*, *alee* ili *mimicry* intenzitet igre nije uzrok kobnog zastranjivanja. Do njega uvek dolazi mešanjem sa obi nim životom. Ono se javlja u trenutku kada se pokreta ki instinkt igre proširi izvan strogih granica vremena i mesta, bez unapred utvr enih i neopozivih konvencija. Dopušteno je da se igra najozbiljnija igra u kojoj može da se troši do krajnosti, da se rizikuje sav imetak, ak i život, ali igra mora biti u stanju da stane na odre enoj, unapred utvr enoj granici i da ume da se vrati u

normalno stanje, da se zaustavi tamo gde pravila igre, koja istovremeno izoluju i osloba aju, više ne važe.

Takmi enje je zakon svakodnevnog života. Ni slu aj ne pori e realnost. U njemu i pretvaranje ima svoju ulogu, kao što se to vidi iz primera špijuna i begunaca. Za uzvrat, vrtoglavica je prakti no proterana iz života, osim kad se radi o nekim retkim zanimanjima gde se itava vrednost oveka koji se bavi takvim poslovima meri njegovom sposobnoš u da je savlada. Štaviše, ona skoro neposredno povla i smrtnu opasnost. Po vašarištima, kod naprava koje služe za izazivanje vrtoglavice preduzete su stroge mere sigurnosti da bi se izbegla svaka mogućnost nesre e. Pa ipak, još se dešava da do njih do e ak i na mašinama tako zamišljenim i konstruisanim da se postigne savršena sigurnost i koje se osim toga podvrgavaju pažljivim povremenim kontrolama. Isto je tako teško dosti i koliko je i opasno osetiti fizi ku vrtoglavicu, ekstremno stanje koje oveka ostavlja bez ikakve mogućnosti za odbranu. Upravo zbog toga težnja za potiskivanjem svesti i pometnjom percepcije, da bi se proširila na svakodnevni život, mora da uzme mnogo razli itije forme od onih na koje nailazimo pri upotrebi naprava za okretanje, brzinu, padanje ili izbacivanje, izmišljenih da izazovu vrtoglavicu u bezbednom i zatvorenom svetu igre.

Ove skupe, složene i kabaste instalacije nalaze se samo po luna parkovima u glavnim gradovima, gde se s vremena na vreme instaliraju prilikom vašarskih svetkovina. One ve po atmosferi pripadaju svetu igara. Štaviše, priroda potresa koje one prouzrokuju doslovce odgovara ovakvoj definiciji: oni su kratki, isprekidani, prora unati, neujedna eni kao naizmeni ne partije ili susreti. Najzad, oni ostaju nezavisni od realnog sveta. Njihovo dejstvo je ograni eno njihovim sopstvenim trajanjem. Oni prestaju im stane mašina, i kod ljubitelja ne ostavljaju druge tragove osim lakog, kratkotrajnog zanosa, pre nego što se povrati u svoje ubi ajeno stanje.

Da bi se zanos prilagodio svakodnevnom životu, potrebno je da se sa brzih, neposrednih fizikalnih efekata pre e na sumnjive i nejasne hemijske sile. Sada se u drogama

i alkoholu traže željena uzbu enja koja su pomo u vašarskih naprava dostupna na brutalan i nagao na in. Ali ovoga puta vrtlog nije izvan realnosti, nije izdvojen iz nje, on je smešten u nju, tu se razvija. Kao i fizi ka vrtoglavica, i ova pijanstva i euforije umeju za izvesno vreme da unište stabilnost vida, koordinaciju pokreta, da oslobode od strahota odgovornosti i pritiska okoline, ali njihovo dejstvo ipak ne prestaje zajedno sa nastupom. Ona polako ali trajno narušavaju organizam. Pored stalne potrebe, ona teže da stvore nepodnošljiv nemir. Tako da se sada nalazimo na antipodu igre, aktivnosti koja je uvek slu ajna i proizvoljna. Potraga za zanosom pomo u pijanstva i intoksikacije vrši upad u realnost i stalno raste i utoliko je rasprostranjenija i ubita nija jer prouzrokuje privikavanje, koje stalno pomerira granicu iza koje se dostiže traženi poreme aj.

Slu aj insekata je i ovde pou an. Ima ih koji nalaze zadovoljstvo u vrtoglavim igrama kao što to dokazuju ako ne leptiri koji se vrte oko plamena, a ono insekti kliza i koji površinu i najmanje bare pretvaraju u srebrnasti karusel. Insektima, dakle, a naro ito društvenim, tako e je poznato »izopa avanje vrtoglavice« u formi pijanstva sa teškim posledicama.

Tako jedan od najrasprostranjenijih mrava, *formica sanguined*, požudno liže mirišljave sokove sastavljene od masnih etera, koje izlu uju trbušne žlezde jednog malog tvrdokrilca zvanog *lochemusa strumosa*. Mravi dovla e u mravinjak njegove larve i hrane ih sa tolikom pažnjom, da zapostavljaju sopstvene. Uskoro larve *lochemuse* proždiru mravlji nasad. Njihove kraljice, zbog loše nege, po inju da nose neplodne ženke. Mravinjak izumire i nestaje. *Formica fusca*, koja kad je slobodna ubija lokemuze, poštee uje ih samo u slu aju kad je zarobljenica *formica sanguinee*. Zbog iste sklonosti prema opojnim mastima, ona gajii *atemelea emarginatusa*, koji je tako e odvla i u propast. Me utim, ona uništava ovog parazita ukoliko je zarobljena kod *formica rufe*, koja ga ne podnosi. Zna i, ne radi se o nekoj neodoljivoj privla nosti, nego i o poroku, koji može, u izvesnim uslovima, da nestane, zarobljeništvo posebno

as uslovljava taj porok, as omogu ava da mu se odoli. Gospodari svoje obi aje name u zarobljenicima.¹⁾

Ovi slu ajevi dobrovoljne intoksikacije nisu usamljeni. Druga vrsta mrava, *iridomyrmex sanguineus* sa iKvinlanda (Queenland) traži gusenice jednog malog sivog leptira da bi pila opojnu te nost koju one izlu uju. Oni svojim vilicama stiskaju so no tkivo gusenica da bi iz njih iscedili sok. Kada iscede jednu gusenicu, prelaze na drugu. Nesre a je u tome što ove gusenice proždiru jaja *iridomyrmex a.* Ponekad insekat koji lu i mirišljavu te nost »zna« svoju mo i navodi mrava na porok. Gusenica *lycaena arion*, koju su prou avali epmen (Chapman) i Frohok (Frohawk), snabdevena je džepom za med. Kada nai e na radnicu iz vrste *myrmica laevinodis*, ona podiže prednje segmente i poziva mrava da je prenese u svoj mravinjak. Jer ona se hrani larvama *myrmica*. Ova poslednja interesuje se za gusenicu samo u periodima kad ona lu i med. Najzad, jedan javanski rili ar *ptilocerus ochraceus*, koga su opisali Kirkadi (Kirkadv) i Jakobson ima na sredini stomaka žlezdu koja lu i opojnu te nost i nudi je mravima, koji su na nju veoma lakomi. Oni se brzo sakupljaju i ližu te nost, koja ih paralizuje i oni postaju lak plen rili ara.²⁾

Nenormalno ponašanje mrava možda ne dokazuje postojanje instinkata štetnih po vrstu, kako je to neko rekao, ono pre pokazuje da neodoljiva privla nost paralizuje ih materija uspeva da neutralise i najja e instinkte posebno instinkt samoodržanja, koji nagoni jedinke da bde nad sopstvenom sigurnoš u i tera ih da štite i hrane svoje potomstvo. Možda bi se moglo re i da mravi »zaboravljaju« sve zbog droge. Oni po inju da se ponašaju tako nesre no, da se sami predaju neprijateljima ili im prepuštaju svoja jaja i larve.

udnom analogijom, otupelosti, pijanstvo, trovanje alkoholom navode i oveka na put kojim se sam uništava na podmukao i neizle iv na in. Najzad, lišen mogu nosti

1) Henri Pieron; Instinkti škodljivi po vrstu pred transformisti kim teorijama Scientia, t. IX, 1911, str. 199 203.

2) W. Morton — Wheeler: *Društva insekata*, francuski prevod, 1926, str. 312—317. U dosjeju citirane na 211. strani karakteristi no lukavstvo ptilocera.

da želi nešto drugo osim svog otrova, njegov organizam je stalno izložen neurednostima, izrazito opasnijim od fizi ke vrtoglavice, koja samo za trenutak remeti njegovu sposobnost da se odupre opsenarskoj privla nosti praznine.

*

Što se ti e *ludusa* i *paidije*, oni nisu kategorije igara nego na ini igranja. Oni u život prelaze zajedno sa svojim nepromenljivim kontrastom, onim koji suprotstavlja buku — simfoniji, škrabanje — znala koj primeni zakona perspektive. Njihovo suprotstavlanje i dalje se manifestuje samom injenicom da jedan ugovoren poduhvat, u kome se raspoloživa sredstva upotrebljavaju na najbolji mogu i na in, nema ni eg zajedni kog sa neurednim, istim kretanjem, koje jedino teži sopstvenom vrhuncu.

Ono što smo hteli da ispitamo, to je izopa avanje principa igre, ili, bolje, njihovo slobodno širenje bez ograda i konvencija. Videli smo da do toga dolazi na isti na in. Ono povla i posledice koje su, izgleda, samo na prvi pogled od vrlo neujedna enog zna aja. Ludilo ili trovanje izgledaju sankcije nesrazmerne obi nom izlivu instinkta igre izvan domena gde bi on mogao da na e odušku a da se izbegnu nepopravljive nesre e. Nasuprot tome, sujeverje do koga dovodi zastranjivanje *alee* izgleda bezazleno. Šta više, razularena ambicija, koja se javlja u trenutku kada se takmiarski duh oslobodi pravila uravnoteženosti i lojalnosti, esto kao da koristi smelijem. Pa ipak, iskušenje da se život prepusti da njime upravljaju nedoklive sile znakova, mehanski primenjuju i sistem fiktivnih slaganja, oveka ne podsti e da najbolje iskoristi svoje najvažnije prednosti. Ono ga gura u fatalizam. Ono ga onesposobljava da sa dovoljno pronicljivosti procenjuje odnose izme u pojava. Oduzima mu hrabrost da istraje i da se napregne da bi postigao uspeh uprkos nepovoljnim uslovima.

Kad se prenese u realnost, *agon* ima samo jedan cilj, a to je uspeh. Pravila viteškog rivalstva su prezrena i zaboravljena. Ona se javljaju kao iste konvencije neugodne i licemerne. Dolazi do pojave neumoljive konkurencije.

Trijumf opravdava niske udarce. Ako pojedinca još i zadržava strah od suda i javnosti, izgleda dozvoljeno, ako ne i doli no, da nacije vode rat služe i se neograni enim i neumoljivim sredstvima. Razna ranije doneta ograni enja surovosti padaju u zaborav. Vojne operacije se više ne ograni avaju samo na grani ne pokrajine, utvr enja i vojnike. Napada i se više ne rukovode strategijom, blagodare i kojoj je ponekad rat podse ao na igru. On se tako udaljava od turnira, dvoboja, jednom re ju od propisane borbe na ograni enom prostoru, da bi našao svoju punu formu u masovnim razaranjima i pokoljima.

Svako izopa avanje principa igara izražava se napuštanjem tih nestalnih i sumnjivih konvencija koje je uvek dopušteno, ako ne i korisno, poricati, ali ije teško prihvatanje ipak ozna ava razvoj civilizacije. Ukoliko principi igara zaista odgovaraju snažnim instinktima (takmi enje, potraga za sre om, prerusavanje, vrtoglavica), onda se lako može razumeti da oni mogu da dobiju zadovoljenje samo u idealnim i ograni enim uslovima, onim koje predlažu pravila igara. Kad bi bili prepušteni sami sebi, neobuzdani i rušila ki kao svi instinkti, ti elementarni podsticaji samo bi imali kobne posledice. Igre disciplinuju instinkte i name u im institucionalno postojanje. U momentu kad mogu da im pruže izri itu i ograni enu satisfakciju, one ih vaspitavaju, oplo uju, a dušu im imunizuju od njihove zaraznosti. Istovremeno, one ih osposobljavaju da doprinesu plemenitom boga enju i ustaljivanju stilova kulture.

TABELA II

	Kulturne forme koje ostaju po strani od socijalnog mehanizma	Institucionalne forme uključene u život društva	Izopačavanje
Agon (takmičenje)	Sportovi	trgovačka konkurencija ispiti i konkursi	surovost, želja za vlašću, lukavstvo
Alea (streća)	Lutrije, kockarnice, hipodromi, uzajamne kladionice	berzanske spekulacije	sujeverje, astrologija itd.
Mimery (prerusavanje)	karneval pozorište bioskop kult starova	uniforme, etiketija, ceremonijal, predstavička zanimanja	atijenacija, udvajanje ličnosti
Links (vrtoglavica)	alpinizam, skijanje, hodaenje po konopcu, opijanje brzinom	zanimanja koja iziskuju spособnost savladavanja vrtoglavice	alkoholizam i droge

V ZA SOCIOLOGIJU KOJA POLAZI OD IGARA

Prou avanje igara je dugo vremena bilo samo istorija igra aka. Pažnja se mnogo više poklanjala rekvizitima i priboru za igranje nego prirodi igre, njenim osobinama, zakonima, instinktima koje obuhvataju, vrsti zadovoljstva koje pružaju. Uopšte uzevši, igre su bile smatrane običnom dejom razonodom. Nije se, dakle, ni pomišljalo da im se pripiše i najmanja kulturna vrednost. Istraživanja porekla igara ili igra aka samo su potvrdila ovaj prvi utisak da su igra ke sprave, a igre zabavna bezna ajna ponašanja koja se prepuštaju deci kada odrasli prona u nešto bolje. Tako oružje koje zastari postaje igra ka: luk, štit, duvaljka, pra ka. Bilboke i igra nekad su bili magi ne naprave. Isto tako, brojne igre po ivaju na zaboravljenim verovanjima ili reprodukuju naprazno stare obrede koji su izgubili svoje znaenje. Kola i de ja razbrajanja pojavljuju se kao stare bajalice izba ene iz upotrebe.

»U igri se sve degradira«. itaoca na ovaj zaklju ak navode dela Hirna, Grosa, Ledi Gom (Lady Gomm), Kerintona Boltona (Carrington Bolton) i mnogih drugih.)

¹⁾ Ovo je najrasprostranjenija i najpopularnija teza i doživela je veliki publicitet, tako da upravo ona pada na pamet jednom od, u tom domenu, slabo obaveštenih pisaca kao što je Žan Žirodu (Jean Giraudoux). On daje na brzu ruku sastavljen, slikovit rezime te teze, fantastičan u detaljima, ali zna ajan u celini. Po njemu, ljudi bi »igrom imitirali telesne radnje — a ponekad i moralne — od kojih ih je moderan život primorao da se odreknu«. Uz pomoć mašte, sve se lako objašnjava: »Trka, koliko god mu rival bio za petama, goni ili divlja ili nekog zamišljenog neprijatelja. Sportista koji se penje uz konopac je ovek koji bere preistorijske plodove. Ma e valac se bori sa Gizeima i Siranom, a baca koplja sa Medejcima i Persijancima.

Me utim, Huizinga u svom kapitalnom delu *Homo ludens*, iz 1938. godine, podržava sasvim suprotnu tezu: kultura je ta koja proizlazi iz igara. Igra je istovremeno i sloboda i pronalaženje, i fantazija i disciplina. Sve značajnije kulturne manifestacije doslovno se ugledaju na nju. Sve one zavise od pronalaza kog duha, od poštovanja pravila, od odricanja koje igra uslovljava i podržava. U izvesnom smislu pravna pravila, pravila prozodije, kontrapunkta i perspektive, režije i liturgije, vojne taktike i filozofske rasprave su istovremeno i pravila igre. Ona stvaraju konvencije koje treba poštovati. Njihove tanane mreže ne snuju ništa manje nego civilizaciju.

»Da li baš sve proizlazi iz igara?« pitamo se, zatvaraju i *Homo ludens*.

Dve teze su skoro apsolutno protivne. Ne mislim da ih je do danas iko stavio jednu naspram druge, bilo da se odlu i za jednu od njih ili da ih obe usaglasi. Treba priznati da izgleda da ih je veoma teško uskladiti. U prvom sluaju, igre su sistematski prikazane samo kao degradacija onih aktivnosti odraslih koje, pošto su izgubile svoju ozbiljnost, padaju na nivo bezazlene rasonode. U drugom, duh igre je u poreklu plodnih konvencija koje omoguavaju razvoj kulture. On podstie razvoj domišljatosti, prefinjenosti i pronalaza kog duha. Istovremeno, on u i lojalnosti prema protivniku i daje primer takmičenja gde rivalstvo ne nadživljava susret. Pomo u igre ovek sebi stvara mogu nost da razbije monotoniju, pobedi ograničenost, zaslepljenost i brutalnost prirode. On se u i da uspostavlja red, da stvara raspored, ustanovljava pravičnost.

Pa ipak, što se mene ti e, ja ne verujem da se suprotnost ne može razrešiti. Duh igre je bitan za kulturu, ali

Kad se igra jurke, dete se penje na drvo van domašaja gmizavaca. Igra hokeja odbija vizantijsko kamenje, a igra pokera crpi poslednju rezervu koja je data graninu u sakou da hipnotiše i sugerira. Od svake naše izumrle delatnosti ostalo je svedoanstvo, a to je igra; ona je glumljenje istorije od postanka sveta, a sport, koji je pantomima onih razdoblja kada se borilo i patilo, posebno je, dakle, pozvan da sa uva telesnu gipkost i prvobitnu snagu«. Žan Žirodu, *Bez mo i* (Sans Pouvoirs), Monako, 1946. str. 112-113.

igre i igra ke su gledano istorijski zaista njeni ostaci. Neshva eni, preživeli oblici jednog prošlog stanja ili pozajmice neke strane kulture koje su u novoj sredini lišene smisla koji su imale, one se uvek pojavljuju izvan delatnosti društva u kome ih nalazimo. Njih tu samo tolerišu, dok su u prethodnoj fazi ili društvu, odakle su ponikle, predstavljale sastavni deo njegovih osnovnih, duhovnih i svetovnih institucija. Dakle, u svakom slučaju, one nikako nisu bile igre u smislu u kome se govori o deo jim igrama. ali one zato nisu manje proizilazile iz suštine igre, onakve kako je upravo definiše Huizinga. Njihova društvena funkcija promenjena je, ali ne i njihova priroda. Prenos, degradacija koju su pretrpele oduzele su im njihovo politiko ili religiozno zna enje. Ali to opadanje samo je otkrilo, izdvajaju i ga, ono što su igre u sebi zadržale, a što nije ništa drugo do njihova struktura.

Vreme je da navedemo primere. Maska nam pruža glavni i bez sumnje najistaknutiji sveti predmet rasprostranjen u itavom svetu, iji prelaz na nivo igra ke predstavlja valjda glavnu promenu u istoriji civilizacije. Ali ima još utvr enih slu ajeva sli nog prelaza. Gladak jarbol sa poklonima na vrhu sasvim se povezuje sa mitovima o osvajanju neba, a fudbal sa bitkom za sun evu kuglu izme u dva neprijateljska bratstva. Natezanje konopca služilo je za predskazivanje prevage izme u godišnjih doba i njima odgovaraju ih društvenih grupa. De iji zmaj, pre nego što e u Evropi krajem XVIII veka postati igra ka, na Dalekom istoku predstavljao je spoljašnju dušu njegovog vlasnika, koji je ostajao na zemlji, ali mađi no povezanom (i stvarno vrpcom kojom se naprava pridržava) sa krhkom armaturom od papira prepuštenoj vazдушnim strujama. U Koreji zmaj je imao ulogu jarca Azazela koji je imao svojstvo da stanovništvo nekog mesta oslobodi od zla. U Kini on je upotrebljavan za merenje razdaljine; kao neka vrsta primitivnog telegrafa, za prenošenje jednostavnih poruka; najzad za prebacivanje konopca preko re nog toka, da bi mogao da se napravi pontonski most. U Novoj Gvineji upotrebljavan je za vu u plovnih objekata. Igra školice je verovatno predstavljala lavirint gde bi prvo zalutao i

poznavalac. U igri šuge, iza naivnosti i detinje živahnosti prepoznaje se jezivo biranje žrtve, ozna ene odlukom sudbine; pre nego prazni i zvu ni slogovi prebrajanja, ona je mogla (barem se pretpostavlja) da oslobodi kužnosti onoga koji je tr e i predaje drugome dodirom.

U Egiptu iz doba faraona na grobovima je esto prikazivana tabla za igru dama. Pet polja u donjem desnom uglu bila su ukrašena hijeroglifima koji ozna uju dobroinstvo. Iznad igra a, nalazio se natpis koji se odnosio na su enje mrtvima, kome predsedava Oziris. Pokojnik je igrao za svoju sudbinu na onom svetu i dobio ili gubio sre nu ve nost. U vedskoj Indiji podnosilac žrtve ljulja se u ljuljašci da bi pomogao suncu da se digne. Smatra se da ljuljaškin put vezuje nebo i zemlju. Porede ga sa dugom, drugom vezom izme u zemlje i neba. Ljuljaška je esto vezana za pojmove kiše, plodnosti, obnavljanja prirode. U prole e sve ano se ljuljaju Kama, bog ljubavi, i Krišna, gospodar stada. Vasijska ljuljaška odnosi svet u ve no njihanje.

Periodi ne igre u Gr koj bile su propr ene prinošenjem žrtvi i procesijama. Posve ene jednom božanstvu, one su same po sebi predstavljale žrtvu napora, veštine ili gracioznosti. Ova sportska takmi enja bila su pre svega neka vrsta kulta, liturgija jedne religiozne ceremonije.

Uopšte gledano, igre na sre u stalno su bile povezivane za božanstva, kao što je vrednost igara snage, ili veštine ili turnira zagonetki bila u ritualu ustoli enja na neki znaajan položaj ili dužnost. Sadašnja igra ostaje prili no malo oslobo ena svog sveštenog porekla. Eskimi igraju bilboke samo na prole nu ravnodnevicu. I to pod uslovom da se sutradan ne ide u lov. Ovaj rok o iš enja ne bi se mogao objasniti da igra bilbokea nije prvo bila nešto mnogo više od obi ne rasonode. U stvari, ona pruža priliku za ispoljavanje svih vrsta veštine pam enja. U Engleskoj još uvek postoji odre eni dan kada se igra igrom i ona se sme oduzeti igra u u slu aju da je ovaj vrti van sezone. Zna se da su nekada sela, parohije i gradovi posedovali džinovske igre koje su pojedina bratstva vrtela za vreme odre enih

sve anosti. Još i tu izgleda da je de ja igra izašla iz predi storije pune zna aja.

Izgleda da i kola i pantomime produžuju ili, udvajaju zaboravljene liturgije. Takve su igre u Francuskoj *La Tur uvaj se, Severni most* ili *Vitezovi iz Gea*, a u Velikoj Britaniji, *Dženi Dions* ili *Old Rodžers*.

Nije potrebno mnogo da bi se u scenarijima ovih predstava našli odblesci ženidbe otmicom, raznih tabua, pogrebnih obreda i zaboravljenih obi aja.

Nema, najzad, igre koja se specijalizovanim istori a rima nije u inila kao poslednji stadijum progresivnog opadanja jedne sve ane i odlu uju e radnje koja je povezivala napredak ili sudbinu pojedinaca ili grupa ljudi. Ipak se pitam da li takva doktrina, koja se sastoji u kvalifikovanju svake igre kao poslednje i ponižavaju e metamorfoze jedne ozbiljne aktivnosti, nije potpuno pogrešna i da kažem ista i obi na opti ka iluzija koja nikako ne rešava problem.

*

Sušta je istina da su luk, pra ka, duvaljka preživeli kao igra ke tamo gde ih je zamenilo mo nije oružje. Ali deca se tako e igraju i pištoljem na vodu ili na feder, vaz dušnom puškom, dok ni odrasli nisu izbacili iz upotrebe ni karabine ni pištolje. Ona se tako e igraju i minijaturnim tenkovima, podmornicama i avionima snabdevenim malim modelima atomske bombe. Nema novog oružja koje se ubrzo ne proizvede i u vidu igra ke. Nasuprot tome, nije utvr eno da se i preistorijska deca nisu igrala strelama, pra kama ili improvizovanim duvaljkama, kojima su se njihovi o evi služili »odistinski« ili »bez sve šale«, kako to re ito kažu de ja usta. Sumnjam da se ekalo na pronalazak automobila da bi se igralo diližanse. Igra monopol reprodukuje funkcionisanje kapitalizma, ona se ne javlja kao njegov naslednik.

Ova primedba ne važi ništa manje za duhovne nego za svetovpe stvari. *Ka inas* su glavna polubožanstva Pueblo indijanaca iz Novog Meksika, ali to ništa ne spre ava da ak i odrasli, koji ih poštuju i ovaplo uju igrom sa

maskama, prave lutke njima nalik da bi rasonodili svoju decu. Isto tako, u katoli kim zemljama deca se esto igraju mise, krizmama, ven anja, pogreba. Roditelji im to dozvoljavaju, ali pod uslovom da imitiranje ostane u granicama dozvoljenog. U Africi deca na isti na in prave maske i rombove, a kažnjavaju ih iz istih razloga: ako imitacija pre e granice i dobije isuviše parodijski i svetogrđan karakter.

Jednom re ju, deca esto imitiraju simbole i obrede religioznog života, ponašanje i pokrete vojnika. Ona nalaze zadovoljstvo da se ponašaju kao odrasli, da neko vreme glume odrasle. Zbog toga svaka ceremonija, šire uzeto svaka pravilima propisana aktivnost, ma koliko bila upe atljiva ili sve ana, naro ito ako njeni akteri za tu priliku obla e specijalne odore, služi normalno kao podloga igri koja je naprazno reprodukuje. Otuda i uspeh oružja igra aka i ratne opreme, koji, zahvaljuju i nekim karakteristi nim detaljima i elementima rudimentalnog prerušavanja, omogu avaju detetu da se brzo pretvori u oficira, policajca, džokeja, avijati ara, mornara, kauboja, konduktera, u bilo koju li nost koja privu e njegovu pažnju. Isto je i sa lutkama, koje na svim geografskim širinama dozvoljavaju devoj ici da imitira svoju majku, da i ona bude majka.

Dovedeni smo u situaciju da posumnjamo da ne postoji degradacija ozbiljne aktivnosti u de ju zabavu, nego pre da postoji istovremeno prisustvo dva razli ita registra. Indusko dete se ve zabavljalo ljuškaškom u trenutku kada je sveštenik ljuškao Kamu ili Krišnu u liturgijskoj ljuškaši bogato ukrašenoj dragim kamenjem i vencima. Današnja deca igraju se vojnika iako armije nisu nestale. A kako bi i mogli da zamislimo da e jednog dana lutka nestati kao igra ka ?

Da bismo prešli na preokupacije odraslih, turnir je igra, a rat to nije. U njima se, zavisno od epohe, umiralo malo ili mnogo. Svakako, ovek može da pogine i za vreme turnira, ali samo nesre nim slu ajem, kao što to može da mu se desi i u automobilskoj trci, prilikom boksa me a ili pri napadu u ma evanju, jer turnir je bolje definisan pravi

lima, izdvojeniji od stvarnog života, bolje ome en nego rat. Štaviše, on je po svojoj prirodi bez posledica izvan borilišta; apsolutna prilika da se ostvare udesni podvizi, koje ve slede i uspeh baca u zaborav, kao sto novi rekord briše prethodni. Isto tako i rulet je igra, ali nije spekulacija, gde ipak rizik nije manji, razlika je u tome što u prvom slu aju kao izgovor služi igranje na sre u, a u drugom se nasuprot tome nastoji da se ide do krajnje odluke, gde je jedina granica strah od skandala ili zatvora.

Ovako, na zaobilazan na in, igra nikako nije bezazleni ostatak neke radnje odraslih koja je izgubila svoju pravu namenu, iako prividno i dalje zadržava njen eventualni izgled, dok je radnja sama preživela. Ona se pre svega pojavljuje kao paralelna, nezavisna aktivnost koja se suprotstavlja postupcima i odlukama obi nog života specifi na po sebi svojstvenim karakteristikama, koje je za pravo i ine igrom. Ja sam upravo hteo da pre svega definišem i analiziram te karakteristike.

Tako se de je igre sasvim prirodno sastoje u opo-
našanju odraslih, kao što vaspitavanje dece ima za cilj da ih pripremi da jednog dana postanu odrasli i da na svoja ple a prime stvarne odgovornosti, ne više zamišljene, kod kojih je dovoljno da se kaže »više se ne igram«, pa da nestanu. Dakle, tu po inje stvarni problem. Jer ne treba zaboraviti da odrasli ne prestaju da igraju za svoj ra un razne složene i ponekad opasne igre, ali koje zbog toga nisu manje igre, jer su proverene kao takve. Iako bogatstvo i život mogu da budu angažovani u igri isto toliko, ak i više nego u aktivnostima koje nazivamo ozbiljnim, svako ih odmah razlikuje od ovih, ak i kad se one igra u ine mnogo manje važnim nego igra kojoj se vatreno predaje. Igra, u stvari, ostaje izdvojena, zatvorena i u principu bez važnijih reperkusija po stabilnost i kontinuitet kolektivnog i institucionalnog života.

Brojni autori koji su se upinjali da u igri, posebno u de joj, vide simpatiju i bezna ajnu degradaciju aktivnosti koje su nekada bile pune smisla i smatrane kao presudne, nisu u dovoljnoj meri zapazili da su igra i svakodnevni

život stalno i svuda antagonisti ki i simultani domeni. Takva greška u perspektivi ipak nije bez dragocene pouke. Ona pouzdano pokazuje da je vertikalna istorija igara, ho u da kažem njihova transformacija tokom vekova — sudbina liturgije koja se završava u vidu kola, da sudbina magi nog instrumenta ili predmeta obožavanja koji postaju igra ke — daleko od obaveštavanja o prirodi igre onoliko koliko su to zamislili eruditi koji su otkrili te uporne i slu ajne srodnosti. Ove srodnosti, za uzvrat, utvr uju kao mimogred da je igra sasušastvena kulturi, ije sa najvažnije i najsloženije manifestacije usko povezane sa strukturom igara, ako nisu ak i strukture igara uzete ozbiljno i uzdignute do institucije, zakonodavstva, koje su postale zapovedni ki poretci, prisilne, nezamenljive, proklamovane, jednom re ju, pravila društvene igre, norme jedne igre koja je više nego igra.

Na kraju, pitanje šta je emu prethodilo, igra ozbiljnomeno poretku ili obrnuto, postavlja se prili no uzaludno. Objasnjavati igre polaze i od zakona, obi aja i liturgija, ili, obrnuto, objasnjavati prava, liturgiju, pravila strategije, silogizma ili estetike duhom igre dopunske su operacije, podjednako korisne pod uslovom da ne teže jedna drugu da isklju e. Poretci igara i korisni poretci esto su identični, ali aktivnosti koje oni zahtevaju nesvodljive su u odre enom vremenu i na datom mestu. One se u svakom slu aju odvijaju u nespojivim domenima.

Pa ipak, ono što se izražava igrama ne razlikuje se od onog što se izražava kulturom. Pobude se podudaraju. Svakako, vremenom, kad izvesna kultura evoluirala, ono što je dotle bilo institucija može, bez sumnje, da se degradira. Jedan ugovor, nekada bitan, postaje isto formalna konvencija koju svako poštuje ili zapostavlja prema sopstvenom naho enju, jer dalje pokoravanje takvoj konvenciji postaje stvar luksuza, ljupka preživlost bez reperkusija po aktuelno funkcionisanje posmatranog društva. Malo pomalo, to zastarelo poštovanje spada na nivo obi nih pravila igre. Ali sama injenica da u nekoj igri može da se pozna izvestan stari, zna ajan elemenat socijalnog mehanizma, otkriva

izvanrednu povezanost i iznenađujuće mogući razmene izme u dva domena.

Svaka institucija delimično funkcioniše, kao igra, tako da se i pokazuje kao igra koju je trebalo uvesti oslanjajući se na nove principe i koja je morala ukloniti neku staru igru. Ta nova igra odgovara drugim potrebama, poštuje druge zakonske norme, zahteva druge vrline i druge sposobnosti. Sa te tačke gledišta, revolucija se javlja kao promena pravila igre, na primer, prednosti ili odgovornosti koje su nekad dodeljivane svakome prema slučajnosti rođenja, moraju se ubuduće dobijati zaslugom, prema ishodu nadmetanja ili ispita. Drugim rečima, principi koji upravljaju raznim vrstama igara — slučaj ili veština, sreća ili pokazana nadmoć — tako se manifestuju izvan zatvorenog sveta igre. Ali treba dobro imati na umu da oni igrama vladaju suvereno, bez otpora i, tako reći, kao fiktivnim svetom bez teže materije, dok u konfuznom svetu nerazmrsivih, realnih ljudskih odnosa njihovo delovanje nije nikad izolovano ni suvereno, niti unapred ograničeno, ono povlači i neizbežne posledice. Ono poseduje, na dobro ili na zlo, prirodnu delotvornost.

Pa ipak, u oba slučajeva, pobude koje se mogu identifikovati potpuno su iste:

Potreba za afirmacijom, ambicija da se pokažemo boljim;

Želja za izazovom, rekordom ili jednostavno savladavanjem neke teške;

Iščekivanje ili traženje naklonosti sudbine;

Zadovoljstvo zbog tajanstvenosti, pretvaranja, prerušavanja;

Želja da osetimo ili da zadamo strah;

Potruga za ponavljanjem, simetrijom ili, suprotno, radost improvizacije, izmišljanja, pronalazačenja u beskonačno različitih rešenja;

Težnja da se reši neka tajna, odnosno zagonetka;

Zadovoljstva koja pruža svaka kombinatorska veština;

Želja za odmeravanjem snage, veštine, brzine, izdržljivosti, ravnoteže, domišljatosti;

Ustanovljavanje pravila i pravilnika, dužnosti poštovanja, iskušenje izigravanja;

Najzad, opijenost i pijanstvo, nostalgija za ekstazom, želja za sladostrasnom panikom.

Nema nijednog od tih stavova ili impulsa, uostalom esto me usobno netrpeljivih, koji ne mogu da se nađu u marginalnom i apstraktnom svetu igre, kao i u nezasićenom svetu društvene egzistencije, u kome normalna delovanja imaju svoj puni efekat. Ali ona u njima nisu jednako potrebna, nemaju iste uloge, ne uživaju isto poverenje.

Staviše, izme u njima je nemoguće naći jednaku meru. Ta delovanja velikim delom isključuju jedna druge. Tamo gde su jedna okružena poštovanjem, druga su izvikana. Zavisno od slučajeva, pojedinci se pokoravaju zakonodavcu ili slušaju besomiku; oslanjaju se na proračun ili na inspiraciju; poštuju žestinu ili diplomatiju; daju prednost zaslugi ili iskustvu, mudrosti ili nekom neproverljivom (znači i neospornom) saznanju za koje smatraju da dolazi od bogova. Tako se u svakoj kulturi vrši preuzimanje, netačno, nekompletna podela vrednosti, kojima se pridaje izvestan socijalni značaj i ovih drugih. Ove druge se onda razvijaju u drugorazrednim domenima koji su im prepušteni, a tu igra zauzima značajno mesto. Tako nam se postavlja pitanje da li raznolikost kultura, osobenosti koje svakoj daju originalnu fizionomiju nisu u vezi sa prirodom izvesnih igara koje u njima cvetaju i koje na drugom mestu ne uživaju istu popularnost.

Samo se po sebi razume da bi težnja da izvesnu kulturu definišemo polaze i samo od njenih igara bila drska i verovatno pogrešna. U stvari, svaka kultura poznaje i upražnjava istovremeno veliki broj raznih vrsta igara. A naročito, nemoguće je odrediti, bez prethodne analize, koje se od njih slažu sa institucionalnim vrednostima, potvrđuju ih, pojačavaju, a koje ih, nasuprot tome, opovrgavaju, gaze i na taj način u posmatranom društvu predstavljaju kompenzacije i sigurnosne ventile. Da uzmemo

primer: jasno je da su igre na stadionu u klasi noj Gr koj ilustrovale ideal grada i doprinosile njegovom ostvarenju, dok, me utim, u brojnim modernim državama državne lutrije, kladionice na konjskim trkama su protiv prokla movanog ideala, ali one zbog toga ne igraju manje važnu ulogu, možda neophodnu, upravo u onoj meri u kojoj pružaju novu, slu ajnu priliku za dobijanje nagrade, koja bi u principu trebalo da se dobija samo radom i zaslugom.

U svakom slu aju, pošto igra zauzima poseban do men nepromenljiva sadržaja, a ponekad ak i zamenljiva za oblast svakodnevnog života, bilo je pre svega zna ajno da se što je mogu e preciznije odrede specifi ne osobine tog bavljenja koje se smatra svojstvenim detetu, koje ipak, samo u drugim formama, privla i i odrasle. To je bila moja prva briga.

Istovremeno, morao sam da konstatujem da to takozvano opuštanje u trenutku kada mu se odrastao ovek predaje ne iscrpljuje ga manje nego njegov profesionalni posao. Ono ga esto još više interesuje. Ponekad od njega zahteva mnogo ve e trošenje energije, više veštine, inteligencije ili pažnje. Ta sloboda, taj intenzitet, injenica da se ponašanje koje time postaje egzaltirano razvija u jednom odvojenom, idealnom svetu, zašt enom od bilo kakve fatalne posledice, objašnjavaju, po mom mišljenju, kulturnu delotvornost igara i osvetljavaju injenicu da njihov izbor otkriva, sa svoje strane, lice, stil i vrednost odre enog društva.

Tako e sam uveren da izme u igara, obi aja i institucija neminovno postoje tesni odnosi kompenzacije ili sau esništva. Ne izgleda mi izvan svake razumne pretpostavke istraživanje da li i sama sudbina kultura, njihovi izgledi na uspeh ili na stagniranje, nisu zapisani u prednosti koju one daju pojedinim osnovnim kategorijama u koje sam ja, verujem, uspeo da rasporedim igre a koje, opet, nemaju podjednaku delotvornost. Drugim re ima, ja nisam rešio samo da sastavim sociologiju igara. Moja je namera da postavim temelje jedne sociologije *polaze i* od igara.

DRUGI DEO

VI PROŠIRENA TEORIJA IGARA

Osnovni stavovi koji upravljaju igrama — takmi enje, sre a, prerušavanje, vrtoglavica — ne sre u se uvek izolovani. Moglo se konstatovati u više navrata da su oni sposobni da udruže svoje privlačnosti. Brojne igre upravo se i zasnivaju na njihovoj sposobnosti združivanja. Potrebno je ipak da se tako odrede neki principi svi bez razlike složeni. Kad bi uzeli samo dva po dva, četiri stava teoretski dozvoljavaju šest podjednako mogućih kombinacija, i to samo šest. Svaka se povezuje, redom, sa jednim od tri ostala:

Takmi enje — sre a (*agon alea*)
Takmi enje — prerušavanje (*agon mimicry*)
Takmi enje — vrtoglavica (*agon ilinx*)
Sre a — prerušavanje (*alea mimicry*)
.Sre a — vrtoglavica (*alea ilinx*)
/Prerušavanje — vrtoglavica (*mimicry ilinx*)

Svakako, mogle bi se predvideti i trojne kombinacije, ali je oigledno da one skoro uvek predstavljaju slučajne sklopove koji nemaju uticaja na karakter igara tamo gde ih zapažamo; tako su konjske trke, tipičan *agon* za džokeje, istovremeno predstava koja nosi u sebi elemente *mimicry* i služi kao izgovor za klaenje, ime takmi enje predstavlja podršku *alei*. Pa ipak, ta tri domena ne ostaju ništa manje autonomna. Princip trke nije izmenjen iako postoji klaenje na konje. Tu ne dolazi do vezivanja nego samo do

susretanja, do koga, uostalom, nikako ne dolazi pukim slu ajem, nego se objašnjava samo prirodom principa igre.

Ovi, pak, ne mogu sa istom lako om da se povezuju ak ni dva po dva. Njihov sadržaj daje ovinia šest teoretski mogu im kombinacijama veoma razli it nivo verovatno e i efikasnosti. U izvesnim slu ajevima zbog prirode ovih sadržina njihovo spajanje je još na polaznoj ta ki nezamislivo ili proterano iz sveta igre. Izvesne druge kombinacije, koje nisu zabranjene prirodom stvari, ostaju sasvim slu ajne. One ne odgovaraju nužnim afinitetima. Doga a se, najzad, da se strukturalne solidarnosti ispoljavaju izme u glavnih tendencija koje suprotstavljaju razne vrste igara. Nenadano pojavljuje se odlu uju e sau esništvo.

Upravo zbog toga, od šest povezivanja principa igara koja se mogu predvideti, dva se pokazuju protivna prirodii, druga dva samo mogu da opstanu, dok, samo dva poslednja odražavaju suštinsko slaganje.

Od velikog je zna aja da se izbliže razmotri kako se ova sintaksa uskla uje.

