

JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS  
O PODRIJETLU KULTURE U IGRI

s njemačkoga preveli  
ANTE STAMAC  
i  
TRUDA STAMAC



ZAGREB 1992

*Prevedeno po izdanju*

HOMO LUDENS

Vom Ursprung der Kultur im Spiel

## Predgovor — uvod

*Pošto se spoznalo da našoj vrsti naziv homo sapiens ipak ne pristaje tako dobro kao što se nekoć mislilo, jer mi napokon ipak nismo tako razumni kao što je to u svom naivnom optimizmu bilo skloni vjerovati osamnaesto stoljeće, nadjenuše našoj vrsti, pored te oznake, naziv homo faber, čovjek koji radi. Ali taj je naziv još manje pogodan od ranijega, jer je faber i pokoja životinja. Sto vrijedi za rad, vrijedi i za igru: mnoge se životinje igraju. Pa ipak, čini mi se da homo ludens, čovjek koji se igra, odaje funkciju isto tako bitnu kao što je i rad, i da pored imena homo faber zaslužuje svoje mjesto.*

*Ako najdubljom spoznajnom moći ispitamo sadržaj našeg djelovanja, mogla bi nam se javiti misao da je zapravo svaki ljudski čin tek igra. Tko se god zadovolji tim metafizičkim zaključkom, neka ove knjige ne čita. To staro uzdisanje nije razlog da odustanemo od isticanja igre kao faktora svega postojećega. Već se prilično dugo u meni sve više učvršćuje uvjerenje da je ljudska kultura izrasla i razvila se iz igre — i kao igra. Tragovi takva shvaćanja nalaze se već u mojim spisima iz 1903. Godine 1933. bila je to i tema moga rektorskog govora u Leidenu pod naslovom Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur (Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). Pošto sam taj govor kasnije još dvaput preradio, najprije za predavanja u Zurichu i Beču (1934), a potom i za predavanje u Londonu (1937), naslovio sam ga: »Element igre kulture« (Das Spielement der Kultur) odnosno The Play Element of Culture. U oba navrata htjeli su onđe gdje sam te govore držao promjeniti to u »u kulturi« (in der Kultur) / »in Culture«, ali u oba navrata odbacio sam taj prijedlog i ponovno stavio genitiv. Ja nisam polagao pažnje na to koje mjesto zauzima igra medu ostalim pojavnama kulture, već u kojoj mjeri sama kultura posjeduje karakter igre. Htio sam poraditi na tome — a to vrijedi i za ovu razrađenu studiju — da pojma igre, ako se tako smijem izraziti, uklopim u pojma kulture.*

*Pojam igre valja ovdje shvatiti kao pojavu kulture, a ne — ili bar ne prije svega — kao biologisku funkciju. Služit ćemo se ovdje sredstvima*

CIP — Katalogizacija u publikaciji  
Nacionalna i sveučilišna biblioteka, Zagreb  
130.2  
HUIZINGA, Johan  
*Homo ludens : o podrijetlu kulture u igri / Johan Huizinga ; s njemačkoga preveli Ante Stamač... [et al.]. — Zagreb : Naprijed, 1992. - 198 str., 16 listova s tablama (djelomice u bojama) ; 24 cm. — (Kultura i civilizacija)*  
Prijevod djela: Homo ludens. —  
Bibliografija i bilješke uz tekst.  
ISBN 86-349-0293-5

kultumoznanstvenoga mišljenja. Netko će uočiti, ukoliko mu je do toga, da ja igru ne razlazem psihologiski, koliko god to bilo važno, i da pojmove i objašnjenja iz etnologije primjenjujem u vrlo ograničenom opsegu, pa čak i tamo gdje bih etnologiske činjenice zapravo morao navoditi. Tako se npr. izraz »magičko« susreće tek jednom, a izraz »mana« / tome slično ne susreće se uopće. Da sam svoje dokazivanje sažeо u teze, jedna od njih bi glasila: Etnologija i njoj srođne znanosti pridaju pojmu igre premašu važnost.

Predajući svoju knjigu javnosti obuzima me strah da će je mnogi, usprkos svom radu uloženu u nju, smatrati za nedovoljno dokazanu improvizaciju. Ali, napokon, sudbina je pisca koji se želi baviti problemima kulture da se ponekad mora odvražiti i na područja koja dovoljno ne poznaje. Ispuniti sve praznine u znanju bilo mi je nemoguće, pa sam sebi olakšavao posao pozivajući se na citate pri svakom detalju. Preostalo mi je: pisati sada ili ne pisati uopće. Pisati o onome što mi leži na srcu. Dakle, napisao sam.

Leiden, 15. lipnja 1938.

J. Huizinga

## 1. Bit i značenje igre kao pojave kulture

Igra je starija od kulture; jer, koliko god pojам kulture bio nedovoljno omeđen, on u svakom slučaju pretpostavlja ljudsko društvo, a životinje nisu čekale ljude da ih tek ovi nauče igranju. Može se sasvim sigurno reći da civilizacija općem pojmu igre nije pridodala ni jednu bitnu značajku. Životinje se igraju isto tako kao i ljudi. I sva glavna obilježja igre ostvaruju se već u igri životinja. Valja samo promatrati mlađe pse za vrijeme igre, pa da se sva ta obilježja prepoznaju u njihovu vedrom hrvanju. Oni jedan drugoga vabe nekim gotovo ceremonijalnim držanjem i kretnjama. Drže se pravila da svome bratu ne valja progristi uho. Pretvaraju se kao da su užasno ljuti. I što je najvažnije: u svemu tome oni očito nalaze vrlo mnogo zadovoljstva i razonode. Međutim, takvo igranje mlađih razigranih pasa tek je jedan od jednostavnijih oblika igre u životinja. Postoje mnogi viši i razvijeniji stupnjevi: prave utakmice i lijepе predstave pred gledaocima.

Ovdje je vrlo važno napomenuti još nešto: već u svojim najjednostavnijim oblicima i već u životinjskom carstvu igra je više nego čisto fiziološka pojava ili fiziološki uvjetovana psihička reakcija. Igra kao takva nadilazi granice čisto biologiskog, pa čak i čisto fizičkog djelovanja. Ona je smislena funkcija. U igri »suigra« nešto što nadilazi neposredan poriv za potvrđivanjem života i što u životno djelovanje unosi smisao. Svaka igra nešto znači. Nazovemo li to djelatnim principom koji igri podaraju njenu bit, duh, rekli smo previše, a nazovemo li to instinktom, nismo rekli ništa. Kako mi god gledali na to, time što igra ima neki smisao, u samoj biti igre odražava se uvijek jedan element nestvarnoga.

### Nedostatnost dosadašnjih definicija igre

Psihologija i fiziologija trude se da promatraju, opišu i objasne igranje životinja, djece i odraslih ljudi. One nastoje utvrditi bit i značenje

igre i uputiti na njenu ulogu u životu. Činjenica da igra u životu vrlo mnogo znači i da ispunja jednu neophodnu ili bar korisnu zadaću, uzima se općenito i bez protuslovljenja kao ishodište svakoga znanstvenog istraživanja i promatranja. Pa ipak, mnogobrojni pokušaji da se odredi ta biologička funkcija igre vrlo se razilaze. Vjerovalo se da se podrijetlo i osnova igre mogu definirati kao samooterećenje od suviška životne snage. Prema drugima, živo biće, igrajući se, sluša svoj urođeni nagon za oponašanjem, smiruje potrebu za otterećenjem ili se priprema za neku ozbiljnu djelatnost koju će od njega zahtijevati život, ili mu pak igra služi kao vježba u samosvladavanju. Poneki opet taj princip traže u urođenoj potrebi da se nešto uzmogne ili prouzroči, ili pak u strasti za vladanjem ili upuštanjem u nadmetanje s drugima. Neki drugi igru smatraju za nedužno zatomljenje štetnih nagona, nužnu dopunu jednostrano usmjerenog poriva za djelovanjem ili zadovoljavanjem želja neispunjivih u stvarnosti putem fikcije, dakle uravnoteženjem osjećaja osobnosti.<sup>1</sup>

Svim tim objašnjenjima zajedničko je to da polaze od iste pretpostavke po kojoj igra postoji radi nečega drugoga, ona služi nekoj biologiskoj svrhovitosti. Sva ona pitaju: zašto i čemu igra? Odgovori koji se nadaju nipošto se međusobno ne isključuju. Sva upravo nabrojena objašnjenja mogla bi se sasvim dobro prihvati i da ne dode do neugodne pomutnje pojmove. Ali odатle slijedi da su to tek djelomična objašnjenja. Kad bi samo jedno od njih bilo odlučujuće, moralo bi ono isključiti sva druga ili ih obuhvatiti i uzdići u više jedinstvo. Većina tih pokušaja objašnjavanja tek se na drugom mjestu bavi pitanjem što je i kakva je igra za sebe i po sebi, i šta ona igrajuču znači. Igre prilaze neposredno, mјernim postupkom eksperimentalnih znanosti, ne obraćajući prije svega pozornost osobini igre koja je duboko usidrena u estetičkoj. Prvotno svojstvo igre u pravilu se ne opisuje. Svakome od tih objašnjenja možemo postaviti pitanje: »Pa dobro, u čemu je zapravo 'vic' igre? Zašto malo dijete vrišti od zadovoljstva? Zašto igra ne može obuzdati svoju strast, zašto utakmica dovodi do ludila nepregledno mnoštvo?« Intenzitet igre ne da se objasniti nikakvom biologiskom analizom, a upravo u tom intenzitetu, u toj sposobnosti zaludivanja leži nje na bit i postoji njeno prasvojstvo. Priroda je, čini se da tako govori zdrav razum, mogla i u obliku čisto mehaničkih vježbi podariti svojoj djeci kao popudbinu sve te korisne funkcije, kao što su: otterećenje suviška energije, opuštanje nakon nekoga snažnog napora, pripremanje na životne dužnosti i nadoknada za neostvarivo. Ali ona nam je podarila upravo igru, s njenom napetošću, s njenom radošću i razonodom.

<sup>1</sup> O tim teorijama usp. pregled u: H. Zondervan, *Het spel bij dieren, kinderen en volwassen mensen*, Amsterdam 1928, i u FJ J. Buytendijk: *Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften*, Amsterdam 1932.

Ovaj posljednji element, taj »vic« igre, odupire se svakoj analizi i svakoj logičkoj interpretaciji. Za to je vrlo značajna holandska riječ za »vic«, »aardigheid«. Ona je izvedena od »aard« što znači »vrsta« ali i »bit«, pa time gotovo potvrđuje da se dalje ne može izvoditi. Za naš moderni jezički osjećaj ta neizvodljivost nigdje nije tako pogodno izražena kao u engleskom *fun*, riječ koja je u svome svakodnevnom značenju pričljeno nova. Čudnim slučajem, francuski za taj pojam nema uopće ekivalenta. A upravo taj element određuje bit igre. *V* igri nalazimo bezuvjetno prvotnu životnu kategoriju, i to bez sumnje svatko može spoznati, uočavamo neku cjelovitost, ako postoji išta što zaslzuje to ime. Moramo se potruditi da je promatramo i vrednujemo u toj cjelovitosti.

Jasno je da se pojavnost igre proteže i na svijet životinja i na svijet ljudi. Ona dakle ne počiva na racionalnome, jer bi se, zasnivajući se na razumu, ograničavala samo na svijet ljudi. Postojanje igre ne vezuje se ni uz koji stupanj kulture, ni uz koji posebni nazor na svijet. Svakom sileno biće može sebi začas predstaviti pojavnost igre i igranja kao sasmosvojnost i nešto vlastito, čak i kada jezik ne bi posjedovao riječ za taj opći pojam. Igru je nemoguće zanijekati. Možemo poreći gotovo svaku apstrakciju: pravo, ljepotu, istinu, dobrotu, duh, boga! Ozbiljnost možemo poreći, ali igru ne možemo.

Igram spoznajemo duh, htjeli mi to ili ne htjeli. Jer igra nije tvarna, u čemu bi se također mogla sastojati njena bit. Već u životinjskom carstvu raskiva ona granice fizičkog postojanja. Ako je promotrimo iz nekog deterministički mišljenoga svijeta u kojemu djeluju čiste sile, ona je u punom smislu te riječi stanoviti *superabundans*,<sup>2</sup> nešto suvišno. Tek utjecajem duha, koji dokida apsolutnu determinaciju, prisustvo igre postaje moguće, zamislivo i pojmljivo. Postojanje igre uvijek iznova potvrđuje, i to u najpotpunijem smislu, nadrazumski značaj našeg položaja u kozmosu. Životinje se mogu igrati, dakle su iznad mehaničkih stvari. Mi se igramo i znamo da se igramo, dakle nismo samo razumska bića nego i više od toga, jer je igra nerazumna.

### **Igra kao činilac kulture**

Onaj tko upravi pogled na funkciju igre — onu koja se izražava u kulturi, a ne u životinja i u djece — dopušteno mu je da se pojmom igre pozabavi ondje gdje se prestaju njime baviti biologija i psihologija. On zatiče igru u kulturi kao neku danu veličinu koja je nazočna i prije same kulture, te je prati i prožima od iskona pa do one faze u kojoj on sam živi. Igra se pred njim svugdje pojavljuje kao određeni kvalitet dje-

<sup>2</sup> *Superabundans* lat., preobilan.

lovanja, koji se razlikuje od »običnog« života. On je može takvom i ostaniti ukoliko mu se sluči da taj kvalitet svede na kvantitativne faktore. Njemu je zapravo do onog kvaliteta što ga nalazi kao svojstvena načinu života koji naziva igrom. Njegov predmet je igra kao oblik djelatnosti, kao smislen oblik i kao društvena funkcija. On više ne istražuje prirodne porive koji određuju igranje uopće, već igru u njenim mnogostrukim oblicima promatra kao društveni ustroj. Igru nastoji shvatiti u prvotnom njenom značenju, onako kako je prihvaća i sam igrăč. Pa kada utvrđi da se ona zasniva na rukovanju određenim tvorevinama, na svojevrsnom prikazivanju zbilje u slikama, pretvarajući proživljeni život u oblike, tada konačno pokušava shvatiti i samu vrijednost i značenje tih tvorevina i tih slika. On će promatrati njihovo djelovanje u samoj igri i tako igru pokušati shvatiti kao činioca kulturnog života.

Gotovo sve značajne iskonske djelatnosti zajedničkoga ljudskog življenja protkane su igrom. Uzmimo, npr., govor, to prvo i najsvršenije oruđe što ga je čovjek sebi stvorio da bi mogao saopćavati, poučavati, zapovijediti, govor kojim on razlikuje, određuje, utvrđuje, ukratko: imenuje, što znači — uzdiže predmete u područje duha. Igrajući se, duh-tvorac govora uvijek prelazi sa tvarnoga prema misaonome. Iza svakog izraza za nešto apstraktno nalazi se neka metafora, a u svakoj metafori skriva se igra riječi. Tako čovječanstvo sebi uvijek iznova stvara vlastiti izraz za bitak, za jedan drugi, ispjevani svijet, pored svjetla prirode. Ili uzmimo mit, koji je također izražavanje bitka u slikama, ali izražavanje produbljenije od jedne jedine riječi: pomoću mita pokušava čovjek davnine objasniti zemno, pomoću njega on utemeljuje stvari u božanskome. U svakoj od tih kolebljivih fantazija, kojima mit zaođijeve postojeće, neki domišljati duh igra na rubu šale i ozbiljnoga. I konačno, promotrimo kult: svoje svete obrede koji služe kao zalog za spas svijeta, svoja posvećenja, svoje žrtve i svoje misterije prvobitna zajednica izvršava čistim igranjem, i to u najdubljem smislu te riječi.

Ali iz mita i kulta izviru i značajne poticajne sile kulturnoga života: pravo i poređak, promet, privreda, obrt i umjetnost, pjesništvo, učenost i znanost. Sve se one zajedno korijene u činu igranja.

Cilj je ovom istraživanju pokazati da je misao o mogućnosti promatranja kulture *sub specie ludi* nešto znatno više nego retorička usporedba. Ta misao nipošto nije nova. Jednom je ona već bila rasprostranjena i obljubljena: u sedamnaestom stoljeću, kada se rodila velika svjetska pozornica. U sjajnome nizu od Shakespearea pa preko Calderona do Racinea pjesništвom toga doba zavladala je drama. Pjesnik za pjesni-kom uspoređivao je svijet s pozornicom na kojoj svatko igra svoju ulogu. Čini se da je time značaj igre u kulturi otvoreno priznat. Međutim, promotrimo li pažljivije tu uobičajenu usporedbu života i kazališnog komada, otkrit ćemo da je njen usmjerenje, zamisljeno na platoničkim temeljima, gotovo isključivo moralno. Ona je tek varijacija na sta-

ru temu *vanitas*, uzdisanje nad taštinom svega zemaljskoga, i ništa više. Tom usporedbom nije priznato niti je u njoj izraženo da se igra i kultura uistinu međusobno isprepleću. Danas nam je, naprotiv, do toga da pokažemo kako je upravo prava, čista igra temelj i činilac kulture.

### Igra kao samostalna kategorija

U našoj svijesti igra je suprotstavljena zbilji. Ta suprotnost za sada ostaje isto tako neodređiva kao i pojam igre. Ali suprotnost igra-zbilja, kada je bolje promotrimo, ne čini nam se ni čvrstom ni jednoznačnom. Možemo slobodno reći: igra je ne-zbilja. Ali i bez obzira na to što ta rečenica o pozitivnim svojstvima igre ne izriče ništa, izvanredno ju je lako oboriti. Čim mi umjesto: »Igra je ne-zbilja« kažemo: »Igra je neozbiljna«, ta suprotnost nas dovodi u škripac; jer igra može biti doista vrlo ozbiljna. Osim toga, nameću nam se odmah i različite druge kategorije života koje su obuhvaćene pojmom ne-zbilje, pa ipak ne odgovaraju pojmu igre. I smijeh je na određen način suprotan ozbiljnom, ali nije ni pošto bezuvjetno vezan uz igru. Djeca, nogometari i šahisti igraju s najdubljom ozbiljnošću, ali ne pada im ni na kraj pameti da se pri tom smiju. Valja primjetiti da je upravo smijeh kao čisto fiziologiski čin svojstven isključivo ljudima, dok im je igranje kao smislena funkcija zajednička sa životinjama. Aristotelovsko *animal ridens* označuje govo-vo još jasnije nego *homo sapiens* čovjeka suprotstavljena životinji.

Ono što vrijedi za smijeh, vrijedi i za komično. Komično je podređeno pojmu neozbiljnosti i na određen način povezano je sa smijehom: ono izaziva smijeh. Ali njegova veza s igrom sporedne je naravi. Igra po sebi nije komična ni za igraća ni za promatrača. Mladunčad i mala dječa u igri su katkada komična, ali odrasli psi koji se naganjaju to nisu, ili su to tek jedva. Ako nam se neka lakrdija ili komedija čini komičnom, onda to nije zbog same radnje, već zbog njena misaonog sadržaja. Komična mimika clovna, koja mami na smijeh, može se nazvati igrom tek u širem smislu.

Komično stoji u uskoj svezi s budalastim. Ali igra nije budalasta. Ona stoji onkraj opreke mudrost-ludost. Ipak, i pojam ludosti morao je nekoć služiti izražavanju velike razlike medu životnim raspoloženjima. U govoru kasnoga srednjeg vijeka verbalni par *folie et sens* sasvim se dobro podudarao s našim razlikovanjem igra-ozbiljnost.

Svakom izrazu te približno povezane skupine pojmlja kojih pripadaju: igra, smijeh, razonoda, šala, komično i ludost zajednička je ne-odredivost njihova pojma, koju bismo mogli pripisati igri. Njihov *ratio* nalazi se u jednom osobito dubokom sloju našeg duhovnog bića.

Sto se više trudimo da oblik igre razlučimo od drugih, naoko srodnih životnih oblika, to više dolazi do izražaja njena dalekosežna samo-

stalnost. Igru možemo i dalje izdvajati iz područja velikih kategorijalnih opreka. Igra počiva onkraj podvojenosti mudrost-ludost, onkraj istine i neistine, onkraj dobra i zla. Iako je igranje duhovna djelatnost, ono po sebi ne posjeduje nikakvu moralnu namjenu: ni vrlinu ni grijeh.

Ako se dakle igru bezuvjetno ne može dovesti u vezu ni s istinitim a ni s dobrom, je li možda tada njeno područje u estetskome? Tu se kolebamo u sudu. Igri kao takvoj nije svojstvena ljepota, ali ona ipak teži da sebi pridruži različite elemente ljepote. Na samom početku, u primitivnijim oblicima igre, pridružuju se njoj vedrina i ljupkost. Ljepota ljudskoga tijela u pokretu nalazi svoj najviši izraz u igri. U svojim višim, razvijenijim oblicima protkana je ona ritmom i harmonijom, tim najplemenitijim darovima estetskog opažanja koji su poklonjeni čovjeku. Igru i ljepotu povezuju mnogostrukе i prisne veze.

### **Formalna obilježja igre**

Ostaje nam dakle da, govoreći o igri, govorimo o onoj funkciji živoga bića koja se ne da ni biologiski ni logički potpuno odrediti. *Pojam igre na začudan način neprestano ostaje odvojen od ostalih oblika mišljenja*, kojima možemo izraziti strukturu duhovnog i društvenog života. Stoga se privremeno moramo ograničiti na to da opišemo formalna obilježja igre.

Ovdje nam ide u prilog to da nam naša tema — veza igre i kulture — dopušta da u raspravu ne unosimo sve postojeće oblike igre. Možemo se zapravo ograničiti na igre društvenog tipa. Ako želimo, možemo ih nazvati višim oblicima igre. Njih je lakše opisati nego najranije igre dojenčadi i mlađunčadi, jer su po svom obliku složenije i razgranatije i jer nose mnogostruktura i uočljiva obilježja, dok se u definiranju prvotnih igara gotovo odmah suočujemo s neodredivim svojstvom onih koji se igraju, a ono je po našem mišljenju nepristupačno analizi. Govorit ćemo o utakmicama i utrkama, o izložbama i predstavama, o plesu i glazbi, o maskeratama i turnirima. Od obilježja što ćemo ih pri tom nabrojiti, neka se odnose na igru uopće, a neka se pak osobito tiču društvenih igara.

Svaka je igra u krajnjoj liniji i prije svega *slobodan čin*. Igra na zapovijed više nije igra. U najboljem slučaju, ona može biti naručeno ponavljanje igre. Već tim svojim značenjem — značenjem slobode — izdvaja se ona iz toka nekog prirodnog procesa. Ona mu se prilagođuje i zaodijeva ga poput lijepe haljine. Slobodu ovde valja, naravno, shvatiti u širem smislu, tj. na taj način da problem determinizma ostane netaknut. Moglo bi se čak reći: ta se sloboda ne odnosi na mlađunčad i na djecu; oni se moraju igrati jer im to nalaže instinkt i jer im igra služi

razvijanju tjelesne i selektivne sposobnosti. Ali uvođenjem pojma instinkt skrivamo se iza jedne nepoznanice, a zapostavimo li pretpostavljenu korisnost igre, počinit ćemo *petitio principii*. I dijete i životinja igraju se jer im to čini zadovoljstvo, i upravo u tome leži njihova sloboda.

U svakom slučaju, igra je odraslu i razboritu čovjeku funkcija koje se on može lako odreći. Igra je suvišna. Samo koliko izvire iz zadovoljstva, postat će ona i potrebom. Igru se svakog časa može prekinuti, pa čak i potpuno potisnuti. Ona se ne nameće kao fizička nužda, a još daleko manje kao uobičajena obaveza. Ona nije nikakva dužnost. Igra se u »slobodno vrijeme«. Pojmovi prisila, dužnost i nužda vezuju se uz nju tek sekundarno, naime tek pošto je ona postala funkcijom kulture.

Tako dolazimo do prvog glavnog obilježja igre: ona je slobodna, ona je sloboda. S time je u neposrednoj vezi i jedno drugo obilježje igre.

*Igra nije »obični« a niti »pravi« život.* Ona je, prije svega, izlaženje iz njega u jednu privremenu sferu djelatnosti s nekom vlastitom težnjom. Već i malo dijete točno zna da nešto »čini tek tako« i da je sve to »samo za šalu«. Koliko je svijest o tome ukorijenjena u duši djeteta vrlo će zorno pokazati naredni slučaj, što mi ga je jednom ispričao otac nekog djeteta: zatekao je svoga četverogodišnjeg sinčića kako sjedi na prvoj u nizu stolica i kako se igra »vlaka«. Pomilovalo je dijete, a ono reče: »Tata, ne smiješ poljubiti lokomotivu, jer će onda vagoni misliti da nije pravo.« U tome »samo« sadržana je svijest o manjoj vrijednosti, neki osjećaj »šale« nasuprot »ozbiljnome« koje se čini primarnim. Već smo ukazali na to da svijest u pukoj igri uopće ne isključuje činjenicu da se to »samo igranje« može odvijati i uz veliku ozbiljnost, pa čak i uz predanost koja prelazi u oduševljenje a povremeno to »samo« i potpuno do-kida. Svaka igra može igrača u svaku dobu posve obuzeti. Opreka igra-zbilja često ostaje nerazrješiva. Manja vrijednost igre graniči s većom vrijednošću zbilje. Igra se promeće u zbilju i zbilja u igru. Ona se može uživnuti u visine ljepote i svetosti gdje zbilju ostavlja daleko pod sobom. Ta će teška pitanja doći na red čim uočimo odnos igre i svetih obreda.

Za sada je ovđe riječ o određivanju formalnih obilježja svojstvenih onoj djelatnosti koju nazivamo igrom. Svi ispitivači igre osobito su nagašavali neopredjeljivi značaj igre. To nešto, što nije »obični život«, stoji izvan procesa neposrednog zadovoljenja nužde i prohtjeva, ono dapače taj proces prekida. Uklapa se u njega kao povremeno djelovanje. A ovo se odvija u samome sebi, i vrši se radi zadovoljenja samog tog vršenja. Igra nam se sama po sebi, bar na prvi pogled, ukazuje kao neki intermezzo u svakodnevnom životu, kao djelovanje za vrijeme odmora i radi odmora. Ali već po njenom svojstvu pravilnog i ponovljennog izmjenjivanja ona biva pratnjom, dopunom i dijelom života uopće. Ona ukrašuje život, dopunja ga, i po tome je neophodna, neophodna po-

jedincu kao biološka funkcija i neophodna društvu, zbog smisla koji sadrži, zbog njena značenja, zbog izražajne snage i zbog duhovnih i socijalnih veza koje stvara: ukratko, neophodna je kao funkcija kulture. Ona zadovoljava ideale izraza i zajedničkog življenja. Mjesto joj je u području koje je iznad bioloških procesa, iznad prehranjivanja, parenja, samoobbrane. Tom tvrdnjom naoko protuslovimo činjenici da u životinjskom svijetu igranje u doba parenja igra vrlo važnu ulogu. Bismo li pogriješili kada bismo pjevanje, vabljene i razmetanje ptica izdvojili iz čisto biologiskoga, kao što to činimo s igrom ljudi? U svakom slučaju, igra ljudi u svim svojim višim oblicima, u kojima ona nešto znači ili nešto slavi, pripada području svečanosti i kulta — području svetosti.

Gubi li igra time što je neophodna i što služi kulturi ili, još više, što je kultura sama, svoje obilježje nezainteresiranosti? Ne, jer *ciljevi kojima ona služi i sami leže izvan neposrednog materijalnog interesa, ili individualnog zadovoljenja životnih potreba*. Kao čin posvete igra može služiti i dobrobiti skupine, ali na drugi način i drugim sredstvima, a ne onima koja su neposredno upravljena na stjecanje životnih dobara.

Od svakodnevnog života igra se razlikuje mjestom i trajanjem. *Njeni završenost i omedenost treće joje obilježje*. Ona se »odigrava« unutar određenih granica vremena i prostora. Njen tok i smisao u njoj su samoj.

To je, dakle, opet novo, pozitivno obilježje igre. Igra započinje i u određenom času prestaje. Ona se »od-igrava«. U toku igre vlada pokret, uzdizanje i pad, mijena, određen redoslijed, spajanje i razlučivanje. Osim njene neposredne ovisnosti o vremenskoj ograničenosti vrijedno je zapaziti još jedno obilježje. Igra kao oblik kulture začas poprima staljan lik. Pošto se već jednom odigrala, ona u sjećanju ostaje kao duhovna tvorevina ili kao duhovno blago, biva predajom i može se ponoviti u svakome času, pa bilo to nakon duže stanke ili odmah nakon završetka, kao što je to u dječjoj igri, u partiji šaha i u utakmici. *Ta ponovljivost jedno je od najhitnijih svojstava igre*. To ne vrijedi samo za igru u cjelini već i za njenu unutrašnju gradnju. Skoro u svim razvijenim oblicima igre elementi ponavljanja, refrena i izmjene redoslijeda tvore nešto put osnove i dodatka.

Prostorna ograničenost igre još je upadljivija od vremenske. Svaka se igra odvija unutar svog prostora odigravanja, svoga igrališta, koje je ograđeno materijalnim ili misaonim, hotimično ili kao samo po sebi. Kao što između igre i posvetnoga čina po obliku nema razlike, tj. kao što se čin posvećenja odvija u istim oblicima kao i igra, tako se ni svetište formalno ne razlikuje od igrališta. Arena, igrači stol, začarani krug, hram, filmsko platno, sudište, sve su to po obliku i namjeni igrališta, tj., oni su posvećeno tlo, odijeljeno, ograđeno, područje svetkovanja za koje vrijede posebna pravila. To su privremeni svjetovi unutar običnog svijeta, a služe izvođenju neke zaokružene radnje.

Unutar igrališta vlada neki poseban i bezuvjetan red. Tu se vidi još jedna nova, pozitivnija oznaka igre. Ona stvara red, dakle jest red. U nesavršeni svijet i zapleteni život unosi ona neku privremenu ograničenu savršenost. Igra zahtijeva bezuvjetan red. I najmanje odstupanje od njega igru kvari, oduzima joj značaj i čini je bezvrijednom. Ta unutrašnja povezanost S pojmom reda možda je razlog zbog kojega se čini, kao što smo usput već spomenuli, da igra u tolikoj mjeri pripada području estetskoga. Igrici je, tako rekosmo, nekako svojstvena ljepota. Estetski faktor možda je istovjetan s porivom za stvaranje sredene forme, koju u svim njenim oblicima oživljuje igra. Riječi kojima označavamo elemente igre najvećim dijelom pripadaju području estetike. Djelovanje ljepote pokušavamo označiti upravo ovim riječima: napetost, ravnovesje, ujednačenje, izmjerenjivanje, kontrast, variranje, vezivanje i razlučivanje, razrješenje. *Igra stvara i rastvara. Ona sputava. Ovladava, što znači: zatravljuje*. Ona sadrži dva najplemenitija svojstva što ih čovjek može zamijetiti i izraziti u stvarima: ispunjena je ritmom i harmonijom.

U oznake koje se mogu primijeniti na igru uvrstili smo i napetost. *Element napetosti igra u njoj dapače, izvanredno važnu ulogu*. Napetost znači: neizvjesnost, slučaj. A to je neka težnja za opuštanjem. Nešto se pomoću određene napetosti mora »posreći«. Gotovo da taj element vidimo i kad dojenče lovi ručicama, kad se mačkica igra klupkom konca i kad mala djevojčica baca i hvata loptu. On upravlja pojedinačnim igrami vještina i nepoznata ishoda, na primjer igrami slaganja, gradnji mozaika, patienceu i gađanju, a značenje mu je to veće što igra više poprima natjecateljski karakter. Za vrijeme bacanja kocke i sportskog natjecanja on je na vrhuncu duhovnosti. Upravo taj element napetosti pridaje bavljenju igrom, premda je ona po sebi onkraj dobra i zla, određeni etički sadržaj. Napetost iskušava sposobnosti igrača: njegovu tjelesnu snagu, izdržljivost, dovitljivost, odvažnost, postojanost, ali isto tako i njegove duhovne moći, jer se on, iako žarko želi da pobijedi u igri, mora pokoravati dopuštenim granicama koje mu je propisala igra.

### **Pravila igre**

Red i napetost, igri svojstvene značajke, vode nas razmatranju pravila igre. Svaka igra ima njoj svojstvena pravila. Ona određuje norme koje vrijede unutar privremenog svijeta što ga je izdvojila igra. Pravila igre bezuvjetna su i ne podliježu sumnji. Paul Valéry jednom je usput izrekao neobično pronicljivu misao: Pravila igre ne dopuštaju nikakva skepticizma. Temelj na kojem ona počivaju vrlo je čvrst. Čim se prekrše pravila, svijet igre se ruši. Igrici je tada kraj. Sučeva zviždaljka dokida začaranost i namah uspostavlja »običan svijet«.

Igrač koji se suprotstavlja pravilima, ili ih mimoilazi, jest prekršitelj. Prekršitelj igre nešto je sasvim drugo nego varalica. Ovaj se naime gradi kao da sudjeluje u igri i prividno još uvijek priznaje njen začarani krug. Suigrači mu oprštaju lakše nego prekršitelju igre, jer ovaj ruši sam njen svijet. Time što se povlači iz igre, on razotkriva relativnost i krvkost njena svijeta u koji se za neko vrijeme zajedno s drugima bio uključio. On igri oduzima iluziju, *inlusio*, doslovce: uigravanje — tu rijec opterećenu značenjima! Stoga mora biti i uništen, jer prijeti samom opstanku igračke zajednice. Pojava prekršitelja najizrazitija je u mlađih. Zajednica mlađih ne pita da li prekršitelj igre postaje otpadnikom zato jer se ne usuđuje ili zato jer se ne smije igrati s njima, ona dapače priznaje to »ne smjeti« a naziva ga »ne usuditi se«. Problem poslušnosti i savjesti za njih u pravilu ne dopire dalje od straha pred kaznom. Prekršitelj igre razbija čarobni svijet, zato je kukavica, i bit će isključen. Pa i u svijetu najveće zbilje lakše je bilo varalicama, prijetvoricama i opsjeđarima nego prekršiteljima: otpadnicima, krivovjerima, novotarima i zatočenicima vlastite savjesti.

Ali može se dogoditi da sami ti prekršitelji začas opet stvore novu zajednicu s novim pravilima igre. Upravo je prognanik, buntovnik, otpadnik tajnih društava i krivovjerac izvanredno jak u stvaranju družina i pri tom gotovo uvijek posjeduje značaj igrača.

Zajednica igrača teži da istraje i pošto je igra protekla. Svako špekuliranje i svaka partija bridgea ne dovodi do osnivanja kluba. Ali osjećaj zajedničkog postojanja u izuzetnom položaju, zajedničkog odvajanja od drugih i niješanja općeprihvaćenih pravila zadržava svoj čar duže nego što traje jedna jedina igra. Klub pripada igri kao i šešir glavi. Bilo bi prejednostavno kada bismo sve ono što se u etnologiji naziva fratrija, vjeće staraca ili savez ratnika proglašili zajednicom igrača, ali valja uvijek iznova ustvrditi da je teško iz područja igre sasvim izdvojiti trajne društvene saveze, a pogotovo one u starim kulturama, s njihovim zaštitnim, svečanim, pa čak i svetim ciljevima.

### Posebni svijet igre

Izniman i osobit položaj igre jasno se očituje u tome što se ona rado zakriva tajnom. Već mala djeca povećavaju draž igre tako da je čine po malo tajanstvenom. To je nešto za nas, ne za druge. A ono čime se drugi vani bave, za neko nas se vrijeme ne tiče. *Zakoni i običaji svakodnevног života nemaju za područje igre nikakve vrijednosti*. Mi »smo drugi« i »činimo« to »drugačije«. Tako se u životu djece »obični život« privremeno gotovo sasvim ukida, ali to ukidanje nalazimo i u velikim igramu primitive naroda, koje su vezane uz kult. Za vrijeme velikih blagdana posvećenja, kada se mladiće prima u zajednicu muževa, nisu samo oni

oslobodeni uobičajenih zakona i uobičajenih pravila; u čitavom plemenitu utihnu svade. Privremeno se odlaže svaka odmazda. I u naprednijim kulturama još se uvijek mogu naći mnogi tragovi privremenog ukidanja normalnoga društvenog života za volju velikog i svetog doba igara. Ovamo ubrajamo i sve što je srođno sa saturnalijama i karnevalskim običajima. Pa i u naš je u prošlosti bilo saturnalske slobode plemenske mladeži, i to pod imenom »studentske vragolije«, kad su se pojedinci grublje ponašali, kad su došle do izražaja staleške povlastice i policija bila dobroćudnija. Na engleskim sveučilištima ona formalno i dalje žive kao »ragging«, što se u leksikonu objašnjava kao »an extensive display of disorderly conduct, carried out in defiance of authority and discipline«.

Drugobitak i tajanstveno u igri nalaze svoj najuočljiviji izraz u kraljicama. U njoj je »izuzetnost« igre potpuna. Preobučeni i zakrabuljeni »igraju« jedno drugo biće. Oni »jesu« drugo biće. Djecijski strah, raspojasana veselost, sveti obred i mističko maštanje nerazdruživo se prožimaju u svemu što nosi ime kraljice i preoblake.

*Sa formalnog stanovišta možemo, dakle, igru u zaključku nazvati slobodnim djelovanjem za koje osjećamo da »nije tako zamisljeno« i da je izvan običnog života te da i usprkos tomu može igrača potpuno zakupiti, uz koje nije vezan nikakav materijalni probitak a niti se njime stječe ikakva korist, koje protjeće u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koje se odvija po određenim pravilima i oživottvoruje društvene veze, a ono sâmo rado se obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno.*

### Igra kao borba i predstava

Zadaća igre u njenim razvijenijim oblicima, a o njima je ovdje riječ, najčešće se može neposredno izvesti iz dva bitna motrišta iz kojih je predočujemo. *Igra je borba za nešto ili predstavljanje nečega*. Te dvije funkcije mogu se ujediniti: igra »predstavlja« borbu za nešto, ili pak natjecanje u kojem dolazi do izražaja koliko netko može nešto najbolje.

Predstavljanje se može sastojati već i u tome što se gledaocima prikazuje nešto što već postoji u prirodi. Paun i puran pogledima svojih ženki izlažu ljepotu svoga perja, tu se, dakle, već izvodi nešto neobično i rijetko, čemu je svrha da zadivi. Izvodi li ptica pri tom plesne korake, već je to predstava, izlaženje iz svakodnevne zbilje i prenošenje te zbilje u neki viši red. Nije nam poznato što se za to vrijeme odigrava u životinji. LT djeteta je takvo produciranje vrlo slikovito. Oponaša se nešto drugo, predočuje se nešto ljepše, uzvišenije i opasnije od običnoga. Postajemo kraljević ili otac ili zla vještica ili tigar. Dijete je toliko izišlo iz

sebe, pa već misli da ono »to i jest«, ne gubeći pri tome sasvim svijest ni o »običnoj zbilji«. Njegovo predstavljanje jest prividno ozbiljenje, slikovito prikazivanje, dakle prikazivanje ili izražavanje slikom.

Pođemo li sada od dječje igre prema posvećenim kulturnim predstavama prastarih kultura zapazit ćemo da tu, za razliku od dječje igre, »u igri« sudjeluje još jedan duhovni element koji je teško točno opisati. Posvećeni je obred, naime, mističko ozbiljenje, više no prividno, pa čak i više nego simboličko. Nešto nevidljivo i neizrecivo u njemu poprima lijep, bitan i svet oblik. Sudionici u kultu uvjereni su da taj čin donosi neki spas i uspostavlja poredak stvari viši od onoga u kojem oni svakodnevno prebivaju. Unatoč tomu, to ozbiljenje putem predstavljanja u svakom pogledu posjeduje sve formalne značajke igre. Ono se izvodi na prostoru uistinu ogradiju za igru, odigrava se kao svečanost, tj. u vredini i slobodi. Njoj za volju omeđen je prividan svijet koji tek privremeno vrijedi. Ali svršetkom igre njegovo djelovanje ne prestaje; ona, dapače, baca svoj sjaj na običan vanjski svijet i skupini koja je svetkovala podarjuje sigurnost, red i blagostanje, sve dok sveto doba igara opet ne dode.

Primjeri za to mogu se naći posvuda na svijetu. Prema starokineskom učenju svrha je plesu i glazbi održavati svijet u kolotečini i prisiliti ljudsku narav na ljubav. Bogat godišnji urod ovisi o natjecanjima u pojedina godišnja doba. Kad se susreti ne bi održavali, ne bi sazrela žetva.<sup>3</sup>

Posvetni čin jest *dromenon*, tj. nešto što se vrši. Ono što se prikazuje jest *drama*, što znači radnja, pa odvijala se ta radnja u obliku predstave ili natjecanja. Ona prikazuje neka kozmička zbivanja, ali ne samo predstavljanjem, nego i poistovećenjem; ona ponavlja zbivanja. Kult vrši djelovanje koje se u radnji slikovito prikazuje. Njegova zadaća nije samo u oponašanju već i u prisustvovanju ili sudjelovanju.<sup>4</sup> On je zapravo neki »*helping the action out*«.<sup>5</sup>

Znanost o kulturi nije bitno kako psihologija tumači proces koji dolazi do izražaja u tim pojavama. Ona će potrebu za takvim predstavama odbaciti kao »*identification compensatrice*«, ili kao »čin predstavljanja koji nastaje jer je nemoguće izvršiti neke zbiljske radnje upravljene prema cilju«.<sup>6</sup> Znanosti o kulturi važno je da shvati što u duhu pojedinih naroda znači prikazivanje u slikama, kojemu je vrijednost u tome što doživljeno pretvara u oblike proživljenijega života.

3 M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris 1914, str. 150, 292; *Dances et légendes de la Chine ancienne*, Paris 1926, str. 351. i d.; *La civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée (L'évolution de l'humanité No 25)* Paris 1929, str. 231.

4 »As the Greeks would say, rather *methetic* than *mimetic*-: J. E. Harrison, *Themis. A study of the Social Origins of Greek Religion*, Cambridge 1912, str. 125.

5 R. R. Marett. *The Threshold of Religion*, London 1912, str. 48.

6 Biryrendijk, citirano djelo, str. 70 i 71.

Ovdje zadiremo u temeljne postavke znanosti o religiji, zadiremo u pitanja o biti kulta, obreda i misterija. Ritualom se predstavlja, oponaša ili oslikava neki očekivani kozmički događaj, i čin kulta — pa zvao se on žrtva, natjecanje ili predstava — sili bogove da dopuste ozbiljenje tog događaja. Na toj se misli osniva čitav staroindijski žrtveni obred Veda. Isto takve veze u antičkom svijetu, a polazeći od ratničkog plesa Kureta na Kreti, iznijela je Miss J.E. Harrison u svojoj knjizi *Themis. A Study of the Social Origins of Creek Religion*. Ne želimo ulaziti u sva pitanja religije što ih ta tema potiče, već ovdje samo pobliže uočujemo značaj igre u drevnim kulturnim obredima.

### Igra i kult

I kult je predstava, dramska izvedba, prikazivanje u slikama, zamjenje zbilji. Za vrijeme svetih blagdana, koji se ponavljaju s godišnjim dobima, zajednica u posvećenim predstavama slavi značajne događaje iz života prirode. One prikazuju mijene godišnjih doba, i to u maštovito oblikovanoj dramskoj predstavi o uzdizanju i padu zvijezda, o rastu i zrenju žita, o rađanju, životu i smrti ljudi i životinja. Ljudi *igraju* prirodni red onako kako se on odrazio u njihovoj svijesti, rekao je Leo Frobenius.<sup>7</sup> U pradavno doba, rekao je Leo Frobenius, do njihove svijesti isprva su dopirale samo pojave iz životinskog i biljnog svijeta, a tek kasnije postali su svjesni i reda u vremenu i prostoru, mjeseci i godišnjih doba, sunčeva ophoda. I tako oni sav taj red u bitku igraju u nekoj od svetih igara. U toj igri i putem nje oni ponovno ozbiljuju predložene događaje i pomažu da se održi svjetski red. Ali iz te igre proizlazi i nešto više. Naime, u oblicima kultne igre pojavljuje se i sam njihov društveni poredak i njihov primitivni društveni ustroj. Kralj je sunce, kraljevstvo prikaz sunčeva ophoda. Čitav svoj život kralj igra »sunce« sve dok ga ne zadesi sunčeva sudba: u obliku obreda ubija ga njegov vlastiti narod. Drugima prepustamo pitanje možemo li to objašnjenje obrednoga kraljeva umorstva i čitavoga shvaćanja koje iza toga stoji smatrati dokazanim. Nas ovdje zanima kako da se predstavimo takvu primitivnu svijest o prirodi koja je postala slikom. Kako se odvija proces koji započinje neizrečenim iskustvom o kozmičkim pojavama a završava njihovim oblikovanjem u igri?

Frobenius s pravom odbacuje prejednostavno objašnjenje prema kojemu je pojam »nagon za igrom« dovoljno svrstati među urođeneinstinkte.<sup>8</sup> »Instinkti su«, rekao je on, »izum što ga je stvorila bespomoć-

7 Leo Frobenius, *Povijest afričke kulture, prolegomena za jednu historijsku morfologiju*, o.O. 1933; *Sudbina u smislu kulturnog razvoja*, Leipzig 1932.

8 *Povijest kulture*, str. 23, 122

nost pred smisлом zbilje.<sup>9</sup> S jednakom snagom, ali s još boljim razložima, obara se on na sklonost prošloga razdoblja da za svaku kulturnu vrednotu traži razjašnjenja poput: »u koju svrhu?«, »čemu?«, »s kojih razloga?«, i nameće ih ljudima koji su se bavili kulturom. Takvo gledište naziva on »najgorom tiranijom kauzaliteta«, zastarjelom predodžbom o korisnosti.<sup>10</sup>

Frobeniusova predodžba o procesu koji se tu mora odvijati svodi se na ovo: U drevnih ljudi još neizražena iskustva o prirodi i životu očituju se kao »tjeskoba«. »I kod naroda i kod djeteta i kod djelatna čovjeka stvaralaštvo izvire iz tjeskobe.<sup>11</sup> Ljudi su u tjeskobi pred objavom sudbine. . . Zbiljnost prirodnog ritma postajanja i prolazeњa obuzel im je duh, i to ih je navelo na prisilno i refleksno djelovanje." Po njemu je, dakle, ovđe riječ o duhovnoj preobrazbi. Osjećanje prirode zgušnjava se zbog tjeskobe refleksnim putem do poetske zamisli, do umjetničkoga oblika. Možda smo tim riječima najbliži procesu stvaralačke fantazije; naravno da ih gotovo uopće ne možemo nazvati objašnjenjem. Put koji od estetičkog ili mističkog, tj. u svakom slučaju alogičkog opažanja kozmičkoga reda, vodi posvećenoj kultnoj igri ostaje isto tako nerazjašnjen kao i ranije.

U formulacijama toga velikog učenjaka ne vidimo bližih odredaba koje bi govorile o tome što on u takvoj svetoj pojavi podrazumijeva pod igranjem. Riječ igranje Frobenius ponovno upotrebljava govoreći i o kultnim predstavama, ali ne razmatra podrobniјe što u tom slučaju riječ igranje znači. Ipak, pitamo se, nije li se i u njegovu mišljenju potkratala svrhovitost kojoj se on toliko protivio i koja ne pogoduje označavanju svojstava igre. I prema Frobenisu igra služi tome da zorno prikaže, predstavi, poprati i ozbilji kozmičke događaje. Ovdje se neodoljivo nameće jedna quasi-racionalna okolnost. Po njemu je svrha igre i slikovitog prikazivanja uvijek da izrazi nešto drugo, naime određenu kozmičku tjeskobu. Činjenica da se ta dramatizacija *igra* ima za njega, kako se čini, tek drugotno značenje. Teoretski, nju bi se dalo izreći i na drugi način. Po našem mišljenju, međutim, ona se korijeni upravo u činjenici igranja. Igra u svojoj suštini nije ništa drugo nego viši oblik dječe ili čak životinske igre, koje su u biti jednakovrijedne. Teško da se podrijetlo oba ta oblika igre može tražiti u kozmičkoj tjeskobi; u opažanju reda u svijetu, koji teži svome izražaju. Takvo objašnjenje teško da bi imalo mnogo smisla. Način dječe igre u svom najčistijem obliku proizlazi iz same njene biti.

<sup>9</sup> str. 21.

<sup>10</sup> str. 122. *Tjeskoba kao čimbenik dječe igre*: str. 147; usp. izraz »patetično ponašanje, i tjeskoba, kao osnovica dječe igre. što ih je Buytendijk preuzeo od Erwina Strausse, ibid. str. 20.

<sup>11</sup> *Sudbina*. . . str. 142.

Čini nam se da se put koji vodi do tjeskobe pred »životom i prirodom« do predstavljanja toga osjećaja posvećenom igrom može opisati i nešto drugačijim riječima nego što je to učinio Frobenius. Time ne želimo objašnjavati nešto što se uistinu ne može ispitati, već samo želimo učiniti prihvatljivim jedan zbiljski razvoj. Drevna zajednica igra se kao što se igra dijete i kao što se igra životinja. Njena se igra od samog početka sastoji od elemenata koji su joj i svojstveni: red, napetost, pokretnost, svečanost i oduševljenje. Tek u kasnijoj fazi društvenog razvoja vezuje se uz igru i misao da se njome nešto i izražava: predodžba života. Sto bijaše nekoć nijema igra, poprima sada pjesnički oblik. U obliku i funkciji igre, koja je samosvojna, položaj čovjeka u kozmosu nalazi svoj prvi, najviši i najsvetiji izraz. Postepeno u igru prodire i značenje posvećene radnje. Na igru se nakalemljuje kult, ali igra po sebi ostaje pravotina.

### ***Sveta ozbiljnost u igri***

Tu se krećemo područjem prema kojemu jedva da se možemo probiti spoznajnim metodama psihologije pa i nama dostupnom teorijom spoznaje. Pitanja koja se ovđe javljaju zadiru do u najdublje temelje naše svijesti. Kult je najviša i najsvetija zbilja. Usprkos tome, može li on ujedno biti i igra? Već smo u početku ustvrdili: svaka igra, i u djece i u odraslih, može se obavljati s najvećom ozbiljnošću. Možemo li u tome ići čak dotele da svojstvo igre nužno dovodimo u vezu sa svetim ganucem u činu sakramenta? Krutost pojmove što smo ih odredili otežavat će nam zaključivanje u većoj ili manjoj mjeri. Navikli smo smatrati da je suprotnost igre i zbilje neizbjegiva. Ali po svemu se čini da to ne uključuje i krajnosti.

Razmislimo na trenutak i o ovom izvodu: Dijete se igra u savršenoj — s pravom se može reći — svetoj ozbiljnosti. Ali ono je, igrajući se, i svjesno da se igra. Sportaš igra najvećom ozbiljnosti i hrabrošću koja potječe od oduševljenja. On igra i svjestan je da igra. Glumac se zanosi svojom igrom. Pa ipak, on igra i svjestan je da igra. Guslač doživljava najsvetije uzbuđenje, doživljava svijet koji je izvan i iznad svakodnevnoga, a djelo mu ipak ostaje igrom. I najuzvišenije djelovanje može posjedovati značenje igre. Možemo li tim putem ići sve do kultnog čina, pa ustvrditi da je i žrec dok vrši žrtveni obred tek igrač? Onaj tko to priznaje za jednu religiju, priznaje i za sve ostale. Znači da bi tada u vrednosno područje igre valjalo uključiti i pojmove obred, magija, liturgija, sakrament i misterij. Ipak, moramo biti oprezni da tu vezu previše ne nategnemo. Kada bismo je previše nategli, postalo bi to tek igranje riječima. Ali ipak vjerujem da u tu pogibelj nećemo zapasti ako posvećenu radnju označim kao igru. Po obliku ona to svakako jest, a i po svo-

joj biti, ukoliko sudionike u njoj prenosi u jedan drugi svijet. Ta je istovjetnost, istovjetnost igre i posvećene radnje prema Platonu bezuvjetna. On se nije bojao posvećene stvari svrstatи u kategoriju igre. »Kažem da onome što je ozbiljno treba posvećivati ozbiljnu pažnju...«,<sup>12</sup> stoji kod njega. »Po prirodi bog je vrijedan svake ozbiljne pažnje, koja nam pruža blaženstvo, dok je čovjek, kako smo prije rekli, neka igračka, koju je napravio bog, a to je upravo ono što je kod čovjeka najbolje. Svaki, dakle, čovjek i žena imaju provoditi život u skladu s tim mišljenjem i odaživći se što ljepšim igrama, sasvim protivno svom sadašnjem shvaćanju. (...) Rat, naime, smatraju nečim ozbiljnim...«, tako on nastavlja, »... u ratu nema ni spomena vrijedne igre ni spomena vrijedna odgoja,«<sup>13</sup> što mi, dakako, smatramo najozbiljnijim. Treba dakle da svatko što dulje i što bolje provede svoj život u miru. Sto je onda točno? Svatko mora da provodi život baveći se nekim igrama, žrtvujući, pjevajući i plešući, tako da može sebi stjecati naklonost bogova, a neprijatelje odbijati i u borbi pobjeđivati.«<sup>14</sup>

Takvim platonističkim izjednačavanjem igre i svetosti sveto se ne unizuje zato jer ga se naziva igrom, nego se njime igra toliko uzdiže da kao pojam vrijedi i u najvišim predjelima duha. Rekli smo na početku da je igra postojala prije svake kulture. Na poseban način lebdi ona iznad svake kulture, ili je bar neovisna o njoj. Dok je još dijete, čovjek se igra radi zadovoljstva i odmora ispod razine ozbiljnog života. Ali on se može igrati i iznad te razine: to je igra ljepote i svetosti.

Unutrašnja povezanost kulta i igre može se s toga stanovišta odrediti i nešto pobliže. Tako će se jasnije osvijetliti dalekosežna istovrsnost oblika obreda i igre, ali koliko svaka sakralna radnja spada u područje igre ostaje i dalje otvoreno pitanje.

Medu formalnim obilježjima igre najvažnije je bilo prostorno izdizanje radnje iznad svakodnevnog života. Ograđen od svakodnevne okoline, zatvoreni će se prostor izdvojiti stvarno ili preneseno. Unutar nje ga odvija se igra, u njemu vrijede njena pravila. Ogradenost neke posvećene površine je prvotna značajka posvećene radnje. U kultu, a to se odnosi i na magiju i na pravni život, sam je taj zahtjev za odvajanjem izrazitiji od prostornog i vremenskog odvajanja. Gotovo svako posveće-

12 Zakoni VII 803 CD (Svi citati prema hrvatskom prijevodu *Zakona*, preveo Veljko Gortan, Naprijed, Zagreb 1974. U tom prijevodu navedeni je citat na stranici 289–260 — Nap. prev.)

13 οὐτ' ὁδὸς παιδία... οὐτ' αὐτὸς παιδεῖα... αξιόλογος.

14 usp. *Zakoni VII 796 B* (Kulturino izdanje str. 204. nap. prev.) gdje Platon o obrednim plesovima Kureta govori kao otών κουρήτων ἐνόπλια παίγνια. Unutrašnja povezanost misterija i igre dobro je zapazio i Romano Guardini u poglavljju »Liturgija kao igra« u svojoj knjizi *O duhu liturgije* (Ecclesia Orans, izd. Dr. Ildefons Herwegen I, Freiburg i. Br. 1922, str. 56 do 70). Ne spominjući Platona, on se veoma približio gore navedenom stavu. On liturgiju pridaje više nego jednu značajku što ih smatramo karakterističnim za igru. I liturgija je u krajnjem slučaju »nesvrhovita ali ipak smislena«.

nje i pomazanje prividno dovode posvetitelje i pomaznike u izdvojen i odvojen položaj. Gdje god bila riječ o zavjetu, o primanju u neki red ili bratstvu, o zakletvi ili o tajnom savezu, uvijek je to na neki način izdvojenost u igri, i tek po njemu sva ona i vrijede. Čarobnjak, vrač i žrec započinju označavanjem posvećenog prostora. Sakrament i misterij prepostavlju posvećeno mjesto.

S obzirom na oblik sasvim je svejedno služi li ogradijanje svetog svrsi ili čistoj igri. Atletska staza, tenisko igralište, polje nacrtano na pločniku za dječju igru neba i pakla (»škola« — nap. prev.) te šahovska ploča razlikuju se oblikom od hrama ili od začaranog kruga. Začudna sličnost posvetnih običaja po čitavom svijetu pokazuje kako su ti običaji duboko ukorijenjeni kao izvorno i temeljno svojstvo ljudskoga duha. Ta opća izjednačenost oblika kulture najčešće se svodi na jedan logički uzrok, naime: potrebu za omedenjem i izdvojenjem nastoji se objasniti kao brigu za otklanjanje izvanjskih štetnih utjecaja na pomazanika, koji je u svome posvećenom stanju osobito ugrožen i osobito opasan. Prema tome se, dakle, u početku određenog pravca kulture nalazi razumsku rasuđivanje i korisna namjena: objašnjenje korisnoću, pred kojim nas je opominjao Frobenius. Time se ne vraćamo na predodžbu o prepredenim svećenicima koji su navodno izmislili religiju, ali u spomenutom shvaćanju ipak ima ponešto od racionalističkog pripisivanja motiva. Prihvatom li, naprotiv, bitnu i izvornu istovjetnost igre i obreda, tada priznajemo da je posvećeno mjesto zapravo igralište, a onda nas uopće ne zbunjuje ni pitanje »čemu?« ni »zašto?«

Ako smo već jednom ustvrdili da između posvećene radnje i igre jedva i postoji razlika, postavlja se pitanje ne proteže li se podudarnost kulta i igre i dalje od čisto formalnoga. Začuduje činjenica da nauka o religiji i etnologija ne pridaju važnosti pitanju u kolikoj se mjeri sakralni obredi, što se odvijaju u obliku igre, samim načinom i raspoloženjem događaju kao igra. To pitanje, koliko vidim, nije postavio ni Frobenius. Ono što ja o tome mogu reći ograničeno je na pojedine opaske pabirčene iz prigodnih izvora.

Samo se po sebi razumije da je duhovno raspoloženje u kojemu neka zajednica doživjava i prima svete obrede prije svega uzvišena i sveta ozbiljnost. Ali, valja još jednom naglasiti: i prava i spontana razigranost može biti duboko ozbiljna. Igrač se igri može predati svim svojim bićem. Svest da je to »samo igra« može se potpuno potisnuti. Radost, koja je s igrom nedjeljivo povezana, pretvara se ne samo u napetost nego i uzvišenost. Dva su pola raspoloženja u igri: razuzdanost i ushićenje.

Raspoloženje u igri je u biti nestalno. »Obični život« može u svakom času ushtjeti svoje pravo, bilo to izvanjskim zahvatom koji ometa igru, bilo zbog ogrešenja o pravila, ili pak, iznutra, ako svijest o igri počne uzmicati, dakle razočaranjem ili otrežnjenjem.

joj biti, ukoliko sudionike u njoj prenosi u jedan drugi svijet. Ta je istovjetnost, istovjetnost igre i posvećene radnje prema Platonu bezuvjetna. On se nije bojao posvećene stvari svrstati u kategoriju igre. »Kažem da onome što je ozbiljno treba posvećivati ozbiljnu pažnju, . . .«,<sup>12</sup> stoji kod njega. »Po prirodi bog je vrijedan svake ozbiljne pažnje, koja nam pruža blaženstvo, dok je čovjek, kako smo prije rekli, neka igračka, koju je napravio bog, a to je upravo ono što je kod čovjeka najbolje. Svaki, dakle, čovjek i žena imaju provoditi život u skladu s tim mišljenjem i odaživći se što ljepšim igrama, sasvim protivno svom sadašnjem shvaćanju. (. . .) Rat, naime, smatraju nečim ozbiljnim. . .«, tako on nastavlja, » . . . u ratu nema ni spomena vrijedne igre ni spomena vrijedna odgoja, "što mi, dakako, smatramo najozbiljnijim. Treba dakle da svatko što dulje i što bolje proveđe svoj život u miru. Sto je onda točno? Svatko mora da provodi život baveći se nekim igrama, žrtvujući, pjevajući i plešući, tako da može sebi stjecati naklonost bogova, a neprijatelje odbijati i u borbi pobjeđivati.«<sup>14</sup>

Takvim platonističkim izjednačavanjem igre i svetosti sveto se ne unizuje zato jer ga se naziva igrom, nego se njime igra toliko uzdiže da kao pojam vrijedi i u najvišim predjelima duha. Rekli smo na početku da je igra postojala prije svake kulture. Na poseban način lebdi ona iznad svake kulture, ili je bar neovisna o njoj. Dok je još dijete, čovjek se igra radi zadovoljstva i odmora ispod razine ozbiljnog života. Ali on se može igrati i iznad te razine: to je igra ljepote i svetosti.

Unutrašnja povezanost kulta i igre može se s toga stanovišta odrediti i nešto pobliže. Tako će se jasnije osvijetliti dalekosežna istovrsnost oblika obreda i igre, ali koliko svaka sakralna radnja spada u područje igre ostaje i dalje otvoreno pitanje.

Medu formalnim obilježjima igre najvažnije je bilo prostorno izdizanje radnje iznad svakodnevnog života. Ograđen od svakodnevne okoline, zatvoreni će se prostor izdvojiti stvarno ili preneseno. Unutar njega odvija se igra, u njemu vrijede njena pravila. Ogradenost neke posvećene površine je prvotna značajka posvećene radnje. U kultu, a to se odnosi i na magiju i na pravni život, sam je taj zahtjev za odvajanjem izrazitiji od prostornog i vremenskog odvajanja. Gotovo svako posveće-

12 *Zakoni VII 803 CD* (Svi citati prema hrvatskom prijevodu *Zakona*, preveo Veljko Gortan, Naprijed, Zagreb 1974. U tom prijevodu navedeni je citat na stranici 259–260 — Nap. prev.)

13 OÖT' οδύ παιδία ... ούτ' αὐτοὶ παιδεῖα... αξιόλογος.

14 usp. *Zakoni VII 796 B* (Kulturino izdanje str. 204. nap. prev.) gdje Platon o obrednim plesovima Kureta govori kao o τὸν κουρῆτων ἐνόπλια παιγνία. Unutrašnja povezanost misterija i igre dobro je zapazio i Romano Guardini u poglavljju »Liturgija kao igra« u svojoj knjizi *O duhu liturgije* (Ecclesia Orans, izd. Dr. Ildefons Herwegen I, Freiburg i. Br. 1922, str. 56 do 70). Ne spominjući Platona, on se veoma približio gore navedenom stavu. On liturgiji pridaje više nego jednu značajku što ih smatramo karakterističnim za igru. I liturgija je u krajnjem slučaju »nesvrhovita ali ipak smislena«.

nje i pomazanje prividno dovode posvetitelje i pomaznike u izdvojen i odvojen položaj. Gdje god bila riječ o zavjetu, o primanju u neki red ili bratstvu, o zakletvi ili o tajnom savezu, uvijek je to na neki način izdvojenost u igri, i tek po njemu sva ona i vrijede. Čarobnjak, враћ и žrec započinju označavanjem posvećenog prostora. Sakrament i misterij prepostavljaju posvećeno mjesto.

S obzirom na oblik sasvim je svejedno služi li ogradijanje svetog svrsi ili čistoj igri. Atletska staza, tenisko igralište, polje nacrtano na pločniku za dječju igru neba i pakla (»škola« — nap. prev.) te šahovska ploča razlikuju se oblikom od hrama ili od začaranog kruga. Začudna sličnost posvetnih običaja po čitavom svijetu pokazuje kako su ti običaji duboko ukorijenjeni kao izvorno i temeljno svojstvo ljudskoga duha. Ta opća izjednačenost oblika kulture najčešće se svodi na jedan logički uzrok, naime: potrebu za omeđenjem i izdvojenjem nastoji se objasniti kao brigu za otklanjanje izvanjskih štetnih utjecaja na pomazanika, koji je u svome posvećenom stanju osobito ugrožen i osobito opasan. Prema tome se, dakle, u početku određenog pravca kulture nalazi razumsko rasuđivanje i korisna namjena: objašnjenje korisnoću, pred kojim nas je opominjao Frobenius. Time se ne vraćamo na predodžbu o preprednim svećenicima koji su navodno izmislili religiju, ali u spomenutom shvaćanju ipak ima ponešto od racionalističkog pripisivanja motiva. Prihvatom li, naprotiv, bitnu i izvornu istovjetnost igre i obreda, tada priznajemo da je posvećeno mjesto zapravo igralište, a onda nas uopće ne zbunjuje ni pitanje »čemu?« ni »zašto?«

Ako smo već jednom ustvrdili da između posvećene radnje i igre jedva i postoji razlika, postavlja se pitanje ne proteže li se podudarnost kulta i igre i dalje od čisto formalnoga. Začuduje činjenica da nauka o religiji i etnologija ne pridaju važnosti pitanju u kolikoj se mjeri sakralni obredi, što se odvijaju u obliku igre, samim načinom i raspoloženjem događaju kao igra. To pitanje, koliko vidim, nije postavio ni Frobenius. Ono što ja o tome mogu reći ograničeno je na pojedine opaske pabirčene iz prigodnih izvora.

Samo se po sebi razumije da je duhovno raspoloženje u kojemu neka zajednica doživjava i prima svete obrede prije svega uzvišena i sveta ozbiljnost. Ali, valja još jednom naglasiti: i prava i spontana razigranost može biti duboko ozbiljna. Igrač se igri može predati svim svojim bićem. Svest da je to »samo igra« može se potpuno potisnuti. Radost, koja je s igrom nedjeljivo povezana, pretvara se ne samo u napetost nego i uzvišenost. Dva su pola raspoloženja u igri: razuzdanost i ushićenje.

Raspoloženje u igri je u biti nestalno. »Obični život« može u svakom času ushtjeti svoje pravo, bilo to izvanjskim zahvatom koji ometa igru, bilo zbog ogrešenja o pravila, ili pak, iznutra, ako svijest o igri počne uzmicati, dakle razočaranjem ili otrežnjenjem.

## **Bit svečanosti**

A kakvo je vladanje i raspoloženje za vrijeme svetkovine? To nam kazuje već i sama riječ »svetkovati«. Slavi se sveti čin, tj. on se uklapa u okvire svečanosti. Puk koji odlazi u svoja svetišta odlazi na zajedničko objavljenje radosti. Posvećenje, žrtva, sveti plesovi, obredna natjecanja, predstave, misteriji, sve to ulazi u okvire svečanosti. Pa i kad su obredi krvavi, kad su kušnje posvećenih jezive a maske zastrašujuće, sve se to odigrava kao svečanost. »Obični« se život zapostavlja. Svečanost za sve vrijeme njena trajanja prate objedi, gozbe i svakovrsne razuzdanosti. Mislili mi na grčke ili afričke primjere, jedva da bismo mogli povući oštru granicu između općenitog svečanog raspoloženja i svetog uzbudnja koje se razvija usred misterija.

Gotovo u isto vrijeme kad se pojavilo nizozemsko izdanje ove knjige mađarski učenjak Karl Kerenyi objavio je raspravu koja je u najužoj vezi s našom temom.<sup>15</sup> Prema Kerenyiju, i za svečanost je karakteristična ona prvotna samostalnost što smo je bili uočili u pojmu igre. »Medu duhovnim realijama«, tako stoji u njega, »svečanost je pojava koja стоји samo za sebe, i ništa je drugo ne može zamijeniti.«<sup>16</sup> Upravo kao što i mi mislimo, svečanost je i po njegovu shvaćanju zapostavljena pojava u kulturi. »Čini se da je fenomen svečanoga etnolozima potpuno izmakaо.«<sup>17</sup> Preko postojanja svečanosti »prelazi se... u znanosti kao da one uopće ne postoje.«<sup>18</sup> Baš kao i preko igre, nadodali bismo mi. Svečanost i igra po samoj su prirodi u najtješnjem odnosu. Isključenje svakodnevnog života, pretežno, ako ne i trajno vedar ton radnje — i svečanost može biti ozbiljna — vremenska i prostorna ograničenost, podudarnost stroge određenosti i prave slobode, to su glavne zajedničke crte igre i svečanosti. Čini se da se u plesu oba pojma najintimnije povezuju. Cora Indijanci na pacifičkoj obali Meksika svoje svečanosti mладог kukuruznog klipa i pečenja kukuruza nazivaju »igrom« njihova najvišeg boaga.«

Kerenijeve ideje o svečanosti kao pojmu kulture već u njegovu privremenom nacrtu, a nadamo se da će uskoro izići i jedan opširniji, pojačavaju i proširuju temelje na kojima se zasniva i ova knjiga. Pa ipak, utvrdivši blisku vezu između blagdanskog raspoloženja i raspoloženja u igri, nismo još sve rekli. Igru karakterizira, neovisno o njenim formalnim obilježjima i o njenu vedrom raspoloženju, još jedna bitna i

neophodna crta: svijest da se nešto »obavlja tek tako« pa bila ta svijest sasvim potisnuta u pozadinu. Pitanje je može li se tu svijest povezati sa svetim činom koji se obavlja u predanosti.