1. — Zabranjena povezivanja

Jasno je, na prvom mestu, da vrtoglavica ne bi mogla da se udruži sa rivalstvom ograni enim pravilima, a da odmah ne izgubi svoju pravu prirodu. Paraliza koju ona izaziva, kao i slepi bes u drugim slu ajevima, predstavlja striktnu negaciju nekog kontrolisanog napora. Oni uništavaju uslove koji definišu *agon*, efikasno pribegavanje veštini, snazi, prora unu; samokontrola; poštovanje pravila; želja za odmeravanjem jednakim oružjem; prethodno pokoravanje presudi arbitra; unapred dat pristanak da se borba ograni i na ugovorene okvire itd. Ništa ne nadživljava prestanak borbe.

Pravilo i vrtoglavica su odista nespojivi. Prerušavanje i sre a ne izgledaju išta manje pogodni za bilo kakvo sau esništvo. U stvari, svako lukavstvo ini obra anje sudbini bespredmetnim. Pokušaj da se prevari slu aj lišen je

svakog smisla. Igra traži odluku koja ga uverava u bezu slovnu naklonost sudbine. U trenutku kad je on zahteva, on ne bi umeo da glumi neku drugu li nost, ni da veruje, niti da nastoji da mu poveruju da je on neko drugi. Uostalom, po definiciji, nikakvo pretvaranje ne može da prevari sudbinu. *Alea* podrazumeva potpuno i savršeno prepuštanje volji slu aja, suprotnu svakom prerušavanju ili prevari. U protivnom, ujazi se u domen magije, gde se radi o primoravanju sudbine. Kao što smo malopre videli da vrtoglavica uništava princip *agona*, tako je sada srušen i princip *alee*, tu više nema igre u pravom smislu re i.

2. — Slu ajna vezivanja

Nasuprot tome, *alea* se bez štetnih posledica vezuje za vrtoglavicu a takmi enje sa *mimicry om*. Dobro je poznato da u igrama na sre u, u stvari, posebna vrsta vrtoglavice podjednako hvata i igra a koga ho e sre a i onoga koga prati nesre a. Oni više ne oseaju umor i jedva su svesni onoga što se dešava oko njih. Oni su kao hipnotisani kuglicom koja treba da se zaustavi ili kartom koju treba da okrenu. Oni gube svu hladnokrvnost i ponekad rizikuju više nego što imaju. Usmena predanja po kockarnicama obiluju o tome karakteristi nim anegdotama. Ovde samo treba podvu i da *ilinx*, koji je uništavao *agon*, nimalo ne smeta *alei*. On paralizuje igra a, fascinira ga, zbunjuje, ali ga nikako ne navodi da prekrši pravila igre. ak može da se tvrdi da ga on još više pot injava odlukama sudbine i privoleva da im se još potpunije preda. *Alea* podrazumeva odsustvo volje; razumljivo je što ona podsti e neko stanje transa, opsednutosti i hipnoze. Tu zapravo i nailazimo na slaganje dveju tendencija.

Sli no slaganje postoji i izme u *agona* i *mimicry*. Ve sam imao prilike da to podvu em! Svako takmi enje je samo po sebi i predstava. Ono se odvija prema istim pravilima, u istom o ekivanju raspleta. Ono privla i brojne gledaoce, koji se guraju oko šaltera na stadionima i velodromima, kao i na pozorišnim i bioskopskim blagajnama.

Protivnicima se aplaudira kad god postignu prednost. Njihova borba ima svoje zaplete, koji odgovaraju inovima ili epizodama drame. Sad je kona no trenutak da se napomene koliko su li nosti šampiona i filmskih zvezda me u sobno sli ne. I ovde dolazi do slaganja dveju tendencija. *Mimicry* ne samo da ne škodi principu *agona*, nego ga još i poja ava potrebom koju ose a svaki takmi ar da ne razo ara prisutne koji ga istovremeno i hrabre i kontrolišu⁷ On ose a da je na predstavi, primoran je da igra što je mogu e bolje, drugim re ima s jedne strane sa savršenom" korektnoš u, a sa druge ulažu i krajnje napore da odnese pobedu.

3. — Osnovna vezivanja

Ostaje još da se ispituju slu ajevi u kojima se konstatuje suštinska povezanost principa igara. Najistaknutija je u tom pogledu potpuna sli nost koja se javlja izme u prirode *agona* i *alee*; one su paralelne i komplementarne. I jedna i druga zahtevaju apsolutnu pravednost, matemati ku jednakost izgleda na uspeh, koji se, u najmanju ruku, što je mogu e više približava nepogrešivoj strogosti. Svuda nailazimo na pravila zadivljuju e preciznosti, brižljive mere, znala ke prora une. Pošto je tako ugovoreno, na in proglašavanja pobednika doslovno je suprotan u ovim dvema vrstama igara: u jednoj, videli smo, igra ra una samo na sebe, u drugoj, na sve osim na sebe samoga. Angažovanje svih li njih sposobnosti sušta je suprotnost namernom odbijanju da se one upotrebe. Ali izme u dve krajnosti kakve su, na primer, šah i kocke, fudbal i lutrija, širi se lepeza brojnih igara koje ova dva stava kombinuju u promenljivoj proporciji: igre sa kartama ne zavise samo od istog slu aja, kao ni domine, golf i tolike druge, gde igra nalazi zadovoljstvo u izvla enju najboljeg mogu eg ishoda iz situacije koju nije sam stvorio, ili iz zapleta na koji može samo delimi no da uti e. Sre a predstavlja otpor koji priroda, spoljni svet ili volja bogova pružaju veštini ili znanju igra a. Igra li i na vernu ali zamišljenu idealnu, ure enu,

izdvojenu, ograni enu sliku života. Druga ije ne bi moglo da bude, jer su to nepromenljive osobine igre.

Agon i *alea* u tom svetu zauzimaju domen pravila. Bez pravila nema ni takmi enja ni igre na sre u. Na drugom kraju, *mimicry* i *ilinx* podjednako podrazumevaju raspo jasan svet, gde igra neprestano improvizuje. Oslanjaju i se na praskavu maštu ili na neograni enu inspiraciju, od kojih nijedna ne poštuje pravilnik. Malopre, kod *agona*, igra se oslanjao na sopstvenu volju, a kod *alee* se nje odri cao. Sada *mimicry* zahteva od strane onoga koji joj se pre daje svest o glumljenju i pretvaranju dok vrtoglavica i zanos imaju svojstvo da potiskuju svaku svest.

Drugim re ima, prilikom glumljenja zapažamo neku vrstu udvostru avanja glum eve svesti izme u, sopstvene li nosti i uloge koju igra; kod vrtoglavice je suprotno, tu dolazi do pometnje i panike, ako ne ak i do potpunog pomra enja svesti. Ali injenica da je prurušavanje samo po sebi pokreta zanosna, a udvajanje izvor panike, stvara fatalnu situaciju. Glumiti nekog drugog otu uje i zanos. Nošenje maske opija i osloba a. Tako da je u opasnom domenu gde percepcija po inje da se gubi spajanje maske i transa naro ito opasno. Ono izaziva takve nastupe i dovodi do takvih paroksizama, da realni svet privremeno nestaje iz svesti oveka obuzetog halucinacijama.

Kombinacije *alee* i *agona* predstavljaju slobodnu igru volje koja se zasniva na zadovoljstvu koje se ose a prilikom savla ivanja neke proizvoljno smišljene i dobrovoljno prihva ene teško e. Spoj *mimicry* i *ilinx a* otvara vrata neiskupljivoj, potpunoj razuzdanosti, koja se, u svojim naj istijim formama, pokazuje kao suprotnost igri, ho u da kažem kao neizreciva forma životnih uslova: na taj na in izazvana epilepsija, jer je bez shvatljivog uzro nika, izgleda da daleko prevazilazi stvarni svet po autoritativnosti, vrednosti i snazi, više, nego što stvarnost ima prevagu nad unapred zašti enim, formalnim i pravnim aktivnostima koje predstavljaju igre pot injene pravilima koja su dopuna *alei* i *agonu* i koja su opet veoma laka za obeležavanje. Spoj pretvaranja i zanosna toliko je snažan, toliko nepoprav

ljiv da prirodno pripada sferi svetog i valjda je jedan od glavnih podsticaja mešanju zaplašenosti i op injenosti koje ga definišu.

Snaga takve arolije izgleda do te mere nepobediva da me nimalo ne udi što su oveku trebale hiljade godina da se oslobodi uda. On je dobio u tome što je dospeo do ne-ega što se obi no naziva civilizacija. Verujem da je njen dolazak posledica skoro svuda analogne opklade, koja je valjda podjednako bila rizi na u razli itim uslovima. Ja u pokušati da u ovom drugom delu naslutim opšte crte te odlu uju e revolucije. Kona no, i okolišnim putem, pokuša u da definišem kako je došlo do razvoda, rascepa, koji je potajno osudio na propast zaveru zanosa i pretvaranja, kada je skoro sve išlo u prilog verovanju u njenu nepokolebljivu postojanost.

Ipak, pre nego što po nemo sa razmatranjem zna ajne zamene kojom je umesto sveta maske i zanosa došao svet zasluge i slu aja, ostaje mi da na ovim prethodnim stranama ukratko ukažemo na još jednu sli nost. Upravo smo videli da se *agon* savršeno dopunjava sa *aleom*, *mimicry* sa *ilinx om*. Ali istovremeno se unutar saveza zapaža da jedna od komponenata uvek predstavlja aktivni i plodni faktor, a druga pasivni i rušila ki elemenat.

Takmi enje i pretvaranje mogu da stvore, i zaista stvaraju, kulturne forme kojima se rado priznaje vaspitna, ili estetska vrednost. Iz njih proizlaze stabilne, vrsne, este, skoro neizbežne institucije. U stvari, propisno takmi enje nije ništa drugo do sport; prerušavanje zamišljeno kao igra, ništa drugo do pozorište. Naprotiv, traženje sre e, potraga za zanosom, osim retkih izuzetaka, ne vodi ni emu, ne stvara bilo šta sposobno da se razvije i ustali i pre obuhvata strasti koje paralizuju, lome ili ruše.

Izgleda da otkrivanje korena jedne takve nejednakosti ne bi bilo teško. Kod prvog spoja koji prethodi svetu pravila, *alea* i *agon* predstavljaju dijametralno suprotne stavove u odnosu na volju. *Agon*, želja za pobedom i napor

da se ona postigne, primorava šampiona da ra una na sopstvene mogu nosti. On ho e da trijumfuje, da pruži dokaz svoje izuzetnosti. Ništa korisnije od takve ambicije. *Alea*, nasuprot, je unapred bezuslovno prihvatanje odluke sudbine. To odricanje zna i da se igra oslanja na obi no bacanje kocke, iz ega e pro itati rezultat. Uzdržavanje od akcije je pravilo iji je cilj da se odluka udesa ne poremeti ili iznudi.

Svakako, to su upravo dva simetri na na ina da se izme u konkurenata obezbedi apsolutna ravnoteža i savršena jednakost. Jedan od njih je, me utim, borba volje sa spoljnim preprekama, a drugi njeno uzmicanje pred nekim zamišljenim znakom. Takmi enje je i stalan trening, koristan za o uvanje ljudskih sposobnosti i vrlina, dok je fatalizam u suštini lenjost. Prvi nalaže razvijanje svih li nih prednosti, a drugi nepomi no i nemo ekanje spoljnog spasa ili osude. Onda nije udo što u tim uslovima znanje i tehnika pomažu i nagra uju *agon*, dok magija i sujeverje, prizivanje uda i ko incidencije prate neizvesnosti *alee*.¹⁾

U haoti nom svetu prerušavanja i zanosa može se konstatovati identi na polarizacija. *Mimicry* se sastoji u namernom oponašanju jedne li nosti, koje može da postane predmet umetnosti, ra una ili lukavstva. Glumac mora da komponuje svoju ulogu i stvori dramsku iluziju. On je primoran da bude pažljiv i sa uva prisustvo duha, kao i takmi ar. Nasuprot tome, kod *ilinx a*, koji je u tom pogledu sli an *alei*, postoji ustupanje, ne samo volje nego i svesti. Subjekt joj dozvoljava da nekontrolisano luta i opija se ose anjem da njome upravljaju, vladaju, gospodare nepoznate sile. Da bi to postigao, on samo treba da se prepusti, što ne zahteva ni vežbu ni bilo kakvu izuzetnu sposobnost.

Kako kod igara na sre u postoji opasnost od nemo- gu nosti da se ograni i ulog, tako se ona ovde sadrži u nemogu nosti da se zaustavi prihva ena pometnja. Izgle

¹⁾ Ti suprotni stavovi, treba lt to podvla iti, retko su isti. Šampioni esto nose fetiše (ali zbog toga se ništa manje ne uzdaju u svoje miši e, veštinu ili inteligenciju) pre nego što zaigraju; igra i prave neosnovane pretpostavke (ali predose aju, iako nisu itali ni Poenkarea ni Borela, da slu aj nema ni srca ni pameti). ovek nikada ne može da u potpunosti bude na strani *agona* ili na strani *alee*. Opredeljuju i se za jedno, on drugome ubrzo pruža neku sramežljivu naknadu.

dalo bi da iz ovih negativnih igara mora da proizi e barem pove ana otpornost prema datoj op injenosti. Ali istina je potpuno druga ija, jer ta sposobnost nema nikakvog smisla, osim u odnosu na nametljivo iskušenje tako da se ona stalno dovodi u pitanje i kao da je po prirodi sklona porazu. Ona mu se suprotstavlja sve dok ne podleigne. Igre prerusavanja vode scenskim umetnostima — izrazu i ilustraciji jedne kulture. Prepuštanje intimnom zanosu i panici podjarmljuje ovekovu volju i mo rasu ivanja. Ono ga ini robom sumnjivih i preteranih uzbu enja, u kojima on veruje da je bog, lišavaju ga ose anja da je ovek i uništavaju.

Tako unutar dve velike koalicije samo je jedna kategorija igara istinski stvarala ka: *mimicry* u spoju maske i zanosa, *agon* u svezi propisnog rivalstva i slu aja. Ostale bi pre bile rušila ke. One izražavaju preteranu, neljudsku, neizle ivu pobudu, neku vrstu strahovitog i bolnog iskušenja, ija pogubnost obavezno mora da neutralise. U društvima gde vladaju maske i hipnoza izlaz se ponekad nalazi u trenutku kad predstava postigne prevagu nad transom, to jest kad vra eva maska postane pozorišna maska. U društvima zasnovanim na spoju zasluge i slu aja postoji tako e stalan napor koji sa manje ili više uspeha i brzine pove ava udeo pravde na užtrb slu aja. Taj napor se zove napredak.

Vreme je da se ispita igra dvostrukog odnosa (prerusavanja i zanosa, sa jedne, a sre e i vrednosti, sa druge strane) kroz mogu e zaplete ljudske avanture, kakvom nam je danas prikazuju etnografija i istorija.

VII PRERUŠAVANJE I ZANOS

Veoma je velika postojanost igara. Carstva i ustrojstva nestaju, igre ostaju, sa istim pravilima, a ponekad i sa istim napravama. Do toga dolazi upravo zato što igre nisu važne i što se odlikuju postojanoš u bezna ajnog. U tome je glavna tajna, jer da bi postigle tu vrstu jednovremeno prolazne i veoma postojane, potrebno je da se igre po sli -nosti približe liš u, koje umire u jednom godišnjem dobu, a produžava se u narednim, identit no samo sebi; treba da se usklade sa povremenoš u linjanja životinja, šarama na leptirovim krilima, krivinom školjkinih spirala, koje su neizmenjene iz generacije u generaciju. Igre ne poseduju tu naslednu identit nost. One su bezbrojne i nepromenljive. One primaju hiljade nejednako raspore enih formi, kao i biljne vrste, ali sa daleko ve om sposobnoš u da se srode; one se sele i prilago avaju podjednako zbunjuju om brzinom i lako om. Malo ih je koje smo videli da ostaju isklju -iva svojina jedne ograni ene oblasti. Kad navedemo igru, koja je isto zapadnja ka igra i zmaja, koji je, izgleda, u Evropi ostao nepoznat sve do XVIII veka, šta još preosta je? Ostale igre su se odvajkada širile, u ovoj ili onoj formi, po itavom svetu. One pružaju dokaz o sli nosti ljudskih priroda. Ako ponekad i uspemo da lokalizujemo njihovo poreklo, ipak se moramo odre i obeležavanja njihovih granica. Svaka igra ima svuda svoje pristalice, tako da smo primorani da izvedemo zaklju ak o neobi noj univerzalnosti principa, pravila, naprava i odvažnosti.

a) MEĐUZAVISNOST IGARA I KULTURA

Trajnost i univerzalnost se dopunjuju. One, su utoliko značajnije što igre veoma zavise od kultura u kojima se igraju. U stara vremena školica je bila lavirint po kome se gura kamen, to jest duša, prema izlazu. U hrišćanstvu crtež se izdužuje i uprošćava. On reprodukuje plan bazilike: radi se o dovođenju duše, guranju kamena, do Neba, do Raja, do Krune ili do Slave, što se poklapa sa glavnim oltarom crkve, šematski predstavljene nizom pravougaonika. U Indiji šah se igrao sa četiri kralja. Igra je prešla na srednjovekovni Zapad. Pod dvostrukim uticajem kulta Bogorodice i kurtoazne ljubavi jedan od kraljeva je pretvoren u kraljicu ili damu, koja je postala najjača figura, dok je kralj sveden na ulogu idealne, ali skoro sasvim pasivne figure u partiji. Ipak je značajno što sve ove promene nisu naškodile suštinskoj postojanosti školice i šaha.

Može se i dalje i ukazivati na stvarnu trajnost svakog društva u igrama koje u njemu imaju najviše pristalica. Zaista, postoji bliskost, koja samo može da se poveća, izmeću njihovih pravila i prosečnih odlika i manjaka lanova zajednice. Te omiljene i najrasprostranjenije igre otkrivaju sa jedne strane težnje, sklonosti, nagnutosti ajenije na inu mišljenja, a, istovremeno, i vaspitavaju i uveštavaju igrače u duhu tih istih vrlina i nastranosti; potajno podstiču njihove sklonosti ili navike. Igra koja uživa najveću popularnost kod nekog naroda može istovremeno da posluži za definisanje nekih njegovih moralnih ili intelektualnih osobina, da pruži dokaz o tačnosti njihovog opisa i poveća mu istinitost istih u tim osobinama kod onih koji ih igraju.

Nije besmislen pokušaj da se jedna civilizacija oceni polazeći od igara koje su se u njoj odomale. U stvari, ako su igre inicijacijska i ogledalo jedne kulture, to bi značilo da unutar neke civilizacije i sama epoha može, u izvesnoj meri, da bude okarakterisana tim igrama. One neizostavno izražavaju opštu fizionomiju i korisni su pokazatelji sklonosti, slabosti i snaga datog društva u datom momentu njegove evolucije. Možda se za neku neizmernu inteligenciju, za demona koga je izmislio Maksvel (Maxwell) sudbina

Sparte mogla pročitati iz vojne strogosti igara na borilištu, Atine iz sofističkih rasprava, pad Rima iz gladijatorskih borbi, a dekadencija Vizantije iz takmičenja na hipodromima. Igre stvaraju navike, bude refleksije. Zbog njih se otkrivaju izvesna vrsta postupaka i prema tome one navode da se suprotna reaganja smatraju surovim, podmuklim, izazivaju i neloyalnim. Suprotnost u omiljenim igrama kod susednih naroda svakako ne pruža najsigurniji način da se odrede koreni nekog psihološkog neslaganja, ali može kasnije da pruži o tome izvanrednu ilustraciju.

Primeri radi, nije bez značaja što je golf najtipičniji anglosaksonski sport, to jest igra gde svako može da vara do mile volje, ali istovremeno i igra koja gubi apsolutno svaki interes od momenta kad se počinje sa varanjem. Posle ovoga, ne može da nas začudi korelacija, u istim zemljama, sa ponašanjem poreskih obveznika prema poreznicima, građanima prema državi.

Ništa manje poučan primer pruža nam argentinska igra kartama *truco* (truco), u kojoj je sve zasnovano na varanju, istom lukavstvu, ali propisanom, kodifikovanom, obaveznom. Kod ove igre, koja pomalo liči na poker i na manilu¹⁾, najvažnije je da igra saopšti svom partneru karte i kombinacije koje ima u ruci, a da protivnici to ne primete. Za svaku kartu on raspolaže posebnim nazivom saopštavanja mimikom. Serija grimasa, kreklenja, odgovarajućih migova, uvek istih, odnosi se na pojedine glavne karte. Tim znacima, koji su deo pravila igre, obaveštava se suigrač, krišom od protivnika. Dobar, brz i diskretan igrač zna da iskoristi i najmanju protivnikovu nepažnju: neprijetan mig i partner je obavestjen. Što se tiče kombinacija, svaka od njih ima posebno ime, kao, na primer, *cvet*, veština je u tome da se partneru sugerira određeno ime, ne izgovaraju ga, nego okolišno, da bi ga samo on razumeo.

I ovde, tako neobične komponente jedne veoma rasprostranjene, takorekći nacionalne igre, mogu samo da podstiču, podržavaju ili ispoljavaju izvesne mentalne navike koje doprinose originalnosti karaktera običnog života, pa

¹⁾ Igra kartama koja se igra u četvoro, dvojica protiv dvojice (prim. prev.).

ak i javnih poslova, pribegavanje domišljatoj aluziji, izoštren smisao za solidarnost, težnja da se prevari, polu šaljiva — poluozbiljna, dopuštena i uostalom dobro vi ena, pod uslovom da se uzvrati i, najzad, obilje rije i kome nije lako na i onu pravu, što podrazumeva odgovaraju u sposobnost da se ona otkrije.

Pored muzike, kaligrafije i slikarstva, Kinezi stavljaju šah i dame u red etiri veštine kojima školovan ovek treba da ovlada. Oni smatraju da i ove igre navikavaju duh da uživa u brojnim kombinacijama i iznena enjima koja svakog trenutka nastaju iz stalno novih situacija. To smiruje agresivnost, dok se duša u i spokojstvu, harmoniji, radosti razmatranja mogu nosti. Bez ikakve sumnje, u tome je sadržana jedna od osobina civilizacije.

Jasno da dijagnoze te vrste ostaju beskrajno delikatne. Zbog toga treba, polaze i od drugih podataka, strogo izdvojiti one koje nam se ine najo iglednijim. Uopšte uzev, brojnost i raznolikost igara, podjednako omiljenih u istoj kulturi, unapred im oduzimaju svako zna enje. Najzad, dešava se da igra donese neku bezna ajnu kompenzaciju, zabavnu i fiktivnu odušku sa prestupni kim tendencijama, koje zakon ili javnost suzbijaju i osu uju. Nasuprot marionetama sa koncima, namerno gracioznim i arobnim, ginjoli su obi no oli enje (to je ve Hirn primetio)¹ nezgrapne i cini ne li nosti, koje naginju grotesknom i nemo-ralnom, pa ak i svetogr u. Tako je i sa tradicionalnom pri om o Pan u (Punch) i Džudi (Judy). Pan ubija ženu i sina, vrši svakovrsne zlo ine, ubija smrt i avola i na kraju, veša na sopstvena vešala dželata koji je došao da ga kazni. Svakako, bilo bi pogrešno iz te sistematske optere enosti izvu i sliku ideala britanske publike, koja aplaudira tolikim jezivim podvizima. Ona ih nikako ne odobrava, ali njena bu na i bezazlena radost je odmara, jednodušna privrženost bestidnom lutanu koji trijumfuje jeftino je sveti za stotine prinuda i zabrana kojima je moral sputava u stvarnosti.

¹ Y. Hirn: *Les jeux d enfants*, franc, prevod, Pariz 1926. sir. 165 — 174.

Izraz ili oduška kolektivnih vrednosti, igra se javlja kao neizbežno vezana za stil i vokaciju raznih kultura. Veza je labava ili vrsta, odnos precizan ili nejasan, ali neizbežan. Otuda izgleda otvoren put preduzimanju šireg poduhvata, naizgled smelijeg, ali manje slu ajnog od obi -nog istraživanja sporednih korelacija. Može se pretpostaviti da uticaj principa koji rukovode igrama i omogu avaju njihovo klasiranje, mora da se oseti i izvan, definicijom odvojenog, regulisanog i fiktivnog domena, koji im je pot injen i zahvaljuju i kome to i ostaje.

Sklonost takmi enju, traženje sre e, zadovoljstvo u glumljenju, privla nost zanosa javljaju se kao glavni pod streka i igara, ali njihova akcija neminovno prožima itav život društva. Pored toga što igre, iako univerzalne, nisu svuda iste, niti su zastupljene u istim srazmerama, jer se ovde više igra bezbol, a tamo šah, potpuno je na mestu da se upitamo da li principi igara (*agon, alea, mimicry, ilinx*) nisu i izvan igara prili no neravnomerno raspore eni izme u raznih društava, i da li razlike ispoljene u doziranju tako opštih uzroka ne izazivaju zna ajne kontraste u kolektivnom, pa i u institucionalnom životu naroda.

Nije mi cilj da nametnem mišljenje kako su kolektivni život naroda i razne njihove institucije tako e neka vrsta igara rukovo enih *agonom, aleom, mimicry om* i *ilinx om*. Naprotiv, ja tvrdim da na kraju krajeva domen igara predstavlja samo neku vrstu ostrvceta namenjenog sra unatim takmi enjima, ograni enim rizicima, prerušavanjima bez posledica i bezazlenim pometnjama. Ali ja tako e naslu -ujem da principi igara, uporni i rasprostranjeni pokreta i ljudske aktivnosti, tako jaki i tako rasprostranjeni da izgledaju postojani i univerzalni, daju duboko obeležje društvenim tipovima. ak naslu ujem da ti principi mogu poslužiti za njihovo razvrstavanje, utoliko što društvene norme ponekad idu dotle da skoro isklju ivo favorizuju jedan od njih na uštrb ostalih. Treba li još dodati i ovo? Ne radi se o otkrovenju da u svakom društvu postoje ambiciozni, fatalisti, simulanti i bezumnici i da im pojedina društva pružaju nejednake izgleda za uspeh ili zadovoljenje: to uostalom znamo. Radi se o odre ivanju udela koji razna

društva uzimaju u takmi enju, igrama na sre u, mimici ili transu.

Naziremo, dakle, krajnju ambiciju jedne namere koja pokušava ništa manje nego da definiše najtananije mehanizme društava, njihove pre utne, najnejasnije najnerazgovetnije postulate. Te osnovne pobude po svojoj prirodi i zna enju, toliko su rasprostranjene, da bi iznošenje na videlo njihovog uticaja bilo isto kao da se skoro ništa ne dodaje tananom opisu strukture posmatranih društava. To je, u najboljem slu aju, predlog za izbor novih etiketa i rodoslovnih naziva za njihovo ozna vanje. Me utim, ako je priznato da prihva ena nomenklatura odgovara glavnim suprotnostima, ona samim tim teži da prilikom klasifikacije društava ustanovi tako radikalnu podelu na dvoje kao što je ona koja, na primer, razdvaja bescvetnice i cvetonoše kod biljaka, ki menjake i beski menjake kod životinja.

Izme u društava koja se obi no zovu primitivnim i drugih koja nam se predstavljaju u vidu složenih i razvijenih država ima o iglednih kontrasta, koji kod ovih poslednjih nisu eliminisani razvojem nauke, tehnike i industrije, ulogom administracije, sudske prakse ili arhiva, teorijom i primenom matematike, brojnim posledicama gradskog života i stvaranjem prostranih imperija, tolikim drugim razlikama koje nisu ništa manje ozbiljne ni nerazmršive. Sve navodi na verovanje da izme u dva oblika kolektivnog života postoji jedan antagonizam druge vrste, suštinski, koji je možda koren svih ostalih, koji ih sažima, pothranjuje i objašnjava.

Što se mene ti e, ja bih taj antagonizam opisao na slede i na in: primitivna društva, koja bih pre nazvao *dar mar društvima*, bilo da su australijska, ameri ka ili afri ka, jesu ona u kojima podjednako vladaju maska i opsednutost, odnosno *mimicry* i *ilinx*; obrnuto, Inke, Asirci, Kinezi ili Rimljani predstavljaju ure ena društva sa kancelarijama, karijerama, zakonicima i ra unicama, kontrolisanim i kategorisanim privilegijama, gde se *agon* i *alea*, što bi ovde bilo zasluga i ro enje, javljaju kao osnovni, a osim toga i kao dopunski elementi društvene igre.

To su, nasuprot prethodnim, *društva sa knjigovodstvom*. U prvima se sve odvija kao da prerušavanje i zanos, ili radije pantomima i ekstaza, obezbe uju intenzitet, a time i koheziju kolektivnog života, dok se u ovim drugim društveni ugovor sastoji u kompromisu, u pre utnoj podeli izme u *nasleda*, to jest neke vrste slu aja i *sposobnosti*, koja podra zumeva upoređivanje i takmi enje.

b) MASKA 1 TRANS

Jedna od glavnih tajni etnografije leži, o evidentno, u opštoj upotrebi maski u primitivnim društvima. Tim instrumentima za metamorfozu svuda je pridavan ogroman religiozni zna aj. One se javljaju na svetkovinama, me u vladama zanosa, uzbu enja i nestalnosti, kada je svaki poredak privremeno ukinut da bi izašao preporen. Maske, uvek izra ivane u tajnosti i posle upotrebe uništavane i sakrivane, pretvaraju sveštenike u bogove, u duhove, u životinje pretke, u sve vrste natprirodnih, strašnih i delotvornih sila.

U beskrajnoj buci i galami koje se same pothranjuju i svoju vrednost nalaze u sopstvenoj preteranosti smatra se da delovanje maske okrepljuje, podmla uje, vaskrsava istovremeno i prirodu i društvo. Upad tih utvara je oli enje onih sila kojih se ovek plaši i pred kojima ose a sopstvenu nemo . On, dakle, privremeno ovaplo uje zastrašuju e sile, oponaša ih, poistove uje se sa njima i ubrzo zanesen, u delirijumu, stvarno po inje da veruje da je bog, pošto se prethodno potrudio da uzme njegov izgled prerušavaju i se znala ki ili detinjasto. Situacija je obrnuta, sada je on taj koji zadaje strah, ta strašna neljudska snaga. Bilo mu je dovoljno da na lice stavi masku koju je sam izumeo i obu e odoru sašivenu po ugledu na zamišljeni predmet svog strahopoštovanja, da proizvodi nesnosne zvukove pomo u tajnog instrumenta, romba, ije je postojanje, izgled, rukovanje i namenu upoznao tek posle zarenja. Tek kada na njega do e red da plaši ostale i instrument mu do e do ruku, on otkriva njegovu bezazlenost, prisnost i ove nost.

U tome je pobjeda pretvaranja: simuliranje dovodi do pose- dovanja, koje, me utim, nije prividno. Posle delirijuma i besomu nosti koje ono izaziva u esnik se ponovo vra a svesti, otupeo i iscrpen, samo sa n e j a s n o m prigušenom uspomenom na ono što se desilo u njemu, bez njega.

itava grupa je sau esnik u toj padavici, u tim svetim gr evima. Prilikom svetkovine, igre, ceremonije, mimike samo su neka vrsta uvoda. Predigra ozna va po etak nadraženosti, koja se zatim samo pove ava, dok trans ne zameni prerušavanje. Kao što opominje Kabala¹⁾, ko izi- grava fantoma, to e i postati. Pod pretnjom smrti žene i deca ne smeju prisustvovati pravljenju maski, ritualnih preobuka i raznih naprava, kojima im se kasnije zadaje strah. Kako to da se oni ne dosete da je posredi maskarada i privid njihovih prerušenih srodnika? Oni se ipak predaju toj iluziji, jer je upravo takvo društveno pravilo. Šta više, oni joj se prepuštaju iskreno, jer zamišljaju kao i obrednici da su ovi poslednji preobraženi, opsednuti, u vlasti sila koje ih nastanjuju. Da bi se prepustili duhovima koji postoje samo u njihovom verovanju i da bi iznenada osetili njihov brutalni zahvat, u esnici moraju da ih prizivaju, podsti u, guraju i sami sebe ka kona nom porazu, koji omogu ava neobi ni upad. U tom cilju oni se služe stotinama vešta kih sredstava, od kojih im nijedno ne izgleda sumnjivo, post, droge, hipnoza, monotona ili piskava muzika, galama, naj- ve i šumovi i pokreti, pijanstvo, naizmeni ni krikovi i trzaji.

Svetkovina, rasipanje dobara sakupljenih u dugim me uperiodima, nered proglašen za pravilo, sve norme izokrenute zaraznim prisustvom maski ine od zajedni kog zanosa kulminacionu ta ku i sponu kolektivnog bitisanja. On se javlja kao kamen temeljac jednog nepostojanog društva. On poja ava slabu povezanost, koja bi se, sumorna i malog opsega, teško održala bez povremene eksplozije koja zbližava, okuplja i omogu ava opštenje pojedinaca izvan toga zauzetih doma im poslovima i skoro isklju ivo privatnim brigama. Ti svakodnevni poslovi nemaju nikakav neposredni uticaj na nerazvijeni oblik zajednice, gde je

¹⁾ Tajno jevrejsko u enje (prim. prev.).

podela rada skoro nepoznata i gde je, prema tome, svaka porodica naviknuta da zadovoljava svoje potrebe skoro potpuno autonomno. Maske su stvarna društvena spona.

Iako upad tih prikaza, transovi, ludilo koje oni šire, pijanstvo straha ili zadavanja straha dostižu svoj vrhunac za vreme svetkovine, oni su prisutni i u obi nom životu. Politi ke i religiozne institucije esto po ivaju na ugledu postignutom nekakvom uzbu uju om opsenom. Iskušenci se primoravaju na stroga odricanja, izdržavaju velike muke, izlažu se surovim iskušenjima da bi dospeli do sna, haluci- nacije, gr a, u kome e otkriti svog duha zaštitnika. Oni tu sti u trajno pomazanje. Sigurni su da ubudu e mogu ra unati na zaštitu koju smatraju i koju njihova okolina smatra, nepogrešivom, natprirodnom, i ije skrnavljenje povla i neizle ivu paralizuju.

U detaljima, verovanja se bez sumnje beskrajno razli- kuju. Nailazimo i na bezbroj njih koja se teško mogu za- misliti. Pa ipak, skoro sva, na raznim stupnjevima, pred- stavljaju isto za u uju e sau esništvo prerušavanja i transa, gde jedno vodi drugome. Bez ikakve sumnje, isti podsticaj nalazimo kod raznih mitova i obreda, predanja i liturgija. Ako se na tome samo malo zaustavimo, neprestano nam izlazi na videlo ujedna ena povezanost.

Zapanjuju u ilustraciju ovoga daju nam pojave obu- hva ene imenom šamanizam. Poznato je da se tako naziva jedna složena, ali jasno odre ena i laka za prepoznavanje pojava ije su najizrazitije manifestacije zabeležene u Sibiru, odnosno u oblasti arkti kog kruga. Na pojave šamanizma nailazi se i duž pacifi kih obala, naro ito na ameri kom severozapadu, kod Araukanaca i u Indoneziji.¹⁾ Bez obzira na lokalne razlike, on se uvek sastoji u snažnoj krizi, pri- vremenom odsustvu svesti, kojom prilikom se šaman pretvara u boravište jednog ili više duhova. On tada odlazi na magijsko putovanje po nekom drugom svetu, prepri a- vaju i ga i izražavaju i ga mimikom. Od slu aja do slu aja, ekstaza se postiže narkoticima, pomo u jedne vrste narko

¹⁾ Pri opisivanju šamanizma koristio sam delo Mircea Eliade: *Šamanizam i stari na ini padanja u ekstazu* (Chamanisme et les techniques archaïques de l'Extase). Paris, 1951, u kome mogu da se nadu iscrpni podaci o njegovim pojavama u raznim delovima sveta.

ti njih pe uraka (agaric¹⁾), pesmom ili gr evitim pokretima, lupanjem u bubanj, kupanjem u pari, dimom od tamjana ili konoplje ili još hipnozom, gledanjem netremice u plamenove na ognjištu sve do gubljenja svesti.

Šaman se esto bira zbog svojih psihopatskih sklonosti. Kandidat, predodre en nasleđstvom ili zahvaljuju i svom temperamentu, ili nekim udom, vodi divalj i usamlje ni ki život: Setimo se da je kod Tunguza on bio prinu en da se hrani životinjama koje je hvatao sopstvenim zubima. Otkri e koje ga ini šamanom dolazi posle neke vrste epi lepti arske krize, koja mu, da tako kažemo, daje pravo da pada i u druge krize i da jem i za njihovu natprirodnost. One opet predstavljaju izazvane demonstracije u kojima uzima maha skoro po komandi ono što je s pravom nazvano »profesionalna histerija«. Namenjena seansama, ona je na njima obavezna.

Prilikom uvo enja u tajne duhovi komadaju šamanovo telo, zatim ga ponovo sastavljaju, ume u i u njega nove kosti i novu utrobu. Time se li nost odmah osposobljava za prelazak »s one strane«. On pose uje nebeski ili podzemni svet, dok njegovo telo ostaje da leži nepomi no. Susre e se sa bogovima i zlim dusima. U tom opštenju s njima on sti e snagu i udesnu mo predskazivanja. Tokom seanse on obnavlja svoja putovanja. Što se ti e *ilinxa*, transovi ija je on žrtva idu do stvarne obamrlosti, dok se *mimicry* javlja u pantomimi koju izvodi opsednuti. On podražava krike i ponašanje natprirodnih životinja koje se u njemu ovaplo uju, puži po zemlji kao zmija, ri e i tr i etvoronoške kao tigar, oponaša gnjuranje patke ili maše rukama kao da su mu one krila. Njegova ode a ozna ava transformaciju, on retko upotrebljava životinjske maske, ali perje i glava orla ili sove kojima se kiti omogu

¹⁾ O osobinama *Agaricus Muscarima*, posebno o makropsiji: »Proširenih ženica, subjekt vidi strahovito uve ane sve predmete oko sebe... Mala rupa mu li i na strahovit ponor, kašika vode na jezero«, vidi L. Levina (L. Lewin): *Vesla ki rajevi*, (Les Paradis Artificiels), francuski prevod, Pariz, 1928, str. 150—155. O odgovaraju em dejstvu pejtla i njegovoj upotrebi prilikom svetkovina i kod kultova Ui olsa (Huichols), Korasa (Coras), Tepeuanaca (Tepehuanacas), Taraumarasa (Tarahumaras) i Kiovasa (Kiowas) u Meksiku i Sjedinjenim Državama, korisni podaci mogu se na i u klasi nim opisima Karla Lumbolca (Carl Lumboltz) (Bibliografija A. Ruiea (A. Rouhier): *Pejotl* (Le Peyotl), Pariz, 1927)

avaju mu magi ni let u nebesa. Tada, uprkos ode e teške i do petnaest kilograma zbog gvođenih ukrasa prišivenih na njoj, on ska e uvis da bi pokazao kako leti vrlo visoko, on oglašava kako vidi veliki deo zemlje, pri a i predstavlja avanture koje doživljava na drugom svetu. On pravi pokrete kao da se bori protiv zlih duhova. Pod zemljom, u carstvu mraka, toliko mu je hladno da drhti i cvoko e. On tada traži ogrta od duha svoje majke, pomo nik mu ga dobacuje, dok ostali prisutni kremenom krešu varnice. Te varnice predstavljaju munje koje oma ijanog putnika vode kroz tamu paklenih predela.

Takva saradnja izme u šamana i prisutnih je stalna, ali nije i karakteristi na samo za šamanizam. Na takvu saradnju nailazimo kod Vodua¹⁾ i kod skoro svih ekstati nih seansi. Ona je uostalom skoro neophodna, jer treba gledaoce da zaštiti od eventualnog nasilja pomamljenog, da njega samog sa uva od posledica sopstvene nespretnosti, nesvesnosti i besa, da mu kona no pomogne da korektno odigra svoju ulogu. Kod Veda na Cejlonu postoji jedna vrsta šamanizma koja je u tome vrlo karakteristi na. Šaman, koji se stalno nalazi na rubu besvesnog stanja, ose a ga enje i vrtoglavicu. Izgleda kao da mu se tle izmi e ispod nogu. On se održava u stanju razdražene prijem ivosti. »To mu omogu ava, prime uju C. G. i Brenda Seligman (Seligmann), skoro automatsko, sigurno i neusiljeno izvoenje tradicionalnih delova igre, po njihovom osveštanom redu. Štaviše, pomo nik koji prati svaki pokret igra a, spreman da ga pridrži ako posrne, može da doprinese, svesnom ili nesvesnom sugestijom, korektnom izvo enju komplikovanih figura.«²⁾

¹⁾ Afri ki kult prenet iz Afrike u Ameriku (prim. prev.).

²⁾ C. G. i Br. Seligmann: *The Veddars*, Kembridž, 1911, str. 134. Citirao T. K. Oesterreich: *Opsednuti*, fr. prev. Pariz, 1927, str. 310. Ovo poslednje delo sadrži zna ajan zbir originalnih opisa združenih manifestacija mimikri ilinks. Kasnije u se pozvati na Tremirneve opise (Tremearne) kulta Bori. Tu bi barem još trebalo dodati i Varnekove opise Bataka sa Sumatre, Skitove (Skeat) Malajaca sa polu ostrva Malake, W. Marinerave opise Tonge, Kodringtonave opise Melanezije, J. A. Jakobsenove opise Kvakiulta sa ameri kog severozapada. Pri e posmatra a za koje je T. K. Esterajh imao sre nu ideju da ih opširno citira predstavljaju najubedljivije analogije.

Sve je predstava. I sve je vrtoglavica, trans, ekstaza, gr enje i, za obrednika, gubljenje prisustva svesti i potpuna amnezija, jer mu pristoji da se ne se a šta se sa njim dešavalo ili šta je sve vikao za vreme nastupa. U Sibiru su šamanisti ke seanse obi no namenjene le enju bolesnika. Šaman odlazi u potragu za bolesnikovom dušom, koja je zalutala ili ju je neki demon zadržao ili ukrao. On pri a, glumi peripetije ponovnog osvajanja izvora života otetog njegovom vlasniku i kona no mu ga trijumfalno vra a. Druga jedna tehnika sastoji se u isisavanju zla iz pacijentovog tela. Šaman mu se približava i u transu pija svoje usne na mesto koje su mu duhovi ozna ili kao centar infekcije. Malo kasnije on odatle izvla i kami ak, crva, insekta, pero, par e belog ili crnog konca, koje pokazuje prisutnima, zatim ga proklinje i tera udarcima noge ili ga zakopava u neku rupu. Dešava se da su pomo nici savršeno svesni da se šaman pre le enja postarao da sakrije u usta predmet koji posle pokazuje, pretvaraju i se da ga je izvukao iz bolesnikovog organizma. Ali oni to prihvataju, govore i da ti predmeti služe samo kao klopka ili pomagalo da se uhvati i veže otrov. Mogu e je, mada ne i verovatno, da i sam vra deli to verovanje.

U svakom slu aju, lakovernost i pretvaranje izgledaju ovde, kao i u drugim slu ajevima, udno povezani. Eskimski šamani traže da budu vezani konopcima, kako bi putovali samo duhom, jer bi, kako sami kažu, u protivnom i njihovo telo odlutalo i nepovratno nestalo. Da li to i oni sami veruju ili se radi o domišljatoj režiji da bi drugi poverovali? Me utim, uvek se dešava da se oni na kraju svog arobnja kog leta trenutno i bez i ije pomo i osloba aju veza, isto tako misteriozno kao i bra a Devenport (Davenport) u svom ormanu.¹⁾ Ovu injenicu potvr uje jedan veoma obavešten etnograf Franc Boas (Franz Boas).²⁾

¹⁾ O njima se mogu na i korisna obaveštenja kod Roberta Udena (Robert Houdin): *Zabavna magija i fizika* (Magie et physique amusante), Pariz, 1877. str. 205—264, kao i o reagovanju publike i štampe i o objašnjenju uda. Ima slu ajeva kada bi bilo zna ajno da se nau nicima koji odlaze u etnografske ekspedicije priklju i i neki ma ion i ar, ovek od zanata, jer je, nažalost, nau ni ka lakovernost beskrajna i pristrasna.

²⁾ Franz Boas: *The Central Eskimo* (Vlth annual report of the Bureau of Ethnology, 1884—85., Washington, 1888.) strane 598sq. Citirala M. Eliade op. cit. str. 265.

Bogoras je snimio na gramofonsku plo u »odvojene glasove« uk e kih šamana koji iznenada za ute, a ipak se i dalje uju neljudski krici, koji kao da dolaze iz svih uglova šatora, ili dopiru iz dubine zemlje, ili stižu iz daljine. Istovremeno dolazi do pojava levitacije, zemlja se klobuci, dok kamen i i i iverje padaju kao kiša.¹⁾

Ove manifestacije govora iz trbuha nisu retke u do menu gde se istovremeno ispoljava tendencija za nad u nim i fakirštvom, gospodarenje vatrom (žeravica u ustima, usijano gvož e koje se hvata rukom) penjanje bosim nogama po lestvicama od se iva; otvaranje nožem rana koje ne krvare i odmah se zaceljuju. Sve ovo esto nije daleko od obi nog opsenarstva.²⁾

Bilo kako bilo, suština se ne sastoji u odre ivanju udela, bez sumnje vrlo promenljivog, smišljene obmane i stvarnog zanosa, nego u konstataciji uske i skoro neizbež ne povezanosti vrtoglavice i mimike, transa i prerušavanja. Ta povezanost, uostalom, nije svojstvena samo šamaniz mu. Na nju nailazimo i kod pojave opsednutosti poreklom iz Afrike, a rasprostranjenih u Brazilu i na Antilima i poznatih pod imenom Vodou. I ovde tehnika postizanja ekstaze upotrebljava ritmove doboša i zarazne pokrete. Podskaki

¹⁾ Cf Mircea Eliade: op. cit., 231; dopuniti G. ubinovim *Beirage zum Psychologischen Verstandniss des Sibirischen Zaubers*, Halle, 1914. str. 59—60: »Zvukovi se ra aju negde vrlo visoko, zatim se postepeno približavaju, izgledaju kao da uraganski prolaze kroz zidove i najzad se gube u dubinama zemlje«. (Citirao i komentarisao T. K. Esterajh, op. cit. str. 380).

²⁾ Na pojave svesnog i organizovanog opsenarstva nailazimo i kod naroda kod kojih bi se tome najmanje nadali, kod afri kih crnaca, na primer. U Nigeru upravo postoje neke vrste turnira na kojima se susre u itave trupe specijalista koji se nadme u u veštinama prilikom obreda zaredivanja. Jednom od lanova trupe se e se i ponovo kalemi glava [cf. A. M. Verzia (Vergiat). *Tajni odredi kod primili vaca Uhangja* (Les Rites Secrets des Primitifs de l'Oubagui), Pariz, 1936. str. 153]. Isto kod Amori Telbota (Amaury Talbot): *Life in Southern Nigeria*, London, 1928. str. 72. nalazi se opis jedne udne scene iju je sli nost sa mitom Zagiebus—Dionizije istakao Žanmer: »U našem naselju ima takvih arobnja, kaže poglavica Abasi iz Ndie, i fetišeri do te mere vladaju okultnim naukama, da su u stanju da izvedu ovakav podvig: uzimaju dete od majke, bacaju ga u avan i tucaju da bi ga pretvorili u kašu pred o ima prisutnih, Uklanjaju samo majku da njeni jecaji ne bi remetili ceremoniju. Tada se ozna avaju tri oveka i nare uje im se da pri u avanu. Prvome daju malo onoga što je u avanu, drugome nešto više, a tre i mora da proguta sve što je preostalo. Kad se avan isprazni, sva trojica kre u licem okrenuti prema publici. U jednom trenutku po inje igra i onda se srednji igra iznenada zaustavlja, ispruža desnu nogu snažno se udaraju i po njoj. Tada on iz svoje butine izvla i vaskrslu dete, koje nosaju okolo i pokazuju prisutnima«.

vanje i trzaji označavaju odlazak duše. Promene na licu i u glasu, znoj, gubljenje ravnoteže, grčevi, nesvestica i mrtva ka ukočenost prethode stvarnoj ili uobrazenoj amneziji.

Me utim, kakva god bila ja ina napada, on se u potpunosti odvija kao i šamanova kriza, prema ta no propisanoj liturgiji i u skladu sa unapred utvrđenom mitologijom. Seansa se javlja u vidu pozorišne predstave, opsednuti su kostimirani. Oni nose obeležja bogova koji se u njima nastanjuju i imitiraju njihovo karakteristično ponašanje. Onaj u kome se ovaploćuje zemljoradni bog Zaka nosi slamni šešir, torbicu i puši na kratku lulu, drugi, koga je »uzjahao« morski bog Ague maše veslom, treći, u kome se nastanio Dambala, bog zmija, puzi po zemlji kao gmizavac. To je opšte pravilo, za koje, uostalom, nalazimo još bolju potvrdu kod drugih naroda. Jedan od najboljih dokumenata o tom vidu ovog problema su komentari i fotografije Tremirna (Tremearne)¹ o kultu Bori muslimanske Afrike, rasprostranjenom u Tripolitaciji i Nigeriji, polu crna kom, polu muslimanskom i skoro u svakom pogledu bliskom Voduu, ako ne po mitologiji, ono po upražnjavanju. Duh Malam al Hadži je u en hodoasnik. Onaj koga on nastanjuje oponaša starost i drhtavost. On pokreće prste desne ruke kao da prebira brojanice. Ima imaginarnu knjigu, koju drži u levoj ruci. Pogubljen je, kenjkav, sipljiv. Obučen u belo, on prisustvuje venčanijama. Makadina inkarnacija je potpuno nag, ogrnut majmunskom kožom, namazan svakakvom pogani, zbog koje ispoljava veliko zadovoljstvo. On skakuće opaju i oponaša parenje. Da bi ga oslobodili božjih čini, stavljaju mu u usta glavicu luka i paradajz. Nana Aješa Karama je uzrok o njih oboljenja i boginja. Žena koja nju predstavlja nosi crvenu i belu odeću. Na glavi su joj privezane dve spojene maramice. Ona pljeska rukama, trči i levo desno, seda na zemlju, eše se, stavlja glavu me u šake, plaće ako joj ne daju šećera, odigrava neku vrstu kola, kija i nestaje.²

¹ Hausa Superstitions and Customs. London. 1913. str. 534—540 i The Ban of the Bori. London. 1919. Cf. T. K. Esterajh op. cit. s. 321.

² To je obredni način da se istera duh iz opsednutog.

U Africi kao i na Antilima publika pomaže medijumu, hrabri ga, dodaje mu tradicionalni pribor božanstva koje ovaj oličava, iako glumac stvara svoju ulogu na osnovu znanja koje veoma ima o životu i karakteru njegove ličnosti i sećanja koja su mu ostala od ranijih seansi (kojima je ve prisustvovao). Njegov delirijum isključuje fantaziranje i inicijativu, on se ponaša onako kako se to od njega očekuje, kako i sam zna da treba da postupa. Alfred Metro (Metraux) je, u analizi toka i prirode nastupa kod Vodua lepo pokazao kako nastup u za etku predstavlja svesnu volju ovekada da mu se preda, ima odgovarajuću tehniku za izazivanje tog nastupa i liturgijsku stilizaciju u odvijanju. Uloga sugestije i samog prerušavanja ne dovodi se u pitanje; ali oni najčešće izgledaju kao da su proizvod nestrpljenja budućeg medijuma i sredstava koja mu služe da ubrza dolazak opsesije. Oni povećavaju sposobnost da se ta opsesija podnese i prizivaju je. Gubitak svesti, egzaltacija i vrtoglavica, koje uzrokuju, podstiču stvarni trans, to jest upad boga. Sličnost sa deklamacijom *mimicry om* je toliko očigledna, da autor ne okleva sa zaključkom: »Posmatrajući u pojedine postupke dolazimo u iskušenje da ih uporedimo sa detetom koje zamišlja da je Indijanac, ili neka životinja, i koje pomaže uzlet mašte komadom odeće ili predmetom.« Razlika je u tome što *mimicry* ovde nije igra, ona odvođi u vrtoglavicu, predstavlja deo religioznog sveta i vrši društvenu ulogu.

Ponovo smo suočeni sa opštim problemom nošenja maske. On je tako i svojevremeno iskustvima o opsednutosti, opštenju sa precima, duhovima i božanstvima. Maska izaziva kod onog koji je nosi prolaznu egzaltaciju i pomaže mu da poveruje da se suštinski preobražava. One u svakom slučaju pospešuju izliv instinkata, najezdu strašnih i nepobedivih sila. Bez sumnje, maskirani u početku nije naivan, ali se ubrzo prepušta omamljenosti. Opčinjene svesti, on se potpuno prepušta pometenosti koju u njemu izaziva sopstvena mimika. »Individua više ne prepoznaje samu sebe, piše Žorž Biro (Gorges Buraud), iz njenog grla izlazi

¹ A. Meltraux: *Obredna predstava opsednutosti*. Diogene, br. 11/55

monstruozan krik, krik životinje ili boga, nadljudski glas, ista emanacija ratni ke snage, iskonske strasti, udotvornih, bezgrani nih sila za koje sam sebe smatra i koje ga u tom trenutku nastanjuju.«¹⁾ Setimo se i ustrepalog o ekivanja maski u kraticom afri kom sumraku, hipnoti kog udaranja tam tama, zatim besne navale utvara, njihovih džinovskih koraka, kad na štulama trkom stižu kroz visoku travu u zastrašuju o j galami iznenadnih zvukova, zvižduka, roptanja i zujanja rombova.

Tu se ne radi samo o vrtoglavici proizašloj iz slepog, razuzdanog i besciljnog mešanja sa kosmi kim silama, munjevitoj pojavi životinjskih božanstava, koja se odmah zatim povla e u svoja tamna prebivališta. Ima tu i ne eg od obi nog pijanstva, koje izaziva širenje straha i groze. Baš te vanzemaljske pojave de jstvuju kao prvi to ki države, maska je institucionalna. Kod Dogona se, na primer, ukazuje na pravu kulturu maske koja prožima itav javni život te etni ke grupe. U ljudskim društvima sa posve ivanjem i ozna nim maskama, na tom elementarnom nivou kolektivnog života treba tražiti još nejasne poetke političke vlasti. Maska je oru e tajnih bratstava. Ona služi za ulivanje straha neupu enim i istovremeno za prikri vanje identiteta zare enih.

Posve ivanje, obredi izlaska iz puberteta esto se sastoje u otkrivanju isto ljudske prirode maski novajlijama. Sa te ta ke gledišta upu ivanje je ateisti ko, agnosti ko, negativno u enje. Ono otkriva prevaru i ini sa u esnikom u njoj. Sve dotle de ake je plašila pojava maski. Prilikom upu ivanja jedna od maski ih ganja udaraju i ih bi em. Podstaknuti od starca koji ih upu uje u tajne, oni masku hvataju, savla uju, razoružavaju, cepaju joj ode u i skidaju masku, tada prepoznaju nekoga od starijih iz plemena. U budu e oni pripadaju drugom taboru.²⁾ Oni zadaju strah. Sad na njih dolazi red da namazani belom bojom i maskirani ovaplo uju duhove mrtvih, oni

¹⁾ Z. Biro: *Maske*, Pariz, 1948, str. 101—102.

²⁾ Mehanizam preobra nja je izvanredno opisan kod Anri Žanmera (Henri Jeanmaire): *Couroi ei Coureles*. Lil, 1939, str. 172—223. Prilazem u Dosijeju, str. 211. opis koji on o tome daje za Boboe iz Gornje Volte.

plaše neposve ene, zlostavljaju i plja kaju one za koje smatraju da su zgrešili. esto ostaju u sastavu polu tajnih bratstava ili se podvrgavaju još jednom zare ivanju kojim se u njih u lanjuju. Kao i prvo, i ono je pra eno surovim postupanjem, bolnim iskušenjima, ponekad stvarnom ili simuliranom uko enoš u, prividom smrti i vaskrsenja. Kao i prvo, i ono stavlja do znanja da su nazovi duhovi u stvari prurušeni ljudi i da njihovi zagrobni glasovi izlaze iz neobi no jakih rombova. Najzad, kao i prvo, ono daje privilegiju da se sa masom neupu enih tera svakakva šega. Svako tajno udruženje ima svog idola i svoju masku zaštitnik višeg udruženja neko natprirodno bi e, dok savršeno dobro zna prirodu maske koja štiti njegovo.¹⁾ Kod *Be uana* jedno društvo te vrste zove se *mopato* ili tajna, po imenu kolibe u kojoj se vrši posve ivanje. Ono okuplja nestašnu mladost, osloboeni vulgarnih verovanja i zajedni kih bojazni: smišljene brutalne ujdurme obra enika imaju za cilj da poja aju sujevni strah kod lakovernih. Tako, vrtoglavi savez pretvaranja i transa ponekad se preobra a u savršeno svesnu mešavinu prevare i zastrašivanja. Upravo u tom trenutku iz svega toga proizlazi posebna vrsta političke vlasti.²⁾

Svakako da ta društva doživljavaju različite sudbine. Dešava se da se ona orijentišu i na vršenje nekog magičnog obreda, igre ili tajne, ali ih isto tako ponekad vidimo zaokupljene suzbijanjem preljuba, kra a, crne magije i tro

¹⁾ C. f. Hans Himmelheber: *Prašuma (Brousse)*, Leopoldvil, 1939, br. 3, str. 17931.

²⁾ C. f. L. Frobenius: *Die Geheimbunde unci Masken Afrikas* (Abhandt, d. k. Leop. Carol, Akad. d. Naturforscher, t. 74. Halle, 1898); Webster: *Primitive Secret Societies*, New York, 1908; H. Schwartz: *Alterklassen und Mannerbunde*, Berlin, 1902. Treba svakako u principu razlikovati plemensko posve ivanje mladi a i obrede pristupanja tajnim društvima, koja su obi no me uplemenska. Ali kad je bratstvo snažno, ono uspeva da obuhvati skoro sve odrasle iz jedne zajednice, tako da se dva obreda posve ivanja na kraju izmešaju. (H. Žanmer, op. cit., str. 107—209.) Isti autor (str. 168—171), opisuje, prema Frobenijusu, kako kod ribara zemljo radnika iz Nigera, na jugozapadu Tombuktua, društvo sa maskama Humang ima vrhovnu vlast među narodom Boso, koja je istovremeno neumoljiva, tajna i institucionalna. Žanmer približava glavnu ceremoniju Kumanga uzajamnom su enju desetorice kraljeva Atlantide kod Platona: *Critias 120 B*, posle hvatanja i žrtvovanja bika vezanog za bronzani stub. Ovaj opis donosim u Dosijeju na strani 213.

vanja. Poznato je da u Siera Leone postoji udruženje ratnika sastavljeno od lokalnih sekcija koje izriče presude i obezbeđuju njihovo izvršenje. Ono organizuje kaznene ekspedicije protiv pobunjeničkih sela i stara se o održavanju mira i sprečavanju krvne osvete. Kod Bambara, *kotno*, »onaj koji sve zna i sve kažnjava«, vrsta afričkog prethodnika kju kluka klana, održava neprestanu strahovladu. Bratstva maskiranih ljudi održavaju na taj način društvenu disciplinu, tako da se bez preterivanja može reći da se vrtoglavica i prerađivanje, ili barem, njeni neposredni proizvodi, zastrašujućim mimikama i sujevernim strahom, ponovno javljaju ne kao sporedni elementi jedne primitivne kulture, nego kao stvarni i osnovni pokreti i koji najbolje mogu da posluže za objašnjavanje njenog mehanizma. Kako bi se bez toga moglo razumeti da su maske i panika, kao što smo videli, stalno prisutni, i to *istovremeno prisutni*, nerazdvojno spojeni i zauzimaju centralno mesto, bilo prilikom najbu njihovih svetkovina tih društava, bilo u magijsko religioznim obredima, ili u još neodređenim oblicima njihovog političkog ustrojstva, kad već nemaju glavnu funkciju u sva ova tri domena istovremeno?

Da li je ovo dovoljno za tvrdnju da prelaz na civilizaciju u pravom smislu reči nameće progresivno uklanjanje tog primata spoja *ilinx a* i *mimicry* i njihovo zamenjivanje primatom, u društvenim odnosima, para *agon alea*, takmičenja i sreće? Bilo kako bilo, uzrok ili posledica, svaki put kad neka visoko razvijena kultura uspe da izroni iz prvobitnog haosa, konstatujemo osetno opadanje snaga i prerušavanja. One tada gube staru prevagu, odbacuju se na periferiju javnog života, svedene su na sve skromnije i ne redovnije uloge, ako ne i na ilegalne i kažnjive, ili saterane u ograničeni i regulisani domen igara i fikcije, gde ljudima pružaju veći ista zadovoljstva, ali ublažena i namenjena samo rasonodi i razbijanju dosade, ili odmoru od posla, me utim, ovog puta bez ludosti i delirijuma.

VIII TAKMIČENJE I SLUŽBA

U dar mar društvima nošenje maske omogućava ova oplovanje (i osećanje pojedinca da je oplovanje) sila i duhova, snaga i bogova. Ono karakteriše, kao što smo videli, originalan tip kulture zasnovan na snažnom savezu pantomime i ekstaze. Rasprostranjeno po celoj planeti, ono se javlja kao pogrešno rešenje, obavezno i fascinantno, pre sporog, mučnog i strpljivog odlučivanja. Izlazak iz te klopke nije ništa drugo do samo rađanje civilizacije.

O igledno da se revolucija takvih razmera ne vrši za jedan dan. Štaviše, pošto se ona neminovno nalazi u prelaznim vekovima koji jednoj kulturi otvaraju prilaz do istorije, samo su nam njene poslednje faze pristupa ne. Najstariji dokumenti ne mogu da daju ni najmanje podatke o prvim opredeljenjima, koja su nejasna, a možda i služajna, bez neposrednog značaja, bila možda ona koja su malobrojne narode uputila u odlučivanje u avanturu. Pa ipak, razlika između njihovog prvobitnog stanja, koje smo primorani da zamislimo na osnovu opšteg načina života primitivnog vremena i polaznih tačaka, tj. rekapitulacija može da se izvrši na osnovu njihovih spomenika, nije jedini argument koji ide u prilog verovanju da je njihov napredak omogućen samo dugom borbom protiv udruženih prestiza prerušavanja i vrtoglavice.

Njihova žestina ostavila je brojne tragove. Sama borba ostavlja ponekad veoma recite indicije. Skiti i Iranci upotrebljavali su opojna isparenja konoplje da bi izazvali ekstazu, tako da nije bez značaja što Jaht, 19—20, tvrdi da je Ahura Mazda »Bez transa i konoplje«. Isto tako, verovanje u arobnim let je bezbroj puta potvrđeno u Indiji, ali je značajno da se u Mahabharati (V. 160,55sq.) nailazi na jedan pasus u kome se tvrdi: »I mi tako možemo da letimo u nebesa i da se pojavljujemo u raznim formama, ali iluzijom«. Tako vidimo da se mistični letovi jasno razlikuju od nebeskih putešestvija i navodnih metamorfoza udotvoraca. Poznato je šta sve asketstvo, a naročito formule i metafore Joga duguju šamanskoj tehnici i mitologiji, analogija je toliko bliska, toliko dosledna, da je dovela do toga da se esto poveruje i u direktno srodstvo. Ipak, ostaje da je Joga, kao što svi podvlače, interiorizacija, transpozicija i ekstaza u duhovni plan. Tako se stoji da se tu više ne radi o varljivom osvajanju prostora, nego o oslobađanju od iluzije koju taj svet stvarara. Tu se naročito radi o potpunom izvrtanju smisla napora. Cilj više nije u pospešavanju panike svesti, u kojoj ovek postaje lak plen svakog nervnog pražnjenja, nego, naprotiv, metodi na vežba, prava škola samosavlaivanja.

U Tibetu i Kini ostali su brojni tragovi šamanskog iskustva. Lame upravljaju atmosferom, uzdižu se u nebo, izvode magijske igre, sa »sedam ukrasa od kosti« na sebi, upotrebljavaju nerazumljivi jezik, pothranjivan onomatopajama. Taoisti¹⁾ i alhemi ari tako se lete po vazduhu, kao Liu An i Li ao Kin. Drugi stižu do nebeskih vrata, uklanjaju komete ili se penju uz dugu. Ali to opasno nasleđe ne sprečava razvoj kritičke misli. Vanjski razvojni uje neiskrene reči i što ih mrtvi govore kroz usta živih koje bacaju u trans ili kroz usta vračeva koje ih evociraju »udaraju i u svoje crne žice«. Još od starina, Kvoh Ju priča da se kralj ao (515—488 pre n.e.) obratio svome ministru ovim recima: »Spisi dinastije eu tvrde da je ungi Li poslat kao glasnik u nepristupačne predele Neba i Zemlje. Kako

¹⁾ Taoisti — pripadnici rasprostranjene verske sekte u Kini (prim. prev.).

je mogu e tako nešto? Postoji li mogućnost za ljude da se vinu u nebo?« Ministar ga obaveštava o duhovnom značenju pojave. Pravednik, onaj koji ima moć koncentracije, dospeva do višeg oblika spoznaje. On stupa u više sfere i silazi u niže sfere da bi tamo razaznao »ponašanje koje treba usvojiti i stvari koje treba uiniti«. Kao funkcioner, kaže tekst, on je tada obavezan da nadgleda red prvenstva bogova, žrtve, pribor, liturgijske kostime koji odgovaraju pojedinim godišnjim dobima.)

Šaman, ovek koji se bavio opsosijama, vrtoglavicom i ekstazama, preobraćen je u funkcionera, u mandarina, u ceremonijal majstora, koji se brine o protokolu i korektnom ukazivanju poštasti i davanja privilegija — kakva skoro preterana i nakaradna ilustracija izvršene revolucije!

a) PRELAŽENJE

Ako su retki belezi koji kazuju kako su u Indiji, Iranu i Kini tehnike vrtoglavice evoluirale prema kontroli i metodi, brojniji i rečitiji dokumenti omoguđavaju da se izbliže prate razne etape glavne metamorfoze. Tako u indoevropskom svetu kontrast dvaju sistema dugo je očitovan u opoziciji dveju formi suvereniteta, koje su radovi Ž. Dimezila (Dumezil) osvetlili. S jedne strane zakonnanac, vrhovni bog, koji nadgleda poštovanje ugovora, tačan, odmeren, oprezan, konzervativan, strogi mehaničar, uvar norme, prava ispravnosti, akcija vezana za krajnje lojalne i konvencionalne forme *agona*, bilo na borilištu u pojedinačnoj borbi jednakim oružjem, bilo u sudnici, nepristrasnom primenom zakona; sa druge strane Pomamni, i on vrhovni bog, ali nadahnut i strašan, neokvatan i paralizujuć, ekstatičan, moćan vrač, majstor u opsenama i pretvaranju, esto voda i komandant trupe razularenih maski.

Izgleda da se konkurencija između ova dva vida vlasti produžila i da nije uvek prolazila kroz iste promene. U

¹⁾ Tekstovi u Mircea Eliade: *Šamanizam i arhai ne tehnike padanja u ekstazu*, str. 359, 368, 383, 396—397. gde su one upotrebljene u obrnutom smislu, da bi se obezbedila vrednost šamanskih ogleda.

germanskome svetu, na primer, bog vrtoglavičice je dugo vremena uživao ve e poštovanje. Odin (Odhin), ije je ime za Adama de Brema jednako »furor«, po suštini mitologije ostaje šaman. On ima konja sa osam nogu, koji je poznat ak do Sibira kao jaha e marvin e šamana. On se pretvara u sve životinje, za tili as je na svakome mestu, njegovi glasnici su dva natprirodna gavrana Hugin i Mu nin. On ostaje devet dana i devet no i oka en o drvo kako bi iz njega izvukao poznavanje tajnog, zapovedni kog jezika, runa, (pisma starih Germana). On osniva prizivanje duhova, ispituje mumificiranu glavu Mimirovu. Šta više, on prire uje (što mu se uostalom i prebacuje) *sejdr* (sejdhr), što je isto šamanska seansa, sa halucinantnom muzikom, ritualnim kostimom (plavi ogrta , kapa od crnog jagnjeta, kože belih ma aka, štap, jastu e od kokošnjeg perja), putovanjima na drugi svet, gomilom usrdnih pomo nika, tran sovima i proro anstvima. *Berserkeri*, koji se pretvaraju u divlje zveri, tako e se direktno nadovezuju na društva s maskama.¹⁾

Nasuprot tome, u staroj Gr koj, iako je polazna ta ka ista, brzina i jasno a evolucije, savršeno itljive zahvaljuju i relativnom obilju dokumenata, isti u uspeh, upravo udesan po svojoj potpunosti i iznenadnosti, koje ga uvrštavaju u uda. Podsetimo se ipak da ta re dobija prihvatljivo zna enje samo ako se ima na umu da se postignuti rezultati (to jest ceremonije i hramovi, težnja za redom, harmonijom, merom, ideja o nauci i logici) ocrtavaju na pozadini legendi naseljenoj magijskim bratstvima igra a i kova a, kiklopi-ma, kabirima, daktilima i koribantima, bu nim gomilama zastrašuju ih maski, polubogova, poluživotinja, koja se kao i kod kentaura, odavno smatraju ekvivalentom afri kih društava sa posve ivanjem. Spartanski mladi i prepuštaju

se likantropiji¹⁾ isto kao i ljudi panteri i ljudi tigrovi iz Ekvatorijalne Afrike.²⁾

Za vreme kriptije, bilo da love helote ili ne, sigurno je da vode usamljen život pun opasnosti. Ne smeju da budu ni vi eni ni izna eni. Ni na jednom stupnju se ne radi o vrsti vojni ke pripreme, takvo uvežbavanje nikako se ne slaže sa na inom borbe protiv hoplita. Mladi živi kao vuk i napada kao vuk, sam, iznebuha, skokom divlje zveri. On nekažnjeno krade i ubija, sve dok njegove žrtve ne uspeju da ga uhvate. Ispit sadrži opasnosti i prednosti za re ivanja. Novajlija sti e mogu nost i pravo da se ponaša kao vuk; vuk ga guta i on se ponovo ra a kao vuk; izlaže se opasnosti da ga vuci rastrgnu i osposobljava se da on rastrza ljude.

Na brdu Likeju u Arkadiji, gde je Zevs predvodnik jednog bratstva vukolika, onaj koji pojede meso deteta zajedno sa drugim vrstama mesa postaje vuk, ili obra eni preplivava baru i ostaje vuk devet godina u pustom kraju u koji ispliva. Likurg iz Arkadije, ije ime zna i »onaj koji se pravi vuk«, goni mladog Dionizija. On mu preti nekom tajanstvenom napravom iz koje dopiru jezivi urlici i lupanje »podzemnog bubnja, zastrašuju e tutnjave«, kaže Strabon. Lako se u tome poznaje zastrašuju i zvuk romba, univerzalnog instrumenta maski.

Postoje razlozi da se Likurg iz Sparte nadoveže na Likurga Arka anina; izme u šestog i etvrtog veka natprirodno stvorenje koje je sejalo paniku postaje uzoran zakonodavac: arobnjak koji je bio vrhovni pri posve ivanju postaje pedagog. Isto tako, ljudi vukovi nisu više zveri opsednute bogom koje žive divljim i neljudskim životom u vreme puberteta. Oni sad predstavljaju neku vrstu političke policije koja preduzima kaznene ekspedicije da bi pokorene narode održala u strahu.

1) Likantropija, ludilo u kome bolesnik ose a kao da se pretvorio u vuka (prim. prev.).

2) H. Žanmer: *Couroi et Coureles*, Lil, 1939, sastavio je zamašan dosije o ovome i ja sam iz njega pozajmio gore navedene podatke. Glavni tekstovi u ovom delu mogu se na i na str. 540—568 o likantropiji, a na str. 569—588 o Likurgu i arkadanskim kultovima.

¹⁾ G. Dimezil: *Mitra Varuna* (Esej o dva indoevropska shvatanja Suvereniteta), drugo izdanje. Pariz, 1948. naro ito glava II, str. 38—54; paralelno saznanje može se izvu i iz: *Aspekta funkcije ratnika kod Indo Evropljana*, Pariz, 1956; Stig Wikander: *Der Arische Mannerbund*. Lund, 1938; M. Eliade: Op. cit. str. 338, 342, 348; O ponovnoj pojavi u XIX veku vlasti hipnotičkog tipa (Adolf Hitler), cf. R. Kajoa: 4 eseja o savremenoj sociologiji, Pariz, 1951, str. 49—74.

Nekadašnja ekstati na kriza sada se hladno upotrebljava za podjarmljivanje i zastrašivanje. Metamorfoze i transovi su sad samo uspomena. Kriptija, bez sumnje, ostaje tajna, ali ona time ne prestaje da bude jedan od neophodnih to kica vojne republike, ije krute institucije znala ki kombinuju demokratiju i despotizam. Manjina osvaja a, koja je usvojila zakone jednog drugog poretka, nastavlja sa primenom starih recepata u odnosu na pot i njenu ve inu.

Ta evolucija je upadljiva i zna ajna. Ali ona ilustruje samo jedan poseban slu aj. Istovremeno skoro u itavoj Gr koj orgijski kultovi još pribegavaju igri, ritmu, pijanstvu da bi kod svojih pristalica izazvali ekstazu, neosetljivost i opsednutost bogom. Ali te vrtoglavec i prerusavanja su prevazi eni, više nisu ni izdaleka glavne vrednosti. One produžavaju daleku prošlost. Ostaju još samo se anja na silaske u pakao i nebeska putovanja u mašti, dok telo putnika ostaje nepokretno na svom ležaju. Duša Aristea od Prokoneza bi »ugrabljena« od strane boga i pratila je Apolona pretvorena u gavrana. Hermotim od Klazomena mogao je na više godina da napusti svoje telo i da za to vreme skuplja saznanja o budu nosti. Post i zanos podarili su Epimenidu Kri aninu neke magijske sposobnosti dok je boravio u božjoj pe ini na brdu Ida. Abaris, prorok i iscelitelj, kretao se kroz vazduh jašu i na zlatnoj streli. Ali najpostojanije i najrasprostranjenije od tih pri a ve izražavaju suprotnu orijentaciju od svog prvobitnog zna enja. Orfej više ne dovodi mrtvu suprugu iz podzemnog sveta, kuda je išao da je traži. Dolazi se do saznanja da smrt ne oprašta i da nema magije koja bi nju mogla da prevlada. Kod Platona ekstati no putovanje Erla Pamfili anina nije više šamanska odiseja puna dramati nih zapleta, nego alegorija kojoj pribegava jedan filozof da bi izložio zakone Kosmosa i Sudbine.

I samo nestajanje maske, s jedne strane kao sredstva metamorfoze koja vodi ekstazi, a sa druge kao instrumenta

politi ke vlasti, je sporo, nejednako, teško. Maska je bila prvorazredno obeležje nadmo nosti. U društvima s maskom sve se sastojalo u tome da ovek bude maskiran i da zadaje stan drugima, ili da to ne bude i da trpi strah. U jednoj složenijoj organizaciji radi se o obaveznom strahovanju od jednih i mogu nosti zadavanja straha drugima, zavisno od stupnja posve enosti. Popeti se stepenicu više zna i saznati tajnu jedne još tajanstvenije maske, odnosno uveriti se da se tu ne radi o natprirodnoj pojavi nego o ovek u koji se prurušio, kao što se i sami maskiramo da bi zastrašili neupu ene na nižem stepenu.

Postoji svakako problem dekadencije maske. Šta je i kako navelo ljude da je se odreknu? Izgleda da se ovim pitanjem etnografi nisu bavili. Ono je ipak od ogromne važnosti. Ja pravim hipotezu koja nikako ne isklju uje, nego naprotiv dopušta postojanje brojnih puteva, razli itih, nezdrživih, koji odgovaraju svakoj posebnoj kulturi i situaciji, ali imaju zajedni ki podsticaj: Sistem posve ivanja i maske funkcioniše samo ako postoji precizna i stalna koincidencija izme u otkrivanja maskine tajne i prava da se kasnije njome služi da bi se dostigao obogotvoravaju i trans i zastrašile novajlije. Poznavanje i upotreba su tako e usko povezani. Samo onaj koji poznaje pravu prirodu maske i maskiranog, može i sam da uzme na sebe taj strašni oblik. A pogotovu nije mogu e da se oseti njen uticaj, ili bar da se oseti u istoj men, sa istim doživljavanjem svetog straha, ako se zna da se radi o obi nom prurušavanju. Prakti no je nemogu e da se za njega ne zna, u svakom sluaju da se dugo ne zna, odakle jedna stalna pukotina u sistemu koji treba da se brani od radoznalosti neupu enih itavom serijom zabrana i kazni, i to onih najrealnijih. U stvari, to je smrt, koja je jedino efikasno sredstvo da se otkrivena tajna ne oda. Iz toga proizilazi da, uprkos intimnoj proveri kroz trans i ekstazu, slabosti mehanizma ostaju. Njega treba neprestano štiti od slu ajnih otkri a, indiskretnih pitanja, svetogrđnih hipoteza ili objašnjenja. Neizbežno je bilo što su izrada i nošenje maske ili ode e za prurušavanje postepeno prestale da budu pod zaštitom smrtnih kazni, ne gube i od svog svetog karak

tera. Dakle, neosetnim transformacijama postaju liturgijski ukrasi pribor za ceremonije, igre ili pozorišne predstave.

Valjda poslednji pokušaj politike dominacije pomoću maske izvršio je Hakim al Mokana, Prorok s velom iz Horosana, koji je u VIII veku, nekoliko godina, od 160. do 162. godine Hedžre, nanosio poraze Kalifovoj vojsci. On je nosio zeleni veo preko lica ili je, prema nekima, dao da mu se izradi maska od zlata, koju nikada nije skidao. Za sebe je tvrdio da je bog, dokazuju i da krije lice zato što nijedan smrtnik ne bi smeo da ga vidi, a da ne oslepi. Ali upravo njegove tvrdnje izazvale su oštre rasprave među njegovim protivnicima. Doduše svi Kalifovi istoriari pišu da je on to inio zato što je bio elav, orav i odvratno ružan. Njegove pristalice su ga jednog dana saletele da dokazuje istinitost svojih tvrdnji i da im pokaže lice. On im ga pokaza, jedni su zaista bili ope eni, a drugi su se uverili. Sada zvani na istorija objašnjava to udo, otkriva (ili izmišlja) lukavstvo. Evo te pri e, onakve kakva se nalazi u najstarijim izvorima. Topografskom i istorijskom opisu Buhare od Abu Bak Mohamed ibn Dža far Naršakija, završenom 332. godine.¹⁾

»Pedeset hiljada vojnika Mokaninih okupiše se pred vratima dvorca, baciše se ni ice i zatražiše da ga vide. Ali nikakvog odgovora ne dobiše. Moljahu i navaljivahu, govore i da se ne e pomeriti odatle dok ne vide lice boga svoga. Mokana ima aše slugu po imenu Hadžeb. On mu re e: — Idi i kaži onima koje stvorih Mojsije je od mene tražio da mu pokažem lice, ali ja nisam pristao da mu se predstavim, jer on ne bi mogao da podnese moj pogled, i ko me vidi, umre e na mestu. Ali vojnici moljahu još više. Tada im Mokana re e: — Do ite tog i tog dana i pokaza u vam svoje lice.

Tada on ženama koje su s njim u dvorcu boravile (a bilo ih je, pored li nog sluge po imenu Hadžeb, stotinu, i to ve inom kerki seljaka iz Sogda, Kesa i Nakšaba, koje

¹⁾ Ovde prenosim doslovan prevod koji je za mene M. Ašena (Achena) napravio iz jedne skraćene redukcije Naršakijevog dela (napisanog 574. g. Hedžre). U tezi Golam Hosein Sadigija: *Religiozni pokreti u Iranu, u II i III reku Hedžre*, Pariz, 1938., nalazi se iscrpan pregled kritika i izvora koji se odnose na Hakima.

je kod sebe uvao u dvoru) naredi da svaka uzme po jedno ogledalo i da do e na krov dvorca. (Tamo ih je pouio) da drže ogledala jedno prema drugome, i to u trenutku kad sunce evi zraci (najja e) sijaju... Elem, ljudi bejahu sakupljeni. Kad se sunce odbi od ogledala, itava okolina i to mesto behu preplavljeni svetloš u. On tada re e svome sluzi: — Kaži mojim vernicima: Evo vašeg boga koji vam se prikazuje. Gledajte ga! Gledajte ga! — Ljudi, vide i mesto preplavljeno svetloš u, poplašiše se i padoše ni ice.«

Kao i Empedokle, kad je potu en, Hakim nije želeo da ostavi nikakav trag, kako bi se poverovalo da je otišao na nebo. On otrova svojih sto žena, odse e glavu svome sluzi i baci se nag u jamu napunjenu (negašenim) kre om (ili u kotao sa živom, ili u kacu sa vitriolom, ili u pe u kojoj se topio bakar, odnosno katran, odnosno še er). I ovde hroni ari otkrivaju lukavstvo. Iako uvek efikasna (lanovi Hakimove sekte ne poverovaše u njegovu smrt nego u njegovo božansko poreklo i Horosan još dugo nije mogao da se smiri), vladavina pomoću maske smatra se nadalje kao prevara i opsenarstvo. Ona je ve pobe ena.

Vladavina *mimicry* i *ilinx a* kao priznatih, uvažениh i dominantnih kulturnih težnji, osu ena je, u stvari, onog trenutka kada misao dosegne koncepciju Kosmosa, to jest sre enog i stabilnog sveta, bez uda i preobraženja. Taj svet se javlja kao domen stalnosti, potrebe, mere, jednom re ju brojke. ak i u vrlo ta nim detaljima revolucija u Gr koj je bila opipljiva. Tako su prvi Pitagorejci još upotrebljavali konkretne brojeve. Oni su ih zamišljali kao oblike i figure. Jedni su bili trouglasti, drugi etvrtasti, tre i opet duguljasti; drugim re ima, oni su mogli da se predstavljaju trouglovima, kvadratima i pravougaonicima. Oni su bez sumnje li ili na grupe ta aka na kockama ili na dominama pre nego na znake kao što su brojke, koje imaju jedno jedino zna enje. Brojevi su, štaviše, sa injavali redove odre ene odnosima tri glavna muzička akorda.