## **Vjerovanje i igranje**

Ograničimo li se na svete obrede u arhaičkim kulturama, moći ćemo prema stupnju ozbiljnosti kojom se ti obredi vrše, naznačiti neke njihove karakteristike. Koliko mi je poznato, svi se etnolozi slažu u tome da duhovno stanje u kojem divljaci slave i sudjeluju u velikim vjerskim svečanostima nije potpun zanos i iluzija. Postoji u njima neka podsvjesna misao da »to nije pravo«. To duhovno stanje zorno prikazuje Ad. E. Jensen u svojoj knjizi *Obrezivanje i ceremonijal zrelosti u primitivnih naroda*<sup>19</sup> Izgleda da se muškarci ne boje duhova koji za vrijeme svečanosti obilaze okolo, a na njemu se vrhuncu pojavljuju svi zajedno. A to nije ni čudo: to su isti oni muževi koji su režirali čitav ceremonij; oni su izradili maske, oni ih nose, a nakon upotrebe skrivaju ih od žena. Oni stvaraju buku koja navješta pojavljivanje duha, crtaju njegov trag u pijesku, sviraju na frulama koje predstavljaju glasove predaka i proizvode zviždanje. Ukratko, »njihova je uloga ista«, kaže Jensen, »kao i uloga roditelja koji znaju za božičnu masku a skrivaju je pred djetetom.«<sup>21</sup> Muškarci pred ženama skrivaju ono što se događa u ograđenom posvećenom grmu.<sup>22</sup> Sami kolovođe nalaze se sad u stanju ekstatične obuzetosti, sad prijetvorne ludosti, sad odražavaju tjeskobnu grozu ili samodpadnu dječačku teatarsku igru.<sup>23</sup> Ali ni žene napokon nisu sasvim prevarene. One točno znaju tko se krije iza ove ili one maske. Pa usprkos tome, kad im se približi maska s izrazom prijetnje, one se strahovito uzbude i vrišteći se rasprše na različite strane. Ti izrazi straha, kaže Jensen, djelomice su sasvim spontani i pravi, djelomice opet tradicionalna dužnost. »Tako se pristoji.« Žene su tako reći statisti u komadu, i one znaju da ne smiju biti prekršitelji igre.<sup>24</sup>

Uza sve to, donja se granica, na kojoj sveta ozbiljnost slabi do *fun*, ne može točno povući. Neki naš malo djetinjastiji otac može se ozbiljno razljutiti ako ga djeca zateknu kako se prerušava u malog božica. A neki otac iz plemena Kwakiutl u Britanskoj Columbiji ubio je svoju kćer jer ga je iznenadila dok je nešto rezbario za neku ceremoniju.<sup>25</sup> Neizvje-

15 *O biti svečanosti*, Paideuma, Mitteilungen zur Kultuskunde I, svezak 2, prosinac 1938., str. 59-74.

16 Ibid., str. 63.

17 str. 65.

18 str. 63.

19 69. prema K. Th. Preuss, Die Najarit-Expedition I, 1922, str. 106. i d.

20 Stuttgart, 1933.

21 str. 151.

22 str. 156.

23 str. 158.

24 str. 150.

25 F. Boas, *The Social Organization and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*, Washington 1879, str. 435.

snost u religijskoj svijesti kod Crnaca Loango opisao je Peschuel Losche vrlo sličnim riječima kao i Jensen. Njihova vjera u sveta prikazanja i običaje na neki je način poluvjerovanje, ona je isto što i ruganje i ravnodušnost. On zaključuje da je najvažnije raspoloženje.<sup>26</sup> R. R. Mareen u poglavljju »Primitive Credulity« (Primitivno vjerovanje) iz svoje knjige *Threshold of Religion* (Počeci religije) razlaže kako u primitivnom vjerovanju uvjek sudjeluje i određeni element nekog »make-believe«. I vrać i začaranu u isto vrijeme su i onaj koji zna i onaj koji je prevaren. Ali želja je: biti prevaren.<sup>27</sup> »Isto tako kao što je divljak dobar glumac, koji se kao dijete uživljuje u ulogu koju igra, on je i dobar gledalac, pa i u tome sliči djetetu koje se može nasmrt uplašiti neke rike za koju zna da nije prava rika lava.«<sup>28</sup> - Urođenik, rekao je Bronislaw Malinowski, osjeća svoje vjerovanje i boji ga se više nego što on to sam sebi može objasniti.<sup>29</sup> Ponašanje osoba kojima urođenička zajednica pripisuje natprirodna svojstva najbolje se može označiti kao *playing up to the role*.<sup>30</sup>

Unatoč toj djelomičnoj svijesti da magijski i natprirodni događaji »nisu pravi«, ova istraživača naglašuju da se iz toga ne bi smjelo zaključiti kako je čitav taj sistem vjerovanja i djelovanja samo varka što ju je jedna skupina koja ne vjeruje izmisnila radi toga da ovlađa drugom koja vjeruje. Uostalom, tako to ne tumače samo mnogi putnici, već ponegde i sama urođenička predaja. Pa ipak, to tumačenje nije točno. »Podrijetlo posvećene radnje može biti samo u općem vjerovanju, a njen podržavanje prevarom da bi se osnažila moć neke skupine tek je konačna posljedica povijesnog razvoja.«<sup>31</sup>

Iz svega što je dosad rečeno po mom mišljenju jasno proizlazi da, kada je riječ o obredima u primitivnih naroda, pojavi igre ne smijemo ni za trenutak smetnuti s uma. Pri opisivanju te pojave ne samo da uvjek iznova moramo upotrijebiti riječ »igra«, već se samim pojmom igre najbolje može shvatiti jedinstvo i nedjeljivost vjerovanja i nevjerovanja, povezanost svete ozbiljnosti s pretvaranjem i »šalom«. Jensen duđuše priznaje sličnost dječjega svijeta i svijeta divljaka, ali ponašanje djeteta i divljaka principijelno će razlikovati. Po njegovu mišljenju dijete se na Božić susreće s »već izvedenom pojavom«, i u njoj se njemu svojstvenom sposobnošću odmah »snalazi«. Sasvim je drugačije kada govorimo o stvaralačkom ponašanju onih ljudi koji sami sudjeluju u

26 *Volkskunde von Loango*, Stuttgart 1907, str. 345.

27 str. 41-44.

28 str. 45.

29 *The Argonauts of the Western Pacific*, London 1922. str. 339.

30 str. 240.

31 Jensen, citirano djelo, str. 152. — U tu vrstu objašnjenja hotimičnom varkom upada ponovno i psihanaliza kada govori o obredima zrelosti i obrezivanja, a Jensen to odbacuje na stranicama 153, 173—177.

nastajanju ceremonija što nam ih je ovdje razmotriti: »oni se moraju ponašati i odrediti svoju ulogu ne prema dovršenim pojavama, već prema prirodi koja ih okružuje; jer pokušali su shvatiti i prikazati njenu nemilu čud.«<sup>32</sup> Ovdje ponovno prepoznajemo već spomenuta gledišta Jensenova učitelja Frobeniusa. Pri tom nam se javljaju dvije primisli. Jensen zapravo vidi da je duhovni proces u duši djeteta »potpuno drugečiji« od procesa u duši izvornoga stvaraoca rituala. Mi tu razliku, međutim, ne vidimo. Riječ je o zajednici okupljenoj kultom, koja kao i naše dijete dobiva »već izvedene« kultne predodžbe usvojene predajom, i na njih reagira kao i dijete. Ali ako sve to i zapostavimo, našem je promatranju potpuno nedostupan proces tog »razračunavanja« s iskuštvom prirode, koje bi trebalo dovesti do »poimanja« i »predstavljanja« putem kultne predodžbe. Frobenius i Jensen približuju se takvom promatranju tek pomoću jedne fantastične metafore. O funkciji koja djeluje u procesu nastajanja slika može se, na kraju krajeva, reći tek to da je ona pjesnička, a još čemo je bolje označiti nazovemo li je igrom.

Ovakvo promatranje uvodi nas u problem o biti iskonskog religioznog predočavanja. Kao što je poznato, to je jedna od temeljnih postavaka, koju mora usvojiti svatko tko se bavi znanosti o religiji. Ako neki oblik religije pretpostavlja posvećenu istobitnost dviju stvari različitoga reda, npr., čovjeka i životinje, tada samim time što smo uočili jednu simboličku vezu neće biti čisto i primjereno izražen i taj odnos. *Njihovo jedinstvo mnogo je bitnije od puke veze neke supstancije i njena slikovnog simbola. To je jedinstvo mističko.* Jedno je »postalo« drugim. U svome magijskom plesu divljak »jest« klokana. Ipak, pred nedostacima i raznolikostima ljudskih izražajnih moći valja biti na oprezu. Da bismo predstavili duhovno stanje divljaka, prisiljeni smo to stanje izraziti našom terminologijom. Na taj način, htjeli mi to ili ne htjeli, vjerske predodžbe divljaka prevodimo u naše pojmove strogo logički određene. Zbog toga mi odnos njega i njegove životinje izražavamo kao da njemu on znači bitak, dok za nas on ostaje tek »igranje«. On je sebi prisvojio bit klokana, a mi velimo: on se igra klokana. Ali divljaku je nepoznata razlika pojmova bitak i igranje, on ništa ne zna o identitetu, o slici ili simbolu. Stoga ostaje pitanje, ne približujemo li se duhovnom stanju divljaka za vrijeme njegova svetog čina najbolje tako da ostanemo pri prvotnom terminu, terminu »igranje«. U našem pojmu igre gubi se razlika između vjerovanja i predodžbe. Taj pojam vezuje se sam po sebi uz pojam posvećenja i svetosti. A to dokazuje svaki Bachov preludij, svaki stih tragedije. Ako čitavo područje takozvane primitivne kulture ustrajno promatramo kao područje igre, otvara nam se mogućnost mnogo neposrednjeg i općenitijeg razumijevanja njezine posebnosti nego ako je promatramo izoštrenom psihologiskom ili sociologiskom analizom.

32 str. 149. i d.

Posvećena igra, opterećena uvidom u kozmos i društvenim razvojem, potrebna je za dobrobit zajednice, ali ona je još uvijek tek igra, čin koji se proteže, kao što veli Platon, izvan i onkraj područja trijezognog života nužde i ozbiljnosti.

Područje posvećene igre pripada i djetetu i pjesniku i divljaku. Modernome je čovjeku to područje približila njegova osjetljivost za estetsko. Pri tom mislimo na današnju modu po kojoj se ljudi raduju maski kao umjetničkom predmetu. Današnje oduševljenje za egzotično možda je često izvještačeno, ali ono ipak ima mnogo dublji duhovni sadržaj i kulturnu vrijednost nego u osamnaestom stoljeću, kada su u modi bili Turci, Indijanci i Kinezi. U modernoga čovjeka bez sumnje je snažno razvijena sposobnost razumijevanja dalekoga i stranoga. Stoga mu je od neobično velike koristi njegova osjetljivost za sve što je maska i prerušenje. Dok etnologija ukazuje na izvanrednu društvenu važnost te pojave, obrazovani laik doživljava neposredno estetičko oduševljenje koje je mješavina lijepoga, zastrašujućeg i tajanstvenog. I za obrazovane odrasle osobe sadrži maska nešto tajanstveno. Pogled na krabulju kao čisto estetsko zapažanje, s kojim nije vezana nikakva vjerska predodžba, vodi nas iz »običnog« života u drugi svijet, koji je kao vedar dan; vodi nas u sferu divljaka, djeteta i pjesnika, u područje igre.

### **Igra i misterij**

Ako naše ideje o značenju i posebnosti primitivnih kulturnih obreda smijemo svesti na pojam igre, a on je dalje nesvodljiv, ostaje nam još jedno nadasve osjetljivo pitanje: a što ako se samo uspinjemo od nižih religioznih oblika prema višima? Od razuzdane buke u svetkovinama afričkih, australskih i američkih primitivnih naroda pogled se obraća vedskom žrtvenom kultu, koji je već opterećen mudrošću Upanišada, mističkim homologijama egipatske religije i orfičkim ili eleuzinskim misterijima. U praksi je njihov oblik sve do bizarnih i krvavih pojedinsti u takozvanih primitivaca još uvijek u najbližem srodstvu. Ali u njima prepoznajemo — ili bar slutimo — određeni sadržaj u kojemu ima mudrosti i istine, koji nam ne dopušta da ga potezenjujemo čak ni kad su u pitanju takozvane primitivne kulture. Ali pitanje je može li se sposobnost za igru zbog formalne istovrsnosti povezati i sa svijeću o svesti, s vjerom koja zadovoljava te više oblike. Ako smo usvojili platoniku koncepciju igre, a dotele nas je dovela prethodna analiza, onda o tome nema nikakve sumnje. Platon smatra da je dužnost čovjeka najvećma se u životu predati igri posvećenoj božanstvu. Time ne zabačujemo mišljenje da je sveti misterij najviši izraz nečega što logičkom razumijevanju ostaje nepristupačno. Posvećena radnja obuhvaćena je jednom svojom važnom osobinom u pojmu igre, i tim podređenjem nije oduzeto priznanje njenoj svetosti.

## **2. Shvaćanje pojma »igra« i njegovo izražavanje u jeziku**

### **Različito ocjenjivanje pojma »igra« u povijesti jezika i u govoru**

Mi o igri govorimo kao o nečemu poznatom, pa zato pokušavamo analizirati, ili bar pobliže odrediti, pojam što ga izražava ta riječ. Ali pri tome smo potpuno svjesni da ga ta opća riječ u isto vrijeme i određuje ali i skučuje. Tu riječ i taj pojam nije stvorilo znanstveno istaživanje već stvaralački govor, jezik, što znači: svi jezici ovoga svijeta. Nitko ne очekuje da svi oni na isti način potpuno identičan pojam igre nazivaju jednom jedinom riječju, kao što valjda u svakom jeziku postoji posebna riječ za nogu ili ruku. To pitanje nije tako jednostavno.

Možemo jedino poći od zajedničkog pojma igre tj. od onoga koji označavaju uz neka odstupanja, riječi koje se podudaraju u većini evropskih jezika. Vjerovali smo da taj pojam možemo odrediti otprikljike ovako: *Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojih je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona »nešto drugo«, nego »obični život«.* Tako određen pojam čini se prikidan da obuhvati sve što u životinja, djece i odraslih nazivamo igrom: igre spretnosti i snage, igre razuma i sreće, igre predstavljanja i prikazivanja. Čini se da kategoriju igre možemo smatrati za najosnovniji duhovni element života.

Iz toga odmah slijedi da jezik, bar u početku, nije jednako pouzdano razaznavao takvu jednu opću kategoriju, niti ju je obuhvaćao jednom jedinom riječju. Svi se narodi igraju, i igraju se neobično slično; pa unatoč tome, svi jezici ne izriču pojam igre jednom jedinom riječju tako čvrsto i tako široko kao moderni evropski jezici. Ovdje možemo poput nominalista posumnjati u opravdanost općeg pojma uopće, pa reći: za svaku skupinu ljudi pojam igre ne sadrži ništa više nego što to iskazuje riječ koja za nju u njih postoji — riječ, a možemo kazati i: riječi. Pa ipak, u nekom jeziku može se bolje nego u drugima jednom jedinom riječju obuhvatiti pojavnje oblike pojma, a oni se međusobno udaljuju.

Odmah čemo doznati da je tome zaista tako. Apstrahiranje općeg pojma igre u jednoj se kulturi zbilo ranije i potpunije no u drugoj, a tome je pripomogla visokorazvijenost jezika koji su za različite oblike igre zadržali sasvim različite riječi, te mnoštvo pojmovnih oznaka, koje su omele stvaranje jedne jedine riječi za pojam svih oblika igre. Taj slučaj može se otplikite usporediti s poznatom činjenicom da takozvani primitivni jezici ponekad i posjeduju riječi za različite vrste nekoga roda, ali ni jedne za rod uopće; posjeduju na primjer riječi za štuku i jegulju, ali ni jedne za ribu.

Brojni znaci svjedoče o tome da se u mnogim kulturama apstrahiranje pri toj pojavi zbilo tek naknadno, te da samo funkciju igre možemo nazvati primarnom. U tom pogledu čini mi se vrlo značajnim to da se ni u jednoj od meni poznatih kultura igra nije utjelovila ni u božanskom ni u demonskom liku<sup>1</sup>, dok su, međutim, s druge strane, poneko božanstvo često prikazivale u igri. Da je opći pojam igre kasno stvoren zaključujemo i po tome što u indoeuropskome za igru ne postoji zajednička riječ. I sama germanska skupina jezika razilazi se u nazivu za igru; ona ima za nju tri različite riječi.

Zacijelo nije slučaj da su upravo neki narodi, kojima je igranje u svim oblicima i u znatnoj mjeri urođeno, takvu djelatnost izrazili s više raznolikih riječi. Vjerujem da će to s većom ili manjom točnošću moći dokazati za grčki, sanskrt, kineski i engleski.

### Oznake za igru u grčkome

U grčkome za dječju igru postoji zanimljiv izraz u nastavku *-inda*. On ne označava ništa drugo do igranja. Ne sklanja se, a u jezikoslovnom smislu on predstavlja neizvodljiv sufiks<sup>2</sup>. Djeca u Grka igrala su se σφαίρινδα loptom, ἔλκυστίνδα — natezanjem užeta, στρεπτίνδα — igrom bacanja, βασιλίνδα — igrom kralja. I savršena samostalnost tog sufiksa gotovo je već simbol za neizvodljivost pojma igre. Za razliku od tog potpuno osebujnog načina za označavanje dječje igre, područje igre uopće imenuje se u grčkome s ništa manj-e nego tri riječi. Tu je napokon i παιδιά najčešća riječ za igru. Etimologija joj je sasvim lako uočljiva: ona znači: »ono što pripada djetetu«, ali se u isto vrijeme akcentom razliku-

<sup>1</sup> *Lusus*, sin ili pratilac *Bacchusa*, i pravotak *Festum*, naravno, tek je kasniji pronázak.

<sup>2</sup> U krajnjoj liniji možemo ovde naslutiti i neku vezu s *-ινδος* pa stoga nastavak *-ινδα* smatrati predindogermanskim, egejskim, sastojkom jezika, kao glagolski sufiks *τινδω* smatrat predindogermanskim, egejskim, sastojkom jezika, kao glagolski sufiks *τινδω* i nastavak susrećemo u *ἄλινδω* i *κυλίνδω*, oba puta u značenju »okretati se«, pored *ἄλιω* i *κυλίω*. Čini se da ovde skup pojmlova za igranje zvuči oslabljeno.

je od παιδία = djetinjarija. Međutim, upotreboom se παιδιά uopće ne ograničava na područje dječje igre. Svojim izvedenicama παιζεῖν = igrati, παιγμα i παιγνιόν = igračka, može ona označavati svakojake oblike igre, sve do najviših i najsvetijih, kao što smo gotovo već i vidjeli. Čitava ta skupina riječi čini se da ima prizvuk vadrine, zadovoljstva i bezbrižnosti. Pored riječi παιδιά ostaje u pozadini i riječ ἄΟύρο, ἄθυμη. Ona je obojena značenjem neozbiljnosti i nebitnoga.

Preostaje nam sada jedno prostrano područje koje po našoj modernoj evropskoj terminologiji spada u područje igre, ali u Grka se ono ne podudara ni s παιδιά ni s ἄθυμη, a niti je njima obuhvaćeno; to su, nai-me, borbene igre i natjecanja. Čitavo to područje, toliko važno u životu Grka, natkriljuje riječ ἄγων. U širini njena značenja skriva se donekle i jedan bitan dio pojma igre. Pojam neozbiljnosti i igrarije ne dolazi u njoj jasno do izražaja. Na temelju toga, a i zbog neobično velikog značenja što ga agon ima u helenskoj kulturi i u svakodnevnom životu pojedinog Grka, profesor Bolkestein mi je prigovorio da sam u svom predavanju »O granicama igre i bilje u kulturi« grčka natjecanja, i ona velika, ukorijenjena u kultu, i ona najbeznačajnija, s nepravom svrstao u pojam igre.<sup>3</sup>

»Govoreći o Olimpijskim igramama«, rekao je on, »mi bez ikakva razmišljanja preuzimamo jedan latinski termin u kojem je već sadržan i vrednosni sud Rimljana o tim natjecanjima, a on se ipak potpuno razlikuje od grčkoga.« Pošto je nabrojio mnoge oblike agona, koji pokazuju u koliko je mjeri poriv za natjecanjem ispunjao život Grka, zaključio je: »O igri tu uopće nije riječ; izgleda kao da se želi ustvrditi da je Grcima čitav život bio tek igra!«

U određenom smislu to bi svakako trebalo da bude i namjera ove knjige. Iako se čudim načinu na koji utrehtski povjesnik ustrajno tumaći naše nazore na grčku kulturu, iako Grci nisu usamljeni kada jezikom razlikuju agon i igru, moram se odlučno usprotiviti njegovoj osudi. Sve što će ovde dalje iznijeti uključuje i obaranje Bolkesteina shvaćanja. Zasad će se ograničiti samo na jedan argument. Agon u životu Grka, pa i posvuda na svijetu, pokazuje sva formalna obilježja igre, a s obzirom na funkciju spada pretežno u okvire svečanosti, što opet znači upravo u područje igre. Iz saveza igra — svečanost — posvećena radnja posve je nemoguće izdvojiti natjecanje kao funkciju kulture. Činjenicu da se u Grka pojam igre i utakmice terminološki ne razlikuje daleko ćemo prije objasniti na slijedeći način. Kao što smo već rekli, koncepcija općeg, sveobuhvatnog i homogenog pojma igre zbila se kasnije. U helenskom je društvu, međutim, agonistika već vrlo rano ovladala tako širokim

<sup>3</sup> H. Bolkestein: *De cultuurhistoricus en zijn stoel Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologen-congres*, Leiden 1937, str.26.

područjem i stekla tako visoku cijenu da ono nije bilo svjesno njena igračkog značaja. Natjecanje je u Grka u svakoj prigodi postalo tako snažnom funkcijom kulture da su ga smatrali »običnim« i punovrijednim, a nikako ne više igrom.

### Oznake za igru u sanskrtu

Slučaj Grka, kao što ćemo odmah vidjeti, nije usamljen. Nalazimo ga u nešto izmijenjenu obliku i u starih Indijaca. I u njih nalazimo za izražavanje pojma igre različite riječi. U sanskrtu su za njega upotrebljavali ništa manje nego četiri korijena. Najopćenitija riječ za pojам igre jest *kridati*. Ona označuje igru djece, odraslih i životinja. Kao i u germanskim jezicima, riječ igra izražava i ovdje kretanje vjetra i valova. Može označavati i skakutanje ili plesanje uopće, bez izričite veze s igrom. Tom je značenju vrlo blizak i korijen *nrt* koji daje boju čitavom području plesa i dramskih izvedaba. *Divya ti* označuje u prvom redu igranje na sreću, ali znači i igranje uopće, zbijanje šale, pošalicu i zadirivanje. Čini se da joj je prvotno značenje bilo »bacati«, pa je tako u vezi i sa »bacati zrake«.<sup>4</sup>

U korijenu *las-*, od kojega dolazi i *vilasa*, sjedinjuju se značenja: sjati, iznenada se pojavit, zazučati, pokretati se tamo-amo, igrati se i uopće »biti zaposlen« ili se nečim baviti. Imenica *lila* & njenom izvedenicom *lilayati*, čije je osnovno značenje: »amo-tamo mahati ili njihatì«, izražava prozračnost, lakoću, vedrinu, lagodnost i bezznačajnost igre. Osim toga, *lila* izražava i »kao da«, privid, oponašanje. Tako npr.: *gajalayä* (doslovce: »sa slonom-igra«) označuje zapravo: »poput slona«, a *gäjendralila* (doslovce: »netko čija je igra slon«) čovjeka koji prikazuje odnosno igra slona. Svim tim nazivima čini se da je semantičko ishodište pojam brzoga gibanja, a tu povezanost možemo naći i u mnogim drugim jezicima. Time, naravno, ne želimo reći da su te riječi isprva značile isključivo takvo jedno gibanje, a da su se tek kasnije prenijele i na igru. Među riječima za igru u sanskrtu nema ni jedne, bar koliko je meni poznato, koja bi izražavala natjecanje kao takvo; čudnim slučajem, za nješta ni u staroj Indiji, u kojoj su bile uobičajene najrazličitije vrste natjecanja, ne postoji ni jedne jedine riječi koja bi mu odgovarala.

### Oznake za igru u kineskome

O načinu na koji se funkcija igre izražava na kineskome prijateljski me obavijestio profesor Duyvendak. Doznao sam da se ni tu na jedno jedino ime ne svode raznovrsne djelatnosti za koje vjerujemo da se mo-

4 Neka ustane pu strani pitanje tla li postoji veza s *dvn* - svjetlo nebu

gu svrstati pod pojmom igre. Prije svega postoji riječ *wan* u kojoj prevladava predodžba o dječjoj igri. Ona uglavnom obuhvaća ova posebna značenja: baviti se nečim, naći u nečemu zadovoljstvo, lakrdijati (*to trifle*), vragoljati, ludovati, šaliti se. Ali služi i za: opipavati, izgledati, pomirisati, dodirivati prstima ukrasne predmete, i, napokon: uživati u mjesecini. Čini se da joj je dakle semantičko ishodište: »prihvati se nečega s pozornošću igrača«, »s lakoćom se u nešto udubiti«. Ona ne služi označavanju igara spremnosti, utakmica, igara kockom ili predstava.

Za ovu, tj. za sustavnu dramsku igru, Kinezzi upotrebljavaju riječi koje spadaju u područje predodžbe o »položaju«, »stanju«, »postavljanju«. Za sve što spada u natjecanje postoji posebna riječ *čeng*, koja se potpuno podudara s grčkim *άγων* a pored toga i *sai*, koja se osobito upotrebljava za organizirana nagradna natjecanja.

### Oznake za igru u Indijanaca

Zahvaljujući ljubaznosti profesora Uhlenbecka mogu opisati stanje što ga zatičemo u algonkin-jezicima, u jeziku Blackfoot-Indijanaca kao primjer kako se pojam igre izražava u jednom od jezika na području takozvanih primitivnih kultura ili primitivnih naroda. Za svaku dječju igru upotrebljava se glagolska osnova *koani*. Nju ne možemo vezati uz ime neke određene igre, jer označuje igranje djece uopće, i ono neobuzbiljno i ono organizirano. Ali čim je riječ o igri poluodraslih i odraslih, ne govorimo više o osnovi *koäni*-, pa ni kad je ta igra ista kao i u djece. *Koäni-* se, međutim, upotrebljava i u erotskom značenju, osobito za nedopuštene odnose. Za igru vezanu određenim pravilima općenito se upotrebljava riječ *Kaxtsi*= . Ta riječ označuje i igre na sreću i igre spremnosti i snage. Semantički je tu izvor dobitak i natjecanje. Prema tome, odnos *koäni-i* *Kaxtsi*=, ako od imeničkog oblika podemo glagolskome, u neku ruku sliči odnosu *παιδιά* i *άγων*, samo. što igre na sreću u Grka spadaju u područje *παιχν*, a u jeziku Blackfoota potpadaju pod pojmom agonalnoga. Za sve ono što spada u područje magije ili religije, npr. za ples i slavlje, ne služi ni *koäni* *Kaxtsi*=. Nadalje, Blackfoot-Indijanci imaju i dvije riječi za »dobivati«, od kojih se jedna, *amots*-, upotrebljava za dobivanje utrke, utakmice ili igre, ali i za dobivanje bitke, u ovom slučaju pojmenice u smislu: »izvršiti pokolj« (»prirediti nekome krvavu kupku«), dok druga, *skits*- odnosno *skets*-, vrijedi isključivo za igru i za sport. Po svoj prilici, ovdje se područje čiste igre potpuno prožima s područjem agona. Osim toga, postoji i posebna riječ za »kladiti se«: *apska*- . Značajna je i mogućnost da se glagolu pomoću prefiksa prida značenje: »uistinu nije bilo tako mišljeno«, »za šalu«, a taj je prefiks *kip-*, doslovce: »sasvim kratko, samo tek tako«: npr.: *aniu*-, on kaže, dok *kipaniu*- znači: »on to veli za šalu, ne misleći tako«.

Prema svemu tome, čini se da se u jeziku Blackfootā shvaćanje igre, bar što se tiče apstrahiranja i izražajnih mogućnosti, ne razlikuje mnogo od grčkoga, ali se potpuno ni ne podudara.

Cinjenica da se u grčkom, staroindijskom i kineskome izrazi za pojam takmičenja redovito razlikuju od pojma igre, dok je u jeziku Blackfootā ta granica samo nešto drugačije povučena, mogla bi nas navesti na pomisao da je Bolkestein ipak bio u pravu, i da takva jezička podjela odgovara dubljoj sociologiskoj i psihobiologiskoj razlici između biti igre i biti takmičenja. Pa ipak, tom zaključku suprotstavljaju se ne samo kulturnohistorijski dokazi, s kojima ćemo se pozabaviti kasnije, nego i činjenica da svemu tome možemo suprotstaviti čitav niz međusobno veoma udaljenih jezika, u kojima pojam igre pokazuje jednu širu koncepciju. Osim za većinu evropskih jezika, to vrijedi i za latinski, japanski i bar za jedan od semitskih jezika.

### Oznake za igru u japanskome

Ljubazna pomoć profesora Rahdera omogućila mi je da iznesem neka zapažanja o japanskome. Nasuprot kineskome, a u skladu s modernim evropskim jezicima, u njemu za funkciju igre uopće postoji posve određena riječ, a njoj se priključuje i njena suprotnost koja označuje zbilju. Imenica *asobi* glagol *asobu* znači:igranje uopće opuštanje, razveseljavanje, zabava, izlet, razonoda, razuzdanost, kockanje, dokolica, nekorištenje, nezaposlenost. Služi i za: nešto igrati, nešto predstavljati, oponašati. Vrijedno je spomenuti i njeno značenje »*igraü-play*«, tj. *ogranicenu pokretljivost nekog kotača ili nekog oruđa, kao što je to i u njemačkom, holandskom i engleskom*. A riječ *asobu* značajna je u skupu »kod nekoga učiti«, »bilo gdje učiti«, što podsjeća i na latinsku riječ *ludus* u značenju »škola«. *Asobu* može označavati i ogledni sukob, tj. prividan boj, a ne takmičenje kao takvo: ovdje se, dakle, opet povlači jedna druga granična crta između agona i igre. Konačno, *asobu* vrijedi i za čajanjan esteta, na kojima se oni dive japanskim keramičkim radovima, i hvale ih, predajući ih iz ruke u ruku, što se može usporediti i s kineskim *wan*. Čini se da ovdje ona nije u vezi s pokretom, sjajem i vragolijama.

Tačnije određenje japanskog shvaćanja igre uvuklo bi nas u dublje promatranje japanske kulture nego što je to na ovom mjestu moguće. Ovdje se moramo zadovoljiti najnužnijim. Neobična ozbiljnost kojom Japanci shvaćaju ideal života sakriva se fikcijom da je sve to samo igra. Poput *chevalerie* u kršćanskom srednjem vijeku, i japanski *bushido*

5 Nisam mogao ispitati može li se ovdje govoriti o utjecaju engleske tehnike.

potpuno se odvija na području igre. Takvo shvaćanje jezik je sačuvao u *asobase-kotoba*, u uljudnom oslovljavanju viših od sebe. Grade se kao da sve što klase čine, čine igrajući se. Uljudan oblik za: »Vi stižete u Tokio« u doslovnom bi prijevodu glasio: »Vi igrate dolazak u Tokio«, a za: »Doznao sam da Vam je umro otac«: »Primio sam na znanje da je Vaš gospodin otac igrao umiranje«. Takav način izražavanja, ako se ne varam, blizak je i njemačkom: »Njeno je Veličanstvo izvoljelo« ili holandskom: »U gelieve«. Dostojanstvenik se pričinja nekako uzvišen, i na djelovanje ga može ganuti samo dobrovoljna milostivost.

Tom sakrivanju plemičkog života u područje igre suprotstavlja se u Japanaca i jasno izražen pojam zbilje, ne-igre. Za riječ *majime* nalazimo ova značenja: ozbiljnost, trijeznost, časnost, dostojanstvenost, a i: mir, poštenje, pristojnost. Ona je u vezi i s onom riječju koju u poznatom kineskom izrazu »izgubiti lice« prevodimo s »lice«. U pridjevskoj upotrebi može označavati: »prozaično, matter of Fact«. Nadalje, ona služi i u izrazima kao što su »ozbiljno je«, »sada nikakvih besmisličica«, »shvatio je kao ozbiljno nešto što je zamišljeno tek kao šala«.

### Oznake za igru u semitskim jezicima

U semitskim jezicima, kao što me je poučio moj nedavno preminuli prijatelj i kolega Wensinck, područjem igre ovlađao je korijen *la' ab*, koji je očito vrlo srođan korijenu *la'at*. Ovdje je, međutim, u jednoj te istoj riječi osim značenja igre u pravom smislu sadržano i značenje: »smijati se«, »rugati se«. Arapsko *la'iba* proteže se na igru uopće, zadirkivanje i zanovijetanje. Židovsko-armensko *la' ab* znači: »smijati se« i »rugati se«. Taj korijen, međutim, na arapskome i sirijskome znači i »slinjenje« dojenčeta, što vjerojatno možemo shvatiti kao ispuhivanje pljuvačke, kao što to već čini posve malo dijete, a to sasvim mirno možemo nazvati igrom. Značenja riječi »smijati se« i »igrati« podudaraju se i u hebrejskoj riječi *sahaq*. Vrijedno je spomenuti i značenje: »igrati (svirati) na nekom glazbalu«, koje je zajedničko arapskom *la' iba* i nekim modernim evropskim jezicima. Izgleda da u semitskoj skupini jezika semantičko ishodište pojma igre nije u istom području, kao što je to

6 Ovdje je svakako tek naknadno došlo do toga da se ta misao dovodi u vezu s »*ruhen*« (počivati, mirovati — nap. prev.), jer »*geruhēn*« = »*huldvoll genehmigen*« (izvoljeti = milostivo odobriti — nap. prev.) izvorno nema nikakve veze s »*ruhem*«, već s jednom donjonjemačkom riječju, koja u srednjonorionskome postoji kao *roecken*, »biti zbog nečega zabrinut« i iz koje potječe i holandska riječ *roeckeloos*, nezabrinut, lakomisen, a i njemačka »*ruchlos*« (bezbohan, bezakon — nap. prev.), koja napokon više ili manje uključuje i zločinačku lakomislenost, a tek na drugom mjestu prestupničku nakanu (usp. Grimm: »*Wörterbuch*« s. v. *ruchlos*).

u jezicima kojima smo se dosad bavili. Kasnije ćemo podrobniјe govoriti o nekim vrlo zanimljivim pojedinostima koje u hebrejskom jeziku izražavaju istovetnost agona i igre.

### Oznake za igru u romanskim jezicima

U začudnoj suprotnosti prema grčkome, koji funkciju igre izražava raznoliko i heterogeno, nalazi se latinski koji s jednom jedinom riječju izražava čitavo područje igre: to je riječ *ludus-ludere*, kojoj je *lusus* tek izvedenica. Pored nje imamo i *iocus*, *iocari*, ali s posebnim značenjem: šala, razonoda. U klasičnome latinskom ta riječ ne označuje iskonsku igru. Iako se etimologiska osnova od *ludere* može upotrebljavati za koprcanje riba, za lepršanje ptica i za žuborenje vode, čini se da se ona ipak ne odnosi na područje brzoga gibanja, već više na područje neozbiljnoga, područje privida i poruge. *Ludus*, *ludere* obuhvaća dječju igru, razonodu, natjecanje, liturgijska i uopće scenska prikazanja, te igre na sreću. U izrazu *lares ludentes ludere* znači »plesati«. Skup pojmova »*pričinīti se nečim*« ovdje je očito u prvom planu. I složenice *alludo*, *colludo*, *Uludo* upućuju na nešto nebitno, varljivo. Od te semantičke osnove *ludus* se udaljuje onda kad označuje javne igre, koje su u životu Rimljana zauzimale tako važno mjesto, te onda kada označuje »školu«; u prvom slučaju, dakle, on označuje natjecanje, a u drugom vježbanje.

Zanimljivo je da *ludus*, *ludere*, kao opći pojam za igru i igranje, u romanskim jezicima ne samo da nije preživio nego nije u njima, koliko je meni poznato, ostavio ni traga. U svim romanskim jezicima, dakle očito već u rano doba, nekad posebne riječi *iocus*, *iocari* proširile su svoje značenje na čitavo područje igre i igranja, i sasvim potisnule *ludus*, *ludere*. U francuskom su riječi *iocus*, *iocari* poprimile oblik *jeu*, *jouer*, u talijanskom *gioco*, *giocare*, u španjolskom *juego*, *jugar*, u portugalskom *jogo*, *jogar*, a u rumunjskom *joc*, *juca*.<sup>7</sup> Ovdje nećemo ispitivati da li se nestajanje riječi *ludus* svodi na fonetičke ili pak na semantičke uzroke.

U modernim evropskim jezicima riječ za igru proteže se vrlo širokim područjem. I u romanskim i u germanskim jezicima vidimo kako se ona širi nad skupinama pojmljiva kojima znače kretanje ili djelovanje, iako s igrom u užem i formalnom smislu nemaju ničega zajedničkog. Tako je npr. upotreba termina »igra« i »igranje« za ograničenu glibljivost nekog uredaja zajednička francuskom, talijanskom, španjolskom, engleskom, njemačkom i holandskom, a, kao što smo već ranije spomenuli, i japanskom. Čini se da se polje nad kojim se proteže pojam igre

<sup>7</sup> Isti je slučaj s tim riječima i u katalonskom, provansalskom i retoromanskome.

postepeno sve više širi, te da ono biva veće čak i od područja pojma πάτιζω, pa i od područja *ludere*, pri čemu njezino posebno značenje poprima u neku ruku smisao laganog djelovanja ili gibanja uopće. To osobito možemo vidjeti u germanskim jezicima.

### Oznake za igru u germanskim jezicima

Germanska skupina jezika, kao što smo već napomenuli, nema neke opće riječi za igru i igranje. Prema tome, u prijašnjem, pragermanskom periodu, igru očito nisu shvaćali kao opći pojam. Ali čim je svaki pojedini ogrank germanskog jezika počeo upotrebljavati jednu riječ za igru i igranje, te su se riječi semantički razvile na sasvim istim putovima, ili, tačnije, tada se pokazalo da te razasute, pa katkada i prividno heterogene, skupine pojmljiva valja shvatiti pod jednim imenom.

U vrlo oskudnoj ostavštini gotskoga, a ona nije veća od dijela Novoga zavjeta, ne nalazimo riječi za igru. Međutim, prema prijevodu Marka 10, 34: καὶ ἐπαταχοῦσσιν αὐτῷ — »i narugat će mu se« — jah bilaikand ina možemo prilično sigurno ustvrditi da je gotski izražavao igru s tim *laikan*, kojega su skandinavski jezici primili kao opću riječ za igru, a u tom značenju ona postoji i u staroengleskoj i njemačkoj skupini. U sasvime gotskom *laikan* nalazimo samo u značenju »skakati«. Već smo ranije vidjeli da riječi za igru u svom konkretnom, temeljnem značenju označuju brz pokret.<sup>8</sup> Možda bi bilo bolje reći: živo ritmičko kretanje. Tako se, naime, temeljno značenje visokonjemačke imenice *leich* objašnjava u Grimmovu »Rječniku«, a njena daljnja značenja tiču se područja igre, dok za anglosaksonsko *läcan* kao konkretno značenje stoji: »to swing, to wave about«, poput broda na valovima, a upotrebljava se i za lepršanje ptica i plamsanje plamena. Nadalje, *lac* i *lacan*, kao i staronordijsko *leikr*, *leika'* služe označavanju različitih vrsta igara, plesa i tjelesnih vježbi. U novijim skandinavskim jezicima riječi *lege*, *leka* održale su se isključivo u značenju: »igrati se«.

U svojim vrlo opširnim člancima *Igra i Igranje* u »Njemačkom rječniku« (X, I 1905) M. Heyne i drugi iznijeli su na svjetlo bujno raslinje, koje je u govorima njemačke jezičke skupine izniklo na korijenu »igra«. Kad govorimo o semantičkim vezama riječi »igra«, upada nam u oči ovo: u njemačkom doduše možemo »ein Spiel treiben« (baviti se igrom), u holandskome »een spelletje doen«, ali zapravo jedino odgova-

<sup>8</sup> Podsetimo se na Platonovu pomisao da igra izvire iz potrebe za skakanjem u mlađih ljudi i životinja. Zakoni, 653 D.

<sup>9</sup> Staronordijsko *leika* neobično je širokoga značenja. Upotrebljava se i za: slobodno se kretati, prihvati se nečega, obaviti, postupati, zaposliti se ili razonoditi se, vježbati se u nečemu.

ra glagol *igrati*. *Igramo* neku *igru*. Drugim riječima: ako želimo izraziti taj čin, moramo ponoviti pojam izražen imenicom, kako bismo označili glagol. Po svoj prilici to znači da je taj čin tako osobit i samosvojan da se uopće ne uklapa u obično djelovanje. Igrati nije činiti u uobičajenom smislu.

Značajno je i to da smo mi predodžbu »igranja« i prečesto skloni oslabiti — a to vrijedi i za *jouer* za *to play* i za holandsko *speien* — do pojma koji doduše uglavnom označuje određenu djelatnost, ali se čini da ga s igrom u užem smislu povezuje tek neka vrsta lakoće, napetosti i nesigurnosti s obzirom na ishod, ili neka sredena promjenljivost, ili pak slobodni izbor. Ranije smo već govorili o tome da igra uvjek služi izražavanju ograničene slobode kretanja. Kad je svojevremeno guldenu padala cijena, predsjednik nizozemske banke, koji očito nije htio biti ni poetičan ni duhovit, rekao je: »Na tako ograničenom području koje je još preostalo zlatnom standardu, *kande gouden standaard niet speien*« (... *gulden* ne može *igrati standard*). Izrazi poput »*freies Spiel haben*« (imati slobodne ruke), »*etwas fertig spielen*« (dovršiti, ići do kraja), »*es ist etwas im Spiel*« (nešto se događa), koji su zajednički i njemačkom i holandskome, svjedoče da se pojам igre zamaglio. Ovdje nije riječ toliko o svjesnom prenošenju tog pojma u druge predodžbe koliko o samom činu igre, dakle ne o pjesničkom načinu izražavanja; prije će to biti samorazrješenje pojma u neku nesvesnu ironiju. Vjerojatno nije tek slučaj da su u srednjovisoknjemačkom jeziku riječ *igra* (špil) i njenе složenice u svom govoru tako rado upotrebljavali »mističari«. Pozornost zaslužuje i činjenica da Kant često upotrebljava izraze poput: »igra privida, igra ideja, cjelevita dijalektička igra kozmologiskih ideja«.

Prije nego što prijeđemo na treći korijen koji je u germanskim jezicima izražavao pojam igre, valja napomenuti da je i staroengleski, odnosno anglosaksonski, pored *lac* i *plega* poznavao i riječ *spelian*, iako isključivo sa specifičnim značenjem: »predstavlјati nekoga drugoga« odnosno »zastupati«, *vicem gerere*. Ona se upotrebljava npr. za ovna koji je bio žrtvovan umjesto Izaka. To značenje, duduše, može biti svojstveno i našemu »igrati«; ali mu ipak nije najbliže. Ostavit ćemo zasad po strani čisto gramatičku vezu staroengleskog *spelian* i općenite riječi *spielen* iz njemačke skupine.<sup>10</sup>

Sa semantičkog stanovišta osobito je vrijedno spomena englesko *play*, *to play*. Ono dolazi od anglosaksonskog *plega*, *plegan*, što uglavnom znači igra i igranje, ali pored toga i brzo pokretanje, kretanja licem,

<sup>10</sup> Nastavak *-spielv kirchspiel!* (župa, nap. prev.) (u holandskome ga osim u *kerspel* susrećemo i u *dingspel*, što znači sudska područje) - obično se izvodi iz konjena *spell*, kojega nalazimo u engleskom *to spell*, u holandskom *spellen* -pričat, u engleskom *gospel*, što znači Evanelje, zapravo Riječ božja, a i u njemačkom *Beispiel* (pnjmjer), i ne treba misliti da on dolazi od korijena *Spiel*, *spei*.

zahvat rukom, pljeskanje rukama, sviranje na nekom glazbalu, dakle same konkretne radnje. Od tih dalnjih značenja sačuvalo se u kasnijem engleskom još mnogo toga; na primjer u Shakespearea, u »Richardu III« III, IV, 2, 8f.

'Ah, Buckingham, now do I play the touch,  
To try if thou be current gold indeet — \*'

Tom staroengleskom *plegan* oblikom potpuno odgovara starosaksonoško *plegan*, starovisoknjemačko *pflegan* i starofrizijsko *plega*. Sve te riječi, iz kojih neposredno potječu njemačko *pflegen* (njegovati) i holandsko *plegen*, po svom su značenju na području apstraktнoga. Kao njihovo najstarije značenje uzima se: »jamčiti za nešto«, »izložiti se za nešto ili za nekoga opasnosti ili pogibelji«.

Na isto smjeraju i: »sich verpflichten« (obavezati se), »etwas beherzigen« (uzeti nešto u srcu), »für etwas sorgen« (brinuti se za nešto), »verpflegen« (uzdržavati nekoga). »Pflegen« nadalje označuje vršenje svetog obreda, savjetovanje, a i vršenje pravde (u »Rechtspflege«); u drugim germanskim jezicima »*pflegen*« se vezuje i uz milost, hvalu, zakletvu, žalost, rad, ljubav i čaranje, pa čak i uz — igru.<sup>12</sup> Ta se riječ, dakle, uvelike proteže na sakralnu, pravosudnu i moralnu sferu. Do sada smo zbog razlike u značenjima uglavnom prepostavljali da se *to play* i *pflegen* duduše zvukovno podudaraju, ali da dolaze od različitih osnova. Ipak, ako pogledamo točnije, razabrat ćemo da su se obje riječi, jedna u konkretnom a druga u apstraktnom značenju, razvile iz jednog te istog smislenog područja, koje je vrlo blizu području igre. To bismo područje mogli nazvati područjem ceremonijalnoga. U najstarija znače-

\* U hrvatskom prijevodu Milana Bogdanovića, *Richard III*, Matica hrvatska, Zagreb 1951, ovi stihovi glase:

Sad ču  
Da uzmem kamen kušnje, Buckingham,  
I kušat ču, da Γ ti si čisto zlato.  
(Map. prev.)

II Usporedi: J. Franck, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*. 2. uitg. door N. van Vijk. Haag 1912, s. v. *plegen*; *Woordenboek der Nederlandsche taal*, XII. 1 (door G. J. Boekenogen en J. H. van Lessen), Haag-Leiden 1931, s. v. *plegen*.

12 U jednoj pjesmi brabantske redovnice Hadewych nalazimo stihove:  
*Der minnen ghebruken, dat es een spei,  
Dat niemand wel ghetoenen en mach,  
Ende al nwcht dies pleget iet toenen wel,  
Hine const verstaen. dies noijt en plach.*  
*Liederen van Hadewich*, uitg. door Johanna Snellen. Amsterdam 1907, str. 112 (XL, 49 i d). »Plegen« ovdje nedvojbeno valja shvatiti kao »igrati«.

nja glagola »*pflegen*« spada i »slaviti svečanost« i »izlagati bogatstvo«, a odatle i holandsko *plechtig* — svečano. Njemačko *Pflicht* i holandsko *plicht* oblikom odgovaraju starosaksonskom *pliht*<sup>13</sup> (iz njega se razvilo englesko *plight*), ali ono u prvom redu znači opasnost, zatim prekršaj, krivnja, porok, a potom i »pledge, engagement« (obaveza). Glagol *plihtan* znači: izlagati opasnosti, kompromitirati, a i zadužiti. Od german-skog *plegan* ranosrednjovjekovni latinski tvori *plegium*, koje je opet u starofrancuski prešlo kao *pleige*, a u engleski kao *pledge*. Ovome je pak najstarije značenje »jamac«, »talac«, »zalog«, a znači i: »gage of battle« (izazvati boj), što znači »oklada«, »ulog«, i konačno, ceremonijal kojim se preuzima obaveza: napitak — zatim i nazdravljanje — obećanje i zavjet.<sup>14</sup>

Tko da porekne da se predodžbama o natjecanju, izazovu, opasnosti itd. krećemo u samoj blizini pojma igre? Igra i opasnost, nesigurna šansa, smion čin, sve je to tijesno povezano. Mogli bismo biti skloni zaključku: riječ »*pflegen*« sa svim njenim izvedenicama, i s onima koje se odnose na igru i s onima koje se odnose na dužnost, spadaju u područje u kojem se »nešto stavlja na kocku« (etwas auf dem Spiel steht).

### Igra i borba

Na taj način se vraćamo odnosu igre i natjecanja te borbe uopće. U svim germanskim jezicima, i ne samo u njima, riječ za igru redovito služi i za najozbiljniju borbu oružjem. Anglosaksonske pjesništvo — da se ograničimo samo na jedan primjer — puno je takvih izričaja i izraza. Za »borbu« kaže se *heado-lac* ili *beadu-lac*, doslovce: ratna igra, *asc-plega*, igra kopljem, itd. Kod tih složenica bez sumnje je riječ o pjesničkoj usporedbi, o svjesnom prenošenju pojma igre na pojам borbe. To vrijedi — iako manje očito — i za rečenicu u pjesmi o Ludoviku, koja slavi pobjedu franačkoga kralja Ludovika II nad Normanima, kod mjesta Saucourt, 881: *Spilodon ther Vrankon* — »tu igrahu Franci«. Ipak, bilo bi preuranjeno kada bismo upotrebili riječi za igru u ozbiljnoj borbi shvatili samo kao pjesničku metaforu. Moramo se prenijeti u sferu primitivnog mišljenja, u kojem ozbiljnu borbu oružjem, pa i natjecanje i agon — a njegovo se područje proteže od najbeznačajnije igre do kravnih i smrtnih borbi — zajedno s pravom igrom valja shvatiti kao izvornu predodžbu koja je pravilima vezana uz obostrano okušavanje sreće. Ako tako gledamo, u primjeni riječi *igra* na borbu razabiremo jedva svjesnu metaforu. Igra je borba, borba je Igra. U prilog shvaćanju te

13 Odatle *pleoh*, te starofrizijski *ple* = opasnost.

14 S *pledge* u tom značenju usp. starosaksonsko *beadoweg*, *baedeweg* — poculum certaminis, certamen.

semantičke veze možemo navesti i značajan primjer iz Staroga zavjeta, koji sam imao pred očima još kad sam se bavio pojmom igre u semitskim jezicima. U Samuelovojoj Drugoj knjizi *Abner* veli *Joabu*: »neka ustanu momci i neka se poigraju pred nama«\* — *Surgant pueri et ludant coram nobis* (2, 2, 14). Nato izadoše dvanaestorica sa svake strane i poubijanu se, a mjesto na kojem su pali uživa otada herojski glas. Nama je svejedno da li je to kazivanje etimološka priča koja bi da objasni ime jednoga mjesta, ili je u njoj povijesna jezgra. Važno nam je to da se taj čin naziva igranjem i da uopće nije izrečeno: Pa to konačno uopće nije bila igra! Prijevod *ludant* — »neka se poigraju« — besprije-koran je, koliko je god to moguće: u hebrejskom tekstu stoji za to jedan oblik od *sahaq*, koji u krajnjoj liniji znači »smijati se«, zatim »baviti se nečim u šališ«, a i »plesati«.<sup>15</sup> Ovdje nije riječ o pjesničkom prenošenju; takva borba nazivala se igrom. Tim više nemamo razloga da natjecanje, gdje ga god susretnemo (grčka kultura u tome nipošto nije usamljena)<sup>16</sup>, kao pojmovno područje dijelimo od igre. Odatle proizlazi još jedan zaključak. Ako se u prastarim kulturama kategorije borbe i igre ne dijele, tada uopće ne treba dalje objašnjavati ni poistovjećenje lova i igre, što ga susrećemo posvuda u jeziku i književnosti.

Riječ »*pflegen*« dokazuje da se termin za igru može pojaviti i u području ceremonijalnoga. Sasvim određenu potvrdu za to možemo naći u srednjonorimskim riječima *huwelee*, *huweleic*, danas *huwelijk* = sklapanje braka, *feestelic* = svečanost i *vechtelic* = okršaj, starofrizijsko *fyuchtleek*. Sve se one zajedno tvore dodavanjem već spomenutog korijena *laik*, koji je u skandinavskim jezicima postao općenita riječ za igru. U svakom anglosaksonskom obliku *lac*, *lakan* on pored igre, skakanja i pokretanja znači i: »žrtva«, »žrtveni prinos«, »dar« uopće, »dokaz naklonosti«, pa i »darežljivost«. Kao što je već prepostavljao i Grimm, ishodište je ovdje vjerojatno pojам »svečani žrtveni ples«<sup>17</sup>. Tom značenju bliске su prije svega riječi *ecgalac* i *sveorda-lac*, što znači »ples s mačevima«.

### Značenje pojma »igra« u glazbi

Prije nego što zaključimo jezikoslovno proučavanje pojma igre, moramo nešto reći i o nekim posebnim primjenama općenite riječi »igra«, prije svega o upotrebi riječi »igrati« pri rukovanju glazbalima. Spome-

\* Prijevod Dure Daničića (Nap. prev.)

15 U »*Septuaginta*« stoji: ἀναστήτωσαν δη τὰ παιδάρια καὶ παιγάτωσαν ενώπιον ημῶν.

16 Spomenimo usput da se neobične boroe između *Thora* i *Lokija* kod Ulgarda-Loki ja u *Gylfaginning*, v. 95. nazivaju *leika*.

17 Njemačka mitologija, 4. izd. E. H. Meyer, I. Göttingen 1875, str. 32; usp. Jan de Vries. *Povijest starogermačkih religija* I, Berlin 1934, str. 256; Robert Stumpfl, *Kulture igre Germana kao izvor srednjovjekovne drame* Bonn 1936, str. 122 i d.

nuli smo već da je arapsko značenja *la' iba* zajedničko i nekim evropskim jezicima, poimence germanskim, koji su još u svom ranijem razdoblju riječju *igrati* označavali svaku vještinu u rukovanju glazbalima." Čini se da u tom smislu" od romanskih jezika samo francuski poznaje riječi *jouer i jeu*, što upućuje na germanski utjecaj. U grčkom i latinskom na takvu upotrebu ne nailazimo, ali je zato ponovno nalazimo u nekim slavenskim jezicima, koji su je najvjerojatnije preuzeли iz njemačkoga. »*Spielmann*« se upotrebljava prije svega za glazbenika, ali mu to ne mora biti jedino značenje: »*Spielmann*« je isto što i *ioculator, jongleur*, a njihovo se općenito značenje suzilo, s jedne strane, na pjesnika-pjevača, a, s druge, na svirača i konačno na svakoga tko izvodi vještine noževima i loptama.

Posve je jasno da je čovjek općenito sklon svrstati glazbu u područje igre. Sviranje oduvijek nosi gotovo sve formalne oznake igre: odvija se na ograničenom području, ponovljivo je, postoji kao red, ritam i pravilno izmjenjivanje, a slušaoca i izvođača iz sfere »svakodnevnosti« prenosi u neko vedro raspoloženje, koje se i pri slušanju turobne glazbe pretvara u užitak i pobožnost. Samo se po sebi razumije da bi glazbu trebalo svrstati u igru. Ali uzmemli li u obzir da se igranje povezuje sa sviranjem a nikada s pjevanjem, te da za njega postoji oznaka samo u nekim jezicima, vjerljivije je da nam je ovdje dodirnu točku između igre i instrumentalne tehnike tražiti u pojmu brzoga, okretnog i pravilnog pokreta.

### Značenje igre u erotici

Moramo nadalje govoriti o još jednoj primjeni riječi igra, koja je jednako tako rasprostranjena i jednako tako očita kao i kad izjednačujemo igru i sukob, naime, radi se o odnosu igre i erosa. Skoro da i nije potrebno brojnim primjerima rasvjetljavati u koliko se mjeri u germanskim jezicima riječ »igrati« upotrebljava u erotskom smislu. Tako se u starijem donjonjemačkom za vanbračno dijete, »dijete ljubavi«, upotrebljavala riječ *Spielkind* (holandski: *speelkind*, dijete igre), a ta veza, veza ljubavi i igre, izražena je i u riječima *Minnespiel, Liebespiel*<sup>18</sup> (igra ljubavi, nap. prev.) — još u užvišenom pjesničkom jeziku pjesnika Höltja iz »Göttinger Hainbund-a«, a upotrebljavao ju je i Rückert. LI njemačkim riječima *Laich i laichen* za ikru i mrijest riba, te u švedskoj *leka* za ptice još se jednom susrećemo s germanskim *laikan* — igrati,

18 Novofrizijski razlikuje *boartsje*, što označuje dječju igru, i *spyfje*. sviranje, a to je vjerljivo preuzeo od holandskoga.

19 U talijanskom se upotrebljava *sonare*, a u španjolskom *tocar*.

20 Usp. **Grimmov** »Rječnik pod riječima: »süsses Liebesspiel« (A. von Arnim).

što smo već ranije bili napomenuli. U sanskrtu *kridati* — igrati, poprije često ertske smisao: *kridaratnam* — dragulj igre — jest oznaka za obljudbu. Odatile Buytendijk ljubavnu igru naziva najsavršenijim primjerm svih igara, koja da najjasnije očituje sve oznake igre.<sup>21</sup> Ovdje ipak moramo nešto točno razlučiti. Po svoj prilici jezikotvorni duh pod igrom ne podrazumijeva biologiski čin parenja. Na njega se ne mogu primijeniti ni formalne ni funkcionalne oznake igre. Ali priprema ili uvod u njega, put do njega, češće je protkan svakojakim motivima igre. To osobito vrijedi u onim slučajevima kada jedan spol izaziva drugi na parenje. Dinamički elementi te igre, o kojima govori Buytendijk: namještanje zapreka, iznenadenje, kićenje, element napetosti, svi oni pripadaju flirtu i snubljenju na ljubav. Pa ni te funkcije u nekom strogom smislu ne možemo shvatiti kao pravu igru. Element čiste igre dolazi do izražaja tek u plesnim koracima i razmetanju ptica. Samom milovanju tek za nuždu možemo pridati nešto od tog značaja, a na krivi bi nas put zavelo kada bismo samu obljudbu kao ljubavnu igru uključili u kategoriju igre. Biologiski akt parenja ne odgovara formalnim oznakama igre, onakvima kakve smo vjerovali da nam ih je uspostaviti. Pa i sam jezik u pravilu sasvim tačno razlikuje parenje i ljubavnu igru. Riječ »igranje« primjenjuje se na ertske odnose koji izlaze iz okvira društvenih normi. Jezik Blackfoota, kao što smo već rekli, upotrebljavao je istu riječ, *koanni*, i za dječju igru uopće i za nedopuštene ljubavne odnose. Ako dobro promotrimo, čini se da nas upravo ertsko značenje riječi »igrati«, koliko god ona bila rasprostranjena i koliko god bila bliska, upućuje na to da govorimo o jednoj tipičnoj i svjesnoj metafori.

### Riječ i pojam »zbilja

Pojmovna vrijednost neke riječi u jeziku određena je i riječju koja izražava njenu suprotnost. Za nas je *igri* suprotna *zbilja*, u posebnijim slučajevima i *rad*, dok *zbilji* možemo suprotstaviti i *šalu*. Komplementarna opreka *igra-zbilja* nije pomoću dviju temeljnih riječi svugdje tako potpuno izražena kao u germanskim jezicima, u kojima se *Ernst* (zbilja) u njemačkoj, donjonjemačkoj i engleskoj skupini i primjenom i značenjem potpuno poklapa sa skandinavskim *alvara*. Jednako je tačno u grčkome izražena opreka σπουδή — παιδιά. Drugi jezici, međutim, kao opreku igri posjeduju samo pridjevsku oznaku, a imenicu tek jedva, ili uopće ne. To znači da apstrahiranje pojma nije potpuno dovršeno. Latinski zapravo posjeduje pridjev *serius*, ali nikavu prikladnu imenicu. *Gravis, gravitas* mogli bi značiti »zbilja, ozbiljno«, ali za taj pojam

21 Citirano djelo, str. 95, usp, str. 27 i d.

nisu specifični. Romanski jezici sebi uvijek pomažu izvedenicom iz prijeva: talijanski *serietà*, španjolski *seriedad*. Francuski taj pojam substituira tek nevoljko: *seriousité* kao riječ jedva da životari.

Semantičko je ishodište od *στονδή* u značenju »revnost«, »žurba«, a od *serius* u »težak«, po čemu se čine srodnima. Germanska riječ stvara veće poteškoće. Osnovno značenje od *ernest*, *ernust*, *eornost* doslovce je »sukob«, »borba«. I zaista u mnogim slučajevima *ernest* može značiti upravo »borba«. Ali je pitanje da li staronordijsko *orrusta* = *proelium* i staroenglesko *ornest*=dvoboja i *pledge*=zalog, izazov na dvoboju, koje su se u kasnijem engleskom stopile u isti oblik *earnest*, počivaju na istoj etimologičkoj osnovi kao i *eornost*, koliko se god sva ta značenja svodila na jedno te isto.

I uopće, možda bismo mogli zaključiti da oznake za zbilju i u grčkom i u germanskom, ili u bilo kojem drugom jeziku, predstavljaju jedan naknadan pokušaj jezika da, nasuprot općenitom pojmu za igru, sačini i jedan za neigru. Tako taj izraz nalazimo u području pojmoveva »revnost«, »naprezanje«, »muka«, iako svi ti pojmovi mogu biti povezani i s igrom. Pojava oznake za »zbilju« znači da je skup pojmoveva »igra« dopro do svijesti kao samostalna opća kategorija. Odatile i proizlazi da su upravo germanski jezici, koji su osobito široko i tačno zamislili pojam igre, tako izražajno imenovali i njenu suprotnost.

Ako bez obzira na jezikoslovna pitanja pobliže promotrimo pojmovni par *igra-zbilja*, utvrdit ćemo da oba ta termina nisu jednakovrijedna: *igra* je pozitivna, *zbilja* je negativna. Sadržaj pojma *zbilja* određuje se i iscrpljuje negacijom *igre*: *zbilja* jest *ne-igra*, i ništa drugo. Naprotiv, sadržaj pojma *igra* ne određuje se i ne iscrpljuje ni u kojem slučaju *ne-zbiljom*: *igra* je nešto samosvojno. Pojam *igra* višega je reda od pojma *zbilja*. Jer *zbilja* *igru* pokušava isključiti, dok *igra* može u sebi sasvim dobro uključiti *zbilju*.

Nakon tih obnovljenih sjećanja na samostalan i prvotan značaj igre možemo prići promatranju igre kao elementa kulture u njenoj povijesnoj pojavnosti.

### 3. Igra i natjecanje kao funkcija u stvaranju kulture

#### *Kultura kao igra - a ne kultura iz igre*

Kad upotrebljavamo izraz »element igre u kulturi«, ne mislimo pri tom da među različitim djelatnostima kulturnog života igranje zauzima važno mjesto, pa ni to da je kultura razvojnim procesom proizašla iz igre, i to tako kao da je nešto što je isprva bilo igra poslije prešlo u nešto drugo što nije više igra, a što se može nazvati kulturom. Namjeravamo prije svega pokazati da po svom obliku kultura nastaje iz igre, te da se kultura već u početku »igra«. Pa i one djelatnosti koje su bile usmjerenе izravno na zadovoljenje životnih potreba, npr., lov, u prastarim društvima rado poprimaju oblik igre. Putem igre život se u zajednici kiti nadbiologičkim oblicima, koji mu podarjuju veću vrijednost. Takvim igranjem zajednica izražava svoje poimanje života i svijeta. Ovo ne valja shvatiti tako kao da se igra zaodijeva kulturom ili da se promeće u nju, već prije tako da je kulturi u njenim početnim fazama svojstveno nešto od igre, dapače, da se ona i oblikom i raspoloženjem javlja kao igra. U dvojstvu kultura-igra, igra je primarna, objektivno zamjetljiva i konkretno određena činjenica, dok je kultura samo oznaka koju naš historijski sud pridaje svakom posebnom slučaju. To je shvaćanje blisko i shvaćaju Frobeniusu, koji u svojoj *Povijesti afričke kulture*<sup>1</sup> o postanju kulture govori kao o »igri koja je proizašla iz prirodnog *bitka*«. U svakom slučaju, Frobenius je, po mom mišljenju, odnos kulture i igre shvatio previše mistički pa ga je opisao suviše nejasno. On nije uspio shvatiti što je u kulturi igračko.

Za vrijeme uspona neke kulture taj prepostavljeni odnos igre i ne-igre nije nepromjenljiv. Uopće, element igre se pri tom postepeno potiskuje. To se najčešće većim dijelom objavljuje na polju sakralnoga. On se kristalizirao u znanosti, pjesništvu, pravu, te u oblicima državnog života. U tim se pojavama kulture ono igračko tada najčešće sasvim potiskuje u pozadinu. Pa ipak, u svim vremenima nagon za igrom može se

punom svojom snagom ponovo nametnuti oblicima neke visokorazvijene kulture, te opojnošću neke silne igre oduševljavati i pojedinca i mase.

Očito je da vezu kulture i igre valja tražiti poimence u višim oblicima *društvene igre*, ondje gdje ona postoji kao uigrano djelovanje neke skupine ili nekoga društva, ili pak nekih dviju suprotstavljenih skupina. Ona igra koju igra tek pojedinac, i to za sebe, bit će za kulturu tek donekle plodonosna. Već smo ranije nabacili da svi osnovni čimbenici igre, tj. zajedničko igranje, borba, predstavljanje i prikazivanje, izazivanje, gizdanje, privid i pravila koja ograničavaju, postoje već i u životinjskom svijetu. Pri tom je dvostruko važno to da upravo ptice, koje su filogenetski tako daleko od ljudi, s ovima imaju toliko zajedničkoga: tetrijebi plešu, vrane upriličuju letačke utrke, sjenice na Novoj Gvineji i druge ptice ukrašuju svoja gniazda, a ptice pjevice oglašuju se pjesmom. Natjecanje i predstavljanje, dakle, *ne proizlaze* iz kulture, nego joj, npr. *prethode*.

### **Antitetički značaj igre**

Bitna crta zajedničkog igranja je antitetički značaj. Najčešće se ono odigrava »između« dviju strana. To, međutim, nije neophodno potrebno. Neki ples, neki mimohod i neka predstava mogu se sasvim dobro odvijati a da i ne posjeduju taj suprotstavljući značaj. Suprotstavljanje još uvijek nije natjecanje, agon ili agonističko. Naizmjenično pjevanje, dva dijela nekoga zbora, menuet, dionice ili glasovi u nekom glazbenom sastavu, igre oduzimanja, toliko zanimljive etnologiji, primjeri su igara suprotstavljanja, koje ne moraju nužno biti agon, iako je u njima element natjecanja često prisutan. Nerijetko će neko djelovanje, koje samo po sebi označuje jednu u sebi već završenu igru, npr. izvođenje kazališnog komada ili muzičkog djela, biti tek naknadnim povodom natjecanja, i to tako da se dovršeno djelo izvodi pred nekim žirjem, kao što je to bio slučaj i s grčkom dramom.

*Već smo ranije kao opća obilježja igre naveli napetost i nesigurnost.* Ona često sadrži pitanje: »Hoće li uspjeti?« Taj je uvjet ispunjen već kad netko sam za sebe slaže patience, sastavlja zagonetke, rješava križaljke, ili igra diabolo. Ali element napetosti, neizvjesnosti s obzirom na uspjeh, te nesigurnosti, najveći svoj stupanj dosiže suprotstavljanjem u agonjalnim igram. Međutim, strast za pobjedom prijeti da igri oduzme njenu lakokrilost. Tu se očituje još jedna velika razlika. U igrama na sreću napetost se gledaocima nadaje tek u neznatnoj mjeri. Kokanje je, samo po sebi, značajna kulturna pojava, pa ipak moramo reći da je za kulturu neplodna. Ono ni duhu ni životu ne donosi nikakve do-

biti. Sasvim je drugačije s natjecateljskim igram, koje zahtijevaju spremnost, znanje, vještina, srčanost i snagu. Jer što je igra »teža«, to je u gledalaca veća napetost. Pa i šah prikiva pozornost promatrača, iako ta igra kulturi ne donosi nikakva ploda, i u sebi ne krije nikakvih vanjskih čari. Ako je igra lijepa za gledanje, samim tim ona ima i kulturnu vrijednost; ali postanju kulture takva estetička vrijednost nije neophodno potrebna. Igru mogu do kulture isto tako dobro uzdići i njene fizičke, intelektualne, moralne ili duhovne vrijednosti. Što je ona podobnija da pojača nekom pojedincu ili skupini intenzitet života, to se više uzdiže prema kulturi. Svetlo prikazanje i svečano natjecanje su dva posvudšnja oblika po kojima se kultura javlja *kao igra i u igri*.

### **Natjecanje jest igra**

Ovdje se ponovno pojavljuje pitanje kojeg smo se već dotakli u prethodnom poglavlju.<sup>2</sup> Imamo li pravo svako natjecanje bez pogovora uvrstiti u pojam igre? Vidjeli smo da Grci agon nisu tek tako svrstavali u παιδιά. Pa ipak, to se jednostavno može objasniti etimologijom tih dviju riječi. Παιδία je tako neposredno i jasno izražavala dječju igru da se na ozbiljnu ratničku igru mogla primijeniti samo njena izvedenica. Naprotiv, riječ ἀγώ označuje natjecanje s drugog aspekta: čini se da je njeno izvorno značenje »sastanak« (usp. αγορά). Pa unatoč tome, Platon je, kao što smo vidjeli, za korske plesove upotrebljavao παιγνιον (τὰ τὸν Κουρητῶν ἐνόπλια παιγνια), a za svetinje uopće riječ παιδιά. Agon nipošto ne smijemo odvajati od igre stoga što su se Grci u mnogim natjecanjima borili očito s krajnjom ozbiljnošću. Natjecanju ozbiljnost u kojoj se odvija ni u kojem slučaju ne odriče značaj igre. Ona dapače očituje sve njene formalne i funkcionalne značajke. A ove, tako reći ujedinjene, dolaze do izražaja već u samoj riječi *Wettkampf* (nadmetanje): igralište (latinski *campus*) i *wetten* (nadmetati se), što znači: simbolički utvrditi ono »što je sporno«, tj. tačka koja u sebi nosi napetost, a time i »odvažnost«. Spomenimo ovdje još jednom i značajnu potvrdu iz Samuelove Druge knjige (2, 14), u kojoj se natjecanje skupina, koje ubijuju jedna drugu, usprkos svemu tome naziva jednom riječju za igru, a ona spada u područje smijeha. Na jednoj grčkoj vazi vidimo kako se borbu naoružanih muškaraca koju prati svirač na fruli obilježuje kao agon.<sup>3</sup> U doba olimpijskih svečanosti znalo se i za dvoboje do smrti'. Okrutne vještine u kojima se *Thor* i njegovi nadmeću s *Ugarda-Loki*-

2 sir. 46. i 60

3 PaulyWissowa, *Real-Encyklopädie der klass. Altertumswiss.* XII, Sp. 1860.

4 Usp. Harrison, *Themis*, str. 221. n. 3; 323. gdje se, po momu mišljenju, pogrešno da je 7.D pravo Piularlui, koji laj oblik borbe smatra suprotnim agonu.

jem nazivaju se riječju *Jeika*, koja uglavnom spada u područje igre. Ne čini nam se preuzetnimo, ako različite oznake za igru i natjecanje u grčkome objasnimo na taj način što ovdje, više ili manje slučajno, nije došlo do apstrahiranja jednoga općeg pojma koji bi obuhvaćao i igru i natjecanje. Ukratko, na pitanje smije li se natjecanje kao takvo svrstati u kategoriju igre, valja bez okolišanja odgovoriti potvrđno.

Kao i svaku drugu igru, i natjecanje do nekoga stupnja moramo označiti kao nesvrhovito. To bi značilo: *ono se odvija u sebi samome, a njegov ishod nema nikakva udjela u nužnim životnim procesima neke skupine*. To je jasno izraženo i u narodnoj poslovici: »Nisu važne špekule, važna je igra.« Drugim riječima: radnja je upravljenja prema cilju prije svega time što se odvija sama po sebi, bez neposrednog odnosa prema onome što slijedi. Ishod igre po sebi i za sebe, kao objektivna činjenica, nebitan je i nevažan. Kad je perzijski šah prigodom svog posjeta Engleskoj navodno sa zahvalnošću odbio da prisustvuje konjskim utrkama, s obrazloženjem da on zna da jedan konj trči brže od drugoga, on je sa svoga stanovišta bio sasvim u pravu. On se suzdržao od toga da se uključi u njemu tuđu sferu igre, pa je želio ostati izvan nje. Ishod igre ili natjecanja važan je samo onima koji su se kao suigrači ili kao gledaoci — ako i ne osobno, a onda možda kao slušaoci radija ili bilo kako drugačije — uključili u sferu te igre, te su prihvatali njena pravila. Postali su suigrači, i to žele ostati. Njima nije ni nebitno ni svejedno hoće li pobijediti Oxford ili možda Cambridge.

»Radi se o nečemu«: tom je rečenicom najsažetije izražena bit igre. To nešto, međutim, nije materijalni ishod igre, nije npr. činjenica da će lopta pasti u rupu, već idealna *činjenica, da je igra uspjela i održana*. *Igraču ta »uspješnost« donosi smirenje, koje može trajati duže ili kraće vrijeme*. To vrijedi već i za patience. Taj se ugodni osjećaj doduše povećava ako su prisutni i gledaoci, ali oni nisu neophodno potrebni. Kad netko slaže patience, on se dvostruko veseli ako ga netko i promatra, ali on može slagati bez i jednog jedinog gledaoca. Za svaku je igru bitno to da se igrači pred drugima mogu pohvaliti uspjehom. Izrazit je primjer ribič. Na tu samohvalu vratit ćemo se kasnije.

### Pobjeda

Pojam pobjede u najtješnjoj je vezi s igrom. Doseći cilj u pojedinačnoj igri još uvijek ne znači i *pobijediti*. Taj se pojам javlja tek u igri protiv nekoga drugoga.

Što znači pobijediti? Što se dobiva? — Pobijediti znači: ishodom neke igre dokazati svoju nadmoć. Međutim, ta dokazana nadmoćnost, koja je postala očitom, sklona je poprimiti privid nadmoćnosti uopće. A ti-

me dobitak postaje veći od pobjede u samoj igri. *Pobjednik stječe ugled, obnosi časti, a ta čast i taj ugled redovito koriste čitavoj skupini kojoj pripada dobitnik*. Ovdje opet nailazimo na jedno značajno svojstvo igre: uspjeh što ga je u igri postigao pojedinac u velikoj se mjeri može prenijeti i na skupinu. Ali naredna oznaka još je značajnija: u agonarnom instinktu ne susrećemo se prije svega sa žedi za moć ni s voljom za vlašću. Početna je težnja preteći drugoga, biti prvi, te kao takav biti cijenjen. Pitanje da li zbog toga pojedinac ili skupina proširuje svoju moć dolazi tek na drugo mjesto. Važno je: »steći pobjedu«. Upravo nam šah pruža najočigledniji primjer za trijumf koji se ne promeće u nešto viđljivo ili koristonosno, već se sastoji u samoj pobjedi.

### Nagrada, ulog, dobitak

Borimo se ili igramo »za« nešto. Prvo za što se borimo i igramo jest sama pobjeda; ta se pobjeda, međutim, može uživati na svakojake načine kao pobjedničko slavlje, kao triumf koji skupina slavi klicanjem i veličanjem. A ono trajno što iz toga proizlazi jest; čast, ugled, uvažavanje. U pravilu je s dobivanjem igre već za njena izdvajanja vezano nešto više od same časti. U igru se stavlja i neki ulog. A vrijednost mu može biti ili simboličke ili materijalne naravi, premda ona može biti i isključivo idealna. Ulog je zlatni pehar, neka dragocjenost, kraljeva kći ili neki novčić, život igrača ili pak dobrobit čitava plemena. Može biti i neki zalog ili nagrada. Zalog, oklada, *vadium, gage*, posve je simbolički predmet, koji je smješten ili ubačen u igralište. Nagrada može biti lоворov vijenac, svota novaca ili neka druga materijalna vrijednost. Riječ *pregium* etimološki spada u područje razmjene i vrijednosti te podrazumiјeva »nešto za nešto«; ali ona prelazi i na područje igre. *Premium* (nagrada), koji je dijelom svoga sadržaja *pregium justum*, srednjovjekovni ekvivalent za suvremeni pojам »prometna vrijednost«, može značiti i »poхvala«, »čast«. Semantički se jedva mogu razlučiti područja pojimova *nagrada, dobitak i plaća*. »Plaća« je sasvim izvan područja igre: ona znači zaslужenu nadoknadu za pruženu uslugu ili za obavljeni rad. Za plaću se ne igra, za plaću se radi. Sasvim je sigurno da je engleski jezik svoju riječ za igru, *wages*, preuzeo iz područja igre. Dobitak je jednako toliko u području gospodarske razmjene kao i u području ratne igre: trgovac stvara vrijednost, igrač je dobiva. Nagrada se stječe ratnom igrom, lutrijom, ali u značenju »cijena« (Preis) ona obilježuje i robu u trgovini. Između »obilježen cijenom« i »cijenjen« leži suprotnost zbilje i igre. Element strasti, izgleda na dobitak i odvažnosti, odnosi se i na privredni pothvat i na igru. Čista pohlepa niti trguje niti igra. *Odvažnost, nesigurnost u dobit, nesiguran ishod, te napetost, bitni su za po-*

*našanje u igri*. Ta napetost utječe na svijest o važnosti i vrijednosti igre, i kad dosegne vrhunac, ona utječe na igrača tako da on zaboravlja da igra.

Grčki naziv za nagradu u natjecanju, ἀθλον mnogi izvode iz istoga korijena kao i naš naziv *oklada, kladenje* (Wette, Wetten), te latinski *vadimonium*. Riječima izvedenim iz tog korijena pripada i αθλητής, atlet. Tako se neposredno ujedinjuju pojmovi: borba, naprezanje, vježbanje, a potom i: ustrajnost, trpljenje, izdržljivost, zla kob? Pa i germanško »Wetten« ima prizvuk tog naprezanja, gorljivosti; ali vidimo kako se ta riječ pomiče u područje prava, o čemu ćemo uskoro moći podrobnije govoriti.

Svako takmičenje odvija se ne samo »za« nešto, već i »u« i »na« nešto i »s« nečim. Bore se za prvenstvo u snazi ili u spretnosti, na znanju ili na bogatstvu u darežljivosti ili u sreći, putem podrijetla ili broja djece. Bore se tjelesnom snagom, oružjem, razumom ili pesnicom, prikazivanjem raskoši, velikim riječima, razmetanjem, hvastanjem, pogrdama, čašom za kocku, ili konačno lukavstvom i prijevarom. Naravno, za naš se pojам ono igracko u natjecanju prekida i ništi čim se primjeni lukavstvo i varka. Jer, ipak, bit je igre u tome da se pridržavamo pravila. Tom našem uobičajenom sudu, međutim, arhaička kultura daje za pravo isto malo kao i osjećanje naroda. U basni o ježu i zecu uloga junaka dodijeljena je varalici. Mnogi junaci mitova pobiju prijevarom ili pomoći izvana. Pelops podmičuje Oinomaosova upravljača kola, koji tada u osovinu stavlja voštane čavle. Jazona i Tezeja iskušavaju Medeja i Arijadnu, Gunthera pak Siegfried. Kaurave u »Mahābhārati« prijevarom pobijeđuje u kockanju. Fria dvostrukom prijevarom prouzrukuje da Wodan Langobardima daruje pobedu. Azi gaze zakletvu što su je položili divovima.

U svim tim slučajevima sama je prijevara postala gotovo tema natjecanja i lik u igri. Varalica, kao što smo rekli već ranije, nije prekršitelj igre. On se naoko drži pravila igre i u njoj sudjeluje sve dok ne bude otkriven.<sup>5</sup>

Neodredivost granice između igre i zbilje nigdje ne dolazi tako snažno do izražaja kao u ovom primjeru: igra se na ruletu »igra se na burzi«. U prvom slučaju igrač će priznati da je njegovo djelovanje igra, u drugome neće. Kupnja i prodaja bez nade u sigurnost uspona i pada cijena dio je »poslovnog života«, privredna funkcija društva. U oba nave-

5 Usporedi vezu rječi ἄγων i αγωνία, koja isprva znači natjecanje, a zatim v. smrtna borba i zebnja.

6 Ne mogu otkriti neku neposrednu vezu između junaka iz pnc, koji lukavstvom i prijevarom dosežu svoj cilj, i bogova, koji su u isto vrijeme i dobročinitelji i obmanjuvači, ljudi Usp 'W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger, in Mededeelingen. dr K. Akad. van Wetenschappen, aid. Letterkunde*, 66b no. 3, 1928. i J. P. B. de Josselm de Jong. *De oorsprong van den goddelijeken bedrieger*. u istom časopisu, 68b no. 1, 1927.

dena slučaja mjerodavna je težnja za stvaranjem dobiti. U prvoj, općenito se priznaje šansa čistom slučaju, iako ne potpuno, jer postoje »sistemi« dobivanja. U drugome pak, igrač sebi umislja da može proračunati buduće kretanje tržišta. Razlika u duhovnom raspoloženju sasvim je neznatna.

S tim u vezi vrijedno je zapaziti da su dva načina trgovačkog ugovanja s izgledima na kasnije ostvarenje neposredno proizašla iz oklade, tako da dvojimo je li ovdje na prvoj mjestu igra ili ozbiljan interes. I u Genovi i u Amsterdamu koncem srednjega vijeka rokovna trgovina i opskrbljivanje života odvijaju se u obliku kladjenja na buduće mogućnosti koje ne ovise o samoj privredi. Oklada se sklapa »na nečiji život ili smrt, na putovanje ili hodočašće, na rođenje muškoga ili ženskog djeteta, na zauzimanje nekih mjesta, zemalja ili gradova«.<sup>7</sup> Takve pogodbe nalazimo i tamo gdje su one već sasvim poprimile trgovački značaj, i gdje su ih uvijek iznova zabranjivali kao nedopusštene igre na sreću, među ostalima i Karlo V.<sup>8</sup> Za biranja novoga pape kladili su se upravo kao za današnjih utrka.<sup>9</sup> Još u sedamnestom stoljeću rokovni trgovački poslovi bili su poznati kao »kladenje«.

### **Antitetičko ustrojstvo prastare zajednice**

Etnologija nam sve jasnije otkriva da se društveni život u prastarim kulturnim razdobljima obično temeljio na samom antitetičkom i antagonističkom društvenom ustroju, i da se sav misaoni svijet takvog društva stupnjevao u suglasju s dualističkom strukturom. *Tragove toga primitivnog dualizma nalazimo posvuda*, i po njemu se pleme dijeli na dvije suprotstavljene egzogene plemenske polovine ili fratrije. Obje skupine razlikuju se po svojim totemima. Jedni pripadaju gavranu, drugi kornjači, pa već prema tome posjeduju čitave sisteme dužnosti, zabrana, običaja i predmeta klanjanja, koji pripadaju ili gavranu ili kornjači. Međusobni odnos tih dviju polovina očituje se u sukobima i natjecanjima, ali isto tako i u uzajamnom pružanju pomoći i iskazivanju usluga. Zajednički im je javni plemenski život koji je u neku ruku neprekinut i formaliziran niz svečanosti, te se ove odvijaju prema strogo određenim pravilima. Dualistički sustav koji razdvaja plemenske polovine proteže

7 Antonio van Neuighen, *Openbaringe van T Italiens boeckhouden* 1631 str. 25, 26, 77, 86 i d., 91 i d.

8 Verachter, *Inventaire des Charles d'Anvers*, no. 742, str. 215; *Coutumes de la ville d'Anvers II*, str. 400, IV, str. 8; usp. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1987, str. 84 i d.; Barcelona 1435, Genua 1467: *decretum ne assecuratio fieripossit super vita princeps et locorum mutationes*.

9 R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, Jena 1896 (1912), II, Str. 19.

se na čitav predodžbeni svijet. Svako biće i svaka stvar pripada jednoj ili drugoj strani, i tom klasifikacijom obuhvaćen je čitav svemir.

Osim te razdiobe na plemenske pole imamo i grupiranje po spolovima, koje mora da je isto tako našlo svoj izraz u jednom općem kozmičkom dualizmu, kao što je to u kineskoj opreci *yin* i *yang*, opreci ženskoga i muškog principa, a ovi međusobnim izmjenjivanjem i zajedničkim djelovanjem održavaju sistem življenja. Na početku misaonog sistema, u kojemu dolazi do izražaja to svrstavanje po spolovima, nalazi se stvarna podjela na skupine mladića i djevojaka, koji se za vrijeme svečanosti godišnjih doba u ritualnim oblicima mame putem izmjeničnog pjevanja i igre.

Za tih svečanosti dolazi do izražaja natjecanje suprotstavljenih plemenskih skupina, pa i spolova. Kulturotvorno djelovanje tih uistinu raznolikih svečanosti natjecanja nitko nije ni za jednu veliku kulturu rasvijetlio tako jasno kao što je to za staru Kinu učinio Marcel Granet. Slika koju nam je on dao možda je iskonstruirana na interpretacijama starih pjesama, ali je ona tako temeljito dokazana te potpuno odgovara svemu čemu nas je o prastarom zajedničkom životu učila etnologija; tako se ne moramo ni najmanje ustručavati da se njome koristimo kao sasvim sigurnom kulturnopovijesnom činjenicom.<sup>10</sup>

### *Starokineske svečanosti godišnjih doba*

Kao najranije razdoblje kineske kulture Granet opisuje ono stanje kada su seoske družine natjecanjima slavile svečanosti godišnjih doba, a ove su imale utjecati na plodnost i dobar urod. Dovoljno je poznato da je takozvanim kultnim činima takvo djelovanje posvuda bilo i namijenjeno. Svaku uspjelu svetkovinu, svaku pobjedu u igri ili natjecanju, a pogotovo svete igre, u prastaru društvu prati snažno uvjerenje da je upravo njihovim posredstvom čitava skupina zadobila blagoslov i sreću. Žrtva je uspjela, obredni plesovi su uspjeli: sve je sad kako treba, uz nas su više sile, red u svijetu je očuvan, osigurano je i kozmičko i društveno blagostanje nas i naših. Taj osjećaj ne valja naravno shvatiti kao posljedicu čitavog niza razumskih zaključaka. Prije je to određeno osjećanje života, neko zadovoljenje koje je kasnije postalo više ili manje formulirano vjerovanje, a poslije ćemo vidjeti na kakav se način ono izražavalo.

Prema Granetovu opisu kineske davnine, zimske svečanosti što su ih slavili muškarci u kućama muškaraca imale su izrazit dramski karakter. U ekstatičnom uzbuđenju i opijenosti izvodili su se životinjski ple-

10 Usp.: M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris 1914. i druga Granetova djela.

sovi, upriličavale gozbe, sklapale oklade i prikazivale majstorije. Iako su žene bile isključene, antitetički je značaj svečanosti sačuvan. U pravilu te ceremonije djeluju putem natjecanja i redovitog izmjenjivanja. Jednu skupinu tvore domaćini, drugu gosti. Jedni utjelovljuju načelo *yang*, koji označuje sunce, toplinu, ljeto, a drugi načelo *yina*, koji označuje mjesec, hladnoću i zimu.

Granetovi zaključci idu i dalje od te rodovske i plemenske slike sejljačko-agrarnoga, nazovi idiličnog života po prirodi. Kada su diljem velikog područja kineskog naroda procvala gospodstva i pokrajinska carstva, tu pretpostavljenu prvotnu dvodjelnost potisnula je razdioba u više natjecateljskih skupina. Na temelju takvih sezonskih natjecateljskih borbi društvo se hijerarhijski stupnjevalo. Proces feudalizacije počinje od ugleda što su ga ratnici izvojevali u natjecanju. »Duh rivalstva«, veli Granet, »koji je oživljavao saveze ratnika i koji ih je zimi suprotstavljao na plesnim turnirima, početak je napredovanja prema stvaranju oblika državnosti.«

Ako i ne želimo poći tako daleko kao što ide Granet, koji čitavo stupnjevanje po rangovima u kasnijoj kineskoj državi izvodi iz tih primitivnih običaja, morat ćemo priznati da je on znalački objasnio kako je u ustrojstvu kineske kulture načelo agona odigralo ulogu koja svojim značenjem znatno premašuje ulogu agona u helenskom svijetu, i kojom se još više očituje bitan igrački karakter takva procesa.

Gotovo svaka obredna radnja, npr. prijelaz preko rijeke, penjanje na brdo, sjeća drva i branje cvijeća, poprima oblik nekog ceremonijalnog natjecanja.<sup>11</sup> Postojao je ustaljen način legendarnog proglašenja nečije kraljevske moći: snaga hrabri kneza podvrgavala bi se neobičnim kušnjama, ili bi pak on začuđujućim majstorijama dokazivao svoju nadmoć nad protivnikom. U pravilu je takav turnir svršavao smrću poraženoga.

### *Agonalne igre u drugim krajevima*

Ovdje nam je važno da sva ta natjecanja, sa svim njihovim osobitoscima, spadaju u domenu igre, pa i ondje gdje im je mašta pridala privid nekog titanskog i smrtnog sukoba. To nam osobito upada u oči čim natjecanja o kojima narr priča kineska i mitska predaja usporedimo sa sezonskim natjecanjima koja su kao običaj ostala i danas, i koja možemo zateći u mnogim krajevima svijeta. Poimence su to natjecanja u pjeva-

11 Granet, *Civilization*, str. 241. Istu temu ukratko je skicirao i J. Ortega y Gasset u svom članku: *El origen deportivo del estado*, *El Espectador*, VII, Madrid 1930, str. 103–143.

12 Granet, *Fêtes et Chansons*, str. 203.

nju i igranju neke skupine mladića i djevojaka u doba proljetnih i jesenjih svečanosti. I Granet je upućivao na gotovo istovrsne svečanosti u Tonkingu, Tibetu i Japanu kad je tu temu obrađivao za staru Kinu, a na osnovu ljubavnih pjesama iz »Si Kinga«.<sup>13</sup> U jednoj je pariškoj disertaciji izvrsno opisano za Annam gdje su ti običaji još donedavno cvjetali. Tu smo usred područja prave igre. Antifonično pjevanje, loptanje, ljubakanje, pitalice, zagonetke, sve se to ujedinjuje u jedan oblik živahnog natjecanja dvaju spolova. I same pjesme tipični su posljeci igre, s čvrstim pravilima, variranim ponavljanjima, pitanjem i odgovorom. Svakome tko sebi želi stvoriti upečatljivu sliku o vezi igre i kulture preporučujemo da čita Nguvenovu knjigu.

Svi ti oblici natjecanja uvijek iznova odaju da su povezani s kultom, i zato jer su prožeti vjerom da su korisni i neophodni, radi sretnog proglašenja godišnjeg doba, radi zrenja žetve i radi dobrog uroda u toku čitave godine.

Ako ishod nekog natjecanja, kao takav, kao dostignuće, zadire u tok prirode, tada shvaćamo da nije toliko važno kojom se vrstom postiže taj cilj. Dobivanje neke bitke samo po sebi utječe na tok stvari. *Svaka pobjeda pobjedniku predstavlja, tj. ozbiljuje i triumf dobrih sila nad zlima i dobrobit skupine koja je pobedu izvojela.* Odatle proizlazi da i čiste igre na sreću mogu imati sakralno značenje, kao što ga imaju i igre u kojima odlučuju snaga, spretnost i oštromnost, dakle i one tumačiće i označuju djela božja. Štoviše, možemo ići i dalje: u ljudskom su duhu pojmovi sreća i soubina uvijek u neposrednoj blizini područja svestnosti. Čovjek našeg doba, ako želi pojmiti tu duhovnu povezanost, neka pomisli na pomalo glup način vraćanja kojega će se prisjetiti iz svoga djetinjstva i u kojemu će se pokatkad zateći čak i onaj tko je duhovno potpuno uravnotežen te ne naginje praznovjerju, ne pridajući toj pojavi baš veliko značenje. Kao primjer iz književnosti spominjem ono mjesto u Tolstojevom *Uskrsnuću*, kad sudac ulazeći u sudnicu tihu veli: »Ako do svoga mjesta učinim parni broj koračaja, neće me danas boljeti želudac.«

#### Svetosno značenje igara kockom

U mnogih naroda kockanje je sastavni dio religioznih obreda? Postoje dodirne točke između dvodijelnog, fratrijskog društvenog ustrojstva i dviju boja na ploči ili kamenu za igranje. U staroindijskoj riječi

13 *Fêtes et Chansons*, str. 11–154.

14 Nguyen Van Huyen, *Les chants alternés des garçons et des filles en Annam*. Thèse. Paris 1933.

15 Stewart Culin, *Chess and Playing-Cards*, Ann. Report Smithsonian Inst., 1896, usp. i G. J. Held, *The Mahābhārata, an Ethnological Study*, Diss. Leiden 1935. To je djelo vrlo važno za razumijevanje povezanosti između igre i kulture.

dyutam isprepliću se značenja: sukob i igra kockom. Začudan je i odnos pojmove »kocka« i »strijela«.<sup>16</sup> Pa i svijet oni zamišljaju kao kockanje Sive s njegovom suprugom. Godišnja doba, *r̥tu*, predstavljaju kao šestoricu muškaraca koji se igraju srebrnim i zlatnim kockama.<sup>17</sup> I germanска mitologija poznaće igru bogova na igračoj ploči: Kad je svijet bio uređen, sakupiše se bozi da bacaju kocku, a kad se svijet nakon propasti ponovo rodi, pomlađeni će Azi ponovo pronaći zlatnu ploču za igru, za kojom su i ranije bili sjedili.<sup>18</sup>

U upravo navedenoj studiji Held je iz činjenice da se glavna radnja »Mahābhārata« kreće oko igre kockom između kralja Yudhisjhira i Karuravā, izveo etnologičke zaključke. Nama je osobito važno mjesto na kojemu se igra odvija. Ono može biti i jednostavan krug, *dyutamandalam*, a on već sam po sebi ima magičko značenje. Crtaju ga brižljivo, i nastoje predusresti svaku prijevaru. Igrači ne smiju napustiti krug prije nego ispune sve svoje obaveze. "Cesto se za igru uredi posebna privremena dvorana, i ona je posvećeno tlo. Čitavo jedno poglavje »Mahābhārata« posvećeno je uređenju dvorane — *sabha* — za igru sinova Pandua i njihovih protivnika.

Igra na sreću ima, dakle, i svoju ozbiljnu stranu; ona je uključena u kult, pa se Tacit s nepravom čudi što Germani bacaju kocku kao da čine nešto razumno i ozbiljno. A kad Held iz svetosnog značenja igara kockom zaključuje da primitivne igre nisu igre u pravom smislu te riječi,<sup>20</sup> sklon sam to odlučno zanijekati. Upravo tamo gdje kockanje ulazi u kult valja tražiti uvjet njegova igračkog značaja.

#### Potlach

AGONALNI OSNOV KULTURNOG ŽIVOTA U PRASTARIM ZAJEDNICAMA NIČIM SE NE OBJAŠNJAVA TAKO DOBRO KAO OPISOM ONOG OBICAJA INDIJANSKIH PLEMENA U BRITANSKOJ KOLUMBIJI KOJI SE U ETNOLOGIJI NAZIVA *potlach*.<sup>21</sup> U SVOM NAJTIPIČNIJEM OBLIKU, ONAKO KAKO SE ON OPISUJE U PLEMENU KWAKIUTLA,

16 Held, eil. djelo, str. 273.

17 *Mahābhārata* XIII, 2368, 2381.

18 J. de Vries, *Povijest starogermačkih religija* II, Berlin 1937, str. 154 i d.

19 H. Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien*, Abh. K. Gesellsch. d. Wissensch. Gütingen 1907, Ph. Hist. Kl. IX. 2, str. 9.

20 Ibid., str. 255.

21 O toj riječi, čije značenje imenuje pojavu o kojoj govorimo, a koja je izabrana između mnogih drugih riječi iz indijanskih jezika, pogledati u: G. Davy, *La Foi juree, These*. Paris 1923, i *Des Clans aux Empires (L'Evolution de l'Humanité no. 6)*, 1923; M. Mauss, *Essai sur le Don, Forme archaïque de l'échange, L'Année sociologique* N. S. I 1923-1924. (Usp. i rde 7: Ruth Benedict, *Urformen der Kultur*, prijevod djela *Patterns of Culture*, str. 152 i d. — nap. njemačkog izdavača: usp. R. Benedict. *Obrasci kulture*. Prosveta. Beograd 1976., 6. poglavje — ur.)

*Potlach* je veliko slavlje kojim jedna od dviju skupina s mnogo raskoši i uz svakakve ceremonije obilno dariva drugu, s isključivom nakanom da dokaže svoju nadmoć nad njom. Jedina, a po tome i nužna protuusluga, sastoji se u tome da će druga strana u nekom roku ponoviti svečanost, i pri tom se u što većoj mjeri odužiti u darivanju. Ta vrst svečanosti darivanja prožima sav društveni život plemena koja je njeguju: njihov kult, njihovo običajno pravo, njihovu umjetnost. Rađanje, ženidba, obrezivanje, smrt, tetoviranje, podizanje nadgrobnog spomenika, sve je to povod za *potlach*. Poglavnica priređuje *potlach* kada gradi kuću ili kada podiže totemski stup. Za vrijeme *potlacha* spolovi ili rodovi pjevaju svoje obredne pjesme, pokazuju maske, a врачи, opsjednuti rodovskim duhovima, ludo mahnitaju. Ali najvažnija je dioba dobara. Priređivač svečanosti rasut će svu imovinu svoga roda. Ali budući da i drugi rod sudjeluju u svečanosti, dužan je i on prirediti *potlach* još većih razmjera.

Odgada li dužnik, izgubit će ime, grub, toteme, čast te građanska i religiozna prava. Tako se unutar plemena izmjenjuju dobra između otmjenih kuća, i to na najpustolovniji način. Pretpostavlja se da se *potlach* isprva uvijek održavao između dviju fratrija jednoga plemena.

Nadmoćnost se u *potlachu* ne iskazuje samo jednostavnim darivanjem dobara, već, što je još upečatljivije, uništavanjem vlastitih dobara, kako bi se u samohvali pokazalo da je moguće biti i bez njih. Pa i to se razbijanje odvija uz dramski ritual i oholo izazivanje. Radnja uvijek poprima oblik natjecanja: razbijje li poglavica bakreni kotlić, zapali li hrpu pokrivača, razbijje li svoj kanu, protivnik je dužan uništiti bar istu toliku vrijednost, a poželjno je i veću. Protivniku se kao izazov šalju krhotine, ili ih se kao znak časti nosi i tako svima pokazuje. O Tlinkitima, koji su srođni Kvvakiutlima, priča se da njihov poglavica, kad želi napakostiti drugomu, poubija određeni broj svojih robova, pa je i onaj drugi, da bi se osvetio, dužan pobiti još veći broj vlastitih ljudi.<sup>22</sup>

Takva nadmetanja u neobuzданoj darežljivosti, kojih je vrhunac razbijanje vlastitih dobara mirna srca, nalazimo u više ili manje jasnim tragovima posvuda na svijetu. Te iste običaje Marcel Mauss uspio je opisati u Melanezijaca, i oni su se sa *potlachom* potpuno poklapali. U svom *Essai sur Je Don* on je dokazao da su tragovi sličnih običaja postojali i u grčkoj, rimskoj i starogermaškoj kulturi. Natjecanja u darivanju i u razbijanju nalazi Granet također i u kineskoj predaji.<sup>23</sup> U predislamskom poganstvu u Arabiji susrećemo ih pod jednim posebnim imenom, koje pokazuje da su ona postala gotovo obrascem: označuju ih kao *Muāqara*, glagolskom imenicom za koju već u starim leksikonima, koji doduše nisu znali za njenu etnografsku pozadinu, stoji: »natjecati

se u slavi režući noge devama«.<sup>24</sup> Temu koju obraduje Held s više ili manje tačnosti nabacio je još Mauss kad je napisao: »Mahabharata« je povijest jednog gigantskog *potlach*<sup>25</sup>

U vezi s našom temom zanimljivo je to da se sve što se naziva *potlachom*, ili sve što je srođno s njim, kreće oko dobitka, nadmoćnosti, slave, prvenstva i odmazde, što nije najbeznačajnije. Uvijek, pa čak i onda kada svečanost priređuje jedna jedina osoba, suprotstavljene su dvije skupine povezane jednim te istim duhom, duhom koji u isto vrijeme odražava neprijateljstvo i zajedništvo. Za vrijeme svadbe nekoga poglavice plemena Mamalekala,<sup>26</sup> što ju je opisao Boas, jedna skupina uzvanika izjavljuje da je »spremna započeti sukob«, a pri tom misli na ceremoniju na svršetku koje će budući svekar ustupiti nevjестu. Ispunjenoje *potlacha* karakterizirano je kušnjom i žrtvovanjem. Svečanost se odvija u obliku svetoga čina ili igre. Taj čin prati naizmjenična pjesma i ples krabulja. Obred je strog: i najmanja pogreška čitav ritual čini nedjelotvornim. Za kašljanje i smijanje predviđene su najstrože kazne.

### Sociologiski temelji *potlacha*

Duhovno područje u kojemu se odvija ova svečanost područje je časti, produciranja, razmetanja i izazivanja. Riječ je o svjetu viteškog ponosa i opsjednutosti junaštvom, o svjetu u kojemu se visoko cijeni ime i grub, u kojemu se spominju preci. To nije svijet u kojem se vodi briga za svakodnevni život, računa na probitak ili na stjecanje koristonošnih dobara. To je težnja koja pogoduje ugledu skupine, njenu višem položaju i njenoj nadmoćnosti nad drugom. Odnosi i obaveze putem kojih se suprotstavljaju obje fratrije Tlinkita mogu se izraziti jednom riječju, koja znači »showing respect«. Taj se odnos ozbiljuje neprestano putem svakojakih obostranih usluga, među ostalima i izmjenom darova.

Koliko mi je poznato, etnologija traži objašnjenje za pojavu *potlacha* uglavnom u magijskim i mitskim predodžbama. Izvrstan primjer za to dao je u svojoj knjizi *The Serpent In Kwakiutl Religion* G. W. Lockher.<sup>27</sup>

Običaji *potlacha* bez sumnje su najtešnje vezani uz religiozni svijet predodžaba u plemenu koje ih održava. U *potlachu* se uvijek izražavaju neobične predodžbe o općenju s duhovima, o posvećenju, o poistovjećenju,

24 G. W. Freytag, *Lexikon Arabico-latinum*, Halle 1830, s. v. *aqara: de gloria certavit in incidentis camelorum pedibus*.

25 *Essai sur le Don*, str. 143

26 Citirano prema Davyju, navedeno djelo, str. 119 i d.

27 Leiden 1932.

22 Davy, *La Foi jurée*, str. 177.

23 *Dances et légendes I*, str. 57; *Civilisation chinoise*, str. 196, 200.

nju čovjeka i životinje itd. To nas, međutim, ne priječi da ga shvatimo kao sociološku pojavu, ne vezujući ga ni uz kakav sistem određenih religioznih ideja. Valja se samo prenijeti duhom u sferu jedne zajednice nad kojom neposredno vladaju iskonske pobude i osjećji, koji u kultiviranim društvima inače postoje u dobi dječaštva. Takvo će društvo uvelike biti oduhovljeno pojmovima poput: čast zajednice, divljenje bogatstvu i širokogrudsosti, napadno naglašavanje prijateljstva i povjerenja, nadmetanje, izazivanje, pustolovnost i vječno samouljepšavanje pri kojem se ističe ravnodušnost prema svim materijalnim dobrima. Međutim, to je, ukratko rečeno, misaoni i osjećajni svijet jednoga odraslog dječaka. Stoga će i s psihologiskog stanovišta svakome biti pojmljivo takvo natjecanje u darivanju i uništavanju svoga vlasništva, ako ga i ne dovede u vezu s pravim, tehnički organiziranim *potlachom* kao s ritualnom priredbom. Zato su slučajevi te vrste, tj. oni koji se ne osnivaju na kultnom sistemu, od osobite važnosti, kao što je npr. onaj što ga je prema nekoj vijesti, koja se prije nekoliko godina pojavila u nekim egipatskim novinama, opisao R. Maunier: Posvadila se dva egipatska cigana. Da bi izgladili taj spor, suglasile se da u svečanom prisustvu čitava plemena svaki od njih najprije pobije vlastite ovce, a potom da spali sve novčanice koje posjeduje. Na kraju jedan od njih uvidi da će podleći, te proda svojih šest magaraca kako bi tim utrškom ipak bio pobjednikom. Kad je došao kući po magarce, prodaji se usprotivi njegova žena, zbog čega je on ubije nožem.<sup>28</sup> U čitavom tom činu pred nama je nešto drugo, a ne spontan izljev strasti. To je već očito običaj koji je postao forma, a Maunier ga je nazvao *vantardise*. Čini se da je ova u najbližemu srodstvu s već navedenim staroarapskim *mua'qara*. Po svoj je prilici taj običaj daleko od bilo kakve religiozne utemeljenosti.

U čitavom kompleksu, što ga nazivamo *potlachom*, agonalni princip čini mi se najvažnijim: primarna je zajednička igra, koja bi kolektivnu ili individualnu osobnost imala uzdići na viši stupanj. Ta je igra ozbiljna, igra sudbonosna, igra katkada i krvava, igra sveta, ali ipak igra. Dovoljno smo već uvidjeli da igra može biti sve to. O igri već i Marcel Mauss veli: »*Potlach* je uistinu *igra* i kušnja.«<sup>29</sup> Pa i Davy, koji *potlach* promatra isključivo s jurističke strane — kao običaj koji tvori pravo — uspoređuje društva koja poznaju *potlach* s igračnicom u kojoj imutak, društveni položaj i ugled zbog nadmetanja i izazivanja neprestano prelaze iz jedne ruke u drugu.<sup>30</sup> Kad odatle Held zaključuje<sup>31</sup> da kockanje i primitivni šah nisu prave igre na sreću jer spadaju u područje sakralno-

ga i jer su izraz principa *potlacha*, sklon sam obrnuti dokaz i reći: oni spadaju u područje sakralnoga jer su prave igre.

Kad Livije govori o pretjeranoj raskoši kojom se priteđuju *ludi publici*, o raskoši koja se izrodila u bezumno nadmetanje,<sup>32</sup> kad Kleopatra nadvlada Antonija i pri tom pušta da joj se biseri rastope u octu, kad Filip Burgundski čitav niz gozbi svojih dvorjana okrunjuje u Lilleu svečanošću *voeux du faisan*, ili kada studenti u nekim svečanim prigodama na ceremonijalni način razbijaju čaše, onda možemo, ako hoćemo, govoriti o čistom i stvarnom izražavanju instinkta *potlacha*. Ipak, po mom mišljenju, bilo bi ispravnije i jednostavnije sam *potlach* smatrati najsavršenijim i najrječitijim izrazom osnovne potrebe čovječanstva, a nju bih ja nazvao igrom za čast i slavu. Kad takav terminus technicus, kakav je *potlach*, u znanstvenoj jezičkoj upotrebi stekne pravo građanstva, suviše jednostavno biva pretvoren u etiketu kojom neku pojavu proglose objašnjrenom pa je odgurnu u stranu.

### *Kula*

Svojstvo igre u takvom ritualu poklanjanja, što ga možemo naći rasprostranjena širom svijeta, potpuno je razjašnjeno tek pošto je Malinovski u svojoj knjizi *Argonauts of the Western Pacific* (Argonauti Zapadnog Pacifika)<sup>33</sup> živo i detaljno opisao takozvani sistem *kula*, koji je on promatrao u stanovnika otočja Trobriand i u njihovih susjeda na Melaneziji. *Kula* je ceremonijalna vožnja morem, koja u određeno doba polazi s otočke skupine istočno od Nove Gvineje, i kreće se u dva suprotna smjera. Pri tom određen broj plemena, koja sudjeluju u tom običaju, međusobno izmjenjuju predmete, koji nemaju nikakve upotreбne vrijednosti — to su ogrlice od crvenih i narukvice od bijelih školjaka — ali koji kao dragocjeni i glasovit nakit, često poznat pod određenim imenom, povremeno prelaze u posjed neke druge skupine. A ova se tada obavezuje da će u određenom roku te stvari predati narednom članu u lancu *kule*. Predmeti su sveti. Oni posjeduju čarobnu moć, i vlastitu povijest koja pripovijeda o tome kako su prvi put zadobiveni. Medu njima ima i predmeta čije ulaženje u opticaj pobuduje divljenje, toliko su dragocjeni.<sup>34</sup> Sve se to odvija uz brojne formalnosti, uz određeni ritual, uz svečanosti i čarolije. Odvija se u nekoj uzajamnoj obavezi, u obostranom povjerenju, prijateljstvu i gostoljubivosti, u iskazivanju plemenini-

28 R. Maunier, *Les échanges rituels en Afrique du Nord. L'Année Sociologique*, H. S. II 1924-1925, str. 81, ň. 1.

29 *Essai sur le Don*, str. 102, ň. 1.

30 Davy, *La Foi jucée*, str. 137.

31 u citiranom djelu, str. 252, 255.

32 Livius VII, 2, 13.

33 Usp. str. 38 ove knjige, bilješku 10. (Usپoredi i rde svezak 7, str. 122 id. — napomena njemačkog izdavača)

34 Predmeti u *kuli* mogu se možda izdaleka usporediti s onim što etnolozi nazivaju »dragocjenim novcem«.

tosti, velikodušnosti, časti i slave. Plovidba je često i pustolovna i opasna. O njoj ovisi kulturni život plemena, rezbaranje čamaca, pjesništvo, pravilnik časti i običaja — sve je to vezano uz *kulu*. I trgovanje potrošnom robom vezano je uz vožnju *kule*, ali kao nešto sporedno. Možda nije jedna druga prastara kultura ne poprima toliko oblik plemenite društvene igre, kao kultura tih melanezijskih Papuanaca. Nadmetanje se ovde izražava oblikom za koji se čini da po čistoti nadmašuje srodne običaje nekih drugih, često i civilizirajih naroda. Ovdje iz čitavoga jednog obrednog sistema razabiremo očitu potrebu ljudi da žive u ljepotu. Igra je oblik u kojem ta potreba biva zadovoljena.

### Čast i vrlina u igri

Težnja biti cijenjen i hvaljen s vlastitim vrlinama pokazuje se najmoćnijim poticajem za usavršavanjem i pojedinca i njegove skupine, kako u životu djeteta tako i u najvišim kulturnim djelatnostima. Ljudi se međusobno hvale, čovjek hvali sam sebe. Za svoje vrline htjeli bi časti. Žele zadovoljštinu zbog dobro izvršena čina. A nešto učiniti dobro, to znači, nešto učiniti bolje od drugih. Da se bude prvi, valja se iskazati kao prvi, dokazati svoje prvenstvo. Da bi se ta nadmoćnost i dokazala, služi nadmetanje i natjecanje.

Vrlina koja nekoga čini dostojnim slave u pradavna vremena nije bila tek apstraktna ideja čudoredne savršenosti, koja bi bila primjerena zapovijedima vrhovne božanske moći. Pojam valjanosti (vrline) još uvek neposredno odgovara svome glagolskom predlošku »valjati«, biti za nešto sposoban, biti valjan (vrstan), biti na svoj način sasvim ispravan i savršen. Isto možemo reći i za grčki pojam *αρετή*, te za srednjovisokonjemački *tugende*. Svaka stvar ima svoj posebni *αρετή*: konj, pas, oko, bradva, luk, sve to ima svoju valjanost. Snaga i zdravlje vrline su tijela, mudrost i razbor vrline duha. Riječ *αρετή* u vezi je s *ἀριστος*, najbolje, najuzornije." Vrlina plemenita čovjeka jest skup svojstava koja ga čine sposobnim da se boriti i da zapovijeda. U njih donekle spadaju i darežljivost, umnost i pravednost. Sasvim je prirodno da u mnogih naroda riječ za vrlinu izrasta iz pojma muževnosti, kao što je to s latinskom riječju *virtus* kojoj je »hrabrost« vrlo dugo bilo glavno značenje. To isto vrijedi i za arapsku riječ Muru'a, koja, slično kao i *αρετή*, obuhvaća čitavo područje značenja u koje spadaju: snaga, odvažnost, bogatstvo, dobro upravljanje svojim poslovima, dobro vladanje, uglađenost, otmjenost, darežljivost, velikodušnost i moralna savršenost. U svakoj kon-

<sup>35</sup> Werner Jaeger, -*Paideia* I, Berlin 1934, str. 25 i d., usp. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford 1935, str. 102 i d.

cepciji arhaičkog društvenog uređenja, pa bilo to u Grka, u Arapa, u Japanaca ili u srednjovjekovnom kršćanstvu, rascvjetava se na temelju ratničkog, plemićkog rodovskog života ideal vitešta i viteske uljubde. A taj muževni ideal vrline uvek je nerazlučivo povezan s priznavanjem i potvrdom časti, časti primitivne i izvanske.

Još u Aristotela čašcu se naziva nagrada u borbi za valjanost.<sup>36</sup> On čast doduše ne smatra ciljem ili uzrokom vrline, već njenim prirodnim mjerilom. »Ljudi teže za čašeu da bi dokazali vlastitu vrijednost, svoju vrlinu. Oni teže za tim da ih na osnovu njihove zbiljske vrijednosti cijene ljudi koji posjeduju rasudnu moć.«<sup>37</sup>

Vrlina, čast, plemenština i slava, od samoga su početka, prema tome, u krugu natjecanja, tj. igre. Život mladoga plemića-ratnika neprestano je vježbanje u vrlini i neprestana borba za čast njegova visokog roda. Homerov stih αἰέν ἀριστεύειν καὶ υπερίροχον ἔμμεναι ἄλλων — »Vazda nek najbolji budem i odličan između drugih«<sup>38</sup> — potpuno izražava taj ideal. Interesi toga epa ne ograničuju se samo na ratno zbiranje kao takvo, već više na αριστεία pojedinih junaka. Iz obrazovanja za plemićki život izrasta odgoj za život u državi, i za državu. Ali ni u toj vezanosti αρετή ne zvuči čisto etički. To je i nadalje vrlina gradanina države, koji time vrši svoju dužnost prema polisu. Element vježbe putem natjecanja ni tada ne gubi ništa od svoga značenja.

Čitava ta predodžba od samog početka sadrži u sebi ideju da se plemstvo osniva na vrlini, a taj pojam vrline poprima postepeno, već prema tome kako se neka kultura razvija, jedno novo značenje: on se uzdiže do etičke i religiozne visine. Plemstvo, koje je nekoć imalo biti samo hrabro te braniti svoju čast i tako zadovoljiti ideal vrline, sada mora, ako se za to još uvek osjeća pozvanim, ostati vjerno svojoj zadaci, bilo tako da u sam ideal vitešta unese viši etički sadržaj, koji međutim u praksi svagda ispada dovoljno jadno, bilo tako da se razvijajući raskoš, sjaj i dvorske običaje zadovolji kultiviranjem izvanskog blještavila visoka staleža i neokaljane časti, što je međutim sada zadržalo još jedino karakter igre, koji je svemu tome od samoga početka bio i svojstven, ali koji je nekoć imao i kulturotvornu funkciju.

### Turniri u kuđenju

Plemenit čovjek dokazuje svoju »vrlinu« zbiljskim okušavanjem snage, vještine i hrabrosti, oštromlja, umnosti, umjetničkih vještina ili bogatstva i darežljivosti. Ili to napokon čini nadmetanjem u riječi-

<sup>36</sup> Aristotel, *Nikomahova Etika* IV, 1123 b 35.

<sup>37</sup> Ibid. I, 1095 b 26.

<sup>38</sup> *Ilijada*, pjevanje VI, 208, prijevod Tome Maretića.

ma, tj. tako da već unaprijed hvali protivnika a potom pušta da ga hvali pjesnik ili herold. Ta samohvala vrlinom kao oblik natjecanja sama se od sebe kasnije pretvara u kuđenje protivnika. A i to kuđenje poprima svoj osebujan oblik natjecanja, i značajno je kako upravo taj oblik natjecanja u hvastanju i kuđenju igra neobičnu ulogu u posve različitim kulturama. Dovoljno je prisjetiti se ponašanja malih dječaka, pa da takve turnire u kuđenju unaprijed označimo kao oblik igre. Unaprijed odružan turnir u hvastanju i kuđenju ne može se uvijek jasno razlučiti od junačenja, koje je obično uvod u sukob oružjem ili ga prati. Bitka na bojnome polju je, prema starim kineskim izvorima, zbrkana mješavina hvastanja, plemenitosti, komplimenata, uvreda itd. Prije će biti natjecanje moralnim oružjem, prije sukob osjećaja časti nego oružane sile." Mnoge posebne radnje imaju tehničko značenje: one su obilježja sramote ili časti onoga tko te radnje vrši odnosno trpi. Kao što sudbonosni Remov skok stoji na početku rimske povijesti, tako i prezира grima sa upućena prema protivničkom zidu u kineskim ratnim izvješćima vrijedi kao obavezan izazov. Nato dolazi npr. jedan ratnik i svojim jahačim bićem mirno broji daske na vratima neprijatelja.<sup>40</sup> S njim su u bliskom srodstvu i gradani Meauxa, koje opsadnici tuku lubardama, a oni stoje na zidu i isprašuju kape. O svemu tome govorit ćemo još jednom kad budemo opisivali elemente agona u ratu. Za sada to nazivamo ravnomjernom »*joutes de jactance*«.

Jedva da je potrebno reći da smo ovdje u stalnoj i neposrednoj blizini *potlacha*. U lancu između natjecanja u bogatstvu i rasipanju i natjecanja u hvastanju postoji karika koju ćemo, prema izvješćima Malinowskoga, smjesta uočiti: stanovnici otočja Trobriand ne cijene hranu samo radi njene korisnosti, već i kao sredstvo pomoću kojega pokazuju vlastito bogatstvo. Njihove kolibe od tropске lijane izgradene su tako da se već izvana može procijeniti koliko toga ima unutra, te da se kroz široke razmake među letvama može tačno utvrditi i kakvoća. Najbolji se komadi postavljaju na najvidljivije mjesto, a osobito veliki primjeri uokviruju se i ukrašuju bojama, a potom se vješaju na vanjsku stranu ostave. Ako u nekom selu stanuje veliki poglavica, podanici svoje ostave moraju pokrivati kokosovim lišćem, jer se s poglavicom ne smiju natjecati.<sup>41</sup> Odjek takvih običaja nalazimo i u kineskom kazivanju o zlom kralju Sou Sinu, koji je nagomilao brdo namirnica preko kojega se moglo voziti taljigama i u kojemu se moglo izdupsti jezerce za vožnju ladicom." Jedan kineski pisac obavještava nas o rasipnosti koja je uze-

39 Granet, *Civilisation*, str. 317.

40 Ibid., str. 314.

41 Malinowski, *Argonaut*), str. 168.

42 Granet, *Civilisation*, str. 238.

la maha u narodnim natjecanjima.<sup>43</sup> Natjecanje za čast, pored svih ostalih koja dolaze u obzir poprima i neki osobit oblik natjecanja, natjecanje u uljudnosti koje se označuje riječju *jang*, što znači »nekome popustiti«.<sup>44</sup> Protivnika se nadvisuje otmjenim ponašanjem; ustupa mu se mjesto i daje prednost. Možda natjecanje u uljudnosti nigdje nije toliko ukalupljeno koliko u Kini, ali ga susrećemo posvuda. Njega u neku ruku možemo nazvati obratom od borbe hvastanjem; razlog otmjena ponašanja jest osjećaj časti.

Natjecanje u izrugivanju u staroarapskom poganstvu vrlo je rasprostranjeno, a osobito upada u oči njegova veza s natjecanjem u razbijanju vlasništva, što je sastavni dio *potlacha*. Već smo spominjali običaj nazvan *Mu'agara*, po kojemu takmaci vlastitim devama režu tetive. Osnovno značenje glagola kojemu pripada i *mu'agara* jest: raniti ili osakatiti. Kao značenje riječi *mu'agara* navodi se i *convicus et dictis satyricis certavit cum aliquo* — borio se s nekim rugajući mu se i nabacujući se na njega pogrdnim riječima — pri čemu se prisjećamo slučaja onoga egipatskog cigana čije smo natjecanje u razaranju bili nazvali običajem »hvastanja«. Međutim, predislamski Arapi poznavali su, pored *mu'agara*, još dvije druge tehničke označke za natjecanja u ruganju i izazivanju, a to su: *munāfara* i *mufāchara*. Zapazit ćemo da se sve te riječi tvore na isti način. To su glagolske imenice takozvanog trećeg oblika glagola. U tome je možda i najveća zanimljivost: u arapskome postoji određeni glagolski oblik, koji svakome korijenu može pridati značenje natjecanja u nečemu, preteći u nečemu nekoga drugoga, te je on dakle neka vrsta glagolskog superlativa osnovnog oblika. Osim toga, šesti oblik te riječi izražava pojam obostranog djelovanja. Od korijena *hasaba* — brojiti, izbrojiti tvori se *muhasaha* — natjecanje u dobru glasu, a od *kathara* — preteći brojem, *mukathara* — natjecanje u količini. *Mufāchara* dolazi od osnove koja znači: slava, samohvala, hvastanje, a *munāfara* iz pojmovnog područja: razbiti neprijatelja, nagnati ga u bijeg. Pohvala, čast, vrlina i slava u arapskome se ujedinjuju u istom području značenja kao i u grčkom pojmu kojemu je središte αρετή.<sup>45</sup> Središnji pojam ovdje je *ird*, što se najbolje može prevesti kao »čast«, ukoliko se naime misli sasvim konkretno.

Najviši zahtjev plemenita življenja jest zadaća očuvati svoj *ird* nekaljanim i stalnim. Protivnik, naprotiv, želi taj *ird* oskvrnuti i razoriti

<sup>43</sup> Granet, *Danses et legendes I*, str. 321.

<sup>44</sup> U prvom izdanju ove knjige nesporazumom sam vjerovao da riječ *jang* mogu svrstati u riječi za igru; u svakom slučaju, sama ta pojava očituje značajke jedne plemenite igre.

<sup>45</sup> O tome usporedi *Bicher Fares*, L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam, Etude de Sociologie, Paris 1933; Enzyklopädie des Islam, Leiden — Leipzig, Ergänzungsband 1937 Str. 161, s. v. *Mufāchara*.

vrijedanjem. I ovdje je, dakle, osnov časti i slave, tih elemenata vrline, tjelesna, društvena, moralna ili intelektualna vrsnoća. Ljudi se hvale pobjedama i odvažnošću, svojom darežljivošću, moći, oštrinom očiju ili ljepotom kose. Sve to zajedno čini nečiji *'izz*, *'izza*, što znači: izvrsnost, nadvisivanje drugih, a odatle i moć, prvenstvo. Kuđenje i izrugivanje protivnika, a to se pri uzvisivanju vlastitoga *'izz* čini neobičnom revnošću, naziva se *hidja*. Natjecanja za čast, koja su se zvala *mufachara*, odražavala su se u utvrđene dane u isto vrijeme kad i sajmovi ili nakon hođašća. Natjecati su se mogla plemena, rodovi ili pojedinci. Kad bi se god susrele dvije skupine, započinjale bi takve borbe za čast. Pri tom je glavna uloga bila dodijeljena pjesniku ili govorniku. Svaka je skupina imala svoga vodećeg govornika. Taj je običaj imao izrazito sakralni značaj. Oživljavao je povremeno društvene napetosti što ih je izražavala predislamska arapska kultura. Toj se navici Islam koji je nadolazio suprotstavio tako da joj je dodijelio jednu novu religioznu ulogu ili tako da ju je sveo na uveseljavanje dvorskog društva. U doba poganstva *mufachara* se uvijek izrodavala u ubojstvo i svadu plemena. Riječ *munafara* poimence znači način na koji su dvije stranke svoju borbu za čast iznijele pred nekoga suca ili branioca pravde. Uz korijen od kojega se tvori ta riječ vezuju se i značenja riječi »odлуka« i »presuda«. Posrijedi je neki ulog, ali često se određuju npr. i neka tema, npr. borba riječima o tome čije je podrijetlo najplemenitije; kao nagrada dodjeljuje se sto deva<sup>47</sup>. Kao i u sudskom procesu, stranke redom ustaju i ponovno sjedaju. Radi jačeg utiska strankama sa strane stoe porotnici. Kasnije, u doba islama, suci su se naravno češće izvlačili: zavađeni par ismijavali su kao »dvije budale koje žele zlo«. Povremeno su se održavale *munāfare* i u stihovima. Stvarali su se klubovi s ciljem da se održe *munāfare*, potom bi se međusobno kudili, da bi na kraju i mačevima išli jedni na druge.<sup>47</sup>

U grčkoj usmenojoj predaji nailazimo na bezbrojne tragove svećanih natjecanja u kuđenju. Pretpostavlja se da je *jambos* isprva označavao ruganje ili šalu, pogotovo kao javna rugalica ili optužbena pjesma, a te su se pjesme pjevale kao dio *Demetrinih* ili *dionizijskih* svećanosti. U tu vrstu pjesama spadaju i Arhilohove optužbene pjesme, koje su se uz glazbu izvodile za vrijeme natjecanja. Iz pristaroga obrednog narodnog običaja *jambos* se razvio u sredstvo javne kritike. Pa i tema grdenja žena čini se da je ostatak rugalica koje su muškarci i žene u doba *Demetrinih* i Apolonovih svećanosti pjevali u izmjeničnim nastupima. Bit će da je svemu tomu bio osnov φόγος, sakralna igra za vrijeme javnih natjecanja.<sup>48</sup>

46 G. W. Freytag, *Uvod u izučavanje arapskog jezika prije Muhameda*, Bonn 1861, str. 184.

47 Kitab al Aghani. Kairo 1905/6, IV. 8; VIII, 109 sq.; XV, 52, 57.

48 Usp. Jaeger, *Paideia* I, str. 168 i d.

Starogermska predaja pruža nam jedan vrlo star ostatak borbe pogrdama za vrijeme kraljevske gozbe, u priči o Alboinu na gepidskom dvoru, u priči koju je spjeval Paulus Diaconus, očito prema starim juhačkim pjesmama.<sup>49</sup> Na gozbu *Turisinda*, kralja Gepidā, bijahu pozvani Langobardi. Kad je kralj počeo uzdisati za svojim sinom *Turismodom*, koji je bio pao u borbi protiv Langobarda, ustane njegov drugi sin i počne pogrdnim riječima izazivati Langobarde (*iniuriis lacescere coepit*). Nazvao ih je kobilama bijelih nogu, te dodao još da smrde. Nato će jedan od Langobarda: »Podi na polje kod Asfela, tamo ćeš zacijelo moći doznati kako hrabro kopitima tuku oni koje ti nazivaš kobilama, tamo gdje kosti tvoga brata leže rasute na ledini poput kostiju nekog olinjalog kljuseta.« — Kralj sprječi tuču psovača, »i potom se vedro završi gozba« (*laetis animis convivium peragunt*). Ovo posljednje najjasnije pokazuje igrački značaj dvoboja pogrdama. Staronordijska književnost taj običaj prikazuje u posebnom obliku, u »*Mannjafnadr*«, što znači: uspoređivanje muževa. Kao i natjecanja u zavjetima, i taj običaj spada u srpanjske svećanosti. Rječit je primjer za to saga o *Osvaru Oddu*. *Osvar* je neprepoznat boravio na nekom kraljevskom dvoru, i u svoju se glavu okladio da će dvojicu kraljevih ljudi nadmašiti u piću. Pri svakome rogu pića, što bi ga jedan drugome pružali, hvastali bi se nekim ratničkim pothvatom u kojemu onaj drugi nije sudjelovao, jer da je u sramnome miru sjedio sa ženama uz ognjište.<sup>50</sup> Katkada su to i dva kralja, te se međusobno pokušavaju nadmašiti u hvastanju. Jedna pjesma iz »*Edda*«, *Harbardsjod*, govori o takvom jednom natjecanju u kojemu se *Odin bori s Thorom*.<sup>51</sup> U isti red spada i *Lokisova* svadba s *Azima*<sup>52</sup> za vrijeme pijanice, nazvana *Lokasenna*. Sakralna narav tih borbi vidi se iz izričite naredbe po kojoj je dvorana za održavanje gozbe »veliko mjesto mira«, *gridastadr mikill*, te se na njemu zbog riječi upućenih drugome nikome ne smije dogoditi ništa zla. Pa i kad bi svи ti primjeri bili tek literarne obrade jednoga motiva iz davnine, sakralna im je pozadina dovoljno očita a da bi je potisnula mašta kasnijih pjesnika. U staroirskim sagama o *MacDāthosu* svinji te o Bricrendovoj svećanosti nalazimo slično suprotstavljanje muževa. De Vries smatra da se »*Mannjafnadr*« bez sumnje temelji na vjerskim predodžbama.<sup>53</sup> Koliko se važnosti polaze na takvo kuđenje pokazuje slučaj *haraida Gormsson*, koji zbog jedne jedine rugalice namjerava povesti osvetnički boj protiv Islanda.

U staroengleskom epu »*Beowulf*« glavnoga junaka na dvoru danskog kralja izaziva *Unferdda* nabroji svoja junačka djela. Starogerma-

49 *Historia Langobardorum* (Mon. Germ. Hist. SS. Langobard.), I, 24.

50 *Edda*, I, Thule I, 1928, no. 29, usp. X, str. 298, 313.

51 *Edda*, I, Thule II, no. 9.

52 no. 8.

53 *Povijest starogermskih religija* II, str. 153.

ski jezici za to ceremonijalno međusobno hvastanje, slavljenje i kuđenje, imaju posebnu riječ, *gelp*, *gelpa*, pa bio to uvod u neku oružanu borbu — u vezi s nekom igrom s oružjem — ili pak dio neke svećanosti ili gozbe. U staroengleskome ta riječ znači: slavlje, hvastanje, oholost, brbljarija, preuzetnost, a u srednjovisokonjemačkome: vika, ruganje, sprdnja, hvastanje. U engleskom rječniku pod *yelp*, što danas označuje još jedino civiljenje pasa, kao zastarjela značenja staje: »*to applaud*« (pljeskati) i »*to praise*« (slaviti), a kao imenica: »*vain glory*« (isprazna slava).<sup>54</sup> Starofrancusko *gab*, *gaber* tek djelomično odgovara german-skome *gelp*, *gelpa*, i nesigurna je podrijetla. *Gab* znači: grdnja, šala, poruga, što se osobito upotrebljava kao uvod u dvoboju, ali i uz svečanu gozbu. *Gaberje* umijeće. Za boravka kod cara u Konstantinopolisu Karlo Veliki poslje objeda sa svojih dvanaest vitezova nalazi dvanaest počivaljki, te prije nego zaspne oni na Karlov prijedlog prelaze na *gaber*. On im sam daje primjer, a potom je na redu *Roland*, koji rado prihvata. On veli: »Kad bi mi kralj *Hugo* posudio svoj rog, pošao bih pred grad i duhnuo tako kako da bi sva vrata iskočila iz svojih ležišta. Ako bi mi kralj tada prišao, okrenuo bih ga u krugu tako snažno da bi on izgubio svoj hermelinski ogrtić i da bi mu se zapalili brkovi.«<sup>55</sup>

Geoffroi Gaimar u svojoj stihovanoj kronici o Williamu Crvenome, kralju Engleske, opisuje kako ovaj tek nešto prije sudbonosne strijele u New Forestu, koja ga je stajala i glave, vodi takav hvastav razgovor s Walterom Tyrclem, čija ga je strijela, uostalom, i pogodila.<sup>56</sup> Čini se da je taj konvencionalni način kuđenja i hvastanja kasnije, u doba turnira, postao zadaća herolda. Oni hvale ratničke pothvate sudionika svoje stranke, hvale im pretke, pokatkada se rugaju damama; ali herolde preziru kao bukače i nevaljalce.<sup>57</sup> U šesnaestom stoljeću riječ *gaber* poznata je kao društvena igra, što je zapravo uvijek i bila. Vojvoda Anžujski, kažu, naišao je na tu igru u *Amadisu Galskome*, pa i on odluči da je igra sa svojim dvorjanima. Bussy d'Amboise i protiv svoje volje pristane da odgovara vojvodi. Kao i za vrijeme *Lokijeva* kuđenja u *Agirovoj* dvorani, vrijedilo je pravilo po kojemu su svi sudionici izjednačeni, i po kojemu ni jednu riječ ne valja primiti loše. Usprkos tomu, ta je igra bila po-

<sup>54</sup> Jedan primjer za *gilp-cwida* iz 11. stoljeća nalazi se u *Gesta Herwardi*, izd. Duffus Hardy i C. T. Martin (u odjeljku: *Geoffroi Gaimar, Lestoire des Engles*) Rolls Series I, 1888, str. 345.

<sup>55</sup> *Le Pélerinage de Charlemagne* (11. st.) izd. E. Koschwitz, Paris 1925, stihovi 471. do 481.

<sup>56</sup> F. Michel, *Chroniques anglo-normandes I*, Rouen 1836, str. 52; usp. i Wace, *Le Roman de Rou*, izd. H. Andresen, Heilbronn 1877, str. 15038 i datje, i William of Malmesbury, *De Gestis Regum Anglorum*, izd. Stubbs, London 1888, IV, str. 320.

<sup>57</sup> J. Bretel, *Le Tournoi de Chauvency*, ed. M. Delbouille, (*Bibl. de la faculté de Philosophie et lettres de l'Université de Liège*, fasc. 49), Liège 1932, str. 540, 1093 do 1158; *Le Dit des hérauts*, Romania XLIII, 1914, str. 218 i d.

vod niskim intrigama pomoću kojih je *Anžujac* drugima spremao propasti.«

### Agonalno načelo kao činilac kulture

Misao o natjecanju kao o najvažnijem elementu društvenoga života u našoj je predodžbi od davnine vezana uz helensku kulturu. Još davno prije no što su sociologija i etnologija ukazale na izuzetno značenje agonalnog čimbenika, stvorio je Jakob Burckhardt riječ »agonalno«, i taj pojам proglašio jednom od značajaka grčke kulture. Pa ipak, Burckhardt nije spoznao da ta pojava ima opčesociologisku pozadinu. On je vjerovao da agon valja shvatiti kao specifičnu helensku crtu, čija se djelatnost usredotočuje na određeno razdoblje grčke kulture. Prema njegovu shvaćanju, u povijesti Grka nakon herojskog čovjeka dolazi »kolonijalni i agonalni čovjek«, kojega opet odmjenjuju ljudi petoga stoljeća, zatim ljudi četvrtog stoljeća do Aleksandra i, konačno, ljudi helenizma<sup>58</sup>. Razdoblje kolonija i agona obuhvaća, prema njemu, izričito šesto stoljeće. To Burckhardtovo shvaćanje nalazi sljedbenike čak i posljednjih nekoliko godina<sup>59</sup>. Agon on naziva »pokretnom snagom koju ne poznaje ni jedan drugi narod«<sup>60</sup>. To veliko djelo, koje je isprva bilo samo niz predavanja, i koje je nakon njegove smrti na osnovu bilježaka za predavanja objelodanjeno pod naslovom *Povijest grčke kulture* počinje iz osamdesetih godina, kada još nikakva opća sociologija nije bila obradila etnologiske činjenice, i kada su one, dapače, bile poznate tek djelomice. Čudi nas, međutim, kako Victor Ehrenberg još i danas može zastupati to stanovište. I on princip agona smatra specifično grčkim. »Orijent je on ostao tud i stran«; »u Bibliji ćemo uzalud tražiti agonalne borbe«<sup>61</sup>. Do sada smo već i prečesto spominjali Daleki istok, Indiju »Mahābhārāte« i svijet primitivnih naroda, a da bismo morali obarati takve tvrdnje. Jedan od najuvjerljivijih primjera za povezanost igre s agonalnom borbom uzeli smo upravo iz Starog zavjeta<sup>62</sup>. Burckhardt dopušta da natjecanja nalazimo i u primitivnih naroda i u divljaka, ali tome ne pridaje nikakva značenja". U tom pogledu Ehrenberg ide i da-

<sup>58</sup> A. de Varillas, *Histoire de Henry III*, Paris 1694, I, str. 574, djelomično sadržano i u: Fr. Godefroy, *Dictionnaire de l'ancienne langue française*, Paris 1885. s v. *gaber* (str. 197, 3).

<sup>59</sup> *Povijest grčke kulture* izd. R. Marx, Leipzig 1929, 3.

<sup>60</sup> Schäfer, *Staatsform und Politik*, Leipzig 1932; V.

Ehrenberg, *Ost und West, Studien zur Geschichtlichen Problematik der Antike*, Schriften der Philos. Fak. der deutschen Universität Prag, XV, 1935.

<sup>61</sup> *Povijest grčke kulture*. III, str. 68.

<sup>62</sup> str. 93, 94, 90.

<sup>63</sup> Vidi na 49. stranici ove knjige.

<sup>64</sup> *Povijest grčke kulture III*, str. 68.

lje. On agon doduše naziva »jednim općim ljudskim svojstvom, ali je on kao takav povjesno nezanimljiv i bez značenja«. On ne uzima u obzir natjecanje u svetu ili magijsku svrhu i izjašnjuje se protiv »folklorističke obrade činjenica u Grčkoj«<sup>65</sup>. Poriv za natjecanjem, prema Ehrenbergu, »tek je ponegdje postao društveno ili nadindividualno određenom snagom«<sup>66</sup>. Tek kasnije je Ehrenberg ipak skrenuo pozornost i na neke usporedbe s Islandom, te gotovo da im je priznao neko značenje<sup>67</sup>.