Njima su, najzad, pripisivane različite osobine, tako je, na primer, broj 3 odgovarao sklapanju braka, pravdi (4), (7), prilici ili nekom drugom konceptu odnosno osloncu koji im pripisuje tradicija ili slu aj. Pa ipak, iz te delimično kvalitativne numeracije, ali koja privla i pažnju izuzetnim svojstvima pojedinih privilegovanih progresija, prilično brzo je proizašao apstraktni red, koji isključuje aritmosofiju, primorava na islo ra unanje i tako može da služi nauci kao oru e.)

Broj i mera, duh preciznosti koji oni šire, iako su nespojivi sa grevima i paroksizmima ekstaze i prerusavanja, omoguavaju, za uzvrat, razvoj *agona* i *alee* kao pravila društvene igre. U vreme kada se Grka udaljavala od društva sa maskom, razuzdanost starih svetkovina zamenjena je smirenošću u procesiji, u Delfima se utvrđuje protokol i za proročki zanos, on daje institucionalnu vrednost takmičenju regulisanom pravilima i ak izvlačenju na sreću. Drugim rečima, osnivanjem velikih igara (olimpijskih, istmičkih, pitijskih i nemejskih) i, esto, na inom na koji su birane sudije po gradovima, *agon*, i u sastavu sa njim *alea*, su zauzeli u javnom životu privilegovano mesto, koje je u dar mar društvima zauzimao spoj *mimicry* *ilinx*.

Stadionske igre su primer ograničenog, propisanog i specijalizovanog rivalstva. Oslobođena svakog osećanja mržnje i lične zavisti, ova nova vrsta takmičenja ustanovljava školu lojalnosti i plemenitosti. Ona istovremeno širi naviku i poštovanje sudstva. Njena civilizatorska uloga isticana je u više navrata. U stvari sve ane igre pojavljuju se u skoro svim velikim civilizacijama. Igre pelote kod Acteka predstavljale su obredne svetkovine kojima je prisustvovao vladar sa svojim dvorjanima. U Kini su takmičenja u gaenju strelom uvežbavala i osposobljavala plemiće, istina manje rezultatima gaenja, a više korektnim na inom odapinjanja strele ili tešenja protivnika loše sreće. Na hrišćanskom Zapadu turniri su imali istu ulogu, oni su u ili da ideal nije pobeda nad bilo kim i bilo kakvim

sredstvom, nego dokazana odvažnost, koja pri jednakim uslovima ima prevagu nad protivnikom, koji se poštuje i po potrebi pomaže, po prethodnom dogovoru, utvrđenim sredstvima, na označenom mestu i u određenom roku.

Razvoj administrativnog života pospešuje širenje *agona*. Vrbovanje inovništva se sve više vrši konkursima i ispitima. Radi se o okupljanju najsposobnijih i najkompetentnijih, da bi se uključili u neku hijerarhiju ili mandarinat, *cursus honorum*, ili *in*, gde se napredovalo po utvrđenim normama kontrolisanih koliko je moguće od strane autonomnih jurisdikcija. Birokratija je na taj način postala faktor neke vrste konkurencije, koja *agon* unosi u principe svake administrativne, vojne, univerzitetske ili pravne karijere. Ona ga je uvela i u institucije, prvo bojažljivo i samo za niže položaje. Ostali su još dugo ostali zavisni od prinčeve volje, privilegija po rođenju ili bogatstvu. Dešava se, bez sumnje, da je, teoretski, pristup ponekima regulisan konkursom. Ali zahvaljujući prirodi ispita i sastavu žirija, najviših inovci u vojsci, važna mesta u diplomatiji ili administraciji esto ostaju monopol jedne malobrojne kaste ljubomornog esnafskog duha i budne solidarnosti. Pa ipak, napredovanje demokratije ogleda se upravo u pravednoj konkurenciji, jednakosti prava, relativnoj jednakosti uslova, koji dozvoljavaju da se suštinski sprovede u delo pravna jednakost, koja se ponekad pre pokazuje apstraktnom nego efikasnom.

U staroj Grčkoj prvi teoretičari demokratije resili su ovu tešku u na prividno neobičnu na in koji izgleda besprekoran ukoliko se u ini napor da se problem sagleda u svojoj njegovoj novini. Oni su, u stvari, smatrali izbor poglavara bacanjem kocke kao proceduru (apsolutne jednakosti). Oni su na izbore gledali kao na neku prevaru ili aristokratsku smicalicu najgore vrste.

Aristotel rezonuje upravo na taj način. Njegove teze poklapaju se, uostalom, sa opšte prihvaćenom praksom. U Atini se izvlačenjem na sreću rešavao izbor skoro svih

¹⁾ E. Brehier: /storija filozofije, I. I, Iaso I. 5. izd., Pariz 1948. str. 52 — 54.

gradskih poglavara, sa izuzetkom generala i finansijskih inovnika odnosno stru njaka. lanovi Saveta tako e su odre ivani izvla enjem na sre u, posle ispita kandidata koje su isticale deme (pokrajine). Nasuprot tome, delegati za Beo anski savez su birani. Razlog je jasan. Izborima se pribegava im veli ina zainteresovane teritorije i brojnost u esnika neophodno nalažu neki reprezentativni postupak. Ništa manje pravednom ne smatra se ni presuda pomo u belog boba. Ona se istovremeno prikazuje i kao predostrož nost, kojoj bi se u datim uslovima teško našla zamena, protiv intriga i manevara oligarhije i »zavera«. Tako demo kratija u svojim po ecima okleva, na vrlo pou an na in, izme u *agona* i *alee*; dve opre ne forme pravde.

Ta neo ekivana konkurencija iznosi na svetlost dana duboku povezanost koja postoji izme u dva principa. Ona pokazuje da oni donose obrnuta komplementarna rešenja za jedan isti problem, a to je jednakost svih na startu, bilo pred sudbinom, ukoliko zauzmu strogo pasivan stav i odreknu se i najmanjeg oslanjanja na svoje uro ene sposobnosti, bilo u odnosu na uslove konkursa, ako se od njih zahteva da do kraja napregnu sve svoje snage da bi pružili nepobitan dokaz svoje izuzetnosti.

U stvari, preovladao je duh takmi enja. Dobro politiki ko pravilo sastoji se u osiguravanju svakom kandidatu podjednakih legalnih mogu nosti da izvrbuje glasa e. Šire posmatrano, izvesna koncepcija demokratije, koja je prili no rasprostranjena i prili no razumna, ima tendenciju da borbu partija posmatra kao neku vrstu sportskog rivalstva, koje bi trebalo da objedini ve inu osobina borbi na stadionu, borilištu, ringu: ograni en ulog, poštovanje protivnika i sudijskih odluka, lojalnost, iskrena saradnja rivala posle donošenja odluke.

Proširuju i još više okvire opisivanja, prime uje se da se ukupnost kolektivnog života, i to ne samo njegov institucionalni vid, od trenutka kad su iz njega proterani *mimicry* i *ilinx*, oslanja na nesigurnu i beskrajno promenljivu ravnotežu *agona* i *alee*, to jest zasluge i slu ajnosti.

b) ZASLUGA I SLU AJNOST

Grci, koji još nisu imali re i za ozna vanje li nosti i savesti,¹⁾ temeljce novog ure enja, i dalje su za uzvrat, raspolagali grupom pojmova za ozna avanje sre e (*tyche*), udela koji svakom daje sudbina (*moire*), povoljnog trenutka (*kairos*), to jest prilike koja se ne ponavlja, budu i da je upisana u nepomi ni i neprevrtljivi red stvari, kome zapravo i pripada. Ro enje je, dakle, kao sre ka neke univerzalne, obavezne lutrije koja svakome obezbe uje odrene osobine i privilegije. Od njih su jedne uro ene, a druge društvene. Sli na koncepcija je ponekad još izri itija, u svakom sluaju je rasprostranjenima nego što se misli. Kod Indijanaca iz centralne Amerike, iako prevedenih u hriš anstvo pre nekoliko vekova, opšte je prihva eno da se svako ra a sa li nom suertc (sudbinom). Ona odre uje karakter svakog pojedinca, njegove sklonosti, slabosti, društveni položaj, zanimanje, sre u, drugim re ima, njegovu predodre enost za uspeh ili neuspeh, sposobnost da iskoristi priliku. Dakle, nikakva ambicija nije mogu a, niti je ikakva konkurencija shvatljiva. Svako se ra a i postaje ono što mu je sudbina propisala. *Agon*, žudnja za trijumfom, predstavlja, prirodno, protivtežu ovom ekscesu fatalizma.

Sa izvesne ta ke gledišta, beskrajna raznolikost politiki režima zavisi od prednosti koju oni daju jednome od dva poretka superiornosti koji dejstvuju u opre nom smislu. Oni su primorani da biraju izme u nasle a, to jest lutrije, i zasluge, odnosno takmi enja. Poneki se naprežu da što je mogu e više produže po etne nejednakosti sistemom zatvorenih kasti ili klasa, rezcrvisanih zaposlenja i naslednih inova. Drugi se, nasuprot tome, zalažu za ubravanje obnavljanja elite, to jest za smanjenje posledica *alee* ro enja, da bi se za toliko pove alo mesto dato nekoj vrsti rivalstva (sve striktnije kodifikovanog).

Ni jedan ni drugi od ta dva ekstremna poretka ne bi mogao da bude apsolutan. Koliko god da su poražavaju e

¹⁾ Marcel Mauss: *Jedna kategorija ljudskog duha, pojam li nosti, svoga ja*, *Journal of the Royal Anthropological Institute*, tom LXVIII, juli—decembar 1938, str. 263 281.

privilegije vezane za ime, bogatstvo ili neku drugu prednost porekla još uvek se pruža mogu nost, pa makar i najmanja, odvažnosti, ambiciji i vrednosti. Obrnuto, ni u najegalitarnijim društvima gde privilegija samo na osnovu nasleđstva ne bi mogla da se zamisli ni u kakvom obliku, i ne pomišlja se da slu ajnost ro enja nema nikakvog uticaja i da o ev položaj ne uti e na sinovljevu karijeru i automatski je ne pospešava. Teško bi mogla da se isklju i prednost koju predstavlja injenica da je odre eni mladi odrastao u sredini kojoj pripada i da unapred u njoj ra una na veze i podršku, da poznaje njene obi aje i predrasude, i da bi od oca mogao da dobije dragocene savete i uputstva.

*

U stvari u svim društvima, na raznim stupnjevima, im ta društva dostignu izvestan stepen razvoja, sukobljavaju se obilje i beda, mra njaštvo i slava, mo i ropstvo. Ako je proklamovana jednakost gra ana, radi se samo o pravnoj jednakosti. Poreklo, i kao zakon slu aja, koji izražava postojanost prirode i nepokretnost društva, i dalje sve pritiska kao hipoteka koja se ne može skinuti. Dešava se da zakonodavstva ulažu napore da odstrane njegove posledice. Zakoni, ustavi teže, dakle, da uspostave izme u sposobnosti i kompetencije pravednu konkurenciju namenjenu ukidanju klasnih privilegija i uvo enju nepobitnih vrednosti, dokazanih pred kvalifikovanim žirijem i sankcionisanih kao sportski uspesi. Ali isuviše je jasno da se konkurenti ne nalaze u podjednakom položaju da bi uspešno startovali.

Bogatstvo, vaspitanje, obuka, porodi ne prilike, svi spoljni i esto odlu uju i uslovi poništavaju u praksi jednakost ispisanu u zakonima. Ponekad je potrebno više generacija da bi se nadoknadilo zaostajanje siromašnog iza privilegovanog. Obe ana pravila za lojalan *agon* o igledno su pogažena. Sin poljoprivrednika iz udaljene provincije, ak i veoma darovit, ne postaje iz prve takmac sa srednje obdarenim sinom visokog inovnika iz glavnog

grada. Poreklo mladih ljudi koji se upisuju na univerzitet esto je predmet statistika, koje predstavljaju najbolje sredstvo za merenje promenljivosti društvene strukture. Iznena uju a je konstatacija do koje mere je ta promena mala ak i u socijalisti kim zemljama, uprkos neospornom napretku.

Svakako, postoje ispiti, konkursi, stipendije, sve vrste po asti koje se ukazuju sposobnosti i stru nosti. Ali upravo po asti, ako ne i palijativi, su ti koji su u ve ini slu ajeva jadno nedovoljni; oni su pomo , uzorci i izgovori, pre nego norme i opšta pravila. Treba pogledati stvarnosti u lice, podrazumevamo i ona društva koja sebe smatraju jedino pravednim. Tada emo primetiti da, uopšte uzevši, stvarna konkurencija postoji samo izme u ljudi istog nivoa, istog porekla, iz iste sredine. Tu društveno ure enje nema znaajnu ulogu. Sin dostojanstvenika uvek je favorizovan, kakav god bio uslov za postizanje dostojanstva. Problem se strogo postavlja i u demokratskim društvima (socijalisti - kim ili komunisti kim): kako efikasno uravnotežiti slu ajnost porekla?

Svakako, principi jednog egalitarnog društva, nikako ne obuhvataju prava i preimu stva koje povla i poreklo, ali ona mogu u stvarnosti biti isto tako teška kao i u ka stinskim društvima. ak i ako se prihvate brojni i strogi mehanizmi za kompenzaciju, namenjeni postavljanju svakog pojedinca u idealan položaj i favorizovanju samo istinskih zasluga i dokazanih izuzetnosti, ak i u tom slu aju sre a i dalje ostaje.

Ona pre svega ostaje u *alei* nasle a koje neravnomerno deli talente i nedostatke. Ona zatim neizostavno u estvuje u organizovanim ispitima da bi se obezbedio trijumf najzaslužnijeg. U stvari, ništa ne može da se u ini da sre a nepravedno ne bude sklona kandidatu kome je palo jedino pitanje koje je brižljivo prou io i da na ispitu padne ne sre nik koji je dobio jedno od retkih pitanja koje je zane-mario. Eto, odjednom ponovo unesenog jednog aleatornog elementa u samo srce *agona*.

U stvari, sre a, prilika, sposobnost da se ona iskoristi igraju stalnu i zna ajnu ulogu u postoje im društvima.

Složena su i bezbrojna preplitanja prednosti proizašlih iz porekla, kako fizičkih tako i društvenih (i koje mogu da budu po asti i bogatstvo, lepota, zdravlje ili retke sposobnosti) i podela volje i strpljenja, strasti i rada, (koji su dar zasluge). S jedne strane dar bogova ili konjunktura; sa druge nagrada za napor, upornost, veštinu. Na isti način, u igri karata pobjeda potvrđuje mešovitu nadmoć, proistekle iz podele karata i znanja igrara. Tako su *alea* i *agon* kontradiktorni, ali solidarni. Suprotstavlja ih stalna sukoba, a sjedinjuje suštinski savez i slaganje.

*

Po svojim principima, i sve više po svojim institucijama, moderna društva teže da prošire domen regulisanog takmičenja, to jest zasluge, na uštrb porekla ili nasleđa, to jest slušaj. Ovakva evolucija istovremeno zadovoljava pravdu, razum i potrebu za što boljim korišćenjem talenta. Upravo zbog toga politički reformatori neprestano ulažu napore da izmisle što pravi nisu konkurenciju i da ubrzaju njen dolazak. Ali rezultati njihove delatnosti ostaju mršavi i razočaravajući. Štaviše, oni izgledaju daleki i nestvarni.

U mešovitu, im stigne u godinu kada se razmišlja, svako se lako može shvatiti da je suviše kasno i da je kocka bačena. On je zatvoren u svoj položaj. Njegova vrednost a dozvoljava mu možda da popravi taj položaj, ali ne i da ga promeni. Ona mu ne omogućava da radikalno promeni svoj životni standard. Otuda se rađa nostalgija za prećicom, za neposrednim rešenjima koja pružaju perspektivu iznenađenog uspeha, čak i relativnog. Od sudbine ga jedino treba i tražiti, jer prilježnost i kvalifikacija su nemoćni da ga obezbede.

Šta više, mnogi shvataju da nemaju mnogo štošta da očekuju od same svoje valjanosti. Oni lepo vide da drugi imaju više od njih, da su veštiji, snažniji, inteligentniji, bolji radnici ili ambiciozniji, da imaju bolje zdravlje ili bolju memoriju, da su dopadljiviji ili ubedljiviji. I tako svesni svoje inferiornosti, oni svoje nade ne stavljaju u ta na, nepristrasna i kao proračunata porečja. Oni se

okreću se i traže princip diskriminacije koji bi bio blaži prema njima. Beznadni da se pobediti na turnirima *agona*, oni se okreću u lutrijskim, svim izvlačenjima na sreću, gde su manje obdareni, glupak i nemoćan, nespretnjakovi i lenjština, pred licem udesne zaslepljenosti jedne nove vrste pravde, izjednačeni sa dovitljivim i pronicljivim ljudima.

Alea se u ovim uslovima ponovo javlja kao neophodna kompenzacija, kao prirodna dopuna *agonu*. Jedinstveno, definitivno klasiranje lišilo bi svake budućnosti one koje osudi. Potrebno je neko rezervno ogledanje. Pribegavanje sreći pomaže da se podnese lažirano ili suviše naporno takmičenje. Istovremeno, ono ostavlja nadu onima koji su lišeni nasleđstva i koje bi iskren konkurs zadržao na lošim mestima, koja su opet najbrojnija. Upravo zbog toga kad *alea* porekla gubi svoju nekadanju supremaciju i pred rastom carstva regulisanog takmičenja vidimo da se pored nje razvijaju i bujaju hiljade drugorazrednih mehanizama kojima je namena da iznenada dodele vanredno unapređenje (van serije) zadivljenom i zanemalom pobedniku.'

Toj svrsi, pre svega, odgovaraju igre na sreću, ali i brojna ogledanja, preruseno kockanje, kojima je zajednička osobina da se predstavljaju kao takmičenje, dok u stvari izvestan element klasičenja, rizika, sreće, jednostavne ili složene, igra u njoj glavnu ulogu. Ti ogledi, te lutrije obećavaju sreću nom igra u skromnije bogatstvo no što on očekuje. ali kojima je perspektiva dovoljna da ga zaseni. Svako može da bude izabranik. Ta mogućnost, iako skoro iluzorna, ipak bodri ljude skromnog porekla da bolje podnose osrednjost stanja u kome se nalaze, nemaju i praktično nikakvog drugog načina da se ikad iz njega izvuku. Za to bi trebalo izuzetna sreća, čudo. A uloga *alee* je upravo takva da to čudo neprestano predlaže. Otuda stalna uspešnost igara na sreću. U njima i sama država nalazi svoju računalicu. Orga nizuju i, uprkos protestima moralista, zvani ne lutrije, ona očekuje veliku korist od jednog izvora prihoda koji joj se samo ovog puta daju sa oduševljenjem. Ukoliko se sama odriče tog načina sticanja prihoda, država nameće velike poreze raznim operacijama koje imaju obeležje klasičenja na sreću.

Igrati zna i odre i se rada, strpljenja, štednje u ime sre nog poteza koji u jednoj sekundi obezbe uje ono što itav život iscrpljuju eg rada i lišavanja ne može da pruži, ukoliko se ne umeša i sre a i ako se ne pribegne spekulaciji, koja jednim delom upravo i zadire u sre u. Da bi se što više sveta privuklo, premije treba da budu visoke, barem one najglavnije. Za uzvrat, lozovi treba da budu što je mogu e jeftiniji i Iako deljivi, kako bi bili dostupni velikom broju nestrpljivih poklonika. Iz toga sledi da su dobitnici velikih svota retki. Ali nije važno, suma koju dobija najve i miljenik sre e izgleda zbog toga još zanosnija.

Da navedem prvi primer koji mi je pao na pamet, a koji bez sumnje nije i najkarakteristi niji; kod Svipstejka (Sweepstake) za Gran pri de Pari, glavni zgoditak iznosi sto miliona franaka, drugim re ima, predstavlja sumu koja je fantasti na za ogromnu ve inu kupaca lozova, koji jedva zara uju nekoliko desetina hiljada franaka mese no. U stvari, ako ra unamo da je prose na zarada obi nog radnika etiri stotine hiljada franaka godišnje, ta suma predstavlja vrednost od otprilike dvesta pedeset godina rada. Loz koji se prodaje za osamnaest hiljada pet stotina franaka, malo više od polovine mese ne zarade, nedostupan je, uostalom, ve ini zaposlenih. Oni se, dakle, zadovoljavaju kupovinom »desetina«, koje im do aravaju mogu nost dobitka od deset miliona, trenutani i potpun ekvivalent etvrtini veka napornog rada. Privla nost tog iznenadnog izobilja neizbežno je opojna, jer ona, u stvari, zna i odlu nu promenu li nog položaja, koja se normalnim putem prakti no ne može zamisliti; ista naklonost sudbine.

Stvorena magija pokazuje se efikasna. Prema posled njim objavljenim statistikama, Francuzi su u 1955. godini potrošili sto petnaest milijardi samo za igre na sre u koje kontroliše država. Od te sume bruto prihod Nacionalne lutrije penje se na etrdeset šest milijardi, odnosno hiljadu franaka po svakom Francuzu. Iste godine podeljeni su dobitci u visini od dvadeset pet milijardi. Premije, ija relativna visina u odnosu na zbir nagrada ne prestaje da raste, o igledno su kalkulisane sa ciljem da podstaknu nadu na boga enje mušterija služe i kao primer.

Kao dokaz uze u samo to da je poluzvani na reklama manje više nametnuta korisnicima tih iznenadnih bogatstava, iako, na njihov zahtev, može da im bude zagarantovana anonimnost. Ali takav je red da novine do detalja obaveštavaju javnost o njihovom svakodnevnom životu i planovima. Reklo bi se da se radi o pozivu masi italaca da još jednom okušaju sre u.

Igre na sre u nisu u svim zemljama organizovane kao džinovska izvla enja koja se vrše na nacionalnom nivou. Lišene zvani nog karaktera i državne podrške, njihov obim se brzo smanjuje. Apsolutna vrednost zgoditaka opada sa brojem igra a. Više nema skoro beskona ne disproporcije izme u uložene sume i priželjkivanog dobitka. Ali ni kod skromnijih iznosa opklada ukupan zbir uloga nije ništa manji.

Obrnuto, pošto izvla enje više nije sve ana i relativno retka operacija, u estalost partija uveliko zamenjuje zamašnost uloga. U prvim asovima posle otvaranja kockarnice krupijei na više desetina stolova, u ritmu koji je odredila direkcija, neprekidno pokre u kuglicu ruleta i objavljuju rezultate. U svetskim kockarskim metropolama, Dvilu, Monte Karlu, Makou ili Las Vegasu, na primer, sume u opticaju ne moraju da dostignu basnoslovne cifre kakve se obi no zamišljaju, ali zakon velikog broja garantuje skoro nepromenljivu zaradu na brzim i neprekidnim operacijama. To je dovoljno da država ili grad iz toga izvuku skandalozan i nametljiv prosperitet, koji se manifestuje blistavim proslavama, napadnim luksuzom, slobodnim ponašanjem, svim privla nostima koje imaju reklamni vid i koje su, uostalom, otvoreno namenjene da se ugladi stvarnost.

Istina, takve specijalizovane metropole, privla e naroto mušterije prolaznike koji dolaze da se nekoliko dana rasonode u uzbudljivom ambijentu zadovoljstva i lako e, i zatim se vrata još uzdržanijem i prilježnijem na inu života. Ako zadržimo sve odnose, gradovi koji kockarskoj strasti pružaju istovremeno i uto ište i raj sli ni su ogromnim javnim ku ama ili gigantskim pušionicama opijuma. Oni su predmet kontrolisane i unosne tolerancije. Nomadski narod radoznalaca, besposli ara ili manijaka prolazi kroz njih

bez dužeg zadržavanja. Sedam miliona turista ostavlja svake godine u Las Vegasu šezdeset miliona dolara, što predstavlja oko 40% budžeta Nevade. Vreme koje oni tamo provedu samo je deo izme u zagrada, u normalnom toku njihovog života. Stil civilizacije nije osetno pogo en.

Postojanje velikih gradova kojima je kocka jedini rezon d'etr (razlog postojanja) i skoro isklju iv izvor prihoda manifestuje bez sumnje snagu instinkta koji se ispoljava u traganju za sre om. Pa ipak, taj instinkt nije najopasniji u tim nenormalnim gradovima. U drugima gradsko uzajamno kla enje omogu ava svakome da se kladi na konje ne odlaze i na hipodrom. Sociolozi su zabeležili me u fabri kim radnicima tendenciju za stvaranjem neke vrste klubova gde ulažu relativno velike sume, ak nesrazmerne svojoj plati, klade i se na rezultate fudbalskih utakmica.¹⁾ I ovde se vidi jedna karakteristika civilizacije.²⁾

Državne lutrije, kockarnice, hipodromi, sve vrste uzajamnih kla enja ostaju u granicama iste *alee*, ije zakone matemati ke ta nosti striktno poštuju.

U stvari, kad se oduzmu rashodi i deo koji uzima administracija, dobitak, koliko god izgledao velik, ostaje strogo proporcionalan ulogu i riziku svakog igara a. Jedan od izuzetnijih pronalazaka modernog sveta predstavlja ono što bih ja rado nazvao prurušena lutrija, gde se ne zahteva nikakav ulog i koje spolja izgledaju kao nagrada za talenat, proizvoljnu erudiciju, domišljatost ili sli nu sposobnost, koje po svojoj prirodi izmi u objektivnoj oceni ili legalnoj nagradi. Neke velike književne nagrade zaista donose pojedinim piscima bogatstvo i slavu barem za nekoliko godina. Ove nagrade podstakle su na hiljade drugih

¹⁾ Cf. Georges Fricdmann: *Kuda ide ljudski rad* (Oil va le travail humain) Pariz, 1950, str. 147—151. U Sjedinjenim Državama, naro ito se kladi na numbers, odnosno na »tri poslednja broja od ukupnog zbira vrednosti akcija prodatih tog dana u Volstritu«. Otuda rackets (raskalašna zabava — prim, prcv.) i zamašna bogatstva, ali koja se smatraju sumnjivog porekla, ibid. str. 149. n.; *Rad u mrvicama*, (Le travail en miettes) Pariz, 1956. str. 183—185.

²⁾ Uticaj igara na sre u najviše hara kad se ve ina stanovništva mnogo kocka, a malo radi naro ito kad se kocka svakodnevno. Ali da bi se takav slu aj dogodio, potreban je izuzetno redak siicaj klime i društvenog poretka. Tada dolazi do pro

koje ne donose bogzna šta, ali u neku ruku stvaraju i popu larišu prestiž onih najzna ajnijih. Jedna devojka, pošto se uspešno suprotstavila sve opasnijim rivalkama, bira se za mis ceo svet ona postaje filmska zvezda ili se udaje za milijardera. Brojne i nepredvidljive kraljice, pratilje, sirene itd... biraju se po ugledu na nju ili, u najboljem slu aju, itave jedne sezone uživaju opojnu, ali spornu popularnost, žive raskošnim životom, ali bez ozbiljnijeg materijalnog oslonca, u nekoj palati na jednoj od mondenskih jtlaža. Svaka grupa ho e da ima svoju mis. Granica nema. ak su i radiolozi izabrali svoju mis skelet. To je bila 18 godišnja devojka (Lois Konvej—Lois Conway) koja je pod x zracima pokazala da ima najlepši kostur.

Ponekad je potrebna priprema za ovakvo ogledanje. Na televiziji vidimo kako se nudi itavo malo bogatstvo onome ko uspe da odgovori na sve teža pitanja iz odrene oblasti. Odabran personal i rekviziti koji ulivaju strahopoštovanje daju izvestan sve an izgled ovoj nedeljnoj predstavi, odli an govornik zabavlja publiku, dok poslove sekretarice obavlja lepotica, fotogeni na kako se samo poželeti može; uniformisani stražari tobože uvaju ek izložen žudnim pogledima publike; elektronska mašina otklanja sumnju u ispravan izbor pitanja; najzad, izolovana kabina omogu ava kandidatu da se skoncentriše, da sam pied o ima celog sveta pripremi proro ki odgovor. Iz skromne sredine, on se drhte i pojavljuje pred neosetljivim žirijem. Stotine hiljada dalekih gledalaca u estvuju u njegovoj strepnji, istovremeno polaskani što kontrolišu jedan takav ispit.

Na izgled, radi se o ispitu gde su pitanja namerno sve teža da bi se proverila širina poznavanja materije: pravi *agon*. U stvari, predlaže se serija opklada gde izgledi na dobitak opadaju sa pove avanjem ponu ene nagrade. I samo ime *sve ili ništa*, koje se esto daje ovoj igri, ne ostavlja u tom pogledu nikakvu sumnju. Ono otkriva i veli inu

mene opšte privrede i javljaju se posebne forme kulture kao što i treba da se o ekuje, za prate i razvoj sujeverja. Ja malo dalje opisujem nekoliko primera u dodatku pod naslovom: *Zna aj igara na sre u* Pogledale utkode brojke date u Dosijeu str. 208 za sume koje se potroše na elektri nim bilijarima n SAD i Japanu.

progresije. Manje od deset pitanja i rizik postaje ogroman, a nagrada zasenjuju a. Oni koji izdrže trku do kraja, postaju, za izvesno vreme, neka vrsta nacionalnih heroja, štampu i javnost SAD naizmeni no su oduševljavali jedan obu ar — specijalista za italijansku operu. Crnkinja — u enica koja je nepogrešivo poznavala englesku ortografiju, policajac koji je sve znao o Šekspiru, jedna stara dama — pažljiva itateljka Biblije i vojnik — ekspert za kulinarnstvo. Svaka nedelja donosi nove primere.¹

Oduševljenje koje podsti u ova naizmeni na kla enja i uspeh TV emisija jasno pokazuju da formula odgovara potrebi koju svi oseaju. U svakom sluaju, njena eksploatacija se isplati, kao i konkursi lepote, i to bez sumnje iz istih razloga. Ova bogatstva ipak ista, jer izgledaju ste ena zahvaljuju i li noj vrednosti, pružaju kompenzaciju nedostatku razvijene društvene konkurencije, do koje, na kraju krajeva, dolazi samo izme u ljudi iste klase, istog životnog standarda i istih školskih kvalifikacija. S jedne strane, svakodnevna konkurencija je stroga i neumoljiva, a sa druge, jednoli na i zamorna. Ona ne samo što ne zabavlja, nego i taloži srđbu. Ona haba i obeshrabruje. Jer, prakti no ona ne daje nikakvu nadu da e se izi i iz svog staleža samo zahvaljuju i plati koju obezbe uje zanimanje. I tako svi ra unaju na neki revanš. Svako sanja o aktivnosti sa obrnutim mogu nostima koja oduševljava i, istovremeno, jednim potezom daje priliku za stvarno napredovanje. Svakako, ko razmišlja ne može da nasedne. Uteha koju pružaju ovakvi konkursi smešna je. Aii kako reklama umnožava njihov

¹ Korisno je navešneke brojke. Mladi profesor za koga se pri alo da je bojažljiv, dobio je 129 hiljada dolara (blizu 96 miliona dinara) odgovaraju i u (oku 14 nedelja na pitanja o košarci, o anti kim obi ajima, simfonijama velikih muzikara, matematič, prirodnim naukama, istraživanjima, medicini, Šekspiru i istoriji ameri ke revolucije. Među dobitnicima deca zauzimaju zna ajno mesto. Jedanaesto godišnji Leni Ros zaradio je 64 hiljade dolara (48 miliona dinara) zahvaljuju i poznavanju berze. Nekoliko dana kasnije, Robert Strom, od 10 godina, dobija 80 hiljada dolara (60 miliona dinara) odgovaraju i na pitanja iz elektronike, fiziologije i astronomije. Februara 1957. godine švedska televizija osporila je odgovor 14 godišnjeg Ulfa Haneca, koji je *Umbro Kramer* uvrstio među ribe sa o nim kopcima. Odmah zatim Štutgartski muzej šalje avionom dva živa primerka. a Britanski institut prirodnih nauka lilm snimljen u morskim dubinama. Oni koji su osporavali ovaj odgovor bili su potpuno zburjeni. Mladi heroj dobija 700 hiljada franaka (starih) i ameri ka televizija ga dovodi u Njujork Javnost je ushi ena. Njena groznica se znala ki pothranjuje. »Trideset sekundi do bogatstva« najavljuju novine, koje skoro

odjek, mali broj dobitnika manje je važan od ogromne mase amatera koji kraj televizora prate zaplete ogledanja. Oni se manje više identifikuju sa u esnicima u nadmetanju. *Prenošenjem* oni se opijaju pobednikovim trijumfom.

c) PRENOŠENJE

Ovde se pojavljuje nova injenica i važno je da se razume njen zna aj i domet. *Prenošenje* je degradirana, razvodnjena forma *mimicry*, jedina koja može da uspeva u svetu kojim rukovode sjedinjeni principi vrednosti i sre e. Ve ina ne prolazi na konkursima ili nije u mogu nosti da se na iste prijavi, nema pristupa ili ne uspeva. Svaki vojnik može da ima maršalsku palicu u svojoj fišekliji, a najdostojniji i da je ponese, ali i pored toga postoji samo jedan maršal koji komanduje bataljonima obi nih vojnika. Sre a, kao i vrednost favorizuju samo retke izabranike. Ve ina ostaje zapostavljena. Svako želi da bude prvi, to pravo daju mu zakon i pravda. Ali svako zna ili podozreva da on to i ne bi mogao da bude, iz jednostavnog razloga što je prvi samo jedan. On se zato opredeljuje za pobeđu preko posrednika, prenošenjem; to je jedini na in da svi trijumfuju istovremeno i to bez napreznaja i opasnosti od neuspeha.

Otuda, vanredno karakteristi an za moderno društvo kult filmske zvezde i šampiona. S pravom se smatra da je taj kult neizbežan u svetu, gde sport i film zauzimaju tako zna ajno mesto. Osim toga, u jedinstvenoj i spontanjoj po asti postoji još jedan teže uo lživ, ali ne i manje ubedljiv razlog. Jedino zvezda i šampion pružaju slike grandioznih uspeha koje mogu, ako im se sre a osmehne da dozive i najskromniji i najsiromašniji. Neuporediva privrženost pozdravlja blještavu apoteozu onoga koji, da bi uspeo, nije imao ništa drugo sem sopstvene odlike: miši e, glas ili šarm, prirodna i neotu iva oružja oveka bez društvenog oslonca.

redovno posve uju posebnu rubriku ovim takmi enjima i objavljuju fotografije dobitnika sa masno ispisanom sumom koju je, prema njima, dobio za nekoliko sekundi. Najgenijalniji i najvredniji teoreti ar teško bi mogao da zamisli tako sjajnu kombinaciju sredstava za pripremu i opsenu izazova

Osveštavanje je retko i, štaviše, neizostavno sadrži deo nepredvi enog. Ono ne dolazi na kraju jedne karijere sa uobi ajenim napredovanjem. Ono nagra uje izvanrednu i tajanstvenu konvergenciju na koju se nadovezuju vilinski darovi iz kolevke, upornost koju nikakva prepreka ne može da obeshrabri i poslednje opasno ogledanje, odlu uju a prilika, koja se koristi bez oklevanja. *Idol* je, sa druge strane, o igledno pobedio u podmukloj i neodre enoj konkurenciji, koja je utoliko neumoljivija ukoliko uspeh treba brže da se postigne. Jer preimu stva koja i najskromniji po po reklu može da nasledi i koja su nesigurna sre a siromašnog, imaju ograni eno vreme. Lepota vene, glas se gubi, miši i slabe, gipkost nestaje. S druge strane, ko još ne pomišlja da iskoristi udesnu priliku koja ipak izgleda realna, da se vine u nestvarno deveto nebo sjaja i slave? Ko ne želi da postane zvezda ili šampion? Ali u toj gomili sanjalica, koliko njih obeshrabri se još pri prvim teško ama? Koliko ih se pak hvata sa njima u koštac? Koliko njih sanjari o tome da im se jednog dana ipak suprotstavi? Upravo zbog toga skoro svi više vole da pobe uju preko punomo nika, posredstvom heroja sa filma ili iz romana ili, još pre, preko stvarnih i bliskih li nosti kao što su filmske zvezde i šampioni. Oni uprkos svemu ose aju da ih predstavlja manikirka koju su izabrali za kraljicu lepote. Prodava ica kojoj su poverili glavnu ulogu u nekom velikom filmu, prodav ev sin koji pobe uje na Tur de Fransu, automehani ar koji je obukao blistavi kostim i postao toreador visoke klase.

Svakako da je spoj *agona* i *alee* jedan od najteže razmr sivih. Li na vrednost, na koju svako veruje da može da ra una, kombinuje se sa ne uvenom sre om glavnog zgo ditka, da bi se obezbedio, kako izgleda prvome koji nai e, uspeh tako izuzetan da deluje kao udesan. Tada posreduje *mimicry*. Svi u estvju preko posredne li nosti u velikom trijumfu koji, naizgled, svako može da doživi, ali su svi u dnu duše svesni da od miliona samo jedan izabranik izbija na površinu. Tako se svakom dopušta da ima iluziju i da istovremeno bude pošte en napora koji bi morao da uloži kad bi stvarno poželeo da okuša sre u i pokuša da on bude taj izabranik.

Ta površna i neodre ena identifikacija, ali stalna, uporna i opšta, predstavlja glavne sigurnosne ventile demokratskog društva. Ve ina njih ima tu iluziju samo promene radi i da bi se rasonodili od sive egzistencije, monotone i zamorne.¹ Takvo prenošenje, da li možda treba da kažem takva alijenacija, ide tako daleko da se obi no završava dramati nim postupcima pojedinaca ili nekom vrstom kolektivne hysterije koja obuzima itavu jednu mladost. Tu op injenost, uostalom, podržava štampa, radio i televizija. Zahvaljuju i plakatama i ilustrovanim revijama zavodljivo lice šampiona ili filmske zvezde svuda je prisutno. Postoji stalna osmoza izme u ovih sezonskih božanstava i gomile njihovih obožavalaca. Ovi poslednji su obavešteni o njihovom ukusu, udimu, sujeverju i najbezna ajnijim detaljima iz njihovog života. Oni ih imitiraju, kopiraju njihove frizure, na in odevanja i šminkanja, ak i na in ishrane. Oni žive kroz njih i u njima do te mere, da su mnogi neutešni zbog njihove smrti i ne žele da ih nadžive. Te strasne odanosti ne isklju uju ni kolektivno ludilo ni epidemije samoubistava.²)

O igledno je da odvažnost sportiste i umetnost interpretatora nisu razlozi koji e dati objašnjenje za takav fanatizam, nego je to pre neka vrsta opšte potrebe za identifikacijom sa šampionom i filmskom zvezdom. Na taj na in, jedna navika postaje druga priroda.

Filmska zvezda predstavlja personifikaciju uspeha, pobe, osvete nad tegobnom i mra nom svakodnevnom jednoli noš u, nad preprekama koje društvo postavlja vrednosti. Prekomerna slava idola ilustruje stalnu mogu

¹ O oblicima i raširenosti identifikacije, pogledati izvanredno poglavlje Edgara Morena (Edgar Morin) u *Les Stars* (Starovi), Pariz, 1957, str. 69—145. naro ito odgovore na specijalizovanu anketu vodenu u Velikoj Britaniji i Sjedinjenim Državama o fetišizmu koji podsti u filmske zvezde. Poznata su dva oblika pojave prenošenja: obožavanje zvezde drugog pola; identifikacija sa zvezdom istog pola i istih godina. Ova poslednja forma je eš a: 65% prema statistikama Motion Picture Research Bureau (Biro za istraživanja o filmu). (Op. cit., str. 93).

² Vidi Dosije str. 215.

nost jednog trijumfa koji je pomalo u sva ijem posedu i, u svakom slu aju, delo svih onih koji idolu aplaudiraju. To uzdizanje, koje, kako izgleda, posve uje vrhunskog ili vrhunsku, gazi utvr enu hijerarhiju na radikalani i blistav na in ukida fatalnost porekla koje svakog pritiskuje.) U takvoj se karijeri uvek podozreva nešto mutno, ne isto i nepravilno. Neki ostatak zavisti koji je preživio i u obožavanju ne propušta da se u tome nazre sumnjiv uspeh intrige i ambicije, besramnosti ili reklame.

Kraljevi su pošte eni takvih sumnji, ali njihov položaj, ne samo da ne opovrgava društvenu nejednakost, nego nasuprot, daje za nju najizrazitiji primer. Dakle, vidimo kako se kao i za glumce, štampa i publika oduševljavaju za li nosti monarha, dvorske ceremonijale, ljubavne doživljaje princeza i abdikacije suverena.

Nasledno veli anstvo, legitimnost garantovana generacijama apsolutne vlasti daju sliku veli ine koja od prošlosti i istorije dobija stabilniji prestiž od onoga koji daje iznenadan i prolazan uspeh. Da bi uživali u toj prevlasti, monarsi su se, kako se to rado ponavlja, samo pomu ili da se rode. Smatra se da je njihova zasluga ravna nuli. Priznaje se da oni podnose težinu izuzetnih privilegija gde od njih ništa ne zavisi i da ak nisu imali mogu nost želje i izbora: ista presuda apsolutne *alee*.