Ehrenberg slijedi Burckhardta i onda kada pojmom agona ograničuje na razdoblje koje u Grčkoj dolazi nakon herojskoga, i na taj način dopušta da ono tu i tamo ipak pokazuje agonalne crte. Trojanски rat, prema njemu, uglavnom nema agonalni značaj, te nakon» deheroizacije ratništva« agonom se pokušava stvoriti ravnotežu, on se dakle »izgradije«<sup>68</sup> tek kasnije, kao produkt jednoga mlađeg razdoblja kulture. Sve se to manje ili više temelji na Burckhardtovim riječima: »Tko ima rat, ne treba mu turnira«<sup>69</sup>. Pa ipak su te riječi sasvim sigurno porekle i sociologija i etnologija, bar što se tiče svih davnih kultura. Možda je i istina da tek u vrijeme olimpijskih, istmičkih, delfijskih i nemejskih igara, koje su sjedinjavale čitavu Grčku, natjecanje za punih nekoliko stoljeća postalo životnim načelom grčkoga društva, ali je duh neprekidnog takmičenja kraljevao Grčkom i prije i poslije njih.

Grčke ratničke igre ostaju najuže povezane s vjerom i onda kada bi one površnom promatranju mogle nalikovati i na čiste nacionalne sportske svečanosti. Pindarovi epikiji potpuno su u području njegova bogata posvetnog pjesništva, i jedini su njegov sačuvani dio<sup>70</sup>. Sakralni značaj agona posvuda dolazi do izražaja. Natjecanje spartanskih dječaka u podnošenju boli pred žrtvenikom sasvim je srođno bolnim kušnjama pri posvetama muževa, što ih u primitivnih naroda nalazimo posvuda u svijetu. Pobjednik na olimpijskim igrama upuhuje dahom svom djedu novu životnu snagu<sup>71</sup>. Grčka predaja razlikuje natjecanja koja se odnose na državu, na rat i na pravo, ili, prema drugoj podjeli, na snagu, na mudrost i na bogatstvo. Čini se da obje te razdiobe odražavaju nešto od agonske sfere ranijih razdoblja kulture. Ako se sudski proces naziva agonom, tada to nije, kao što to Burckhardt misli<sup>72</sup>, neki značajan noviji prijenos, već, naprotiv, prastara pojmovna veza. Sudska rasprava bila je nekoć pravim pravcatim agonom.

<sup>65</sup> str. 65, 219.

<sup>66</sup> str. 217.

<sup>67</sup> str. 69, 218.

<sup>68</sup> str. 26, 43; Ehrenberg, cit. djelo, str. 71, 67, 70, 66, 72.

<sup>69</sup> *Povijest grčke kulture*, III, str. 69; usp. Ehrenberg, cit. djelo, str. 88.

<sup>70</sup> Jaeger, *Paideia* I, str. 273.

<sup>71</sup> Pindar, *Olympica* VIII, 92 (70).

<sup>72</sup> *Povijest grčke kulture* III, str. 85.

Gdje je god bilo prilike za borbu, Grci su znali upriličiti natjecanje. Natjecanja u ljepoti muškaraca dio su Ateninih i Tezejevih svečanosti. Na skupovima se takmičilo u pjevanju, gonetanju, bdjenju i piću. Pa ni u tome posljednjem ne išezava veza sa sakralnim: πολυποσία i ἀχρατοποσία spadaju u korsku svečanost. Aleksandar je slavio Kalanosovu smrt gimničkim i muzičkim agonom, uz nagrade za najvaljanije pijace, što je svršilo time da su trideset i petorica sudionika ostala na mjestu mrtva, a šest ih je umrlo naknadno, među njima i nagrađeni<sup>73</sup>. Natjecanje u proždiranju velikih količina hrane i pića dovodi se i u vezu s *potlachom*.

Preusko shvaćanje pojma agona dovodi Ehrenberga dotle da on rimske kulturi pripisuje antiagonске crte<sup>74</sup>. I doista, međusobna natjecanja slobodnih igraju ovdje neznatnu ulogu. Ali to ne znači da rimska kultura u svome ustrojstvu nije poznavala i element agona. Prije će biti da je ovdje riječ o jednoj osebujnoj pojavi, naime da je element natjecanja već rano pomaknut od osobnog sudioništva na promatranje borbe drugih, ljudi najmljenih u tu svrhu. To je pomicanje bez sumnje u vezi upravo s činjenicom da se u Rimljana osobito snažno sačuvao sakralni značaj borbi; jer je zastupničkom djelovanju mjesto upravo u kultu. Očito je da su gladijatorske igre, borbe sa životinjama i utrke bornim kolima potpuno u sferi agona, pa i onda kad ih izvode robovi. Ukoliko nisu bili vezani uz neke datumom utvrđene svečanosti, *ludi bijahu ludi votivi*, koji su se izvodili uz neki zavjet, obično u slavu preminuloga, ili zato da se u nekoj posebnoj prilici odvratili srdžbu bogova. I najneznatnije kršenje obreda ili slučajno ometanje poništavalo je čitavu svečanost. I time se, dakle, očituje posvetni karakter tog čina.

Stoga je od najveće važnosti činjenica da je upravo za rimsko mačevanje i pored njegove krvave, praznovjerne i okrutne biti, kao općenit naziv zauvijek ostala u upotrebi jednostavna riječ za igru, *ludus*, s njenom primisli na slobodu i vedrinu. Kako da to shvatimo?

Prema shvaćanju u kojem Ehrenberg slijedi Burckhardta grčko se društvo usmjeruje prema agonu kao sveobuhvatnom društvenom načelu — tek nakon arhajskog i herojskog doba, ali i tada samo sekundarno — zato jer je ozbiljna borba iscrpla njegove najbolje snage. To je prije laz »od borbe k igri«<sup>75</sup> prema tome, izopraćenje. Nema nikakve sumnje da prevlast agona jamči za trajnost. Svojom nesvrhovitošću i besmislenošću agan je značio konačno »ukidanje svake težine života, mišljenja i djelovanja, ravnodušnost prema svim stranim normama, rasipanje, za volju samo jednomete: pobijediti«<sup>76</sup>. Naravno da u posljednjim riječima

<sup>73</sup> Prema Charesu, Paulv-Wissowa, cit. djelo, s v. Kalanos. 1545.

<sup>74</sup> Ibid., str. 91.

<sup>75</sup> *Povijest grčke kulture*, III, str. 80.

<sup>76</sup> Ibid., str. 96.

ove rečenice ima mnogo istine, ali je redoslijed pojava drugačiji nego što to pretpostavlja Ehrenberg, pa ćemo čitavu tu formulaciju o značenju agona u kulturi ipak morati izraziti drugačije. Nije to bio prijelaz »od borbe k igri«, pa ni »od igre k borbi«, već »igračkim natjecanjem do kulture«, te je natjecanje pri tom pokatkad nadraslo kulturu i ujedno gotovo izgubilo svoju igračku, posvetnu i kulturnu vrijednost, da bi se izrodilo u čistu strast za suparništvo. Ishodište mora da je tu predodžba o nekom još gotovo djećjem smislu za igru, koji se u različitim oblicima igre pretvara u djelo, to jest u djelovanje koje je sputano pravilima i otigrnuto od »običnog života«, i u kojemu se mogu razviti urođene potrebe za ritmom, mijenjom, pravilnim izmjenjivanjem, antitetičkim klimaksom i harmonijom. Težnja za čašću, za dostojanstvom, za nadmoći i za ljepotom sjedinjuje se sa smisлом za igru. Sve što je mitsko i magičko, sve muzičko i logičko i plastičko teži svom izrazu u plemenitoj igri. Kultura se ne začinje *kao* igra, niti *iz* igre, već prije svega u igri. Antitetički i agonalni temelji kulture javljaju se u igri, koja je starija i iskonskija od svake kulture. Ali vratimo se našem ishodištu, rimskom *ludusu* kad latinski jezik obredna natjecanja jednostavno naziva igrom, on izražava osobine tog elementa kulture toliko čisto koliko je to moguće.

U razvojnem procesu svake kulture već u arhaičkom razdoblju agonalna funkcija i struktura doseže svoj najvidljiviji, a ponajčešće i najčistiji oblik. Što je sadržaj kulture postajao zamršeniji, raznovrsniji i šarolikiji, i što je tehnika privrednog i društvenog života, i pojedinčevog i kolektivnog, postajala istančanije organiziranom, nad iskonskim tлом kulture postepeno se taložio sloj ideja, sistema, pojmove, naučavanja i normi, znanja i običaja, a taj je sloj, čini se, izgubio svaki doticaj s igrom. Kultura se sve više uozbiljuje, te igri dodjeljuje samo sporednu ulogu. Razdoblje agona prošlo je — ili se bar tako čini.

Prije nego što prijeđemo na dokazivanje kako među funkcijama kulture element igre ima najodlučnije mjesto, još ćemo jednom promotriti skupinu onih izrazitih oblika igranja na kojima smo pokušavali objasniti vezu prastare kulture s igrom. Pri tom vidimo da je po cijelom svijetu životom ranih zajednica ovlađao sustav potpuno istovrsnih predodžaba i običaja agonalne naravi. Ti oblici natjecanja očito nastaju neovisno o vjerskim predodžbama, koje su svojstvene svakome od spomenutih народа. Te se istovrsnosti najpričližnije mogu objasniti samom ljudskom naravi, koja vječno teži k višemu, pa bilo to više tek čast zemaljska i prevlast, ili pak pobjeda nad zemaljskim. A urođena funkcija kojom čovjek tu težnju ostvaruje jest upravo igranje.

Ako je u oblicima igre što ih imamo pred očima svojstvo igre uistinu iskonsko, tada je logično i to da među svim tim oblicima: *potlachu*, *ku-li*, naizmjeničnom pjevu, natjecanju u kuđenju, bravadi, krvavoj borbi

itd. — nije važno povlačiti neku čvrstu granicu. To će biti još jasnije ako prije no što prijeđemo na posebno razmatranje svake od tih različitih funkcija kulture kažemo nešto o vezi igre i prava.

## 4. Igra i pravo

### Sudske procese kao natjecanje

Područje prava, zakona i suđenja na prvi je pogled vrlo daleko od područja igre. Pravom i suđenjem ovladala je sveta ozbiljnost, te životni interesi pojedinca i njegove zajednice. Etimologiska osnova riječi koje izražavaju pojmove: pravo, pravedan, zakon, pretežno su u području značenja: postavljati, utvrditi, uputiti, sabirati, držati, red, prihvati, birati, razdijeliti, biti jednak, svezati, priviknuti se, čvrsto stajati. Ali, svi se ti pojmovi znatno suprotstavljaju semantičkoj sferi u kojoj se javljaju riječi za igru. Mi smo, međutim, gotovo neprestance napominjati da svetost i ozbiljnost nekoga djelovanja ni u kojem slučaju ne isključuje njegov igrački značaj.

Čim napomenemo da je zbiljskom vršenju pravde, to jest suđenju, uvelike svojstven natjecateljski značaj, pa ma kakvi idejni temelji prava bili, shvatit ćemo da pravo i igra mogu biti srodnici. Veze između natjecanja i pravosuđa, dotakli smo se već ranije, kad smo opisivali *potlach*, i nju je s povijesnopravne strane još Davy tretirao kao izvor primitivnog sustava ugovora i obaveza.<sup>1</sup> Rasprava stranaka pred sudom zbiva se u Grka kao *agon*, kao nepovrediv oblik borbe podložne pravilima, pri čemu se dvije zavađene strane pozivaju na odluku izabrana suca. Shvaćanje da je proces natjecanje, ne valja smatrati tek naknadnim razvojem ni prenošenjem pojmova, a pogotovo ne izopačenjem kao što to po svoj prilici čini Ehrenberg<sup>2</sup>. Naprotiv, čitav taj razvoj proizlazi iz agonalne biti sudskega procesa/a takav njegov natjecateljski značaj zadržava se sve do dana današnjega.

Tko reče: natjecanje, rekao je i: igra. Već smo ranije vidjeli kako ne ma dovoljno zasnovanog razloga da bilo kojem natjecanju poreknemo igrački značaj. Pa i danas vidimo kako kroz sve oblike pravnog života zrači i svojstvo igre i svojstvo natjecanja, oba uzdignuta u područje sve-

tosti koje je svakoj zajednici potrebno za njeno pravosuđe. Pravda se izriče u »dvoru«. Dvor je još i danas u punom smislu te riječi onaj sveti krug, *λεπός κύκλος*, u kojemu se već na *Ahilovu* štitu vidi kako sjedi suci<sup>3</sup>. Svako mjesto na kojemu se izriče pravda pravi je pravcati *temenos*, posvećeno mjesto, ograđeno i odijeljeno od običnoga svijeta. »Predmet« je ograđen i izdvojen. Sud je pravi čarobni krug, mjesto ili prostor igre, u kojemu se privremeno ukidaju razlike u društvenom položaju ljudi. Načas je tu svatko nepovrediv. Prije no se *Loki* usudio na dvoboju u kuđenju, on se bio uvjerio je li mjesto na kojemu će se dvoboju održati »veliko mjesto mira«<sup>4</sup>. Engleski Gornji dom u biti je još uvijek sudište, pa je odatle i »Woolsack«, sjedište Lorda Chancellora (Vrhovnog suca), kojemu ovdje napokon i nije mjesto, »technically outside the precincts of the House« (praktički izvan zidova ovoga Doma).

Prije no što vrše pravdu, suci još uvijek istupaju iz »običnog života«. Zaogrču se talarom ili postavljaju periku na glavu. Je li itko takvoj nošnji engleskih sudaca i pravnika istražio etnologjsko značenje? Meni se u svakom slučaju čini da je ovdje veza s modom nošenja perike u sedamnaestom i osamnaestom stoljeću tek drugotna. Ona je zapravo nastavak »coifa«, koji je u nekadašnjoj Engleskoj u obliku bijele, pripajane kape služio kao oznaka za pravnike, a njegov je ostatak i danas mali bijeli gajtan na periki. Ali sučeva perika ipak je nešto više nego ostatak stare službene nošnje. S obzirom na njenu funkciju valja je smatrati srodnom primitivnoj maski u nerazvijenih naroda. Ona svoga nosioca čini »drugim bićem«. Britanska je uljudba u svom poštivanju tradicije, koje joj je toliko svojstveno, u pravosuđu sačuvala i druge prastare oznake. Pa i element sporta i humora, koji je u njihovu sudsakom postupku još uvijek osobito čest, spada u osnovna obilježja pravnog života uopće. Naravno da istih obilježja ne nedostaje ni u svijesti naroda drugih zemalja. U doba prohibicije neki je američki krijumčar alkoholom cariniku, koji je htio sastaviti zapisnik o njegovu slučaju, rekao: »Be a good sport«.

Jednom mi je neki bivši sudac pisao: »Stil i sadržaj naših zapisnika odaje s kakvom se sportskom strašeu naši pravnici međusobno ciljaju argumentima i protuargumentima, od kojih su mnogi čisti sofizmi. Njihovo duševno raspoloženje često me dobrano podsjetilo na raspoloženje »odvjetnika« u jednom javanskom adat-procesu, koji bi na svaki svoj argument zabadali u tlo po jedan štapić, trudeći se da većim brojem štapića steknu pobjedu u raspravi.«

Te usputne primjedbe trebalo bi da nas upute na bitnu vezu između vršenja pravde i igre. Vratimo se, dakle, arhaičkim oblicima sudske ras-

1 Davy, *La foijuree*.

2 Ost und West, str. 76; usp. str. 71.

3 *Ilijada*, Pjevanje 18.

4 Vidi na str. 67; usp. Jaeger, *Paideia*. I, str. 147: »...vijeće je stvorilo platformu javnog života, na kojoj su se 'izjednačili' veliki i mali...«

prave. U postupku pred sucem u svaku dobu i u svakoj prilici sve se tako intenzivno i tako isključivo vrti oko pobjede da agonalne pobude ni jednoga časa ne možemo zanemariti. Tom borbom pri tome ovladava sistem pravila koja je ograničavaju, i tako je s obzirom na oblik pre-mješta u područje jedne sredene antitetičke igre. Zbiljsko savezništvo prava i igre može se razvrstati iz tri različita gledišta. Raspravu možemo smatrati ili igrom na sreću, ili natjecanjem, ili borbom riječima.

Sudski je proces borba zbog pravde ili nepravde, za dobitak ili gubitak. Ali ako se sada od vršenja pravde u visokorazvijenim kulturama obazremo prema pravosuđu nižega kulturnog stupnja, opazit ćemo da ideja dobitka i gubitka — a to je čista agonalna misao — u neku ruku zamjenjuje ideju pravde i nepravde, dakle etničko-juridičku misao. Što se više približavamo primitivnoj pravnoj svijesti, u prvi plan sve više istupa element izgleda na dobitak, a time odmah i element igre. Čini se da se pred nama otvara sfera mišljenja u kojoj pojmovi odluke putem proštva, putem božjeg suda, putem izvlačenja kocke, dakle putem igre — jer nepovrediva pravovaljanost te odluke osniva se isključivo na pravilu igre — te pojam odluke sučevom presudom, još uvijek tvore jedan jedinstveni sustav.

### Božji sud, proroštvo sudsbine

Volju božanske moći, tj. ono što će donijeti bliska budućnost, te sudsbinu koja se ispunja, spoznaje čovjek tek izmami li toj moći nekakav znak. A odluku te sudsbine doznaće iskuša li nesigurne izglede na dobitak. Vuče štapiće, baca kamenčiće, ili pak nasumce otvara listove svezte knjige. Odatle u »Izlasku« 28, 30 i zapovijed da se u »naprsnik sudski«\* stavi *Urim* i *Tummim* — što god te stvari bile — koje je vrhovni svećenik nosio na grudima, i pomoću kojih je svećenik *Eleazaru* »Brojevima« 27, 21 tražio savjet. Isto tako, u *Prvoj knjizi Samuelovoj* 14, 42 *Saul* zapovijeda da se za njega i sina mu *Jonatana* baca kocka. Veza proroštva, igre na sreću i suda ovdje je izražena najvećom mogućom točnošću. Takvo, sudsinsko proroštvo kockom poznato je i u staroarapskom poganstvu.<sup>5</sup> Ali, da li sveta vaga, kojom u »*Ilijadi*« Zeus pred početak borbe važe smrtnu kob, predstavlja nešto drugo?

»... tad Zeus-bog  
Raširi mjerila zlatna u rukama i dvije Kere  
Prebolne smrti vrgne unutra namjenjujući jednu  
Trojcem konjokrotam, drugu mjedenhaljama  
Ahejem,«<sup>6</sup>

\* Citirano prema Vukovu prijevodu Staroga zavjeta.

5 J. Wellhausen, *Reste arabischen Heidetums*, 2Ausg., Berlin 1927, str. 132.

6 *Ilijada*, Pjevanje osmo, stihovi 68–72; usp. pjevanja: XII. st. 209; XVI. st. 658, XIX. st. 223. (Citat na hrvatskome uzet je iz Mareticeva prijevoda, V (VI) izdanje, MH Zgb 1961).

To vaganje jest *Zeusovo buđenje*, δικάζειν. Ovdje se međusobno snažno isprepleću predodžba o volji božjoj, o sudsbi i o mogućnostima sretnog ishoda. Vaga pravde — a ta predodžba sasvim sigurno potječe od Homerove slike — jest vaga nesigurnog izgleda na dobitak. O nekoj pobjedi moralnog načela, o nekoj predodžbi da pravda teži više od nepravde, o tome još nema ni spomena.

Jedna od slika na *Ahilovu* štitu, koja ga prikazuje onakvim kakav se opisuje u osamnaestom pjevanju *Ilijade*, predstavlja sudski proces unutar posvećena kruga u kojem sjede suci. U sredini kruga leže dvo χρυσοῦ τάλαντα — dva zlatna talanta — namijenjena onome tko izreče najpravedniju presudu.<sup>7</sup> Raspravlja se, dakle, o svoti novaca, iako se prije pričinja kao da ona predstavlja ulog ili nagradu, što zapravo više sliči nekoj lutriji nego sudskej sjednici. »Talanta« međutim isprva označuje samu vagu, pa bi to mjesto možda valjalo tumačiti i ovako: pjesnik je na umu imao predodžbu slike na kojoj dvojica posvađenih sjede s obje strane prave sudske vase, kojom se proriče sudsina. Kasnije tu predodžbu više nisu shvaćali, pa su »talanta« u prenesenu značenju zamišljali kao novac.

Grčko δίκη, pravo, sadrži čitavu ljestvicu značenja, koja se proteže od čisto apstraktнoga prema konkretnijemu. Pored toga što znači »pravo« kao apstraktни pojam, ono može označavati i pripadajući dio, te nadoknadu štete: stranke daju i uzimaju δίκη, sudac dodjeljuje δίκη. Ono označuje i proces, presudu i kaznu. Prema Werneru Jaegeru valja smatrati da je to konkretno značenje — možemo doduše reći, tek iznimno — izvedeno iz apstraktнoga.<sup>8</sup> S tim se naoko ne poklapa činjenica da su upravo apstraktni pojmovi δίκαιος = pravedan i δίκαιοσύνη = pravda, tek kasnije nastali iz δίκη. Već raspravljeni veza između izricanja pravde i iskušavanja sudsbine putem kocke mogla bi nas navesti na to da prednost dademo etimologiji prema kojoj je Jaeger δίκη pogrešno izveo iz δικεῖν = baciti, iako tu očito postoji srodstvo s δείχνειν. Povezanost riječi »pravo« i »baciti« čini se da postoji već i u hebrejskome, u kojemu riječ za zakon i pravo, *thorah*, ima očito isti korijen kao i osnova koja znači bacanje kocke, ciljanje, ostvarenje proroštva putem ždrjeba.<sup>9</sup>

Čini se da je osobito važna i činjenica da se likovi *Dike* i *Tyche* — božice nesigurne sreće — na novcima isprepleću. I *Tyche* drži vagu. »Nije to naknadni sinkretizam tih likova; oba proizlaze iz jedne te iste konceptije pa se onda razdvajaju«, veli Miss Harrison u već spomenutoj knjizi.<sup>10</sup>

7 *Ilijada*, Pjevanje osamnaesto. 497–509.

8 *Paideia* I, str. 14.

9 Možda iz istog korijena potječe i već spomenuti *Urim*.

10 *Themis*, str. 528.

Prastaru vezu između prava, ždrijeba i igre na sreću možemo višestruko promatrati i u predaji germanskih naroda. Sve do dana današnjega riječ *lot* u holandskome označuje ono što je određeno budućnošću, ono što je nekome dosuđeno, što mu je »suđeno« — dakle, sudbinu — kao i izvanjske znakove izgleda na sreću, tj. najkratcu ili najdulju žigicu, ili pak srećku. Jedva se može razlučiti koje je od ta dva značenja izvornije: u mišljenju prastarog doba ona se stapaju jedno s drugim. *Zeus* drži vagu pravde božje, *Azi* kockom odlučuju o sudbini svijeta.<sup>12</sup> Riječ božja govori ishodom nekog okršaja ili nekog oružanog sukoba isto onako kao i ishodom simbola igre. Današnje gatanje iz karata duboko je utemeljeno još u prošlosti, pa i u samome ljudskom duhu. Oružani sukob prati katkada bacanje kocke. Dok se Heruli bore s Langobardima, sjedi im kralj za igracom pločom, a kockaju i u šatoru kralja Teodorika kod Quierzija.<sup>13</sup>

Nije lako odrediti shvaćanje božje presude u duhu naroda koji se po njoj ravna. Na prvi nam se pogled može činiti kao da su vjerovali da bogovi ishodom borbe ili bacanja kazuju na čijoj je strani istina, ili kamo smjera njihova volja. Međutim, nije li to interpretacija iz nekoga kasnijeg stadija? Nije li polazište zapravo samo natjecanje, igra za pobjedu u njemu? Uspjeh igre na sreću za sebe i po sebi sveta je odluka. To vrijedi i onda kada pravilo glasi: u slučaju jednakog broja glasova odlučuje kocka. Tek u kasnijoj fazi religioznog izražavanja nastaje formulacija: istina i pravednost objavljaju se ako padom kocke ili pobnjem u igri upravlja božanstvo. Kad Ehrenberg veli: »Svetovni sud izrasta iz suda božjeg«,<sup>14</sup> tada mi se čini kao da je tu prepostavljen čitav niz ideja, koji nije historijski. To bi moralno glasiti ovako: i pravosude i sud božji korijene se u odlučivanju agonalmom praksom, te konačnu presudu izriču kocka ili borba. Borba na pobjedu ili poraz u sebi je sveta. Oduhovi li se ona formuliranim pojmovima pravde i nepravde, uzdiže se time u područje pravosuđa, a promotrimo li je u svjetlu postojećih predodžaba o božanskoj moći, uzdiže se u područje vjerovanja. Ali, pri svemu tome primaran je oblik igre.

### *Natjecanje za pravdu*

Parničenje je takmičenje, često u obliku utrke ili oklade. U naše razmatranje opet se uvlači pojam igre, *oklada*. *Potlach* tvori primitivan sustav pravnih odnosa. Izazivanje dovodi do pogodbe.<sup>15</sup> Neovisno o po-

11 Vidi na str. 82

12 Paulus Diaconus, *Hist. Langob.* I, 20; *Fredeganus chronicarum Liber(Mon.* Germ. *Hist. SS. rer. Merov.* II, str. 131), usp. IV, 27. — O iskušavanju sudbine kockom vidi dalje: H. Brunner—C. von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte* IP, Leipzig 1928, str. 533 i d. 13 V. Ehrenberg, *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, Leipzig 1912, str. 75.

14 Davy, *La Foie juree*, str. 176.126, 239 i dr.

*tlachu* i o priznatome božjem sudu, u mnogim prastarim pravnim običajima možemo opet naći takmičenje za pravdu, tj. za odluku i priznanje o stabilnim odnosima, a povodom određenog posebnog slučaja. Mnogo toga što je Otto Gierke bez pobližih objašnjenja sabrao pod naslovom *Humor u pravosudu* i što je smatrao slobodnom igrom narodnog duha, nalazi svoje pravo objašnjenje tek u okvirima pravnih zasada kojima je podrijetlo agonialno. Duh naroda sasvim sigurno igra, ali u jednom znatno dubljem smislu nego što to pretpostavlja Gierke, i to igranje puno je ozbilnosti. Tako se, npr., u starogermaškim pravnim običajima granice nekog seoskog okruga ili zemljišta ponekad određuju utrkom ili bacanjem sjekire. Ili će pak netko dokazati svoje pravo bilo tako da zavezanih očiju dotakne neki pr.edmet ili neku osobu, bilo da okreće ili kotrlja jaje. Sve te slučajevе možemo svrstati u područje pravnog odlučivanja putem odmjeravanja snage ili putem igre na sreću. U arapskoime se riječ za zalog, *gara'*, tvori od korijena koji označuje ždrijeb ili

Zacijelo nije nikakav slučaj da pri izboru nevjeste ili ženika natjecanje igra neobično važnu ulogu. Iza engleske riječi za sklapanje braka, *wedding*, pa i iza holandske riječi *bruijloft*, otvara se dalekosežni tok tradicije povijesti prava i kulture. Engleska riječ govori o »okladi«, o simboličkome zalugu kojim se netko obavezuje na održavanje sklopjene veze.<sup>16</sup> *Bruijloft* još uvijek svjedoči o trčanju, tj. o utrci za nevjестu, a ta utrka može tvoriti ispit ili jedan od ispita o kojima je ovisilo sklapanje bračne veze.<sup>17</sup> Danaide su osvajali utrkom, a taj primjer našao je sljedbenika i u povjesno doba. Predaja govori o takvom natjecanju i za *Penelopu*.<sup>18</sup> Ovdje nije važno to da li se takav događaj prepričava kao saga ili-mit, ili ga se može dokazati i kao zbiljski običaj. Važno je to da ta predodžba o utrci za nevjestu postoji. Vjenčanje je, kako se to veli u etnologiji, određeni »contrat a epreuves«, »apotlach custom«. *Mähäbharrata* opisuje odmjeravanje snage, kroz koje imaju proći prosci *Draupadi*, *Ramayana* to isto s obzirom na *Situ*, a *Pjesma o Nibelunzima* odmjeravanje snage za vrijeme prosidbe *Branhilde*.

Ali, da bi dobio nevjestu, prosac mora položiti ne samo ispit snage ili hrabrosti. Katkada teškim pitanjima ispituju i njegovo znanje. U opisu svečanih igara anamskih mladića i djevojaka, što nam ga daje Nguyen Van Huyens, veliku ulogu igra natjecanje u znanju i okretnom odvraćanju. Djevojka s mladićem ponekad održava pravi pravcati ispit. U *Ed-di*, doduše u nešto izmijenjenu obliku, ispit znanja radi dobivanja ne-

15 Ista riječ postoji i u srednjonizozemskome kao *wedden*, vjerovati.

16 Isto i u anglosaksonskom *brydhleap*, staronordijskom *brudhlaup*, starovisokonjemačkom *brütlouft*.

17 J. E. Harrison, *Themis*, str. 232. Primjer u jednoj nubijskoj pripovijesti u: Frobenius, *Povijest afričke kulture*, str. 429.

vješte susrećemo u pjesmi o *Alvisu*, u kojoj *Thor* premudrom patuljku obećaje svoju kćer, jer mu je ovaj znao odgovoriti na njegova pitanja o tajnim imenima nekih stvari".

### Sud i oklada

Prijedimo sada s natjecanja na okladu, koja je opet u tijesnoj vezi sa zavjetom. Element oklade izražava se u pravnom procesu dvojako. Najprije se pokretač procesa »nadmeće« za svoje pravo tj. on izaziva protivnika stavljanjem uloga, *gagea, vadiuma*, kako bi ovome osporio njegovo pravo. Sve do devetnaestog stoljeća englesko je pravosuđe poznavalo dva oblika građanskog postupka, koji su se nazivali »*wager*«, doslovce »oklada« (Wette): *wager of battle*, kad zaraćena stranka nudi sudski dvoboј, i *wager of law*, kad se ona obavezuje da će određenoga dana zakletvom potvrditi svoju nevinost. Iako se ti oblici već odavno nisu primjenjivali, oni su ukinuti tek 1819. i 1833.\* Iako već i proces ima značaj oklade, uza nj postoji i običaj da se i gledaoci klade na ishod parnice, i to u onom smislu u kojem tu riječ obično shvaćamo. Koliko je meni poznato, u Engleskoj se klađenje na ishod nekog procesa zadržalo do dana današnjega. Dok je Anne Boleyn sa svojim suokriviljenicima stajala pred sudom, u Tower Hallu su se pod dojmom mudre obrane njena brata Rochforda kladili jedan prema deset da će biti oslobođena. U Abesiniji je klađenje na presudu bilo utvrđen čin sudskog zasjedanja između govora obrane i preslušavanja svjedoka.<sup>20</sup>

Medu sudskim procesima lučili smo tri oblika igre: igra na sreću, natjecanje ili klađenje, i borba riječima. Sukob riječima po samoj naravi stvari ostaje sudski proces, pa i onda kada je kasnijim kulturnim razvojem, potpuno ili djelomice, prividno ili zbiljski, izgubio svoja igračka obilježja. Za našu temu važno je samo arhaičko razdoblje borbe riječima, kad u pravnom smislu na odluku još ne utječe najsnažniji dokaz,

18 Čini se da se u »Fjölvinnsmál« taj motiv još više izmjenio, jer ovdje mladić, koji se upustio u pogibeljnju prosidbu mlade, postavlja pitanja divu koji čuva djevojku.

19 W. Blackstone, *Commentaries on the Laws of England*, ed. Kerr. III, London 1857, str. 337 i d. Profesor Van Kan upućuje me u rimskom pravu na *actio per sacramentum*, koji se koncem republikanskog doba »pretvorio« u okladu u korist fiskusa. Svaka od dviiju strana kladila se određenom svotom novca da će njoj pripasti, pravda, a ta je svota nakon presude dospijevala u državnu blagajnu. Nije li možda oklada tom obliku parničenja svojstvena od samog početka?

20 Enno Littmann, *Abessinien*, Hamburg 1935, str. 86. I za vrijeme talijanske okupacije parničenje je ostalo strast, sport i zadovoljstvo urodenika. Prema jednim engleskim novinama, okružnog je suca posjetio neki čovjek, koji je dan ranije izgubio parnicu. Vrlo zadovoljan, rekao je sucu: »Znate, imao sam vrlo lošeg advokata, ali ipak bih Vam se želio zahvaliti: za svoj novac nešto sam sebi priušio.«

već najoštrija i najubožitija psovka. Agon se ovdje očituje gotovo isključivo težnjom da se suparnici međusobno nadmaše što probranijim pogrdama, te da nastoje ostati nadmoćnima. O samom natjecanju u kuđenju kao o izdvajaju pojedinca iz društva, a za volju časti i ugleda, govorili smo već ranije, kad smo se bavili riječima *psogos, iambos, mufachara, mannjafnadr i dr.* Prijelaz od *joute de jactance* o sebi do natjecanja u kuđenju kao sudskog postupka nije čvrsto omeden. To ćemo razjasniti čim podrobnije obradimo jedan od najznačajnijih dokaza za povezanost igre i kulture, naime, natjecanja u bubnjanju i pjevanju gronlandske Eskima. Tu nailazimo na slučaj živoga ili bar još do nedavno održavana običaja, u kojem se funkcija kulture, koju zovemo pravosude, još uvijek nije oslobođila područja i naravi igre.<sup>21</sup>

### Sudski postupak u obliku igre

Kad jedan Eskim drugome nešto zamjeri, on ga izazove na natjecanje u bubnjanju ili u pjevanju (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). Vrlo lijepo nakićeno i u vedru raspoloženju, pleme ili klan sastaje se na svečani skup. Oba protivnika naizmjence pjevaju rugalice uz pratnju bubenja, i u njima jedan drugoga prekoravaju za nedjela. Pri tom između opravdane optužbe, satire koja nagoni na smijeh, i prljave klevete uopće nema razlike. Jedan pjevač nabrala, npr., sve ljudi koje su za vrijeme nekog gladovanja pojele žena i svekrva suprotne stranke, što se slušateljstva toliko doima da ono udari u plač. Uzajamo otpjevavanje prate tjelesne muke i zlostavljanja: »okriviljeni« krajnjom mirnoćom, pa čak i uz podrugljiv smijeh, mora dopustiti da mu protivnik puše i dahće ravno u lice, da ga udara čelom, da mu otvara usta i da ga vezuje uz šatorski štap. Gledaoci s njima pjevaju prijeve, plješu u znak odobravanja i huškanja stranke. Za to vrijeme drugi opet sjede i spavaju. Kad nastane prekid, stranke se ophode kao dobri prijatelji. Takva borbena sijela mogu se nastaviti godinama. Stranke izmišljaju uvijek nove pjesme i navode nova nedjela. Na kraju, gledaoci odlučuju koga valja smatrati za pobjednika. Na to se prijateljstva u mnogim slučajevima obnavljaju, ali se dogada i to da neka obitelj, posramljena poniznjem, iseli. Može se odvijati i više natjecanja u bubnjanju u isto vrijeme. U njima sudjeluju i žene.

21 Thalbitzer *The Ammassalik Eskimo, Meddelelser om Grenland XXXIX*, 1914; Birket Smith, *77ie Caribou Eskimos*, Kopenhagen 1929; Knud Rasmussen, *Fra Grenland til Stille Havet I-II*, 1925/26; *The Netsilik Eskimo. Report of the Fifth Thule Expedition 1921/24, VIII, I, 2*; Herbert König, *Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimo Anthropos XIX/XX*, 1924/25.

Ovdje je važno prije svega to da te borbe, u plemenima koja ih kao običaj njeguju, igraju ulogu pravorijeka. Osim borbi bubenjanjem, ta plemena drugih oblika parnice uopće ne poznaju. One su jedini način, da se spor izgladi; za stvaranje javnoga mnijenja drugoga načina nema.<sup>22</sup> U tom obliku iznose se na vidjelo i umorstva. Nakon pobjede u borbi pjesmom ne slijedi nikakva druga presuda. Povod tim borbama najčešće su pripovijesti žena. Valja razlikovati plemena koja taj običaj poznaju kao pravni lijek, i ona u kojih se on zbiva kao vesela svetkovina. Dopusena nasilja različita su: batinanje ili samo vezivanje, itd. — Osim sukoba pjesmom, razmirice se ponekad izglasuju i pesmicama ili hrvanjem.

Riječ je, dakle, o praksi kulture u kojoj se funkcija parničenja vrši u krajnje agonalmom obliku, a u isto vrijeme je i igra u najčistijem raspoloženju. Važno je razveseliti slušaoce. »Idući put«, veli *Igsiavik*,<sup>23</sup> »sačiniti ču novu pjesmu. Ta će biti osobito vesala, a svog ču protivnika pri tom vezati uz kolac.« Borbe bubenjanjem najčešće su zadovoljstvo u životu tog društva. Kad nema razmirica, započinju ih i radi šale. Kao osobito umijeće pjevaju ih ponekad i u zagonetkama.

Od borbe bubenjanjem ne razlikuju se mnogo ni satiričko-humorističke sudske sjednice radi kažnjavanja svakovrsnih prijestupa, pogotovo onih seksualne naravi. Susrećemo ih u mnogim narodnim običajima germanskih zemalja, npr., u običaju gonjenja zobištem i dr. Te se sjednice odvijaju radi pustog lakrdijanja, ali katkada su ih shvačali sasvim ozbiljno, kao npr. »svinski sud« mlađih ljudi u Rapperswilu, poslije kojega su ih pozivali u Malo vijeće.<sup>24</sup>

Očito je: govoreći o eskimskim borbama u bubenjanju, krećemo se istim područjem kao što je ono *potlacha*, natjecanja u razmetanju i kuđenju u starih Arapa, staronordijskog *Mannjafnadr*, područjem rugalica (»Neidsang«) ili kineskih natjecanja. Isto tako, očito je da to područje nije, bar ne izvorno, područje suda božjega u pravom smislu te riječi. Pojam nekog suda božanske moći nad apstraktnom istinom ili pravdom možda se i može naknadno povezivati s spomenutim radnjama, ali je ovde ipak prвtno odlučivanje agonom kao takvim, a to znači odlučivanje o ozbiljnim stvarima u igri i putem nje. Eskimskom je običaju osobito blizak arapski *nifar*, ili *munafara*, borba za slavu i čast pred izbornim sucem. S tog stanovišta valja tumačiti i latinsku riječ *iurgium*, *iurgo*. Ona je nastala iz oblika *ius-igium*, od *ius* i *agere*, dakle je isto što

22 Birket Smith u citiranom djelu na str. 264. preoštro povlači granicu između *-judicial proceedings* kad o Caribou Eskimima tvrdi da pjevačke borbe u njih toga značenja nemaju, jer da su one služile tek kao »a simple act of vengeance...or for purpose of securing quiet and order.«

23 Thalbitzer, cit. djelo, str. 303.

24 Stumpf, cit. djelo, str. 16

25 Cilj *nidsongu* bio je obeščastiti protivnika zlonamjernim ruganjem.

i parničenje, a možemo je sravniti s *litigium*, što doslovce znači »svadnje«. *Iurgium* dakle označuje i proces, tj. sam njegov tok, a i kuđenje, borbu riječima, psovanje, te upućuje na razdoblje u kojemu se sudski proces uglavnom još uvijek svodi na natjecanje u kuđenju. *Arhilohove* pjesme protiv *Likamba* u neku ruku sliče eskimskom sukobu bubenjanjem, te čemo u tom svjetlu lakše pojmiti i *Arhilohov* lik. S tog gledišta mogu se izdaleka promatrati i *Hesiodove* opomene i prijekori upućeni njegovu bratu *Persesu*. Jaeger ukazuje na to da politička satira u Grka nije bila samo propovijedanje morala te da nije služila tek osobnoj mržnji, već mora da je isprva vršila društvenu zadaću.<sup>26</sup> Možemo mirno reći: onu zadaću koju u Eskima vrši borba bubenjanjem.

Uostalom, razdoblje u kojemu se ne može razlikovati govor na proces i natjecanje u kuđenju nije još sasvim nestalo ni u epohi klasične kulture. Umijeće sudskegovora u cvjetno doba Atene još je uvijek u znaku natjecanja u retorskoj spretnosti, i u njemu su bila dopuštena sva umijeća i sva sredstva uvjeravanja. Sud i politička tribina zapravo su i vrijedili kao mjesta na koja je umijeće uvjeravanja i spadalo. S ratničkim nasiljem, pljačkom i tiranijom to je umijeće sačinjavalo »lov na ljude«, a tu su definiciju izrekli sugovornici Platonovih »Sofista«.<sup>27</sup> Sofisti su za novac poučavali kako se nešto slabo može učiniti jakim. Mlad političar znao je započeti karijeru optužbama na nekom sablažnjivom procesu.

I u Rimu je pred sudom dugo vremena bilo dopušteno svako sredstvo koje je suprotnu stranu dovodilo do poraza. Stranke su se oblačile u žalobničke haljine, uzdisale i naricale, pozivale se na blagostanje države, dovodile što veći broj klijenata radi snažnijeg dojma, ukratko: činilo se sve ono što se još i danas pokatkad čini.<sup>28</sup>

Stoici su rječitosti pred sudom pokušali oduzeti igrački značaj, i uskladiti je s njihovim strogim normama istinitosti i dostojanstva. Ali *Rutilius Rufus*, prvi koji je to novo shvaćanje pokušao provesti u djelo, izgubi proces i bi prognan.

26 *Paideia*, str. 169.

27 *Sofist*, 222 D (v. Rowoltovi *Klasici*, sv. 39. — nap. njem. izd; prijevod M. Sironića, »Naprijed«, Zagreb 1975 — ur.)

28 Cicero, *De oratore I*, 229 sq. Sjetimo se samo onoga odvjetnika koji je u Hauptmannovu procesu lupao po Svetom pismu i mahao američkom zastavom, ili na njegova holandskog kolegu koji je usred nekog uglednog krivičnog procesa razderao izvještaj o nalazu psihijatra. — Usp. Littmannov opis jednog abesinijskog sudskeg procesa, cit. djelo, str. 86: »Tužilac razvija svoju optužbu brižljivo prostudiranim i spretnim govorom. Humor, satira, prigodne poslovice i uzrečice, zajedljive aluzije, iznenadan bijes, hladan prijezir, živahná mimika, a potom opet izazovan urluk... sve to ima pridonijeti da podrži i osnaži optužbu i pokopa optuženoga.«

## 5. Igra i rat

### *Borba prema pravilima jest igra*

Otkada riječi za borbu i igru postoje, borbu su rado nazivali igrom. Svojevremeno smo već postavili pitanje<sup>1</sup> radi li se ovdje o metafori u strogom smislu te riječi, te smo vjerovali da na to pitanje moramo odgovoriti niječno. Pokatkad se čini da se ova pojma uistinu isprepleče. Svaka borba, vezana pravilima koja je ograničuju, posjeduje već samim tim ozakonjenim redom bitna obilježja igre, pa se čak i očituje kao osobito intenzivan, energičan, a u isto vrijeme i zaista stvaran oblik igre. Štenad i dječaci bore se »za šalu« prema pravilima koja ograničuju upotrebu sile, pa ipak, granicu dopuštenoga u igri ne treba povući kod proljevanja krvi, pa čak ni kod ubojstva. Srednjovjekovni turnir bio je doduše ogledni okršaj, dakle igra, ali u svome prvotnom obliku on mora da je bio »krvava bitka«, te da se ova bila do same smrti, upravo kao i »igranje« mladih ratnika *Abnera i Joaba*. Pa i iz nedavne povijesti, iz godine 1351, poznat je jedan okršaj, koji doduše nisu izričito nazivali igrom, ali je on na nju znatno podsjećao, naime slavni »Combat des Trente« u Bretagni, a s njim se može usporediti i *Disfida di BarJetta* iz godine 1503, u kojoj se medu sobom borilo trinaest talijanskih i francuskih vitezova.<sup>2</sup> Kao činilac kulture borba u svako doba prepostavlja ogradbenaa pravila, te stoga do određenog stupnja zahtijeva priznavanje igračkog značenja. O ratu kao čimbeniku kulture može se govoriti sve do tle dok se on vodi unutar kruga u kojem se pojedinim strankama priznaje ravnopravnost. Vodi li netko rat protiv skupina koje zapravo ni ne priznaje ljudima, ili im barem ne priznaje ljudska prava, bilo da ih naziva »barbarima«, »vrugovima«, »paganima« ili »krivovjercima«, tada taj rat može opstati unutar granica kulture tek ako skupina za volju vlastite časti nametne sebi neka ograničenja. Sve do naših dana rat smo mogli smatrati za faktor kulture sve dotle dok je jedna zajednica

1 str. 60.

2 str. 99; usporedi i moju knjigu *Jesen srednjeg lijeka*, 4. izd., Stuttgart 1938. (prijevod, 2. izd., »Naprijed«, Zagreb 1991. — ur.)

drugu priznavala »ljudima« s pravima i zahtjevima na »ljudski« postupak, te dok je ratno stanje otvoreno razlikovala, s jedne strane, od mirnodopskoga — i to objavom rata — a, s druge, od zločinačke sile. Tek se teorija totalnog rata do posljednjih ostataka odriče igračkoga u ratu, a samim tim i kulture, pravde, te čovječnosti uopće.

Polazeći od uvjerenja da se već u samom agonu očituje karakter igre, javlja se odmah i pitanje koliko možemo rat označiti agonalm funkcijom društva. Čitav niz oblika borbe možemo odmah zapostaviti kao neagonalan; napad, zasjeda, razbojnički pohod i istrebljenje, ni jedno od toga ne možemo smatrati agonalnim oblikom borbe, pa ni onda kad mogu poslužiti agonalm ratu. S druge strane, i konačni cilj rata: osvajanje, pokoravanje, ovladavanje nekim drugim narodom, također je izvan područja natjecanja. Agonalne pobude djeluju tek od onog časa kad zaraćene strane jedna drugu smatraju suparnicima u borbi za stvar na koju obje imaju pravo. Pa i onda kada bi se iza njihove želje za borbot imala skrivati glad, što se doduše rijetko dogada, rat je njima stvar svete dužnosti, časti ili odmazde. Čak i u razvijenijim kulturnim odnosima, pa i onda kada državnici planiraju rat i smatraju ga pitanjem vlasti, težnja za materijalnom moći u većini slučajeva podređena je uistinu višim motivima, kao što su: ponos, čast, ugled, te slavlje zbog nadmoći ili prevlasti. Bit svih velikih osvajačkih ratova od staroga vijeka pa sve do danas dade se objasniti tim potpuno shvatljivim pojmom slave daleko prije nego bilo kakvim jasno postavljenim teorijama privrednih snaga i političkim razmatranjima. Suvremene provale oduševljenja za rat, koje su nam na žalost i prečesto poznate, vraćaju se zapravo babilonsko-asirskome shvaćanju rata kao božanske zapovijedi za volju svete slave.

### *Natjecateljski značaj drevnog rata*

Značaj igre, koje se prirodno vezuje uz rat, najneposrednije dolazi do izražaja u nekim njenim arhaičkim oblicima. U jednoj fazi kulture, u kojoj se, poput svetinja, u istom pojmovnom području nalaze sudska rasprava, lutrija, igra na sreću, oklada, izazivanje, borba i božja presuda, a to smo pokušali odrediti već ranije, u taj isti krug predodžaba morao bi, primjerem svojoj biti, ući i rat. Rat se vodi zato da bi se iskušavanjem pobjede ili poraza doznała odluka koja bi vrijedila kao sveta. Umjesto za sudskom raspravom, za kockom, ili za proročtvom sudsbine putem ždrijeba, što sve može očitovati volju bogova, poseže se za oružanim silom. Ishod će razjasniti božanski sud, sudska. U riječi *ordale*, engleski *ordael*, koja odgovara našemu »sud« (Urteil), ne izriče se posebna veza s božanstvom. Svaka presuda iznesena u pravilnu obliku sud je božanske moći. Tek na drugom mjestu tehnički pojam suda bož-

jega povezuje se s iskušavanjem tajanstvene moći. Da bismo tu vezu točno razumjeli, ne smijemo se obazirati na našu podjelu religije i politike. Ono što mi nazivamo »pravdom«, arhaičko mišljenje može izreći kao »volju bogova« ili kao »nadmoćnost koja je postala očitom«. Isto su tako ždrijeb, borba, nagovaranje, »sredstvo dokaza« božje volje. Borba je isto toliko oblik pravnog postupka, koliko i proroštvo ili rasprava pred sucem. Međutim, kako se svakoj presudi može pridati i svestno značenje, borbu s tog stanovišta možemo shvatiti i kao proricanje.<sup>3</sup>

Taj nerazmrsiv sustav predočaba, koji se proteže od pravosuđa do igara na sreću, najjasnije ćemo shvatiti putem funkcije dvoboja u drevnim kulturama. Težnje dvoboja mogu biti različite; on može biti i osobna *aristeia*, kao uvod u dvoboj ili uopće njegova popratna pojava, kakvom je veličaju pjesnici i ljetopisci, i kakva je dobro poznata u svim razdobljima povijesti svijeta.<sup>4</sup> U vezi s tim vrlo je karakterističan Wakidićev opis bitke kod Badra, u kojoj je Muhamed bio potukao Korašite. Dvojica od Muhamedovih ratnika izazvaše isto toliko junaka neprijateljske vojske; jedni se drugima predstaviše, pa priznahu da su i jedni i drugi dostojni protivnici. U svjetskom ratu *aristeia* je ponovo oživjela u obliku izazova što su ih slavni letači bacanjem pisama upućivali jedni drugima. Osobni dvoboj može služiti u proroštvu, a ono je tada predigna ishodu borbe. U tom obliku poznat je i u životu kineskog i u životu germanskog društva. Pred početak bitke najhrabriji izazivaju neprijatelja. Bitka služi iskušavanju sudsbine. Prvi okršaji su djelatni predznaci.<sup>5</sup> Ali, dvoboj može nadomjestiti i čitavu bitku. Kad su Vandali u Španjolskoj vodili rat s Alemanima, sukob su odlučila dva pojedinačna ratnika.<sup>6</sup> Nadmoć jedne stranke u agonu ukratko se dokazivala dvobojem. Pokaže li se da je jedan suparnik jači, objasnit će se i da je bolji: bogovi su mu milostivi, on je dakle pravedan. Ipak, još u davno doba, nadomeštanje otvorene bitke dvobojem opravdali su izbjegavanjem krvoprolifica. Još za pada Teodorika Merovinskog kod Quierzyja na Oisi ratnici su govorili: »Bolje da pogine jedan nego čitava vojska.«<sup>7</sup> Kad se u kasnije srednjem vijeku kojom prigodom povela riječ o kakvom sjajnom i svečanom, do pojedinosti pripremljenom dvoboju, u kojemu bi dva

<sup>3</sup> Nije sasvim jasno kako valja shvatiti podrijetlo holandske riječi za rat, *oorlog*: ona u svakom slučaju spada u sakralnu sferu. Značenje starogermanskih riječi, koje odgovaraju riječi *oorlog*, koleba između rata, sudbe koja se nekome »dosuduje«, te nekog stanja poslije razrješenja zakletve; nije, međutim, posve sigurno da li se u svim tim slučajevima radi o istoj riječi.

<sup>4</sup> J. Wellhausen, *Mohammed in Medina*, Berlin 1882, str. 53.

<sup>5</sup> Granet, *Civilisation*, str. 313, usp. J. de Vries, »Povijest starogermanskih religija« I, Berlin 1934, str. 258.

<sup>6</sup> Gregor. Turon. (*SS. rer. Merow. Mon. Germ. Hist.*) II, 2.

<sup>7</sup> Fredegar, (cit. djelo) IV, 27.

kralja ili kneza imala izgladiti svoju »quereile«, na prvome je mjestu izrijekom stajao ovaj motiv: »pour eviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple«.<sup>8</sup> Pa ipak, u taj čvrsto ukorijenjen običaj uključena je stara predodžba o sudskom postupku, koji se zakonski rješavao u tom obliku. On je već odavno postao međunarodnom komedijom, ispraznim ceremonijalom, ali ustrajanje na tom obliku, i ozbiljnost kojom se on provodio, još je uvijek odavala podrijetlo iz starih svetih običaja. Još je Karlo V dva puta u potpunoj formi izazivao na dvoboju Francaisa I,<sup>9</sup> a taj slučaj nije bio i posljednji.

### Sudski dvoboj

Dvoboj koji zamjenjuje bitku jedva da se razlikuje od sudskog dvoboga. Poznato je kakvu je značajnu ulogu sudski dvoboj igrao u zakonima i običajima srednjovjekovlja. Sporno pitanje: valja li ga, zajedno s Brunnerom i drugima,<sup>10</sup> shvatiti kao božju presudu ili, zajedno s Schröderom i ostalima,<sup>11</sup> kao dokazno sredstvo medu mnogima drugima, to pitanje uvelike gubi na značenju promatrano li samu bit borbe, tj. promatramo li je kao posvećeni agon, koji koliko kao takav dokazuje pravdu, toliko očituje i naklonost bogova.

Iako se sudski dvoboj ponekad vodio do samoga krvavog svršetka,<sup>12</sup> on već u samome početku očituje sklonost da istakne svoje formalne strane u prvi plan, te tako naglasi svoj igrački značaj. Već njegov ritualni značaj odaje mogućnost da ga vode i unajmljeni borci; upravo čin sakramenta i dopušta zastupništvo. Pa i ograničavanje na dopuštena oružja te posebne otežavajuće okolnosti, putem kojih se nejednakim borcima nastoji pružiti jednak mogućnosti — npr. muškarac koji u borbi protiv žene mora stajati u jami — sve to spada u igru oružjem. Pošto se čini da se u kasnije srednjem vijeku sudski dvoboj u pravilu odvijao bez većih ozljeda ili pak da je postao nekom vrsti sportske prirede, pitanje je valja li to smatrati ograničavanjem na igrački oblik, ili pak, nije li možda taj igrački značaj, koji ne isključuje ni krvavu zbilju, već utemeljen u biti tog običaja.

Posljednji *trial by battle* u nekom građanskom postupku pred *Court of Common Pleas* održavao se 1571. na određenoj površini od šezdeset

<sup>8</sup> Usp. moju knjigu *Jesen srednjeg vijeka*, str. 123.

<sup>9</sup> Uz navedene podatke v. još Erasmus *Schets Erazmu Rotterdamskome*, 14. VIII 1528, Erasmus: *Opus epistolarum VII*, no. 2024, 38 sq., 2059, 9.

<sup>10</sup> H. Brunner — C. von Schwerin, cit. dj., str. 555.

<sup>11</sup> R. Schröder, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte*, 5. Auflage, Leipzig 1907, str. 89.

<sup>12</sup> Usp. *Jesen srednjeg vijeka*, str. 127.

četvornih stopa, koja je toj svrsi bila i namijenjena, i to na Tothill Fields kod Westminstera. Borba je smjela trajati od sunčeva izlaska pa sve dok se ne bi pojavila prve zvijezde, osim ako se jedan od dvaju boraca ne bi priznao pobijedenim, izgovorivši »strašnu riječ« *craven*. Suparnici su se borili štitom i štapom, kao što se to propisuje već u karolinškom *Kapitularu*. Čitava ceremonija, kako je naziva Blackstone, »naliže uvelike na atletske priredbe prigodom narodnog veselja na selu«.<sup>13</sup>

Ako je sudskom dvoboju, pa i sasvim fiktivnom kneževskom dualu, element igre izrazito svojstven, svojstven je i običnim dvobojima, kakve u velikom broju susrećemo u evropskih naroda sve do dana današnjeg. Osobni dvoboj osvećuje oskvrnutu čast. Oba ta pojma, i oskvrnuće javne časti i potreba za njenim osvećivanjem, bez obzira na njihovo općenito i neoslabljeno psihologiski i društveno značenje, pripadaju izričito arhaičkoj sferi kulture. Svoju punovrijednost valja dokazati pred javnošću, ali dolazi li njezino priznavanje u pitanje, valja je potvrditi pa i iznudit putem agona. Pri priznavanju te osobne časti nije riječ o tome da li se ona oslanja na pravdu, istinitost ili na neke druge etičke principe. U igru se stavlja društveni ugled kao takav. Ovdje moramo voditi brigu o tome, korijeni li se osobni duel u sudskom dvoboju ili ne. U biti, uvijek je to vječno natjecanje za ugled, čija prvotna vrijednost obuhvaća pravo i moć. Osveta zadovoljava osjećaj časti, koliko god taj osjećaj ponekad bio uvjetovan pokvarenosću, prijestupnošću i bolešću. Već smo ranije bili vidjeli da se lik *Dike* katkada ne može jasno razlikovati od *Tyche*, *Fortunae*. Na isti se način ona u helenskoj ikonografiji stapa s likom božice *Nemesis*, »osvete«.<sup>14</sup> Sudska presuda i dvoboj pokazuju

u da se bitno podudaraju i na taj način što ovaj, kao ni sudski dvoboj, ne nameće dužnost krvne osvete rodbini kojoj je netko poginuo, naravno, pod uvjetom da se dvoboj odvijao po pravilu.

U vremenima koja su obilježena izrazitim plemićko-ratničkim značajem dvoboj se mogao razviti i do najkrvavijih oblika. U to doba suparnici su se u pratinji sekundanata pištoljima borili u dvoboju na konjima. Takav oblik dvobojta preuzela je Francuska šesnaestoga stoljeća. Zbog beznačajne razmirice između dvojice plemića često je dolazilo do kravih sukoba šest do osam ljudi. Sekundarni su morali sudjelovati zaklevši se na svoju čast. O jednom takvom dvoboju između tri miljenika Henrika III i trojice plemića s dvora vojvode od Guisea govori Montaigne. Richelieu se borio protiv tog običaja, pa ipak u doba Louisa XIV žrtvom ih je pao ne baš malen broj. S druge strane, on potpuno odgovara sakralnom karakteru koji je svojstven i biti običnog dvobojta, kada

\* Riječ koja se upotrebljavalala za objavljuvanje predaje; danas znači »kukavica« (nai prev.)

13 Blackstone, cit. djelo str. 337 i d.

14 Harrison, *Themis*, str. 258.

borbi nije svrha smrt, kada se dapače misli da je čast zadovoljena čim poteče krv. Stoga moderni francuski dvoboj, koji se u pravilu nakon ranjavanja ne nastavlja, ne valja shvatiti kao neko smiješno slabljenje ozbiljnih običaja. Dvoboj je u biti ritualni oblik igre, on je ozakonjenje umorstva iznenada počinjena u neukrotivu bijesu. Mjesto na kojem se on vodi jest igralište; oružje mora biti sasvim jednak; započinje se i prestaje na dati znak; broj hitaca ili navala propisan je. I samo kao proljevanje krvi on potpuno odgovara zahtjevu da čast mora biti osvećena krvlju.

### Sakralni i agonalni značaj drevnog rata

U pravome ratu agonalni se element ne može točno odrediti. Čini se da su ga u najstarijim razdobljima kulture pri borbi plemena ili pojedinačna potisnuli neagonalni oblici. Oduvijek su postojali razbojnički napadi, podmukla ubojstva, te lov na ljudi, bilo to zbog straha, zbog gladi, zbog religioznih predodžaba ili zbog krvožednosti. Ali, o pojmu rata možemo govoriti tek tada kad se neko posebno svečano stanje općeg neprijateljstva počne lučiti od pojedinačnih razmirica, pa, u određenoj mjeri, i od obiteljskih zadjevica. Takvo lučenje premješta rat ne samo u područje svetosti već i u područje agona. On se uzdiže do svetinje, do nekog općeg odmjeravanja snage, do sudbinske odluke, ukratko: pridružuje se području prava, ždrijeba i ugleda, a ovi se još ne razlikuju jedan od drugoga. Međutim, on se time uzdiže i u područje časti. Postaje svetom uredbom, te je stoga obavijen svim duhovnim i materijalnim uresima kojima plemе raspolaže. Time ne želimo reći da se rat tada uviјek vodi prema odredbama kodeksa časti, i u oblicima kulturnoga čina. Gruba sila dokazuje odsad svoju moć. Rat se promatra u svjetlu svete dužnosti i časti, te se do određenog stupnja u tom obliku i odvija. Ali često je teško istražiti koliko su te predodžbe utjecale na vođenje rata i njime ovladale. Većina onoga što smo o tome doznali iz povjesnih izvora osniva se na književnim viđenjima borbe, kakvima su ih suvremenici ili potomci zabilježili u epskim pjesmama ili ljetopisima. S njima se mijesaju i lijepi opisi, te romantičke ili herojske maštarije. Pa ipak, pogrešno bi bilo vjerovati da je sve to oplemenjivanje rata, pošto je uzdignut u područje rituala i moralu ili u estetički svijet maštete, bilo samo ljepši privid ili zaklon same grozote. Iz tih predodžaba o igri za čast i vrlinu izrastao je, pored pojma vitešta, i pojам međunarodnog prava, a iz oba njih potekao je i pojam čiste čovječnosti.

Agonalni, tj. igrački element u ratu neka sada osvijetle pojedini primjeri uzeti iz različitih kultura i razdoblja. A evo na kraju još jedne osobitosti, koja može poslužiti umjesto čitavoga niza dokaza: engleski jezik

još uvijek upotrebljava izraz *to wage war*, što doslovce znači »nadmetati se« u ratu, izazivati nekoga na ratno natjecanje na taj način da se u središte ubaci simbolički *gage*.

Iz Helade potječe dva primjera. Rat između oba eubejska grada, između Chalkisa i Eretrijske, koji se zbio u sedmom stoljeću, vodio se prema predaji od početka do kraja u obliku natjecanja. Svečana nagodba koja je utvrdila pravila sukoba bila je zaključena u *Artemidinu* hramu. U njoj je tačno naznačeno mjesto i vrijeme susreta. Sve dalekometno oružje: kopla, lukovi i pračke, bijaše zabranjeno, i odluku su imali donijeti samo mačevi i kratka kopla. Drugi je primjer poznatiji: nakon pobjede kod Salamine krenuše Grci na Korintsku prevlaku kako bi onima koji su se u borbi najviše istakli dodijelili nagradu, zvanu *aristeia*. Vojskovođe položiše svoj glas na *Poseidonov* žrtvenik, po jedan za prvoga i po jedan za drugoga pobednika. Glas za prvoga svatko je dao sam sebi, a za drugoga većina je izabrala Temistokla, te ovaj zadobije premoć. Ali međusobna ih zavist spriječi da tu presudu i potvrde.<sup>15</sup> Kad Herodot, pričajući o bici kod Mykale, veli da su otoci i Helospont bili nagrada za bitku αερά između Grka i Perzijanaca, to ne mora značiti ništa drugo do običnu metaforu. Očito je i sam Herodot sumnjao u natjecateljski stav u ratu. U tobožnjem ratnom vijeću, na svom dvoru, Kserkses je na Mardoniusova usta Grcima zamjerao nerazumnost, jer su ovi jedni drugima svečano naviještali rat, izabirali zatim lijepo i ravno bojno polje, te na štetu i pobednika i poraženih običavali odlaziti da se tamo bore. Trebalо je da svoje razmirice izglade putem glasnika i poslanika, a u slučaju da je bitka neizbjegiva, da izaberu neko mjesto na kojemu bi ih bilo najteže napasti.<sup>16</sup>

Čini se da gotovo svugdje gdje se u književnosti opisuje i hvali plemenit i viteški rat, riječ uzima također i kritika, koja mu suprotstavlja prednosti taktike i strategije. U tom je pogledu značajna sličnost između kineskog ponašanja i zapadnoveropskoga u srednjem vijeku. O pobjedi može biti govora tek onda — tako Granet prikazuje način ratovanja u feudalnoj Kini — kad se nakon sukoba čast vode poveća.<sup>17</sup> To se ne zbiva toliko stjecajem prednosti, pogotovo ne na taj način da se ona iskorištava do kraja, već prije svega izražavanjem umjerenosti. Dva plemenita vojskovođe, *Tsin* i *Tsin'*, stajahu nasuprot s vojskama u bojnom poretku, ali ne boreći se. Noću dođe *Tsin'ov* glasnik kako bi *Tsinu* dojavio da se pripremi. »Ratnici na obje strane već dovoljno stoje! Dopustite da se sutra u zoru sukobimo, pozivam Vas na to!« Ali *Tsinovi* ljudi zamjetiše da poslanikov pogled nije čvrst, te da mu glas ne zvuči sigurno. *Tsin' je* već izgubio. »*Tsin'* nas se boji. Bježat će! Pustite nas da neprija-

telja zbijemo do rijeke! Zaciјelo ćemo ga pobijediti.« Ali *Tsinova* je vojska mirovala te se protivnik mogao nesmetano povući. Cast ga je odvratila od toga da posluša takav savjet. Jer: »Ne podići mrtve i ranjene, nečovječno je! Kukavički je ne pričekati dogovoreni čas, neprijatelja natjerati u škipac...«<sup>18</sup>

Pobjednik skromno otklanja i to da na bojnome polju podigne sebi slavoluk: »Dobro je bilo kad su stari, vrlinom prosvijetljeni, kraljevi vojevali protiv neprijatelja neba, i tako zle izvrgavali javnom ruglu; ali ovde nema krivaca, već samo vazala, koji su svojom smrću dokazali vjernost! Zar za to slavoluk?«

Kad se podizao neki tabor, gradnja bi se brižljivo upravljala prema određenim stranama svijeta. Uređenje takvog tabora bilo je strogo propisano, jer su ga držali slikom kneževske prijestolnice. Odredbe kao što je ova jasno su odavale svetsno područje, u koje se sve to i svrstavalo.<sup>19</sup> Ne osvrćimo se ovde na pitanje može li se sakralno podrijetlo dokazati i za rimski tabor, kao što to pretpostavljaju F. Miller i drugi. Sigurno je da raskošno građeni i ukrašeni tabori kasnoga srednjeg vijeka, kakav je na primjer sagradio Karlo Smjeli pred Neussom godine 1475, očito dokazuju tjesnu vezu misaone sfere turnira s mišljem o vođenju rata.

### *Udvornost prema neprijatelju*

Iz shvaćanja rata kao plemenite igre za čast potječe i običaj koji se zadržao sve do danas kada se rat vodi tako nečovječno, običaj uzajamne udvornosti prema neprijatelju. U tome razabiremo određeni satirički prizvuk, koji još jače izražava igračko značenje tog običaja. U kineskom feudalnom ratu protivniku se slao krčag vina koji bi svečano ispijali sjećajući se na iskazane počasti u doba mira.<sup>20</sup> Protivnici su se pozdravljali svakojakim počastima, izmjnjivali darove u oružju, upravo kao i *Glaukos* i *Diomedes*. Još dok su Nizozemci pod vodstvom Friedricha Heinricha Oranskoga godine 1637. opsjedali Bredu<sup>21</sup> — da navedemo ovde jedan bliži primjer iz Zapadne Evrope — zapovjednik grada naredio je da se zaplijenjena kola, u koja su bila upregnuta četiri konja, uljudno vrati njihovu vlasniku, grofu od Nassaua, te je za njegove vojnike poslao još 900 guldena. Neprijatelj daje podrugljiv i pakostan sav-

15 Herodot. VIII. 123-125.

16 IX, 101; VII. 96.

17 Granet, *Civilisation*, sir. 320/21.

18 O tom istom pokušaju da se iskoristi prednost, v. i za vrijeme borbe između kralja *Sianja* i carstva *Cou*, cit. dj., str. 320.