Ovde je identifikacija mnogo manja. Kraljevi po definiciji pripadaju zabranjenom svetu u koji se dospeva samo poreklom. Oni ne predstavljaju društvena kretanja, prilike koje ona pružaju, nego naprotiv njegov pritisak i povezanost sa ogradama i preprekama koje ove postavljaju vrednosti i pravdi istovremeno. Legitimnost prin eva pojavljuje se kao vrhunska, tako re i skandalozna, inkarnacija prirodnog zakona. On kruniše (doslovce), predodre uje za presto jedno bi e koje se ni po emu, osim po toj slu aj

¹⁾ Valjda najizrazitije oduševljenje u tom pogledu je ono koje je u svoje vreme u Argentini izazivala Eva Peron, koja je u svojoj li nosti sjedinjavala tri osnovne odlike, bila je zvezda (poticala je iz krugova mjuzik holova i filmskih studija) imala je vlast (supruga i inspiratorica Predsednika Republike) i bila je neka vrsta ovaplo enog provi enja za siromašne i ugnjetenc (ovu ulogu je volela da igra a da bi u njoj uspevala je deo državnih para na pojedina ne milostinje). Da bi je diskrediiivali

nosti, ne razlikuje od gomile onih kojima je, u skladu sa slepom odlukom sudbine, pozvano da vlada.

Otuda, narodna mašta ose a potrebu da što je mogu e više približi. opštoj sudbini one koje od masa razdvaja neprelazna distanca. Poželjno je da kralj bude jednostavan, ose ajan i naro ito unesre en pompom i po astima na koje je osu en. Da bi mu manje zavidili, oni ga sažaljevaju. Smatra se o iglednim da su mu i najjednostavnije radosti zabranjene i uporno se ponavlja da on nije slobodan da voli, da je primoran da se potpuno posveti svojoj kruni, etikeciji i državni kim obavezama. udna mešavina zavisti i sažaljenja tako obavija najviše dostojanstvo i, prilikom prolaska kraljeva i kraljica, privla i narod, koji, pozdravlja ih, traži da se uveri kako oni nisu druk ije sazdana od njih i da skiptar donosi manje sre u i mo , a više dosadu i tugu, umor i prinudu.

Kraljice i kraljevi prikazuju se kao bi a željna nežnosti, iskrenosti, samo e, maštanja a naro ito slobode. »Ne mogu ak ni novine da kupim«, izgleda da je rekla kraljica Engleske prilikom posete Parizu 1957. godine. Ovo je upravo jedna od tipi nih izjava koje javnost pripisuje suverenima a koje neophodno moraju da odgovaraju suštoj stvarnosti.

Štampa tretira kraljice i princeze kao starove, ali starove zarobljene jednom jedinom, ubistvenom i nepromenljivom ulogom i sa jednom jedinom željom da se te uloge oslobode. Nevoljne zvezde uhva ene u zamku sopstvene li nosti.

Jedno društvo, ak i egalitarno, ne pruža nikakvu nadii ljudima niskog porekla da se izvuku iz razo aravaju eg bitisanja. Ono ih skoro sve osu uje da za itav život ostanu u uskom okviru u kom su ro eni. Da bi zavaralo ambiciju za koju im je govoreno u školi da na nju svi imaju pravo,

pred narodom, njeni neprijatelji su joj prebacivali što nosi krzno, bisere i drago kamenje. uo sam je kada je na te optužbe odgovorila za vreme jednog mitinga u pozorištu Colon u Buenos Airesu. gde su se tiskale hiljade njenih pristalica. Ona nije poricala krzna i dijamante koje je uostalom imala na sebi, nego je rekla: »Zar mi siromašni nemamo isto pravo kao i bogataši da nosimo krzneni bunde i biserne ogrlice?« Pozdravljena je dugim i burnim aplauzom. Svaka od bezbrojnih službenica ose ala se kao da je pokrivena najskupljim ukrasima i najdragocenijim nakitima, poistove uju i se sa li noš u one koju su pred sobom videle i koja ih je tog trenutka »predstavljala«.

a koja se ubrzo u životu pokazuje kao neosnovana, društvo ih uljuljkuje blještavim slikama: dok im šampion i zvezda prikazuju blistav uspon dozvoljen i najnižima, dotle ih despotski protokol na dvorovima podse a da je život monarha sre an samo utoliko ukoliko ima ne eg zajedni - kog sa njihovim, tako da i preteran udeo sudbine nije od neke velike koristi.

Ova verovanja su udnovato kontradiktorna. Ma kako lažna bila, ona izražavaju nešto što je kao neophodan mamac; proklamuju poverenje u darove sre e kada idu na ruku obi nom svetu i pori u prednosti koje ti darovi donose i kad još od kolevke obezbeđuju savršenu sudbinu sinovima mo nih.

Iako su takvi stavovi najmnogobrojniji, oni su ipak nejasni. Da bismo ih sagledali, potrebno je objašnjenje na nivou njihove širine i osnovanosti. Oni imaju mesto me u stalnim to ki ima datoga društva. Nova društvena *igra*, kao što smo videli, definisana je rasprom izme u porekla i vrednosti, izme u pobeđe koju odnosi bolji i iznenadne zgode koja uzdiže najsre nijeg. Me utim, dok jedno društvo po iva na jednakosti svih i proklamuje je, samo mali broj se ra a ili dolazi do prvih mesta, za koja je isuviše jasno da svi ne bi mogli da ih zauzmu, osim kroz neko neshvatljivo smenjivanje. Otuda i obmana prenošenja.

Dobro udno podražavanje daje bezopasnu kompenzaciju razo aranoj ve ini, bez nade i vrste namere da stigne do sveta sjaja i slave koji je zaslepljuje. *Mimicry* je nejasna i izopa ena. Lišena maske, ona se više ne završava posednu toš u ili hipnozom, nego najbeskorisnijim sanjarenjem. A ono se ra a u zanetosti zamra enih sala ili na sun anim stadionima, kada sve o i netremice prate pokrete blistavog heroja. Reklama, štampa i radio doprinose da se ono mnogostruko i beskrajno umnožava. Ono iz daljine poistove uje hiljade hipnotisanih žrtava sa njihovim omiljenim idolima. Ono ini da u mašti žive raskošnim i punim životom ije slike i zapleti im se svakodnevno do aravaju. Iako se maska više ne nosi osim u retkim prilikama, i nema skoro nikakvu

namernu *mimicry*, beskrajno oslabljena, služi kao oslonac ili protivteža novim normama koje upravljaju društvom.

U isto vreme, vrtoglavica, još ograni enija, svodi svoje stalno i snažno posredstvo na odgovaraju u izopa enost, to jest pijanstvo koje pružaju alkoholi ili droge. Ona sama, kao i maska, kao maškara, je iskreno govore i, samo još igra, to jest propisana aktivnost, ograni ena, odvojena od stvarnog života. U tim epizodnim ulogama ni izbliza se ne iscrpljuje žestina najzad obuzdanih snaga prerusavanja i zanosa. Zbog toga one vaskrsavaju u dvoli nim i izopa enim oblicima u samom srcu sveta koji ih drži po strani i normalno im ne priznaje pravo gra anstva.

*

Vreme je da zaklju imo. Kona no, radilo se samo tome da se pokaže kako se sparuju osnovni podsticaji igara. Odatle i rezultati jedne dvostruke analize. S jedne strane, vrtoglavica i prerusavanje koji zajedni ki teže otu ivanju li nosti imaju prevagu u jednoj vrsti društva, iz koga uostalom nisu isklju eni ni takmi enje ni sre a. Ali u njima takmi enje nije ozakonjeno i zauzima veoma skromno mesto u institucijama, ukoliko ga uopšte zauzima, a i to naj eš e u obliku obi nog ogleđanja snaga ili odme ravanja prestiža. Uostalom i sam taj prestiž naj eš e je magijskog porekla i opsenarske prirode: postignut transom i gr om, garantovan maskom i mimikom. Što se ti e sre e, ona tu nije apstraktni izraz jednog statisti kog koeficijenta, nego znak božanske naklonosti.

Na suprotnoj strani, regulisano takmi enje, presuda slu aja, koji oboje name u ta no ra unanje; spekulacije sa ciljem da se podjednako raspodele rizik i nagrada, predstavljaju dopunske principe jedne druge vrste društva. Oni stvaraju pravo, to jest utvr en zakon, apstraktan, povezan, i time tako duboko menjaju norme života u zajednici da stara rimska poslovice »*Ubi societas, ibi jus*«, pret hodno postavljaju i apsolutnu korelaciju izme u društva i prava, izgleda kao da potvr uje da samo društvo po inje sa tom revolucijom. U takvom svetu nisu nepoznate ni

ekstaza ni pantomima, ali su u njemu u neku ruku deklarisirane. U normalnim vremenima one se tu javljaju samo svrgnute, ohladnele, da kažem pripitomljene kao što to pokazuje obilje raznih pojava, pored svega pot injene i bezopasne. Pa ipak, njihova pokreta ka snaga ostaje dovoljno jaka da u svakom trenutku može da sunovrati gomilu u neku monstuoznou pomamu. Istorija nam pruža dosta takvih udnih i zastrašuju ih primera, od krstaških pohoda sinova srednjeg veka do orkestrirane vrtoglavice Nirnberškog kongresa u vreme Tre eg Rajha, prelaze i preko brojnih epidemija skaka a i igra a, fanatika kojima je verska egzaltacija izazivala gr eve. Preko bi evalaca¹⁾, minsterskih anabaptista iz XVI veka, pokreta poznatog pod imenom gost dans (*Ghost Dance Religion*) kod Sijuksa s kraja XIX veka, još loše naviknutih na novi stil života, *Bu enja* Galske zemlje u 1904—1905. godini, preko tolikih drugih neposrednih zaraza, neodoljivih, ponekad rušila kih, suprotnih osnovnim normama civilizacije koje ih trpe²⁾. Jedan skorašnji, karakteristi an primer, iako manjeg obima, pružaju manifestacije nasilja stokholmskih mladi a oko nove 1957. godine, neshvatljiva eksplozija nemog i upornog rušila kog ludila.³⁾

Ovi istupi, koji su istovremeno i opsesija, ne bi više mogli da ustanove pravilo, niti da se u ine kao trenutak ili znak milosti, kao o ekivana eksplozija kojoj se povinuje. Opsednutost i mimika dovode samo do nerazumljive i prolazne zabludlosti koja izaziva strah kao rat koji sam jednom prilikom upravo prikazao kao ekvivalent primitivne svetkovine. Besomu nika više. ne smatraju za poma hnitalog tuma a nekog boga koji se u njemu nastanio. Niko ne veruje da on prorokuje ili poseduje isceliteljsku mo . Prema opštem shvatanju, autoritet je stvar smirenosti

1) Misli se na Jenseniste iz XVIII veka u Francuskoj i kalu ere koji su se šibali bi em (prim. prev.).

2) P. H. de Felice je sabrao tim povodom jednu nepotpunu ali uzbudljivu dokumentaciju u svom delu: *Gomile u Delirijumu. Kolektivne ek.sfa e* (Foules en delire. Extases collectives), Pariz. 1947.

3) Videti lanak (objavljen u Dosijeu str. 216.) Eve Freden u asopisu Mond od 5. januara 1957. Ove manifestacije treba vrlo verovatno dovesti u vezu sa uspehom izvesnih ameri kih filmova kao «Divlja ki ispad» i »Ludo živet».

i razuma, a ne izbezumljenosti. Isto tako moralo je da se obuzda ludilo i praznovanje: Sav zasenuju i dar mar, proizašao iz delirijuma jednog duha ili uspaljenosti gomile. Po tu cenu grad je mogao da se rodi i da raste da bi ljudi prešli sa iluzornog, magijskog, iznenadnog, potpunog i uzaludnog obuzdavanja sveta, na sporo ali stvarno tehni ko pokoravanje prirodnih sila.

Problem je daleko od toga da bude rešen. I dalje se ne zna za sre ni niz odlu uju ih opredeljenja koja su nekolikim kulturama omogu ila da pro u kroz najuža vrata, da dobiju najneverovatniju opkladu, onu koja uvodi u istoriju, koja istovremeno daje pravo na neograni enu ambiciju i zahvaljuju i kojoj mo prošlosti prestaje da bude ista paraliza da bi se pretvorila u snagu novatorstva i uslov napretka: baština umesto opsesije.

Grupa koja ume da održi opkladu, izvla i se iz vremena bez se anja i budu nosti, gde je samo ekala cikli ni i urokljivi povratak Maski Stvaralaca, koje je u utvr enim intervalima sama predstavljala mimikom i to u potpunom i unezverenom isklju ivanju svesti. Ona se upušta u poduhvat na drugi na in smeo i koristan, koji je linijski i ne vra a se povremeno na isti stupanj; koji ispituje i istražuje i koji je sama avantura civilizacije.

Svakako, bilo bi nerazumno zaklju iti da bi za uspeh pokušaja bilo sasvim dovoljno odstraniti udeo para *mi micry ilinx* i zameniti ga svetom u kome bi upravljali vred nost i sre a, *agon* i *alea*. To je ista spekulacija. Ali ja ne vidim da se može pore i da je odlu uju a revolucija pra ena ovim raskidom i da on obavezno ulazi u njeno objektivno objašnjenje, ak i ako to poricanje nasle a ima u po etku izvesno neprimetno dejstvo: samo bi se njegovo isticanje moglo smatrati o igledno bespredmetnim.

IX VASKRSNU A U MODERNOM SVETU

Ako su *mimicry* i *ilinx* za ovek a zaista stalna iskuš enja, onda se ona ne bi mogla lako eliminisati iz kolektivnog života u toj meri da se u njemu zadrže samo na nivou de jih zabava ili nedoli nog ponašanja. Ma kako brižljivo diskreditovali njihovu prirodu i sve manje ih primenjivali, ma kako ih obuzdavali i neutralisali njihove posledice, ipak maska i opsesija, uprkos svemu, odgovaraju opasnim instinktima kojima se mora dati neko zadovoljenje, naravno, u ograni enoj i bezopasnoj meri, ali uz veliku buku i uz skromne izgled e na predavanje dvosmislenim zadovoljstvima koja uvek prati misterija, strepnja, panika, preneraženost, strah i razuzdanost.

Na taj na in se osloba aju stege slepe sile spremne da sasvim iznenada dospeju do opasnog vrhunca. Me utim, njihova glavna snaga po iva u njihovom spoju i da bi se lakše ukrotile, najbolje ih je podeliti i zabraniti im svako sau esništvo. Prerušavanje i vrtoglavica, maska i zanos stalno su bili ujedinj eni u unutrašnjem, halucinantnom svetu blagodare i kome se njihova prisnost tako dugo i održala. Od tada, one se javljaju samo razjedinjene, osiromašene i izolovane, u jednom svetu koji ih ne prima i koji, uostalom, napreduje samo u onoj meri u kojoj uspeva da obuzda ili izigra njihovu potencijalnu snagu.

U društvu koje nije pot injeno paru *mimicry* *ilinx*, maska obavezno gubi svoju sposobnost da prerušava. Onaj koji je nosi više se ne ose a kao ovaplo enje neke strašne sile ije je neljudsko lice stavio preko svoga, dok

oni koje je želela da plaši više ne dozvoljavaju da ih vara nepoznata pojava. I sama maska je promenila izgled a i njena namena je u prili noj meri izmenjena. Ona, u stvari, dobija novu, striktno utilitarnu ulogu. Kada služi prestupniku koji ho e da prikrije svoje lice, njeno prisustvo nije nametnuto spolja, ona samo treba da prikrije identitet. Uostalom, emu maska? Dovoljna je i marama. Maska je pre aparat koji služi za zaštitu organa za disanje u zatrovanoj prostoriji ili za obezbe ivanje kiseonika, neophodnog ovek ovim plu ima. U oba slu aja, sasvim je izmenjena nekadašnja funkcija maske.

Maska i uniforma

Kao što je pravilno primetio Žorž Biro (Georges Buraud), moderno društvo poznaje jedino dva vida koji su nadživeli masku arobnjaka: poluobrazinu (vuka) i karnevalsku masku. Poluobrazina, maska svedena na svoje najhitnije elemente, elegantna i skoro apstraktna odavno je poznata kao atribut ulne svetkovine i konspiracije. Ona je glavno obeležje dvosmislenih senzualnih igara i tajnih antidržavnih zavera. Ona je simbol ljubavne i politi ke spletke.¹⁾ Poluobrazina uzbu uje i izaziva laku drhtavicu. Obezbe uju i anonimnost, ta maska istovremeno štiti i osloba a. Na balu, nije bitno to što su se dvoje nepoznatih sreli da igraju, nego što su to dva bi a koja nose neki pe at tajanstvenosti i vezana su pre utnim obe anjem uvanju tajne. Maska ih, o igledno, osloba a prinuda koje im name e društvo. U svetu gde su polni odnosi predmet mnogih zabrana, karakteristi no je da maska vuk, sa imenom ove udne grabljive zveri, tradicionalno predstavlja sredstvo i skoro javnu odluku da se prelazi preko svega.

itava avantura odvija se na planu igre, to jest doslovno prema unapred utvr enim konvencijama, u atmosferi i vremenskim granicama koje je izdvajaju od svakodnevnog života i, u principu, je bez posledica po svakodnevni život.

1) Vidi dosije str. 218.

Karneval je, ve po svom poreklu, eksplozija raspusnosti i, više nego bal pod maskama, zahteva prerusavanje, a privla an je zbog slobode koju sobom donosi. Ogromne, dre avo obojene, komi ne maske od kartona su, za masu, ekvivalent maski vuku na mondenskim balovima. Na karnevalu nema galantnih avantura, smišljanja intriga i njihovog prepri avanja, verbalnih dvojoja gde se partneri naizmeni no napadaju i povla e, tu su prosta ke šale, muvanja, izaziva ki smeh, razuzdano ponašanje, kreveljenje, stalno podsticanje na galamu, ludovanje, na prete rivanje u recima, buci i pokretima. Maske se privremeno svete što tokom ostalih dana u godini moraju da se uzdržavaju i da se povinuju pravilima pristojnosti. One prilaze prolaznicima pretvaraju i se da ho e da ih zaplaše. Prolaznici koji su se uklju ili u igru prave se kao da su se uplašili, ili, obratno, pokazuju da se ne plaše. Ko se naljuti, diskvalifikovan je, on odbija igru, zna i ne razume da su trenutno druga pravila zamenila društvene konvencije i da je upravo njihova namena ta da se ismeje svakodnevna stega. U odre enom vremenu i na odre enom prostoru karneval daje oduška neumerenosti, žestini, cinizmu i pohlepnosti instinkata. Ali on istovremeno, da se poslužimo izrazom Ž. Biroa, koji me utim ne misli na igru, orijentiše ljude na nezainteresovano, besciljno i veselo kretanje, poziva ih na lakrdijašku igru. On se ne vara. Taj poslednji pad nepri kosnovenosti *mimicry* nije ništa drugo do igra. Ona, uostalom, i ispoljava niz takvih osobina. Bliža *paidiji* nego *ludusu*, ona potpuno ostaje u okvirima anarhi ne improvizacije, dar mara i gestikulacije, tj. istog trošenja energije.

I to je, bez sumnje, suviše. Red i odmerenost se uskoro zavode i sve se završava povorkama, bitkama cve em, konkursima za izbor najuspelije maske. S druge strane, vlasti vrlo dobro znaju da je maska snažan izvor razuzdanosti i zabranjuju njeno nošenje tamo gde je opšte ludilo, kao u Rio de Zaneiru, pretilo da i po deset dana uzme razmere koje nikako nisu u skladu sa normalnim funkcionisanjem javnih službi.

U prosve enim društvima uniforma zamenjuje masku iz primitivnih društava. Zna i, skoro doslovce obrnuto.

U svakom slu aju, to je znak vlasti zasnovane na potpuno suprotnim principima. Maska je bila namenjena prerusavanju i zadavanju straha. Ona predstavlja udljivu i strašnu, povremeriti i preteranu silu koja se javlja da bi pobudila pobožni strah kod neupu ene mase, kaznila je zbog grešaka i nesmotrenosti koje je u me uvremenu po inila. Uniforma je tako e prerusavanje, ali zvani no. ustaljeno, propisano, samo ona lice ostavlja otkriveno. Ona pojedinca ini predstavnikom nepristrasnog i nepromenljivog zakona, a ne zanesenom žrtvom neke zarazne siline. Izobli eno lice opsednutog može iza maske da nekažnjeno izražava unezverenost ili izmu enost, dok funkcioner mora da nastoji da se na njegovom licu vidi jedino da je razumno i hladnokrvno bi e iji je jedini zadatak da primenjuje zakon. U svakom slu aju, ništa valjda bolje ni jasnije ne ilustruje razliku izme u dveju vrsta društva od ovog re itog kontrasta u razli itom izgledu ljudi — jednih koji maskom prikrivaju svoje lice i drugih koji otkrivenim licem sve obznanjuju. U oba slu aja to su ljudi kojima je povereno održavanje reda u raznim suprotnim društvenim poretcima.

Vašar

Ako ostavimo po strani upotrebu, uostalom skromnu, egrtaljki i bubnjeva, ako izuzmemo kola i druge narodne igre, karneval je neobi no siromašan instrumentima i uslovima za vrtoglavicu. On kao da je obezoružan, sveden samo na podsticaje, doduše zna ajne, koje daje nošenje maske. Pravi domen zanosa je na drugom mestu, kao da je neka zainteresovana promisao obazrivo razdvojila mo i *ilinx a* i *mimicry e*. Vašarišta i luna parkovi, gde, suprotno od karnevala, nije uobi ajeno nošenje maski, predstavljaju mesta na kojima su okupljene klice, klopke i iskušenja zanosa.

Ti okviri predstavljaju jednu od osnovnih karakteristika terena za igru. Oni su izdvojeni vratnicama, girlandama, rampama i svetle im reklamama, jarbolima, zastavicama, svakovrsnim dekoracijama koje se vide sa velike daljine

i predstavljaju granicu osveštanog sveta. U stvari, kad pre emo me u, na emo se u svetu mnogo zgusnutijem od svakodnevnog. Uzbu eno i bu no muvanje, razuzdanost svetlosti i boja, stalno, iscrpljuju e i omamljuju e komešanje gde svi rado oslovljavaju jedni druge ili pokušavaju da privuku pažnju na sebe, opšta gužva koja podsti e na nemarno ponašanje, familijarnost, hvalisanje i dobrodušno zadirkivanje. Sve to daje posebnu atmosferu ovoj opštoj živosti. Šta više, povremeni karakter vašara daje neku trajnost ovom vremenskom prekidu, suprotstavljaju i na taj na in trenutak paroksizma jednoli nom odvijanju svakidašnjeg života.

Vašar, luna park, videli smo, javlja se kao isklju ivi domen naprava za izazivanje vrtoglavice, sprava za obrtanje, njihanje, lebdenje, padanje, smišljenih tako da izazovu unutrašnju paniku. Me utim, tu se sti u sve igre sa svojim arima i privla nostima. Ga anje iz puške ili ga anje lukom i strelom predstavljaju takmi arske igre u njihovom najkla si nijem obliku. Šatre s rva ima pozivaju namernike da od mere svoju snagu u borbi sa ple atim i trbatim šampionima, nosiocima brojnih medalja i diploma. Malo dalje ljubitelji se okupljaju oko kolica guraju i ih svom snagom po strmoj šini, na ijem je vrhu neka vrsta mera a za ja inu udarca; tegovi, sve brojniji i teži, trpaju se na kolica.

Na svakom koraku susre u se lutrije, to kovi se okre u i zaustavljaju, beleže i odluku sudbine. Oni smenjuju napetost *agona* ustreptalim iš ekivanjem blagonaklone presude sre e. Istovremeno fakiri, vra are, astrolozi otkrivaju uticaje zvezda i budu nost. Oni upotrebljavaju nevi e ne metode koje garantuje najmodernija nauka: »nuklearnu radioesteziju«, »egzistencijalnu psihoanalizu«. To je prilika da se zadovolji sklonost prema *alei* i njenoj vernoj pratilji sujeverju.

Tu ne izostaje ni *mimicry*: glupi avgusti, klovnovi, igra ice i pajaci paradiraju i izvode poneku ta ku na podi jum u ispred šatre da bi privukli publiku. Oni su ilustracija privla nosti izigravanja, mo i prerušavanja, na koje, uostalom, jedini imaju monopol; gomila ovog puta nema pravo na prerušavanje.

Pa ipak, zanos daje ton svemu, pre svega ako posma tramo obim, veli inu i složenost naprava koje u jednakim intervalima od po tri do šest minuta dele opijenost. Na jednoj stfahi vagoneti idu po šinama koje su tako izvijene da stvaraju skoro savršene kružne lukove, vozilo, pre nego što se ispravi, ini se kao da pada slobodnim padom i putnici privezani za sedišta imaju utisak da padaju zajedno sa njim. Na drugom kraju ljubitelji su zatvoreni u nešto sli no kavezu u kojima zaljuljani ostaju nekoliko trenutaka glavom nadole, na izvesnoj visini iznad gomile. U tre oj vrsti naprava iznenadnim odapinjanjem džinovskih opruga izbacuju se unovi do kraja jedne piste, a, zatim se polako vra aju na staro mesto, odakle e ih mehanizam ponovo katapultirati. Sve je sra unato da izazove unutrašnje uzbu enje, fiziološki strah ili paniku: brzina, padanje, drmusanje, obrtanje, kombinovano sa naizmeni nim dizanjem i spuštanjem. Poslednji izum koristi centrifugalnu silu. Dok se patos okre e i spušta po nekoliko metara, centrifugalna sila odbacuje zabezegnute ljude ka zidu ogromnog cilindra, gde im tela, bez oslonca, ostaju zgr ena u raznim položajima. Oni tu ostaju »zalepljeni kao muve«, kako se to kaže slikovitim jezikom vašarske reklame.

Te organske napade smenjuju razne smicalice, sposobne da pometu, zavedu, izazovu zbunjenost, strepnju, mu ninu, neki trenutni strah, koji se ubrzo završava smehom, kao što se pre ašnja fizi ka pometenost, na izlasku iz avolje mašine, iznenada pretvorila u neizrecivo olakšanje. Takva je uloga lavirinata sa ogledalima, prikazivanja udovišta i hibrida, džinova i patuljaka, sirena, dece majmuna, žena zmija, ljudi sa tamnim mrljama po koži sli noj haljini od leopardova krzna. Dodatni užas: poštovana publika može i da pipne. Preko puta vas mame ništa manje lažne i raznovrsne zabave, vozovi fantomi i ukleti zamkovi, koji obiluju mra nim hodnicima, prikazama, skeletima, pauinom i krilima slepog miša, koja se posetioci ešu u prolazu, i u kojima se nailazi na podrumске stupice, promaju, neljudske urlike i druga brojna, ne manje detinjasta sredstva, naivni arsenal vašarskih strašila, taman dovoljnih da izazovu ugodan nemir i prolaznu jezu.

Kriva ogledala, pojave i utvare doprinose istom rezultatu, prisustvu fiktivnog sveta u željenom kontrastu sa obi nim životom, gde vlada stalnost vrsta i odakle su duhovi proterani. Zbunjuju i odblesci koji umnožavaju i rasipaju sliku tela, složena fauna, razna bi a iz basni i nakaze iz košmara, kalemi uklete Kirurgije i potmula jeza embrionalnih zastranjivanja, narod larvi i vampira, automata i marsovaca (jer nema ni eg udnog i uzbudljivog što ovde ne nalazi primenu) dopunjuju uznemirenjem druge vrste isto fizi ki potres, kojim mašine za izazivanje vrtoglavice privremeno uništavaju stabilnost percepcije.

Treba li da se podsetimo? Sve ostaje igra, to jest ostaje slobodno, izdvojeno, ograni eno i dogovoreno. Prvo su vrtoglavica i opijenost, strah i tajna. Uzbu enja su strahovito surova, ali trajanje kao i intenzitet preneraženosti unapred su ta no izmereni. Na kraju, svako zna da je prividno opsenerstvo namenjeno zabavi a ne stvarnoj obmani. Sve je propisano do u detalje i uskla eno sajednom od najkonzervativnijih tradicija. ak i kod poslastica koje nude kola ari i bombondžije ima ne eg nepromenljivog u prirodi i na inu njihovog iznošenja na teozgu, nugat, krompir še er ili medenjaci u kutijama od providnog papira sa medaljonima i dugim svetlucavim resama, prasi i še erleme, koji se na licu mesta ukrašavaju imenom kupca.

Zadovoljstvo se sastoji u uzbu enju i iluziji, prihva enoj zbunjenosti, zadržanom padu, ublaženom udarcu, bezopasnim sudarima. Tako, na primer, savršenu sliku vašarske rasonode pružaju autodromi, gde prividu šofiranja (treba videti ozbiljna i skoro sve ana lica pojedinih voza a) dodajemo i jedno elementarno zadovoljstvo koje poti e od *paidie*, guranja, zadovoljstvo da jurimo druga vozila i da ih udaramo u bok. da im presecamo put, da u beskonost izazivamo pseudonesre e, bez štete i žrtava, da do potpunog zasi enja inimo upravo ono što propisi najviše zabranjuju.

Šta više, za odraslije, na smešnom autodromu, kao i u svakoj drugoj napravi za izazivanje panike, u šatri užasa, gde se usled okretanja, podrhtavanja od straha tela pribli

žavaju, neodre eno i potajno lebdi jedna druga strepnja, druga draž, koja ovog puta dolazi od potrage za seksualnim partnerom. Ovde u neku ruku nailazimo na približavanje kao u karnevalu na maskenbalu i vašaru, koji zajedno stvaraju povoljnu atmosferu za doživljavanje željene avanture. Ipak, postoji jedna razlika, ali vrlo karakteristi na: ovde vrtoglavica zamenjuje masku.

Cirkus

ZA vašar je prirodno vezan i cirkus. Radi se posebnom društvu, koje ima svoje obi aje, svoj ponos i svoje zakone. Ono okuplja ljude ljubomorne na svoju izuzetnost i gorde na svoju izdvojenost. Oni se me u sobom žene i udaju. Tu se svakojake profesionalne tajne prenose sa oca na sina. Oni koliko god je mogu e svoje raspre rešavaju me u sobom, izbegavaju i da se obrate civilnim vlastima.

Ukrotitelji, žongleri, dreseri konja, klovnovi, akrobate, svi su od detinjstva podvrgnuti strogoj disciplini. Svako sanja unapre enju svoje ta ke, ije savršenstvo treba da mu obezbedi uspeh, a time zajem i i sigurnost.

Taj strogo zatvoreni svet predstavlja ozbiljnu stranu vašara. Odlu uju a sankcija, ona smrtna, stalno je prisutna, kako za ukrotitelja, tako i za akrobatu. Ona predstavlja deo pre utnog sporazuma koji vezuje artiste i gledaoce i ulazi u pravila jedne igre koja podrazumeva potpun rizik. Jednodušnost cirkuskih ljudi u odbijanju zaštitne mreže ili debele sajle, koji bi ih zaštitili od tragi nog pada, dovoljno je re ita. Vlasti su primorane da, uprkos njihovoj tvrdoglavoj volji, preduzmu izvesne mere da bi im zaštitile život, ali te mere istovremeno i krnje potpunost kla enja.

Za oveka iz cirkusa šatra je više od obi nog zanimanja, to je na in života, istini za volju, bez zajedni kog merila sa sportom, kockarnicom ili scenom kod profesionalnih sportista, kockara ili glumaca. Ima tu i neke vrste na slednog fatalizma i naglašenog kidanja sa obi nim svetom. Zbog svega toga, život u cirkusu se nikako ne može smatrati igrom, tako da bih se ak uzdržao da njemu govorim.

da dve njegove tradicionalne aktivnosti ne bi bile tako usko i karakteristi no vezane za *ilinx* i *mimicry*, mislim tu na hodanje po konopcu i na stalni tekst izvesnih lakrdija.

Hodanje po konopcu

Sport obezbe uje zanimanje koje odgovara *agonu*; izvestan na in nadmudrivanja sa slu ajnoš u obezbe uje zanimanje ili, bolje, odbijanje zanimanja koje odgovara *alei*; pozorište obezbe uje zanimanje koje odgovara *mimicry*. U stvari, tu se vrtoglavica ne javlja samo kao prepreka, teško a ili opasnost, ime se izvo enje na trapezu razlikuje od alpinizma, pribegavanja padobranu ili od profesija koje primoravaju radnike da rade nad' ambisom. Vrtoglavica ovde predstavlja samo podstrek na podvige koji imaju jedan jedini cilj — njeno savla ivanje. Igra se izri ito sastoji u kretanju kroz prostor, kao da bezdan ne fascinira i kao da ne predstavlja nikakvu opasnost.

Asketski na in života dozvoljava da se polaže pravo na suverenu veštinu, režim strogih lišavanja i doslednih uzdržavanja, neprekidna gimnastika, redovno ponavljanje istih pokreta, sticanje savršenog refleksa i nepogrešivog automatizma. Skokovi se izvode u stanju bliskom hipnozi. Potreban uslov za to su gipki i snažni miši i i hladnokrvno vladanje sobom. Svakako, akrobata mora da prora una zalet, vreme i odstojanje, putanju trapeza. Ali on živi u strahu da na to ne pomisli u odsudnom trenutku. Pažnja skoro uvek ima fatalne posledice. Ona paralizuje umesto da pomogne, u odre enom trenutku, kad je kobno i najmanje oklevanje, svest je ubita na. Ona zbunjuje mese arsku nepogrešivost i unosi poreme aj u funkcionisanje mehanizma ija krajnja ta nost ne podnosi ni sumnje ni kajanja. Ekvilibrista uspeva samo ako ga konopac hipnotiše, akrobata — ako je dovoljno siguran u sebe da može da se poveri vrtoglavi i a ne da joj se odupre. Vrtoglavica je sastavni deo prirode i njome se upravlja samo pokoravanjem njoj. Te igre, približavaju i se podvizima meksi kanski h *voladora*, u svakom slu aju potvr uju i ilustruju delotvornost obuzdanog *ilinx a*. Nastrane discipline, pod

vizi koji se ine uludo i sa istim gubitkom, bez neke ranice, smrtno opasni i beskorisni najbolje su svedo anstvo divnih ljudskih osobina: istrajnosti, ambicije i odvažnosti .

Bogovi parodisti

Klovnovske lakrdije su bezbrojne. One zavise od udi i inspiracije svakog ponaosob. Me utim, postoji jedna posebno uporna vrsta, koja, izgleda, ozakonjuje jednu vrlo staru i vrlo korisnu ljudsku preokupaciju: udvajanje svake uzvišene mimike smešnim oponašanjem koje izvodi jedna groteskna li nost. U cirkusu, to je uloga glupog Avgusta. Njegova pocepana ode a, loše zakop ana, prevelika ili premalena, njegova nakostrešena crvena perika, odudaraju od svetlucavih šljokica i bele šiljate kape koju nose klovnovi. Nesre nik je nepopravljiv, istovremeno uobražen i nespretn, on se stalno upinje da imitira svoje partnere ali mu jedino polazi za rukom da izazove nesre e, ija je žrtva on sam. On uvek sve radi naopako. Izaziva podsmeh, zara uje uške i kante vode.

Ovaj lakrdijaš esto se sre e ak i u mitologiji. U njoj nailazimo na junaka nespretnjakovi a, zavisno od slu aja, dovitljivog ili glupog, koji je prilikom stvaranja sveta svojim promašenim imitacijama pokreta stvoritelja pokvario njihovo delo unose i ponekad u njega klicu smrti.

Navaho Indijanci iz Novog Meksika slave praznik koji nosi ime boga Jebi aja da bi izmolili ozdravljenje bolesnih i naklonost duhova prema svom plemenu. Glavni akteri svetkovine su maskirane li nosti personifikacije etrnaest božanstava: šest muških i šest ženskih, sam Jebi aj — bog koji govori i Tonenili — bog vode. Ovaj poslednji je glupi Avgust trupe. On nosi istu masku kao i muška božanstva, ali je obu en u dronjke i za sobom vu e staru lisi ju kožu vezanu za pojas. On namerno greši u taktu prilikom igre da bi zbunio ostale i izvaljuje gluposti. Pravi se kao da je njegova lisi ja koža živa i izvodi pokrete kao da na nju odapinje strelu. On kreveljenjem oponaša dostojanstveno držanje Jebi aja i ismeva ga. Prsi se i pravi se važan. On, u

stvari, to i jeste, jer je jedan od glavnih bogova Navaho plemena, ali bog parodista.

Kod Zunjija, koji naseljavaju istu oblast, od natprirodnih bića koja oni zovu Ka inas deset je izdvojeno od ostalih. To su Kojemšis. Radi se o sinu jednog sveštenika, koji je po inio rodoskrvnu i sa svojom setrom u prvim danima postojanja sveta, i devetero dece rođene iz te zabranjene veze. Oni su strahovito ružni i ta ružna a je više odvratna nego komi na. Štaviše, oni su »kao deca«: mucavi, zaostali, seksualno nemo ni. Dozvoljeno im je da prave skaredne scene: »nije važno«, kaže se, »oni su kao deca«. Svaki od njih ima drukčiji karakter, odakle proizlazi posebno komi no ponašanje, uvek isto, tako je Pila ivani kukavica, on se stalno pravi da ga je strah. Kaluciju se pripisuje da je stalno žedan. Mijapona, prave i se kao da je nevidljiv, stalno se krije iza malih predmeta. On ima okrugla usta, dve kvрге umesto ušiju, jednu kvrgu nasred čela i dva roga. Posuki se neprekidno smeje, on ima okomito use ena usta i više kvrga po licu. Nasuprot njemu, Nabaši je tužan, usta i oči su mu istureni, na temenu ima ogromnu bradavicu. Tako ova grupa predstavlja trupu klovnova koji se mogu identifikovati.

Vrađevi i proroci, koji ovaploćavaju ova božanstva skrivaju i se iza strašnih kvrgavih maski, podvrgavaju se veoma strogim postovima i brojnim ispaštanjima. Smatra se tako i da se oni koji se prihvate da budu Kojemši žrtvuju za opšte dobro. Njih se, maskiranih, plaše. Ko odbije da im da poklon ili u ini uslugu, izlaže se velikoj nesreći. Na kraju Šalako, najvećeg od svih praznika, itavo selo im donosi brojne poklone, namirnice, ode u i novčanice, koje oni posle svećano izlažu. Za vreme ceremonija oni se sprdaju sa ostalim bogovima, organizuju igre zagonetki, izbacuju neslane šale, izvode stotinu lakrdija i peckaju prisutne, prebacuju i jednome tvrdi luk, komentarišu i bra ne nezgode drugoga, ismevaju i trećega što se upinje da živi kao belci. Ovo ponašanje je striktno liturgijsko.

Važna injenica, značajna injenica kod Zunji i Navaho Indijanaca, bilo da se radi o bogovima parodistima

ili nekim drugim jeste — maskirane ličnosti nisu podložne krizi opsednutosti, niti se na bilo koji način prikriva njihov identitet. Zna se da se radi o acima ili prijateljima koji su se za ovu priliku maskirali. Ako se već osećaju strahopoštovanje prema duhovima koje predstavljaju, sigurno ih ni u jednom trenutku ne smatraju, niti se oni sami smatraju, bogovima. Teologija to potvrđuje. Ona kaže da su Ka ine nekada dolazili lično kod ljudi da bi im obezbedili napredak, ali su pri povratku redovno sa sobom odvlačili izvestan broj njih — za aranih ili primoranih — u Zemlju smrti. Shvativši kobne posledice poseta za koje su, međutim, želeli da budu blagotvorne, maskirani bogovi odlučili su da ljude oslobode svog fizičkog prisustva i da se povremeno nađu u njima samo duhom. Oni su zahtevali od Zunjija da naprave maske slične njihovim, obećavajući da će doći da nastanju svoje napravljene privide. Na taj način, zavera tajne, misterije i straha, zanosa i mimike, ukonosti i strepnje, tako snažna, kao što smo videli, i tako rasprostranjena u drugim društvima, ovde je razjedinjena. Tu imamo maskiranje bez opsednutosti, i magijski ritual koji evoluirao ka ceremoniji i predstavi. *Mimicry* konačno nadvladava *ilinx*, umesto da ima podržavajuću funkciju da uvodi u njega.

*

Još jedan tačan detalj doprinosi sličnosti između u cirkuških Avgusta i klovnova i bogova podsmešljivaca. U jednom trenutku njih polivaju i publika se gromko smeje vide ih mokre i preplašene neokivanim potopom. Za vreme dugodnevice, žene Zunjija bacaju sa terasa vodu na Kojemšise kad ovi završe obilazak svih kuća u selu. A Navaho Indijanci daju objašnjenje za Tonenilijeve rite govoreći da su one dovoljne onome koji će biti ispolivan.¹

Postojala srodnost ili, ne, mitologija i cirkus se sreću da bi osvetlili jedan poseban aspekt *mimicry* — ija je društvena funkcija neosporna — satiru. Svakako da ona tu funkciju deli sa karikaturom, epigramom i podrugljivom pesmom,

¹ Prilikom opisivanja obreda Navaho Indijanaca poslužio sam se knjigom Zana Kaznava (Jean Cazenave): *Bogovi igraju u Siboli* (Les Dieux dansent a Cibola), Pariz, 1957. str. 73 75, 119, 168 173. 196 200

sa lakrdijašima koji su svojim dosetkama pratili pobednike i monarhe. Bez sumnje, u sklopu toliko različitih i rasprostranjenih institucija, koje su ipak inspirisane istim ciljem, treba uoiti izraz iste potrebe za ravnotežom. Preterano dostojanstvo iziskuje protivtežu — smešno. Jer poklonstvo ili odanost, poštovanje moćnih i po asti koje narod ukazuje vrhovnoj vlasti prete da udare u glavu nosiocu te vlasti ili onome koji se pokriva maskom nekog boga.