19 Cit. dj., str. 311.

20 Granet, cit. djelo, str. 314

21 To, međutim, nije ona opsada iz 1625. što ju je ovjekovječio Velasquez.

jet: Za vrijeme *Tsinove* vojne protiv *Coua* vojnik jedne strane beskrajnom je strpljivošću pokazivao neprijatelju način kako valja izvući kola iz gliba, ali je bio nagrađen riječima: »Pa mi nismo navikli na bježanje poput vas«.<sup>22</sup> Oko godine 1400. grof od Virneburga ponudio je gradu Aachenu susret u određeni sat i na određenu mjestu, te predložio da sobom povedu i namjesnika Jülicha, koji je sukob i izazvao.<sup>23</sup>

Uglavljanje vremena i mjesta bitke najvažnije je obilježje ratovanja kao časnog natjecanja, te je ujedno i sudska presuda. Valja smatrati da je naznačivanje mjesta, njemačko »Hegen« (ograditi, branjedinu),isto što i ogradijanje sudišta. Ovakav opis možemo naći i u staronordijskim izvorima: tamo se bojno polje omeđuje kolčićima ili ljeskovim grančicama. Ta predodžba preživjela je i u engleskom izrazu »*a piched battle*«, što označuje bitku koja se odvija prema pravilima rata. Koliko su se polja doista omeđivala u ozbiljnome ratu, to je teško utvrditi. Već po svojoj biti to omeđivanje je predstavljalo sveti čin, te je prema tome moglo biti nagovješteno čisto simbolički, i to bilo kakvim nanesenim znacima koji su služili umjesto zbiljskog ogradijanja. Iz povijesti srednjega vijeka imamo mnogih primjera svečane ponude mjesta i vremena. I po tome se odmah vidi da je riječ u prvom redu tek o formi; jer ponudu se u pravilu ili otklanja ili se na nju uopće ne obazire. Karlo Anžujski obznanio je rimskom kralju Wilhelmu Holandskome »da će ga on glavom sa svojim vitezovima tri dana čekati na livadi tik do Aschea«.<sup>24</sup>

Godine 1332, putem glasnika sa sjajnim mačem u ruci ponudio je vojvoda Johann Brabantski kralju Johannu Češkom kao termin za borbu srijedu i jedno određeno mjesto, moleći ga za odgovor, te ga, u slučaju preinake, uljedno zamolio i za protuprijedlog. Kralj pak, koji bijaše inače uzor tadašnje pretjerane viteške mode, ostavi vojvodu da čeka na kiši tri dana. Bici kod Crecyja 1346. prethodilo je dopisivanje, u kojem je kralj Francuske predložio engleskom kralju da izabere između dva mesta te između četiri dana, a po želji i više.<sup>25</sup> Kralj Edward odgovori, da se on njegovož želji ne bi mogao suprotstaviti, ali da on već tri dana uzalud očekuje neprijatelja. Henrik od Trastamare zaista se i povukao kod Najere u Španjolskoj sa svoga povoljnog položaja kako bi po svaku cijenu mogao pobijediti na otvorenu polju, te bude poražen.

Sakralni oblik oslabio je ovdje kod udvorne fraze, do igre s viteškom čašcu, a da se time nije jednostavno odrekao svoga iskonskog, da pače svoga bitnog igračkog značenja. Sve jača želja za pobjedom u bor-

22 Ibid., sir. 316.

23 W. Erben, *Povijest rala u srednjem vijeku*, 16, Beiheft zur Histor. Zeitschrift, München 1929, str. 95.

24 Melis Stoke, *Rijmkronick* (uitg. W. V. Brill, Werken van der Hist. Gen, te Utrecht N.SI. XL-XLII) III. 1387.

25 Usp. Erben, cit. djelo, str. 93, i *Jesen srednjeg vijeka*, str. 131.

bi **kočila** je djelovanje **običaja**, koji se osniva na prvotnim sadržajima kulture, i ondje imao svoje značenje.

### *Ceremonija i taktika*

Istu vrijednost kao ponuda časa i mjesta bitke ima i traženje nekog postojanog začasnog mesta u bojnome poretku, te zahtjev da pobjednik na bojnom polju mora ostati tri dana. Pravo na početni udar, koje se pokatkad utvrđivalo ispravom ili se rodovima i staležima dodjeljivalo kao leno, često je bilo povod žestokoj svadbi, koja je mogla imati i krvavih posljedica. Takvim taštim pitanjima o prvenstvu bila je progvana i prilika za pobjedu u slavnoj bici kod Nikopolja 1396, u kojoj se izabrana vojska vitezova s mnogo buke i sjaja podigla na križarski pochod, ali je do nogu bila potučena od Turaka. Ovdje nam nije bitno pitanje da li u neprestanom zahtjevu za trodnevnim boravkom na bojnome polju možemo zapravo prepoznati »sessio triduana« iz pravosuđa. U svakom slučaju, sigurno je da uza sve te običaje ceremonijalne i obredne naravi, koji do nas dopiru iz međusobno udaljenih područja, podrijetlo rata možemo tačno prepoznati iz primitivne sfere agona, u kojoj se neprestano zbližuju igra i borba, pravo i bacanje kocke.<sup>26</sup>

### *Granice do kojih se prostire princip agona*

Nazovemo li agonalni i svetosni rat arhaičkim, time ne želim reći da se u ranijim kulturama svaka borba odvijala u obliku natjecanja podređenih pravilima, kao ni to da u suvremenom ratu svojstvu agona uopće nema mesta. Za sva vremena ljudi su sačuvali ideal da se često bore za neko dobro. Ali u grubo se zbilji taj ideal od samog početka poriče i osakaće. Volja za pobjedom uvijek je jača od samosvladavanja što ga nameće osjećaj časti. Koliko je god ljudska kultura nastojala obuzdati silu za koju narodi i njihovi vode vjeruju da je moraju primijeniti, želja za pobjedom ipak toliko ovlađava borcima da je ljudska zloča iznova dobila maha kako bi tu silu što više uvećala. Drevna zajednica povlači granicu dopuštenoga — drugim riječima: pravila igre u ratu — tik uz sam krug suplemenika i sebi jednakih. Cast kojoj nastoje ostati vjerni odnosi se isključivo na ravnopravne. Obje zaraćene strane moraju priznавati pravila, jer ona inače ne vrijede. Dokle god je riječ o jednakima, u načelu dopuštamo da nas prožme osjećaj časti, s kojim je povezano natjecateljsko duševno raspoloženje i zahtjev za obuzdavanjem.<sup>27</sup> Ali

26 Usp. Erben, ibid., str. 100, i *Jesen srednjeg vijeka* str. 129.

27 Za kineske prilike usp.: Granet, cit. djelo, str. 314.

čim je borba usmjerena protiv onih koje smatra manje vrijednima — pa nazivali ih barbarima ili bilo kako drugačije — svako ograničavanje sile prestaje, te nam se povijest čovječanstva prikazuje uprljana odvratnim grozotama, s kojima su se babilonski i asirski kraljevi dičili kao s bogougodnim činom. Sudbonosni razvoj tehničkih i političkih mogućnosti, koji je išao ruku pod ruku s dubokom moralnom neukorijenjenosti, u novije je doba gotovo u svakom pogledu obesnažio mučno podignuto zdanje ratnog prava po kojemu se protivnika priznaje ravnopravnom stranom, te on prema tome zahtijeva i časno i pošteno ophodenje — pa čak i u oružanom miru.

U naprednjim razdobljima kulture primitivni ideal časti i plemstva, koji se korijeni u samouljepšavanju, ustupa mjesto idealu pravednosti, ili bolje: ovaj se nadovezuje na onaj prvi, te on, koliko god u praksi ispaо jadan, zauvijek postaje poznatom i traženom normom ljudskog društva, koje je u međuvremenu doživjelo razvoj u tom smislu da klanovi i plemena nisu više zajednički boravili jedni pored drugih nego je došlo do zajedničkog prebivanja velikih naroda i država. Međunarodno pravo izvire iz područja agona kao svijest »da se to protivi časti, protivi pravilima«. Uspostavi li se jednom sustav promišljenih obaveza, moralno zasnovanih na međunarodnom pravu, svojstvu agona u međusobnim odnosima država preostaje tek malo mjesta. Instinkt za političko natjecanje on pokušava uzdići do osjećaja pravde. U zajednici država, koja se ravna prema općeprihvaćenom međunarodnom pravu, unutar njena vlastitog kruga ne postoji razloga za agon. Unatoč tome, ona nije posve izgubila sva obilježja zajednice igrača. Pravila obostrane ravnopravnosti, diplomatske forme, međusobne obaveze u pogledu držanja sporazuma i otkazivanja mira, sve to oblikom sliči pravilima igre, i to samo onda ako i igra obavezuje, što znači da je priznata nužnost jednog zajedničkog ljudskog bivstvovanja koje se ravna prema pravilima. Ta je igra, međutim, temelj svekolike kulture. I to obilježje ima ovde još samo formalno opravданje.

Međutim, došlo je uistinu dotle da se sistem međunarodnog prava više uopće ne priznaje kao temelj kulture. Čim jedna ili više članica neke zajednice država u praksi otkloni obveznost prema međunarodnom pravu te i teoretski kao jedinu normu međudržavnih odnosa priznaje interes i moć vlastite skupine — pa zvala se ona narod, stranka, klasa, crkva ili država — s tim posljednjim formalnim ostacima igračkog ponašanja sasvim se gubi i svaka kultura, te ta zajednica tone do na sam prag prastare kulture. Time se bližimo važnom zaključku da bez jedne osobite potvrde u igračkom ponašanju kultura uopće nije moguća.

Pa i u onom društvu koje je sasvim podiviljalo izgubivši sve pravne obaveze, agonali poriv nije posve isključen; jer, on leži u samoj ljudskoj naravi. Urođena strast: biti prvi, tjera skupine da se i dalje sukob-

Ijuju, te ih u ludom samoveličanju može dovesti do nedostizivih razmjera zasljepljenosti i obmana. Bilo da hvale zastarjelu doktrinu prema kojoj su privredni odnosi pokretačka snaga povijesti, ili pak da ističu sasvim novi pogled na svijet kako bi toj strasti dali naziv i oblik, u biti je tu uvijek riječ o dobiti, pa i onda kada se zna da to »dobivanje« više ne može biti »dubitak«.

### *Idealna predodžba o junačkom životu*

Težnja da se natjecanjem dokaže vlastito prvenstvo bijaše u počecima kulture bez sumnje stvaralački i oplemenjujući čimbenik. U stadiju još uvijek naivne, dječje svijesti, te živoga osjećaja za stalešku čast, ona je potakla sazrijevanje osobne hrabrosti, koja jednoj mladoj kulturi bijaše toliko neophodno potrebna. I ne samo to: iz tog neprekidnog agonalnog djelovanja, koje se uvijek spaja s posvetom, izrastaju i sami oblici kulture, razgranjuje se struktura društvenog života. Plemićki život poprimio je oblik neke uzvišene igre časti i srčanosti. Međutim, upravo zato jer se u okrutnom ratu može ostvariti u tako neznatnoj mjeri, on se mora iživjeti u estetičkoj i društvenoj fikciji. Krvavu se silu tek neznatnim dijelom može zbiti u plemenit oblik kulture. Zbog toga duh zajednice uvijek iznova traži izlaza u lijepim maštanjima o junačkom životu koji protječe u plemenitom natjecanju, u idealnom području časti, vrline i ljepote. Misao plemenite borbe odjednom postaje jednim od najsnaznijih poticaja kulture. A kada se on već jednom razvije do nekog sustava ratničke atletike, do svečanih društvenih igara i do pjesničkog oslikavanja odnosa u životu, kao, npr., u srednjovjekovnom viteštvu Zapadne Evrope ili u japanskom *bushidu*, tada sama ta maštovita predodžba povratno djeluje na ponašanje u kulturi i na osobno ponašanje te na spremnost za akciju, i to tako da krijepi hrabrost i da zahtijeva vršenje dužnosti. Naravno da je sistem plemenite borbe kao životnog ideaala i načina života u najvišem smislu povezan s društvenom strukturom, u kojoj mnogobrojno ratničko plemstvo sa osrednjim posjedom ovisi o kneževskoj moći posvećenog ugleda, i u kojoj je vjernost gospodaru glavni motiv njegova postojanja. Samo u jednom tako ustrojenom društvenom poretku, u kojem slobodan čovjek ne mora raditi, može cvasti viteštvoto, a s njim takoder i neizostavno odmjeravanje snage, turnir. U takvim odnosima ozbiljnost se očituje u igri fantastičnih zavjeta na nečuvena junačka djela. Tada postaju važna pitanja o stijegu i grbu, ulazi se u viteške redove, drugome se osporava položaj i prvenstvo. Za to ima vremena i sklonosti samo feudalna aristokracija. Taj veliki agonalni kompleks ideja, običaja i odredaba najbogatije se razgranao na srednjovjekovnom Zapadu te u Japanu. Suštinski karakter svega toga očituje se u Zemlji Izlazećeg Sunca još izrazitije nego u biti kršćanskog

viteštva. Samuraj zastupa mišljenje da je ono što je običnom čovjeku ozbiljno, hrabru tek igra. Sukob u kudenju riječima, o kojemu smo govorili ranije, može se uzdići do plemenita viteškog običaja kojim borci dokazuju koliko su ovladali junačkim ponašanjem. Tom feudalnom heroizmu svojstven je i prezir što ga onaj plemeniti osjeća prema svemu materijalnome. Japanski knez Kenshin ratovao je ä knezom Shingenom koji je stanovao u brdimu, te je doznao da je ovome neki treći, koji s njim nije bio u otvorenoj svadi, spriječio dovoz soli. Nato Kenshin zapovjedi svojim podanicima da neprijatelju pošalju soli u izobilju, a njemu je napisao: »Ja se ne borim solju, već mačem.« Bijaše to još jednom dokaz vjernosti pravilima igre.

### Precjenjivanje kulturne vrijednosti rata

Izvan svake je sumnje, da je ideal viteštva, vjernosti, odvažnosti, samosvladavanja i svijesti o dužnosti u temelju podupirao i oplemenjivao kulture koje su ga njegovale. Iako je dobrom dijelom bio tek mašta i utvara, on je u odgoju i javnom životu povećavao osobnu vrijednost i uzdizao etičku razinu. Ali povjesna slika takvih oblika kulture, onakva kakvu su je u epskim i romantičnim preobrazbama tako čudesno naslikali srednjovjekovni kršćanski i japanski izvori, po mnogi je put navela i najtankoćutnije duhove na to da rat kao velo vrlina i saznanja hvale glasnije nego što je on to uistinu i zasluzio. Temi rata kao praizvoru ljudskih čina pokatkad se pristupalo pomalo nepomišljeno. John Ruskin malo se zaletio kad je woolwichskim kadetima rat prikazao kao nužan preduvjet svake čiste i plemenite umjetnosti mira: »Samo u krilu naroda ratnika procvale su svuda po svijetu velike umjetnosti. — Velika je umjetnost u nekom narodu moguća tek onda kad je *based on battle*.« »Ukratko, ja smatram«, nastavio je on dalje, baratajući pomalo naivno, i površno primjerima iz povijesti, »da su svi veliki narodi u ratu naučili istinu riječi i oštrinu mišljenja; da su hranu crpli u ratu a rasipali je u miru, da ih je rat poučavao a mir razočaravao, da ih je rat odgajao a mir obmanjivao — jednom riječju, da su se rodili u ratu a uminuli u miru.«

U tome, naravno, ima nešto istine, i ta je istina zgodno rečena. Ali Ruskin začas odstupa od svoga krasnoslovja: to se ne odnosi na *svaki* rat. On ima na umu samo »stvaralački rat koji je temelj svemu, u kojemu se prirodni nemir i borbenost čovječanstva putem općeg suglasja disciplinira *do oblika jedne lijepi — iako možda i sudbonosne igre.*« On čovječanstvo od samog početka vidi podijeljeno u »dvije rase, rasu rad-

28 I. Nitobe, *The Soul of Japan*. Tokio 1905. str. 98, 35.



Hieronymus Bosch — Kola sa sijenom — Raj (detalj lijevog dijela triptiha)



Hieronymus Bosch — Kola sa sijenom (triptih, detalj srednjeg dijela)

nika i rasu igrača». A ovi su ratničke naravi — »gordi sa svog nerada, i zato u neprestanoj potrazi za igrom, pri čemu produktivni i radni stalež djelomično iskorištavaju kao stoku, a djelomično kao lutke ili kao obojene kameničće u *igri smrti*«. Tu se usko prožimaju duboka slutnja i površan tok misli. Pri tome nam je važno to da je u prastaroj kulturi Ruskin tačno spoznao svojstvo igre. Ideal stvaralačkog rata njemu se ozbiljuje u Sparti i viteštvu. Ali neposredno nakon navedenih riječi njegova ozbiljna i časna tankočutnost osvetila se poletnim mu mislima, te on pod dojmom pokolja u američkom građanskom ratu sastavi predavanje koje prelazi u strastveno gnušanje nad modernim ratom — nad ratom godine 1865!<sup>29</sup>

Po svemu se čini da je neposredno iz područja aristokratskog i agonalnog života prošlih epoha izrasla jedna vrlina: vjernost. Vjernost jest predavanje nekoj osobi, stvari ili ideji, a da se o razlozima te prednosti dalje ne raspravlja ili se njena stalna obveznost ne dovodi u sumnju. To je ponašanje koje ima mnogo zajedničkoga s biti igre. Nismo otišli predaleko ako podrijetlo te vrline, koja je i u svom čistom obliku i u svojim groznim perverzijama tvorila tako snažan ferment povijesti, na slutimo u području igre. U svakom slučaju, na tlu viteštvata rascvjetao se blistav cvat i bogat plod kulturnih vrednota: epski i lirski izraz najplemenitijega sadržaja, šarolik i čudljiv ukras, lijepi ceremonijalni oblici. Od viteza vodi ravan put do »*honneur homme*« iz sedamnaestog stoljeća te do modernog džentlmena. Latinski Zapad uključio je u taj kult i ideal dvorske ljubavi, koji je njime toliko protkan da je taj dodatak zadošto skrivao svoje podrijetlo.

Ovdje moramo reći još nešto. Kada o svemu tome govorimo kao o lijepim oblicima kulture, a viteštvu nam se takvim prikazuje iz predaje različitih naroda, izlažemo se opasnosti da iz obzora izgubimo svetosnu pozadinu te institucije. Sve što smo u kasnijoj predaji imali pred očima kao lijepu i plemenitu igru, bijaše nekoć sveta igra. Posvećenje za viteza, turnir, red i zavjet potječe bez sumnje iz posvetnih običaja jedne daleke prošlosti. Karike se u tom razvojnem lancu više ne mogu nazreti. I upravo nam je viteštvu srednjovjekovnog kršćanskog svijeta uglavnom poznato kao jedan još zapravo umjetno podržavan, a dijelom čak i hotimice oživljen element kulture. Što je on u kasnijem srednjem vijeku značio svojim istančano izrađenim aparatom kodeksa časti, dvorskih običaja, heraldike, viteških redova i turnira, pokušao sam opisati ranije.<sup>30</sup> Usku vezu kulture i igre shvatio sam upravo na tom mjestu.

29 *The Crown of Wild Olive, Four Lectures on Industry and War. Ill: War.*

30 Jesen srednjeg vijeka, poglavlje II–X.

## 6, Igra i znanje

### Natjecanje i znanje

Poriv za dokazivanjem prvenstva izražava se u toliko mnogo oblika, koliko to društvo omogućuje. Međusobna se borba vodi na toliko različitih načina, koliko ima okolnosti za koje se treba boriti. Odluku donosi nepouzdani ždrijeb, snaga i spretnost, ili pak krvava borba. Može se natjecati u hrabrosti i izdržljivosti. Može se zadati ogled u snazi, ispitni rad ili neka majstorsija; valja skovati mač, ili vješto iznaći rime. Postavljaju se pitanja na koja treba odgovoriti. Natjecanje može poprimiti oblik božje presude, oklade, rasprave, zavjeta ili zagonetke. U svakom od tih oblika ono je u biti igra, i ishodište mu je upravo u tom svojstvu, a odatle možemo shvatiti i njegovu funkciju u kulturi.

*U početku svakog natjecanja jest igra, tj., sporazum, prema kojemu se unutar nekih prostornih i vremenskih granica te po određenim pravilima i u određenom obliku ima izvršiti nešto što uzrokuje razriješenje napetosti, te je izvan uobičajenoga životnog toka. Istom se na drugom mjestu u vezi sa zadaćom igre, javlja pitanje šta se mora izvesti i šta se time dobiva.*

Običaj natjecanja, i značenje koje mu se pridaje, u svim je kultura obilježen neobičnom istovrsnošću. Ta gotovo savršena jednolikost već sama po sebi dokazuje koliko je igračko agonalno ponašanje duboko ukorijenjeno u samom temelju duševnog i društvenog života čovjeka. Natjecanje u nauku i znanju izriče tu jednolikost u drevnoj kulturi možda još očitije nego u području prava i rata, o kojima smo govorili ranije. Za čovjeka starijih vremena nešto moći i usuditi se znači moć, a nešto znati — čarobnu moć. Za njega je svaki nauk sveti nauk, tajnovito i čarobno znanje. Jer za njega je, konačno, svako spoznavanje neposredno povezano sa svjetskim poretkom. Pravilno određen razvojni tok što su ga dosudili i odredili bogovi a podržavao ga kult očuvanja života i blagostanja čovjeka, taj *yam*, da ga nazovemo staroindijskim imenom, nije nigdje tako dobro pohranjen kao u čovjekovu znanju o svetim stvarima i njihovim tajnim imenima, te o iskonu svijeta.

Za svetkovina su se, dakle, natjecanja u tim znanjima održavala zato jer će izgovorena riječ potaknuti djelovanje na svjetski poredak. Takmičenja u posvećenom znanju duboko se korijene u kultu, te čine njegov bitni dio. Pitanja što ih jedni drugima postavljaju žreci, bilo to po nekom redu ili na izazov, zagonetke su u najdoslovijem smislu te riječi, zagonetke koje i oblikom i težnjom potpuno nalikuju na običnu društvenu igru gonetanja. Nigdje se funkcija takvih sakralnih borbi zagonetkama ne vidi tako jasno kao u predanju »Vede«. Za velikih žrtvenih svečanosti takva natjecanja sačinjavaju isto tako bitan dio čina kao i sama žrtva. Brahmani se natječu u *jatavida*, u poznavanju počela, ili u *brahmodya*, što se najbolje može prevesti kao »izricanje svetinja«. U samim tim nazivima za svetu igru uključen je smisao postavljenih pitanja koja se u prvom redu odnose na postanak svemira. Različite pjesme iz »Rig-vede« sadrže neposredan pjesnički talog takvih natjecanja. U himni I, 164 iz »Rig-vede« pitanja se djelomice odnose na kozmičke pojave, a rješenja ih djelomice objašnjuju kao pojedinosti u vezi sa žrtvenim ritualom. »Pitam te za najdalji kraj Zemlje; pitam gdje leži pupak Zemlje. Pitam te za sjeme jakoga konja; pitam o najvišem mjestu govora.«<sup>1</sup>

U himni VIII, 29. u deset tipičnih zagonetnih pitanja atributima se opisuju najugledniji bogovi, i svaki put kao odgovor mora slijediti po jedno ime.<sup>2</sup>

»Crvenosmeđ je neki mnogolik, darežljiv mladić; zlatan nosi nakit (Soma). Neki se svijetleći spušta u krilo, mudrac medu bogovima (Agni)«, itd.

Osim toga, u tim pjesmama preteže značaj ritualne zagonetke, te se njeno rješenje osniva na poznavanju obreda i njegovih simbola. Međutim, iz tog oblika zagonetke neposredno izvire najsmislenija mudrost o razlozima bitka. Veličanstvenu himnu X, 129 iz »Rig-vede« Paul Deussen nije bez razloga nazvao »možda najdivnijim filozofskim stavkom koji je iz starih vremena dopro do nas«.<sup>3</sup>

1. »Ni bitka ni nebitka nije bilo tada. / Ni zračnog prostora ni neba nad njim. / Što je prolazilo sad tuda sad amo? / U čijem okrilju i gdje? / Sto bješe to beskrajno bezdno voda?«

2. »Ni besmrtnosti ni smrti nije bilo tada. / Ni traga nije bilo danu ni noći. / Po svom je zakonu disalo Jedno, bez titraja vjetra, / a van toga nije bilo ničega drugog ni daljeg.«<sup>4</sup>

1 Usp. *Lieder des Rigveda*, preveo A. Hillebrandt (Quellen zur Religionsgesch. VII, 5), Göttingen 1913, str. 105 (I, 164, 34).

2 Ibid., str. 98 (VIII, 29, 1-2).

3 Opća povijest filozofije, I, Leipzig 1894. str. 120.

4 Usp. *Pjesme Rig-vede* (X, 129). (Budući da prijevod ove himne postoji na hrvatskome, prijevod je citiran prema: Čedomil Veljačić, *Filozofija istočnih naroda*, str. 233–34, Matica hrvatska, Zagreb 1958. — nap. prev.)

U afirmativnom dijelu tih stihova i u oba naredna oblik zagonetke prosijava još samo putem poetske strukture pjesme. Ali tada se opet vraća upitni oblik:

6. »No, tko to za sigurno zna, objaviti tko nam to može? / Otkud su nastali oni, otkud je došlo stvorenje?«

Dopusti li se da ta pjesma odaje svoje podrijetlo iz zagonetne ritualne pjesme, koja opet predstavlja književni ostatak natjecanja u gonetanju što su se za žrtvenih svečanosti zaista i održavala, tada smo posve uvjerljivo objasnili genetičku vezu između igre zagonetkama i svete mudrosti svijeta.

U mnogim himnama *Atharva-vede*, npr. u himnama X, 7 i u X, 8, čini se kao da su sabrani čitavi nizovi takvih zagonetnih pitanja, slobodno nanizanih i svedenih na zajednički nazivnik, pa slijedio na njih odgovor ili ne.

»Kud putuju polovine mjeseca, kud mjesec sjedinjen s godinom? kud godišnja doba? — reci mi njihov *skambha!*<sup>5</sup> Kamo žude stići, udvoje se žureć, dvije djeve različita lika, dan i noć? Kamo u žudnji teku vode?«

»Kako nikad ne zastaje vjetar, kako ne miruje duh? Zašto vode, za istinom težeć, ne zastaju nikad?«<sup>6</sup>

### Rađanje filozofiske misli

Te tvorevine prastarog oduševljenja i ganaća zbog tajne postojanja ne dopuštaju nam da lučimo svetu poeziju od mudrosti koje graniči s ludilom, najdublje mistike i praznoslovja koje se obavlja tajnom. Riječ starostavnih svećenika-pjevača trajno lebdi nad predvorjem nespoznatljivoga, koje ipak ostade zatvoreno i nama i njima. Stoga je ovdje o tome moguće reći još samo ovo: u tom kultskom natjecanju rodilo se filozofsko mišljenje, i to ne u *igri iz taštine*, već a *svoj igri*. Mudrost se ovdje njeguje poput neke svete umjetnine. Filozofija niče u obliku igre. Kozmogonijsko pitanje: Kako to da je sve što postoji na svijetu postalo upravo takvим?, to pitanje jest najranije od svih kojima se ljudski duh počeo baviti. Eksperimentalna psihologija djece pokazuje da je jedan znatan dio pitanja, što ih često postavlja šestogodišnje dijete, zapravo kozmogonijske naravi, poput pitanja: Tko čini da teče voda?, Odakle puše vjetar?, zatim pitanja o zagrobnom životu i dr.<sup>7</sup>

5 *Atharva-veda* X, 7, 5, 6. Doslovce: »stup«, ovdje u mističkom značenju kao »razlog bitka« iiii nekako slično.

6 *Atharva-veda* X, 7, 37

7 Jean Piaget, *Le langage et la pensée chez l'enfant*. Neuchatel-Paris 1930. Kap. V. *Les questions d'un enfant*.

Zagonetna pitanja iz vedskih himna izravno nas vode prema najdubljim izrekama iz *Upanišada*. Nije, međutim, naša zadaća da pobliže ispitujemo filozofiski sadržaj svetih zagonetaka, već da nešto podrobnej raščlanimo njihov igrački značaj, te da što jasnije ukažemo na njihovo značenje za kulturu.

### Natjecanje u gonetanju ulazi u kult

Natjecanje u gonetanju nipošto nije neko uveseljavanje, ono sačinjava bitan dio žrtvenog kulta. Rješavanje zagonetaka neizostavno je kao i sama žrtva." Ono prisiljava bogove. Zanimljivu paralelu tom staroindijskom običaju nalazimo kod plemena Toradja na centralnom Celebesu.\* Na njihovim svečanostima postavljanje zagonetaka vremenski je ograničeno; počinje onoga časa kad riža »zatrudni« i traje do početka žetve, jer »rađanje« zagonetke koristi »rađanju« rižina klasa. Cim se postavi zagonetka, upada kor s željom: »Naša si! Izadi, ti naša rižo, izadite, o debeli klasovi, visoko u brdimu i duboko u nizinu!« U ono doba godine, koje prethodi spomenutom razdoblju, zabranjena je svaka književna djelatnost koja bi mogla nauditi rastu riže. Jedna te ista riječ, *wailo*, označuje i zagonetku i proso, tj. žitaricu koju je kao osnovnu hranu potisnula riža.<sup>10</sup> O jednoj vrsti narodnih igara u Graubündenu negdje je rečeno da ljudi čine »thorechten abenteuer, dass ihnen das kom destobas gera ten solle«."

Tko je barem ponešto upućen u vedsku i brahmansku književnost, taj zna da se njihova objašnjenja o iskonu svijeta jedno od drugoga neobično razilaze, te da su neobično šarolika i protuslovna, zapletena i neprirodna. U njima je potpuno nemoguće pronaći neku suvislost i jednoznačan smisao. Međutim, imamo li na umu da se kozmogonijska umovanja temelje u igri i da je podrijetlo tih objašnjenja u obrednim zagonetkama, shvatit ćemo da se spomenuta zapletenost ne mora nužno zasnovati na svećeničkoj lukavosti i pukoj strasti za dobiti, koja bi jednoj žrtvi htjela dati prednost pred drugom, pa ni na igračkim maštarijama;<sup>12</sup> shvatit ćemo, štaviše, da su sva ta brojna protuslovna objašnjenja nekoć bila odgonetke obrednih zagonetaka.

8 M. Winteritz, *Geschichte der indischen Literatur*. I. Leipzig 1908, Str. 160.

9. N. Adriani en A. C. Kruijt, *De baree-sprekende Toradja's Midden-Celebes*, III, Batavia 1914. str. 371.

10 N. Adriani *De naam der gierst in Midden-Celebes*, *Tijdschrift, van het Bataviaasch Genootschap* XLI 1909, str. 370.

11 Stumpfl, *Kultspiele*, str. 31.

12 Kao što je to bio sklon još H. Oldenbicig u *Die Weltanschauung der Brahmanatexte*, Göttingen 1919, str. 166, 182.

Svoj sveti, tj. opasni, karakter zagonetka očituje time što je ona u mitologiskim ili u obrednim tekstovima gotovo uvijek »zagonetka o glavu«, što znači zagonetka koja se plaća životom. Ulog je život, život se stavlja na kocku. Tom svojstvu odgovara i činjenica da se najvećom mudrošću smatra: postaviti pitanje na koje nitko ne može odgovoriti. I jedno i drugo svojstvo ujedinjuju se u staroindijskoj pripovijesti o kralju *Janaki*, koji je prigodom jednog dvoboja u teološkim pitanjima između brahma, koji su prisustvovali njegovoj žrtvenoj svečanosti, kao nagradu odredio tisuću krava.<sup>13</sup> Mudri *Yajnavalkya* naredi da krave unaprijed dovedu k njemu, te zatim blistavo pobijedi sve svoje protivnike. Kad jedan od njih, *Vidagdha Sakalya*, ostade dužan odgovora, namah mu pade glava s ramena, pa će upravo činjenica što je on zbog toga izgubio glavu biti zapravo školski primjer toga motiva: A kada se na kraju više nitko ne usudi postaviti pitanje, *Yajnavalkya* slavodobitno poviće: »Časni brahmani, tko od vas želi, neka 'me pita, ili me pitajte svi; a ako tko želi, pitat će ga ja, ili će vas pitati sve!«

Ovdje je igrački karakter potpuno očit. U igri je samo sveto predanje. Ozbiljnost kojom je ta priča uvrštena u svetu knjigu jednako je nedrediva i zapravo nevažna kao i pitanje je li netko doista izgubio život jer nije mogao riješiti zagonetku. Najvažniji je motiv igre kao takav. U grčkoj predaji, u donekle otrcanoj formi pripovijesti o prorocima *Kalhasu* i *Mopsusu*, nailazimo na još jedan motiv natjecanja u gonetanju kada je poraz valjalo platiti glavom. *Kalhasu* su prorekli da će umrijeti kad sretne proroka boljega od sebe. On nađe na *Mopsusu* te s njim povede borbu u gonetanju, iz koje ovaj posljednji izade pobjednikom. *Kalhas* umire s jada, ili se zbog zlovolje ubija sam; a pristaše njegove priključiše se *Mopsusu*.<sup>14</sup> Očito je, mislim, da se ovdje ponovno pojavljuje iskvareni motiv »zagonetke o glavu«.

### *Staronordijske borbe pitanjima*

U predaji »Eddi« stalan je motiv borba pitanjima, koja se plaća životom. U »Vafthrudnismalu« *Odin* svoju mudrost mjeri sa sveznajućim divom koji posjeduje mudrost pravremena. To je natjecanje u punom smislu te riječi: i iskušava se sreća, i glava je u pitanju. Najprije pita *Vafthrudnir*, zatim *Odin*. Pitanja su mitologiske i kozmogonijske naravi, i posve odgovaraju primjerima iz »Vede«: Odakle dan i noć? Odakle zima i ljeto, odakle vjetar? U »Alvissmälu« *Thor* pita patuljka *Alvisa* za

13 *Satapatha-brhamana* XI, 6, 3, 3; *Brhadaranyaka-upanishad* III, 1–9.

14 Strabo XIV, 642; Hesiod, fragm. 160; usp. K. Ohlcri. *Rätsel und Rätselhiele*, "I. Aufl., Berlin 1912, str. 28.

imena svakojakih pojava u Aza, u Vana, u ljudi, u divova i patuljaka, te u *Hele* na kraju, kad patuljka zatekne danja svjetlost, on bi okovan. Isti taj oblik ima i pjesma o *Fjölsvinnu*. U »Heidrekovim zagonetkama« motiv je ovaj: kralj *Heidrek* zavjetova se da će svakome onome tko mu se bio zamjerio poštjeti život, ako ovaj kralju zada zagonetku koju on neće moći riješiti. Za najveći broj tih pjesama smatra se da su najstarije u »Eddi«, te bi na pravom putu moglo biti istraživanje koje pretpostavlja da su pjesnici time smjerili samo na poetsku igrariju. To, međutim, ne mijenja činjenicu da je ona po svom obliku sačuvala najstariji sveti oblik igre iz prastarih vremena.

Do odgovora na pitalicu ne dolazi se razmišljanjem ili logičkim zaključivanjem. On je razrješenje, iznenadno oslobođenje okova što ih pitalac nameće pitanome. Zbog toga pravo rješenje obesnažuje pitaoca jednim jedinim udarcem. U načelu, na svako pitanje postoji samo jedan odgovor. Njega se može iznaci pod uvjetom da su poznata pravila igre. A ona su gramatičke, poetičke ili obredne naravi. Potrebno je poznavati jezik zagonetka, valja znati koje se kategorije pojava označuju simboličima kotač, ptica, krava. Uspostavi li se da je moguć još jedan odgovor a pitalac ga nije predvidio, za njega je ishod loš. S druge strane, jednu te istu stvar može se slikovito prikazati na više različitih načina, što znači: ona se može skrivati velikom broju različitih pitalica. Cesto se rješenje zagonetke sastoji jedino u poznavanju nekih svetih ili tajnih imena stvari, kao što je to slučaj u već ranije spomenutom »Vafthrudnismalu«.

Ovdje nije riječ o razumijevanju općeg oblika zagonetke, već više, o njegovu igračkom svojstvu i funkciji u kulturi. Stoga ovdje nećemo dublje ulaziti u etimologiske i semantičke veze koje spajaju riječ »zagonetka« (Rätsel) s riječju »savjet« (Rat) i »savjetovati« (raten) nasuprot »odgonetati« (erraten), kao što je to i u grčkome s riječima αἴγυμα, αἴγυμα — zagonetka, pored αἴνος — izreka, iskaz, poslovica. Gledamo li očima povjesničara kulture, izražajni oblici: savjet, zagonetka, mitski uzor, basna i poslovica vrlo su srodni. Ali spomenimo to samo usput, jer bismo različite smjerove u kojima se razvila zagonetka morali slijediti i nešto dalje.

Zagonetka, mogli bismo tako zaključiti, na samom je početku svete igre, tj. ona je na granici igre i zbilje, ima veliko značenje i posvećena je, ali time ne gubi svoj igrački značaj. Dalje se ona grana, s jedne strane, prema društvenoj zabavi, a, s druge, prema ezoteričkom nauku. Zbog tog udvajanja njene funkcije ne smijemo smatrati da se ozbiljnost srožava do šale, niti da se šala uzdiže do ozbiljnosti. To udvajanje prije svega znači da ono život kulture dijeli na dva područja koja mi razlikujemo kao zbilju i igru, koja međutim u nekoj prvočinjoj fazi kulture ipak tvore jedan nepodijeljen duhovni medij, a iz njega je izrasla kultura.

## Pitalice kao društvena igra

Zagonetka, ili, da se izrazimo općenitije, zadano pitanje, ostaje, neovisno o njenu magijskom djelovanju, važno agonalno svojstvo društvene ophodnje. Kao društvena igra ona se uklapa u svakovrsne književne sheme i ritmičke oblike, na primjer u lančana pitanja, pri čemu se pojedina pitanja nižu u neprestanom rastu, ili u pitanje o onome što nadvišuje sve ostalo, poput onoga poznatog tipa: »Sto je slade od meda?«, i dr. U Grka je kao društvena igra bilo omiljeno zadavanje *aporijs*, tj. zadavanje pitanja na koja se nije moglo pronaći neki konačan odgovor. Tu igru možemo smatrati oslabljenim oblikom »zagonetke o život«. Sudbinsko *Sjingino* pitanje nazire se, da tako kažemo, još uvijek kroz igru: ulog u načelu ostaje sam život. Tipičan primjer načina na koji su kasnija predanja preradila motiv »zagonetke o život«, i to tako da ona još uvijek odaje svoju svetosnu podlogu, vidimo u pripovijesti o Aleksandrovu susretu s indijskim gimnosofistima. Nakon oslobođenja jednoga grada, koji mu je pružao otpor, pozove Aleksandar pred se desetoru mudraca, koji su se bili našli u borbi protiv njega. On će im postaviti nerješiva pitanja. Tko najlošije odgovori, morat će umrijeti prvi. O tome ima presuditiju jedan od njih. Presudi li dobro, spasit će svoj život. Pitanja su većim dijelom imala karakter kozmognijskih dilema, bile su to igračke varijante svetih zagonetaka iz vedskih himna: Kojih je više: živih ili mrtvih? — Sto je veće: more ili zemlja? — Sto bijaše prije: dan ili noć? Odgovori bijahu više plod logičkog domišljanja no mističke mudrosti. Kad je na kraju jedan od njih na pitanje: »Tko je najlošije odgovorio?«, izrekao presudu: »Uvijek jedan lošije od drugoga«, osjetio je time čitavu osnovu: nitko nije smio biti pogubljen.<sup>15</sup>

Namjera da se protivnika nadmudri zagonetkom već se po svojoj biti zaodijeva *dilemom*, tj. pitanjem čiji će odgovor uvijek ispasti na štetu onoga koji odgovara. To isto odnosi se i na zagonetke s dvostrukim rješenjem, od kojih je jedno, besramno, najčešće uočljivo odmah; takvih nalazimo već i u »Atharva-vedi«.<sup>16</sup>

## Razgovor u obliku pitanja

Dalnjim razvojem, kada gonetanje u svrhu zabavljanja, pa čak i pouke, postaje literaturom, nastaju i neke zagonetke koje zaslužuju osobitu pažnju jer jasno predočuju povezanost igre i sakralnoga. Na prvom su mjestu pitalice religioznoga i filozofijskog sadržaja. Nalazimo ih u

15 U. Wilcken, *Alexander der Crosse und die indischen Cymnosophisten*, Sitz.-Ber. d. preuss. Akad. d. Wissensch. XXXIII, 1923. str. 164. Prazna mjesta u rukopisu, koja na mnogim mjestima otežavaju razumijevanje pripovijesti, izdavač nije po mom mišljenju uvijek uvjerljivo nadopunio.

\* 16 XX, no. 133, 134.

različitim kulturama. Tema je uvijek: jednoga, mudraca pita drugi, ili ga pita više drugih mudraca. Tako Zaratustra pita i odgovara šezdesetoricu mudraca kralja Vistaspa. Salamun odgovara na pitanja kraljice od Sabine. U 6raAmana-književnosti uobičajen je motiv kako *brahmašerin* dolazi na kraljev dvor te ga tamo ispituju ili pak on sam postavlja pitanja, pa tako od učenika postaje učiteljem. Jedva da je potrebno dokazivati da je taj oblik u najtješnjoj vezi s prastarim svetim natjecanjima u gonetanju. U tom pogledu je karakteristična jedna pripovijest iz »Mahābhārāte«.<sup>17</sup> Lutajući šumom, *Pandave* stignu do lijepa jezera. Vodeni duh zabrani im da iz njega piju prije no što odgovore na njegova pitanja. Oni koji to ipak učine, sruše se mrtvi na zemlju. Na kraju *Yudhisfira* izrazi spremnost da on odgovara na pitanja duha. I započne igra pitanja i odgovora, koja očito predstavlja prijelaz od svetih kozmologičkih zagonetka prema igri razuma, te u tom obliku izlaze gotovo čitavu indijsku etiku.

Ako dobro razmislimo, razgovor o religiji što ga je u doba reformacije, godine 1529, vodio u Marburgu Luther sa Zwinglijem, ili razgovor što su ga Théodore de Bèze i njegovi doglavnici godine 1561. u Poissyju vodili s katoličkim prelatima, izravno je nastavljanje starih svetih običaja.

Promotrimo pobliže samo jedno od književnih djela kojima je taj oblik razgovora u obliku pitanja bio povodom.

*Milindapanha*, tj. *Menanderova* pitanja, spis je na paliju, nastao vjerojatno početkom našeg računanja vremena, koji doduše ne ulazi u sam kanon, ali je i u južnih i u sjevernih budista uživao velik ugled. U njemu se prepričava razgovor između kralja *Menandera*, koji je u drugom stoljeću prije Krista grčku vlast proširio i na Baktriju, i velikog *Ar-hata Nagasene*. Sadržaj i pouka djela čisto su religijsko-filosofiski, ali oblikom i tonom sasvim se nastavljaju na borbu u gonetanju. To karakterizira već sam uvod u razgovor. »Kralj reče: Časni *Nagaseno*, hoćete li stupiti u razgovor sa mnom? — Ako sa mnom želite razgovarati onako kao što razgovaraju mudraci, onda prihvaćam razgovor, ali ako sa mnom budete razgovarali kao što to čine kraljevi, onda ne prihvaćam — A kako to, časni *Nagaseno* razgovaraju mudraci? — Slijedi objašnjenje: Mudraci se ne ljute kad ih se natjera u škripac, a kraljevi se ljute.« — I tako kralj pristade da vodi razgovor na posve ravnoj nozi upravo kao što je to činio i *François Anžujski* igri nazvanoj *gaber*. Sudjelovali su kraljevski dvorski mudraci; a pet stotina *Yonaka*, tj. Jonjana, Grka, i osamdeset tisuća redovnika predstavljaju publiku. *Nagasena* je katkada izazovno postavljao »problem s dva vrha, dubokouman, teško razmršiv, i zapleteniji no čvor«, tako da su se kraljevi mudraci tužili da ih ovaj muči dvoličnim pitanjima, koja da su krivovjerna. U svakom slucaju

17 III. 313.

ju, slavodobitno iznesene dileme bijahu višestruko tipične: »Snadite se Vi tu, Vaše Veličanstvo!« Tako se pred nama u jednostavnim filozofiskim formulacijama pojavljuje sokratski oblik temeljnih pitanja budističkog nauka. Oblik ostaje igrački, ali smisao je posve ozbiljan.

### Teologisko-filozofijska rasprava

U tu vrstu religioznog razgovora u obliku pitanja ubraja se i traktat *Cylfaginning* iz Snorrijeve »Edde«. *Gangleri* zapodjene s *Hârom* svoj razgovor pitanjima u obliku nekog natjecanja istom kad je na sebe svratio pozornost kralja *Gylfса*, i to tako da je žonglirao sa sedam mачeva.

Svetosna borba zagonetkama o postanju stvari, te natjecanje u zarađenim pitanjima o časti, životu ili imutku, vezuju se postepenim prijelazima s teologisko-filozofijskim razgovorima u obliku pitanja. Istočno su pravca i ostali dijaloški oblici, na primjer obredne litanije i katekizam nekog religijskog učenja. Nigdje te oblike ne nalazimo tako usko povezane i isprepletene kao u »Avesti«, u kojoj se nauk izlaže uglavnom putem izmjene pitanja i odgovara između *Zaratustre* i *Ahura Mazde*. »Yasna«, liturgijski tekstovi žrtvenog rituала, još uvijek nose mnoge tra-gove primitivnog oblika igre. Tipična teologijska pitanja o nauku, o životu i o obredu neprestano se izmjenjuju s kozmogenijskim pitanjima, kao na primjeru »Yasni« 44.<sup>18</sup> Svaki stih započinje Zaratuštrinim rječima: »Ovako te pitam, reci mi po istini. Gospodine!« Zatim se izmjenjuju pitanja koja započinju: »Tko je prvi...?«, i: »Je li zbilja to...?«, »Tko je podupro zemlju i nebo iza koprene oblaka, da ne padne?«, »Tko je pred vjetar i oblake upreg'o...?«, »Koji je umjetnik stvorio svjetlost i tamu... san i javu...?«. — A zatim se pred kraj javlja značajno pitanje, koje kazuje da se zapravo susrećemo s ostatkom borbe u gonetanju: »Ovako te pitam... Hoću li ispravnošću ovu nagradu steći: deset kobila, pastuha i devu, kako mi je obećano, prema tvojoj namjeri...« Cisto katehet-ska pitanja odnose se na postanje i vrstu pobožnosti, na razliku između dobra i zla, na različita pitanja o čistoti, na svladavanje zlih duhova itd.

Uistinu, onaj švicarski propovjednik koji je u zemlji i stoljeću Pestalozija izdao katekizam za djecu pod naslovom *Knjižica zagonetaka*, nije ni slutio koliko se svojom idejom oslanja na povijest davnih kultura.

Konačno, teologisko-filozofijski razgovor u obliku pitanja, kao na primjer onaj kralja *Menandera*, vodi izravno do pitanja znanstvene naravi što su ih knezovi iz kasnijih vremena postavljali svojim dvorskim

18 C. Bartholomae, *Die Catha's des Awesta*, Halle 1879, str. 58/59; IX. (Daljnji citati iz »Yasne« uzeti su iz knjige C. Veljačića *Filozofija istočnih naroda* II, MH, Zagreb 1958, str. 231).

učenjacima ili mudracima iz daleka. Poznat nam je čitav popis pitanja Što ih je car Fridrik II Hohenstaufen uputio svom dvorskому astrologu Michaelu Scotusu, 19 te čitav niz filozofskih pitanja upućen učenjaku Ibnu Sabinu iz Maroka. Za našu je temu osobito značajan prvi niz, zbog ispremiješanosti kozmologije, prirodnih znanosti i teologije. Na čemu leži Zemlja? Koliko, nebesa postoji? Kako Bog sjedi na svom prijestolju? Kakva je razlika između duše prokleta čovjeka i pala andela? Kako to da je morska voda slana? Što da mislimo o vjetru što puše iz različitih smjerova? A što o vulkanskim provalama i parama? Kako to da duše umrlih očito ne teže povratku na Zemlju?, itd. Tu se dakle stari glasi mijesaju s novima.

»Sicilijanska pitanja«, upućena Ibnu Sabinu, skeptičke su i aristote-lovske naravi, mnogo su filozofičnija od onih ranijih ali se još uvijek nastavljaju na ona prijašnje vrste. Mladi muhamedanski filozof doslovce je izgrdio cara: »Vi pitate glupo, nespretno, i protuslovite sami sebi!« — U činjenici što je car lekciju primio hladnokrvno i skromno, Hampe je video »Friedricha čovjeka«, te ga zbog toga hvalio. Međutim Friedrich je, isto kao i kralj *Menander*, znao da se igra pitanja i odgovora igrā na osnovu jednakosti; sudionici u njoj razgovaraju, kako reče stari *Naga-sena*, ne kao kraljevi, već kao mudraci.

### Igra gonetanja i filozofija

Grci kasnijega doba bijahu još posve svjesni stanovite veze između igre gonetanja i početaka filozofije. Klearh, Aristotelov učenik, u jednom traktatu o poslovcima izlaže teoriju zagonetke, te tvrdi da ona nekoć bijaše predmet filozofije: »Stari su njome običavali iskušavati svoje obrazovanje (παιδεία)«,<sup>20</sup> što se izričito odnosi na ono filozofiranje u zagonetkama koje smo ranije bili upoznali. I zaista nas ne bi stajalo mnogo muke, i ne bismo zašli predaleko, kad bismo od prastarih zagonetnih pitanja povukli nit do prvih dostignuća grčke filozofije.

Ovdje ne moramo obraćati pažnje na to koliko sama riječ πρόβλημα odaje podrijetlo nekog filozofijskog suda iz izazova odnosno zadaće. Ali je sigurno, da tragač za istinom od najstarijih vremena pa do kasnijih sofista i retora nastupa kao tipičan ratnik. On izaziva svoje takmace, napada ih žestokom kritikom i svom mladenačkom sigurnošću pradavnih ljudi uznosi svoje vlastite misli kao istinite. Stil i oblik negdašnjih filozofskih ogleda polemičan je agonalan. Govori se uvijek u prvom li-

19 Vidi Isis IV, 2, 1921, no. 11; *Harvard Historical Studies* XXVII, 1924, i K. Hampe. *Kaiser Friedrich II. als Fragestellen*, Kulttir- und Universalgeschichte (Festschrift fur Walter Goetz), 1927, str. 53-67.

20 C. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande* I, Leipzig 1855. str. 399.

eu. Kad se Zenon Elejski obračunavao sa svojim protivnicima, činio je to *aporijsama*, tj. prividno je polazio od njihovih prepostavaka, ali je iz njih uvijek izvodio dva kontradiktorna i disjunktivna zaključka. Taj oblik još uvijek izrijekom odaje sferu gonetanja. »Zenon upita: Ako prostor jest nešto, u čemu onda prebiva?«<sup>21</sup> Heraklitu »tamnoma« priroda i život predstavljaju *griphos*, zagonetku. On je sam rješavač zagoneta.<sup>22</sup> Empedoklove izreke imaju višestruki prizvuk mitskog gonetanja. One su zaodjenute još i pjesničkom formom. Divlje predodžbe Empe doklova učenja o postanju životinja, predodžbe koje svojom pustom fantazijom idu i do groteske, dobro bi pristajale kojem staroindijskom brahma. »Nicahu joj mnoge glave bez vratova, ruke bez ramena slobodno lutahu u krugu, a oči šibahu uokolo, same bez čela.«<sup>23</sup> Stari filozofi govore proročkim i zanosnim tonom. Njihova beziznimna samouverenost ista je ona sigurnost žreca i mistagoga. Oni se bavi problemima iskona tvari, počelom = αρχή i postanjem = φύσις. A to su prastari kozmognijski problemi koji se od pamтивjeka postavljaju u obliku zagonetke i rješavaju u obliku mita. Upravo iz čudesnih slika jedne mitske kozmologije, kao što je ona pitagorejska predodžba o 183 svijeta koji stoje jedan pored drugoga u obliku istostrana trokuta, izdvaja se s vremenom logička spekulacija o obliju Svega.

AGONALNO ZNAČENJE PRASTARE FILOZOFIJE JOŠ SE BOLJE OČITUJE, TAKO MI SE ČINI, U NJENOJ SKLONOSTI DA SVJETSKI PROCES VIDI KAO VJEĆNI SUKOB PRVOTNIH SUPROTNOSTI, KOJI, POPUT KINESKE OPREKE *jang* i *jin*, prebiva u biti svih pojava. Za Heraklita rat bijaše »otac svega«. Empedoklo uspostavlja pojmove φιλία — naklonost (ljubav) i φεικός — razmirica (mržnja), kao dva principa, koja od iskona pa do vječnosti vladaju svjetskim tokom. Po svoj prilici nije tek slučaj da sklonost stare filozofije prema antitetičkom objašnjenju bitka odgovara antitetičkoj i agonalnoj strukturi stoga društva. Ljudi su od davnina o svemu navikli misliti kao o dvojstvu suprotnosti, sve su navikli vidjeti prožeto borbom. Pored pogubne, Hesiod poznaje i dobru *Eris*, blagotvornu svadljivost.

Taj naslućeni odnos vrijedi i onda kad vječni sukob svega što postoji, sukob fizisa, biva shvaćen kao sudski proces. Takvo nas shvaćanje vodi u samo područje pradavnih kulturnih igara. Vječni sukob u prirodi jest, dakle, borba pred sudom. Prema Werneru Jaegeru, pojmovi *kosmos* = red, *dike* = pravednost, pravo i *ysis* = odmazda, kazna, preneseni su iz pravnog života, u kojemu su se bili udomačili, na svjetski pro-

21 Aristoteles, *Physica IV*, 3, 210 b 22 sq.; W. Capelle, *Die Vorsokratiker, die Fragmente und Quellenberichte*, prijevod i predgovor, Stuttgart 1935, str. 172.

22 Jaeger, *Paideia*, I, str. 243 i d.

23 Capelle, *Vorsokratiker*, str. 216. Upadljiva je sličnost s maštovitim Morgensternovim stihom: »Koljeno jedno usamljeno ide svijetom...«

24 V. Capelle, *Ibid.*, str. 102.

ces,<sup>25</sup> kako bi se taj proces pomoću tih pojmove mogao shvatiti. Isto je tako αΙτία prvotno označavala krivnju pred sudom, da bi kasnije postala općim nazivom za pojam uzročnosti u prirodi. Prvi koji je izrazio te misli bio je Anaksimandar, ali su na žalost one sačuvane u posve fragmentarnom obliku:<sup>26</sup> »Gdje je pojavama počelo (misli se na beskonačno), tamo im je nužno i propast. Jer, prema udesu vremena, one se međusobno moraju *kajati* i činiti *pokoru* zarad svoje *nepravde*.« Taj iskaz, sasvim sigurno, nije posve jasan. Ali, u svakom slučaju, radi se o predodžbi prema kojoj kozmos sam mora okajati svoju krivicu. Sto god podrazumijevale te riječi, u njima se skriva bez sumnje vrlo duboka misao, koja podsjeća na kršćanske predodžbe. Ipak, pitamo se, nije li osnov svemu tome jedna već uistinu zrela ideja državnog poretka i pravnog života, onakva kakvu je očituje grčki grad-država iz petog stoljeća.<sup>27</sup> Ne radi li se tu ipak prije o mnogo starijem sloju pravnih pojmove? Ne dolazi li tu do riječi već spomenuta arhaička konceptacija prava i odmazde, prema kojoj je ta predodžba još uvijek ležala u području bacanja kocke i međusobne borbe, prema kojoj je pravo još uvijek bilo sveta igra? Jedan fragment iz Empedokla, baveći se snažnom borbom elemenata, govori o ispunjavanju vremena, koje da »putem dalekosežne (široke) zakletve« promjenljivo upravlja pranačelima.<sup>28</sup> Značenje te mitsko-mističke slike jedva da se još može sasvim razumjeti. Ali je sigurno da filozofi-proroci pomišljaju na područje ratne igre za pravdu, što smo je bili upoznali kao važan osnov primitivnog kulturnog i misaonog života.

25 Jaeger, *Paideia*, I, str. 220.

26 Capelle, cit. djelo, str. 82.

27 Jaeger, *Paideia*, I, str. 154; Capelle *ibid.*, str. 82 b.

28 Fragm. 30, Capelle, *ibid.*, str. 200.

## 7. Igra i pjesništvo

Onaj tko govori o izvorima grčke filozofije u vezi s prastarim svetosnim natjecanjem u znanju, mora se neizbjegivo i neprekidno kretati razmeđem religijsko-filozofiskog i pjesničkog načina izražavanja. Stoga je sada pravi čas da se upitamo o biti pjesničkog stvaranja. U određenom smislu to pitanje tvori središnju temu raspravljanja o tezi igre i kulture. Jer dok religija, znanost, pravo, rat i politika, u organiziranim oblicima društva naoko, malo-pomalo, gube dodirne tačke s igrom, a te su tačke u ranijim stadijima kulture tako bogato pokazivali, pjesništvo, rođeno jednom u sferi igre, i nadalje ostaje udomaćeno u njoj. *Poiesis* je funkcija igre. Ona se odvija u prostoru za igru duha, u svijetu što ga sam duh sam sebi stvara. U njemu pojave imaju drugačije lice nego u »običnom životu«, i povezane su drugim vezama, ne logičkima. Ako zbijlu shvatimo kao nešto što je do kraja moguće izraziti i riječima iz trijeznog življenja, tada pjesništvo ni u kojem slučaju nije posve ozbiljno. Ono je onkraj ozbiljnoga, s one ikonske strane na kojoj su dijete, životinja, divljak, i prorok, u polju sna, uzdignuća, opojnosti i smijeha. Da bismo razumjeli pjesništvo, moramo biti kadri obući dušu djeteta kao čarobnu košulju, i mudrost djeteta pretpostaviti mudrosti čovjekovoj. Od svih pojava ništa nije tako blisko čistom pojmu igre kao ona pravjevkovna bit poezije, kao što je to još prije dva stoljeća shvatio i izrazio Vico<sup>1</sup>.

*Poiesis doctrinae tamquam somnium*, poezija je poput sna nekog nauka, tako glase dubokoumne riječi Francisa Bacona. U prikazivanju mitskom slikom, koju o praosnovi bitka stvara neki primitivni narod, sadržana je klica smisla koji će kasnjim misaonim preradbama težiti svom izrazu u logičkim oblicima. Filologija i znanost o religiji nastojale su što dublje prodrijeti u shvaćanje same te mitske jezgre ranoga vjero-

<sup>1</sup> Usp. Erich Auerbach, *Giambattisia Vico und die Idee der Philologie*, Homenaje a Antoni Rubio i Lluch, Barcelona 1936, I. str. 297. i d.

vanja.<sup>2</sup> To iskonsko jedinstvo pjesništva, svetog nauka, mudrosti i kulta baca novo svjetlo na naše shvaćanje svih funkcija stare kulture.

### »Vates«

Da bismo ovo shvatili, moramo se, prije svega, osloboditi poimanja prema kojemu je funkcija pjesništva isključivo estetička, ili prema kojemu njega možemo objasniti i razumjeti polazeći od estetičkih osnova. U svakoj crvatućoj, živoj kulturi, pogotovo u arhaičkim kulturama, poezija je vitalna, društvena i liturgijska funkcija. Svako pjesništvo iz davnine ujedno je i kult, svečana razonoda, društvena igra, umijeće, kušnja i zagonetka, mudra pouka, uvjeravanje, očaravanje, vradžbina, proroštvo i natjecanje. Pjesnik je *vates*, on je opsjednut, bogom nadahnut, bjesomučnik. On je onaj koji zna; stari Arapi zvali su ga *ša'ir*. U mitologiji »Edde« govorи se o medovini koju valja ispitи da bi se postalo pjesnikom, a ona da je spravljena od krvi *Kvasira*, najmudrijega od svih bića, i nitko mu ne može postaviti pitanje na koje on ne bi znao odgovora. Iz pjesnika-vidovnjaka postepeno se izdvajaju, s jedne strane, likovi proroča, врача, mistagoga, pjesnika-umjetnika, a, s druge, likovi filozofa, zakonodavca, govornika, demagoga, sofista i retora. Svi stariji grčki pjesnici imali su i izrazitu društvenu funkciju. Svoj puk oni odgajaju i opominju. Prije no što su se u kasnija vremena pojavili sofisti, oni su vode naroda.<sup>3</sup>

U *thulru* iz staronordijske književnosti, a on se u Anglosaksonaca naziva *thyle*, lik *vatesa* zrcali se u čitavome nizu odraza.<sup>4</sup> Najrječitiji primjer *thulra* jest *starkadr*; Saxo Grammaticus tu riječ s pravom prevodi kao *vates*. *Thulr* nastupa čas kao govornik liturgijskih formula, čas kao predstavljač u posvećenoj dramskoj igri, zatim kao žrec, i, konačno, kao čarobnjak. Cesto se čini da je on samo dvorski pjesnik ili govornik; službu mu izražava i riječ *scurra*, lakrdijaš. Odgovarajući glagol *thylja* označuje iznošenje neke religiozne radnje, ali isto tako i čaranje i bajanje. *Thulr* je čuvan svekolikog mitologiskog znanja i pjesničkih predanja. On je mudri starac, koji poznaje povijest i tradiciju, koji u svečanim prigodama vodi glavnu riječ, koji zna naizust rodoslovje junaka i plemića. Osobito mu je zvanje: nadmetanja riječima ili raznovrsnim znanjima. U toj ulozi susrećemo ga kao *Unferda* iz *Beowulfa*.

<sup>2</sup> Mislim na radnje poput one W. B. Kristensena ili one K. Kerényija u knjizi: Apollon, *Studien über antike Religion und Humanität*, Wien 1937 (Usp. rde Bd. 95., nap. nje-mačkog izdavača)

<sup>3</sup> Usp. Jaeger, *Paideia*, I. str. 65, 181. 206, 303.

<sup>4</sup> W. H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung I: Der Kultredner* (Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, IV, I, 1927).

*Mannjafnadr*, o kojemu smo govorili ranije, *Odinova* natjecanja u mudrosti s divovima i patuljcima, sve to spada u *thulrovo* područje djelovanja. Poznate anglosaksonske pjesni *Widsid* i *Wanderer* po svoj prilici su tipični proizvodi takvih mnogostranih dvorskih pjesnika. Sva ta obilježja na najnaravniji način upotpunjaju sliku prastara pjesnika, čija zadaća u svim vremenima mora da je bila i svetosna i književna. No bila ta funkcija posvećena ili ne bila, ona se uvijek korijeni u nekom od oblika igre.

Recimo još riječ o starohermanskom tipu *vatesa*. Ne čini nam se preuzetnim reći da u feudalnom srednjem vijeku potomke *thulra* zatičemo, s jedne strane, kao *Spielmann*, žonglera, a, s druge, kao herolda. Ovim posljednjima, koje smo već bili spomenuli govoreći o natjecanju u kuđenju, najbitniji dio zadaće zajednički je zadaći starih »obrednih govornika«. Oni su čuvari povijesti, tradicije, rodoslovija, govornici za svečanih obreda, a iznad svega službeni hvalitelji i junaci na jeziku.

### *Pjesništvo rođeno u igri*

Svojom izvornom funkcijom, funkcijom tvorca rane kulture, pjesništvo je rođeno u igri i kao igra. Ono jest posvećena igra, ali u svojoj svestnosti ta igra i nadalje ostaje na granici raspojasanosti, šale i uveseljavanja. O nekom svjesnom zadovoljavaju težnje za ljepotom još zadugo nema ni govora. Još uvijek nepoznata, ona biva obuhvaćena doživljajem svetog čina koji se izražava u poetskom obliku te biva cijenjen kao čudo, kao svečana opojnost i kao uzdignuće. Ali ne samo kao takav; jer pjesnička se djelatnost u isto vrijeme promeće u vedru, poletnu društvenu igru te u silno uzbudljivo natjecanje prastarih družina. Sposobnost pjesničkog izražavanja ništa nije toliko oplodilo kao vedro zbljžavanje spolova u doba proljetnih svečanosti ili za drugih plemenskih svetkovina.

I, spomenimo na kraju: Pjesništvo, u bujici riječi iznaden oblik igre, igre u kojoj se mladići i djevojke vječno privlače i odbijaju, takmeći se u šaljivoj oštromnosti i virtuoznosti, bez sumnje je isto toliko iskonsko kao i njegova sakralna funkcija. Sa svoga istraživačkog putovanja po otocima Buru i Babar u indonezijskom arhipelagu, De Josselin de Jong vratio se s bogatom gradom o jednoj društveno-agonalnoj poeziji, koju bismo mogli nazvati gotovo profinjenom i koju kao kulturnu igru još uvijek zatičemo u njenoj iskonskoj funkciji. Zahvaljujući njegovoj ljubaznosti, mogu saopćiti neke pojedinosti iz njegova još neobjavljena rada.<sup>5</sup> Stanovnici Centralnog Burua ili Rane gaje izmjenično pjevanje

koje nazivaju *inga fuka*. Muškarci i žene sjede jedni nasuprot drugima i uz pratnju bubnja jedni drugima otpjevavaju pjesmice, koje ili improviziraju ili jednostavno reproduciraju. Razlikujemo ništa manje nego pet načina *inga fukae*. Ona se uvijek osniva na strofi i antistrofi, na udaru i protuudaru, pitanju i odgovoru, izazovu i uzvraćanju. Ponekad se ona oblikom približuje i zagonetki. Najvažnija vrsta naziva se »*inga fuka* predvođenja i pratnje«. U njoj svaka strofa započinje riječima: »idu jedan za drugim, jedan drugog slijede«, baš kao i u dječjoj igri. Formalno sredstvo pjesničkog izraza je asonanca, koja ponavljanjem jedne te iste riječi, ili njihovim variranjem, vezuje tezu i antitezu. Pjesnički moment u tome jest zadirkivanje, dosjetka, aluzija, igra riječi, pa i igra njihovim zvukom, pri čemu je dopušteno i potpuno zapostavljanje smisla. Tu poziciju može se opisati samo riječima iz pojmovnog područja igre. Ona se sabire u profinjen sustav prozodijskih pravila. Sadržaj joj je nagovještaj erotskoga, ili pak pouka u mudrosti života, zadirkivanje i poruga.

Iako se u predaji sačuvalo čitavo blago strofa *inga fukae*, ipak se svaki put iznova radi o improvizaciji. Kitice koje već postoje poboljšavaju se spretnim nadopunama ili varijacijama. Virtuznost je u velikoj cijeni, pa ne nedostaje vještine. Ugodaj i djelovanje nekih primjera koje smo upoznali u prijevodu podsjećaju na malajski *pantùn*, o kojemu književnost s Burua unekoliko ovisi, ali i na odатle vrlo udaljen oblik japskog *hai-kai*.

Uz pravu *inga fuka* poznajemo na Rani i druge pjesničke oblike koji se osnivaju na istom formalnom principu, kao što su npr. vrlo opširne rasprave između klana nevjeste i klana ženika za vrijeme ceremonijalne izmjene darova, prigodom svadbe, a u shemi »predvođenja i pratnje«.

Sasvim izuzetnu pjesničku vrstu pronašao je De Josselin de Jong na otoku Wetan iz babarske skupine jugoistočnog otočja. Ovdje je riječ isključivo o improvizacijama. Stanovnici Babara pjevaju mnogo više nego stanovnici Burua, i zajednički i pojedinačno, a često i pri radu. Dok muškarci sjede na vrhovima kokosovih palmi cijedeći palmin sok, pjevaju ili tmurne tužbalice ili rugalice upućene drugu koji sjedi na susjednu stablu. Ponekad te pjesme prelaze i u ogorčeni dvoboju pjevanjem, što je svojevremeno znalo završiti i umorstvom ili ubijanjem. Sve se pjesme sastoje od dva retka, od kojih se jedna naziva »deblo« a drugi »krošnja« ili »vrh«, u kojima je, međutim, nemoguće, ili je to postalo nemoguće, razlikovati shemu pitanja i odgovora. Za pjesništvo s Babara karakteristično je da se ondje djelovanje traži mnogo više u igračkom variranju načina pjevanja nego u igri značenjima ili u zvuku jezika.

Malajski *pantùn*, četverostih s ukrštenim rimama, u kojemu prva dva stiha predočuju sliku ili utvrđuju neku činjenicu dok se druga dva nastavljaju s vrlo dalekim aluzijama, pokazuju mnoga obilježja jedne

5 Predavanje profesora De Jossclina de Jonga u K. Nederlandsche Akad. van Welen-schappen, afd. Letterkunde, 12. lipnja 1935. pod naslovom *Oslindonesische Dichtung*.

*jeu d'esprit*. Riječ *pantûn* sve do šesnaestog stoljeća redovito znači usporedbu ili poslovicu, a tek na drugom mjestu četverostih. Zaključni stih zove se na javanskome *djawab*, odgovor, rješenje. Očito je, dakle, da je *pantûn*, prije no što je postao stalni pjesnički oblik, bio zadatak putem igre. Ključ rješenja skriva se u aluziji, koju daje naslutiti zvuk rime.<sup>6</sup>

S tim je nedvojbeno u bliskom srodstvu i japanska pjesnička forma koja se obično naziva *hai-kai* a i danas se javlja kao pjesmica od tri stiha po pet, sedam i pet slogova; najčešće izražava neki nježan utisak iz života biljaka ili životinja ili pak impresiju o prirodi ili o ljudima, ponekad uz slutnju lirske čežnje ili nostalgijske, ponekad opet uz prizvuk lagog humora. Evo dva primjera:

*Koliko stvari  
U srcu mom! Nek lebde  
Šaptom livade!*

*Sunce suši kimona.  
Ah, rukavići  
Preminula djeteta!*

Mora da je *hai-kai* isprva bio igra ulančanih rima, u kojoj je jedna rima započela a druga ju je morala slijediti.<sup>7</sup>

Karakterističan način igračkog pjesmotvora susrećemo u tradicionalnom izlaganju finske *Kalevale*; dva se pjevača, naime, sjedeći na klupe čvrsto drže za ruke, te se, njisući se naprijed i nazad, natječe u kazivanju strofa naizust. Sličan običaj opisuje se već i u staronordijskoj sagi.<sup>8</sup>

Pjesništvo kao društvenu igru, za koju se ne može reći da želi izraziti nešto lijepo, ili se to može reći tek u neznatnoj mjeri susrećemo po svuda i u najrazličitijim oblicima. Ono gotovo uvijek sadrži i svojstvo natjecanja. S jedne strane, ono prožima izmjenično pjevanje, svadljivu pjesmu, borbu pjevača, a, s druge, improviziranje kojemu je svrha odagnati neko prokletstvo. Jasno je da se ovaj posljednji motiv uvelike približuje Sfinginoj zagonetki, o kojoj smo govorili ranije.