Vernici ne prihvataju potpunu opijenost, niti smatraju bezopasnom pomamu koja može da uhvati idola opijenog sopstvenom veličinom. U ovoj novoj ulozi *mimicry* nije odsako na daska zanosu, nego predostrožnost protiv njega. Pošto je odlučuju i skok težak, pošto se uska vrata koja vode u civilizaciju i istoriju (napretku, budućnosti) poistovećuju sa smenom prednosti *mimicry* e i *ilinx a norma* *agona* i *alee*, sa promenom u tim temeljima društvenog života, treba svakako iznaći i pomoć u koje su misteriozne i varljive sreće i izvesna društva uspela da probiju za arani krug koji je oko njih zatvarao savez prerusavanja i vrtoglavice.

Svakako da više puteva vode ovekako zaklonu od strašne opijenosti. Videli smo kako je u Sparti arobnjak postao zakonodavac i pedagog, kako je maskirana trupa ljudičukova evoluirala u političku policiju i kako jednog lepog dana pomama prerasta u instituciju. Ovde vidimo i jedan drugi izlaz, korisniji, saobrazniji razvoju humanosti, slobode i pronalazaštva, orijentisan, u svakom slučaju, ka uravnoteženosti, smirenosti, ironiji, a ne više ka težnji za neumitnom dominacijom, koja je, možda, sa svoje strane, vrtoglava. Nije isključeno da se na kraju evolucije iznenada opazi kako je u izvesnim, verovatno privilegovanim slučajevima, prva pukotina, posle hiljade nedaća, namenjena uništenju svemoćne koalicije prerusavanja i vrtoglavice, bila ona udna, skoro neprimetna, naizgled apsurdna, bez sumnje svetogrдна novina — uvođenje u grupu maskiranih božanstava ličnosti istog ranga i iste vlasti, kojoj je povećano da ismeva njihove arobnjačke pokrete, da smehom umeri ono što bi se bez te protivteže fatalno završilo transom ili hipnozom.

DODACI

I ZNAJ IGRANA SRE U

ak i u civilizaciji industrijskog tipa, zasnovanoj na vrednosti rada, sklonost prema igrama na sre u je veoma velika, jer one nude upravo suprotan na in zara ivanja novca, ili, prema formuli T. Riboa (Th. Ribot), »op injenost sticanja jednim potezom, bez muke, u jednom trenutku«. Otuda i stalna privla nost lutrija, kockarnica, uzajamnih kla enja na konje ili na fudbalske klubove. Strpljenju i naporu, koji donose malo, ali sigurno, ova privla nost suprotstavlja udo trenutnog boga enja, iznenadnu mogu nost za besposli enje, bogatstvo i luksuz. Za ve inu koja sa mukom naporno radi a. ne popravlja u dovoljnoj meri svoje veoma relativno blagostanje, izgled na glavni zgoditak prikazuje se kao jedini na in da se iza e iz ponižavaju eg ili bednog stanja. Kocka nipodaštava rad i predstavlja konkurentski podsticaj, koji, ak u nekim slu ajevima, postaje dovoljno zna ajan da bi deli mi no odre ivao stil života itavog jednog društva.

Iako ova razmatranja ponekad pridaju igrama na sre u, ekonomsku ili društvenu funkciju ona ne dokazuju njihovu kulturnu delotvornost. Ove igre optužuju da razvijaju lenjost, fatalizam i sujeverje. Priznaje se da je pro u avanje njihovih zakona doprinelo pronalaženju ra una verovatno e, topologije, teorije strateških igara. Ali se zbog toga ne misli da bi one mogle da posluže kao model predstave svetu ili da ustroje makar i nasumce, neku vrstu za etnog enciklopedijskog znanja. Pa ipak fatalizam, dosledni determinizam, ukoliko negiraju slobodno rasu

divanje i odgovornost, zamišljaju itav svet kao ogromnu, uopštenu lutriju, obaveznu i stalnu, gde svaki zgoditak — neizbežan — samo pruža mogućnost, hoću da kažem izaziva potrebu da se u estvuje u sledećem izvlačenju, i sve tako do u beskonačnost.¹⁾ Šta više, kod relativno lenjih naroda, gde je rad daleko od toga da bi apsorbirao svu raspoloživu energiju i regulisao celokupni svakodnevni život, esto se događa da igre na sreću dostignu tako neekonomičnu kulturnu značajku, da utiču i na umetnost, etiku, ekonomiju pa čak i na nauku.

Pitam se čak da li takva pojava nije karakteristika prelaznih društava kojima više ne upravljaju spregnute snage maske i opsesije, ili, ako hoćemo, pantomime i ekstaze, a koja još nisu dospela do kolektivnog života zasnovanog na institucijama gde regulisana konkurencija i organizovano takmičenje igraju glavnu ulogu. Naročito je est slučaj da se kontaktom ili prevlašću drugih etničkih grupa koje su se već odavno, sporom i teškom evolucijom, oslobodile paklene hipoteke, pojedini narodi naglo otrgnu od carstva prerusavanja i zanosa. Narodi koji se priklanjaju tim novim zakonima nikako nisu pripremljeni i da ih prihvate. Skok je isuviše nagao. U tom slučaju umesto *agona*, *alea* nameće svoj stil društvu koje se menja. Indolentnosti i nestrpljenju ovih bića, čije vrednosti nemaju više pravo građanstva, godi prepuštanje sudbini. Još bolje, posredstvom magije i sujeverja, koji obezbeđuju sreću i naklonost sila, ta nepobitna i jednostavna norma ponovo ih vezuje za njihove tradicije i vraćaju im deo njihovog prvobitnog sveta.

I tako, u tim uslovima, igre na sreću dobijaju neekonomičnu važnost. Teži se da se njima zameni rad, samo ako je klima povoljna i ako briga oko ishrane, oblačenja i obezbeđivanja krova nad glavom ne obavezuje one siromašnije na redovnu radnu aktivnost. Jedna kolebljiva gomila nema velikih potreba. Ona živi od danas do sutra. Njoj se brine administracija, u kojoj ona sama ne učestvuje. Umesto da

¹⁾ Što o igledno proizlazi iz parabole Horhe Luis Borhesa (Jorge Luis Borges), pod naslovom *Vavilonska lutrija* (La Lotene de Babylone. Fictions, fr. prevod, Pariz. 1951. str. 82-93).

se pokorava disciplini jednoličnog rada, ona se odaje kocki. A ova opet ide dotle da propisuje verovanja i znanja, navike i ambicije tih zanesenih i bezbrižnih ljudi, koji više nisu obavezni da sami sobom upravljaju, i dalje im je strahovito teško da se uključe u to društvo drugog tipa, na čijim su marginama ostavljeni da žive.

Ja ću ukratko opisati nekoliko primera tog neuobičajenog procvata igara na sreću, kada one postanu navika, pravilo i druga priroda, one izobličuju na in životitavog jednog naroda, jer, izgleda, niko ne može da se odupre zarazi. Poću u jednim slučajem gde nema mešanja stanovništava i gde kultura koju proučavamo ostaje potpuno prožeta starim vrednostima. Postoji jedna igra kockama vrlo rasprostranjena na jugu Kameruna i severu Gabona. Ona se igra pomoću kockica izrezanih nožem od izuzetno tvrdog zrna, kao kost, drveta koje daje ulje cenjenije od palmovog (*Baillonella Taxisperma* Pierre, sin. *Mimusops* Djave). Kockice imaju samo dve strane. Na jednoj je urezan simbol ja i od ostalih.

Ovi simboli su brojni i različiti. Oni čine neku vrstu enciklopedije u slikama. Jedni predstavljaju ljude ukočene u nekoj svećanoj pozi, ili u nekoj dramatičnoj situaciji ili u svakodnevnom poslu, npr. dete u papagaja da govori, žena hvata pticu da bi spremila ručak, lovac ovek se bori sa pitom, lovac puni pušku, tri žene obrađuju zemlju itd. Na drugim kockicama ovi izrezbareni ideogrami prikazuju razne biljke, ženske genitalne organe, noćno nebo sa mesecom i zvezdama. Životinje, sisari, ptice, gmizavci i insketi, reprodukovani su u velikom broju. Poslednja serija reljefa aludira na predmete koje igra priželjkuje, sekire, puške, ogledala, bubnjeve, asovnike ili maske za igru.

Ove izrezbarene kockice imaju i svojstvo amajlice koja njihovom vlasniku pomaže da zadovolji svoje sitne želje. On ih obično ne drži kod kuće, nego ih ostavlja u prašumi, u nekoj kesici okačenoj na drvo. Ponekad, one služe kao sredstvo za prenošenje poruka ili pomoć pri dogovaranju.

Što se tiče same igre, ona je vrlo jednostavna. Princip joj je isti kao i kod igre *pismo glava*. Svaki igrač stavlja isti ulog, sudbina se odlučuje pomoću sedam paradi tikve

koja se baca kockama. Ako manji broj te par adi padne na stranu glave, ulog pripada onim igra ije su kocke ta kode pale na tu stranu i (obrnuto). Ova igra je dostigla tolike razmere da su vlasti morale da je zabrane. Ona je izazvala veoma ozbiljne poreme aje, muževi su stavljali na kocku žene, poglavice su se kockale u svoje položaje, sva e su bile este, ak su izbijali i ratovi medu klanovima, kao nastavak isuviše žu nih partija.¹⁾

Radi se rudimentarnoj igri bez kombinacija. Me u tim, može se lako primetiti koliko su zna ajne njene posle dice po kulturu i kolektivni život sredina u kojima se one neguju. Simboli ko i enciklopedijsko bogatstvo amblema može se porediti sa romanskim kapitelima. U najmanju ruku ono ima jednaku funkciju. Štaviše, iz potrebe da se svaka strana kocke druga ije izrezbari, nastala je umetnost reljefa, koja se može smatrati glavnim izrazom u oblasti plasti ne umetnosti plemena iz tih pokrajina. Tako e nije bez zna aja ni to što se kockama pripisuju magijske osobine, što ih usko vezuje za verovanja i brige njihovih vlasnika. Naro ito treba naglasiti da su štete koje je izazivala kockarska strast ponekad dostizale razmere prave pustoši.

Takve osobine nikako nisu bezna ajne, njih nalazimo i kod složenijih igara na sre u, koje u mešovitim društvima imaju jednaku privlačnost i povla e podjednako opasne posledice.

Upadljiv primer pruža nam i uspeh kineske šarade (Rifa Chiffa) na Kubi. Ta lutrija, »neizle iva rak rana narodne ekonomije,« kako je naziva Lidija Cabrera, igra se pomo u figure Kineza podeljene na 36 delova, kojima odgovara podjednak broj simbola, ljudskih bi a, životinja ili raznih alegorija, konj, leptir, mornar, kalu erica, kornja a, puž, mrtvac, parobrod, dragi kamen (koji se tuma i i kao lepa žena), rakušac (koji se tako e smatra i muškim polnim

¹⁾ Simone Delarosiere i Gertrude Luc: *Jedna malo poznata forma afri kog umetni kog izraza* (Une forme peu connue de l'expression artistique africaine: l'Abbia, Etudes camerounaises, bi. 49–50 septembar–decembar 1955, str. 3–52. Isto i u Sudanu gde male školjke (cauris) služe kao sredstvo pla anja i kao kocke. Svaki igra baca po etiri i ako sve padnu na istu stranu on odnosi 2500 Školjki. Na kocku se stavljaju bogatstva, zemlja, supruga. Cf. A. Prost. *Igre i igra ke* (Jeux et Jouets), Crni svet — Afri ko prisustvo, str. 245. (Le Monde noir — Presence africaine).

organom), koza (koja zna i i neki prijav posao ili ženski polni organ), majmun, pauk, lula itd.¹⁾ Bankar raspoláže odgovaraju om serijom vinjeta od drveta ili kartona. On naslepo izvla i, ili poziva nekog da izvu e, jednu vinjetu, koju uvija u komad tkanine i izlaže pogledima igra a. Ova operacija se zove »obesiti životinju«. On zatim pristupa prodaji lozova na kojima je ispisano kinesko slovo — znak za odre enu figuru. Za to vreme njegovi pomo nici idu ulicama i upisuju opklade. U zakazano vreme odvija se izvu eni simbol i dobitnicima se ispla uje tridesetostruka vrednost uloga. Bankar daje svojim agentima 10% iste zarade.

Tako se ova igra prikazuje kao jedna maštovitija varijanta ruleta. Ali dok su na ruletu mogu e kombinacije raznih brojeva, simboli Rifa ife su sakupljeni prema misterioznim afinitetima. U stvari, skoro svaki simbol ima više družbenika i slugu. Tako je konju družbenik dragi kamen, a paun sluga. Slon je družbenik velikoj ribi, a sluga joj je pauk. Leptir nema družbenika, ali mu je kornja a sluga. Obrnuto, rakušac nema slugu, ali mu je družbenik jelen. Jelen opet ima tri družbenika, rakušca, jarca i pauka, ali nema slugu itd. Podrazumeva se naravno da se istovremeno igra na izabrani simbol, njegovog družbenika i slugu.

Štaviše, ovih trideset šest amblema raspodeljeno je u sedam nejednakih serija (quadrillas), trgovci, kicoši, pijanice, popovi, konjanici i žene. Principi prema kojima je izvršena raspodela opet izgledaju veoma nejasni. Na primer, popovsku seriju sa injavaju velika riba, kornja a, lula, jegulja, petao, ma ka, i kalu erica. Svetom igre upravlja ova udna klasifikacija. Na po etku svake partije, posle »vešanja životinje« bankar objavljuje jednu zagonetku (šaradu), koja treba da pokaže pravi (ili pogrešan) put u esnicima. Radi se obi no jednoj re enici dvosmislenog zna enja kao što je npr. ova: » ovek na konju ide vrlo sporo. On nije glup ali je pijan i sa svojim družbenikom zara uje grdne pare.«²⁾ Igra , dakle, zaklju uje da treba igrati seriju pija

¹⁾ Isti simboli nalaze se kod jedne igre kartama u Meksiku koja se igra u novac i iji princip podse a na loto.

²⁾ Rafael Ro e: *Policija na Kubi i njene tajne* (Rafael Roche: La policia y sus misterios en Cuba), str. 287 293. Havana 1914.

nica ili konjanika. On može da stavi ulog i na životinju koja komanduje jednom ili drugom. Me utim, tu je bez sumnje neka druga, nejasnija re koja daje rešenje šarade.

Drugom prilikom bankar oglašava: »Ho u da vam u inim uslugu. Slon ubija svinju. To predlaže tigar. Jelen e je prodati i jelen odnosi zavežljaj.« Jedan stari igra objašnjava da je dovoljno da se malo razmisli. Krastavi žabac je arobnjak. Jelen je njegov pomo nik. On nosi ukleti zamotuljak u kome se nalaze ini koje je neprijatelj nekome namenio. U ovom slu aju tigar slonu. Jelen izlazi sa zavežljajem. On e ga ostaviti na mesto koje mu je arobnjak ozna io. Zar to nije jasno? Odl an potez! »Dobija broj 31, jer jelen izlazi u trku.«

Igra je poreklom iz Kine.¹⁾ U Kini je enigmatska aluzija na tradicionalne tekstove zamenjivala šaradu. Neko od u enih bio je zadužen da posle izvla enja pomo u citata potvrdi pravo rešenje. Na Kubi treba poznavati sva crna ka verovanja da bi se šarade ta no protuma ile. Bankar najavljuje: »Ptica kljuje i odlazi«. Ništa jasnije: mrtvi lete; dušu mrtvog mogu e je uporediti sa pticom jer može da se uvu e gde ho e, sova je ovaplo enje prognanih duša, iz gladnelih i zlih. »Kljuje i odlazi«, to jest izaziva neo ekivanu smrt oveka koji se nije pazio. Treba zna i igrati broj 8, mrtvac.

»Pas koji sve ujeda« je jezik koji ogovara i napada; »svetlost koja sve osvetljava« je broj jedanaest, petao koji peva prilikom izlaska sunca; »kralj koji sve može« je broj 2, leptir koji je takode i novac; »klovn koji se potajno šminka« je broj 8, to je mrtvac koga prekrivaju belim pokrovom. Ovoga puta objašnjenje važi samo za neupu ene. U stvari, radi se posve enom mrtvacu (fiampe ili nanigo muerto); njemu za vreme tajne ceremonije sveštenik zaista stavlja belom kredom obredne krstove na lice, šake, grudi, ruke i noge.²⁾

1) Poznato je da je Havana, pored San Franciska. jedna od najbrojnijih kineskih aglomeracija izvan Kine.

2) Iz jednog napisa Lidije Cabrera.

Postoji i jedan sanovnik za komplikovane snove koji pomaže da se nasluti pravi broj. Kombinacije su bezbrojne. Podaci do kojih se došlo iskustvom raspore eni su izme u proro kih brojeva. A ovi opet idu do sto i mogu se konsultovati telefonom zahvaljuju i jednoj knjizi deponovanoj u banci za šaradu. Ovaj repertoar ta nih odnosa doveo je do stvaranja posebnog simboli nog jezika koji se smatra »vrlo korisnim za upoznavanje života«. Tako se esto dešava da slika zameni broj. Aleho Karpantje¹⁾ je kod ujaka svoje žene video jednog de aka kako sabira: $2 + 9 + 4 + 8 + 3 + 5 = 31$. De ak je umesto brojeva izgovarao: »Leptir više slon, više ma ka, više mrtvac, više mornar, više kalu erica jednako je jelen«. Isto tako, da bi podelio 12 sa 2 jednako 6, on kaže: »Prostitutka podeljena sa leptirom jednako je kornja a«. Znaci i odnosi iz igre projektuju se na sva znanja.

Kineska šarada veoma je rasprostranjena i pored toga što je od 1879. godine zabranjena lanom 355 kubanskog Krivi nog zakonika. Brojni protesti uloženi su zbog njene štetnosti. Radnici daju na nju i ono malo novaca što pose duju i, kako kaže jedan pisac, gube ak i ono ime treba da prehrane porodicu. Zbog neimaštine oni ne ulažu mnogo, ali igraju neprestano, jer se »životinja veša« etiri do šest puta dnevno. Radi se igri gde relativno lako može da se vara. Pošto bankar zna listu opklada, ništa ga ne spre ava da sa malo okretnosti, prilikom otkrivanja zameni znak na koji su uložili opasno skoncentrisani, nekim drugim koji je skoro zanemaren.²⁾

U svakom slu aju, bili oni poštteni ili ne, smatra se da se bankari vrlo brzo bogate. Pri a se da su u prošlom veku zara ivali i po 40.000 pezosa dnevno; jedan od njih vratio se u domovinu sa kapitalom od 200.000 pezosa u zlatu. Smatra se da u Havani postoji pet velikih i više od dvanaest malih organizacija kineske šarade. U njima se igra za preko sto hiljada dolara dnevno.³⁾

¹⁾ Alejo Carpenlier, savremeni kubanski pisac (prim, prev.)

²⁾ R. Roche, op. cil. sir. 293.

³⁾ Prema napisu Aleha Karpamjea dokumentima koje on navodi. (Knjiga *Igre i ljudi* izdatate 1958. godine, pre kubanske socijalisti ke revolucije, prim. prev).

Na susednom ostrvu Portoriku, Planning Board je procenio 1957. godine sumu uloženu u razne igre na sto miliona dolara godišnje, što je polovina budžeta ostrva. Od te sume sedamdeset pet miliona otpada na legalne igre (državnu lutriju, borbu petlova, konjske trke, rulet itd.). Izveštaj doslovce kaže: »Kad igra dostigne ovakve razmere, ona bez svake sumnje predstavlja ozbiljan društveni problem... Ona uništava privatnu štednju, paralizuje poslove i podsti e stanovništvo da se više oslanja na kocku nego na produktivan rad«. Pod utiskom ovih zaključaka, guverner Luis Munjos Marin odlučio je da pooštri zakone igrama da bi ih u roku od deset godina sveo na razmere manje štetne po nacionalnu ekonomiju.¹⁾

*

U Brazilu Žogu du Bišu ili igra životinja ima iste osobine kao i kineska šarada na Kubi, to je polulegalna lutrija sa brojnim simbolima i kombinacijama, ogromna organizacija, zamašne opklade, koje apsorbuju značajan deo novca kojim raspolaze niži slojevi stanovništva. Brazilska igra ima, osim toga, prednost da još bolje osvetljava odnose *alee* i sujeverja. Ona s druge strane, ima toliko značajne posledice na privredni poredak, da se smatram obaveznim da ovde ponovo dam njen opis, koji sam već dao u jednoj drugoj prilici sa drugom namerom.

»Onakva kakva je sada, ova igra potiče iz vremena oko 1880. godine. Njeno poreklo pripisuje se navici barona od Drumonda (Drummond) da svake nedelje na ulazu u zoološki vrt oka i sliku neke životinje. Publika je pozivana da pogodi koja je životinja biti istaknuta sledećeg puta. Tako je nastalo uzajamno klađenje, koje je preživelo svoj uzrok i trajno vezalo figure plakatiranih životinja za serije brojeva. Ova igra se ubrzo uklopila u klađenje na brojeve koji dobijaju na državnoj lutriji, analogno sportskoj kladionici u susednim zemljama, (quiniela). Sto prvih brojeva podelo je u grupe od po četiri i svaka nosi ime jedne od 25 životinja poredanih približno po azbučnom redu, po ev od

orla, (brojevi od 01 do 04) do krave (brojevi od 97 do 00)¹⁾. Od tada, ova igra nije pretrpela značajnije izmene.

Postoji bezbroj kombinacija, igraju se jedinice, desetice, stotine ili hiljade, tj. na poslednji ili na dva, tri ili četiri poslednja broja lozova koji tog dana dobijaju na lutriji. (Otkako se savezna lutrija ne izvla i svakodnevno nego nedeljno, u ostale dane izvla i se prividna, potpuna teorijska lutrija, bez srećaka i zgoditaka, koja samo služi da se ustanove dobici na bišuu). Može tako e da se istovremeno igra i na više životinja, tj. na više grupa od po četiri broja, i svaka kombinacija može da se igra sa permutovanim ciframa, odnosno da se kladi ne samo na jedan broj nego na bilo koji sastavljen od istih cifara. Na primer, igrati permutovanim ciframa broja 327 znači i da se tako e dobija i sa 372, 273, 237, 723 i 732. Lako se može zamisliti da izražavanje dobitaka, uvek strogo proporcionalnih ulozima, nije nimalo lak posao, tako da se široko poznavanje aritmetičkih zakona raširilo u narodu, onaj koji jedva zna da čita i piše rešava sa zbujujućom sigurnošću i lako om problema koji bi ve zahtevali da se matematičar — neuvežban u toj vrsti operacija — dobro promisli.

Žogu du Bišu, uostalom, ne potiče samo primenu obične aritmetike. Ta igra još mnogo više potiče sujeverje. U stvari, ona je vezana za sistem tumačenja snova, koji ima svoje zakone, svoje klasike i kvalifikovane stručnjake. Snovi predskazuju igru u koju životinju treba da izaбере. Pa ipak, nije uvek preporučljivo da se igra na životinju višestruku u snu. Obazrivost nalaže da se prethodno konsultuje odgovarajućeg sanovnik, koji obično nosi naslov *Interpretacao dos sonhos para Jogo do Bicho* (tumačenje snova za igru životinja). Tu se mogu naučiti odgovarajuće formule: ko sanja leteću kravu, treba da igra na orla, a ne na kravu; ko sanja mačku kako pada s krova, treba da igra na leptira, (jer prava mačka nikada ne pada s krova); ko sanja štap, igra e na kobru (koja se uspravlja kao štap); ko u snu vidi besno pseto, igra e na lava (koji je hrabar kao ono) itd. Ponekad odnos ostaje nedokučiv, ko sanja mrtvacu, treba

¹⁾ Na portugalskom orao — aguia i krava — vaca (prim. prev.).

1) Njujork tajms od 6. oktobra 1957. godine.

da igra na slona. Dešava se da se veza na e i u satiri nom folkloru: Ko sanja Portugalca, treba da igra na magarca. Oni najskrupulozniji ne zadovoljavaju se mehankom po vezanoš u simbola, nego odlaze kod proroka i vra ara koji koriste i svoj dar u odre enom slu aju, znaju iz njega da izvuku nepogrešiva proro anstva.

esto se dešava da se pro e i bez životinja, san direktno daje željeni broj. Ako neko sanja svog prijatelja, on igra na njegov broj telefona; ako prisustvuje sudaru, igra na broj prevrnutog vozila ili policajca koji vrši uvi aj, ili kombinaciju ta dva broja. Rime i ritmovi nisu ništa manje zna ajni od znakova koje odabira slu aj. Prema jednoj re itoj anegdoti, sveštenik koji je davao oprostaj nekom samrtniku izgovara ritualne re i: »Isus, Marija, Josif«. Samrtnik se pridiže i uzvikuje: »orao, noj, kajman«, životinje iz Bišua iji izgovor na portugalskom, (aguia, avestruz, jakare) podse a na prve tri re i. Bilo bi lako navesti još neizmerno mnogo primera. Uopšte uzevši, koristi se svaka vrsta predskazanja. Kad služavka razbije važnu i voda se prospje po podu, ona po obliku bare zaključuje na koju životinju treba da igra. Veština otkrivanja korisnih sli nosti vrlo je cenjena. Mnogi Brazilci e vam navesti više slu ajeva me u svojim poznanicima gde je sluga, postavši neophodan gazdama zbog svoje sposobnosti snalaženja u kombinacijama Bišua, ili zahvaljuju i poznavanju predskazanja, po eo da vodi glavnu re u ku i.¹⁾

Teoretski, igra životinjama zabranjena je u svim državama Brazila. U stvari, ona se manje više toleriše, zavisno od interesa guvernera države ili, u unutrašnjosti, zavisno od efa ili politike lokalnih glavešina, a naro ito šefa policije. Bilo kako bilo, proganjana s blagoš u ili potajno ština, ona zadržava ukus zabranjenog ploda i njena organizacija ostaje ilegalna iako za tu diskreciju nema razloga s obzirom na stav kompetentne vlasti. Još lepše, narodne mase, koje su bez prestanka njome obuzete izgleda da je ipak smatraju

1) Štaviše posluga, koja je isključivo sastavljena od crnaca i mulata. prirodni je posrednik izme u vra eva sveštenika afrikih kultova i onih koji, iako veruju i u efikasnost njihovih arolija, odbijaju iz samoljublja da sa njima stupe u direktan dodir.

za greh, iskupljiv greh i porok kao što je, na primer, pušenje, ali predaju i mu se, one ga smatraju ipak kažnjivom aktivnoš u. Politiari koji je esto organizuju služe se njome i koriste je; nikad, me utim, ne propuštaju i priliku da je pokude u svojim govorima. Armija koja rado brani moral i u kojoj je još uvek živ pozitivizam Ogista Konta, nerado gleda na igru Bišu. Prilikom *makumba* seansi, veoma cenjenih kod crna kog stanovništva, kao i u spiritisti kim krugovima, ne manje jakim i rasprostranjenim, izbacuju se oni koji od duhova ili stolova traže prognozu za Bišu. Od jednog do drugog pola duhovnog sveta Brazila osuda je opšta. Ve ito nesigurna situacija igre životinjama, stalna i nejasna osuda ak i od strane onih koji su za nju pasionirani, a naro ito injenica da se zvani no ne priznaje, dovodi do posledica koje retko iznena uju njenu klijentelu, krajnje poštenje skuplja a opklada. Tvrdi se da nikad niko od njih u svojoj praksi nije zakinuo ni paru. Sa izuzetkom bogataša, koji svoje opklade prenose telefonom, svaki igra dodaje krišom skuplja u sumu, ponekad znatnu, novca uvijenu u par e hartije na kome su ispisane kombinacije i igra ev pseudonim. Skuplja predaje novac jednom od sau esnika, a ovaj nekom tre em, tako da u slu aju racije policija ne nalazi ništa pretresaju i oveka uha enog na delu. Isto ve e, ili slede eg dana, svaki dobitnik odlazi na ugovoreno mesto i izgovara svoj pseudonim. Tada mu se diskretno predaje koverat sa nazna enim imenom, u kome se nalazi u paru ta na suma dobitka. Igra ne bi imao nikakvog namina da se obra una sa nepoštenim bankarom ukoliko bi na takvog naišao. Ali takvih nema. Ljudi se ude i dive da u toj sumnjivoj igri, gde kroz siromašne ruke neprestano prolaze privla ne sume novca, ima više poštenja nego u drugim oblastima gde su, na žaljenje Brazilaca, izvesne norme postile. Pa ipak, razlog za to izgleda sasvim jasan, jer bez poverenja takva delatnost ne bi mogla da opstane. Tamo gde se reklamacija i kontrola ne mogu ni zamisliti, poverenje nije nikakav luksuz nego potreba.

Prema najskromnijoj proceni, šezdeset do sedamdeset odsto stanovništva Brazila igra Bišu i na njega dnevno daje

otprilike stoti deo svog mese nog prihoda, tako da na kraju meseca, ukoliko nikad ne dobiju, stra eni novac se penje i na trideset odsto od zarade. Ovde je re prose nom igra u. U krajnjem slu aju; igra ulaže u igru skoro itav svoj prihod, dok živi kao parazit ili pribegava najobi nijem pro sja enju.

Zato se ne treba uđiti što uprkos zvani noj zabrani igra životinjama predstavlja snagu i izvor sredstava koje vlasti moraju da uzmu u obzir. Jednom su politi ki zatvorenici tražili pravo da iz zatvora igraju Bišu i to im je odobreno. Odeljenje za socijalnu pomo države San Paolo stvoreno bez budžeta 1931. godine dugo je funkcionisalo samo zahvaljuju i materijalnoj pomo i lokalnih šefova Bišua. Ova sredstva bila su dovoljna za pla anje brojnog personala i udovoljavanje neprestanim zahtevima ugroženih. U organizaciji igre postoji složena hijerarhija, njeni vrhovi ostvaruju ogromne dobitke i obi no nisu škrti u davanju nov ane pomo i ljudima bez obzira na njihovu politi ku pripadnost, ali od kojih, za uzvrat, o ekuju da se pokažu blagonakloni prema njihovom poslu.

Koliko god izgledale zna ajne, moralne, kulturne, pa ak i politi ke posledice igre životinjama, treba pre svega izdvojiti njen ekonomski zna aj. Prakti no, ona vezuje znatan deo raspoložive nov ane gotovine, izazivaju i isu više brzo obrtanje novca, zbog koga je on prakti no izgubljen za ekonomsku dobrobit nacije ili poboljšanje životnog standarda stanovništva. Novac namenjen igri ne služi za kupovinu nameštaja, kuhinjskog aparata, alatke, odela ili za poboljšanje ishrane, niti bilo kakvoj nameni koja bi uslo vila brži razvoj poljoprivrede, trgovine ili industrije u zemlji. On se direktno tra i, povu en iz opšteg opticaja i stavljen u zatvoreni krug stalnog i brzog obrtanja, jer se dobiti retko izdvajaju iz za aranog kruga. Oni se ponovo vra aju u igru, sa izuzetkom troškova za neko nevino aš avanje, kada se za to ukaže prilika. Jedino zarade bankara i organizatora Bišua mogu da uđu u opticaj u opštoj ekonomici, i to, možemo pretpostaviti, na ne baš za nju najpogodniji na in. Me utim, stalan priliv svežeg novca održava ili pove ava

ukupnu rizikovanu sumu i utoliko umanjuje mogu nosti za štednju ili ulaganje.«¹⁾

Vidimo da, u izvesnim uslovima, igre na sre u imaju onaj zna aj za kulturu iji monopol obi no drže takmi arske igre. ak i u društvima gde se smatra da neopozivo vladali na vrednost, videli smo da se ne ose aju manje posledice privla nosti sre e. Iako pod udarom podozrenja, one ipak zadržavaju zna ajnu ulogu, doduše više spektakularnu nego odlu uju u. U svakom slu aju, na planu igara, *alea* u konkurenciji sa *agonom*, esto i u kombinaciji s njim, upravlja mnogim velikim manifestacijama, francuskom Nacionalnom lutrijom, uravnotežava Tur de Frans, podiže kockarnice i hipodrome, kao što sport podiže stadione, podsti e stvaranje klubova upu enih i odanih bratstava, izdržava specijalizovanu štampu i uslovljava ne manje zna ajna investiranja.

Štaviše, na videlo izbija jedna udna podudarnost, dok država esto subvencionira sport, igre na sre u, ukoliko su pod državnom kontrolom, doprinose pove avanju prihoda državne blagajne. Ponekad one predstavljaju njene glavne izvore prihoda. Sre a, ak potisnuta, ponižena, osuena, uva na taj na in pravo gra anstva u najracionalnijim administrativnim društvima, onima koja su najdalje od združenih arolija prerušavanja i zanosa. Razlog za to lako je prona i.

Apsolutno, i po svojoj prirodi, zanos i prerušavanje se protive bilo kakvom zakoniku, merilu i organizaciji. *Alea*, nasuprot, kao i *agon*, zahteva ra unanje i pravilo. Ali njihova suštinska solidarnost nikako ne isklju uje i njihovu konkurenciju. Principi koje oni zastupaju toliko su opre ni, da neminovno teže da jedan drugog isklju e. Trud je o i-gledno nespojiv sa pasivnim ekanjem na sudbinu, kao i nezasluzene prednosti koje pruža bogatstvo sa legitimnim zahtevom napora i zasluga. Napuštanje prerušavanja i vrto

1) R. Kajoa: *Svakodnevna privreda igre na sre u u iberskoj Americi*, Celiri eseja savremenoj sociologiji, Pariz 1951. str. 27—46

glavice, maske i ekstaze oduvek je zna ilo samo izlaz iz zaranog sveta da bi se došlo do racionalnog sveta deljive pravde. Ono ostavlja dosta nerešenih problema.

U takvoj situaciji *agon* i *alea*, bez sumnje, predstavljaju kontradiktorne i dopunske principe nove vrste društva. Me utim, potrebno je mnogo štošta dok oni ne ispune paralelnu ulogu, priznatu kao neophodnu i izuzetnu u oba slu aja. *Agon*, princip poštene konkurencije i plodnog takmi enja, jedini se smatra vrednoš u. itava društvena konstrukcija po iva na njemu. Napredak se sadrži u njegovom razvoju i u poboljšavanju uslova za njegov opstanak, tj., u suštini, na sve ve em eliminisanju *alee*. *Alea* se, u stvari, javlja kao otpor koji priroda pruža savršenoj jednakosti korisnih ljudskih institucija. Šta više, *alea* nije samo izri iti oblik nepravde, besplatne i nezaslužene milosti, ona je i ismevanje rada, strpljivog i upornog truda, štednje, lišavanja u ime neke budu nosti; jednom re ju, svih neophodnih osobina u svetu sklonom uve avanju dobara. Tako da napor zakonodavca teži, prirodno, sužavanju njenog delo kruga i uticaja. Od raznih principa igre jedino je propisna konkurencija ta koja može da se prenese onakva kakva je u domen akcije i da se u njemu pokaže efikasna, pa ak i ne zamenljiva. Ostali principi se smatraju opasnim, oni su pod kontrolom ili, bolje, dopuštaju se ukoliko ostaju unutar dozvoljenih granica, a smatraju se za ubita ne strasti, poroke ili zastranjivanja ukoliko se prošire i na život; tada oni prestaju da se pokoravaju izolovanosti i pravilima koja ih neutrališu.

Sa te ta ke gledišta, ni *alea* ne predstavlja izuzetak, istina jedino utoliko ukoliko predstavlja pasivizaciju prirodnih uslova. Svi znaju da je ro enje lutrija, ali uglavnom zato da bi žalili njene skandalozne posledice. Izuzev retkih slu ajeva, kao što je biranje sudija kockom u staroj Gr koj ili današnji izbor porotnika ni najmanja institucionalna funkcija ne prepušta se slu aju. Izgleda neprihvatljivo da se re šenje ozbiljnih poslova poverava odluci slu aja. Jednodušno se priznaje kao neosporno da su rad, vrednost i stru nost, a ne udi kocke osnova za neophodnu pravdu i sre an razvoj kolektivnog života. Iz toga izlazi da rad teži da bude srna

tran kao jedini poštovanja dostojan izvor prihoda. Prednosti nasle a, proizašle iz osnovne *alee* ro enja, osporavaju se, pa nekad zanemaruju, a naj eš e ukidaju, što koristi itavom društvu. Što se ti e novca zara enog na lutriji, on u principu samo treba da predstavlja nešto kao luksuz, ili dodatak na platu ili dodatak na redovne prihode od profesionalne delatnosti. Skoro svi smatraju kao sumnjivo i nemoralno, ako ne i nepošteno, u svakom slu aju asocijalno da se živi uglavnom ili isklju ivo od kocke i dobitaka na sre u.

Komunisti ki ideal upravljanja društvom dovodi ovaj princip do krajnosti, još se može diskutovati da li je bolje da se raspodela državnog prihoda vrši po principu svakome prema zaslugama ili prema potrebama, ali je sigurno da se nikome ne može ništa pružiti prema njegovom ro enju ili sre i, zato što ne treba da se izigra ni rad, ni trud. Uloženi rad je merilo pravednosti. Iz toga izlazi da poredak sa socijalisti kom ili komunisti kom inspiracijom prirodno teži da se u potpunosti osloni na *agon*: ine i to, on zadovoljava svoje principe apstraktne jednakosti i u isto vreme smatra da stimuliše, najbolje mogu om upotrebom sposobnosti i stru nosti, racionalno, dakle efikasno, tu ubranu proizvodnju dobara, u kojoj vidi svoj glavni ako ne ak i isklju ivi zadatak. itav problem je u tome da se zna da li je potpuno uklanjanje nade na veliku, izvanrednu i arobnu sre u ekonomski produktivno i da li se država, suzbijaju i ovaj instinkt, ne lišava štedrog i nezamenljivog izvora prihoda koji se može pretvoriti u energiju.

U Brazilu gde igre na sre u caruju, štednja je najslabija. To je zemlja spekulacija i sre nog slu aja. U SSSR igre na sre u su zabranjene i progonjene, dok se štednja živo podsti e da bi se omogu ilo proširenje unutrašnjeg tržišta. Podsti u se radnici da dovoljno štede kako bi mogli da kupe automobil, frižider, televizor i sve ono što podsti e razvoj industrije. Lutrija u bilo kakvoj formi smatra se ne

moralnom. Utoliko je značajnija konstatacija da je država lutriju, koja je privatno zabranjena, nakalemila na štednju.

U Sovjetskoj Rusiji postoji oko 50 hiljada štedionica u kojima uložene sume dostižu 50 milijardi rubalja. Ovi uložnici donose 3% ukoliko se uložnik obaveže da uštedu ne dotiče najmanje šest meseci, a 2% u obrnutom slučaju. Ali ukoliko uložnik želi, on može da se odrekne predviđenog interesa i da uštedu u lutriji gde se izvlače izdvojenice zgotitaka vrši dva puta godišnje. Ova lutrija, u zavisnosti od visine uloga, nepravedno i nezasluženo donosi premije dvadeset petorici od hiljada uesnika u ovom udnom i skromnom vaskrsavanju *alee* u jednoj privredi zasnovanoj upravo na njenom isključenju. Štaviše, državni zajmovi, koje je praktično svaki zaposleni bio primoran da upisuje, sadržali su nagrade čiji je iznos dostizao 2% od ukupnog uloga sakupljenog na taj način. Za zajam iz 1954. godine ove nagrade su sadržale zgotitke od 400 do 15.000 rubalja raspoređene u 100.000 serija od po 50 obveznica. Od tih serija izvlačene su 42, a sve obveznice dobijale su minimalnu premiju od 400 rubalja. Zatim se pristupalo izvlačenju većih zgotitaka, od kojih 24 po 10.000 rubalja, 5 po 25.000 rubalja i dva po 50.000 rubalja,¹⁾ što je respektivno jednako prema zvaničnom kursu zgoticima od jednog, dva ipo i pet miliona starih franaka.

*

Eto takva je nesumnjivo žilava upornost za »sreću« da i ekonomski sistemi koji je po svojoj prirodi najviše preziru moraju ipak daju ustupe mesto, istina, ograničeno, prerušeno i skoro stidljivo. Proizvoljnost sudbine ostaje, u stvari, neophodna protivteža propisanom takmičenju. Ono neosporno osigurava odlučuju i trijumf svake merljive nadmoći. Perspektiva neke nezaslužene sreće teži pobećeno i ostavlja mu neku vrstu poslednje nade. On je poražen u lojalnoj borbi i ne bi mogao da se poziva na bilo kakvu nepravdu kojom bi objasnio svoj neuspeh. Po etni uslovi bili su isti

za sve. On može samo da zameri svojoj nesposobnosti i ne bi više ništa mogao da otkrije, ukoliko mu ne bi ostala za ublažavanje poniženja kompenzacija, uostalom bes krajno neverovatna; besplatnog osmeha arobnih sila sudbine, nedostiznih, slepih, neumoljivih, ali koje, srećom, ne znaju za pravdu.

¹⁾ Cr. Gunnar Franzen: *Banke i štednja u SSSR, i štednja u .svetu*. Amsterdam 1956, br. 5, str. 193-197, preneto iz *Svensk Spaarbank*, Štokholm, 1956. br. 6.

II

OD PEDAGOGUE DO MATEMATIKE

Svet igara je toliko složen i raznovrstan, da postoje brojni na ini da se pristupi njegovom izu avanju. Psihologija, sociologija, istorija, pedagogija i matematika dele izme u sebe oblasti ije je jedinstvo, na kraju krajeva, nemogu e sagledati. Ne samoda se dela kao *Homo ludens* od Huizinge *Igra i dete* od Žana Šatoa i *Theory of Games and Economic Behaviour* od Nojmana i Morgenšterna ne obra aju istim itaocima, nego ak izgleda da tretiraju razli ite teme. Kona no, pitamo se u kojoj meri se koriste olakšice ili mogu nosti re nika, zamišljaju i i dalje da se razna i skoro nespojiva istraživanja odnose na u suštini iste specifi ne aktivnosti. Po injemo da sumnjamo da zajedni ke osobine mogu da definišu igru i da ona shodno tome može legitimno da bude predmet skupnog rada.

Ako u današnjoj praksi dornen igre uprkos svemu održava svoju autonomiju, on je o ito gubi u nau nom istraživanju. Ne radi se samo razli itom pristupanju uslovljenom raznolikoš u disciplina. Gra a koja se *svakom prilikom* prou ava pod imenom igara toliko je heterogena, da nas navodi na zaklju ak kako je re *igra* možda samo obi an mamac koji, svojom varljivom opštoš u, odražava uporne iluzije zamišljenoj srodnosti neura unljivih ponašanja. Bilo bi interesantno pokazati kakvi su koraci, ponekad kakvi slu ajevi doveli do tako paradoksalnog raspar avanja. U stvari, od samog po etka po inje ova udna deoba. Ko igra jenidžaes, domine ili se igra zmajem, svestan je da se u sva tri slu aja igra, samo se de ji psiholozi, me utim, inte

resuju za jenidžaes (ili razboj ili klikere), samo sociolozi za zmaja, a samo matemati ari za domine (ili rulet, odnosno poker). Smatram da je normalno da se ovi poslednji ne interesuju za oravu koku ili šuge, koje ne mogu da se stave u jedna ine, ali mi je manje jasno zašto Žan Sato ne zna za domine ili zmaja; uzalud se pitam zašto istori ari i sociolozi, u stvari, odbijaju da prou e igre na sre u. Da budem odre eniji, ako u ovom poslednjem slu aju teško razumem razlog koji opravdava takvo isklju ivanje, za uzvrat, lako mogu da pretpostavim koji su motivi do toga doveli. Kao što e se videti, oni dobrim delom poti u od skrivenih misli — bioloških ili pedagoških — onih nau nika koji se interesuju za igre. One na taj na in koriste, ako ostavimo po strani pripoveda ku istoriju (koja se, uostalom, više bavi igra kama nego igrama) radove nezavisnih disciplina, upravo psihologije i matematike, ije doprinose treba jedan po jedan razmotriti.

I Psiho pedagoške analize

Šiler (Schiller) je svakako jedan od prvih, ako ne i prvi, koji je podvukao izuzetnu važnost igara za istoriju i kulturu. On u petnaestom od svojih *Pisama estetskom vaspitanju oveka* piše: »Jednom zauvek i kona no ovek se igra samo tamo gde je ovek u punom smislu, potpun je ovek samo tamo gde se igra.« Šta više, u tom istom tekstu on ve zamišlja da je iz igara mogu e izvu i neku vrstu dijagnoze karakteristi ne za razli ite kulture. On smatra da na osnovu poredenja »trke u Londonu, borbe bikova u Madridu, pariških spektakala, borbe životinja u Be u i razdraganog života na rimskom Korzu« ne bi bilo teško odrediti »nijanse sklonosti kod tih razli itih naroda«.¹⁾

Ali zaokupljen izvla enjem suštine umetnosti iz igre, on prelazi preko toga i zadovoljava se nagoveštavanjem sociologije igara, koja je u njegovoj re enici ovlaš naba ena. Nije važno. Pitanje zbog toga nije ništa manje akutno, niti

¹⁾ *Briefen über ästhetische Erziehung des Menschen*, francuski prevod u Fr. V. Schiler: *Dela*, tom VIII, *Estetika*, Pariz, 1862 Pogledajte takode i *Pisma* 14, 16, 20, 26, i 27.

se igra zbog toga shvata manje ozbiljno. Šiler insistira na veseloj bujnosti i širini, koje se stalno ostavljaju igra u na volju. Igra i umetnost raju se iz suviška životne energije koji ovek u ili detetu nije neophodan za zadovoljavanje neposrednih potreba, tako da ga oni iscrpljuju u neobaveznoj i zabavnoj imitaciji realnih ponašanja. »Nekontrolisani radosni skokovi postaju igra.« Otuda Spenser (Spencer): »Igra je dramatizacija aktivnosti odraslih«. A Vundt (Wundt), pogrešno odlučujući i odsećajući, kaže: »Igra je dete rada«. Nema tog oblika igre koji ne e na i svoj uzor u nekom ozbiljnom poslu, uzor koji mu prethodi. (Ethik, 1886, str. 145) Ova formulacija ubrzo je stekla veliki broj pristalica. Pod njenim uticajem, etnografi i istoričari su se prihvatili da, sa nejednakim uspehom, dokažu iz primera de njih igara preživele forme religioznih ili magijskih obreda izašlih iz upotrebe.

Ideju slobodi i nezainteresovanosti igara preuzeo je Karl Gros u svom delu *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896). Autor naročito izdvaja radost u igri da se bude i ostane *uzrokom*. On to objašnjava mogućnošću da se započne aktivnost slobodno prekine i definiše je kao ist poduhvat, bez prošlosti i budućnosti, pošto en pritiska i obaveza okoline. Igra je kreacija kojom sve vreme gospodari igra . Odvojena od stroge stvarnosti, ona se javlja kao svet koji je sam sebi cilj i koji postoji samo ukoliko se dobrovoljno prihvata. Samo, kako je K. Gros prvo proučavao životinje (iako je ve mislio na ljude), on je na to došao kada je posle više godina prešao na proučavanje igara kod ljudi (*Die Spiele der Menschen*, Jena 1889.), da insistira na spontanim i instinktivnim aspektima, a da zanemari isto intelektualne kombinacije iz kojih se one u brojnim slučajevima sastoje.

Šta više, i on je shvatio igre mlade životinje kao neku vrstu veselog uvećavanja za život. Nekim izvanrednim paradoksom Gros je došao do toga da u igri vidi razlog postojanja mladosti: Životinje se ne igraju zato što su mlade, nego su mlade zato što osećaju potrebu za igrom.¹⁾ Shodno

tome, on se potrudio da pokaže kako igra ka aktivnost mladoj životinji uvećava majstorstvo u prajenu plenu ili bežanju od neprijatelja, kako ih privikava na mećusobnu borbu u oćekivanju trenutka kada eć ih rivalstvo za osvajanje ženke dovesti u istinski sukob. On je iz toga izvukao veoma oštroumnu klasifikaciju igara, vrlo dobro prilagoćenu svom predmetu, što je, na žalost, imalo za glavnu posledicu da je u sledećoj studiji, onoj igrama ljudi, zastranio prave i paralelnu podelu. On, dakle, kod aktivnosti igre razlikuje: a) aktivnost ulnog aparata (oprobavanje dodira, osećaj temperature, ukusa, mirisa, sluha, boje, oblika, pokreta itd.); b) aktivnost motori kog aparata (pijanja, razlaganja i analize, sklapanja i sinteze, igre strpljenja, obi noć bacanje, bacanje udarcem ili potiskom, podsticaj za kotrljanjem, okretanjem ili klizanjem nećega, bacanjem prema cilju, hvatanju predmeta u letu); c) inteligencije, osećanja i volje (igre prepoznavanja, pamćenja, mašte, pažnje, razuma, iznenaćenja, straha itd.). On zatim prelazi na težnje koje naziva drugostepenim, one koje potiču od instinkta borbenosti, od seksualnog i imitatorskog nagona. Ovako dug registar savršeno pokazuje kako svi osećaji i emocije koje ovek može da iskusi, kako svi pokreti koje može da ućini, kako sve mentalne operacije koje je sposoban da obavi uslovljavaju rajućanje igara, ali on ih ni im neć osvetljava, neć daje bliže podatke ć njihovoj prirodi i njihovoj strukturi. Gros se neć trudi da ih grupiše prema njihovim sopstvenim afinitetima i, izgleda, neć primećuje da one većinom dotiču više smerova i više funkcija istovremeno. U sućštini, on seć zadovoljava da ih rasporedi prema sadržajima psiholoških rasprava modernih u ć njegovo vreme, ili seć akć ogranićava da pokaže kako oćvekova ćula i sposobnosti imaju i ć vid nezainteresovane akćcije, koja nema neposrednu korist i koja timeć pripada oblasti igre i ć jedino slućži ć pripremi ć jedinca za ć njegove ć buduće ć zadatke. Ponovo, igre nać sreću uć suć iskljućene, i ć togać akć nić sam autor nijeć svestan. S ć jedne ć strane, on ihć nijeć sreoć kodć životinja a, s ć druge, nemać ozbiljnog ć zadatka zać kojić bić oneć mogleć da ć poslućžeć kaoć priprema.

¹⁾ *Die Spiele der Tiere*, Francuski prevod *Igre ć životinja*, Pariz, 1902, str. V i 62-69.

Posle itanja dela Karla Grosa, moglo bi nam i dalje ostati skoro nepoznato da igra esto, a možda i obavezno, ima pravila, i to pravila vrlo izuzetne prirode: proizvoljna, despotska, koja važe u jednom unapred odre enom vremenu i prostoru. Se amo se da je zasluga Huizinge upravo u tome što je insistirao na ovoj poslednjoj osobini i pokazao njihovu izuzetnu važnost za razvoj kulture. Pre njega, Žan Piaže (Jean Piaget) je 1930. godine održao dva predavanja na Institutu Žan Zak Ruso u Ženevi, u kojima se naro ito zadržao na suprotnosti igara fikcije i igara s pravilima. S druge strane, setimo se da je on poštovanje pravila igre smatrao veoma zna ajnim za moralno vaspitanje deteta.

Ali, ponovo, ni Piaže ni Huizinga ne daju nimalo mesta igrama na sre u, koje su isklju ene i iz zna ajnih istraživanja Zana Šatoa.¹⁾ Doduše, Piaže i Šato se bave samo de jim igrama,²⁾ i, da li još da preciziramo, igrama neke dece iz zapadne Evrope iz prve polovine XX veka, i to uglavnom igrama koje su se igrale u školi za vreme odmora. Razumljivo je što neka vrsta zle kobi odstranjuje igre na sre u, koje vaspita i normalno ne podsti u. Me utim, ak ako bi se i ostavile po strani kockice, zvrk, domine i karte, koje Žan Šato izdvaja kao igre odraslih, na koje decu može da navede samo porodica, ipak ostaju igre klikera, koje nisu uvek igre veštine.

Klikeri, u stvari, imaju taj izuzetan položaj da su istovremeno i instrumenti za igru i ulog. Igra i ih dobijaju ili gube. Tako da oni ubrzo postaju prava valuta. Oni se

1) *Realno i imaginarno u de joj igri* (Le Reel et l'imaginaire dans le Jeu de l'Enfant). Pariz. 2. izdanje, 1955; *De je igre. Uvod u pedagogiju* (Jeu de l'Enfant. Introduction a la pedagogie). novo prošireno izdanje. Pariz 1955.

2) Složene igre odraslih tako e su privukle pažnju psihologa. Postoje izuzetno brojne studije psihologiji šahovskih šampiona. Za fudbal treba navesti analize G. T. W. Patrika (1903). M. G. Ilartgenbuh (Hartgenbusch) (1926). R. W. Pik'orda (1940). M. Merloa Pontija (Merleau Ponty) u *Struktura ponašanja* (La structure du Comportement) (1942). Njeni zaklju ci su razmatrani u studiji F. J. J. Buytendijka. *Fudbal*. Pariz, 1952. Ovi radovi, kao i svi oni posve eni psihologiji igra a šaha (i koji, na primer, objašnjavaju da šahisti u lovcu ili kuli ne vide odre ene *figure*, nego kosu *snagu* ili pravolinijsku *snagu*). Oni takode daju podatke i ponašanju igra a, onakvom kakvim ga odre uje igra. ali ne i samoj prirodi igre. Sa te strane, mnogo je korisniji suštinski lanak Renela Denija i Davida Rismana (Renel Denney, David Reisman). *Fudbal u Americi* (Football in America — prevedeno u Profilima, br. 13. jesen 1955. str. 5—32). On upravo pokazuje kako jedna greška prilago ena novim potrebama ili novoj sredini može da se pretvori (i ak se obavezno pretvara) u novo pravilo, dakle, u novu igru.

menjaju za slatkiše, noži e, pra ke¹⁾, pištaljke, školski pribor, pomaganje pri izradi zadataka, razli ite vrste usluga prema strogo utvr enoj tarifi. Sami klikeri imaju razli itu vrednost, zavisno od toga da li su od elika, pe ene zemlje, kamena ili stakla. Jer dešava se da i deca rizikuju u raznim igrama, kao što su par nepar, tipa italijanske *mure*,²⁾ koje su na de jem nivou prilike za pravo preseljavanje bogatstava. Autor ipak navodi jednu od tih igara,³⁾ ali to ga ne spre ava da skoro u potpunosti ne eliminiše slu aj, odnosno rizik, *aleu*, opkladu kao podsticaj za igru kod deteta, da bi bolje istakao zadovoljstvo koje ono ose a u igri.

Ovakav stav ne bi imao posledica da Žan Šato nije pokušao da na kraju svoje knjige napravi klasifikaciju igara, koja upravo zbog toga ima velike praznine. Namerno igno rišu i igre na sre u, ova klasifikacija, omaškom, rešava važno pitanje, pitanje saznavanja da li je dete osetljivo na privla nosti sre e ili se njima malo bavi u školi, iz jednostavnog razloga što se u njoj te igre ne dozvoljavaju. Što se mene ti e, odgovor nikako ne dolazi u sumnju, dete veoma rano postaje osetljivo na kocku. Jedino ostaje da se odredi od koje godine i kako ono prilago ava samu po sebi nepravednu odluku sudbine sa vrlo živim i vrlo strogim ose anjem pravde kao što je njegovo.

Ambicija Ž. Šatoa je istovremeno geneti ka i pedagoška, on se prvo interesuje za epohu nastajanja i procvata svakog tipa igre i istovremeno teži da odredi pozitivan doprinos raznih vrsta igara. On se tako e trudi da pokaže u kojoj meri one doprinose formiranju li nosti budu eg odraslog oveka. Sa te ta ke gledišta njemu nije teško da dokaže, protivno K. Grosu, kako je igra pre ogled nego vežba. Dete se ne uvežbava za odre eni posao. Ono zahvaljuju i igri sti e ve u sposobnost savla ivanja prepreka ili suprot

1) Radovi Ž. Šatoa ne obuhvataju i pra ke, on ih je možda oduzimao, umesto da posmatra psihologiju rukovanja njima. Deca koju je on posmatrao ne znaju ni za krikel. ni za zmaja, koji zahtevaju prostor i odre en pribor, i ne prerušavaju se. Još jednom, to je uslovljeno injenicom da su ona posmatrana samo u školi.

2) *Murra* — igra u kojoj igra i ispružaju po nekoliko prstiju jedne ruke ijedan za drugim poga aju broj ispruženih prstiju. (Pnm. prev.).

3) *De /a igra* (Le Jeu de l'Enfant), str. 18—22.

stavljanja teško ama. Tako, na primer, ništa u životu ne podse a na igru leti leti, ali korisno je imati brze i poslušne reflekse.

Uopšte uzevši, igra se javlja kao vid vaspitanja tela, karaktera ili inteligencije, bez unapred utvr enog cilja. Sa tog stanovišta, što je igra dalje od realnog života, njena vaspitna vrednost je ve a. Jer ona ne daje recepte, nego razvija sposobnosti.

Dakle, iste igre ne razvijaju kod igra a, koji uglavnom ostaje pasivan, nikakvu fizi ku niti intelektualnu sposobnost. I svi se namerno plaše njihovih posledica po moral, jer one odvra aju od rada i napora otvaraju i perspektivu na iznenadan i zna ajan dobitak. Tu je — ako ho emo — razlog za njihovo proterivanje iz škole (ali ne i iz jedne klasifikacije).

*

Pitam se, uostalom, da li bi bilo na mestu da se sa ovakvim rezonovanjem ide do kraja. Igra nije vežba, ona je ak ogleđ ili podvig koji se izvodi samo suviškom snage. Ovo dopunsko vežbanje, koje je šta više slobodno, intenzivno, zabavno, inventivno i zašti eno, svakako je korisno za sposobnosti koje se igrom razvijaju. Ali igra nikad nema doslovnu funkciju da razvije neku sposobnost. Cilj igre je ona sama. Ostaje da ona iskoristi iste sposobnosti koje služe i za u enje ili ozbiljne delatnosti odraslih. Ako su te sposobnosti uspravane ili krnje, dete istovremeno ne zna ni da u i niti ume da se igra, jer u tom slu aju ne ume da se prilagodi novoj situaciji, niti da usredsredi pažnju ili da se pokori nekoj disciplini. Posmatranja A. Braunera¹⁾ su u tom pogledu vrlo ubedljiva. Igra nikako nije pribežište za nesposobne i nenormalne. Ona ih podjednako odbija kao i rad. Ta nesposobna deca ili mladi i pokazuju da nisu u stanju da se bar sa malo postojanosti ili prilježnosti predaju bilo upražnjavanju neke igre, bilo stvarnoj obuci. Za njih, igra

¹⁾ A. Brauner: *Da bi se od njih stvorili ljudi* (Pour en faire des hommes). Studija igrama i jeziku kod društveno neprilago ene dece, Pariz, S.A.B.R.I.. str. 15—75.

se svodi na obi no, slu ajno produžavanje pokreta, ist podsticaj, bez kontrole, mere ili inteligencije (guranje klickera ili lopte kojima se ostali igraju, smetanje, muvanje, kvarenje igre drugima itd.). Trenutak kad vaspita uspe da im usadi poštovanje pravila ili, još bolje, sklonost da ga sami izmisle, to je i trenutak njihovog ozdravljenja.

Nema nikakve sumnje da je sklonost dobrovoljnom poštovanju utvr enog pravila ovde bitna. U stvari, Ž. Šato to tako dobro uo ava. Posle Ž. Piažea, zna aj tog podatka je da on ve pri prvoj oceni deli igre na igre sa pravilima i igre bez pravila. Za ovu drugu vrstu na sažima Grosova istraživanja, ne dodaju i im ništa naro ito novo. On je mnogo bolji vodi za igre sa pravilima. Razlike koje on ustanovljava izme u figurativnih igara (imitacija i iluzija), objektivnih igara (konstruisanje i rad) i apstraktnih igara (sa proizvoljnim pravilima odvažnosti, a naro ito takmi enja), bez sumnje odgovaraju stvarnosti. Mi možemo s njim da se složimo da figurativne igre vode umetnosti, objektivne igre prethode radu, a da su takmi arske igre prete a sporta.

Ž. Šato dopunjava svoju klasifikaciju jednom kategorijom koja objedinjuje one takmi arske igre gde je potrebna izvesna saradnja, i izvo enje igara i ceremonija u kojima pokreti igra a treba da budu složni. Takva grupa ne izgleda nimalo jedinstvena i upravo protivre i prethodno ustanovljenom principu koji igre iluzije suprotstavlja igrama s pravilima. Igranje pralje ili prodava ice uvek je improvizacija. Unošenje deteta u ulogu tobožnjeg bolesnika, pekarke, pilota ili kaubojca dozvoljava stalno izmišljanje. Vežbanje na spravama, igranje šuge, da ne govorimo fudbalu, dami ili šahu, podrazumeva, naprotiv, poštovanje preciznih pravila, koja omogu avaju da se odredi pobednik. Stavljanje u istu grupu scenskih i takmi arskih igara, jer i jedne i druge zahtevaju saradnju igra a istog tabora, može se jedino objasniti nastojanjem autora da razlikuje niveoe igre, neku vrstu razreda po dinamama, jer se, u stvari, jednom radi igrama prostog rivalstva, zasnovanim na takmi enju, a drugi put simetri nom komplikovanju figurativnih igara zasnovanih na prividu.

To ima za posledicu intervenciju ekipnog duha, koji igra e primorava da saraduju, da kombinuju svoje pokrete i igra izvesnu ulogu u zajedni kim manevrima. Time se upravo podvla i postojanje duboke vertikalne srodnosti. Z. Šato uvek ide od prostog ka složenom, jer se pre svega trudi da ustanovi nivoe koji odgovaraju de jim godinama. Ali oni samo paralelno komplikuju strukture koje ostaju nezavisne.

Figurativne i takmi arske igre, sa prili nom ta noš u, odgovaraju onima koje sam ja grupisao pod termine *mimicry* i *agon* u mojoj klasifikaciji. Ve sam rekao zašto igre na sre u ne mogu da se na u na Šatoovoj tablici. Me utim, na njoj se barem mogu naslutiti tragovi igara zanosa pod etiketom *igre plahovitosti*, i to u slede im primerima, jur-njava niz padinu, vikanje iz sveg glasa, vr enje ukrug, tr anje do iznemoglosti.¹⁾ Svakako, u tim ponašanjima zaista postoji, ako ho emo, nagoveštaj igara vrtoglavice, ali igre vrtoglavice, da bi stvarno zaslužile taj naziv, moraju se prikazati sa preciznijih aspekata da bi se bolje odredile, bolje prilagodile svom sopstvenom cilju, koji se sastoji u izazivanju lakog poreme aja i samim tim prijatnog ose anja ravnoteže, kao kod tobogana, ljuška, vrteške u dvoje. Ž. Šato zaista pravi aluziju na ljušku (str. 298), ali zato da bi je protuma io kao vežbanje volje u savla ivanju straha. Svakako, vrtoglavica podrazumeva strah, ta nije neki ose aj panike, ali ona privla i, op injava, predstavlja zadovoljstvo. Tu se manje radi savla ivanju straha, nego sladostrasnom ose anju izvesnog straha, drhtaja, zaprepaš enja zbog koga se trenutno gubi kontrola nad samim sobom.

Tako se igre vrtoglavice nimalo bolje ne tretiraju od igara na sre u. ak i Huizinga, koji razmišlja igrama, ne poklanja im ni najmanju pažnju. On ih bez sumnje prezire, jer nema izgleda da im se pripiše neka pedagoška ili kulturna

¹⁾ Ja dajem cilirane primere na rekapitulativnoj tabeli (str. 386—387). Za uzvrat, u odgovaraju em poglavlju (str. 194—217) autor se oslanja na dva smisla reci plahovitost (plahovito ponašanje i jarost), da bi naro ito prou io neredu do kojih dolazi zbog suviška oduševljenja, strasti ili intenziteta ili obi nog ubrzavanja ritma. Igra na kraju postaje dezorganizovana. Tako da analiza pre odre uje jedan oblik igre ili opasnosti koja joj preti, a ne teži odre ivanju specifi ne kategorije igara.

vrednost. Iz izmišljanja i poštovanja pravila, iz lojalnog nadmetanja i suparništva Huizinga izvodi razvoj cele ili skoro cele civilizacije, a Ž. Šato suštinu osobina potrebnih oveku da bi formirao svoju li nost. Niko ne dovodi u sumnju eti ku i kulturnu delotvornost ograni ene i pravilima propisane borbe. Ali potraga za vrtoglavicom i sre-om ima lošu reputaciju. Ove igre izgledaju jalove, ako ne i kobne, umrljane nekim mra nim i zaraznim prokletstvom. Smatra se da uništavaju dobre obi aje. Prema opštem priznanju, kultura se mnogo više sastoji u odbrani od njihovih ari, nego u koriš enju njihovog spornog doprinosa.

II Matemati ke analize

Sociolozi i vaspita i su igre vrtoglavice i igre na sre u stavili u karantin. Prou avanje vrtoglavice prepušteno je lekarima, a prora uni sre nih slu ajeva matemati arima.

Ova istraživanja novog tipa svakako su neophodna, ali ona odvla e pažnju od prirode igre. Prou avanje funkcionisanja polukružnih kanala nedovoljno objašnjava popularnost ljuški, tobogana, skijanja i naprava za vrtoglavicu iz luna parkova, ne ra unaju i upražnjavanja druge vrste, ali koja podrazumevaju istu igru, sa istim silama panike, kao okretanje derviša sa Srednjeg istoka i spuštanje u spirali meksikanskih *voladora*. S druge strane, razvoj ra una verovatno e nikako ne zamenjuje jednu sociologiju lutrija, kockarnica i hipodroma. Matemati ka istraživanja tako e ne daju podatke psihologiji igra a, jer moraju da daju sve mogu e odgovore za datu situaciju.

Jednom prora un služi za odre ivanje sigurnosne marže bankara, a drugi put da pokaže igra u najbolji na in igranja, ili da mu unapred odredi veli inu rizika kome se izlaže u svakom pojedinom slu aju. Setimo se da je jedan problem te vrste upravo kumovao nastanku ra una verovatno e. Vitez od Merea je izra unao da, u igri kockama, u seriji od 24 bacanja, kad postoji samo 21 mogu a kombinacija, dupla šestica ima više izgleda da iza e nego da ne iza e. Iskustvo mu je, me utim, pokazalo suprotno. On se obratio Paskalu. Otuda je potekla duga prepiska ovoga sa

Fermaom (Fermat), koji je došao dotle da otvori nov put matematici, što mu je omoguilo da uzgred dokaže Mereu da je, u stvari, bolje da se kladi protiv mogu nosti da e iza i dupla šestica u seriji od 24 bacanja.

Paralelno sa svojim radovima, matemati ari su se odavno orijentisali i na istraživanja sasvim druge vrste. Oni su se posvetili ra unu nabranja, gde slu aj nema nikakvog uticaja, ali koji može da bude predmet celovite teorije podnesne za uopštavanje. Radi se upravo mnogim zamršenim problemima poznatim pod imenom matemati ke rekreacije. Njihovo prou avanje je više puta navelo nau nike na znaajna otkri a. Takav je, na primer, (nerešen) problem etiri boje, zatim problem Kenigsberških mostova, problem tri ku e i tri izvora (nerešiv na jednom planu, ali rešiv na zatvorenoj površini kao što je prsten) i problem šetnje petnaest gospo ica. Neke tradicionalne igre, kao pasijans i igra alkama, po ivaju na kombinacijama i teško ama iste vrste, ija teorija potie od topologije, onakve kakvu je stvorio Janirevski (Janirevski) krajem XIX veka. Nedavno su matemati ari, kombinuju i ra un verovatno e i topologiju, zasnovali jednu novu nauku koja, izgleda, ima vrlo razli ite primene: teoriju strateških igara.¹⁾

Ovoga puta radi se igrama gde su igra i pozvani da se brane, to jest gde moraju u svakoj uzastopnoj situaciji da naprave razuman izbor ili donesu odgovaraju u odluku. Ova vrsta igara pruža podesan model za pitanja koja se obi no postavljaju u ekonomskom, trgovinskom, politikom ili vojnom domenu. Ro ena je ambicija da se na nau no, neosporno rešenje konkretnih teško a, koje barem približno mogu da se izraze brojevima. Po inje se sa najjednostavnijim situacijama, glava pismo, igra papir — kamen — makaze (papir tu e kamen obavijaju i ga, kamen tu e makaze lome i ih, makaze tuku papir seku i ga), poker pojednostavljen do krajnosti, dvoboj aviona itd. U ra un su uvedeni i psihološki elementi, *lukavstvo* i *blef*. *Lukavstvo* je nazivano »pronickl jivost igra a u predvi anju protivniko

1) J. von Neumann i . Morgenstern: *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton. 1944; Claude Berge: *Teorija naizmeničnih igara* (Theorie des Jeux alternatifs). Pariz. 1952).

vog ponašanja«, a *blef* »odgovor na to lukavstvo«, to jest »ili veština da se (naša) obaveštenja prikriju pred (jednim) igra em, ili da se obmane u pogledu (naših) namera, ili, najzad; da se on navede da potceni (našu) veštinu«.¹⁾

Ipak, preostaje sumnja u prakti ni domašaj i ak u osnovanost takvih spekulacija izvan iste matematike. One po ivaju na dva postulata neophodna za strogu dedukciju koji se, prema hipotezi, nikada ne sre u u celovitom i beskrajnomo svetu stvarnosti: prvi, mogu nost potpunog obaveštavanja, ho u da kažem onog koje crpi korisne podatke; drugi, konkurencija protivnika, ije se inicijative uvek uzimaju svesno, u o ekivanju odre enog rezultata i pod pretpostavkom da su oni izabrali najbolje rešenje. "Dakle, u stvarnosti, s jedne strane korisni podaci ne mogu se nabrojati *a priori*; a s druge, kod protivnika ne bi mogao da se eliminiše udeo greške, udi, besmislene inspiracije, bilo kakve proizvoljne i neobjašnjive odluke, smešnog sujeverja i ak namerne želje da izgubi, ije postojanje u apsurdnom ljudskom svetu nije isključeno. Matemati ki, ove anomalije ne ra aju nikakvu novu prepreku, one dovode na prethodni, ve rešen slu aj. Ali sa stanovišta oveka, za odre enog igrača, to nije isto, jer itav interes igre po iva upravo na toj nerazmrsivoj konkurenciji verovatno a.

Teoretski, kad u dvoboju pištoljima protivnici koraju jedan prema drugome, ako se poznaje domet i preciznost oružja, razdaljina, vidljivost, relativna spretnost stre laca, njihova hladnokrvnost, nervoza, i ako se pretpostavi da se ovi razni elementi mogu izraziti koli inama, može se izra unati najpovoljniji trenutak za svakog od njih da pritisne obara . I ovo je rizi na spekulacija u kojoj su podaci ograni eni dogovorom. Ali jasno je da je ra un nemogu u praksi, jer zahteva potpunu analizu jedne neobuhvatne situacije. Jedan od protivnika može da bude kratko vid ili dalekovid. On može da bude rasejan ili neurastenik, može da ga ubode osa ili omete neki busen. Najzad, on može da poželi da umre. Analiza uvek dovodi do neke vrste

¹⁾ Klod Berž (Claude Berge).

kostura problema, rezonovanje postaje pogrešno, im ovaj povratni svoju prvobitnu složenost.

U nekim američkim trgovinama u vreme rasprodaje prvog dana se prodaje roba sa popustom od 20% drugog 30%, a trećeg dana se popust povećava na 50%. Sto mušterija više eka, kupovina je povoljnija. Ali njegova mogućnost izbora istovremeno se smanjuje, i roba koja mu se sviđa može da nestane. U principu, ako bismo uspeli da odredimo podatke koji dolaze u obzir, mogli bismo izračunati kog dana je bolje da se kupi ovaj ili onaj artikal, prema proceni njegove potražnje. Međutim, verovatno je da se svaki kupac obezbeđuje potrebnim stvarima zavisno od svog karaktera, ne očekuju, ako mu je stalo da sebi obezbedi potrebnu stvar; u poslednjem trenutku, ukoliko želi da što manje potroši.

Tu je i ostaje nerazloživi element igre do kog matematika ne doseže, jer ona uvek ostaje samo algebra igrama. Kada, pretpostavljaju i nemoguće, ona postane *algebra igre*, igra je u tom trenutku uništena. Jer ne igra se da bi se sigurno dobilo. Zadovoljstvo u igri nerazdvojeno je od rizika da se i izgubi. Svaki put kad kombinatorno razmišljanje (u igri se sastoji dobro poznavanje igara) uspe da dođe do teorije određene situacije, interesovanje igrača nestaje sa nestankom neizvesnosti rezultata. Ishod svih varijanti je poznat. Svaki igrač zna kuda vode i kakve su posledice shvatljivih poteza, kao i posledice tih posledica. U kartama partija šira završava i prestane neizvesnost ishodu i svi igrači pokazuju karte. U šahu iskusni igrači predaju partiju i shvataju da ga situacija ili odnos snaga vode neizbežnom porazu. Afrički crnci u svojim omiljenim igrama proračunavaju njihov razvoj sa istom tačnošću kao što to rade Nojman i Morgenstern za strukture koje bez sumnje zahtevaju daleko složeniji matematički aparat, ali im je postupak u suštini isti.

U Sudanu igra *Bolotudu*, analogna *mlinu*, vrlo je popularna. Igra se sa 12 štapa i 12 kamenica, koje svaki igrač naizmenično stavlja na 30 polja poredanih u pet redova po šest. Svaki put kad jedan igrač uspe da stavi tri

piona u pravu liniju, on jede jednog protivničkog. Šampioni imaju sopstvene poteze, koji se kao deo porodičnog nasleđstva prenose sa oca na sina. Od velike je važnosti prvi raspored piona, Broj mogućih kombinacija nije beskonačan. I ovde iskusni igrači prekida partiju i uvide da je izgubio, i to mnogo pre nego što to uvide neobavešteni.¹ On zna da i njegov protivnik *morati* da ga tu i kako treba da postupa da bi to postigao. Nikome nije zadovoljstvo da se koristi neiskustvom protivnika, nasuprot tome, svi igrači oduvek žele da protivniku, ukoliko sam ne zna, pokažu potez koji dobija. Jer igra je pre svega demonstracija nadmoćnosti i zadovoljstvo potiče iz odmeravanja snaga. Treba se osećati ugroženim.

Matematičke teorije koje imaju za cilj da sa sigurnošću odrede, u svim mogućim situacijama, koju figuru treba pomeriti ili koju kartu je najbolje baciti, daleko su od toga da podstiču duh igre, one ga ruše, uništavaju i njegov razlog postojanja. Igra *vuk i jaganjci*, koja se igra na običnoj šahovskoj tabli sa 64 polja, sa jednim crnim i četiri bela piona, jednostavna je i njene kombinacije mogu se lako nabrojati. Njena teorija je laka. Jaganjci (četiri bela piona) obavezno moraju da pobeđuju. Kakvo zadovoljstvo onda može u igri da nađe igrač ako poznaje tu teoriju? Te analize, rušila koje im postanu savršene, postoje i za druge igre, na primer za pasijans i igru alkama, koje sam malopre pominjao.

Nije verovatno, ali je moguće, možda teoretski i neizostavno, da postoji apsolutna partija šaha, to jest takva partija gde od prvog do poslednjeg poteza nijedan pokušaj ne bi bio efikasan, gde bi najbolji potez automatski bio neutralizovan. Nije neshvatljiva ni hipoteza da bi elektronski mozak, iscrpivši sve shvatljive kombinacije, mogao da ustanovi tu idealnu partiju. U tom trenutku šah bi prestao da se igra. Sama činjenica da neko igra prvi, uslovljava bi dobitak ili možda gubitak partije. (Opšte je prihvaćeno, ali ne i dokazano, da povlačenje prvog poteza predstavlja stvarnu prednost).

¹ A. Prost: *Igre u crnom svetu* (Jeux dans le Monde noir). Le Monde noir. br. 8—9 de Presence africaine, str. 241—248.

Tako izlazi da je matematička analiza igre u stvari partija matematike, koja sa igrom ima sasvim sluzajno veze. Ona bi postojala i kad igre ne bi bilo i može, i treba, da se razvija iznad njih, proizvoljno pronalaze i sve složenija pravila i situacije. Ali ona ne bi mogla da ima ni najmanje uticaja na samu prirodu igre. U stvari, ili analiza dovodi do izvesnosti i igra gubi svoj interes, ili ustanovljava koeficijent verovatnoće i samo dovodi do racionalnije procene rizika, kome se igra izlaže zavisno od toga da li je po prirodi obazriv ili odvažan.

*

Igra je celovita pojava. Ona interesuje sve ljudske aktivnosti i ambicije, tako da je malo nauka — od pedagogije do matematike, prelaze i preko istorije i sociologije — koje se ne bi mogle, iz različitih uglova, uspešno prouavati. Pa ipak, bez obzira na teoretsku i praktičnu vrednost rezultata dobijenih u svakom posebnom sluaju, ti rezultati ostali bi lišeni svog stvarnog značaja i dometa, ako se ne bi razmatrali u odnosu na centralni problem koji postavlja nedeljivi svet igre, u kome pre svega i leži interesovanje koje one mogu da pobude.

DOSIJE

GLAVA II KLASIFIKACIJA

Str. 48. *Mimikrija kod insekata*. Ponovo dajem nekoliko primera koje sam citirao u mom delu *Mit i ovek* (str. 109—116):

» esto bezazlena životinja, na primer apiformni (peholiki) leptir *Trochilium* i osica *Vespa Crabro*: ista nadimljena krila, iste smeje noge i pipci, grudni i trbušni deo tela sa žutim i crnim prugama, isti buan i grub let po najvećem suncu. Ponekad, pojedine životinje idu i dalje u mimikriji, tako gusenica *Choerocampa Elpenora* ima na četvrtom i petom segmentu dve mrlje u obliku oka uokvirene crnim; kad je neko uznemiri, ona skuplja prednji deo tela, četvrti segment se snažno nadima; efekat koji gusenica time postiže je da se gušteri i manje ptice uplaše od te iznenadne pojave koja liči na zmijsku glavu.¹⁾ Prema Vajsmanu²⁾ (Weismann), kada se *Smerinthns ocellata*, koji kao i svi noleptiri skriva donja krila prilikom odmora, nađe u opasnosti, on naglo otkriva svoja dva plava oka na crvenoj osnovi, koja zastrašuju napadača.³⁾ Taj pokret je pravi

1) L. Kieno (Cuenot): *Geneza životinjskih vrsta* (La genese des especes animales) Pariz. 1911. str. 470 i 473.

2) *Vorträge über Descendenztheorie*. I. !. str. 7K—79.

3) Ova zastrašujuća transformacija je automatska. Ona se može uporediti sa refleksima kože, koji ne teže uvek promeni boje namenjenoj prikrivanju životinje, nego joj, ponekad, daju i strašan izgled. Ma kako se kostreši pred psom, tako da postaje strasnija zato što je i sama uplašena. Le Dantec (Le Dantec) koji ovo primećuje u svom delu *Lamarckovci i Darwinisti*. 3. izd. Pariz. 1908. str. 139, tako objašnjava i pojasu ježenja kože kod oveka, do koga dolazi u trenutku velikog straha. Ono je ipak ostalo iako je sistem dlaka zakržljao.

nekom vrstom transa. Kad se odmara, životinja li i na iskrzan, osušen list. Kad je neko uznemiri, ona se vrsto hvata za oslonac, širi pipke, nadima grudi, uvla i glavu, povija trbuh, dok joj itavo telo treperi. Kad pro e nastup, ona se polako vra a u nepomi no stanje. Standfusovi (Standfuss) eksperimenti pokazali su opravdanost takvog ponašanja; senica, crvenda i obi ni slavuj se uplaše, ponekad i sivi slavuj.¹⁾ Leptir sa raširenim krilima zaista li i na glavu ogromne grabljivice...«

Postoje brojni primeri homomorfije (istovetnosti oblika): *callapes* li e na prevrnuto kamenje, *chlamys* na zrnevlje, *moenas* na šljunak, *palemons* (vrsta raka) na morsku travu; riba *phylopteryx* iz Sargaskog mora nije ništa drugo do »iskidana alga nalik na lebde e kaiševe«²⁾, kao *Antennarius* i *Pterophryne*³⁾. Hobotnica podvija svoje pipke, krivi leda, prilagodava svoju boju i postaje nalik na stenu. Bela i zelena donja krila *Pieridae Aurorae* imitiraju štito noše; neravnine, kvрге i brazde *lichnee mariee* ine je identit nom kori topole na kojoj živi. *Lithinus nigrocristinus* sa Madagaskara i Floride ne mogu da se razlikuju od lišajeva. Mimikrija jedne vrste pravokrila (mantides) ide dotle da im noge li e na peteljke ili su savijene pa li e na kronicu cveta, imitiraju i lakim njihovim treperenjem cve a na vetru.⁵⁾ *Cilix compressa* li i na pti ji izmet, *Cerodeylus laceratus* sa Bornea sa svojim svetlozelenomaslinastim listolikim izraštajima nalik je na štap pokriven mahovinom. Ovaj poslednji pripada familiji fasmida koji se obi no, »kace za žbunje u šumi i imaju udnu naviku da opuste noge da nejednako vise, što ih još bolje kamuflira.«⁶⁾ *Ceroys* i

1) Cf. Standfuss: *Beispiel von Schulz und Trutzjörung*. Mitt. Schweiz. Entomol. Ges., XI (1906.), Str. 155—157; Vinjon (Vignon) *Uvod u eksperimentalnu biologiju* (Introduction a la biologie experimental), Pariz, 1930. (Encycl. Biol. I. VIII) str. 356.

2) L. Mira (Mural); *uda životinjskog sveta* (Les merveilles du monde animal), 1914. str. 37, 38.

3) L. Kieno: op. cit. str. 453.

4) Ibid. lig. I 14.

5) A. Lefebvre: Ann. de la Soc. entom. de France (Anali entomološkog francuskog društva) I. IV; Leon Binet; *La vie de la manie religieuse* (Život bogomoljke). Pariz, 1931; P. Vinjon: op. cit. str. 374. i nasi.

6) Wallace; *Selection naturelle* (Prirodno odabiranje), franc. prev. str. 62.