Svi su ti oblici u Istočnoj Aziji bogato razvijeni. Svojom oštrom interpretacijom i rekonstrukcijom na temelju starih kineskih tekstova Granet je naveo veliki broj strofa koje se u koru izmjenjuju kao pitanja i odgovori, i kojima su u staroj Kini mladići i djevojke slavili

<sup>6</sup> Usp. Hosein Djajadinigrat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen*, Batavia 1933; J. Przyluski, *Leprologuecadre des Mille et une nuits le et thème de svavam-vara*. *Journal Asiatique* CCC 1924, str. 126.

<sup>7</sup> *Hai'kai de Bnshtî et de ses disciples*, traduction de K. Matsuo et Steinilber-Oberlin, Paris 1936.

<sup>8</sup> Usp. W. H. Vogt, *Der Kultredner*, str. 166.

svečanosti godišnjih doba. Budući da je taj običaj u Annamu još uvijek živ, Nguyen van Huyen mogao nam ih je predočiti u svojoj knjizi koju smo u jednoj drugoj prilici već spomenuli. Ponekad se poetska argumentacija neke prosidbe sastavlja od čitavog niza poslovica, koje tada poput neoboriva svjedočanstva podupiru dokazivanje. Sasvim isti oblik, tj. rasprava u kojoj svaka strofa završava poslovicom, bio je uobičajen i u francuskom *débats* petnaestog stoljeća.

### Cours d'amour

Ako na jednu stranu stavimo svečane ljubavne govore, kakve u pjesničkom ruhu susrećemo u kineskoj književnosti i u životu anamskog naroda, a na drugu natjecanja starih Arapa u kudenju i hvaljenju, tj. *mufâcharu* i *munâfaru*, te zlobne i klevetničke borbe bubenjanjem koje u Eskima služe umjesto sudske rasprave, spoznat ćemo, da u isti taj red spadaju i dvorski *cours d'amour* iz trubadurskih vremena. Pošto je s pravom oborenja stara teza, prema kojoj trubadursku poeziju valja izvesti i objasniti iz primjene takvog ljubavnog udvaranja, u romanskoj filologiji ostade spornim pitanje jesu li ti *cours d'amour* uistinu postojali ili ih valja smatrati tek pjesničkom fikcijom. Mnogi su skloniji drugom shvaćanju, ali u njemu bez sumnje idu predaleko.<sup>9</sup> Ljubavno udvaranje kao pjesnička igra suđenja s praktičkim posljedicama primjerena je isto tako običajima Languedoca dvanaestog stoljeća kao i onima Dalekog istoka ili visokog sjevera. Svi ti slučajevi spadaju u istu sferu. Uvijek je tu riječ o polemičko-kazuističkoj obradi ljubavnih pitanja u pjesničkom obliku. Pa i Eskimi bubenjuju najviše zbog žena. Temu sačinjavaju dileme i pravila ljubavi, a svrha joj je potvrda dobra glasa koji znači i samu čast. Parnica se oponaša što većom tačnošću, a dokazi se navode analogijom ili putem nekog ranijeg slučaja. Pojedine vrste trubadurske poezije, *castiamen* = prijekor, *tenzone* = svada, *partimen* = izmjenično pjevanje i *joc partit* = igra pitanja i odgovora, u nujužoj su vezi s obranom ljubavi. Na početku svega toga ne стоји ni prava sudska rasprava, ni nesputani pjesnički poriv, a niti čista društvena igra, već prastaro natjecanje za čast u pitanjima ljubavi.

U svjetluigrane kulture mogu se naAGONALnim temeljima promatrati i drugi oblici pjesničke igre. Pred nekoga je, npr., postavljen zadatak da se izbavi iz nevolje tako da improvizira pjesmu. Ali ni ovdje nam nije bitno da li je u nekom razdoblju kulture takav običaj pratilo trijezni ži-

<sup>9</sup> Knjiga Melricha V. Rosenga. *Eleanor of Aquitaine, Queen of the Troubadours and of the Courts of Love*, London 1937, a ona zastupa stanovište da je taj običaj uistinu postojao, zapostavlja, na žalost, znanstvenu obradu tog materijala.

## Poučna pjesma

vot svakodnevice. Naprotiv, važno nam je to da je u tom motivu igre, koji se ne može odvajati od »zagonetke o životu« i koji je zapravo istovetan s igrom zaloge, ljudski duh svaki put spoznao izraz životne borbe, te da je funkcija pjesništva, ne izražavajući još uvijek izravno ljepotu, u takvoj igri našla najplodnije polje za razvitak pjesničke umjetnosti. Navedimo ovdje konačno i jedan primjer koji govori o zaljubljenima: Učenici nekog doktora Tâna na svom putu do škole prolazili su uz kuću djevojke koja je stanovala pored učiteljeve kuće. Kad bi god prolazili, govorili bi: »Ti si mila, ti si zaista pravo blago.« Razlučena, ona ih jednom uvreba, te im reče: »U redu, vi me volite; ali ja će vam zadati jednu rečenicu. Tko mi od vas bude znao pravo odgovoriti, toga će voljeti; u protivnome, ubuduće se posramljeno šuljajte pored moje kuće.« Ona izgovori tu rečenicu. Ali ni jedan od učenika nije znao odgovoriti, te su na rednih dana do učiteljeve kuće morali ići zaobilaznim putem. To je dakle neka vrsta epske *svayamvare*, ili prosidba Brunhilde u obliku seoske učeničke idile iz Annama.<sup>10</sup>

*Khanh-Du* iz dinastije Trân bijaše zbog neke teške pogreške otpušten, te postade prodavačem ugljena u *Schi Linhu*. Kad se kralj prigodom nekoga ratnog pohoda jednom našao u toj pokrajini, susretne on i svog nekašnjeg mandarina. Zapovijedi mu da sačini pjesmu »0 prodaji ugljena«, a *Khanh-Du* je odmah izreče. Kralj, sav dirnut, vratи mu sve počasne naslove.<sup>11</sup>

Improviziranje stihova u rečeničnom paralelizmu na čitavome Dalekom istoku predstavljalо je gotovo bezuvjetan talent. Uspjeh nekog anamskog poslanstva na pekinškom dvoru ponekad je ovisio o improvizatorskom daru vode. U svakom je času valjalo biti spremjan odgovarati na pitanja što su ih postavljali car ili njegovi mandarini.<sup>12</sup> To možemo nazvati diplomacijom u obliku igre.

Pomoću takvog oblika preslušavanja pitanjima i odgovorima čovjek je stekao čitav niz korisnih znanja. Neka djevojka dade jednom svoj pristanak. Oni žele zajednički otvoriti trgovinu. Mladić je zamoli da nabroji sve lijekove. Na to slijedi čitavo predavanje o općem ljekarništvu. Na taj isti način izgovore oni sve o vještini računanja, o poznavanju robe, o upotrebi poljoprivrednog kalendara. U nekim drugim zgodama to su obične zagonetke kojima ljubavnici međusobno ispituju oštromlje, ili se pak to odnosi na poznavanje književnosti. Već smo i ranije napomenuli da se i oblik katehizma neposredno nadovezuje na igru zagonetaka. A to je zapravo slučaj i s oblicima ispitivanja koji su na Dalekom istoku uvijek igrali izvanredno važnu ulogu.

10 Nguyen, cit. dj., str. 131.

11 Ibid., str. 132.

12 Ibid., str. 134.

U naprednijim kulturama dugo se održalo stanje u kojem je pjesnički oblik, pošto još nipošto nije posve zadovoljavao estetske potrebe, služio kao izraz svega što je u društvenom životu bilo važno ili nužno, pjesnički oblik posvuda prethodi književnoj prozi. Sto je god sveto i svečano, izriče se pjesmom. U uobičajenim metričkim ili strofnim kalupima nisu ispjivane samo himne i poslovice već i opširne rasprave, kao npr. indijske poučne knjige *sâtre i sâstre*, ali isto tako i starije tvorevine grčke znanosti: Empedoklo je svoju filozofiju salio u pjesme, a u tome ga slijedi i Lukrecije. Motiviranje vezane forme, u kojoj je iznijeta sva stara nauka, valja tek djelomice tražiti u korisnosti, u činjenici, naiime, da je društvo bez knjiga na taj način svoje tekstove lakše zadržavalo u pamćenju. Najvažniji je razlog u tome što je u arhajskom razdoblju kulture sam život ustrojen tako reći metrički i strofno. Kad je god riječ o višim pojavama, pjesma je prirodni način izražavanja. U Japanu je sve do preokreta godine 1868. najvažniji dio državnih spisa bio napisan u stihovima. Povijest prava posvetila je posebnu pozornost tragovima, pjesništva u pravu na germanskome tlu. Opće je poznato ono mjesto u starofrizijskom pravu,<sup>13</sup> na kojemu odredba o nužnoj prodaji nasledstva siročeta odjednom prelazi u lirske »Stabreim«:

»A potreba druga je ta: Kad godina skupa bude, i kad grdna glad zemljom bude hodit a dijete s gladi umrijet htjet, tад баštinu mu majka ima dražbom prodat i podat čedu kravu i kruh, itd. — A potreba treća je ta: Kad dijete ogoli i bez doma ostane, kad magla gusta s hladnim vjetrom nagrne, tad svatko seli u svoj dvor i u svoj dom, u svoj topli dub, i brlog ište divlja zvijer, i zavjetrinu, brijege, gdje život svoj sačuvat želi. Tad plače i leleče nejače, i tuži s gola tijela, s neimanja krova, roditelja, koji bi se za njeg moro pobrinuti protiv gladi, magle, zime hladne, te će morat duboko i mračno s četri čavla, pod hrastom pod zemljom zakovanio i natkrito bit.«\*

Ovdje se po mom mišljenju ne radi o hotimičnom ukrašavanju teksta iz igračkih pobuda, već prije o tome da se sama pravna formulacija nalazi u uzvišenu duhovnom području, u kojem je pjesnički izbor riječi prirodno sredstvo izražavanja. Uprvo zbog tog iznenadnog izbijanja poezije frizijski je primjer osobito tipičan, u određenom smislu čak i tipičniji od staroislandske pjesme izmirenja, *Tryggdamál*, koja u samim aliteracijskim strofama opisuje uspostavljanje mira, izvještava o isplaćivanju naknade, najstrože odriče svaki novi sukob, te se zatim, izjav-

13 *Dvadeset i četiri zemaljska zakona*, izd. v. Richthofen, »Friesische Rechtsquellen«, Berlin 1840, str. 42 i d.

Prevedeno prema Huizinginu tekstu, a ne prema starofrizijskom izvorniku (nap. prev.).

**Ijedući da svaki prekršitelj mira nigdje ne smije naći mira, širi u niz slika koji taj »nigdje« proširuje u nedogled:**

*"Dok god ljudi  
Vuke love,  
A kršćani  
Crkvi hode.  
Dok pogani žrtvu  
U svetištu više.  
Dok plamen plamti.  
Zeleni polje,  
Dijete majku zove.  
Majka dijete hrani.  
Dok ognjište se čuva.  
Brod brodi,  
Blista štit,  
Sunce sjaj,  
Sniježni snijeg,  
Jela raste,  
Soko leti,  
Dug proljetni dan  
Dok vjetar jak  
Krilici kreljuti —  
Dok nebo se diže,  
Gradi se dom,  
Huji vjetar,  
Voda moru struji.  
Kmeti sjeme siju.*

Suprotno prijašnjem primjeru, ovdje se očito radi o čistoj književnoj preradbi određenog sudskega procesa; teško da je ta pjesma mogla ikada služiti kao praktički dokument. Usprkos tome, ona nas živo prenosi u područje iskonskog jedinstva pjesništva i svete presude, a ovdje nam je upravo do toga i stalo.

Sve pjesničko nastaje u igri: u svetoj igri bogoštovlja, u svečanoj igri prosidbe, u borbenoj igri natjecanja hvastanjem, kuđenjem i ruganjem, u igri oštromlja i vještine. Međutim, u koliko se mjeri igračko svojstvo kulture očuvalo u kulturi onda kada je ona postala razvijenijom i zamršenijom?

### Pjesnički sadržaj mita

U kojemu god obliku mit dopro do nas, on je uvijek poezija. On pjesničkim ruhom i sredstvima oslikavanja priповijeda o pojavama za koje vjerujemo da su se zbole. Može sadržavati najdublji i najsvetiji smisao

On možda izražava veze koje se nikada ne mogu razumski opisati. Ali unatoč tom svetom i mističkom značaju mita u odgovarajućem razdoblju kulture, dakle onda kada mu i priznajemo krajnju prostodušnost, a po tome ga i prihvaćamo, neka nam se dopusti pitanje, možemo li **mit** ikada nazvati posve ozbilnjim. On je ozbiljan utoliko ukoliko pjesništvo uopće može biti ozbiljno. Poezija i igra kreću se područjem igre, kao i sve drugo što prekoračuje granice logički promišljenog suda. Time ipak ne želimo reći: jednim nižim područjem. Jer, može se dogoditi da se u igri mit uzdigne do visina na kojima ga razum ne može slijediti.

Granica između mogućega i nemogućega postupno je povukao tek ljudski duh, i to u skladu s nastajanjem kulture. Divljaku, kojemu je logički poredak svijeta ograničen, jednostavno je još sve moguće. Uza svu njegovu absurdnost i neumerenost, uza svu njegovu bezgraničnu pretjeranost i zapletenost odnosa, uza svu njegovu bezbrižnu nedosljednost i uza sve igračke varijante, mit ga nekom svojom nemogućnošću uopće ne uznemiruje. Ipak, mogli bismo se zapitati nije li u vjeri divljaka u njegovim najsvetijim mitovima od samog početka sadržan i određeni element humorističkog poimanja. Mit izvire, zajedno s pjesništvom, iz područja igre, a vjerovanje divljaka, u sklopu čitavog njegovog života, većim svojim dijelom prebiva upravo u toj sferi.

### Mit kao igračko razdoblje kulture

Čim je mit postao književnošću, tj. stalnim i tradicionalnim oblikom što ga je nastavljala neka kultura, koja se u međuvremenu bila oslobođila sfere slikovnog prikazivanja, sfere divljaka, prestao je razlikovati igru od zbilje. On je svet, mora dakle biti i ozbiljan. Međutim, on još uvijek izriče jezik divljaka. Takav jezik izražava slikovne predodžbe, na koje se još uvijek ne može primijeniti opreka igra-zbilja. Oslikavanje u grčkoj mitologiji još nam je toliko blisko, i toliko smo skloni mitologiju »Edde« promatrati s romantičnim udivljenjem, da često previđamo izrazito barbarstvo i jedne i druge. Tek doticaj sa staroindijskom mitskom gradom, koja nam je srcu manje prirasla, te s pustim fantazmagorijama kojima nam etnolozi sa svih strana svijeta vitlaju pred očima, pomaže nam da spoznamo kako se po svom logičkom i estetičkom značenju — da o etičkome i ne govorimo — oslikavanje grčke i starogermanske mitologije, promotrimo li ih u pravom svjetlu, uopće ne razlikuje, ili se razlikuje tek neznatno, od neobuzdane fantazije staroindijske, afričke, američke ili australske mitske grade. Mjerimo li ih našim mjerilima — što, naravno, ne smije biti posljednja riječ — prve su u pravilu jednakoto toliko bez stila, toliko nezgrapne i neukusne kao i druge. Sve pustolovine jednoga *Hermesa* jednakako su toliko jezik divljaka kao i

pustolovine jednoga *Odina* ili jednoga *Thora*. Ne može se osporiti da se mitologische slike u nekom razdoblju, koje ih predaje kao naslijedenu formu, više ne slažu s duhovnom razinom koju je to razdoblje doseglo. Stoga mit, da bi ga se moglo poštovati kao sveti element kulture, valja ili interpretirati mistički, ili gajiti kao čistu literaturu. Što iz mita više iščezava element vjerovanja, to jače odjekuje igrački ton, koji mu je od samog početka bio i svojstven. Već ni Homer nije vjernik. Ali unatoč tome, mit kao pjesnički izraz božanskoga, pa čak i onda kada je već izgubio vrijednost kao primjereno izraz tog pojma, još uvijek sadrži jednu važnu funkciju koja je izvan čisto estetičkoga, naime, liturgijsku funkciju. I Aristotel i Platon dali su najdublju jezgru svoje filozofiske misli u mitskom obliku: u Platona je to mit o duši, u Aristotela predodžba o ljudi bavi stvari prema nepomičnom pokretaču svijeta.

Razumijevanju tona igre svojstvenog mitu ne pridonosi ni jedna mitologija toliko koliko prva rasprava iz mlade »Edde«, *Gylfaginning* i *Skáldskaparmál*. Riječ je o mitskom gradivu koje je potpuno postalo literaturom, književnošću koju bi zbog njena poganskog karaktera valjalo službeno odbaciti; ali usprkos tome, nju kao kulturnu baštinu uzdižu i njeguju.<sup>14</sup> Zapisivači bijahu kršćani, dapače duhovnici. Mitske događaje oni su opisali tonom kojemu ne možemo osporiti šaljivost i humor. To, međutim, ipak nije ton kršćanina, koji bi osjećao da ga je snaga njegove vjere uzdigla iznad prevladanog poganstva pa se malo pošalio, još manje je to ton obraćenika koji se protiv svoje prošlosti bori kao protiv tmine paklene, to je daleko više ton poluvjerovanja i poluožbiljnosti, koji je mitskom mišljenju od davnina bio i svojstven te vjerojatno nije drugačije zvučao ni u dobra poganska vremena. Povezanost absurdnih mitologiskih tema, te čiste maštice divljaka — npr. u predanju o *Hrungniru*, o *Groai* i o *Aurwandilu* — s visokorazvijenom pjesničkom tehnikom, zapravo se potpuno podudara sa samom suštinom mita, koji posvuda teži najuzvišenijim oblicima izraza. Naziv prve rasprave, »Gylfaginning«, što znači »nadmudrivanje Gylfja«, navodi na razmišljanje. Taj traktat napisan je u starom obliku razgovora o kozmognijskim pitanjima, koji nam je već dobro poznat. Sličan razgovor vodi i *Thor u dvorani Utgarda-Lokija*. G. Neckel ovđe s pravom govori o igri.<sup>15</sup> »Gangleri« postavlja stara sveta pitanja o iskonu pojava, vjetra, zime i ljeta. Odgovori u pravilu predstavljaju rješenje nekom bizarnom mitologiskom ličnošću. Početak »Skáldskaparmála« isto je tako sav u području igre: on pruža primitivnu maštariju bez stila, maštariju o glupim divovima i o zlim, lukavim patuljcima, o grubim i smiješnim događajima, te o čudesima koja se na koncu razjašnjuju kao prijevara. Bez sumnje, to je mitologija u svom posljednjem stadiju. Pa, pošto se prikazuje tako ne-

zgrapnom, tako absurdnom i usiljeno fantastičnom, ne počinju li se ta obilježja pokazivati kao kasnija, naknadna odstupanja od herojsko-mitike koncepcije? Naprotiv! Upravo po svom nedostatku stila ona od samog početka posve pripadaju mitu.

### *Pjesnički oblici uvijek su oblici igre*

Postoje mnogi oblici pjesništva: metričke i strofne forme, sredstva poezije kao što su rima i asonancija, promjena strofa i pripjev, te oblici izražavanja poput dramskog, epskog i lirskog. Koliko se god ono oblicima i razlikovalo, po cijelom svijetu ono je istovrsno. To isto se može primijeniti i na pjesničke motive, kao i na pripovjedačku kazivanje uopće. Ima ih, naoko, velik broj, ali zapravo se tek ponavljaju, i to posvuda i u svim vremenima. Svi ti oblici i motivi toliko su nam zajednički da nam se njihovo postojanje čini samo po sebi razumljivim, te se stoga malokad pitamo o općem uzroku koji određuje da su upravo takvi a ne drugčiji. Čini se da uzrok zbog kojeg je došlo do posvemašnje istovrsnosti pjesničkog izraza u svim nama poznatim razdobljima ljudskog društva treba ponajvećma tražiti u tome što se izražavanje stvaralačke riječi korijeni u funkciji koja je starija i izvornija od svekolikog kulturnog života. A ta funkcija jest igra.

Nabrojimo još jednom sve ono što nam se čini da su bitne naznake igre. Igra je djelatnost koja se odvija u razrađenim vremenskim, prostornim i smislenim granicama, u jednom vidljivom redu, prema dobrovoljno prihvaćenim pravilima, te izvan područja materijalne nužde ili korisnosti. Raspoloženje u kojem se igra odvija jest uzdignuće i oduševljenje, bilo ono pobožno ili samo svečano, već prema tome je li igra posveta ili razveseljavanje. Tu djelatnost prati osjećaj ushićenja i napetosti, a ona sama donosi vedrinu i opuštanje.

Jedva se može osporiti da sva aktivnost pjesničkog oblikovanja, tj. simetrička ili ritmička razdioba izrečenih ili otpjevanih riječi, sudari srokova ili asonancija, vješto građenje fraze, već samom svojom naravi spadaju u sferu igre. Tko pjesništvo naziva igrom riječi i govora, kao što je to u novije vrijeme osobito činio Paul Valéry, taj ne poseže ni za kakvim prenesenim značenjem, već pogarda smisao same te riječi.

Veza između pjesništva i igre ne očituje se samo izvanskim oblikom, oblikom govora. Jednako tako kao i načinom ukrašavanja i samog izražavanja ona se očituje oblicima prikazivanja slikom i motivima. Ona se očituje u slikovitom izražavanju i motivima jednako tako kao u načinu ukrašavanja i jezičnom izrazu. Radilo se tu o mitskom ili o epskom, o dramskom ili lirskom oslikavanju, o kazama iz prošlosti ili o suvremenome romanu, uvijek je, svjesno ili nesvjesno, cilj: riječju po-

14 Slično stanje opisuje i De Josselin de Jong na otoku Buru

15 *Thule*, XX, 24.

buditi napetost, te tako prikovati pozornost slušaoca ili čitaoca. Uvijek je to težnja za postizanjem učinka. I uvijek je to supstrat neke situacije ljudskog života, ili trenutak ljudskog osjećaja pogodan da tu napetost saopći drugima. Ali, takvih situacija i takvih trenutaka nema baš mnogo. Govorimo li u najširem smislu, to su najčešće situacije borbe ili ljučavi, ili obiju zajedno.

### Natjecateljska praksa pjesništva

Približili smo se, eto, području za koje smo vjerovali da ćemo ga kao integralni sastavni dio morati uklopiti u kategoriju igre, natjecanju. Središnja tema pjesničkog ili uopće književnog djela sastoje se, ponajčešće, u zadaći koju junak rnora izvršiti, u ispitu koji ima položiti, u zaprekama koje mora prevladati. Naziv »junak« ili »protagonist« za osobu koja djeluje u nekoj pripovijesti već sam za sebe dovoljno govor. Zadaća mora biti neobično teška, gotovo nemoguća. Vezana je najčešće uz izazov ili uz ispunjenje želje, ili pak uz iskušenje, zavjet ili obećanje. Odmah vidimo da nas svi ti motivi vraćaju neposredno u područje agonalne igre. Motivi koji pobuduju napetost time što junak ostaje neprepoznat nalaze se na drugome mjestu. Junaka ne prepoznaup onakvim kakav on jest, bilo zato što on sakriva ili ni sam ne poznaje svoju pravu narav, bilo zato što može promijeniti ili preobraziti svoj lik. Jednom riječju: junak nosi masku, on nastupa zakrabuljen, nosi tajnu u sebi. I tako smo opet posve blizu područja stare svete igre o skrivenoj biti, koja se otkriva tek posvećenomu.

Kao i natjecanje koje se gotovo uvijek provodi s namjerom: nadvisti protivnika, staro pjesništvo jedva možemo dijeliti od starih borbi mističkim i oštromnim zagonetkama. Kao što natjecanje u gonetanju pokazuje mudrost, pjesničko natjecanje rada lijepu riječ. I nad jednim i nad drugim nadvija se sistem pravila igre, koji određuje i umjetničke pojmove i simbole, bili oni sveti ili tek poetički; najčešće se ujedinjuju. I borba gonetanjem i poezija pretpostavlju određeni krug posvećenih, i samo oni razumiju osobiti jezik kojim se one izražavaju. I kod jedne i kod druge valjanost rješenja ovisi o jednom jedinom uvjetu: da odgovara pravilima igre. Pjesnik je onaj tko zna govoriti umjetničkim jezikom. Pjesnički jezik razlikuje se od običnoga po tome što je on namjerno izražen u osobitim slikama koje ne razumije svatko. Svaki govor jest izražavanje u slikama. Jaz između objektivne stvarnosti i poimanja može se premostiti jedino tako da preskoči iskra slikovnog prikazivanja. Pa ipak, pojam što se vezuje uz riječ ne smije se nikad podudarati sa strujom života koja protječe. Riječ koja slika, obavija sve izrazom, prosvjetljuje ih zrakama pojma. Dok jezik običnog života kao praktičan i ugodan instrument neprekidno otrcava slikovni karakter svake riječi te pri-

vidno poprima strogo logičku samostalnost, pjesništvo hotimice i nadalje njeguje slikovni karakter jezika.

Samo oblikovanje pjesničkog jezika u slike nije ništa drugo nego igra. On svrstava slike u stilizirane nizove, povjerava im tajnu, te svaka slika igrom odgovara na zagonetku.

### Pjesnički jezik je jezik igre

U arhaičkoj kulturi pjesnički je jezik još uvijek najdjelotvornije izražajno sredstvo. Pjesništvo ispunjava šire i vitalnije zadatke nego što je to zadovoljavanje literarnih težnji. Ono pretvara kult u riječ, rasuđuje o društvenim odnosima, nosilac je mudrosti, prava i morala. I sve to ono obavlja ne nanoseći štete svojoj igračkoj biti, jer krug igre ostaje okvir čitave prvobitne kulture. Njegovo se djelovanje pretežno odvija kao oblik društvene igre. Pa čak i praktičke djelatnosti rado se udružuju u ovaj ili onaj igrači savez. Koliko se god kultura duhovno razvija, toliko se šire i područja u kojima se igračka obilježja uopće ne zamjećuju ili se zamjećuju tek neznatno, i to na račun onih područja u kojima je igri otvoren put. Kultura se u cijelini uozbiljuje, te se čini kao da su zakon i rat, privreda, tehnika i znanosti izgubile vezu s igrom. Čini se kao da je taj proces zahvatio čak i kult, koji je u svoje vrijeme u posvetnome činu ostavljao mnogo mesta i igračkom izrazu. Kao posljednji bedem cvatuće i plemenite igre odolijeva još samo pjesništvo.

Igrački značaj slikovitog pjesničkog govora toliko je očit da će jedva biti potrebno obrazlagati ga mnogim dokazima ili ga potkrepljivati primjerima. S obzirom na bitnu važnost koju je u prastaroj kulturi imalo bavljenje pjesništvom, nije nikakvo čudo što je upravo u njoj tehnika pjesničkog umijeća dovedena do najvišeg stupnja strogosti i istančanosti. Pa ipak, tu se radi o točno opisanom kodeksu pravila igre u jednom strogom sustavu, koji vrijedi bez kakva pogovora, ali dopušta i beskrajne varijacije. Taj sustav čuva se i predaje poput neke plemenite znanosti. Nije nikakav slučaj da to profinjeno kultiviranje možemo na isti način promatrati kod dva naroda koja na svojim udaljenim područjima nisu mogla imati gotovo nikakva doticaja s bogatijim i starijim kulturama koje bi utjecale na njihovu literaturu, ili je taj doticaj bio neznatan; ta su dva naroda stari Arapi i Islandani iz doba »Edde« i saga. Apstrahirajmo ovdje metričke i prozodijske pojedinosti. Rasvijetlimo to samo jednim jedinim izrazitim primjerom, *kenningarom*. Tko za jezik veli »trn govora«, za zemlju »tlo vjetrovitih dveri«, za vjetar »vuk drveća«, taj svojim slušaocima zadaje pjesničku zagonetku, koju oni rješavaju šutke. Pjesnik i njegov učenik moraju ih poznavati na stotine. Najvažnije stvari, npr. zlato, nose po desetak imena. Jedna od rasprava

## 8. Funkcija pjesničkog oblikovanja

iz mlade »Edde«, »Skâldskaparmâl«, tj. pjesnički jezik, nabraja bezbroj pjesničkih izraza. *Kenning* nije dokaz da netko poznaje mitologiju. Sva-ki bog ima svoj pseudonim koji aludira na njegove pustolovine, na nje-gov lik, ili na njegovo kozmičko srodstvo. »Kako da opišemo Heimdalla? — Zovu ga sinom devet majki, čuvarom bogova, bijelim *Azom*, *Loki-jevim* neprijateljem, tragačem *Freyine ogrlice*«, i još kojekako.<sup>16</sup>

Uska povezanost pjesništva i zagonetke neprestano se otkriva u brojnim tragovima. Potpuna jasnoća predstavlja Skaldima tehničku pogrešku. I Grci su se pokoravali starom zahtjevu da pjesnička riječ mora ostati nejasna. U trubadura, kod kojih je funkcija umjetnosti više no ig-dje drugdje u društvenoj igri, cijenila se kao posebna zasluga *trobar clus*, što doslovce znači: sačinjati zatvoreno, pjevati uz zakriven smisao.

Moderni pjesnički prvaci, koji se hotimice kreću područjem nedos-tupnim svima i koji pomoću riječi od smisla prave zagonetku, ostaju prema tome vjerni biti svoje umjetnosti. Oni tvore s uskim krugom čitača, koji razumiju ili barem poznaju njihov jezik, zatvorenu kulturnu skupinu veoma starog tipa. Ali pitanje je da li je kultura koja ih okružuje voljna da dovoljno cjeni i priznaje njihov položaj, te da tako bude tлом na kojemu njihova umjetnost obavlja onu vitalnu funkciju koja i tvori razlog njihova postojanja.

### Slikovno prikazivanje

Ako se djelovanje neke metafore osniva na tome što ona, opisujući neko stanje ili događaj, primjenjuje pojmove iz onoga što živi i što se kreće, na putu smo prema personificiranju. Bit svakog stvaranja mita i gotovo svakog pjesništva jest: netjelesno i beživotno prikazati kao neku osobu. Ali promotrimo li proces oblikovanja takvog izražavanja točnije, opazit ćemo da se on ne odvija redom koji smo upravo naznačili. Nije, naime, riječ o tome da se nešto što zamišljamo netjelesnim naknadno izrazi nečim što zamišljamo živim. Prie svega se tu radi o preobražaju opaženoga u predodžbu o nečemu što živi i kreće se. To se zbiva čim iskrne potreba da opaženo saopćimo drugima. Predodžba se javlja kao prikazivanje slikom.

Imamo li pravo tu urođenu i neophodno potrebnu težnju, težnju duha za stvaranjem izmišljenog svijeta živih bića, nazvati igrom duha?

Bez sumnje, jedna od najosnovnijih personifikacija je mitsko umovanje o postanju svijeta i stvari, umovanje kojim se taj proces slikovito prikazuje kao čin kojim neki bog stvoritelj postupa s dijelovima tijela svjetskog diva. Tu predstavu poznajemo poimence iz »Rig-vede« i iz mlade »Edde«. U oba slučaja pretpostavlja se da je pripovijest zabilježena u nekom kasnijem razdoblju. U himni X, 90 iz »Rig-vede« jedno staro gradivo, za koje se pretpostavlja da bijaše poznato, parafrazira se posredstvom mističko-obredne fantazije žrtvenih svećenika. Pralik *Puruša*, tj. čovjek, kozmos je poslužio kao grada.<sup>1</sup> Sve bijaše stvoreno iz njegova tijela: »...životinje što žive u zraku, u šumi i u selu.« — »Mjesec je nastao iz njegova duha, sunce mu je nastalo iz oka, iz usta munja i organj (*Indra i Agni*), iz daha je nastao vjetar. Iz pupka je nastao zračni prostor, iz glave proizašlo nebo, iz nogu zemlja, iz uha strane svijeta. Svjetove su (bogovi)<sup>2</sup> poredali tako.« *Purušu* su spalili, i to bijaše prinos

<sup>1</sup> Usp. *Pjesme iz Rig-vede* (X, 90.8, 13-14, 11).

<sup>2</sup> Oduvijek se smatra da kozmognijski mit treba iznad svega što bivstvuje izdići je dan *primum agens*. (Citati iz »Rig-vede« uzeti su u prijevodu iz već navedena prvog dijela Veljačićeve knjige. — Nap. prev.)

<sup>16</sup> Pretpostavka da prve početke kenningara valja tražiti u poetskome ne isključuje činjenicu da su oni bili i u vezi s predodžbama *tabua*. Usp. Alberta A. Portengen, *De Oud-grmaansche dichtertaal in haar etymologisch verband*. Leiden 1915.

žrtve. Ta pjesma sadrži mnogo zamršenih mitova primitivno-mitske i spekulativno-mističke naravi. U jedanaestom dvostihu pojavljuje se već poznat nam oblik pitanja: »A kad su Purušu razglobili, koliko je dijelova bilo? Kako su nazvali njegova usta, kako ruke, bokove, a kako noge?«

Isto tako, u Snorrijevoj »Eddi« *Gangleri* pita: »Što bijaše početak? Kako započe? Što bijaše prije?« U šarolikom gomilanju motiva nalazi se i opis nastanka svijeta: susretom vrućih zračnih struja sa slojem leda nastade najprije pradiv *Ymir*. Bogovi ga ubiše, te iz njegova mesa stvorile zemlju, iz krvi mu mora i jezera, iz kostiju brda, drveće iz kose, iz lubanje nebo, itd. — Te pojedinosti Snorri navodi iz različitih pjesama.

Sve je to veoma malo nalik na živi mit, zabilježen u prvobitnom, prastarom obliku. Riječ je, bar što se tiče primjera iz »Edde«, o tradicionalnoj gradi, koja je iz područja kulta gotovo posve utonula u literaturu, teju je neki kasniji um sačuvao za buduće naraštaje kao hvalevrijednu kulturu. Ranije smo već napomenuli kako traktat *Gyfaginning*, u kojemu se sve to i zbiva, čitavim svojim ustrojstvom, tonom i tendencijom nosi obilježja igre starih motiva, igre koja jedva da je ozbiljna. Ostaje, međutim, otvoreno pitanje, nije li području u kojem se to oslikavanje javlja od samog početka bio svojstven određeni igrački karakter. Drugim riječima (a tu ponavljam sve ono što smo već bili rekli o mitu uopće), možemo sumnjati da su Indijci, a i stari Germani, ikada uistinu svjesno vjerovali u takav dogadaj kao što je postanje svijeta iz dijelova ljudskoga tijela. U svakom slučaju, nikako ne možemo dokazati da se u to vjerovalo. A možemo ići i dalje: ono nije nimalo niti vjerljivo.

Personifikaciju apstraktnih pojmoveva obično smo skloni smatrati naknadnim proizvodom školničkih istraživanja: alegorijom, stilskim sredstvom koje se ocrtavalo u likovnim umjetnostima i u književnosti. I doista, čim se pjesnička metafora ne kreće razinom istinskog i izvornog ravnita, vjerski sadržaj njenih personifikacija postaje krajnje problematičnim, da ne kažemo iluzornim. Personifikacija se sasvim svjesno uzima kao pjesničko sredstvo, pa čak i onda kad se pojmove koje ona formulisira smatra svetima. Time na prvi pogled osuđujemo i one koncepcije koje nalazimo već i u Homera, npr. koncepciju *Ate*, božice opsjene, koja se uvlači u ljudska srca da bi je slijedila *Litai*, moliteljica, razroka i ružna a obje su kćeri *Zeusove*. Jednako tako bezoblične i bezbojne, i, čini se, zasnovane tek umjetno, ostaju i mnogobrojne Hesiodove personifikacije; on nam kao potomke zle *Eris* iznosi pred oči čitav niz apstraktnih pojmoveva: trud, zaborav, glad, boli, ubojstva i umorstva, zadjevice, prijevare, ljubomor. Dvoje djece što ih je *Styx*, *Oceanova* kći, rodila s titanom *Pallasom*, imenom *Kratos* i *Bia*, snaga i sila, uvijek su ondje gdje boravi *Zeus*, i slijede ga kud god on pošao.<sup>3</sup> Je li sve to tek puka alegori-

<sup>3</sup> *Teogonija* 227 sq., 383 sq.

ja „jesu li to tek izmišljeni likovi? Zaciјelo nisu. S razlogom prepostavljamo da personifikacija tih svojstava daleko prije spada u arhajske funkcije religijskog izražavanja, a u njemu snage i moći koje su okruživale čovjeka još uvijek nisu bile poprimile ljudsko obliče. Još prije nego što je duh zamislio bogove u ljudskom liku, on je pojavama koje su ea tlačile i uzdizale nadjenuo neodređena imena, a sve to zbog toga što je bio zapanjen tajanstvom i neizmernošću kojima su mu prijetili priroda i život. On ih smatra bićima, ali jedva da im pridaje ikakvo obliće.<sup>4</sup>

Iz takvih prastarih duhovnih tvorbi čini se da su izrasle i napola primitivne, napola školski zamišljene slike kojima je Empedoklo naselio podzemlje: »Tmurno mjesto kojim zločin i jarost i jata drugih bogova nesreće, kužne bolesti i trulež i produkti raspadanja hode livadom nereće u tamni«.<sup>5</sup>

»Tu bijaše mati Zemlja i izdaleka vidljiva Sunčana djeva, krvava Svađa, mirna Harmonija ozbiljna pogleda, Lijepost i Rugoba, Sporost i ljupka Istinitost te crnokosa Nejasnoća«.<sup>6</sup>

### Personificirani apstraktni pojmovi

Svojom izrazito religioznom svješću Rimljani su primitivnu funkciju direktnog oslikavanja, predodžbu, funkciju koju možemo nazvati apstrakcijom, u praksi sačuvali i ustanovili kao obred takozvanih *indigamenta*, tj. kao običaj da povodom povremenih snažnih potresa u društvu, a i radi točnog određenja svagdašnjih briga i uzbuđenja, stvaraju nove likove bogova. Tako su nam poznati *Pallor* i *Pavor*, bljedilo i strah, *Aius Locutius*, prema glasu koji je opominjao pred Galima, *Rediculus*, koji je Hanibal nagovorio da se vrati, te *Domiduca* koja vodi domu. Primjere personifikacije apstraktnih pojmoveva pruža i »Stari zavjet«, npr. »Psalam« 85, gdje se susreću i ljube četiri lika: milost, istina, pravda i mir, te u »Knjizi mudrosti«, gdje nalazimo lik mudrosti. U Haidatndijanaca iz Britanske Kolumbije spominje se božica koja se zove Svojina, neka vrsta božice sreće koja donosi bogatstvo.<sup>7</sup>

U svim navedenim primjerima opravданo je pitanje u kojoj mjeri ta funkcija uzdizanja do osobnosti proizlazi iz onog duhovnog stanja koje možemo nazvati osvjedočenom vjerom. Nije li, dapače, sve to slikovno prikazivanje od početka do kraja tek igra duha? Na takav nas zaključak

<sup>4</sup> Usp. Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics*, ed. R. R. Marett, Oxford 1908, str. 75.

<sup>5</sup> Fragm., 121; Capelle, cit. dj., str. 242.

<sup>6</sup> str. 176, fragm. 122, usp. H. Diels, *Fragmente der Vorsokratiker*, II, str. 219 (*Predsokratoci*, I, Naprijed, Zagreb 1983., str. 314 — prim. ur.).

<sup>7</sup> Mauss, *Essai sur le Don*, str. 112

navode neki primjeri iz kasnijih vremena. Svoju nevestu, Siromaštvo, sveti Franjo Asiški štuje najvećom usrdnošću i pobožnim oduševljenjem. Ali, ako se sad trijezno upitamo vjeruje li on u neko duhovno biće, u nekog nebesnika imenom Siromaštvo, dakle u biće koje je doista ; bilo ideja siromaštva, uskolebat ćemo se. Već time što je pitanje formulirano tako logičkim riječima forsiramo osjećajni sadržaj te predodžbe. Sveti je Franjo vjerovalo u nju, ali i nije vjerovalo. Zbog toga ga je crkva jedva autorizirala, naime, nije izričito priznala takvo vjerovanje. Svojim ugodajem predodžba siromaštva morala je lebdjeti između područja pjesničkog slikovitog izraza i područja priznate vjerske dogme, pa ma i težila ovome posljednjemu. Najjezgrovitiji izraz za takvu duhovnu djelatnost jest ovaj: sveti Franjo igra se s likom siromaštva. Čitav je život asiškog sveca ispunjen takvim posve igračkim obilježjima i slikama, i upravo ona tvore u njemu ono najljepše. Tako će se, stoljeće kasnije, svojim sladunjavlo-lirske, mističke slikama Heinrich Seuse igrati s Vječnom Mudrošću kao sa svojom draganom. Ograđeno područje u kojemu se igraju taj svetac i taj mistik nalazi se onkraj sfere razumskoga mišljenja, a ta je sfera nepristupačna razmišljanju koje se oslanja na logičke pojmove. Pojmovi igra i svetost neprestano su povezani. A to isto vrijedi i za slikoviti pjesnički izraz i vjeru.

O idejnoj vrijednosti alegorijskih figura u nekim srednjovjekovnih pjesnika, vizionara i teologa pisao sam opširnije u svom članku *O vezivanju poezije i teologije u Alanusa de Insulisa*.<sup>8</sup> Po mom mišljenju, granicu između pjesničkih, alegorijskih personifikacija i teološke konцепcije nebeskog ili paklenoga bića ne može se uopće oštros povući. Pjesniku-teologu Alanusu de Lilleu učinili bismo nepravdu kada bismo čitavu riznicu slika-iz njegova *Anticlaudianusa* ili iz njegove *De Planetu Naturae* jednostavno proglašili literarnom »igrarijom«. Njegovo slikovno izražavanje i previše je protkano najdubljim filozofskim i teološkim mislima, a da bismo postupali tako. S druge strane, on je potpuno svjestan fantazijskog karaktera tih predočaba. Pa ni Hildegard von Bingen ne traži da slike vrline iz njezinih vizija predstavljavaju metafizičku zbiljnost. Ona dapače sama opominje da ih tako ne valja shvatiti.<sup>9</sup> Odnos viđenja prema vrlini jest odnos koji »znači«, jest *designare, praetendere, deelarare, significare, praefigurare*. Usprkos tome, slike se u toj viziji ponašaju kao živa bića. U viziji predočenoj mističkim doživljajem zapravo se ni ne postavlja zahtjev da sezona potpuno poklapa s istinitošću.<sup>10</sup> I u Hildegarde i u Alanusa pjesničke slike trajno lebde između uverenja i mašte, između igre i zbilje.

<sup>8</sup> Mededeelingen der Kon. Nederl. Akad. van Wetenschappen, afd. Letterkunde LXXIV B, no. 6, 1932, str. 82 i d.

<sup>9</sup> Ibid., str. 89.

<sup>10</sup> Ibid., str. 90.

U svim oblicima, od najsvetijih do najliterarnijih, od *Puruše* iz »Vedo dražesnih figurica Popeove *Rape of the Lock*, personifikacija je izvanredno važan oblik izražavanja čovjekova duha, a također je ona uvijek funkcija igre. Pa i u suvremenoj kulturi personifikacija se ni u kojem slučaju ne svodi samo na umjetnu i samovoljnu literarnu obradu. Personifikacija je navika duha, navika kojoj nipošto ne izmičemo ni našem svakodnevnom životu. Tko se češće nije zatekao kako se nekom neživome predmetu, npr. nepokornom pucetu na ovratniku, gласno i posve ozbiljno obraća kao čovjeku, čime mu zapravo priznaje neposluh, predbacuje mu, te ga grdi zbog njegova prijekornog opiranja? Time valjda ne ispovijedamo vjeru u puce na ovratniku kao vjeru u neko biće ili neku ideju! U činu igre zatičemo se na svaki način.

### Personifikacija kao općeniti habitus

Ako se neprekidna sklonost čovjekova duha, sklonost da pojave kojima se u životu bavi vidi kao osobu, uistinu korijeni u igračkom ponasanju, tada se javlja jedno važno pitanje, kojega se ovdje moramo dodataći. Igračko ponasanje gotovo da je postojalo i ranije nego što je bilo čovjekove kulture ili čovjekovih izražajnih i govornih sposobnosti. Od najranijih vremena postojali su uvjeti pogodni za personifikacijsko izražavanje. U prikazivanju svijeta bogova i duhova u obliku životinjskih likova etnologija i znanost o religiji otkrile su jedan od najznačajnijih elemenata primitivnog ili arhaičkog življenja. To teriomorfičko prikazivanje osnov je svakom totemizmu. Fratrije »jesu« klokan ili kornjača. To prikazivanje izraženo je i u širom svijeta raširenoj predodžbi o *versipellisu*, tj. o čovjeku koji povremeno poprima lik životinje, kao npr. vukodlak. Izraženo je i u metamorfozama *Zeusa* za ljubav *Europe*, *Lede*, *Semele* i *Danaje*, te konačno u kontaminaciji ljudskog i životinjskog obilježja u egiptskom panteonu. U svim tim slučajevima radi se o fantastičkom zakrivanju čovjeka životinjom. Ni jednoga časa ne treba sumnjati u to da je takva sveta predodžba o životinjama divljaku posve »ozbiljna«. Kao ni dijete, ni on nepovlači oštре granice između čovjeka i životinja. Pa ipak, kad na sebe stavlja zastrašujuću masku te se pojavljuje kao životinja, on je u biti »mnogo bolje« poznaje. Jedini način interpretacije kojim mi, ne više posve divlji, sebi nekako možemo predstaviti njihovo duhovno stanje, bio bi ovaj: duhovno područje igre, kao što smo to zamijetili i u djeteta, još uvijek obuzima čitavo biće divljaka, od najpobožnijih osjećaja pa do djetinje razonode. Valjalo bi imati hrabrosti pa ustvrditi da se u kultu, u mitologiji i u religijskom učenju, teriomorfički činilac može najbolje pojmiti tako da pođemo od igračkog ponašanja.

Još dalekosežnije pitanje koje daje povoda razmatranju personifikacije i alegorije glasi: Jesu li se današnja filozofija i psihologija posve odrekle alegorije kao izražajnog sredstva? Ili: Ne uvlači li se ta prastara alegorija ponekad i u terminologiju kojom one imenuju psihologiske impulse i duhovna stanja? Međutim, je li apstraktni govor bez alegorije uopće moguć?

### *Elementi pjesništva funkcija su igre*

Elementi i sredstva umjetnosti pjesništva najlakše se mogu shvatiti kao funkcija igre. Zašto čovjek uopće riječi podređuje mjeri, kadenci, ritmu? Onaj tko veli: zbog ljepote, ili zbog ganuća — čini tek to da pitanje premješta u nedostupno područje. Ali onaj tko odgovori: čovjek stvara pjesmu zato jer u društvu mora igrati, rekao je ono bitno. Ritmizirana riječ nastaje samo dok društvo igra; tu joj je smisao, zadaća i vrijednost, a gubi ih onda ako ta društvena igra gubi značaj kulta, svečanosti ili svetkovine. Srok, paralelizam rečenica i distih imaju smisla samo u bezvremenskim igrackim oblicima udara i protuudara, uzdizanja i pada, pitanja i odgovora, zagonetke i odgonetke. U svom su iskonu nerazlučivo povezani s načelima pjesme, glazbe i plesa, a sve ih zajedno sadrži prapočetna funkcija igre. Sve što je u pjesništvu postepeno spoznato kao svjesna osobina: ljepota, svetost, čarobna moć, uključeno je još u onoj prvotnoj osobini, osobini igre.

Od velikih rodova, koje u pjesništvu razlikujemo prema besmrtnom grčkom uzoru, u iskonskom području igre najviše prebiva lirski. Liriku ovdje valja shvatiti u daleko širem smislu; valja je shvatiti ne samo kao oznaku za određeni rod lirskog pjesništva, već ujedno i kao riječ za općenito pjesničko raspoloženje i izražavanje, pa ma kako god i gdje god se ona pojavljivala, tako da u njeno područje spada uistinu svako ushićenje. Lirsko je najjudaljenije logici, a najbliže plesu i glazbi. Lirski je jezik mitskog umovanja, proroštva i vraćanja. U tom obliku pjesnik najsnajnije doživljuje osjet pobuda koje mu dolaze izvana. Ovdje je on najbliži najvišoj mudrosti, ali i besmislu. U primitivnih naroda potpuno žrtvovanje razumskog smisla već je osobina svećeničkog i proročkog govora, koji katkada prelazi u obično buncanje. Emile Faguet na nekom mjestu spominje »zrnce besmisla, koje je potrebno modernome liriku«. To se, međutim, ne odnosi samo na modernoga liričara; bit je same lirike da se kreće onkraj veza logičkog poimanja. Osnovna crta lirskog izraza je sklonost ludom pretjeravanju. Pjesništvo mora pretjeravati. U besmisleno smionim slikama fantazija kozmognijskih i mitskih zagonetaka iz »Rig-vede« susreće se s poetskim jezikom Shakespeareovih slika; on je prošao čitavu tradiciju klasicizma i alegorije, pa je ipak sačuvao impetus arhaičkog *vatesa*.

Težnja da se predodžba učini što opojnjom, i to putem mašte koja je i kvalitetom i kvantitetom bezgranična, ne iscrpljuje se, uostalom, isključivo kao pjesnička funkcija, i samo u lirskoj formi. Potreba za neizmjernim tipična je igračka funkcija. Ona je svojstvena djetu, vraćaju joj se duševni bolesnici,<sup>11</sup> a osobito bijaše omiljena u književnim obradama mitova i života svetaca. Staroindijska legenda ostavlja svoga asketa *Cyavanu* da za vrijeme *tapasa* sjedi sakriven u gomili mrava, iz koje poput dva užarena komadića ugljena vire tek njegove oči. *Višvamitra* stoji tisuću godina na vrstima prstiju. Tu vezu, vezu igranja i čudesnih omjera i brojki, izriče i dobar dio različitih slika o divovima i patuljicima, od mita pa do *Gullivera*. *Thor* i njegovi prijatelji u jednoj ogromnoj spavačoj dvorani nalaze pokrajnju prostoriju, te u njoj prenoće. Narednog jutra saznaju da to bijaše palac na rukavici diva *Skrymira*.<sup>12</sup>

Težnju da se bezgraničnim pretjerivanjem ili ispremetanjem omjera i odnosa pobudi efekt zaprepaštenja, ne valja, po mom mišljenju, nikada uzeti sasvim ozbiljno, i pri tom je svejedno susrećemo li je u mitovima koji sačinjavaju sastavni dio nekog vjerskog sustava ili u proizvodima čisto književne ili čak dječe mašte. U svim tim slučajevima riječ je o jednom te istom porivu duha za igrom. Vjerovanje drevnih ljudi u mitove, koje je njihov duh i stvorio, još uvijek i nehotice mjerimo nama suvremenim znanstvenim filozofskim ili dogmatičkim uvjerenjem. Svojstvo polušale ne može se lučiti od pravoga mita. Tu dolazi do izražaja onaj dio »pjesništva« koji pobuduje čudenje, o čemu govorи i Platon. Izražavanje mitskoga slikom možemo dobrim dijelom objasniti potrebom za začudnim, pretjeranim elementom.

### *Drama kao igra*

Ako se poezija u širokom smislu izvorne riječi, u smislu grčkog *ποίησις*, na taj način uvijek i nalazi u području igre, ipak se svijest o tome da je ona u biti igra nije posvuda sačuvala. Svoju vezu s igrom gubi čim se ne izvodi u društvu koje sverkuje, čim je, naime, određen za čitanje. Pa i liriku, kad je ona već jednom raskinula vezu s glazbom, jedva da još možemo shvatiti kao funkciju igre. Čvrsto povezana s igrom ostala je jedino drama, jer joj je svojstvo: biti radnjom, ostalo nepromijenjeno.

11 Neka trogodišnja djevojčica zaželjela je majmuna od pliša. »Kako velik da bude?« — »Sve do neba.« — Neki bolesnik reče psihijatru: »Gospodine doktore, začas će po mene doći kočija.« A liječnik će na to: »Valjda ne neka obična kočija?« — »Zlatna.« — »A kakva joj je zaprega?« — »Četrdeset milijuna dijamantnih jelena« (prema usmenom saopćenju Dra J. Sch. negdje oko godine 1900). Sličnim količinama i brojkama raspolazu i neke budističke legende.

12 *Gylfaginning*, stih 45; usp. *Das Heraufholen der Midgardschlange*, stih 48.

13 της ποιήσεως.. τό δαυματοπουχόν μόριον, *Sofist*, 268 D.

no. Taj prsni savez odražava i jezik, ponajprije latinski i jezici koji se napajaju na zdencu Latija. Drama se naziva *igrom*, ona se *odigrava*. Čudno je, iako shvatljivo u svjetlu onoga što smo već ranije rekli,<sup>14</sup> da upravo Grci, koji su dramu u njenu najsavršenijem obliku i stvorili, nemaju riječi za igru namijenjene samoj kazališnoj izvedbi ili glumi. Već smo ranije bili govorili o tome da Grci nisu stvorili ni riječi koja bi obuhvaćala čitavo područje igre. U određenom smislu to valja shvatiti tako da je helensko društvo u svim svojim manifestacijama bilo ustrojeno toliko »igrački« da je igra kao nešto posebno jedva dopirala do svesti.

Tragedija i komedija neprestano očituju svoje podrijetlo u igri. Atička komedija izrasla je iz raspuštenog *komosa dionizijskih svečanosti*. Tek u nekom kasnijem stadiju ona je postala i svjesnim književnim činom. Pa i tada, u danima Aristofana, ona pokazuje mnoge tragove svoje dionizijsko-obredne prošlosti. Ulaskom kora, nazvanim *parabasis*, okreće se ona s grdnjama i prijezirom prema gledaocu, te upire prstom u svoju žrtvu. Prastara su joj obilježja falički kostim, te kor zakrabljen osobitim životinjskim maskama. Svojim »Osama«, »Pticama« i »Žabama« Aristofan je ostao vjeran pobožnoj predaji prikazivanja u životinjskom obliju. Otvorenom kritikom i zajedljivom porugom stara komedija potpuno je bila u sferi kuđenja i izazova, ali unatoč tome i u sferi svečanoga izmjeničnog pjevanja, o čemu je već ranije bilo govora. Razvitak koji je u kulturi Germana tekao potpuno paralelno s komedijom u Grka, nedavno je, doduše hipotetički ali s velikim stupnjem vjerojatnosti, rekonstruirao Robert Stumpfl u svojoj knjizi *Germanske kultne igre kao izvor srednjovjekovne drame*.<sup>15</sup>

Pa ni tragedija po svom podrijetlu nije hotimično oponašanje nekog isječka ljudske sudsbine, već *sveta igra; ne književnost namijenjena pozornici, već služba božja koja se igra*. Iz radnje neke mitske teme tek se postepeno, dijaloškom formom i mimetičkim činom, razvija prikazivanja predstava sastavljena od nekog niza događaja, razvija se prikazivanje neke priče. Ipak, ovdje ne bih opširno razglabao o podrijetlu grčke drame. Tragedija i komedija, dakle, od samog su početka u području natjecanja koje, kao što smo ranije bili raspravili, u svim prilikama moramo nazvati igrom. Pjesnici stvaraju svoja djela za dionizijske svečanosti, takmeći se o prvenstvo. Država doduše ta natjecanja ne organizira, ali preuzima njihovo vodstvo. Postoji uvijek navala pjesnika-rivala drugog i trećega reda. Neprestano se vrše usporedbe, a kritika je zaoštrena do najveće mjere. Čitava publika razumije sve aluzije, reagira na sve fineste kvalitete i stila te sudjeluje u napetostima natjecanja, upravo kao i gledaoci neke nogometne utakmice. S napetošću se očekuje novi

<sup>14</sup> V. str. 33.

<sup>15</sup> V. str. 47, prim. I.

zbor što su ga građani, koji će ga prikazati; uvježbavali u toku čitave godine. Pa i sadržaj same drame, osobito komedije, agonalne je naravi. U njoj se bije boj, napada se neka osoba ili neko stanovište. Svoje pogrde Aristofan upućuje Sokratu, upućuje ih Euripidu.<sup>16</sup>

Raspoloženje drame je dionizijska ekstaza, svečanosna opojnost i ditirampska oduševljenje, a glumac, kojeg je gledalac izdigao iznad običnog svijeta, oduševljen maskom koju nosi, osjeća da je prenesen u tude »ja« koje on više ne predstavlja, već ga predočuje i ozbiljuje. Tim osjećanjem on zanosi gledaoce. Snaga neobičnih riječi, nečuvenost prikaznih slika i izraza u Eshila je potpuno u suglasju sa svetošću igre: iz svetosti te igre ona je i izrasla.

U duhovnom području u kojem se pojavljuje grčka drama potpuno se ništa razlika ozbiljnoga i neozbiljnoga. U Eshila se doživljavanje naj-snažnije ozbiljnosti odvija u obliku i svojstvu igre. U Euripida ton koleba između duboke ozbiljnosti i igračke lakomislenosti. Istinski pjesnik, veli Platon na usta Sokratova, mora biti u isti mah i tragicar i komičar; čitav život čovjeka valja doživjeti kao tragediju i kao komediju.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Jaeger, *Paideia*, str. 463—474.

<sup>17</sup> Symposium 223 D, Philebus 50 B. (v. Rowohlt's Klassiker Bd. 14, opaska redakcije njemačkog izdanja).

## 9. Igrački oblici filozofije

### Sofist

U središtu kruga koji pokušavamo opisati pomoću pojma igre nalazi se lik grčkog sofista. Sofist je malo zastranio nastavljač centralnog lika arhaičkog kulturnog života, a taj smo lik promatrali redom kao proroka, šamana, vidovnjaka, čudotvorca i pjesnika, te nam se činilo da je *vates* najbolja opća naznaka za nju. Težnja za predstavljanjem i za javnom pobjedom nad rivalom, te dvije pokretne sile društvene igre, očituju se na samoj površini funkcije sofista. Da bismo dozvali u svijest srodnost sofista s vračem, podsjetimo se da se u Eshila ime sofist daje mudru heroju, na primjer *Prometeju i Palamedu*. Ta dvojica, prepuni ponosa, nabrajaju sva umijeća što su ih izumili ljudima na korist. Upravo tim isticanjem svojih znanja oni sliče kasnijim sofistima, npr. Hipiji, tom sveznadaru, akrobatu pamćenja i svaštaru koji se kao pravi junak ekonomsko autarhije hvalio da je sve što je na njemu stvorio sam samcat, koji je na Olimpiju uvijek polazio kao čovjek upućen u sve, koji se nudio da će govoriti o svim temama, a njih je unaprijed spremao za izlaganje, te da će odgovoriti na sva pitanja koja mu netko ushtjedne postaviti, i koji je, konačno, tvrdio da još nije našao nadmoćnijega suparnika.<sup>1</sup> Sve je to još posve u stilu *Yānavalkyae*, brahma koji je rješavao zagonetke.

Nastup sofista naziva se *epideiksis*, priredba, predstava, izvedba. Kao što smo već spomenuli, repertoar koji on može izvesti predstavlja čitavo bogatstvo. Za to on prima honorar, a za pojedine komade postoji čak i ugovorene cijene. Prodik, npr. drži govor za pedeset drahma. Gorgija je primao tako visoke honorare da je bogu u Delfima mogao posvetiti svoju tešku statuu u zlatu. Putujući sofist Protagora ubire basnoslovne uspjehe. Kad se neki poznati sofist pojavi u nekom gradu, to postaje pravi događaj. U njih zure kao u čudotvorce, uspoređuju ih sa rvačima, ukratko, djelovanje sofista potpuno se odvija u sferi sporta.

<sup>1</sup> Plato, *Hippias minor* 368—369 (v. Rowohlt's Klassiker Bd. I, nap. njemačkog izdavača).

Gledaoci oduševljeno plješcu, te se smiju svakoj uspjeloj rečenici. To je čista igra, protivnika se govorom lovi u mrežu,<sup>2</sup> obara ga se *knock-outom*,<sup>3</sup> hvale je dostojno postavljati samo dvolična pitanja na koja odgovor uvijek mora ispasti pogrešan.

Kad Protagora sofistiku naziva »starom umjetnošću«<sup>4</sup> τέχνην πάλαιστρα, pogodio je samu bit stvari. Ona je stara igra oštoumlja, igra koja se u prastaroj kulturi pa i u najranijim njenim razdobljima, u svakom času izvodila u rasponu od svetosti do pukog uveseljavanja, te jednom doticala najviše mudrosti a drugi put je bila tek igračko natjecanje. Werner Jaeger nije smatrao za vrijedno da obara »novo shvaćanje, prema kojemu je Pitagora neka vrst vrača«.<sup>5</sup> Međutim, pri tome on zaboravlja činjenicu da vrač po svojoj biti i po svom historijskom mjestu jest i ostaje starijim bratom svih filozofa i sofista. A svi su oni još uvijek sačuvali tragove tog starog srodstva.

I sami sofisti veoma su dobro shvaćali igrački karakter svoga djelovanja. Sam Gorgija nazvao je svoju pohvalu *Heleni* igrom — ἐμον το πατεγνιον — a za njegov spis *O prirodi* rečeno je da je tek retorička igra.<sup>6</sup> Onaj tko se s tim ne slaže,<sup>7</sup> neka pomisli na to da se u cijelom području sofističkog govorništva ne može točno razgraničiti igru i zbilju, te da oznaka »igra« svemu tome uistinu vrlo dobro određuje izvornu bit. Onaj tko sliku što je o sofistima daje Platon naziva karikaturom ili parodijom,<sup>8</sup> zaboravlja da su igračke i nečiste osobine pojave u kulturi, osobine utjelovljene i u sofistima, neodvojive od arhajskog načina bivstvovanja. Samom svojom naravi sofist je manje-više pripadnik neke vrsti lutajućeg naroda. On je pomalo skitnica i danguba *par droit de naissance*.

Upravo su sofisti, međutim, u isto vrijeme stvorili sredinu u kojoj se oblikuju helenske ideje o obrazovanju i kulturi. Grčko znanje i grčka znanost nisu nastale u školi (u našem smislu te riječi). Njih nisu stjecali kao usputnu vrijednost odgoja za korisna i unosna zanimanja. One su u Helena bile plod slobodnog vremena, σχολή, a slobodnu čovjeku slobodno vrijeme bijaše svako ono koje nije bilo posvećeno državi, ratu ili kultu.<sup>9</sup> Riječ »škola« ima značajnu prehistoriju. U takvoj sredini slobodna vremena slobodna čovjeka sofist od davnina bijaše udomaćen kao zagovaratelj života koji se provodi u premišljanjima i ispitivanju.

<sup>2</sup> *Euthydemus* 303 A. (v. Rowohlt's Klassiker Bd. 14,— prim. njem. izd.).

<sup>3</sup> πληγεῖς, ibid., 303 B. E.

<sup>4</sup> Protagoras 316 D. (v. Rowohlt's Klassiker, nap. njem. izd.).

<sup>5</sup> Jaeger, *Paideia*, str. 22,1.

<sup>6</sup> H. Gompertz, *Sophistik und Rhetorik*, Leipzig 1912. str. 17, 33.

<sup>7</sup> npr. Capelle, *Vorsokratiker*, str. 344.

<sup>8</sup> npr. Jaeger, *Paideia*, str. 398.

<sup>9</sup> Usp. R. W. Livingstone, cit. dj., str. 64

## Podrijetlo filozofskog dijaloga

Promotrimo li sofizam, taj tipični proizvod sofista, s tehničke strane, tj. kao oblik izražavanja, vidjet ćemo da on odmah odaje sve one veze s primitivnom igrom što ih je iznosio još preteča sofista, *vales*. Sofizam stoji tik uz zagonetku. On je borbena vještina u malome. U riječi »problema« skrivaju se dva konkretna izvorna značenja: nešto što nešto pred sobom drži ili pred sebe postavlja da bi se obranio, npr. štit, te nešto što se pred nekoga baca kako bi on to prihvatio. U umijeću sofista javljaju se ova ta obilježja u prenesenu značenju. "Njihova pitanja i njihovi dokazi potpuno su »problemata« u pravom smislu te riječi. U razgovoru Grka bile su vrlo raširene igre prilikom kojih je bio zabavljen razum i kojima su ljudi jedni drugima pitanjem pokušavali postaviti zamku. Različite tipove zamki u pitanjima svrstavali su u neki sistem pod svakojakim tehničkim nazivima, npr. pod *sorites*, *apophaskon*, *otitis*, *pseudomenos*, *antistrephon* i dr. Jedan od Aristotelovih učenika, Klearh, napisao je teoriju zagonetke, poimence one vrste koja je nazvana *griphos*, što znači »u šali postavljeno pitanje za nagradu ili kaznu«. — »Što je isto svugdje i nigdje?« Odgovor: »Vrijeme.« — »Ono što sam ja, to nisi ti. Ja sam čovjek. Dakle, ti nisi čovjek.« Na taj je *griphos* Diogen navodno odgovorio: »Ako želiš da to bude istina, tad počni od mene.« Krisip je napisao čitavu raspravu o nekim sofizmima. Sve te zamke moguće su uz uvjet da je polje logičke valjanosti bez pogovora ograničeno na onaj prostor igre za koji se pretpostavlja da u njemu prebiva protivnik, te uz uvjet da se ne ubacuje nikakvo »Da, ali...!« koje bi kvarilo igru, kao što je to učinio Diogen. Taj uvjet stilistički može izraslati u umjetničku formu, s ritmom, ponavljanjima, paralelizmom itd.

Između tih »igrarija«, tih opširnih umjetničkih govora sofista, i sokratskih filozofskih rasprava, postoje prijelazni stupnjevi. Sofizam stoji tik uz obične zagonetke namijenjene zabavi, ali samim tim i uz svete kozmogonijske zagonetke. U Euiidemosa igra se jedanput osniva na djetinjastom gramatičko-logičkom, lažnom zaključku,<sup>12</sup> a drugi put nje-govo je pitanje na samoj granici zagonetke o svijetu i spoznaji.<sup>13</sup> Dubokoumni izričaji rane grčke filozofije, kao npr. elejski zaključak: »Nema ni mnoštva, ni kretanja, ni postanja«, radali su se kao oblik igre pitanja i odgovora. Za takav apstraktni zaključak, koji vodi do nemogućnosti bilo kakva generalizirajućeg suda, doznali smo putem vanjskog oblika koji se zvao *sorites*, ulančano pitanje: »Kada se prospe mjerica žita, stvara li prva sjemenka šum?«, »Ne stvara.« »Tad možda druga?«, i tako dalje.

10 Usp. *Sofist* 261 B.

11 Prantl, *Geschichte der Logik*, I, str. 492.

12 *Euthydemus* 293 C.

13 *Cratylus* 386 D. (v. Rowohls Klassiker Bd. 14, nap. njem. izd.).