Heteropteryx oponašaju sasušene trnovite granice, a opno krilci, iz tropskih predela pupoljke i trnove, kao sav izdužen trn insekt, *Umbonia orozimbo*. Gusenice geometride, uspravljene i ukru ene, nimalo se ne razlikuju od izdanaka na žbunovima, emu doprinosi i rapavost njihove kože. Svima su poznate filije, pravokrilci iz Indije koji li e na liš e. Preko njih se približavamo savršenoj homomorfiji nekih leptirova, kao kod *Oxidia*, koji se spuštaju na kraj granice, pod pravim uglom sa njom, i sa gornjim krilima savijenim tako da nalikuju na završni list. Sli nost je naglašena tankom, zagasitom prugom koja se popreko proteže preko sva etiri krila tako da do arava izgled glavne nervature lista.¹⁾

Druge vrste su još savšenije pošto njihova donja krila imaju jedan izdužen deo koji koriste kao peteljku lista, postiču i na taj na in »neku vrstu infiltriranja u biljni svet«.²⁾ Oba krila formiraju kopljastu oblinu, svojstvenu listu. I ovde jedna uzdužna mrlja, prelaze i sa jednog krila na drugo, igra ulogu središne nervature. »Tako je organomotorna sila... morala znala ki da skroji i uklopi svako od krila i na taj na in stvori formu, kona nu samo u sklopu sa drugim krilom.«³⁾ Takve su uglavnom i *Coenophelebia Archidona* iz Centralne Amerike") i razne vrste *Kallima* iz Indije i Malezije. ...«

(Drugi primeri: *Le Mythe et l Homme* (Mit i ovek), str. 133—136).

Str. 52. *Vrtoglavica kod meksikanskih voladora*. Izvod iz opisa Gija Stresera Peana (str. 328):

»Glavni igra ili k'ohal, odeven u plavocrvenu tuniku penje se i seda na vrh jarbola. Okrenut istoku, on priziva najpre dobre bogove, pružaju i krila prema njima i imitiraju i kliktanje orlova jednom sviralom. Zatim se uspravlja, i okre u i se na sve etiri strane sveta, pruža vrg prekriven komadom belog platna i flašu rakije, iz koje uzima nekoliko

1) Cf. Rabaud: *Elements de biologie generale* (Elementi opšte biologije), II izd. Pariz 1928, str. 412 si. 54.

2) Vinjon: art. cit.

3) Ibid.

4) Delage i Goldsmith: *Les theories de fevoluton* (Teorije evolucije), Pariz, 1902. si. I str. 74.

gutljaja koje zatim izbacuje u malim mlazevima. Po završetku ovog simboli nog prinošenja žrtve, on stavlja crvenu perjanicu na glavu i igra prema svakoj strani sveta, lupaju i krilima.

Ove ceremonije koje se izvode na vrhu jarbola Indijanci smatraju najzbudljivijim delom obreda, jer je glavni igra u smrtnoj opasnosti. Ali sledeća faza nije ništa manje spektakularna. Peti igra, vezana za pojas, provlači se ispod okvira a zatim se bacaju unazad. Tako otkriva oni polako silaze sve do zemlje, opisuju i veliku spiralu koja se širi sa odmotavanjem konopca. Igra ima je najteže da se nožnim prstima drže za konopac, kako bi se održali glavom nadole i raširenih ruku, kao ptice koje se spuštaju opisuju i velike krugove po nebu. Glavni igra, pošto je sa ekao nekoliko trenutaka, sklizne niz konopac jednog od četvorice igra a.«

Str. 57. Razbija ki nagon kod malog ameri kog majmuna.

Iz jednog posmatranja G. J. Romana koje navodi K. Gros:

»Prime ujem da mnogo voli da mu šteti. Danas se dokopao jedne vinske flaše i jajara*. Staklenu flašu je iz sve snage bacio na zemlju i, naravno, razbio. Kad je ustanovio da jajar ne može da se razbije bacanjem na zemlju, potražio je neki vrst predmet koji bi mogao da ga udari. Tucana noga kreveta u inila mu se pogodna: zamahnuo je jajarom visoko iznad glave i silovito ga tresnuo nekoliko puta. Kad ga je potpuno smrskao, bio je o igledno zadovoljan. Da bi slomio štap, on ga uglavljuje izmeću zida i nekog težeg komada nameštaja, povija ga i lomi. On isto uništava poneki komad odeće, izvlači i pažljivo konce pre nego što po ne da ga snažno kida zubima.

Naporedno sa potrebom za uništavanjem, on strašno voli da pretura stvari, ali dobro pazi da ga pri padu ne prignje. Tako, na primer, on vuče stolicu prema sebi, dokle god je ne izvede iz ravnoteže, za to vreme gleda u naslon i kad ovaj po ne da pada, on se izmiče. Tako postupa i sa težim predmetima. Više puta je uspeo, doduše sa velikom mukom, da

*) Jajar: flaša za kuvano jaje (Pnm. prev.).

prevrne jedan naš sto i sa teškom mermernom pločom, a nijednom se nije povredio«¹⁾

Str. 59. Širenje električnih bilijara, sklonosti koje oni podstiču.

Moda električnih bilijara isto uzima neslušne razmere. Ona postaje prava opsesija i utiče na formiranje na inačicu života itave jedne mlade generacije. Prilikom ankete koju je sprovedla jedna senatska komisija u SAD, marta 1957. godine, štampa je objavila sledeće podatke:

»Tokom 1956. godine, 15.000 zaposlenih u 50 fabrika izradilo je 300.000 električnih bilijara koji su prodati i najviše im delom instalirani u okolini ikaga. Te naprave popularne su ne samo u ikagu, Kanzas Sitiju ili Detroitu, a da ne govorim Las Vegasu prestonici igre, nego i u Njujorku. Danono, usred Tajms skvera u srcu Njujorka, Amerikanci svih uzrasta, od osnovca do starca, strahuju za jedan sat, u uzaludnoj nadi da će dobiti besplatnu partiju, svoj džeparac pa i nedeljnu penziju. Na zgradi br. 1485 na Brodveju, piše »Plejlend« ogromnim neonskim slovima koja zasenjuju reklamu jednog kineskog restorana. U ogromnom holu bez vrata poredane su u besprekornom redu desetine raznobojnih električnih bilijara. Pred svakom mašinom postavljen je udoban kožni taburet koji podseća na stolice u najelegantnijim barovima na Jelisejskim poljima i omogući igra u da tu ostane satima, ukoliko je došao sa dovoljno novca. Ispred njega je čak postavljena pepeljara i predviđeno mesto za »hot dog« i koka kolu, nacionalni obrok prose nog Amerikanca, koji igra može da poruči i ne miče u se s mesta. Sa novčićem od deset centi (1,90 dinara) ili od 25 centi (oko 4,75 dinara), on pokušava da sakupi dovoljan broj poena za dobijanje deset kutija cigareta. U stvari, u Državi Njujork novčići dobici su zabranjeni. Paklena buka zaglušuje glas Luisa Armstronga ili Elvisa Prislja koji sa gramofona prate napore »sportista za groš«, kako ih ovde nazivaju. Dečaci u farmerkama i kožnim bluzama igraju pored starih gospi sa šeširima ukrašenim cvećem. Dečaci biraju mašine sa

1) G. J. Romanes: *Intelligence des animaux* (Inteligencija životinja) Pariz, F. Alcan (Alcan), t. II, stranica 240 i 241.

atomskim bombarderima i teledirigovanim projektilima, stare dame ubacuju nov i u »love meter« (ljubavni barometar) koji im otkriva da li još uvek mogu da se zaljube, dok se deca, za pet centi, klackaju do iznemoglosti na magarcu koji pre li i na indijsko gove e. Tu je i avijati ar ili mornar koji prekra uje vreme pucanjem iz revolvera.« (D. Morgaine.)

Kao što se vidi, zastupljene su sve etiri kategorije igara: *agon* i *alea*, udruženi kod ve ine aparata, *mimicry* i iluzija, u zamišljenom rukovanju atomskim bombarderom ili teledirigovanim projektilom, *ilinx*, kod pokretnog magarca.

»Ra una se da Amerikanci troše godišnje etiri stotine miliona dolara samo da bi poniklovanim kuglicama, kroz razne prepreke, udarali u svetle e odbojnice. Posle rata, u Japanu je ta zaraza bila još ve a. Sume, koje su godišnje gutali elektri ni bilijari, popele su se na 12 odsto nacionalnog budžeta. Bilo ih je ak i u Iekarskim ekaonicama. Još i danas, u senci nadvožnjaka u Tokiju, uje se izme u dva voza reski zvuk »pa enkoa«, naprava u koje igra ubacuje eli nu kuglicu koja se nasumce kre e kroz olu i e da bi zauvek nestala. Apsurdna igra u kojoj se samo gubi ali koja zavarava nerve jarosnika. To je razlog što u itavoj zemlji ima ništa manje nego šest stotina hiljada »pa enkoa«. Još uvek se mi pred o ima crnokose glave op injene lopicom koja skaku e po ekser i ima. Igra drži napravu obema rukama, besumnje da bi na nju preneo svoju želju da dobije. Oni najnestrpljiviji ne ekaju da kuglica završi put, nego hitaju sa izbacivanjem nove. To je bolan prizor.« (James de Goquet, Figaro od 18. februara 1957.)

Ova pomama toliko je jaka da izaziva pove anje malo letni kih prestupa. Tako, u aprilu 1957, ameri ka štampa donela je vest hvatanju jedne bande maloletnika u Bruklinu koju su predvodili desetogodišnji de ak i dvanaestogodišnja devoj ica. Oni su plja kali trgovce iz susedstva i na taj na in se do epali sume od oko hiljadu dolara. Interesovao ih je samo sitan novac od deset i pet centi, koji se mogao upotrebiti za elektri ne bilijare. Papirni novac služio im je samo za zavijanje plena i kasnije su ga bacali u kante za ubre.

Džulius Segal u lanku pod naslovom *The Lure of Pinball* (Privla nost elektri nih bilijara), (Harper's, tom 215. br. 1289., oktobar 1957. str. 44—47), pokušao je da objasni neshvatljivu privla nost ove igre. Njegova studija predstavlja istovremeno ispovest i neku vrstu analize. Posle neizbežnog pozivanja na nekakav seksualni simbolizam, u zadovoljstvu koje pružaju elektri ni bilijari, autor posebno isti e ose aj pobeđe nad modernom tehnikom. Privid rananja kome se igra posve uje pre nego što izbacii kuglicu, nije mu od velike pomo i, ali u njegovim o ima izgleda uzvišeno. »Njemu se ini da se sopstvenom dovitljivoš u suprotstavlja udruženim smicalicama itave ameri ke industrije« (str. 45.). Tako, igra predstavlja neku vrstu takmi enja izme u individualne veštine i ogromne anonimne mašinerije. Za jedan metalni nov i (stvaran) on zara uje milione (fiktivne), jer se poeni uvek ra unaju sa više nula.

Najzad, treba imati i mogu nost da se vara drmusanjem aparata. »Tih«¹⁾ je pri tome granica koja ne sme da se pre e. To je samo uzbudljiva pretnja, dodatni rizik, neka vrsta dopunske igre.

Džulius Segal priznaje da mu se dešava da u trenucima utu enosti svrati na pola sata do svog najomiljenijeg aparata. On, dakle, igra, ube en u »terapeutske mogu nosti dobijanja«. Zatim izlazi sa povra enim poverenjem u svoj talenat i izgledu na uspeh. Njegovo neraspoloženje je nestalo a agresivnost smirena.

On smatra da ponašanje igra a pred elektri nim bilijarom podjednako otkriva njegovu li nost kao i Rošahov (Roschach) test. Uopšte uzev, svako e pokušati da sam sebi dokaže da može da tu e mašine na njihovom terenu. On kroti njihov mehanizam i sakuplja ogromno bogatstvo u svetle im ciframa ispisanim na pokaziva u. On u tome sam uspeva i može do mile volje da obnavlja svoj podvig«. Za jedan nov i , on iskaljuje svoj bes i postiže da se svet pokorno ponaša.« Prepuštam autoru odgovornost za tako

¹⁾ Jedina i neumoljiva kazna kod igre na elektri nom bilijaru. Kad igra , u težnji da što duže održi metalnu kuglicu među odbojnicima koji odbrojavaju poene, isuviše uzdrma aparat, svetla se gase i on gubi pravo na nastavak partije. (Prim. prev.).

ambiciozan zaključak. I pored svega, ogroman uspeh električnih bilijara (kod kojih se dobija jedino pravo na novu igru) ostaje jedna od najzbunjujućih enigma koje nam pružaju savremeni na ini rasonode.

GLAVA IV

IZOPA AVANJE IGARA

Str. 75. Igre na sreću, horoskopi i sujeverje.

Kao primer, evo nekoliko preporuka koje daje Mitina (Mit huna) u jednom, nasumce uzetom, primerku nedeljne ženske revije (La Mode du Jour—Dnevna moda, od 5. januara 1956.):

»Kad vam savetujem (sa svom rezervom koju name e najobičajna logika) da jedan broj pretpostavite drugome, ja ne govorim samo poslednjoj cifri, kako se to obično radi... Ja tu, takode, podrazumevam i cifru koju daje broj šveden na jedinicu. Na primer, 66.410 šveden na jedinicu ini 6 + 6 + 4 + 1 + 0 = 17 = 1 + 7 = 8. Iako ne sadrži nijednu osmicu, ovaj broj mogli bi da izaberu oni kojima je broj osam sklon. Vi treba da švedete na jedinicu, izuzev 10 i 11, sve brojeve, onako kako to stoji u našem postupku. A sada, ne kažem vam »sreću no«. Ako bi (nekim slučajem) dobili, budite ljubazni da mi saopštite radosnu vest navode i i svoj datum rođenja. Najlepše želje... ipak, i od sveg srca.«

Zapazi emocije mere predostrožnosti koje je preduzela autorka ovog lanka. Imaju i, me utim, u vidu brojnost itateljki, mali broj cifara i raznolikost postupka, ona obezbeđuje neophodan koeficijent zgoditaka koji je, normalno, zainteresovane jedino i da zapamte.

Valjda vrhunac u tom domenu dostigao je nedeljni asopis »Intimnost ognjišta« (Intimite du foyer), namenjen seoskom stanovništvu. Kao i ostali, ovaj asopis daje savete rođenima u raznim znakovima zodijaka za tekuću nedelju. Ali, pošto doturanje i rasturanje asopisa može da bude sporo u zabavanim krajevima, nije stavljen datum ni na horoskop ni na sam asopis.

Str. 80. Sklonost prema »omamljujućim sredstvima« kod mrava. Posmatranja Kirkaldija i Jakobsona, koja navodi W. Morton Viler, (op. cit. str. 310.):

»Kada se ihsekt postavi na ivicu kolone obično njih indijskih mrava, *Hypoclinea bituberculata*, koja ide u potragu za hranom, on pazi na dolazak jednog od njih i, im mu se približi, podiže prednji deo tela tako da otkriva svoje trihome (trichomes). Njihov miris privlači i mrava i podstiče ga da ih liže i gricka. Ptilocer polako spušta prednje pipke na glavu mrava, kao da osigurava ovaj njegov plen. Mrav esto tako požudno gricka trihome svojim vilicama da se Ptilocer sav tresе. Ali lu enje žlezde ima toksin ko dejstvo koje mrava paralizuje. im siroto bi e zaželi da se povuče, Ptilocer ga hvata prednjim pipcima, ubada svoju rilicu između u sastavaka na grudima, ili još radije u mesto gde izbija jedna od mravljih pipaljki, i isisava mu iznutricu. Paralizuje zaista prouzrokuje sekret trihome a ne ubod Ptilocerove rilice; to, prema Jakobsonu, »dokazuje injenica da kad veliki broj mrava istovremeno apsorbuje trihomin sekret, oni se malo udaljuju od Ptilocera te ih ubrzo hvata paraliza, ak i ako ih njegova rilica nije ni dodirnutu. Na taj način, Ptiloceri uništavaju mnogo veći broj mrava nego što ih pojedu. I možemo se samo diviti plodnosti mrava koja dozvoljava Ptiloceru da uzima tako težak danak od njihove zajednice.«

GLAVA VII

PRERUŠAVANJE I ZANOS

Str. 120. Mehanizam obrađenja. Izvod iz A. Žanmera, op. cit. 221—222;

»Narod Bobo (Gornja Volta) pruža jedan od najizvornijih primera religioznih institucija prilično srodnih barmarskim. »Do« je zajednica imenica koja u ovoj pokrajini označava kako religiozna društva u kojima se članovi prerađavaju pomoću listova povezanih biljnim vlaknima i drvenih maski sa životinjskim likovima, tako i vrhovno božanstvo u koju nastupaju i priređuju ove ceremonije. Do je i drvo pokraj bunara u pojedinim selima ili seoskim etrv

tima koje je, tako e, posve eno božanstvu. De aci odrenog godišta izra uju i nose maske (Koro, množ. Kora, Simbo, množ. Simboa). Pravo da upoznaju njihovu tajnu, da ih nose i da uživaju razne privilegije u odnosu na neupu ene de aci sti u kad odrastu i kad, umorni od progona i zlostavljanja maski, zahtevaju da upoznaju šta je Do. Po savetu seoskih staraca i posle pregovora sa poglavarima starijih godišta, oni uspeavaju da njihov zahtev bude prihvaen, pošto su starije pretohodno pogostili. Prihvatanje Doa, to jest otkrivanje tajne maski, ima ulogu koju na drugom mestu imaju ceremonije sazrevanja. Obi aji se razlikuju, zavisno od pokrajine. Zadržao emo se samo na dve varijante obreda, iji se opisi nalaze kod Dr Kremera (Cremer) u njegovim živo napisanim, ali pomalo nesre enim izlaganjima.

U jednoj varijanti, koja se može lako izdvojiti prema sli nim svedo anstvima dvojice kaziva a, ceremonija otkrivanja maski svodi se na simbolizam, iji krajnje uproš en karakter, u svoj svojoj jednostavnosti, nije lišen izvesne uzvišenosti. Kada u jednom selu pristigne ve i broj dece istog uzrasta i istih godina, starci kažu da je došao trenutak za iznošenje maski. Poglavar Doa nalaže novoobra enima da izrade i uz ritual stave na sebe ode u od liš a. Po inje se još u rano jutro. Potkraj dana maske kre u i dolaze u blizinu sela gde presede do po etka no i, okružene starijima. Kad se smra i, duhovnik Doa poziva mlade iskušeenike i njihove roditelje koji nose tradicionalne darove i kokoške koje se prinose na žrtvu. Kad se deca sakupe, duhovnik izlazi sa jednom sekirom kojom više puta udara zemlju da bi pozvao maske. Deci nare uju da legnu i pokrивaju im glave. Jedna maska dolazi trkom, ska e oko njih, plaši ih duvanjem u neku vrstu svirale zvane »mala maska«. Zatim, jedan od staraca kaže deci da ustanu i uhvate masku koja beži. Oni je gone i hvataju. Tada ih starac pita da li znaju ko je osoba pokrivena liš em. Da bi im to pokazali, otkrivaju lice maskiranog koga deca lako prepoznaju. Njima se istovremeno naglašava da odavanje tajne neupuenima povla i smrt. Za tu priliku iskopana je i jedna jama

koja e se ponovo otvoriti pred izdajnikom i to je, verovatno, ona u koju sahranjuju svoju detinju li nost koju upravo napuštaju. Svako dete je dužno da simboli no stavi u jamu pregršt liš a otrgnutog sa ode e maskiranog. Kad se jama zatrpa, zaravnava se rukama. Prilikom obreda odlaska sa svetilišta i povratka u selo, kojima se ceremonija podnošenja žrtve okonava, ritualno kupanje svedeno je na minimum time što svako dete stavlja u prolazu, ruku u sud sa vodom. Sutradan, mladi i odvođe novoobra ene u dužn glu i u e ih da pletu i nose kostime od liš a.

Takav je obi aj. Kad je tajna otkrivena jednoj osobi, ona se seta, *ona je u životu*; druga osoba koja je ne poznaje, *nije u životu*.«

Materijali sudanskoj etnografiji i lingvistici (Materiaux d'Ethnographie et de Linguistique soudanaises) tom IV, 1927, prema dokumentima koje je sakupio dr. Ž. Kremer i objavio Anri Labure (Henri Labouret).

Str. 121. *Sprovo enje politi ke vlasti pomo u maski*. Slu aj udruženja Kumang iz Nigera koje A. Žanmer poredi sa uzajamnim su enjem desetorice kraljeva Atlantide (Platon: Kritias, 120 B):

»Šefovi tajnih društava, koja su bila instrument Staraca, imali su ovde ve u vlast nego nasledne seoske poglavice. Društvo Kumang (koje bi odgovaralo Komou kod Bambara), trenutno u opadanju, ostavilo je udnovato legendarne uspomene na krvave obrede koje je vršilo. Oni su priire ivani svakih sedam godina; samo Starci iz najviših slojeva društva imali su slobodan pristup, a ženama, mladi ima i ak i mladim ljudima bilo je zabranjeno da dolaze na mesto na kome se održava sve anost. Starci, primljeni na sve anost, morali su, pored piva, da nabave i crnog žrtvenog bika. Životinja je prinošena na žrtvu, zatim su je uspravljali i vešali na stablo jedne palme. Sve ari su, osim toga, bili dužni da obuku ritualni kostim koji se sastojao iz kape, pantalona i bluže žute boje. pozivima se starao predsednik bratstva i najava ove sve anosti izazivala je veliko uzbu

enje u zemlji. Zborno mesto je bilo na nekom šumskom proplanku; bratstvenici su zasedali posa eni u krug oko predsednika (mar) koji je sedeo na crnom ovnujskom runu koje je prekrivalo jednu ljudsku kožu. Svaki bratstvenik bi se postarao da donese svoje magijske droge i otrove (Korti kod Bambara). Prvih sedam dana bili su posve eni žrtvovanjima, banketima i razgovorima. Verovatno je predmet razgovora vodenih tom prilikom bio sporazum sastavljanju liste osoba koje treba da nestanu. Posle sedam dana, po injao je glavni deo tajnog obreda. On se obavljao u podnožju jednog svetog drveta koje se smatra »Majkom Kumanga« i u stvari, je služilo za izradu maski .Kumanga. Pokraj drveta ure ivana je jama u kojoj je stajala š u urena maska, koja je, izme u ostalog, ovaplo avala i božanstvo udruženja, a na sebi je imala ukrase od perja. Odre enog dana, dok bratstvenici sede u krugu, licem okrenutim unutra, ona je po injala da izlazi krajem popodneva. Vra udruženja naglašavao je ovu pojavu pesmom koju bi maska prihvatila, a ovoj bi otpevali bratstvenici. Maska onda po inje da igra, prvo sasvim š u urena, a onda polako po inje da raste. Napuštaju i jamu, maska sada po inje da igra oko kruga bratstvenika, koji, okrenutih le a, prate pljeskanjem dlanova igru demonskog bi a; ko bi se okrenuo, stigla bi ga smrt. Me utim, im bi se maska pove ala, po injala bi igru, koja se produžavala i preko no i, smrt bi po ela da hara me u narodom. Igra se produžavala tri uzastopna dana i za to vreme maska bi proro ki odgovarala na postavljena pitanja; njeni odgovori važili su slede ih sedam godina, do nove svetkovine. Na kraju ove trodnevice, ona je izricala i sudbinu predsedniku udruženja i najavljivala da li on treba da prisustvuje i slede oj sve anosti. U slu aju negativnog odgovora, ovaj je morao, brže ili sporije, da umre tokom narednih sedam godina, te je odmah odre ivan njegov zamenik. U svakom slu aju, u te dane bi umirale brojne žrtve, me u narodom i u krugu staraca.

(Prema K. Frobeniusu. *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas*, t. VII. *Dämonen des Süden*, 1924. str. 89. i nast.).

Str. 147 *Intenzitet identifikovanja sa filmskom zvezdom. Primer: kult Džemsa Dina.*

Posle smrti glumca Rudolfa Valentina 1926. godine, došlo je do brojnih samoubistava. Niz godina posle smrti u-venog peva a tangoa Karlosa Gardela, ugljenisanog u avionskoj nesre i, dve sestre su u jednom predgra u Buenos Airesa, 1939. godine, natopile aršave benzinom, uvile se u njih i zapalile da bi umrle kao *on*. Ameri ka mladež, da bi zajedni ki ukazala poštovanje nekom od omiljenih peva a, okuplja se u bu ne klubove koji nose na primer naziv, »One koje padaju u nesvest kad ugledaju Frenka Sinatru«. I dan danas Filmska kompanija Varner Braders (Warner Brothers) za koju je radio prerano preminuli Džems Din koji je poginuo u saobra ajnoj nesre i 1956, na samom po etku kulta iji je bio idol, prima prose no po hiljadu pisama dnevno od uplakanih obožavateljki. Ve ina tih pisama po inje ovako: »Dragi Džimi, znam da nisi mrtav...« Posebna služba brine se održavanju ove udne posthumne korespondencije. etiri asopisa posve ena su isklju ivo uspomeni na ovog glumca. Jedan od njih se zove *Džems Din se vra a*. Kruže glasovi da nijedna slika sa njegovog pogreba nije objavljena, ak se tvrdi da je glumac morao da se povu e od sveta zato što mu je lice unakaženo. Na brojnim spiritisti kim seansama priziva se duh nestalog: on je jednoj prodava ici po imenu Džoan Kolins izdiktirao dugu biografiju u kojoj tvrdi da nije umro i da su u pravu oni koji tvrde da on nije mrtav. Ta knjiga prodata je u pet stotina hiljada primeraka.

U jednom od najve ih pariških dnevnih listova jedan veoma obavešten istori ar, osetljiv na karakteristi ne simptome evolucije obi aja, bio je ganut ovom pojavom. On je upravo napisao: »Pla e se u povorci na grobu Džemsa Dina, kao što je Venera plakala na grobu Adonisovom«. On napominje da je mladom glumcu ve posve eno osam albuma, svaki štampan u tiražu od pet ili šest stotina hiljada

216 IGRE I LJUDI

primeraka, i da njegov otac piše njegovu zvanicu biografiju. »Psihoanalitičari«, piše on, »ispituju mu podsvest koriste i razgovore koje je vodio po kafanama i barovima. Nema grada u Sjedinjenim Državama u kome ne postoji klub Džemsa Dina gde obožavaoci ovekoveuju uspomenu na njega i obožavaju poneki predmet koji mu je pripadao.« Računa se da ti klubovi okupljaju oko tri miliona osam stotina hiljada članova. Posle smrti heroja, »njegova ode koja je iseljena na male parčiće i koja su prodati po ceni od dolara po kvadratnom santimetru«. Automobil u kome je poginuo vozeći brzinom od sto šezdeset kilometara na čas »bio je obnovljen i provezen od grada do grada. Za dvadeset pet centi mogao da se vidi a za pedeset je dozvoljavano da se sedne nekoliko sekundi za volan. Kad je turneja završena, automobil je iseljen i komadi prodati na rasprodaji«¹⁾.

Str. 152 *Vaskrsavanje zanosa u ure našim civilizacijama: incidenti od 31. decembra 1956. godine u Stokholmu.* Događaji su sam po sebi mali i nema suptilnosti. Ali on pokazuje do koje je mere utvrđeni red trošan i to utoliko više ukoliko je on striktniji. On pokazuje kako su snage zanosa uvek spremne da preovladaju. Prenosim vrlo oštroumnju analizu dopisnice asopisa Mond (Monde), iz glavnog grada Švedske:

»Uveče 31. decembra, kako je Mond već pisao, pet hiljada mladih zaposelilo je Kungsgatan, glavnu saobraćajnicu Stokholma, i čitava tri sata držalo ulicu, zadirkujući i prolaznike, prevrćući automobile, razbijaju i izloge i pokušavaju i na kraju da podignu barikade od gvozdene ograde i stubova išćupanih sa najbližeg pijanog trga. Ostale grupe mladih vandala prevrtale su nadgrobne kamenove koji su se nalazili oko obližnje crkve i sa mosta koji prelazi Kungsgatan, bacali zapaljenu džakovu papira natopljenenu benzinom. Sve raspoložive policijske snage dovedene su najviše om brzinom na lice mesta. Ali isuviše mali broj ljudi, jedva stotinak, nije imio je njihov zadatak

1) Pjer Gaksot (Pierre Gaxotte), Figaro, u izdanju: *Od Herkula do Džemsa Dina.* Ženski nedeljni listovi normalno objavljuju duge foto reportaže o heroju i preteranoj odanosti koja je on predmet i posle smrti. Pogledati i citirano delo Edgara Morena: *Starovi*, Pariz 1957., str. 119 — 131.: *Slučaj Džemsa Dina.*

teško izvodljivim. Tek posle nekoliko naleta i borbe prsa u prsa sa isukanim sabljama, policajci su uspeli da uspostave red. Više njih, upola linijovani, morali su da budu preneseni u bolnicu; Uhapšeno je etrdesetak izgređenika, starih od etrnaest do devetnaest godina. »Ovo je najozbiljniji nered koji se ikad odigrao u glavnom gradu«, izjavio je šef stokholmske policije.

Ovi događaji izazvali su talas negodovanja i uznemirenosti u štampi i odgovornim krugovima, koji se još ne smiruju. Pedagozi, vaspitači, Crkva, brojne društvene organizacije koje u velikoj meri obuhvataju celu zajednicu, uznemireno se pitaju kakvi bi mogli biti uzroci ove udne eksplozije. Događaji, sam po sebi, nije nov. Svake subote uveče, viđaju se iste gužve u centru Stokholma i u njegovih provincijskih gradova. Međutim, ovo je prvi put da ovi incidenti dostignu takve razmere.

Oni pokazuju skoro kafkinski karakter strepnje. Jer ti pokreti nisu smišljeni upereni ni za nešto ni protiv nekoga. Na neobjašnjiv način, desetine, stotine i hiljade mladih ljudi okupljaju se tako ponedeljkom. Oni se međusobno ne poznaju i jedino im je uzrast zajednički, ne pokoravaju se jednoj paroli niti imaju nekog vođu. Oni su u najtragičnijem smislu reči »pobunjenici bez razloga«.

Za stranca koji je pod drugim podnebljima video decu koja su za nešto, ova tu i tamo prazno je isto toliko neverovatna koliko i nerazumljiva. Ali kada bi se radilo o nekoj neukusnoj šalici sa ciljem »da se malo buržujima satera strah u kosti«, svi bi bili mirniji. Ali lica ovih mladih ljudi su bezizrazna i zlobna. Oni se ne zabavljaju. Kod njih iznenada dolazi do eksplozije nemog ludila rušenja. Jer ono što najviše impresionira kod te gomile, to je valjda njeno utanje. U svojoj savršenoj maloj knjizi Švedskoj Fransoa Režis Bastide (Francois Regis Bastide) već je opisao:

»...te besposlice su izložene strahu od samo one koja se sakupljaju, zbijaju kao pingvini, gomilaju, gunjavaju, vreću stisnutih zuba, izmenjuju udarce bez ijednog jauka, bez ijedne razumljive reči...«

Ako ostavimo po strani poznatu švedsku samo u njebrojeno puta opisanu moru kod životinja koju izaziva duga

zimska no koja po inje u dva asa posle podne da bi se u deset izjutra pretvorila u sivi magli asti dan, gde treba tražiti objašnjenje jedne pojave na nji odjek nailazimo u drugim oblicima kod svih »klica nasilja« Evrope i Amerike? Jer u Švedskoj se injenice jasnije izdvajaju, objašnjenje koje bi se ovde za njih našlo, besumnje se odnosi i na »vandalen rok en rola« kao i »divljake na motociklima« u Americi, ne zaboravljaju i londonske tedi bojeve.

»Kojoj društvenoj grupi, pre svega, pripadaju mladi buntovnici? Obu eni u kožne bluze ukrašene mrtva kim glavama i kabalisti kim izrekama, oni ve inom, kao i njihove ameri ke kolege, pripadaju radni kim i sitno službeni kim porodicama. Kao u enici u privredi ili raznosa i u trgovinama, oni zara uju plate kakve su starije generacije mogle samo da sanjaju. To relativno blagostanje i, u Švedskoj, izvesnost osiguranoj budu nosti, ukida kod njih ose aj neizvesnosti sutrašnjice i, istovremeno, ini neupotrebljivom, nekada neophodnu borbenost za osvajanje mesta u životu. Pod ostalim podnebljima je upravo obrnuto, brojne teško e za probijanje u svet gde je svakodnevni rad potcenjen u korist slave filmskih glumaca i gangstera, što povla i beznadežnost. U oba slu aja, borbenost lišena vrednog polja za akciju, eksplozira iznenadno u šlepu i besmisleno razuzdanost...« Eva Freden. (Monde, 5. januar 1957.)

GLAVA IX

VASKRSNU A U MODERNOM SVETU

Str. 155. *Maska: atribut ljubavne spletke i politike za vere; simbol tajanstvenosti i strepnje; njen sumnjivi karakter.*

U Francuskoj, oko 1700. godine, maska je dvorska zabava. Ona prouzrokuje prijatne zabune. Me utim, slu aj koji navodi hroni ar realista Sen Simon, toliko je udan i zbunjuju i da je dostojan fantasti nih pri a Hofmana: ili Alana Poa:

»General lajtnant Bulinje i brigadni general Vartinji poginuli su pred Verijem; obojica ljudi velike vrednosti ali i

veliki osobenjaci. Prethodne zime napravljeno je više maski za li nosti sa Dvora, koje su imale prirodan izgled i nošene su ispod drugih maski, tako da je, kad bi se skinula jedna maska, ona donja smatrana pravim licem, mada se ispod nje, u stvari, nalazila sasvim druga li nost. Ova šala je sve veoma zabavljala. I ove zime, hteli su ponovo da se time zabavljaju. Iznena enje je bilo ogromno kada su sve prirodne maske našli sveže, onakve kakve su ih ostavili posle karnevala, izuzev Bulinji jeve i Vartinji jeve, koje su, zadržavaju i savršenu sli nost, postale nekako blede i uko ene kao lica upravo preminulih. Takve su se pojavile i na balu, gde su izazvale toliko groze da su pokušali da ih doteraju crvenom bojom, ali se ona uopšte nije hvatala i maske nikako nisu mogle da izgube izraz uko enosti. To mi se u inilo toliko udnovato da sam našao za shodno da ovde ispri am. Me utim, toga bih se rado uzdržao da itav dvor, kao i ja, nije bio zaprepaš en i, u nekoliko navrata, svedok te udne pojave. Kona no, ove dve maske su ba ene. Sen Simon: *Memoari*, Biblioteka Plejade, tom II, glava XXIV (1704), 1949, str. 414—415.

Venecija je u XVIII veku bila delom civilizacija maski. Maska se upotrebljavala u razne svrhe i njena upotreba je bila propisana. Evo kako se, prema Đovaniju Komisou (Giovanni Comisso), služilo bautom (bautta) (Venecijanski tajni agenti — *Les Agents secrets de Venise* u XVIII veku, dokumenti izabrani i objavljeni od strane D. Komisoa, Pariz 1944, str. 7, prim.¹⁾:

»Bauta se sastoji iz neke vrste ogrta a sa crnom kapulja om i maskom. Taj naziv dolazi od povika *bau bau* kojim se plaše deca. U Veneciji su je svi nosili, po ev od dužda kad je hteo da se slobodno kre e po gradu. Ona je na javnim mestima bila obavezna za plemi e, muškarce i žene, da bi se obuzdao luksuz i istovremeno izbeglo da se patricijima povredi dostojanstvo kad bi se našli u dodiru sa obi nim svetom. Vratari u pozorištima bili su zaduženi da nadgledaju da li plemi i propisno nose bautu na licu koju su po ulaska u salu po volji mogli da skinu ili zadrže. Patriciji, kad su vodili pregovore sa ambasadorima, tako e su morali

da nose bautu, a ceremonijal je to isto predviđeno i za ambasadore.«

Volto je maska — vuk; *zendale* je crni veo kojim se obavlja glava; *tabaro* (tabarro) je lak ogrta koji se nosi preko ostalog odela. Ovaj poslednji služi za tajne dogovore i posete sumnjivim mestima. Najčešće je kerletne boje. Zakon je u principu zabranjivao plemićima da nose tabaro. Na kraju, dolaze karnevalske maske i kostimi, kojima Đ. Komiso daje sledeće detalje:

»Me u raznim vrstama preoubuka upotrebljivanih na karnevalu bile su: njage (*gnaghe*), muškarci obuđeni u ženska odela imitiraju i njihove piskave glasove; *tati* koji su imitirali veliku blesavu decu, *bernardoni*, prerušeni u prosjake sa nekim telesnim nedostatkom ili bolešću; *pitoki* (pitocchi) obuđeni u tralje. Đakomo Kazanova je došao za vreme jednog karnevala u Milanu na originalnu ideju za prerušavanje u pitoke. On i njegovi prijatelji obukli su lepa i skupocena odela koja su na raznim mestima isekli makazama a zatim ih zakrpili isto tako skupim tkaninama u različitim bojama. Memoari, tom V, glava XI« (Komiso, op. cit. str. 133. prim.¹⁾

Ritualna, stereotipna strana maskarade veoma je vidljiva. Ona je još bila otkrivena oko 1940. godine na Karnevalu u Rio de Janeiro.

Međutim u modernim autorima, koji su najuspelije analizirali pometnju koju izaziva upotreba maske, Žan Loren (Jean Lorrain) zauzima ugledno mesto. Uvodne refleksije u njegovu priču pod naslovom *Jedan od njih* (L'un d'eux) u njegovoj zbirci *Priča o maskama* (Histoires des Masques) Pariz 1900, sa beznačajnim predgovorom maskama Giustava Kokioa (Gustave Coquiot) zaslužuju da budu citirane.

»Privlači nas i odbojna tajanstvenost maske, da li je ikad neko uspeti da objasni njenu tehniku, njene motive i logiku no obrazloži snažnu potrebu kojoj, u određene dane, izvesna bi se puštala da se šminkaju, prerušavaju, menjaju svoj identitet, da prestaju da budu ono što su; jednom rečju da beže sami od sebe?

Kakvi instinkti, kakvi prohtevi, kakve nade, kakve žudnje, kakve bolesti duše pod prostom kičom obojenim kartonom lažnih noseva i brada, pod njihovim lažnim dlakama, pod svetlucavim satenom poluobrazina ili belim platnom kukulja? U kakvo pijanstvo hašiša ili morfijuma, kakav zaborav njih samih, u kakvu sumnjivu i mračnu avanturu hrli, u dane maskenbalova, ta žalosna i smešna gomila dominoa i iskušenika?

Te maske su buđene i razuzdane u pokretima i komešanju pa ipak je žalosna njihova veselost; to su pre sablasti nego živa bića. Već inače njih hodaju kao duhovi uvijeni u platna sa širokim naborima, nevidljivih lica kao u duhova. Zašto to ne bi bili vampiri pod širokim kukuljama, sa ukoanim licima uvijeni svilom i somotom? Zašto ne praznina i ništavilo pod širokim bluzama glupih Avgusta koji kao da su pokriveni pokrovima preko oštih ivica ključnjača i butnih kostiju? Ti ljudi, koji se skrivaju da bi se pomešali u gomilu, zar oni već nisu van prirode i van zakona? Oni su otkriveno zlonamerni jer žele da ostanu nepoznati, pakosni i neispravni jer žele da prevare, zavaraju sumnju i instinkt; podrugljivi i jezoviti, oni neodlučno zaprepašenošću ulice ispunjavaju muvanjem, lakrdijama i vikom. Zbog njih žene podilaze prijatni žmarci, decadobijaju grešive napade straha, a muškarce navode na grešive misli dovode i ih odjednom u dilemu polu prerušenih.

Maska je uznemirena i uznemiravajuće lice nepoznatog, ona je osmeh laži, ona je sama duša perverzije koja ume plašenjem da izopa; to je sladostrašje i za injeno strahom, mućna i umilna zagonetka postavljena radoznalosti: Ula: Da li je rućna? da li je lep? da li je mlad? da li je stara? To je uglaćnošću za injena jezom i proprana koćna kakvom ćaokom nedostojnog i ukusom krvi, jer gde se završiti avantura? U mebliranoj sobi ili stanu dame iz polu sveta, možda u policiji, jer i lopovi koriste maske da bi mogli da haraju. Sa svojim molećivim i strašnim lažnim licima one imaju nećeg zajednićkog i sa razbojnicima komiće inom i sa grobljem: ima u njima nećega od secikese, devojke za razonodu i sablasti.« (Priča o maskama, str. 3—6).

SADRŽAJ

Sreten Mari : Igre i zbilja	9
-----------------------------	---

PRVI DEO

I — <i>Definicija igre</i>	31
II — <i>Klasifikacija igara</i>	39
a) Osnovne kategorije	42
b) Od razuzdanosti do pravila	55
III — <i>Društvena vokacija igara</i>	66
IV — <i>Izopa avanje igara</i>	71
V — <i>Za sociologiju koja polazi od igara</i>	84

DRUGI DEO

VI — <i>Proširena teorija igara</i>	97
VII — <i>Prerušavanje i zanos</i>	105
a) Me uzavisnost igara i kultura	106
b) Maska i trans	111
VIII — <i>Takmi enje i slu aj</i>	123
a) Prelaženje	125
b) Zasluga i slu ajnost	135
c) Prenošenje	145
[X — <i>Vaskrsnu a u modernom svetu</i>	154
DODACI	167