I sami Grci oduvijek bijahu svjesni koliko se kreću područjem igre. U Eutidemu Sokrat izričito zamjera sofističkim zamkama da su one tek igranje poučcima. »Time«, veli on, »ne doznaće se ništa o biti same stvari, nego se samo mudrolijama zaluduje ljudi; to je nešto kao podmetanje noge nekome, ili izvlačenje stolice ispod stražnjice.« — »Kad velite da mladiće želite učiniti mudrima«, tako stoji dalje, »igrate li se ili ste ozbiljni?« U Platonovom *Sofistu*, Teetet strancu iz Eleja mora priznati da sofist spada u lutalice, doslovce: u one koji se odaju igri: τον τῇς παιδιάς μετεχόντων.<sup>14</sup> Kad su Parmenida bili prisilili da se izjasni o problemima bivstvovanja, on je tu zadaću nazvao igranjem jedne teške igre — πραγματειώδη παιδιάν παιζειν<sup>15</sup> — te se tek potom dao na najdublji temeljna pitanja o bitku. Sve se to, međutim, zapravo događalo u obliku igre pitanja i odgovora. »Jedno ne može biti djeljivo, ono je neograničeno, dakle je bezoblično, ono je nigdje, nepokretno, bezvremeno i nespoznatljivo.« Tada se govor obrće, pa se ponavlja, pa se obrće i drugi put.<sup>16</sup> Argumenti se poput tkalačkog čunka kreću sad amo sad tamo, i znanje u tom kretanju poprima oblik neke plemenite igre. Ali je ne igraju samo sofisti; igra je Sokrat, pa i sam Platon.<sup>17</sup>

Prema Aristotelu, Zenon elejski mora da je najprije napisao dijaloge u obliku pitanja, a taj je oblik bio svojstven upravo Megaranima i sofistima. Bijaše to tehnika ispitivanja protivnika. Platon mora da se, prema tome, u svojim *Dijalozima* osobito bio ugledao na pjesnika *mirna* Sofrona, pa i Aristotel dijalog naziva jednim oblikom *mimusa*,<sup>18</sup> lakrdije, koja je opet oblik komedije. Ni Sokrat ni Platon nisu bili pošteđeni od svrstavanja u red lakrdijaša, žonglera i čudotvoraca, kako su nazivali sofiste.<sup>19</sup> Ako ni to još nije dovoljno da ukaže na element igre u filozofiji, možemo ga potražiti i u samim Platonovim *Dijalozima*. Dijalog je umjetnička forma. On je fikcija; jer, koliko god ophođenje Grka u zbilji bilo na visokoj razini, ono nikada nije moglo do kraja doseći književni oblik dijaloga. U Platona je dijalog bio laka, igračka umjetnička forma. O tome svjedoči novelistički dodatak *Parmenida*, početak *Kratila*, lak i vedar ton i jednoga i drugoga, a i mnogih drugih dijaloga. Ne može im se zapravo poreći ni neka sličnost s *mirnom*, pošalicom. U *Sofistu* se u šali načinju i različita pranačela stare filozofije.<sup>20</sup> Mit o *Epimeteju* i o *Prometeju* ispričan je u *Protagori* u krajnje humorističkom tonu.<sup>21</sup>

14 *Euthydemus* 287 B, 283 B

15 *Sofist*, 238 B.

16 *Parmenides*, 137 B. (v. Rowohls Klassiker Bd. 39, nap. njemačkog izdavača).

17 Ibid., 142 B, 155 E, 165 E.

18 Vidi Prantl, cit. djelo, I, str. 9.

19 *Poetika*, 1447 b.

20 H. Reich. *Der Mimus*. Berlin 1903, str. 354.

21 *Sophistes*, 242 CD; usp. *Cratylus*, 440.

22 *Cratylus*, 406 C.

Za sve likove i imena tih bogova — veli Sokrat u *Kratilu*, »postoji jedno ozbiljno i jedno šaljivo objašnjenje, jer i bogovi vole razonodu« — φιλοπαίσμονες γαρ καὶ οἱ θεοί. U istom dijalogu, na jednom drugom mjestu, Platon veli na njegova usta: »Da sam bio čuo Prodigov govor za pedeset drahma, ti bi to odmah bio i doznao, ali ja sam čuo tek govor za jednu drahmu.«<sup>23</sup> Pa onda opet istim tonom, očito u besmislenoj i satirički usmjerenoj igri etimologijom: »Pazi sad na trik koji ja upotrebljavam kad god nešto ne mogu riješiti.«<sup>24</sup> Isto tako na kraju: »Ja sam već odavno zapanjen svojom mudrošću, a u nju ne vjerujem.« Ali što da čovjek kaže kad *Protagora* završava mijenjanjem stava, ili kad mora dvojiti da li je Meneksen mislio ozbiljno ili nije?

Platonovi govornici i sami svoje bavljenje filozofijom nazivaju ugodnom razbribrigom. Nasuprot raspravljačkom žaru mladeži, stariji su častohlepni.<sup>25</sup> »A s istinom vam je tako«, veli Kalie u *Gorgiji*,<sup>26</sup> »a to ćete shvatiti kad radi važnijih pitanja ostavite filozofiju na miru. Jer filozofija je zgodna kada se njome čovjek umjerenog bavi u mladim godinama, ali propast za čovjeka koji se u njoj gubi više no što se to dolikuje.«

Pa i ljudi koji su kasnijim naraštajima položili trajne temelje znanosti i filozofije, smatrali su ih tek igrom za mladež. Da bi za sva vremena ukazao na osnovne pogreške sofista, na njihove logičke i etičke nedostatke, Platon nije prezao pred tom lakom maniom nevezanog dijaloga. Jer i za njega je filozofija uza svu njenu dubinu tek plemenita igra. Činjenica da je ne samo Platon već i Aristotel pridavao važnost ozbiljnom suzbijanju sofističkih pogrešnih zaključaka i igara riječima može se objasniti time da se ni njihovo vlastito mišljenje još nije bilo izdvojilo iz područja igre. Je li to filozofija, međutim, uopće ikada i postigla?

### Sofisti i retori

Slijed razvojnog stupnjeva filozofije možemo u grubim potezima očrtati ovako: U dalekoj prošlosti ona proizlazi iz svete igre gonetanja i natjecanja u govorima, koja su, međutim, ujedno vršila i ulogu svečanostne zabave; Nakon doba posvete javlja se duboka teozofija i filozofija »Upanišada« i predsokratovaca, a poslije toga igračko doba sofista. Obje te sfere nisu posve odijeljene. Platon filozofiju, kao najplementitiju težnju za istinom, uzdiže do visina koje je mogao doseći samo on, ali uvijek u lakoj formi koja joj bijaše i svojstvena. U isto vrijeme ona cvjetala i u nižim oblicima, i to kao pogrešno zaključivanje, kao igra oštoum-

<sup>23</sup> *Cratylus*, 384 B.

<sup>24</sup> *Cratylus*, 409 D.

<sup>25</sup> *Parmenides* 128 E.

<sup>26</sup> *Gorgias* 484c (v. RK Bd. 1, nap. njem. izd.); usp. Menexenus 234 A (v. RK. Bd. 14, op. njem. izd.); usp. L. Méradier, *Platon, Oeuvres complètes*, V, 1, Paris 1931, str. 52.

Ijem, kao sofistika i retorika. Međutim, u svijetu Helena faktor agona bijaše toliko jak da se retorika mogla proširiti naučnrb čiste filozofije, te je kao kulturu širokih masa zasjeniti i, štoviše, zaprijetiti joj uništenjem. Tip takva izopačenja više naobrazbe jest Gorgija, koji se odvratio od dubljeg saznanja kako bi uzdizao i zloupotrebljavao moć blistave riječi. Vrhunsko natjecanje ide zajedno s filozofiranjem koje se srozalo do školništva. Ali iije to bio jedini put da neku epohu koja istražuje bit pojava nastavlja druga, koja se zadovoljava tek riječju i obrascima.

Igrački sadržaj tih pojava ne može se točno očrtati. Granicu između dječje igrarije i iskrivljenog mišljenja, koje pokatkad prolazi tik uz najdublju mudrost, malokad se može tačno odrediti. Slavnu Gorgijinu raspravu, *O nepostojecemu*, koja sve istinsko znanje poriče u korist radikalnog nihilizma, možemo nazvati igrom isto tako kao i deklaracije o *Heleni*, koje on sam tako i naziva. Nepostojanje jasno sazname granice između igranja i znanja vidi se i po tome što stoici besmislene sofizme, izgrađene na gramatičkim zamkama, obraduju nadušak zajedno s ozbiljnim dokazima megarske škole.<sup>27</sup> Trijumfira natjecanje u govorima i deklamacija. A i ova bijaše stalnom temom natjecanja. Govor bijaše predstava, parada i kićenje riječima. Borba riječima bijaše u Helena zadana literarna forma kojom su se izlagala i ocjenjivala osjetljiva pitanja. Pitanja o ratu i miru Tukidid iznosi u govorima Arhidama i Stenelada, neka druga opet u govorima Nikije i Alkibijada, Kleona i Diodot. Tako on povodom povrede neutralnosti otoka Melosa raspravlja o sukobu moći i prava putem jedne govorničke borbe koju je formulirao kao sofističku igru pitanja i odgovora. Uživanje u paradnim raspravama parodira u *Oblacima* Aristofan, i to u retoričkom dvoboju pravednog i nepravednog logosa.

Uostalom, značenje *antilogije*, dvostrukе uzročnosti, sofistima toliko omiljelo, nije samo u igračkoj vrijednosti tog oblika. Namjera joj je ujedno i pregnantno izražavanje vječne neodređenosti čovjekova suda; to se može reći ovako, a može i onako. Ono što je umijeće pobjedivanja riječima do nekog stupnja sačuvalo neokaljanim, jest karakter igre. Riječ nekog sofista postaje pogrešna tek tada kad on svom umijeću u riječima i pojmovima pridruži i istinski nemoralnu namjeru, kao što je to učinio Kalikle u svom *Moralu gospodara*.<sup>28</sup> Već je agonalna namjera u određenom smislu pogrešna ako joj ostavljaju slobodu naučnrb čiste istine. Nijedan sofist ni retor ne smatra svojom dužnošću da dokuči istinu, niti ne teži za njom, već želi osobno, lično posjedovati pravo. On je prožet prastarim činom natjecanja. Ako je Nietzsche zaista, kao što to neki hoće,<sup>29</sup> u filozofiji oživio agonalno stanovište, on je filozofiju po-

<sup>27</sup> Prantl, ibid., str. 494.

<sup>28</sup> *Gorgias* 483 A - 484 D.

<sup>29</sup> Usp. H. L. Miéville, *Nietzsche et la volonté de puissance*, Lausanne 1934: Charles Andler, *Nietzsche, sa vie et sa pensée*, Paris 1920/21. I, str. 141, III, 162.

novno odveo u njeno prvotno područje, koje se nalazi unutar primitivne kulture.

### Diskusija

Ne želimo ulaziti u dalekosežna pitanja, u kolikoj mjeri sredstva našega uma u biti nose karakter igračkih pravila, tj. u kolikoj mjeri ona vrijede unutar posebnog duhovnog okvira u kojem su igračka pravila obavezna. Ne skriva li se možda u logici kao općemu i u silogizmu kao posebnomu neki prešutni sporazum, prema kojem valjanost termina i pojmove uzimamo kao valjanost figura i polja na šahovnici? Neka se drugi time bave. Ovdje nam je samo do toga da još usput ukažemo na stvarna igračka svojstva diskusija i deklamacija u vremenima koja su uslijedila nakon grčke kulture. Pri tom nije neophodno potrebna velika opširnost, jer se ta pojava uvijek iznova zbiva u vrlo sličnim oblicima, a i zato, jer ona u toku svoga razvoja u zapadnoevropskoj kulturi uvelike ovisi o svom grčkom uzoru.

Nauku o retorici i krasnoslovju u latinsku je književnost unio Kvintiljan. U rimsko carsko razdoblje se govorničkim borbama i ljeporječivošću nisu bavili samo u školi. Retor Dion Krizostom priča o uličnim filozofima, koji poput nekih propalih sofista čitavom tmušom lakrdijaške ropotarije, brbljarijama i plitkim, spretnim odgovorima zaluduju robove i mornare. Očito se tu potkrala i buntovnička propaganda, o čemu svjedoči i dekret kojim je Vespazijan sve filozofe prognao iz Rima. Ozbiljniji duhovi neprestance su opominjali da ne valja precjenjivati značenje sofizma, koji je svojim čvrstim obrascima uvijek održavao isti smjer. O toj štetnoj svadljivosti i djetinjastoj samohvali, kojom se pokušavalo nasamariti protivnika, govori i sveti Augustin.<sup>30</sup> Vicevi ovoga kova: »Sto nisi izgubio, imaš?« — »Da.« — »Rogove nisi izgubio?« — »Ne.« — »Dakle, imaš rogove.«, takvi vicevi, dakle, zahvaljujući školskoj literaturi, uvijek iznova postajahu veoma omiljeni. Očito je da nije bila jasna logička pogreška, koja u njima postoji samo radi šale.

Prijelaz Vizigota s arijevske na katoličku vjeru započeo je u Toledo godine 589. jednim formalnim teološkim turnirom, kojemu su prisustvovali visoki duhovnici i jedne i druge strane. Vrlo uvjerljiv primjer za sportski karakter filozofije u desetom stoljeću daje nam priča u Gerbertu, kasnijemu papi Silvestru II, i njegovu protivniku Ortriku iz Magdeburga, koji je 980. bio na dvoru cara Otona II u Raveni.<sup>31</sup> Crkveni skolastičar Ortrik zavidio je Gerbertu na glasu, te on pošalje jednoga čovje-

ka u Reims da potajno sasluša Gerbertovo izlaganje, kako bi ovoga mogao zateći u pogrešnu mišljenju. Uhoda Gerbera pogrešno shvati, te donese na dvor samo ono što je mislio da je čuo. Naredne godine car naredi obojici učenjaka da se sastanu u Raveni, te im dopusti da u prisustvu vrlo uglednog slušateljstva održe govornički dvoboje sve dok se dan ne približi kraju i slušaoci ne umore. Vrhunac je bio kad je Ortrik svog protivnika prekorio što je matematiku nazvao dijelom fizike.” I uistinu, Gerbert odmah nazove jednu drugom.

### Akademija Karla Velikoga

Bilo bi vrijedno truda istražiti jednom da li je takozvanoj karolinškoj renesansi, tj. pompoznom procvatu učenosti, pjesništva i pobožnosti, čiji su se sudionici ktili klasičkim ili biblijskim imenima — Alcuin je bio Horacije, Angilbert Homer, a sam Karlo David — bit, dakle, tek igra. Dvorska kultura već sama po sebi lako prihvata igrački oblik. Sam krug je malen, i zatvoren u sebe. Već i strahopoštovanje pred veličanstvom prisiljava da se pridržava svakojakih pravila i fikcija. U Karlovoj *Palatinskoj akademiji*, kojoj je izričit ideal bio *Athena nova*, raspoloženje je usprkos pobožnoj namjeri bilo kao za vrijeme otmjenog zabavljanja. Održavala su se natjecanja u pravljenju stihova i u uzajamnom kudenju. Težnja za klasičkom elegancijom nije pri tom isključivala ni neka primitivna obilježja. »Sto je pismo«, upita mladi Pipin, Karlovin, a Alcuin odgovori: »Čuvarica znanosti.« — »Sto je riječ?« — »Izdaja misli.« — »Tko proizvodi riječ?« — »Jezik.« — »Što je to jezik?« — »Bič zraka.« — »Što je to zrak?« — »Čuvar života.« — »Sto je život?« — »Radošt sretnima, bol nesretnima, i čekanje smrti.« — »Što je čovjek?« — »Rob smrti, gost jednog jedinog mjesta, putnik koji prolazi.«

Ti glasi nisu nam neznani. I opet je to igra pitanja i odgovora, natjecanje u gonetanju, odgovaranje *kenningima*, ukratko, sve su to obilježja igre znanjem, a na njih smo već ranije bili ukazali u Indijaca iz »Veda«, u Arapa i u Skandinavaca.

### Škole dvanaestog stoljeća

Kada se potkraj jedanaestog stoljeća, javila snažna težnja za spoznavanjem bitka i bivstvujućega — što je ubrzo imalo roditi sveučilištem kao ljuskom, i skolastikom kao plodom — te kad je ona na različitim područjima izrasla do živoga duhovnoga pokreta, događalo se to gotovo

<sup>32</sup> Obj je te riječi upotrijebljene u srednjovjekovnom značenju.

30 *De doctrina Christiana*, II, 31.

31 Richter, *Historiarum liber* (Mon. Germ. Hist. Scriptores) IV, III, c. 55—65.

grozničavom žestinom koja je, čini se, pokatkad i svojstvena velikim obnovama kulture. Svojstvo agona time snažno izbija na površinu. Pobijediti govorom bijaše sport, koji je po mnogočemu bio na istom stupnju kao i borba oružjem. Pojava najstarijih krvavih oblika turnira, pa borile se na njima skupine koje su zastupale različite krajeve ili pak borci pojedinci koji su lutali uokolo da bi našli protivnika, vremenski se neobično točno poklapa s pojmom govordžija, na koje se Petrus Damiani tuži kao na veliko зло, i koji se potucaju okolo — jednako kao i negdašnji grčki sofisti — da bi se razmetali svojim umijećem i njime slavili pobedu. U školama dvanaestog stoljeća triumfiraju žestoka natjecanja u kuđenju i klevetanju. Crkveni pisci povremeno nam daju usputnu sliku tog školstva, u kojemu se ističe igračka zajedljivost i lukavost. Pokušavalo se varati s tisuću i tisuću domišljaja i lukavstava, postavljale se zamke u riječima i lovne mreže slovima. Natiskivai su se za velikim učiteljima te se hvastali da su ih vidjeli i slijedili kao njihovi učenici.<sup>33</sup> A ovi su zaradivali velike svote novaca, baš kao nekoč i grčki sofisti. U jednom od svojih ogorčenih pogrdnih spisa Roscelin nam prikazuje Abélarda kako za večera broji novac što mu ga je donijelo njegovo krivo naučavanje za dana, da bi ga kasnije potratio u raskalašenostima. Sam Abélard tvrdi da je studije započeo kako bi stekao novaca, te da tako zaista vrlo mnogo i zarađuje. Izazvan od svojih drugova, on se upušta u okladu te se usuđuje da kao dokaz svoga majstorstva tumači Sveti pismo, iako je do tada bio poučavao samo fiziku, tj. filozofiju." Ali već prije toga on je oružju dijalektike davao prednost pred oružjem rata, te je obilazio sve pokrajine u kojima je cvjetala govornička umjetnost sve dok nije »utaborio svoju školu« na vrhu Svetе Genoveve kako bi »opsjedao« protivnika čije je sjedište bilo u Parizu.<sup>35</sup> Sva ta obilježja jedne mješavine govorništva, rata i igre nalazimo i u školničkim natjecanjima muhamedanskih teologa.<sup>36</sup>

U čitavom razvitku skolastike i sveučilišta svojstvo agona ističe se koliko je god to moguće. Problem univerzalija kao centralna tema filozofske rasprave, problem koji je dugo vremena bio oblubljen i zbog kojega je i nastala podjela na realiste i nominaliste, bez sumnje ovisi o iskonskoj potrebi za stvaranjem stranaka zbog spornih gledišta, a ta je potreba neodvojiva od čitavoga duhovnog rasta kulture. Sveukupni rad na srednjovjekovnom sveučilištu poprima oblik igre. Besprekidne diskusije, koje su predstavljale usmeno znanstveno izlaganje, ceremonijal, koji je tako bujno cvjetao na sveučilištu, svrstavanje u *nationes*, dijelje-

<sup>33</sup> Hugo de Sancte Victore, *Didascalia*, Migne P. L. CLXXVI, str. 773 i d., 803; *De vanitate mundi*, Ibid., 709; Joannes Saresberiensis, *Metalogicus* I, c. 3; *Policratus* V, c. 15.

<sup>34</sup> *Abaelardi Opera* I, str. 7, 9, 19; II, str. 3

<sup>35</sup> Ibid., I, str. 4.

<sup>36</sup> Prema saopćenju koje zahvaljujem pokojnom profesoru C. Snoucku Hurgronjeu.

nje na najraznovrsnije smjerove, sve su te pojave više ili manje u području natjecanja i pravila igre. Tu je vezu jasno osjećao još Erazmo kada se u jednom pismu svome upornom protivniku Noëlu Bédieru tuži na ograničenost kojom se u školama obraduje samo ono što su naučavali prethodnici, te se i za vrijeme borbe mišljenja polazi od osnovnih teza naučenih u školi. »Po mom sudu, uopće nije potrebno da se u školi čini isto ono što i u igri opsjedanja, kartanja i kockanja. Jer tu vrijedi samo ovo: Ako nema suglasnosti o pravilima, nema ni igre. Međutim, u znanstvenom raspravljanju ništa ne bi trebalo biti ni čudno ni presmiono, kad netko jednom veli nešto novo...«<sup>37</sup>

### Agonalni karakter znanosti

Znanost, uključujući ovamo i filozofiju, u svojoj je suštini polemična, a polemičnost se ne može dijeliti od agona. U epohama nastajanja velikih novina, agonalni čimbenik većinom istupa u prvi plan. To se zbilo npr. u sedamnaestom stoljeću kada su prirodne znanosti sjajnim procvatom osvojile svoje područje, te u isto vrijeme načele autoritet prošlosti i vjerske autoritete. Sve se opet sabire u tabore ili stranke. Nešto je kartezijanac ili je protiv tog sustava, na strani je ili »anciensa« ili »modernesa«, on je za ili protiv Newtona pa bio i izvan znanstvenih krugova, za spljoštanje ili protiv njega zemlje, za cijepljenje ili protiv njega itd. Osamnaesto stoljeće, koje je zbog ograničenosti dobara bilo očuvano od kaotičkog preobilja, u svojoj je duhovnoj živosti moralo biti epohom književničkih sporova razvijenih do najveće mjere. Svojom glazbom, perikama, lakomislenim racionalizmom, svojom gracijsom rokokoa i draži salona, te su borbe perom sačinjavale bitan dio općeg igračkog karaktera koji je postajao sve očitijim, koji osamnaestom stoljeću zacijelo nitko neće ushtjeti odreći, i na kojemu mu mi pokatkad i zavidimo.

37 15. lipnja 1525: *Erasmi opus epist. od. Allen VI, VI, no 1581.*

## 10. Igrački oblici umjetnosti

### Glazba i igra

Otkrili smo da je svojstvo igre toliko duboko usađeno u samu bit pjesništva, te da se svaka poetska forma pokazuje toliko tijesno povezanim sa strukturonom igre, da tu prinsnu vezu možemo nazvati nerazrješivom, a ta povezanost riječi »igra« i riječi »pjesništvo« gotovo prijeti svakoj pojedinoj da će izgubiti svoje samostalno značenje. To isto vrijedi i za povezanost igre i glazbe, ali u još većoj mjeri. Već smo ranije bili ukazali na to da se rukovanje glazbalima u mnogim jezicima naziva igranjem, i to, s jedne strane u arapskome, s druge strane u germanskim i u nekim slavenskim jezicima, a osim njih još i u francuskome. To se može shvatiti izvanjskim znakom jednoga bitnog odnosa ukorijenjena u psihologiskome, odnosa koji određuje povezanost igre i glazbe, jer teško da se semantička podudarnost između arapskoga i spomenutih evropskih jezika osniva na pozajmicama.

Koliko nam se god veza muzike i igre činila prirodnom, razlog koji je prouzrokovao tu vezu neće nam pomoći da stvorimo o njoj jasnu predodžbu. Stoga ćemo se zadovoljiti pokušajem da nabrojimo elemente koji su zajednički i glazbi i igri.

Igra je, rekosmo, onkraj razumnosti praktičnog života, onkraj sfere nužde i koristi. A to se odnosi i na muzički izraz i na muzičke oblike. Valjanost je igre izvan normi razuma, dužnosti i istine. Isto to vrijedi i za glazbu. Valjanost njenih formi i njene zadaće određuju norme koje su onkraj logičkih pojmoveva i onkraj vidljiva ili opipljiva oblika. Te norme možemo okrstiti samo njihovim vlastitim, specifičnim nazivima. Takvi nazivi, npr. ritam i harmonija, pristaju jednako dobro i igri i glazbi. Ritam i harmonija u sasvim su istom smislu i činioći i igre i glazbe. Dok riječ posjeduje moć da pjesništvo iz područja čiste igre premješta djelomično u područje pojma i suda, čista glazba i nadalje ustrajno lebdi u tom području. U arhajskoj je kulturi izrazito liturgijska i društvena funkcija pjesničke riječi u najužoj vezi s činjenicom da je u tom razdoblju pjesnička riječ dopirala do uha samo putem muzičkog izraza. U svakom pravom kultu pjevalo se, plesalo i sviralo. Nas, nosioce kasnije kulture,

ništa ne može toliko prožeti osjećajem svete igre kao upravo glazbeni osjeti. I bez obzira na već formulirane religiozne predodžbe, u glazbenom užitku stupaju se osjećaj za lijepo i osjećaj za sveto, te se u tom stapanju suprotnost igre i zbilje gubi.

### Muzika u Platona i Aristotela

U vezi s područjem kojim smo se ovdje bavili važno je istaknuti da su za Grke pojmovi koje mi povezujemo uz riječi igra, rad i umjetnički užitak u sasvim drugačijem odnosu nego što smo mi to navikli. Poznato je da je riječ »glazba«, μουσική, u Grka imala mnogo šire značenje nego u nas koji smo došli kasnije. Ona uz pjevanje i instrumentalnu pratnju ne obuhvaća samo ples, već se odnosi i na sve umjetnosti i umijeća kojima vladaju Apolon i muze. Njih nazivaju umjetnostima muza, nasuprot plastičnim i mehaničkim umijećima koja su izvan carstva muza. Sve što potječe od muza tijesno je povezano s kultom, prije svega sa svečanostima, u kojima dolazi do izražaja njegova prava svrha. Veza između kulta, plesa, glazbe i igre možda se nigdje ne opisuje tako jasno kao u Platonovim *Zakonima*. Bogovi se, veli Platon,<sup>1</sup> »...ražališe nad ljudskim rodom, koji je od prirode izložen nevoljama, te ljudima odrediše kao odmor od nevolja izmjenične svetkovine u čast bogova i dadoše im kao drugove u svetkovaju Muze, Apolona, vodu Muza i Dionisa, da popravljaju svoje odgajanje, a to se uz pomoć bogova zbiva na svetkovinama.« Neponredno nakon toga slijedi mjesto koje se iz Platona često navodi kao objašnjenje igre, i u kojem se veli: »... da svako, tako reći, mlado stvorenje ne može mirovati ni tijelom ni glasom, već uvijek traži da se miče i daje glasove, jedno skačući i poskakujući, npr. plešući s veseljem i igrajući se, a drugo izvodeći sve moguće glasove. Ostala živa bića da nemaju osjećaja za ovu pravilnost u kretnjama, što nazivamo ritmom i skladom. Nama pak da su oni isti bogovi, za koje sam kazao da su nam dani za drugove u plesu, ulili osjećaj ritma i sklada uz nasladu...« — Time se najjasnije glazbu neposredno povezuje s igrom. Pa ipak, tu misao u helenskom duhu umanjuje jedna činjenica iz semantike, na koju smo već ranije bili uputili: u grčkome se pod riječi za igru, pod παιδιά, zbog njena etimologiskog podrijetla, još uvijek previše podrazumijeva i značenje djeće igre i šale. *Παιδιά* jedva da je mogla služiti kao izraz za više oblike igre, jer je pomisao na dijete bila neodvojiva od nje. Stoga se ti viši oblici igre izražavaju donekle odvojenim općim imenicama, kao što su npr. ἀγων = natjecanje, σχολάζειν = provoditi slobodno vrijeme, διαγωνί = doslovce: način života, provesti se. Zbog toga je grčkom duhu

<sup>1</sup> Leges II, 653. Oba citata na hrvatskome uzeta su iz prijevoda Vladimira Gortana, i/izdanja Platon, *Zakoni*, Naprijed, Zagreb 1974, str. 78.

izmakla spoznaja da se po svojoj biti svi ti pojmovi ujedinjuju u jednom općem pojmu, onako kako to jasno pokazuje koncepcija latinsko-ga *ludus* i riječi za igru u novijim evropskim jezicima. Upravo su zbog toga i Platon i Aristotel morali uložiti mnogo truda da bi spoznali da li je, i u koliko, glazba više nego puka igra. U već spomenutom djelu čitamo u Platona:<sup>2</sup> »Naslada se, dakle, može uzeti kao mjerilo za prosuđivanje samo onoga što kod prikazivanja ne pruža niti kakvu korist, niti istinu, niti sličnost, ali isto tako niti štetu, već čemu je cilj samo ono što se javlja kao popratna pojava, naime ugodnost, koja se najlepše može nazvati nasladom, kad je ne prati ništa od navedenog... Da, i kažem da je ona upravo igra, kada ne donosi niti kakvu štetu niti korist vrijednu pažnje ili spomena.« — Valja obratiti pozornost na to da je ovdje ne-prestano riječ o muzičkom izrazu. Ali u glazbi valja tražiti nešto više od tog užitka, i zato Platon odmah ide dalje, čime ćemo se morati podrobne pozabaviti. Aristotel veli<sup>3</sup> da nije lako odrediti bit glazbe, niti korist koja proizlazi iz njena poznавања. Da li se radi igre — ovdje bismo mogli prevesti u: »radi zabave« — ili radi odmora za glazbom žudi kao za snom i pićem, što samo po sebi nema ni značenja ni ozbiljne *σπουδαία*, već je ona prije svega ugodna te pruža odmor od briga. U svakom slučaju, muzikom se mnogi bave na taj način, te trojstvu sna, opojnosti i glazbe dodaju još i ples. »Ili muziku prije treba shvatiti kao sredstvo za razvijanje vrline koja, kao što gimnastika razvija određene osobine tela, može da obrazuje određene osobine karaktera navikavajući ljude na pravu i čistu radost.«\* Ili ona donosi — a to Aristotel smatra trećom tezom — razonodu duhu, διαγωνή, ili pak stjecanje znanja, φρόνησις.

U spomenutom kontekstu veoma je značajna riječ διαγωνή. Ona doslovce označuje »provodenje« vremena, a prijevod s »dokolica« pouzdani je samo onda ako se prenesemo u Aristotelovo shvaćanje o suprotnosti rada i slobodnog vremena. »Danas se«, veli Aristotel,<sup>4</sup> »mnogi muzikom bave radi zadovoljstva; stari su je svrstavali u odgoj, παιδεία, zato što sama priroda zahtijeva ne samo da valjano radimo nego da, štaviše, uzmognemo lijepo provoditi slobodno vrijeme.<sup>5</sup> A ta je dokolica temelj svemu. Nju valja pretpostaviti radu, jer mu je ona i cilj — τέλος.« Taj obrat odnosa, odnosa na koji smo mi navikli, moramo pokušati shvatiti u svjetlu slobode od najamnog rada, a ta je sloboda slobodnu Helenu bila urođena, te mu je omogućavala da teži za plemenitim i odgojnim djelatnostima kao za životnim ciljem, za τέλος-om. Pitanje je,

<sup>2</sup> Leges, II, 667E (v. RK. Bd. 54, nap. njemačkog izdavača). Citirano prema već spomenutom prijevodu, str. 97 (nap. prev.).

<sup>3</sup> Politika, VIII, 1339a.

\* Ovaj dio citiran je doslovce prema prijevodu Ljiljane Stanojević Crepajac, iz knjige: Aristotel, *Politika*, str. 266, Kultura, Beograd 1960.

<sup>4</sup> Ibid., 1337 b.

<sup>5</sup> σχολάζειν δύνασθοι καλώς.

dakle, kako upotrijebiti slobodno vrijeme, σχολή. Ne igrajući se, jer tada bi nam igra bila životni cilj. A to je nemoguće, jer je Aristotelu παιδία značila samo dječju igru i zadovoljstvo. Pa budući da duši donose opuštanje i mir, igre poput nekog lijeka služe tek počinku nakon nekog posla. Ali čini se da dokolica već u sebi nosi nasladu, sreću i životnu radost. A ta sreća, to; ne težiti više za onim čega nema, to je τέλος, životni cilj. Ali tu nasladu svi ljudi ne traže u istim stvarima. Naslada je najbolja onda kad je uživa najbolji čovjek, i kad je njegova težnja ona najplemenitija. Očito je, dakle, da se za provođenje slobodna vremena' valja odgajati i učiti, i to stvari koje se ne uče i ne gaje iz nužde što je nameće rad, već radi stvari samih. Zato nam preci muziku svrstavaju u παιδεία, tj. odgoj, oblikovanje, obrazovanje, dakle u nešto što nije ni nužno ni korisno, kao što je to npr. čitanje i pisanje, već čemu je jedina namjena provođenje slobodnog vremena.

Tim je riječima, dakle, granica između igre i zbilje, te kriteriji njena vrednovanja, mjerimo li našim mjerilima, veoma pomaknuta. Διαγωνή je neopazice zadobilo značenje bavljenja intelektualnim i estetičkim te značenje uživanja koje i priliči slobodnu čovjeku. Djeca, veli Aristotel,<sup>7</sup> nisu još dorasla za διαγωνή, jer je ono svrha i usavršenje, a još nesavršenim savršenstvo je nedostupno. Takvom krajnjem cilju djelovanja, τέλος-u, približuje se i uživanje u glazbi, jer se njemu ne teži radi nekoga budućeg dobra, već radi njega samog.<sup>8</sup>

Na taj način ova misao prenosi glazbu u područje koje je između plemenite igre i samosvojnog umjetničkog užitka. Takvo shvaćanje ponistava se u Grka onim drugim uvjerenjem, koje glazbi pridaje određenu tehničku, psihologisku i moralnu zadaću. Glazbu se uzima kao mimentički ili oponašajući umjetnost, a djelovanje tog oponašanja je budeće etičkog osjećaja, bio on pozitivne ili negativne naravi.<sup>9</sup> Svaki način pjevanja, svaki tonalitet ili držanje u plesu nešto predstavlja, prikazuje ili odrazuje, te s obzirom na to da li je predstavljanje dobro ili loše, lijepo ili ružno, glazbi se pridaje značenje dobrog ili lošega. I u tome je njena visoka etička i odgojna vrijednost. Slušanje oponašanja budi i same oponašane osjećaje.<sup>10</sup> Olimpijske melodije bude oduševljenje, ostali ritmovi i načini tumače bijes ili bolećivost, hrabrost i razboritost. I dok osjet opipa ili okusa ne pobuduje nikakvo etičko djelovanje, a osjet vida pobuduće ga tek djelomično, izraz *ethosa* sadrži već i sama melodija. Pojava je još izrazitija u tonalitetima snažna etičkog sadržaja, te u ritmovima. Poznato je da su Grci svakom pojedinom tonalitetu pripisivali i određeno djelovanje: jedan ražalošće, drugi smiruje, a isto tako i

<sup>6</sup> προς τὴν ἐν τῇ σχολή διαγωνήν.

<sup>7</sup> Politika, VIII, 1339a, 29.

<sup>8</sup> Ibid., 1339b, 35.

<sup>9</sup> Platon, Zakoni II, 668.

<sup>10</sup> Aristotel, Politika, VIII, 1340a.

svakom pojedinom glazbalu: flauta uzbuduje, itd. Pojmom »oponašanje« Platon opisuje i ponašanje umjetnika.<sup>11</sup> Oponašalac, μιμετες, veli Platon, pa bio on umjetnik-stvaralač ili reproduktivac, ne zna ni sam je li ono što on oponaša dobro ili loše. Oponašanje, μιμητής, njemu je igra, a ne neki ozbiljan posao.<sup>12</sup> A to se isto odnosi i na tragičkog pjesnika. Svi su oni samo oponašatelji, μιμητιχοί. Ostavimo sada po strani samu tendenciju tog naoko prilično potcjenujućeg određenja umjetničkog stvaranja i djelovanja. Ona nije posve jasna. Nama je tek do toga da je on to djelovanje shvatio kao igru.

### Vrednovanje glazbe

Ovo kratko zastranjenje u kojemu smo govorili o vrednovanju glazbe u Grka moglo nam je pokazati kako se mišljenje, kad pokušava odrediti bit i zadaču glazbe, neprestano kreće rubom pojma čiste igre. Bitan način na koji se netko bavi glazbom je igranje. Ta se osnovna činjenica priznaje posvuda, pa i tamo gdje to nije izričito rečeno. Bilo da glazba slušaocu zabavlja ili razveseljuje, bilo da teži izražavanju uzvišene ljepote, bilo pak da joj je namjena liturgijska, ona sveudilj ostaje igrom. Upravo u kultu ona je neodvojiva od funkcije koja i jest najviše igračka, od funkcije plesa. U starijim razdobljima kulture raspoznavanje i opisanje svojstava glazbe naivno je i nedostatno. Oduševljenje posvećenom glazbom izražavalo se usporedbom s andeoskim zborom, s nečim što je u nebeskim sferama itd. Kad ona nije religiozna funkcija, glazbu uglavnom ocjenjuju kao plemenitu zabavu, kao neku vještinsku dostoјnu divljenja, ili pak samo kao vedro zadovoljstvo. Tek je kasnije počinju cijeniti i kao osobni, emocionalni umjetnički doživljaj; ili je, bar, pridavanje takve cijene tek kasnije došlo do izražaja. Glazbi su oduvijek priznavali da ona obavlja zadaču plemenite društvene igre, pri čemu se često kao najhitnije smatralo pokazivanje čudesne vještine. Osobito potejenujući izvođače, dugo su ih vremena ubrajali u služinčad. Profesionalne glazbenike Aristotel smatra malovrijednim sojem ljudi. Svirač često spada u lutajući puk. Još u sedamnaestom stoljeću svaki knez uzdržava glazbu kao što uzdržava štalu. Dvorsku kapelu dugo vremena prati služinski karakter. »Musique du Roi« Louisa XIV imala je svoga stalnog skladatelja. Kraljevi »Vingtquatre Violons« bili su još napola glumci. Muzičar Bocan bijaše ujedno i učitelj plesa. Da, još Haydn bijaše lirirani službenik kneza Eszterházyja, te je danomice izvršavao njegove zapovjedi. Govoreći o starijim vremenima, moramo sebi zamisliti, s jedne strane, obrazovano slušateljstvo s vrlo razvijenim i istančanim uku-

11 Država X, 602 B. (v. RK. Bd. 27, nap. njem. izd.).

12 είναι παιδιάν τίνα και ού στουδήν τίν μίμησιν.

som, a, s druge, činjenicu da je to isto slušateljstvo nedovoljno poštivalo umjetnost i osobe koje su se njome bavile. Današnji koncerti koji se održavaju u savršenoj, posvećenoj tišini, uz magičko poštovanje dirigenta, mlađeg su datuma. Na slikama muzičkih priredaba iz osamnaestog stoljeća slušaoci uvijek vidimo kako elegantno razgovaraju. U muzičkom životu Francuske još prije tridesetak godina kritičko ometanje orkestra ili dirigenta nije bilo nimalo neobično. Glazba bijaše, a to je i ostala, uglavnom divertissement, a divljenje, bar ono izričito, uglavnom se odnosilo na virtuoznost. Skladateljevo stvaranje nisu uopće smatrali svetim i nepovredivim. Slobodne kadence upotrebljavale su se toliko neskromno da im se moralno stati na kraj. Friedrich Veliki je zabranio pjevačima da vlastitim ukrašavanjem mijenjaju skladbe.

Od borbe *Apolona s Marsijasom* pa sve do danas natjecanje nije bilo ni jednoj ljudskoj djelatnosti toliko blisko kao glazbi. Navedimo samo neke primjere iz vremena nakon pjevačkih borbi i *Meistersingera*: Godine 1709. kardinal Ottoboni naredio je Händelu da se sa Scarlattijem natječe u sviranju na harpsichordu i orguljama. August der Starke von Sachsen-Pollen želio je 1717. upriličiti natjecanje između Bacha i nekog Marchanda, ali ovaj nije pristupio. Godine 1726. londonska javnost bijaše veoma uzbudena zbog natjecanja između talijanskih pjevačica Faustine i Cuzzonijeve: padale su pljuske i zviždukalo se. Ni na jednom drugom području nije se tako lako razvijalo strančarstvo. Osamnaesto stoljeće prepuno je stranačkih svada u muzičkom životu: Bononcini protiv Handela, *opera buffa* protiv opere serije, Gluck protiv Piccinija. Razdor muzičkih stranaka lako je poprimao karakter otvorene svade, što može potvrditi suparništvo onih koji su bili zaneseni Wagnerom i onih koji su branili Brahmsa.

Romantizam, koji je mnogo čime pridonio razvoju svijesti o estetičkim vrijednostima, pripomogao je i afirmiranju visokih umjetničkih sadržaja i duboke životne vrijednosti glazbe u sve širim krugovima. Ali time nije bila zanemarena ni jedna od starih funkcija glazbe. Agonalne kvalitete muzičkog života ostaju onakvima kakve su oduvijek i bile.<sup>13</sup>

### Ples je čista igra

Ako se glazba, sa svim onim što ulazi u njezin krug, zapravo neprestano nalazi unutar granica igre, onda to tim prije možemo reći za sukladnu joj umjetnost, za ples, koji je od nje neodvojiv. Mislili mi na svete ili magijske plesove primitivnih naroda, ili na plesove u grčkom kultu,

<sup>13</sup> U dnevnim novinama našao sam članak o međunarodnom natjecanju za najbolju interpretaciju VI nocturna za klavir Gabriela Fauréa; natjecanje se prvi put održava u Parizu 1937., za nagradu koju je ostavio kao zakladu pokojni senator Henri de Jouvenel.

na ples *Davida* pred zavjetnim kovčegom ili na ples kao zabavu na svečanostima, u bilo kojem narodu i u bilo kojem razdoblju, možemo kazati da je sam ples igra u najpunijem smislu te riječi, da on, dapače, predstavlja najčistiji i najsavršeniji oblik igre. Pa ipak, igrački karakter ne izražava se ravnomjerno u svim plesnim oblicima. Najzamjetljiviji je on u kolu i u plesnim figurama a zatim i u solo-plésu, ukratko svugdje gdje je ples prikazivanje, predstava i usavršavanje, ili pak ritmička postava i pokret, npr. u menuetu ili quadrilli. Možemo li činjenicu da je ples parova potisnuo kružni ples, kolo i ples figura, pa bilo to formom okretanja, kao u valceru ili polki, bilo, u kasnija vremena, formom koračanja prema naprijed — smatrati pojavom nestajanja ili siromašanja kulture? Za tu tvrdnju imali bismo dovoljno razloga kada bismo previdjeli povijest plesa, od svih njegovih visokih dometa u razvoju ljepote i stila pa sve do znatnog oživljavanja umjetničkog plesa u najnovije doba. Sigurno je da se upravo u današnjim plesnim oblicima karakter igre gotovo potpuno gubi iz biti koja je plesu svojstvena.

Nije uopće problem u tome što su ples i igra međusobno ovisni. To je toliko očito, toliko zasnovano i utvrđeno u samoj suštini, da ovdje uopće ne moramo opširno uključivati pojам plesa u pojам igre. Odnos plesa i igre ne sastoji se u tome da ples nosi u sebi nešto od igre, već u tome da on tvori jedan njen dio: to je odnos podudaranja u samoj suštini. Ples kao takav poseban je i posebno usavršen oblik samog igranja.

### *Umjetnosti muza, plastičke umjetnosti i igra*

Obratimo li se sada od pjesništva, glazbe i plesa području likovnih umjetnosti, veza s igrom čini nam se manje očitom. Helenski je duh potpuno shvatio temeljnu razliku po kojoj se raspoznavaju dva područja estetičkog stvaranja i poimanja, i to onda kada je dopustio da jednim nizom znanja i vještina ovladaju muze, dok je drugome tu čast uskratio; uskratio ju je naime svemu onome što mi obuhvaćamo pojmom likovnih umjetnosti. Likovnim umjetnostima, za koje se smatralo da spadaju u obrt, nije bila dodijeljena ni jedna muza. Ukoliko je i bilo govora o njihovu potčinjavanju nekom božjem vodstvu, bijahu one sve zajedno pod vlašću *Hefesta* ili *Atene Ergane*. Umjetnici plastičkog izraza nisu ni izdaleka uživali toliku pozornost i poštovanje s kojima se dočekivalo pjesnike.

Uostalom, granica časti i slave što su ih priznavali umjetnicima nije bila povučena točno između područja kojim vladaju muze i područja kojim muze ne vladaju, što nam dokazuje i nizak društveni položaj glazbenika, o čemu je već ranije bilo govor.

Dubokosežnoj razlici između umjetnosti muza i plastičkih umjetnosti uglavnom odgovara prividno nepostojanje igračkoga u likovnim

umjetnostima, nasuprot umjetnosti muza u kojima je igrački karakter vrlo izrazit. Toj suprotnosti ne treba dalje tražiti neki osobiti razlog. U umjetnosti muza stvarno estetičko djelovanje započinje izvođenjem umjetničkog djela. Ono je, doduše, sačinjeno, uvježbano ili napisano već ranije, ali oživljuje tek izvođenjem, prikazivanjem, ozvučenjem ili predstavljanjem — tek, dakle, s *productio*) u doslovnom smislu koji je ta riječ u engleskome još uvijek sačuvala. Umjetnost muza jest radnja, i u njoj se uživa iznova svaki put kao u izvedenoj radnji, koliko se god puta ona ponovila. Devet muza, medu kojima su zastupljene i muze astronomije, epa i povijesti, ovu tvrdnju naoko tjeraju u laž. Ali prisjetimo se da podjela rada medu muzama nastaje tek u novija vremena, te da bar junačka pjesma i povijest (područje *Klio* i *Kaliope*) isprva sasvim sigurno spadaju u poziv *vatesa*, koji ih je pripovijedao u svečanim melodiskim i strofnim oblicima. Uostalom, karakter radnje se u biti ne gubi zbog toga što se umjetnički užitak u pjesmi prenosi od slušanja izvedbe na čitanje u sebi. Ali samu tu radnju, kojom se umjetnost muza oživljuje, valja nazvati igrom.

S likovnim je umjetnostima sasvim drugačije. Već samom svojom upućenošću na gradu i na ograničene oblikovne mogućnosti koje grada pruža, likovna umjetnost ne može tako slobodno *igrati* kao što to mogu pjesništvo i glazba, koji lebde u eteričkim prostorima. Po tome je ples na graničnom području. On je u isto vrijeme umjetnost muza i plastička umjetnost; umjetnost muza po tome što su mu pokret i ritam glavni elementi. Međutim, on je uvijek upućen na gradu. Izvodi ga ljudsko tijelo svojom ograničenom raznolikošću položaja i pokreta, a ljepota mu je ljepota samoga tijela u pokretu. Ples je likovan koliko i kip, ali tek na trenutak. A živi od ponavljanja kao i glazba koja ga prati i njime ovlađava.

Pa i djelovanje likovnih umjetnosti sasvim je drugačije od djelovanja umjetnosti muza. Graditelj, kipar, slikar ili crtač, keramičar ili bilo kakav dekorativni umjetnik unosi marljivim i dugotrajnim radom svoj estetski poriv u gradu. Stvaranje mu je trajno, i ostaje trajno vidljivo. Djelovanje njegove umjetnosti nije poput djelovanja glazbe, koja ovisi o predstavljanju ili izvođenju što se pridodaje djelu posredstvom nekoga drugoga ili pak samog umjetnika. Jednom već sačinjeno, umjetničko djelo, nepokretno i nijemo, vrši svoj utjecaj dokle je god čovjeka koji zaustavlja na njemu pogled. Kako nedostaje stvarne radnje po kojoj bi djelo živjelo i po kojoj ga prihvataju, čini se da na području likovnih umjetnosti faktoru igre jednostavno nema mjesta. Koliko god umjetnik bio opsjednut stvaralačkim porivom, on radi kao obrtnik, ozbiljno i napeto, uvijek ispitujući i ispravljajući sama sebe. Njegovo nadahnuće, u koncepciji slobodno i silovito, u izvedbi se mora trajno podredivati spretnosti ruke koja oblikuje. Pa ako su igrački elementi odsutni kad se

djelo dovršava, oni se ne pojavljuju uopće niti kad se djelo promatra i uživa u njemu. Tu više nema nikakve vidljive radnje.

Ako u likovnim umjetnostima faktoru igre stoji na putu njihov značaj djelatnog posla, marljivog obrta, zanata, to se pojačava i time što suštinu tog umjetničkog djela najčešće i uglavnom određuje njegova praktička svrha, to što ono svoje određenje ne poprima iz nekog estetičkog motiva. Zadaća čovjeka koji ima nešto izvršiti ozbiljna je i odgovorna: sve što je igra njoj je strano. Mjernu je sagraditi zgradu dostoјnu kulta i prikladnu za sastajanje i stanovanje, ima načiniti posudu ili hajlinu, naslikati sliku koja će kao simbol ili kao odraz odgovarati onoj ideji koju on želi izraziti.

Stvaranje likovnih umjetnosti odvija se, dakle, posve izvan područja igre, te njihove doprinose oblikovanju obreda, svečanosti, zabave i društvenih događaja valja smatrati tek sekundarnima. Otkrivanje spomenika, postavljanje kamena temeljca, te izložaba, ne tvore ni dio umjetničkog procesa, a kao opći pojam novijega su vijeka. Umjetnina muza živi i djeluje u atmosferi zajedničkog veselja, ali plastička umjetnina ne živi u njoj.

### Sakralna svojstva umjetnine

Unatoč toj temeljnoj suprotnosti, i u plastičkim umjetnostima može se ukazati na poneke tačke koje očituju igrački element. U prastarim je kulturama mjesto i namjena konkretnog umjetničkog djela najčešće u kultu, radilo se o građevini ili o slici, o odjeći ili o bogato urešenu oružju. Umjetničko djelo gotovo uvijek prebiva u sakralnome svijetu, opterećeno je njegovom potencijom: čarobnom snagom, svetim smislom, reprezentativnim podudaranjem s kozmičkim zbivanjima, simboličkom vrijednošću; ukratko, opterećeno je posvećenošću. Prema tome, kako smo već ranije bili izložili, posveta i igra toliko su tjesno sljubljene, da bi bilo uistinu čudno kad ono igračko u kultu ne bi bar u nekom pogledu zračilo i iz stvaranja i ocjenjivanja likovnih umjetnosti. Usuđujem se, ali ne bez krzmanja, poznavaocima helenske kulture postaviti pitanje ne postoji li između riječi: kult, umjetnost i igra, semantička veza izražena u riječi ἄγαλμα, koja između ostalog znači i »kip« ili »božja slika«. Ona je izvedena iz glagolske osnove u čijoj sferi značenja središte čine pojmovi: »klicati«, »biti razuzdan«, »kucati od radosti«, zatim »razmetati se«, »gizdati se«, »kititi se«, »slavitи«, »sjajiti«, »veseliti se«. Izvorno značenje riječi *agalma* jest »ures«, »raskošni predmet«, »dragocjenost«, ono, naime, čemu se čovjek raduje. Αγάλματα νυκτός jesu zvezde. Značenje zavjetnog dara mora stoga zadobiti značenje slike bozova. Pa ako Grk bit posvećene umjetnosti najbolje izražava riječju uze-

tom iz područja svetog uzdignuća, nismo li se približili samom raspoloženju posvete u igri, koje nam se u prastarim kulturama čini tako tipičnim? Iz tih opazaka, međutim, ne bih izvodio neke određenje zaključke.

Veza između likovnih umjetnosti i igre već je odavno bila shvaćena u obliku jedne teorije, koja stvaranje umjetničkih oblika želi protumačiti iz urođenog ljudskog poriva za igrom.<sup>14</sup> Neku instinkтивnu, spontanu potrebu za urešavanjem, koju zaista i možemo nazvati funkcijom igre, ne treba zapravo dugo tražiti. Svatko mora da je bilo kada s olovkom u ruci prisustvovao nekoj dosadnoj sjednici. U nepažljivoj, jedva svjesnoj igri poteza i ispunjavanja površina nastadoše tada fantastični ukrasni motivi, koji katkada podsjećaju na neke čudne ljudske ili životinjske oblike. Bez obzira na pitanje kakvom nesvjesnom porivu kamo pripisati psihologiju takve umjetnosti iz dosade, tu funkciju nedvojbeno možemo nazvati igranjem, igranjem koje spada u niže slojeve kategorije igre, negdje pored igre djeteta u prvoj godini života, a njegovoj igri posve nedostaje viša struktura organizirane društvene igre. Ali čini se da je za objašnjenje postanka ukrasnih motiva u umjetnosti — da o plastičkom oblikovanju ni ne govorimo — ta psihička funkcija ipak nedostatna. Iz besciljnog igranja rukom ne rada se stil. Osim toga, potreba za plastičkim oblikovanjem nipošto se ne zadovoljava samim ukrašavanjem neke površine. Učinak joj je trojak: ukrašavanje, konstruiranje i oponašanje. Da bismo umjetnost mogli do kraja izvesti iz »poriva za igrom«, morali bismo u nju uvrstiti i građevinarstvo i preslikavaju. Zar da su pećinski crteži iz starijeg kamenog doba tvorevine poriva za igrom? Bio bi to uistinu smion skok duha. A za građevinarstvo ta hipoteza nije prihvatljiva već stoga što u njemu estetski impuls ni u kom slučaju nije prvočlan, što nam dokazuju građevine pčela i dabrova. Pa ako igri kao čimbeniku kulture, u skladu s nakanom ove knjige, i priznamo iskonsko značenje, ipak ne možemo smatrati da smo podrijetlo umjetnosti objasnili tek uputivši na urođeni poriv za igrom. Mnoge bismo tvorevine iz prebogate riznice likovnih umjetnosti svakako nepravedno ocijenili kad bismo njihovu misao ograničili na puku igru mašte, na duh i ruku koji stvaraju u igri i radi igre. Užasan izraz plesnih maski i primitivnih naroda, isprepletanje figura na totemskim štapovima, čarobni pleter ukrasnih motivi, karikaturalno iskriviljavanje ljudskih i životinjskih likova, sve to neodoljivo budi asocijacije na sferu igre.

### Takmičenje u likovnoj umjetnosti

Ako, međutim, na području plastičkih umjetnosti u procesu njihova stvaranja faktor igre najčešće ne izbija na površinu toliko koliko u um-

14 Friedrich Schiller: *O estetičkom odgoju čovjeka* (1795), 14. pismo.

jetnostima muza, slika se mijenja čim se od samog procesa stvaranja obratimo načinu na koji društvena sredina prihvata likovne umjetnosti. Tada će nam biti jasno da su plastičke umjetnosti velikim dijelom posljedica natjecanja, kao, uostalom, i gotovo svaki drugi doprinos ljudskog znanja. Agonalni poriv, za koji smo se složili da snažno djeluje na mnogim područjima kulture, bogato se izvijavlja i na području umjetnosti. Potreba za izazivanjem ili klađenjem, koje potiče na neku tešku, naoko i neizvedivu zadaću u umjetničkoj vještini, duboko je usaćena u najstarije slojeve kulture. Ona nije ništa do ekvivalent svih onih agonalnih kušnji s kojima se susretosmo na području znanja, pjesništva i hrabrosti. Možemo li bez ikakvih ograda reći da se uspon plastičkih sposobnosti može dokazati ogledanjem u umijeću, isto onako kao što sveta zagonetka pokazuje uspon filozofije, a borba pjevača i borba pjesnika uspon pjesništva? Drugim riječima: Jesu li se i likovne umjetnosti razvijale u natjecanju i putem natjecanja? Kada to pitamo treba da razmislimo o ovome: Nema oštре granice između takmičenja u vršenju nečega i potpunog ispunjenja nečega. Okušavanje snage i spretnosti, na primjer ono *Odisejevo odapinjanje strijеле kroz dvanaest sjekira*, potpuno je u sferi igre. To stvaranje nije umjetnost, ali je zato, bar u našem jeziku, umijeće. U arhaičkoj kulturi, pa i dugo nakon nje, riječ umjetnost nadviđava se nad svim područjima ljudskog znanja. Ta opća povezanost dopušta nam da i u remek-djelu, tj. u neprolaznom djelu umjetnikove ruke, pronađemo faktor igre. Natjecanje koje će pokazati tko može stvoriti najljepše umjetničko djelo, a ono je i danas na dnevnom redu u različitim *Prix de Rome*, specijalizirano je prastaro natjecanje u kojem se radi o tome da natjecatelj začudujućom vještinom dokaže da je u nečemu najbolji među suparnicima, te da nad njima trijumfira. Umjetnost i tehnika, spretnost i snaga oblikovanja u arhaičkoj su kulturi još nepodijeljene, sadržane su u vječnom porivu za nadmašivanjem i za pobjeđivanjem. Na najnižem stupnju društvenog natjecanja u izvršavanju nekih skromnih vještina stope *χελεύσματα*, nalozi, što ih simpozijarh za vrijeme pijanke daje sudionicima u svečanosti. Na toj razini nalazi se svaka čista igra, među ostalima i studentski običaji »igre zaloge«. Njoj je srođan i zadatak svezivanja i razvezivanja čvora. Iza te igre zaciјelo stoji čitav niz sakralnih običaja, ali ovde se time nećemo baviti. Kad je Aleksandar Veliki presjekao gordijski čvor, on se sâm u mnogočemu prevario kao pravi prekršitelj igre.

Međutim, samim upućivanjem na tu vezu ipak nismo odgovorili na pitanje, koliko je natjecanje uistinu pridonijelo razvoju umjetnosti. Pozornost zasluguje činjenica da u podacima iz povijesti umjetnosti ne susrećemo ni izdaleka toliko začudnih majstorijskih, koje su bile zadane, koliko u temama iz mitologije, saga i književnosti. Duh se, naime, tako rado igra s pretjeranim, čudnovatim, apsurdnim, da ono konačno postaje i zbiljnost. Je li ta igra našla igdje tako bogato tlo u fantaziji

154

umjetnika-čudotvorca iz davnina? Veliki nosioci kulture iz ranijih razdoblja, tako stoji u svim mitologijama, sve novine u pronalascima i dječjima stvorili su natjecanjem o život, te ih kao takve nama predali u kulturnu baštinu. U vedskoj religiji postoji ime za *Deus faber: Tvashtar*, tj. činitelj ili dovršitelj. On je *Indri* skovao *Vajni*, gromovnu strijelu. Natjecao se u vještini s tri božanska bića, s tri *Rbhua* ili umjetnika, koji *Indri* sačinile konje, *Ašvinu* kola a *Brhaspatiju* čarobnu kravu. Grci su poznavali pripovijest o *Polytechnosu* i njegovož ženi *Aēdon*, koji su se ponosili da se vole više nego *Zeus* i *Hera*, na što im ovi pošalju *Eris*, natjecanje, koja ih potakne da se oboje natječe u kojekakvim umjetničkim radovima. U isti red idu i umješni patuljci sa sjevera, npr. *Wieland der Schmied*, koji ima tako oštar mač da reže pahulje u oluji; ide i *Dedal*. *Dedal* može ovo: on gradi labirint i kleše kipove koji mogu hodati. Kad su mu postavili zadatak da jednu nit provuče kroz vijuge školjke, izbavio se tako da je u nit upregao mrava. To je, dakle, vezivanje tehničkog pokusa uz zagonetku. No oni se jedan od drugoga razlikuju po tome što je rješenje dobre zagonetke u neočekivanom i iznenadjućem obratu, dok za tehnički pokus malokad postoji neko uspješno rješenje poput ovoga o kojem smo govorili, te se on u pravilu gubi u apsurdu. Poznati konop od pjesaka i kamene niti za šivanje, sve su to čuda tehnike koje su izmisliле priče o tehnicici.<sup>15</sup> Kineski kralj-junak morao je steći priznanje za svoja prava pomoću kojekakvih kušnji i dokaza svoje valjanosti; poznat je slučaj takmičenja u kovanju između *Yua* i *Huang tja*.<sup>16</sup> Na sve te predodžbe o iskušenjima koja se događaju na čudesan način nadovezuje se, ako dobro promotrimo, i čudo, umijeće kojim svetac za života ili nakon smrti dokazuje istinitost svoga poslanja i svoje pravo na čast višu no što je ljudska. Ne moramo uopće dugo prebirati po legendama o svećima pa da ustvrdimo kako predanja o čudima uvijek iznova odaju neizostavno svojstvo igre.

Međutim nalazimo li motiv natjecanja u vještini ponajprije u mitu, priči i legendi, tada je sasvim sigurno da faktor natjecanja i u zbilji ima određenog udjela u razvoju tehnike i umjetnosti. Osim mitskih umjetničkih natjecanja, poput onoga između *Polytechnosa* i *Aēde*, postoje i historijska, poput onoga na Samosu između Parhasa i nekoga njegova suparnika a zbog prikazivanja svađe između *Ajaksa* i *Odiseja*, ili poput onoga iz dobi pitijskih zagonetaka između Panaina i Timagore iz Halkide. Fidija, Poliklet i ostali natjecali su se za najljepši kip Amazonke. Postoji čak i epigrافski dokument, koji dokazuje povijesnu zbiljnost takvih natjecanja.

15 *The Story of Ahikar*, 2nd ed. by F. C. Cunybearc, J. Rendel Harris and Agnes Smith Lewis, Cambridge 1913, str. LXXXIX. 20/21.

16 Granet, *Civilisation*, str. 229, 235-239.

Na podnožju jednoga kipa *Nike* možemo pročitati: »Ovu statuu radio je Paionios... koji je radio i akroterij hrama, te je za to dobio nagradu.«<sup>17</sup>

Sve što se naziva ispitom ili javnom diskusijom, s kojega god to područja bilo, potječe konačno iz arhaičkih oblika kušnje, koja se sastojala u zadavanju nekog umijeća. Njime je jednako toliko ispunjeno i srednjovjekovno obrtništvo i srednjovjekovno sveučilište. Nema nikakve velike razlike između ispitivanja pojedinca i borbe većeg broja ljudi za nagrađu. Korijeni cehu duboko su u poganskom obredu, pa se ne treba čuditi što u njemu susrećemo agonalni element u svim mogućim oblicima. Majstorsko djelo, kojim je netko dokazivao svoje pravo da bude primljen medu majstore, može se kao čvrsto pravilo slijediti tek kasnije; korijeni su mu, međutim, u prastarim natjecateljskim običajima. Podrijetlo cehu očito nije — ili je tek neznatnim dijelom — u području privrede. Obrtnički ceh i trgovačka gilda dobivaju svoju punu važnost tek u dvanaestom stoljeću, oživljavanjem gradova. Pa i kao takvi, oni su u svom izvanjskom obliku — svečane gozbe, pijanke i dr. — sačuvali još mnoga igračka obilježja. A kasnije, malo-pomalo, oni su radi privrednih interesa ostali izvan toka.

Nekoliko primjera natjecanja u građevinarskom poslu sadrži čuveni notes Villarda de Honnecourta, francuskog arhitekta iz trinaestog stoljeća. »Ovaj svećenički kor«, piše uz jedan od crteža, »izmisli su Willard de Honnecourt i Pierre de Corbie za vrijeme njihova raspravljanja — *invenerunt inter se disputando*. Uz jedan pokušaj *perpetuum mobile*, što ga je on nacrtao, stoji: »*Maintjor se sunt maistre despute de faire tourner une ruée par li seule...*«<sup>18</sup>

Onaj tko ne poznaje preistoriju natjecanja širom čitavoga svijeta mogao bi smatrati da su natjecateljski običaji, onakvi kakvi i danas žive, određeni motivom koristoljublja. Raspisuju se natječaji za vjećnice, učenicima umjetničkih škola omoguće se natjecanje za stipendiju; time se potiče invencija i otkriva talenat koji najviše obećaje, a cilj je: postići najbolji rezultat. Pa ipak, svrha postojanja takvih natječaja nije u prvi čas nikada bila praktička. U pozadini je uvijek prastara igračka funkcija natjecanja kao takvoga. Nitko ne može točno reći koliko je smisao za korisno u određenim povjesnim prigodama nadvladao strast za agonom, npr. onda kada je grad Firenza 1418. raspisao natječaj za dovršenje kupole na katedrali; u tom je natječaju Brunelleschi pobedio trinaest svojih suparnika. Međutim, čisto koristoljublje ni u kojem slučaju nije ovladalo smionom idejom kupole. Dva stoljeća ranije u istoj toj Firenzi postojala je čitava šuma kula, kojima su se plemičke kuće u najgoričenijem suparništvu bole do u srce. Povijest umjetnosti i

povijest rata i dan-danas su sklonije vjerovati da su te florentinske kule služile kao »ukrasni tornjevi« no što bi bile namijenjene ozbiljnoj obrani. U srednjovjekovnome gradu bilo je mesta za blistave igračke ideje.

17 V. Ehrenberg, *Ost und West*, str. 76.

18 *Album de Willard de Honnecourt* éd. H. Omont pi. XXIX, fol. 15.

## 11. Kulture i razdoblja »sub specie ludi«

### *Faktor igre u kasnijim kulturama*

U stvaranju svih velikih oblika društvenog života nije bilo teško ukazati na izuzetno djelatan i izuzetno plodan faktor igre. Igračko natjecanje kao impuls društva, stariji uostalom od same kulture, oduvijek je ispunjavao život te je poput kvasca poticao na rast različite oblike arhaičke kulture. Kult se razvio u svetoj igri. U igri se rodilo i pjesništvo, koje i nadalje iz njenih oblika crpe svoju najbolju hranu. Glazba i ples bijahu čista igra. Mudrost i znanje izraziše se riječju u posvećenim takmičenjima. Iz običaja jedne društvene igre proizašlo je i pravo. Reguliranje sukoba oružjem, konvencije plemićkog života, sve je to sagrađeno na oblicima igre. Stoga nam je zaključiti: u svojim prvotnim fazama kultura se odvija u igri. Ona ne potječe *iz* igre, onako kao što se živ plod odvaja od majčine utrobe, već se razvija *u* igri i *kao* igra.

Uzmemo li da je to shvaćanje točno — a čini se da je teško takvim ga ne smatrati — tada ostaje otvoreno pitanje, koliko možemo utvrditi igračko svojstvo kulture u njenim kasnijim razdobljima, koja su razvijenja od arhajskih, a na ta arhajska razdoblja uglavnom smo dosad i obraćali pozornost. — Više no jedanput bili smo u prilici da poneki primjer za faktor igre u starijim kulturama zorno predočimo uspoređujući ga s primjerom iz osamnaestog stoljeća ili iz današnjeg vremena. Pogotovu nam je osamnaesto stoljeće s velikim brojem svojih igrajućih i igračkih elemenata počesće bilo pred očima. A to je doba za nas još uviјek gotovo prekučer. Znači li to možda da smo izgubili svaku duhovnu vezu s nedavnom prošlošću? Iz teme ove knjige proizlazi pitanje: Sto je izgrački sadržaj našega vremena, tj. igrački sadržaj kulture u kojoj svijet danas živi?

Nije mi ovdje namjera raspravljati o igračkom elementu kulture u toku svih stoljeća. Ali prije nego stignemo do današnjeg vremena, izdvojimo ovdje iz povijesti pojedinih razdoblja još poneki primjer od onih koji su nam poznati, ali, ovaj put ne s obzirom na određene kulturne funkcije posebno, već s obzirom na igrački element u životu određenih razdoblja uopće.

Kultura rimskog carstva još zaslužuje našu pozornost, već i zbog kontrasta prema helenskoj. Na prvi pogled nam se čini da starorimsko društvo pokazuje mnogo manje igračkih obilježja nego helensko. Čini nam se da je bit antičkog latinstva određena svojstvima kao što su: trijeznost, čestitost, politička, gospodarska i pravna misao, oskudna mašta i praznovjerje bez stila. Naivno-seljačke forme, u kojima starorimsko društvo teži za božjom skribi, mirisu po njivi i ognjištu. Nastrojenje rimske kulture republikanskog doba još je uviјek ono isto nastrojenje tijesnoga rodovskog i plemenskog saveza, što ga je to doba tek bilo preraslo. Briga za državu sačuvala je obilježja kućne službe geniju. Religijske su predodžbe malokad našle izraza u slici. Spontano personificiranje svake predodžbe, koja je u datome času zaokupljala duh, tek je prividno funkcija višeg procesa, procesa apstrahiranja, a zapravo je daleko bliže primitivnom ponašanju, koje je u srodstvu s dječjom igrom.<sup>1</sup> Likovi poput *Abundantia*, *Concordia*, *Pietas*, *Pax*, *Virtus*, ne predstavljaju, dakle, uistinu prostudirane pojmove visokorazvijene političke misli, već materijalizirane ideale jednoga primitivnog društva, koje pomoću stvarnog ophodenja s višim silama želi sebi osigurati sreću. U sklopu tog sakralnog osiguranja blagostanja važno mjesto zauzimaju i mnogobrojne godišnje svečanosti. Nije nikakav slučaj da su upravo u Rimljana kultni običaji trajno zadržali naziv »igranje«, *ludi*. Jer to su oni i bili. Pretežno sakralni karakter starorimskog društva uključuje i izražita igračka obilježja, iako se igrački faktor ne izražava u tako raskošnim i živo obojenim slikama kao u grčkoj ili u kineskoj kulturi.

Rim je izrastao u svjetsko carstvo. Preuzeo je nasljeđe staroga svijeta koji mu je prethodio, ostavštinu Egipta i helenizma, a ovi čine polovinu staroga Istoka. Njegova se kultura hranila bogatim obiljem mnogih starih kultura. Njegova državna uprava, njegovo pravo, izgradnja puteva i vještina ratovanja, dosegoše savršenstvo kakvo svijet još nije vidiо, a njegova književnost i umjetnost uspješno su se nakalamile na grčku podlogu. Ali unatoč svemu tome, osnovni oblici te političke tvorbe ostadešte arhaički. Razlog njena postojanja i nadalje se temeljio na njenoj povezanosti sa sakralnim. Kad je na kraju jedan genij političkog uspjeha svu vlast zadržao u svojoj ruci, i njegova osoba i ideja njegove moći uzdignute su u svetosno područje. On postade Augustus, nosilac božanske snage i božanske biti, spasilac, obnovitelj, donosilac sreće i mira, darivatelj blagostanja i obilja, te jamac za njih. Sve tjeskobne želje koje se odnose na životni opstanak primitivna plemena prenose se na vladara, koji tada postaje božanskim objavljenjem. To su, dakle, čisto primitivne predodžbe u sjajnom novom ruhu. Identifikacijom *princepsa* s

<sup>1</sup> Vidi su . 125.

*Herkulom* ili s *Apolonom* ponovno u novom obliku oživljuju lik negdašnjeg heroja koji divljemu plemenu donosi kulturu.

Društvo, pak, koje je te ideje nosilo i širilo, bijaše veoma napredno. Duhovi koji su poštivali boga-cara bijahu ljudi koji su upili sve finese grčke znanosti, filozofije i ukusa te doprli do skepticizma i nevjerovana. Kad su Vergilije i Horacije svojim visokokultivirajim pjesništvom veličali zorу nove ere, igrali su oni igru te kulture.

Država, konačno, nikada nije uređenje zasnovano samo na koristi i probitku. Na zrcalu vremena ona se oblikuje poput ledenoga cvijeta na prozorskom oknu, i to jednako neproračunato, jednako prolazno i, po svemu sudeći, jednako neizbjegivo određena iscrtanim uzrokom svoje figure. I uistinu, u nagomilanoj moći, koju nazivamo državom, utjelovljuju se pobude na kulturu, a nastaju međusobnim djelovanjem snaga najrazlicitijeg podrijetla. Ta uzrasla biljka, država, razlog svog postojanja kasnije traži u sebi samoj, bilo to u krasoti jednoga roda bilo u vrline jednoga naroda. Svoju fantazijsku bit, koja se ponekad odražava u apsurdnom ili u samouništavajućem ponašanju, država odaje na različite načine, već prema tome kako izražava spomenuti princip. Rimsko carstvo nosilo je sva obilježja te u osnovi iracionalne biti, a ova se zaođjevala zahtjevima na sveto pravo. Njegovo je društveno i privredno ustrojstvo bilo trulo i neplodno. Čitav jedan sistem opskrbe zalihamama, državne uprave i obrazovanja bio je usredotočen na gradove, a za volju manjine koja se uzdigla nad obespravljene i proletarijat. Jedinstvo gradova u starom vijeku toliko je postalo jezgrom pojma društvenog života i društvene kulture da se uvijek iznova osnivalo i gradilo na stotine novih gradova, i to do samoga ruba pustinje, bez obzira na to mogu li se oni kao prirodni organi zdravog života jednog naroda uopće i razviti. Promotrimo li rječite ostatke tih veličanstvenih gradova, nameće nam se pitanje, je li funkcija tih gradova kao kulturnih centara uopće ikada i bila u pravom odnosu prema njihovu preuzetnom sjaju. Sudimo li po općem sadržaju tekovina kasnorimске kulture, mnogo toga što je u antičkoj kulturi najbolje nije u gradovima uopće moglo preživjeti, koliko god vrijednost njihova nacrta i njihove arhitekture bila visoka. Hramovi za kult koji se već ukratio u tradicionalnim formama te je primio u sebe praznovjerje, dvorane i bazilike namijenjene državnim službama i pravosuđu, koje se u posve iskvarenoj političko-gospodarskoj strukturi društva polako bilo izrodilo i ugušilo u spletakama jednog izrabljivačkog sustava državne prisile, cirkusi i kazališta za krvave barbarske igre, te raskalašene pozornice i kupališta, u kojima se njega tijela sastojala više u miltavljenju no u čeličenju, sve to zajedno jedva da je činilo pravu i zdravu kulturu. Veći dio toga služio je raskoši, uživanju, zabavi i taštoj slavi. Rimsko carstvo bijaše šuplji organizam. Blagostanje rasipnih darivatelja, čiji su razmetljivi natpisi pobudivali privid veličine, bilo je slabih temelja. Pri prvom naletu ono je zaprijetilo slomom. Dovoz pre-

hrambenih artikala nije bio dovoljno osiguran. Iz organizma je sokove zdravlja cijedila sama država.

Nad čitavom tom kulturom nadvija se lažan izvanjski sjaj. Vjera, umjetnost i književnost uvijek su iznova morale pretjeranim naglaskom dokazivati kako je s *Romom* i s njegovim izdancima sve u najboljem redu, kako je izobilje osigurano, a pobjeda iznad svake sumnje. O tome i o tome sličnim pojavama govore ponosite građevine, stupovi pobjede i slavoluci, oltari s reljefnim prikazima te zidne slikane po kućama. Sveti i svjetovne slike u rimskoj se umjetnosti posve isprepliću. S posebnom igračkom dražesti, a ne u nekom krutom stilu stoje te kod kuće ispečene figure bogova, okružene umirujućim alegorijama koje nose trijezne svakodnevne atribute luksuza i obilja što ih je udijelio nakloni genij. U svemu tome postoji određena mjera neozbiljnosti, neka igra skriča u idili koja odaje propadanje jedne kulture. Njen igrački element snažno izbija na površinu, ali više nema organičke funkcije u izgradnji i u djelovanju društva.

Pa i careva politika izvire iz potrebe da u starim posvetnim oblicima igre svaki put iznova glasno objavi sreću zajednice. Politiku carstva razumski ciljevi određuju tek djelomice; doduše, gdje je to drugačije? Osavajanja sasvim sigurno služe tomu da stjecanjem novih područja uvoza osiguraju blagostanje, da pomicanjem granica zajamče sigurnost carstva, te da potvrde neuzdrmanu *Pax Augusta*. Međutim, koristinosni motivi u svemu ostaju podređeni nekom svetom idealu. Pobjedničko slavlje, lovori i ratna slava sami su sebi krajnji cilj, posvećena zadaća koja je nametnuta caru? Slaveći *triumphus* država doživljuje sreću i ozdravljenje. Ako je osnovni čimbenik svake težnje samo prvenstvo, primativni ideal agona zrači čak i kroz povijest takva svjetskog zdanja kakvo je Rimsko carstvo. Svaki narod izjavljuje da su ratovi koje je on vodio ili sudjelovao u njima slavne bitke za opstanak, što se tiče Gala, Puna i, kasnije, barbara, Rimljani za takvu tvrdnju imaju možda i nekog razloga. Ali uzroci svake borbe za opstanak nisu u početku toliko ni glad ni ugroženost, koliko zavist zbog moći i časti.

Nigdje se igrački element rimske države nije očitovalo tako jasno kao u poviku: *panem et circenses*! Kruha i igara, to je bilo ono što je narod zahtjevao od države. Suvremeno uho je skloni da u tom poviku ne čuje drugo do zahtjev besposlenih za potporu i ulaznice za kino: za održavanje života i za uveseljavanje puka. Ali on znači i nešto više. Bez igara rimska društvo nije moglo živjeti. Za njega su one jednako toliko bile temelj opstanka kao i kruh. Upravo su svete igre bile ono na što je puk imao sveto pravo. Njihova prvočna funkcija nije bila samo svečano slavlje zbog već izvorene sreće društva, već im je funkcija bila i snaže-

<sup>2</sup> Vsp. Rostovtzeff, *Gesellschaft und Wirtschaft im Römischen Kaiserreich*, 2. Bd., 1931.

nje i učvršćenje buduće sreće, i to putem svetog čina. Faktor igre i nadalje je živio u svom prastarom liku, iako sve manje djelatan. U svakom slučaju, u samom se Rimu carska darežljivost posve spustila do veličanstvenog rasipanja i udjeljivanja siromašnomet gradskom proletarijatu. Religioznu svetost, koju *ludi* nikada nisu izgubili, mnoštvo vjerootroštva nije više ni osjećalo. Značenje igre kao faktora rimske kulture potvrđuje osobito činjenica da je amfiteatar unatoč svemu zauzimao veoma važno mjesto u svakom gradu, što nam, uostalom, pokazuju i ruševine. Borba s bikovima, ta temeljna funkcija španjolske kulture, jest nastavljanje rimskih *ludusa* sve do dana današnjega, iako su forme u kojima se ona ranije održavala bile udaljenije od gladijatorskih igara nego što je to današnja *corrida*.

### *Public spirit i duh pot/acha*

Darežljivo darivanje gradskog pučanstva nije bilo samo careva briša. U prvom stoljeću carstva tisuće građana iz svih, pa i iz najudaljenijih pokrajina natjecale su se u podizanju i darivanju dvorana, kupališta i kazališta, u dijeljenju jela, u pripremanju i održavanju igara, i to u sve većim razmjerima, što sve bijaše zapisano potomstvu u hvastavim zapisima. Kakav je to duh poticao sve to? Bijaje li on preteča kršćanske *caritas*? Veoma malo! Cak i darovani predmeti, onako kako ih se darivalo, : o svemu tome govore u sasvim drugom smislu. Bijaje li to onda *public spirit* u njegovu suvremenom značenju? Antički darovatelj posjeduje bez sumnje više *public spirit* nego kršćanske ljubavi. No nismo li suštini tog općeg nazora ipak bliži ako govorimo u duhu *potlacha*? svemu tome: u darivanju radi časti i slave, radi nadmoći i pobjede nad bližnjim, vidimo staru kultsko-agonalnu pozadinu rimske kulture.

Igrački faktor rimske kulture dolazi do izražaja konačno i u književnim i umjetničkim oblicima. Znaci te književnosti su napuhani paragirik i isprazna retorika. U likovnim umjetnostima to je površinska dekoracija koja zastire tešku strukturu, to je zidni ukras koji pristaje uz neozbiljne *genre-slike* ili se pak izopačuje u mlijatovo eleganciju. Posljednjoj fazi antičke veličine Rima ovakve značajke daju pečat ne baš velike ozbiljnosti. Život je postao kulturnom igrom, i u njoj se kult očituje kao forma iz koje je iščezla svetost. Iz te površinske slike povukli su se duhovni impulsi, da bi pustili novo korijenje u misteriju. Čim je kršćanstvo rimsku kulturu otrglo od njene sakralne podloge, ona je smješta usahnula.

Značajan dokaz žilavosti faktora igre u rimskoj starini predstavlja i činjenica da princip *ludusa* ponovo susrećemo u zapaženim priredbama bizantskog hipodroma. Iako se trkalište bilo oslobođilo svoje prvotne

povezanosti s kultom, ono je i nadalje ostalo žarištem društvenog života. Pučke strasti, koje su se ranije tažile u krvavim borbama ljudi i životinja, odsad se zasićuju trkarria. One odsad tvore svečanosno zadovoljstvo bez posvete, ali usprkos tome uspijevaju pobuditi sve zanimanje javnosti. Taj cirkus u doslovnom smislu ne ostaje samo u okvirima utrke kao sporta, već više u okvirima političkoga, pa djelomice i religioznoga stranačkog sukoba. Trkačka društva, obilježena bojom upravljača kola, ne samo da rukovode natjecanjima, već su i priznate političke organizacije. Stranke se zovu *demosi*, njihovi vode *demarhi*. Ako neki zapovjednik slavi pobjedu, na hipodromu se održava *trumphus*; na njemu se car pokazuje puku, na njemu se ponekad izriču i presude. Ti posljednji spojevi svečanosnog zadovoljstva i javnog života više nemaju mnogo zajedničkoga s prastarim jedinstvom igre i svetoga čina, u kojemu su izrasli oblici kulture. Oni bijaju tek svršetak igre.

### *Element igre u kulturi srednjeg vijeka*

O elementu igre u kulturi srednjeg vijeka govorio sam već na drugom mjestu<sup>3</sup> toliko opširno da bih ovde smatrao za dovoljno da kažem svega nekoliko riječi. Život srednjega vijeka ispunjen je igrom. Čas je to razuzdana pučka igra prepuna poganskih elemenata, igra koja je izgubila svoje svetosno značenje te se prometnula u čistu lakrdiju, čas pompozna i krasna viteška igra, čas opet profinjena igra dvorske *Minne* ili tome slično. Ali u većini slučajeva igrački oblici ipak više nemaju pravu pravcatu kulturotvornu ulogu. Jer velike oblike kulture: pjesništvo i obred, nauk i znanost, politiku i rat, to je doba baštinilo još od svoje antičke prošlosti. Srednjovjekovna kultura više nije bila arhaička, ona je uglavnom tek imala preraditi baštinjenu kršćansku pa i antičku gradu. Samo ondje gdje ona nije izrasla iz korijena antike, gdje je nije pothranjivalo kršćansko ili grčko-rimsko misaono blago, samo je ondje bilo mesta stvaralačkom djelovanju igračkog faktora. A to se zbilo tamo gdje se srednjovjekovno obrazovanje nadograđivalo na keltsko-germansku ili na stariju domaću predaju, tj. u počecima viteštva i, djelomice, u početku feudalnih oblika uopće. U primanju u vitezove, u podjeli lena, u turnirima, heraldici, viteškim redovima i zavjetima, u svemu što je u neposrednoj vezi s arhaičkim, nalazimo faktor igre još uvijek u punoj snazi, premda su u svemu tome još uvijek djelotvorni i antički utjecaji. Pa i u ostalim područjima, npr. u vršenju pravde i u pravosuđu, s njihovim značajnim poredbenim izražavanjem i s njihovim čudnim formalnostima — na primjer procesi protiv životinja — u cehovima, u školstvu,

<sup>3</sup> *Jesen srednjeg vijeka*, 4. izdanje. Alfred. Kroner, Stuttgart 1938. (Naprijed, Zagreb 1991).

utjecaj igračkog raspoloženja na srednjovjekovni duh još je uvijek izvanredno velik.

### *Element igre u kulturi renesanse*

Osvrнимo se još na doba renesanse i humanizma. Ako je ikada neka samosvjesna i izdvojena elita život pokušala shvatiti u sklopu savršene umjetničke igre, tada to bijaše krug renesanse. Uvijek valja podsjećati na to da igra ne isključuje ozbiljnost. Duh renesanse bio je daleko od lakomislenosti. Živjeti po uzoru na starinu smatrao je svetom ozbiljnošću. Odanost idealu plastičkog stvaranja i intelektualnog istraživanja bijaše iznad svega snažna, duboka i čista. Jedva da možemo zamisliti lik ozbiljniji od Leonarda i Michelangela. Pa ipak, posvemašnji duhovni stav renesanse bijaše igra. Ta tanana a ujedno ipak syježa i snažna težnja za plemenitim i lijepim oblikom jest kultura u igri. Sav sjaj renesanse je vedra i svečana maskerata ukrašena maštovitom i idealnom prošlošću. Likovi iz mitologije, alegorije i emblemi doneseni izdaleka, s teškim teretom astrologijskog i povijesnog znanja, figure su jedne šahovske igre. Dekorativna fantazija u građevinarstvu i grafici svojom primjenom klasičnih motiva igra se mnogo svjesnije no što se srednjovjekovni minijaturist u svojim rukopisima igra nestalnim dosjetkama. Obje igračke predodžbe, pastoralu i viteštvu, te slike života najvišeg stupnja, renesansa budi na nov život, tj. na život književni i svečanosni. Teško se može pronaći pjesnika u kojem se pravi igrački duh utjelovljuje čistije no u Ariosta. Ariosto nam ujedno savršenije no bilo tko drugi izražava ton i ponašanje u doba renesanse. Je li se poezija igdje kretala slobodnije, je li se ona igdje kretala u absolutnom prostoru igre, kao što se kreće u Ariosta? Lebdeći u nikada dokučljivoj sferi između patetičko-herojskoga i komičnoga, u sferi gotovo muzičke harmonije, uzdignute nad zbiljnost, a ipak ispunjene vidljivim oblicima, te, povrh svega, izražavajući svojim zvučnim jezikom poletnu vedrinu, Ariosto nam gotovo dokazuje da postoji istovetnost igre i pjesništva.

Uz naziv »humanizam« obično vezujemo manje raznobojne, iako, možda, ozbiljnije ideje nego uz naziv »renesansa«. Pa ipak, ono što smo o karakteru igre rekli za renesansu, pri pobližem promatranju vrijedi i za humanizam. Humanizam je, gotovo više nego renesansa, bio zatvoren unutar kruga posvećenih i upućenih. Humanisti su gajili točno formuliran životni i obrazovni ideal. Svojim antičko-poganskim likovima i svojim klasičnim jezikom znali su oni izraziti čak i svoje kršćansko vjerojanje. U svakom slučaju, njihova je vjera time poprimila neki izvještajni prizvuk te značaj nečega što nije promišljeno do najdubljih temelja. Jezik humanista nikada nije uz mogao steći pravi kršćanski ton. Calvin i Luther nisu mogli podnijeti ton u kojemu je humanist Erazmo

govorio o svetim stvarima. — Erazmo, kako li iz čitava njegova bića zrači igračko nastrojenje! I to ne samo iz *Pohvale gluposti* i iz *Colloquia*, već i iz *Adagia*, iz ugodnog igračkog duha njegovih pisama, pa ponekad, štaviše, i iz njegovih čisto teoloških djela.

Onaj tko sebi dozove u pamet čitavo mnoštvo renesansnih pjesnika, počevši od *grands rhétoriqueurs*, od Molineta i Jean Lemaire de Belgesa, taj će uvijek iznova doći do zaključka kako njihovo igračko biće izbjija na površinu. Imamo li pred očima Rabelaisa ili pjesnike tada nove pastirske igre, Sannazara i Guarinija, ciklus o *Amadisu galiskome* koji junačku romantiku uzdiže gotovo do farse ili pak neobičan amalgam bestidnosti i platonizma što ga je u svome *Heptaméronu* stvorila Marguerita Navarrska, uvijek ćemo osjetiti element igre, te će nam se on ponekad činiti i samom suštinom djela. Pa i humanističke škole pravnih znanosti, u svojoj težnji da pravo uzdignu do stila i ljepote, donose sobom taj igrački duh.

### *Igrački sadržaj baroka*

Upustimo li se, nadalje, u ispitivanje sedamnaestog stoljeća s obzirom na njegov igrački sadržaj, tada nam se smjesti kao predmet istraživanja nàdaje, naravno, pojam baroka, i to u onom širem značenju što ga je riječ »barok« sve više i neodoljivo zadobivala u toku života posljednjega ljudskog naraštaja, tj. barok kao opća stilska osobina koja dolazi do izražaja ne samo u građevinarstvu i kiparstvu, već je svojstvena i slikarstvu, pjesništvu, pa čak i filozofiji, politici i teologiji toga doba. U svakom slučaju, između općenitih predočaba što ih budi riječ »barok« postoje velike razlike, već prema tome zadržavamo li se na ranom razdoblju te epohe, u kojoj prevladava radost zbog šarenih boja i bujnih oblika, ili, prema tome shvaćamo li barok oznakom teatralnog, svečanog i uzvišenog dostojanstva kasnijeg razdoblja. Cjeloviti pojam baroka vezujemo uz predodžbu nečega što je svjesno pretjerano, hotimice veličajno i općeprihvaćeno kao ne-zbiljsko. Barokni oblici jesu i ostaju, u punom smislu te riječi, oblici umjetnički. Pa i onda kada se radi o prikazivanju svetosti, hotimično estetiziranje ističe se toliko snažno da se mi, današnji ljudi, moramo namučiti ako način obrađivanja takve teme želimo shvatiti kao neposredno izražavanje religioznih osjećaja.

Tu potrebu za pretjerivanjem, svojstvenu baroku, možemo shvatiti samo obazirući se na posvemašnji igrački sadržaj stvaralačkog poriva. Da bismo u Rubensu, Vondelu ili u Berniniju mogli uživati i diviti im se, moramo unaprijed biti spremni da oblike njihova izraza primimo, tako reći, *cum grano salis*. Možda to vrijedi i za svu umjetnost i za sve pjesništvo. A to još bolje dokazuje važnost igračkog faktora kulture, te

na taj način pristaje uza sve što smo ranije bili izložili. Ali iz baroka element igre govori osobito jasnim jezikom. Mi se ne pitamo koliko je sam umjetnik svoje djelo smatrao ozbilnjim, jer se to, ponajprije, ne može ispitati, a zatim, njegov subjektivni osjećaj pri tome nije mjerodavan. Tako posveta francuskom kralju Louisu XIII., što ju je na čelo svom remek-djelu, vječnom spomeniku njegova duha, spisu *De jure belli et pacis* stavio Hugo Grotius, taj osobito ozbiljan čovjek, slabo nadaren humorom a oduhovljen strogom ljubavlju prema istini — ta posveta, dakle, primjer je najjuveličanijih baroknih pretjeranosti o kraljevoj općepoznatoj i slavljenoj pravednosti, kojom on da je zasjenio sve rimske veličine. Je li Grotius sve to mislio ozbiljno? Dakle, lagao je? On je samo svirao na glazbalu koje bijaše stil toga doba.

Čini se da je teško imenovati i jedno stoljeće kojemu bi stil vremena bio toliko utisnut kao što je to sedamnaestome. To posvemašnje preoblikovanje života, duha i izvanske pojave prema baroknom uzorku najtipičnije se ogledalo u nošnji. Moda muškog raskošnog odijela — a ovdje nam je u njemu tražiti stil — u toku čitavoga sedamnaestog stoljeća čini snažne skokove. Oko 1665. ta se moda ponajviše udaljila od jednostavnosti, prirodnosti i praktičnosti. Oblici odjeće krajnje su pretjerani: pršnjak seže tek do ramena, tako da se između prsluka i hlača vide čak tri četvrtine košulje; hlače su postale nevjerojatno kratke i široke, te ih se ispod takozvanog *rhingravea*, neke vrsti suknjice, više uopće nije moglo raspoznati. Pretrpana sve do nogu obiljem ukrasa: vrpcama, trakama, čipkama, ta igračka odora spasila je svoju eleganciju i dostoјanstvo samo kaputom, šeširom i vlasuljom.

Teško da se u kasnijim epohama evropske kulture može naći element koji toliko snažno odaje igrački impuls kulture kao što je to vlasulja, koju su nosili i u sedamnaestom i u osamnaestom stoljeću. Kad su osamnaesto stoljeće označili imenom: »doba vlasulje«, bijaše to nepotpun uvid u povijest, jer je vlasulja, konačno, mnogo karakterističnija i značajnija za sedamnaesto stoljeće. Svako razdoblje kulture prepuno je kontrasta. Upravo je doba jednog Descartesa, pokreta Port Royal, jednoga Pascala i Spinoze, Rembrandta i Miltona, razdoblje smionih plovidaba, prekomorske kolonizacije, odvažne trgovine, doba procvata prirodnih znanosti, doba velikih moralista, iznašlo vlasulju. Dvadesetih godina prešlo se s kratke na dugu kosu, a doskora, oko sredine stoljeća, svečano ulazi i vlasulja. Tko je god želio predstavljati gospara, plemića, savjetnika, vojnika, duhovnika ili trgovca, otada je uz svečanu odjeću nosio i vlasulju; nosili su je, zajedno sa sjajnim oklopom, čak i admirali. Osobito šezdesetih godina ona je u allonge-vlasulji doživjela svoje najbujnije oblike. Možemo je označiti kao nečuvenu i smiješno pretjeranu težnju za stilom i ljepotom. Ali time još nismo sve rekli: vlasulja kao kulturna pojava zasljužuje da joj obratimo više pažnje. Ishodište za nošenje vlasulje, a ta se moda dugo održala, bilo je, naravno, u tome

što je duga kosa gotovo i odviše zahtijevala od prirode a da bi joj većina muškaraca mogla uđovoljiti. Vlasulja se, konačno, pojavila kao nadoknada za preoskudan sjaj uvojaka; oponašala je, dakle, prirodu. A čim je nošenje vlasulje postalo općom modom, ona je ubrzo izgubila i svrhu da obmanjuje oponašanjem prave kose, te je postala elementom stila. Već u sedamnaestom stoljeću, dakle, gotovo već od samog početka susrećemo samo stiliziranu vlasulju. Ona doslovce znači uokvirivanje lica, te se tako podudara s okvirom slike; običaj da se sliči daje okvir u svom je tipičnom obliku nastao gotovo u isto vrijeme. Vlasulja, dakle, ne služi tome da nešto oponaša; nakana joj je prije svega da izdvoji, oplemeni i uzdigne. Ona je po tome ono najbaroknije u baroku. Protege allonge-vlasulje preuveličane su, ali ona je usprkos tomu u cjelini zadržala neušiljenu kičenost, neku dražest i određenu crtu veličanstvenosti, kako to posve i odgovara stilu mlađoga Louisa XIV. I zaista je ovdje — to moramo priznati unatoč svoj nauci o umjetnosti — ona dosegla efekt stvarne ljepote: allonge-vlasulja je primijenjena umjetnost. Osim toga, ne smijemo zaboraviti da je u nama, koji tu pojavu možemo promatrati samo u visokoj umjetnosti portreta, iluzija još jača nego što je ona to mogla biti svojim suvremenicima, koji su je gledali na živim ljudima. Njeno djelovanje na nas sa sliku i bakroreza veoma je ublaženo, te mi pri tom zaboravljam na traljavo naličje, na posvemašnju nečistoću tog doba.

Značenje nošenja vlasulje nije samo u tome što je ona, koliko god neprirodna, mučna i nezdrava, čitavo stoljeće i pol branila svoje polje te nije mogla tek tako biti odbačena kao modni hir, već i u tome što se ona više udaljavala od prirodne frizure te se sve više stilizirala. To se stiliziranje provodilo trima sredstvima: krutim kovrčanjem, puderom i vrpcem za kosu. Na prijelazu u osamnaesto stoljeće vlasulja se u pravilu nosila samo bijelo naprašena. A i taj dojam predale su nam slike krajnje ublažen. Međutim, kulturno-psihologiski razlog tog običaja, običaja naprašivanja, našoј je spoznaji ostao nedostupan. Prema sredini osamnaestog stoljeća započinje ukrašavanje vlasulje pravilnim krutim kovrčama preko ušiju, s visoko začešljanim *toupeom* i s vrpcem koja skuplja kosu na zatiljku. Nestade svakog privida oponašanja prirode, te se vlasulja posve pretvorili u ornament.

Dotakli bismo se još dviju pojava. Žene su vlasulju nosile samo u prijekoj potrebi, ali je njihov nakit, uz pudranje i stilizaciju, slijedio uglavnom mušku modu, što je svoj vrhunac doseglo pod konac osamnaestog stoljeća. S druge strane, vladavina vlasulje nije bila apsolutna. Pa dok su se čak i u kazalištu uloge tragičnih junaka iz staroga vijeka igrale s tada suvremenim vlasuljama, početkom osamnaestog stoljeća nerijetko vidimo na slikama, i to prije svega mlade ljudi — pogotovo u Engleskoj — s prirodnom dugom kosom. Ona znači težnju opuštanju, lakoću, hotimičnoj nemarnosti, bezazlenoj prirodnosti, koja se u toku osamnaestog stoljeća, pa već i od Watteauova vremena, suprotstavlja krutos-

ti i kićenosti. Bio bi primamljiv, pa i važan zadatak pratiti tu težnju i na ostalim područjima kulture, pri čemu bi izašle na vidjelo mnoge značajke igre. Ali ovdje bi nas takav pokušaj ipak odveo predaleko. Nama je samo do toga da shvatimo kako cijelovitu pojavu vlasulje kao dugotrajne mode ne možemo svrstati nikamo drugamo nego u javno manifestiranje igračkog čimbenika kulture.<sup>40</sup>

Francuska revolucija navijestila je kraj modi vlasulje, ali ipak, to se nije uspjelo postići jednim jedinim udarcem. Stoga se ovdje možemo usput prisjetiti i tog razvojnog procesa, u kojem se odigravao važan isječak povijesti kulture.

### **Element igre u rokokou**

Priznamo li element igre u baroku, tada to pogotovu moramo priznati narednom razdoblju, razdoblju rokokoa. On se u tom stilu rasvjetava toliko bujno da definicija rokokoa jedva da može postojati bez pridjeva »igrački«. Već je odavno utvrđeno da je bitna oznaka tog stila igrački značaj. Ali ne leži li već u samom pojmu stila priznanje određenog igračkog svojstva? I, uopće, ne rada li se već sa samim stilom igra duha i snaga oblikovanja? Stil živi od istog onog što daje život i igri, a to je ritam, harmonija, pravilno izmjenjivanje, pravilno ponavljanje, pripjev i kadanca. Pojmovi stila i mode bliži su nego što to u pravilu priznaje ortodoknsna estetika. Poriv živa društva za ljepotom pomiješan je u nekoj modi sa strašcu i osjećajima, sa željom za sviđanjem, s taštinom i ponosom; u stilu se taj poriv kristalizira u čistijoj formi. Rijetko su se gdje stil i moda, a prema tome i igra i umjetnost, međusobno toliko približili kao u rokokou, osim, možda, u japanskoj kulturi. Sjetimo se samo meissenskog porculana ili pastirske idile, koja tada poprima istančanje i nježnije oblike no ikada ranije u dugoj povijesti pastorale, sjetimo se unutrašnje dekoracije ili Watteauovih ili Lancretovih slika, te naivnog snatrenja o egzotici, koje se igra s dražesnim slikama Turača, Indijanaca ili Kineza — pa ni jednoga trenutka nećemo izgubiti dojam nečega što je od početka do kraja igra.

U kulturi osamnaestog stoljeća element igre usađen je još mnogo dublje. Nikada se ranije državništvo — kabinetska politika, politička igra, intrige i pustolovine — nije zaista u tolikoj mjeri odvijalo kao igra. Djelujući kratkovidno, ali, u svom djelovanju srećom ograničeni jer su instrumenti njihove moći bili slabo pokretljivi i jer im je imutak donosio malo koristi, ne obazirući se pri tom mnogo na društvo i gospodarstvo te neometani dosadnim instancama koje bi se u to miješale, sve-

moćni su ministri i knezovi s ljubaznim smiješkom i otmjenim manirama osobno stavljali na smrtnu kušnju snagu i dobrobit svojih zemalja, kao da izlažu opasnosti lovca ili konja na šahovnici. Potaknuti traljavom osobnom umišljenošću ili dinastičkim častoljubljem, koje su ponekad pozlaćivali lažnom predstavom o očinstvu nad zemljom, oni su relativno još neuzdrmanom veličinom njihove pomoći ispredali umjetničke spletke.

U umjetničkom životu osamnaestog stoljeća posvuda susrećemo duh častohlepnih utakmica, klubaštva i tajanstvenosti, duh koji se očituje u književnim savezima i slikarskim društvima, u strasti za skupljanjem rijetkosti i naturalija, u sklonosti tajnim savezima, u uživanju u sijelima i tajnim dogоворима, što se sve osniva na igračkom ponašanju. Time, međutim, ne želimo reći da su te sklonosti bile bezvrijedne; naprotiv, upravo oduševljenje igrom i predanost neublažena ikakvom sumnjom činile su je za kulturu plodonosnom. Isto tako, svojom je biti igrački i smisao za literarne i znanstvene raspre, koje su zaokupljale i zabavljale međunarodnu elitu, »sudionike« u njima. Ugledna publika, za koju je Fontenelle pisao svoje *Entretiens sur la pluralité des mondes*, povodom svakodnevnih pitanja sabirala se u tabore i stranke. Čitav književni aparat sastojao se iz samih igračkih figura: blijede alegorijske apstrakcije, šuplje moralne fraze. Remek-djelo igračkog pjesničkog *éspita*, Popeova *Rape of the Lock*, moralo se roditi upravo u to doba.

Naše je stoljeće tek postepeno postalo svjesno visokog sadržaja umjetnosti osamnaestog stoljeća. Devetnaesto je stoljeće izgubilo osjećaj za svojstvo igre, koje je vladalo u prethodnom stoljeću, pa nije primjetilo ni ozbiljnost koja je bila u njemu skrivena. U elegantnim viticama i vriježama jednog rokoko-ornamenta, koje su poput muzičkog ukrasa zastirale ravnu liniju, ono je vidjelo samo neprirodnost i slaboću. Nije shvatilo da je i duh osamnaestog stoljeća u igri tih motiva tražio povratak prirodi, samo što ga je tražio u stiliziranom obliku. Ono je previđjelo da se u remek-djelima arhitekture, kojih je u velikom broju bilo i u tom stoljeću, ornament nije uopće ni dotakao stroge arhitektonske forme, tako da su građevine sačuvale sve plemenito dostojanstvo harmonijskih odnosa. Malo je razdoblja umjetnosti znalo sačuvati ozbiljno i igračko u takvoj ravnoteži u kakvoj ju je sačuvao rokoko. Isto tako, u malo su se kojem razdoblju plastički i glazbeni izraz toliko suglasili kao što se to zbilo upravo u osamnaestom stoljeću.

Igračkim svojstvima glazbe više se uopće ne moramo baviti; već smo ranije o njima govorili. Glazba je najčistija i najviša objava same ljudske *facultatis ludendi*. Ne čini nam se presmionim ako činjenicu, da značenje osamnaestog stoljeća nisu spoznali u tome što je ono razdoblje glazbe, uglavnom objasnimo ravnovjesjem igračkog i estetskog sadržaja tadašnje glazbe.

40 vlasulji kao o sudskom simbolu u Engleskoj v. str. 75.

Glazbu kao čisto akustičku pojavu u to su doba u mnogo čemu obo-gatili, pojačali i istančali, i to poboljšavši i pronašavši nova glazbala, dopustivši da se u izvedbama ženski glasovi čuju više no ranije, pa i mnogočim drugim. Sto je instrumentalna muzika više istiskivala vokalnu, to je veza glazbe s riječju bivala slabijom, a time se učvršćivao i položaj glazbe kao samosvojne umjetnosti. Isto tako, po mnogo čemu je njen značenje raslo samim estetičkim faktorom. Što je više prevladava-va svjetovnost društvenog života, to je više rasla i njena važnost kao elementa kulture. Glazba se sve više izvodi zbog nje same. Ostatimo po strani pitanje jesu li dvije činjenice, po kojima se one bitno razlikuje od današnje glazbe, bile njena prednost ili nedostatak: prvo, da je stvaranje muzičkih djela bilo pretežno ograničeno na određene prilike, tj. ono je bilo vezano uz liturgiju ili uz svjetovne svećanosti — sjetimo se samo Bachovih djela — i drugo, da umjetnička glazba još ni izdaleka nije uživala toliki publicite kakav su joj pribavila kasnija vremena.

Suprotstavimo li sada, kao što se zapravo i zbivalo, igrački sadržaj glazbe njenu čisto estetičkome, tada se ta razlika pokazuje otprilike ovako: već same po sebi, glazbene su forme igračke forme. Muzika se osniva na dobrovoljnom potčinjavanju i na strogoj primjeni sustava konvencionalnih pravila, koja određuju ton, mjeru, melodiju i harmoniju. To vrijedi i onda kada se zanemaruju sva dotadašnja pravila. Ti sus-tavi muzičkih vrijednosti, kao što je poznato, razlikuju se u različitim vremenima i krajevima. Nema jedinstvenog akustičkog cilja niti forme, koji bi glazbu Istoka vezivali s glazbom Evrope, ili glazbu srednjega vijeka sa suvremenom. Svaka kultura posjeduje svoje vlastite muzičke konvencije, i uhu se uglavnom svidaju oni akustički oblici na koje je već navikao. Osim toga, raznolikost glazbe dokazuje da je njena bit sama igra, tj. dogovor o pravilima koja bezuvjetno vladaju unutar točno omeđenih granica, dogovor koji nema nikakve korisne svrhe osim da pobuduje lagodu, opuštanje, radost i uzdignuće. Neophodna potreba stroge naobrazbe, egzaktna određenost dopuštenih kanona, zahtjev da svaka glazba vrijedi isključivo kao norma lijeposti, sve su to osobito tipična obilježja igračke muzike. I upravo je zato ona vezana strožim propisima negoli likovne umjetnosti. Kršenje pravila kvari igru.

U arhaičkom razdoblju muzika je ljudima znana kao sveta moć, kao emocionalno uzbuđenje, kao igra. Tek kasnije nastupa i četvrti način svjesnog vrednovanja: kao ispunjavanje života smislom, kao izraz životnog osjećaja, ukratko, kao umjetnost u njenu današnjem značenju. Pogledamo li kako osamnaesto stoljeće glazbene podražaje interpretira kao neposredno oponašanje glasova prirode, koliko god to tumačenje bilo izraženo nedostatnim riječima,<sup>5</sup> spoznat ćemo što su u osamnaestom stoljeću shvaćali pod spomenutim ravnovjesjem igračkog i estet-

skog sadržaja glazbe. Još su muziku jednoga Bacha ili jednoga Mozarta smatrali najplemenitijom razonodom — *diagoge* u aristotelovskom značenju tog pojma — i vještina koja je od svih vještina najviše umjetnička, ali upravo je ta nebeska bezazlenost njihovu glavu uzdigla do nedostiziva savršenstva.

### Svojstvo igre u romantici

Moglo bi nam se, na kraju, činiti da svojstvo igre, što smo ga tako široke ruke prznali razdoblju rokokoa, narednom razdoblju moramo odreći. Za to, međutim, nemamo nikakva razloga. Na prvi pogled moglo bi nam se učiniti da tmurna ozbiljnost, sjeta i suze tom razdoblju neoklasicizma i nadolazećeg romantizma toliko udaraju vlastiti pečat, da jedva preostaje mjesto na kojem bi se mogao pronaći još i elemenat igre. Ali sagledavši iz blizine, vidjet ćemo da je riječ upravo o suprotnome. Ako se neki stil ili raspoloženje nekoga doba ikada rodilo u igri, onda je to stil i raspoloženje evropske kulture u drugoj polovini osamnaestog stoljeća. To se odnosi jednakom toliko na neoklasicizam koliko i na nadahnute duhovnim svijetom romantičke. Evropski duh je u svom ponovnom obraćanju starome vijeku u klasičnoj umjetnosti uvijek tražio i nalazio ono što je odgovaralo biti njegova vlastitog doba. Pompeji su u pravi čas ustali iz groba da bi jedno razdoblje, koje je naginjalo izbrušeno i hladnoj graci, obogatili i oplodili novim motivima dopadljivoga starog vijeka. Klasicizam jednoga Adamsa, jednoga Wedgewooda, jednoga Flaxmana, rođen je u igračkom duhu osamnaestog stoljeća.

Romantika ima toliko lica koliko i oblika izraza. Promotrimo li je u njenu nastajanju u toku osamnaestog stoljeća, pogotovo u njenu historizirajućem obliku, tada je, čini se, moramo označiti kao potrebu za premještanjem estetskog i emocionalnog života u idealnu sferu prošlosti, u kojoj likovi nemaju oštih obrisa i u kojoj su oni prepuni tajanstva i onoga što budi strah. Već u samom tom ograđivanju u idealan prostor naziremo misao igre. Ali, možemo ići i dalje: već nam same književnopovijesne činjenice govore da je romantizam rođen u igri i iz nje. Čitamo li pomjivo pisma Horacea Walpolea, a u njima taj proces rađanja gotovo da se odvija pred našim očima, zapažamo kako je taj čovjek po svojim shvaćanjima i uvjerenjima ostao nastrojen upravo klasički. Romantika, koja u njega, prije no u bilo koga drugoga, najranije zadobiva svoj oblik, ostaje njemu tek usputnom strasti. Svoj *Castle of Otranto*, taj prvi, još nesigurni obrazac romana užasa okružen srednjovjekovnim scenarijem, on piše napola iz hira a napola iz spleena. Starovjekovna ropotarija kojom on pretrpava svoj dom u Strawberry Hillu i koju on naziva »gothic«, ne predstavlja njemu ni umjetnost ni posvećenu relikviju; za njega je sve to samo kuriozitet. On ne izgara u snatrenju o ta-

5 Na primjer učenje Rousseaua i mnogih drugih.

kozvanom »gotičkom«; za njega ono postojano zadržava prizvuk nečega stoje »trifling«, prizvuk nekakve bagatele, te joj se on pred drugima i ruga. Bijaše to njemu tek igra ugodajima.

U isto vrijeme kad se javlja ljubav za »gotičko«, izborit će svoje mjesto i osjećajnost. Vladavinu tog duhovnog stanja, koja je trajala gotovo četvrt stoljeća pa i duže, i to u svijetu u kojem su djela i misli bili zapravo upravljeni na sasvim druge pojave, može se usporediti s vladavinom idealna dvorske *Minne* u dvanaestom i trinaestom stoljeću. Čitav gornji sloj obrazuje se na izvještačenom i iskrivljenom idealu života i ljubavi. Elita kasnoga osamnaestog stoljeća ipak je znatno mnogobrojnija negoli elita feudalnog plemstva od Bertrana de Borna pa do Dantea. U njoj gotovo da prevladava građanski element i građanski duhovni i životni stav. U njoj djeluju ideali društvenosti i odgoja. Pa ipak, taj je kulturni proces sličan onome od prije pola tisućljeća. Svako gnuće duše u osobnome životu, od kolive do groba, njeguje se kao umjetnička forma. Sve se vrti oko ljubavi i braka, ali njima se samo od sebe priključuju i sve ostale životne djelatnosti i životni odnosi: odgoj, odnos roditelja prema djeci, raspoloženje za vrijeme bolesti i ozdravljenje, smrt i žalost za pokojnikom. U književnosti se udomaćio sentimentalizam, ali se do određenog stupnja novom životnom stilu prilagođuje i zbiljski život.

Ako igdje iskrsava pitanje: »Dokle seže ozbiljnost?«, onda je to ovde. Tko je s većom ozbiljnošću priznavao stil svoga doba, tko ga je doživljavao ozbiljnije: humanisti i ljudi iz doba baroka, ili romantičari i sentimentalisti iz osamnaestog stoljeća? Prvi su bez sumnje bili čvršće uvjereni u neporecivu normativnu vrijednost klasičnog idealja no što su zanesenjaci gotikom bili uvjereni u uzoritost i uljudnost njihovih rasplutnih vizija snovite prošlosti. Kad je Goethe pisao *Mrvicački ples*, njemu to sigurno nije biloništa više do igre. Međutim, sa sentimentalizmom je drugačije negoli s ljubavlju prema srednjovjekovnim oblicima. Kad se neki holandski savjetnik iz sedamnaestog stoljeća dao portretirati u antičkoj odjeći koju čak nije ni posjedovao, ili kad se kao biser rimske građanske vrline dao slaviti u stihovima, bijaše to tek maskerada, i ništa više. Ukravšavanje starovjekovnim naborima bijaše tek igra. Tu ne ma ni govora o nekom ozbilnjom oponašanju antičkog života. Naprotiv, čitaoci *Julije* ili *Werthera* bez sumnje su do neke granice uistinu pokušavali živjeti prema zakonima osjećaja i prema izražaju njihovih idealja. Drugim riječima: osjećajnost je bila mnogo ozbiljnija i mnogo iskrenija *imitatio* nego što je to bila antička poza humanizma i baroka. Ako se tako emancipirani duh kao što je Diderot s toliko srca i s toliko snažnim izrazima osjećaja mogao naslađivati Greuzeovim *Očevim prokletstvom*, ako je Napoleon bio zanesen Ossianovim *Pjesmama*, onda nam se čini da smo to i dokazali.

Pa ipak, unatoč tome, u našim razmatranjima ne možemo sentimentalizmu osamnaestog stoljeća nijednoga časa odreći izraziti faktor igre. Potreba za sentimentalnom mišlju i sentimentalnim životom nije mogla zaci posve duboko. Sto se više približujemo našemu vlastitom kulturnom razdoblju, to nam je teže suditi o sadržaju igračkih pobuda. S našom sumnjom: »Je li to igra ili zbilja?« miješa se ponekad i pomisao na hinjenje i ukrašavanje. A nestalno ravnovjesje između zbilje i onoga: samo-za-šalu, te neporecivo postojanje određenog elementa prijetvornosti nalazimo već i u posvećenoj igri prastarih kultura.<sup>6</sup> Isto tako, već samim pojmom svetosti prihvatići nam je faktor igre. Ali kako da prihvatišmo dvoznačnost nesakralnog doživljaja kulture? Ništa nas ne sprečava u tome da neku kulturnu pojavu, koja je dokraj prožeta ozbiljnošću, usprkos svoj njenoj biti protumačimo kao igru. Ako igdje za to imamo povoda, onda je to u najširem smislu riječi u romantizmu i u znatno eksponiranoj duševnosti koja ga je pratila, naime u sentimentalizmu.

### *U devetnaestom stoljeću prevladava ozbiljnost*

Čini se da devetnaesto stoljeće u procesu kulture funkciji igre ostavlja malo mjesta. Sve su više i više prevladavale težnje za koje se čini da tu funkciju isključuju. Već u osamnaestom stoljeću trijezni, prozaični pojam korisnosti — smrtonosan već i ideji baroka — te građanski ideal blagostanja, uzdigao se nad duh društva. Tu je težnju pod konac stoljeća svojim sve većim tehničkim rezultatima uspješno pojačavala i industrijska revolucija. Rad i proizvodnja postadoše idealom, a doskora i idolem. Evropa je navukla radno odjelo. Dominante procesa kulture bijahu smisao za društvo, širenje obrazovanja te znanstveno rasuđivanje. Što je snažan tehnički razvitak više napredovao od parnog stroja prema elektricitetu, to je on više gajio iluziju da se u tom razvituksu sastoji i kulturni napredak. Kao posljedica toga bila je objavljena i uvedena sramna zabluda, da privredne snage i privredni interesi određuju put svijetu. Precjenjivanje ekonomijskih faktora u društvu i u ljudskom duhu u određenom je smislu bilo prirodnim plodom racionalizma i utilitarizma, koji umoriše misterij, a čovjeka odriješiše od krivnje i grijeha. Ali ga zaboraviše u isto vrijeme oslobođiti i od gluposti i kratkovidnosti, te se činilo da je predodređen i sposoban usrećiti svijet samo po uzoru na svoju vlastitu banalnost.

Takvo je, eto, devetnaesto stoljeće, promatramo li ga s njegovog najlošijeg aspekta. Gotovo sva važna misaona strujanja u njemu bijahu uperena protiv faktora igre u društvenom životu. Hranu mu nije pružao

ni liberalizam pa ni socijalizam. Eksperimentalna i analitička znanost, filozofija, politički utilitarizam i reformizam, menčesterski način mišljenja, sve su te djelatnosti u biti ozbiljne. A kad se romantičko oduševljenje iscrpio i u umjetnosti i književnosti, činilo se da je i u njima prevladao realizam i naturalizam i, nadasve, impresionizam, ti izražajni oblici kojima je ideja igre dalja no ičemu što je ikada cvalo u kulturi. Ako je i jedno stoljeće samo sebe i čitavo svoje postojanje shvatilo ozbiljno, bijaše to devetnaesto.

Čini se da se posvemašnje uozbiljenje kulture, kao pojavu tipičnu za devetnaestoto stoljeće, jedva može zanijekati. Od svih prethodnih razdoblja ta je kultura najmanje »igrana«. Izvanjske pojave u društvu više ne prikazuju neki ideal višega života, kao što su to nekoć činile npr. široke hlače, vlasulja i mač. Nestajanje mašte iz muške odjeće vjerojatno je najupadljiviji znak zapostavljanja elementa igre. Revolucija je ovdje uzrokovala takve promjene kakve se u povijesti rijetko kada mogu zapaziti. Duge hlače, koje su ranije u mnogim zemljama smatrali nošnjom seljaka, ribara i mornara — odatle ih nalazimo i u nošnji likova iz *commedie dell' arte* — iznenada postadoše muškom modom, a isto tako i zapuštena kosa koja je izražavala revolucionarni patos.<sup>7</sup> Pa iako se fantastična moda trza u ekscesima »*Incroyables*«, iako se ona još uvijek iživljava u vojničkoj odori Napoleonova doba (upadljiva, romantična, nepraktična) — izvanjskom manifestiranju igračke otmjenosti došao je kraj. Muško odijelo sve više postaje bezoblično i bezbojno, i sve manje podliježe promjenama. Otmjeni gospodin iz ranijih vremena, koji je, očito, svojim svečanim odijelom izlagao pogledima svoj ugled i svoje dostojanstvo, postade sad ozbilnjim čovjekom. U svojoj odjeći on više ne igra junaka. Stavivši cilindar na glavu, stavio je on na nju simbol i krunu životne ozbiljnosti. U prvoj polovini devetnaestog stoljeća faktor igre u muškoj odjeći traje još jedino u nekim malim varijacijama i nastranostima, npr. u uskim hlačama, u vrpcu oko vrata i u visoku ovratniku. A zatim nestaju i posljednji elementi dekorativnosti, da bi svoje slabе tragove ostavili još samo u svečanom odijelu. Iščezavaju svijetle i žive boje, gruba tkanina škotskog podrijetla zamjenjuje sukno, sam kaput svoju stoljetnu karijeru završava kao frak, kao svečano odijelo, kao odjeća konobara, a svoje mjesto ustupa žaketu. Izuzmemli sportsko odijelo, promjene u muškoj modi postaju sve neznatnije. Danas bi netko u odijelu iz 1890. komičnom figurom bio samo vještu oku.

Kao kulturnu pojavu taj proces nивeliranja i ustaljivanja muške mode ne valja potcijeniti. Njime je izražen sav duhovni i društveni preokret nakon francuske revolucije.

<sup>7</sup> Zamršena kosa bijaše modom i u žena; vidi npr. Schadowljev portret kraljice Luise.

Međutim, samo se po sebi razumije da ženska odjeća, ili, bolje rečeno, odjeća dama —jer ovdje je riječ o gornjem sloju koji je reprezentirao kulturu — nije slijedila trijeznost i jednostavnost muške nošnje. U ženskoj se odjeći faktor ljepote i funkcija saksualne privlačnosti toliko ističu — u životinja je, kao što je poznato, upravo obrnuto — da oni sami po sebi tom razvoju nameću sasvim drugi problem, činjenica je, dakle, da se odjeća dama od kraja osamnaestog stoljeća kreće drugim putem no muška odjeća, i značajno je, što nas ne treba čuditi, da su žene od ranoga srednjeg vijeka pa nadalje, unatoč svim pomodnim satirama i dosjetkama u riječi i slici, mnogo manje mijenjale oblik odjeće i načinile mnogo manje ekscesa nego muškarci. To će nam biti osobito uočljivo sjetimo li se razdoblja između godine 1500. i 1700.: velike i česte promjene u odijevanju muškaraca — zamjetna stabilnost u odijevanju žena. U nekom smislu to je i prirodno; najvažniji dijelovi ženske haljine bili su haljina duga do zemlje i steznik, koji su zbog strogih graniča pristojnosti i običaja dopuštali mnogo manje variranja nego elementi muške mode. Tek pod konac osamnaestog stoljeća i ženska se odjeća »počinje igrati«. Dok rokoko nadahnjuje frizure visoke poput kula, romantika trijumfira s *quasi-négligéom*, s čeznutljivim pogledima, s raspuštenom kosom i s razgoličenim ramenima (a ova su se razotkrila mnogo kasnije od vrata koji je bio otkriven već u petnaestom stoljeću). Od *merveilleuses* du *Directoire* pa nadalje odjeća dama po svojim promjenama i ekscesima ostavlja mušku modu daleko za sobom. U ranijim stoljećima jedva da su viđena u ženskoj haljini takva proširenja kao što su krinolina iz 1860. i turnir iz godine 1880. Tek na razmeđu posljednja dva stoljeća započeo je veoma značajan modni pravac, koji je ženskoj haljini vratio jednostavnost i prirodnost veću od one koju je ona imala poslije 1300. godine.

Zaključujući, mogli bismo reći da u devetnaestom stoljeću gotovo u svim manifestacijama kulture faktor igre biva snažno potisnut u pozadinu. Nekom zamjetnjem djelovanju tog faktora stoji na putu i duhovna i materijalna organizacija društva. Društvo je postalo previše svjesno svojih interesa i svojih težnji. Smatralo je da je preraslo dječje cipele. Po znanstvenom planu ono je radilo na svom zemaljskom blagostanju. Ideali rada, odgoja i demokracije jedva da su još ostavljali mjesta vječnom principu igre.

## 12. Element igre u današnjoj kulturi

Ne želimo gubiti vrijeme pitajući se što podrazumijevamo pod riječju »današnji«. Samo je po sebi jasno da je vrijeme o kojem govorimo uvijek ono što je u povijesti već prošlost, i što se mi više od nje udaljujemo, to se njena ranija razdoblja više okrnuju. Pojave koje u svijesti mlađih već slove kao »staro doba«, u starijih su još uvijek pojama »naše vrijeme«, ne zato što bi ove uz njih vezale neke osobne uspomene, već zato što u njima djelomice sudjeluje i njihova kultura. Ali to ne ovisi samo o pripadnosti nekoj generaciji, već i o saznanju koje netko posjeduje. Čovjek upućen u povijest svojim će predodžbama pod pojmom »moderan« ili »današnji« u pravilu obuhvatiti veći dio prošlosti od onoga koji živi u kratkovidnosti trenutka. Stoga ćemo ovdje pojam »današnja kultura« protegnuti sve do duboko u devetnaesto stoljeće.

Pitanje glasi: Koliko se kultura u kojoj živimo odvija u obliku igre? Koliko se nad čovjeka koji tu kulturu doživljuje nadvija igrački duh? Prošlo stoljeće, rekosmo, odreklo se mnogih igračkih elemenata koji su obilježavali ranja stoljeća. Je li taj nedostatak ispravljen, ili je još uvećan?

### Sport

Na prvi pogled čini se da je jedna izrazito značajna kompenzatorna pojava više nego nadoknadila gubitak igračkih oblika u društvenom životu. Sport je kao društvena funkcija sve više širio svoje značenje u društvenom životu, te je u svoje područje uvlačio sve veći broj oblasti.

Natjecanje u spremnosti, snazi i izdržljivosti od davnina je u svakoj kulturi zapremalo važno mjesto, bilo da je povezano uz kult, uz dječačku igru, ili uz svečanosno veselje. Feudalno društvo srednjeg vijeka imalo je zapravo za turnire posebno zanimanje. Turnir s njegovim snažnim dramatiziranjem i s aristokratskom kićenošću ne možemo zapravo ni nazvati sportom. On je u isto vrijeme vršio i jednu od uloga kazališta. U njemu je aktivno sudjelovao samo malobrojni gornji sloj. Ideal crkve

općenito je potiskivao ugled tjelesnog vježbanja i vedru igru koja se osniva na snazi, ukoliko oni nisu služili plemićkom odgoju, iako nam etnologija mnogobrojnim činjenicama dokazuje da je puk i u srednjem vijeku često i rado omjeravao snagu putem igre. Pa ni humanistički ideal obrazovanja ni strogo moralistički ideal reformacije i protureformacije nisu bili kadri da igru i tjelovježbu posve priznaju kulturnim vrednotama. Sve do u osamnaesto stoljeće ne može se zapaziti da bi one u životu mogle /opremati neko drugo mjesto.

Glavni oblici sportskog natjecanja sami su po sebi postojani i prastari. U nekih je na prvome mjestu iskušavanje snage i brzine. U njih spada trčanje, trčanje na klizaljkama, utrka kolima ili konjima, dizanje utega, streljaštvo i dr. Iako su ljudi svih vremena pokušavali najbrže trčati, veslati, plivati ili najduže roniti — a pri tom su se, kao u *Beowulfu*, uzajamno držali pod vodom — ti oblici natjecanja tek u neznatnoj mjeri poprimaju značaj organiziranog igranja. Pa ipak, svatko će te vježbe već zbog samoga njihova agonalnog principa bez ikakve označiti igrom. Ipak, postoje i oblici koji se sami od sebe razvijaju prema organiziranom igranju povodeći se za čitavim sustavom pravila. To pojmenice vrijedi za igre loptom.

Ovdje ćemo prikazati prijelaz od prigodnih zabava do organiziranih klupske utakmice i natjecanja. Na holandskim slikama iz sedamnaestog stoljeća vidimo muškarce kako predano igraju *kolf*; koliko je meni poznato, malo se čuje o nekoj organiziranoj igri u klubovima ili o raspisivanju natjecanja. Jasno je da tako čvrste organizacije najlakše nastaju kad skupine igraju protiv skupina. A i taj je proces star koliko i sam svijet: selo se ogleda sa selom, škola igra protiv škole, jedna gradska četvrt protiv druge. Velike igre loptom zahtijevaju prije svega zajednički uvježbanu igru jedne stalne momčadi, te se upravo tu i javlja bit modernog sporta. Donekle se može objasniti da u devetnaestom stoljeću ta pojava potječe iz Engleske, ali ne možemo izvesti zaključak i dokazati da je ona faktor specifično engleskog narodnog duha koji bez sumnje ima udjela u njoj. Međutim je sasvim sigurno da su tome pridonijele i određene osobine engleskog društva. Geografska odijeljenost snažila je duh lokalne povezanosti i solidarnosti. Činjenica da nije postojala obavezna i opća vojna naobrazba pogodovala je prilikama i potrebama slobodnog tjelesnog vježbanja. U istom tom smjeru djelovalo je i školstvo a, konačno, od velikog značenja mora da su bile i osobine tla, te krajoblik koji je općinskim lивадамa, *commons*, pružao najljepša igrališta.

### Sport napušta područje igre

U posljednjoj četvrtini devetnaestog stoljeća sport se razvija u smislu sve ozbiljnijeg shvaćanja igre. Razrađuju se sve stroža pravila sa sve

većim brojem pojedinosti. Traže se sve veća dostignuća. Svakome su poznati bakrorezi iz prve polovine devetnaestog stoljeća na kojima igrači cricketa nose cilindre. To već samo po sebi dovoljno govori.

No, sve većim sistematiziranjem i discipliniranjem igre postepeno se gubi ponešto od njena čisto igračkog sadržaja. To se očituje i u podjeli igrača na profesionalce i amatere. Iz skupine igrača izdvajaju se oni za koje igra više nije igra i koji, iako veoma sposobni, ostaju na ljestvici ispod pravih igrača. Ponašanje onih kojima je igra poziv više nije pravo igračko ponašanje; u njih više nema spontanosti i bezbrižnosti. U modernom se društvu sport sve više i sve brže izdvaja iz područja čiste igre te postaje elementom *sui generis*: on više nije igra, a nije još ni zbilja. U današnjem društvenom životu sport stoji izvan pravog procesa kulture, i ovaj je izvan njega. U prastarim kulturama natjecanja su tvorila dio posvećenih svetkovina. Kao svete i blagotvorne djelatnosti ona bijahu neophodno potrebna. Ta povezanost s kultom u modernom se sportu posve izgubila. Sport je izgubio svaku svetost, on više nema organske veze sa struktukrom društva, pa ni onda kad ga propisuje sam režim. On je daleko prije neko samostalno izražavanje agonálnih instinkata nego što bi bio činilac nekog plodonosnog društvenog smisla. Savršenost kojom moderna društvena tehnika zna uzdići izvanjski efekt masovnih demonstracija ne može promijeniti činjenicu da ni olimpijade, ni sportske organizacije američkih sveučilišta, pa ni glasno propagirana međudržavna natjecanja ne mogu unaprijediti sport do djelatnosti koja bi stvarala kulturu. Koliko god on i bio značajan sudio-nicima i gledaocima, sport ostaje neplodnom funkcijom u kojoj je stari faktor igre uglavnom izumro.

Ovo shvaćanje izravno protuslovi uhodanom javnom mnijenju, za koje sport vrijedi kao najizrazitiji igrački element naše kulture. A to sport nipošto nije, već je on, naprotiv, izgubio ono najbolje od svog igračkog sadržaja. Igra postade preozbiljnog, igračko je raspoloženje više ili manje iščešlo iz nje. Valja obratiti pažnju na činjenicu da je to pomicanje prema ozbiljnome pogodilo i neatletičke igre, pogotovo one u kojima se sve sastoji u razumskom kombiniranju, npr. u šahu i u igri karata.

### *Neatletičke igre kao sport*

Igre na ploči, koje su u primitivnih naroda zadobile veliko značenje, od samog početka, pa i onda kada su puka igra na sreću (skupina igara na rouletteu), posjeduju određeni element ozbiljnosti. Tu vedru raspoloženju ostaje malo mesta, pogotovo ako slučaj ne igra nikakvu ulogu, npr. u dami, u šahu, u igri opsjedanja, u mlinu i dr. Pa ipak, sve te igre

ostaju već same po sebi unutar definicije igre. Tek u najnovije doba publicitet je sve te igre uma, i one na ploči i samo kartanje, uključio u sport, i to priznavanjem prvenstava, javnim natjecanjima, registriranjem rekorda, i novinskim izvještajima pisanim u njihovu literarnom stilu.

Igra karata razlikuje se od igara na ploči po tome što kod karata slučaj nikada nije posve isključen. Ukoliko je igra karata hazardna igra, ona je s obzirom na raspoloženje i duhovno stanje na razini na kojoj je i kockanje, te je malo pogodna za stvaranje klubova i za javna natjecanja. Naprotiv, ukoliko igra karata zahtijeva misaoni napor, ona to stvaranje dopušta. U tom slučaju osobito upada u oči sve veće uozbiljenje. Od l'ombrea i quadrille preko whista i bridgea igra karata prolazi proces sve većeg profinjenja, pa ipak, ona je tek u bridgeu savladala modernu društvenu tehniku igre. Svojim priručnicima i sustavima, svojim velikim majstorima i profesionalnim trenerima, ona je postala smrtno ozbiljna. Nedavno je u jednom novinskom članku godišnji prihod bračnog para Culbertson procijenjen na više od 200.000 dolara. Bridge danomice kao dugotrajna opća *craze* upija ogromnu množinu duhovne energije, na štetu ali i na korist društva. Teško da ovdje možemo govoriti o nekoj plemenitoj *diagoge* u onom smislu koji joj je pridavao Aristotel; to je posve neplodno znanje koje duhovne sposobnosti izoštrava tek jednostrano a dušu ne obogaćuje, koje sputava i troši velik dio intelekta i duhovne napetosti, a ova bi mogla biti bolje primijenjena — ali zato možda lošije usmjerena. Mjesto koje u današnjem životu zauzima bridge prividno upućuje na znatno jačanje igračkog elementa u našoj kulturi. Ali u zbilji nije tako. Čovjek, da bi se doista igrao, za vrijeme igre mora biti djjetetom. A možemo li to zaključiti po predanosti jednoj tako rafiniranoj i oštromoj igri? Ako to ne možemo, onda toj igri nedostaje njen najhitnije svojstvo.

### ***Svojstvo igre u modernom poslovnom životu***

Pokušaj da zamršenu današnjicu ispitamo s obzirom na njen igrački sadržaj uvijek nas iznova dovodi do protuslovnih zaključaka. U sportu smo se bili susreti s djelatnošću koja je poznata i priznata kao igra, ali koja ipak, dovedena do tako visokog stupnja tehničke organiziranosti, materijalne opreme i znanstvene razrade, u svom kolektivnom i javnom izvođenju prijeti gubitkom pravoga igračkog raspoloženja. Toj težnji igre da postane ozbiljnom suprotstavlju se pojave za koje se čini da dokazuju suprotno. Djelatnosti čiji je razlog u materijalnom probitku, u nuždi ili u potrebi, dakle one koje se isprva ne očituju i igračkim formama, naknadno razvijaju značaj koji teško možemo nazvati druga-

čije do igrački. Valjanost te radnje ograničuje se na jedno u sebi zatvorenog područje, a pravila koja u njemu vladaju prestaju služiti općenitoj svrsi. U prvom slučaju to je sport, dakle igra se ukrućuje do ozbilnosti ali se još uvek smatra za igru; u drugom, to je ozbiljan posao koji se izričuje u igru ali i nadalje vrijedi kao nešto ozbiljno. I jednu i drugu povjeru obuhvaća snažan smisao za agon, koji se nadvija nad svjetom, ali u oblicima koji su drugačiji od negdašnjih.

Porast smisla za igru, koji svijet vodi u smjeru igre, ujedno je znatno podupirao i jedan izvanjski čimbenik koji je zapravo neovisan o duhu kulture, tj. činjenicu da je na svim područjima i pomoću svih sredstava ophodjenje među ljudima postalo mnogo lakše. Tehnika, publicitet i propaganda posvuda potiču na javna natjecanja, te omogućuju da se ona ispune. Trgovačko nadmetanje ne spada u ikonsku, prastaru i svetu igru. Ono se javlja tek onda kada trgovina počinje stvarati tržišta na kojima jedan mora pokušati nadmašiti i nadmudriti drugoga. Doskora na tom području postaju neophodno potrebna pravila koja postavljaju ograničenja; to su trgovačke uzance. Sve do razmjerno kasnih vremena trgovačko nadmetanje po svojim oblicima ostaje primitivno. Ono se intenzivira tek razvojem modernog prometa, trgovačke propagande i statistike. Nije se moglo izbjegći da pojam rekorda, nastao u sportu, stekne pravo građanstva i u privredi. Ono što smo danas navikli označavati rekordom isprva je označavalo bilješku u znak sjećanja na neko značajno dostignuće, a zapisivao bi je na gredi jahač ili putnik koji bi prvi stigao u svratiste. Usporedna trgovinska i proizvodna statistika same su dovele do toga da se taj element sporta prenja na gospodarski život i tehniku. Težnja za rekordima slavi slavlje posvuda gdje privredna dostignuća imaju i svoju sportsku stranu; najviša nosivost prekoceanskog broda, plava vrpca za najbrži prijelaz preko mora. Ovdje je element čiste igre posve potpisnuo u pozadinu obaziranje na korist; zbilja postaje igrom. Veliki kolektiv u svom pogonu svjesno potiče faktore igre, kako bi povećao radni učinak. Na taj način proces ponovno postaje gotovo obrnut; igra opet postaje zbiljom. Na svojoj počasnoj promociji na roterdamskoj visokoj trgovinskoj školi šef jednoga svjetskog koncerna rekao je:

»Otkad sam stupio u tvrtku, tehnička i trgovinska uprava vode natjecanje za prestiž. Prvi su pokušavali proizvesti toliko da su vjerovali kako trgovinska uprava to neće moći prodati, dok su drugi nastojali što više prodati kako tvornica ne bi mogla održati korak s prodajom; to se natjecanje odvija sve ovo vrijeme. Isprva vodi jedan, zatim pobijeđuje drugi; na taj način moj brat i ja nikad nismo naš posao smatrali nečim što nam je nametnuto, već sportom koji smo nastojali prenijeti i na naše suradnike i na naše nasljednike.«

Da bi povećale taj natjecateljski duh, velike tvrtke osnivale su svoja vlastita sportska društva, te su išle čak dotele da su radnike namještale

ne samo s obzirom na njihovu stručnu spremu već i s obzirom na prazna mjesta u nogometnoj momčadi; proces je i opet obrnut.

### **Svojstvo igre u modernoj umjetnosti**

O elementu igre u današnjoj umjetnosti teže je govoriti nego o faktoru agona u poslovnom životu. Već smo ranije bili izložili kako suštini umjetničke produkcije i umjetničkih izvedaba element igre nipošto nije stran. To se neobično jasno očituje u umjetnostima muza, za čiji snažni igrački značaj možemo ustvrditi da je upravo temeljan i bitan. U plastičkim umjetnostima, tako nam se činilo, igrački je smisao svojstven svemu što predstavlja ornament, tj. faktor igre pri umjetničkom oblikovanju najdjelatniji je onda kad se duh i ruka pokreću najslobodnije. Osim toga, i ovdje, a i onde gdje ima oblik naučničkog i majstorskog umjetničkog djela, faktor igre najviše se očituje u djelima zadanim u natjecanju. Stoga se pitamo da li je element igre nakon osamnaestog stoljeća postao jači ili slabiji.

Proces kulture, koji umjetnost oslobađa njenog temelja te sve više daje poleta njenoj slobodi i samostalnoj djelatnosti pojedinca, tekao je stoljećima. Kad je uokvirena slika potpisnula u pozadinu zidno slikarstvo i kad je bakrorez pretekao minijaturu, bijaše to tek jedna etapa u tom procesu. Slično prenošenje od društvenoga na individualno zbilo se i onda kada glavna zadača arhitekture više nije bila gradnja crkava i palača već stambenih zgrada, kada ta zadača više nije bila opremanje neke sjajne galerije već dnevnog prebivališta. Umjetnost postade intimnijom, ali u životu i izoliranjem; postala je stvar pojedinca. Na sličan su način komorna muzika i *Lied*, te tvorevine koje zadovoljavaju osobne estetičke pobude, značenjem, a često i intenzitetom izraza, počele potiskivati tvorevine namijenjene širokoj publici.

U funkciji umjetnosti događa se također još jedna druga promjena. Nju sve više i više priznaju posve samostalnom i neobično visokom kulturnom vrednotom. Još u osamnaestom stoljeću ona je na ljestvici vrijednosti zauzimala zapravo prilično nisko mjesto. Umjetnost bijaše otvorenim uresom života, koji je namijenjen tek povlaštenima. Estetski užitak bio je isti kao i danas, ali u pravilu ga se tumačilo ili kao religiozno uzdignuće ili kao neku plemenitiju vrstu kurioziteta, kojemu cilj bijaše zadovoljstvo i razonoda. Umjetnika, a on bijaše obrtnik, smatranu služiteljem, a baviti se znanosću bilo je pravo bezbrižnih.

Veliki preokret uzrokovalo je novo estetičko nadahnucé duha, začeto drugom polovinom osamnaestog stoljeća u romantičkom i klasicističkom obliku. Glavna je struja romantička; druga teče usporedno s njom. I iz jedne i iz druge izvire preuveličavanje estetskih osjećaja na

## *Igrački sadržaj suvremene znanosti*

ljestvici životnih vrijednosti; kažemo preuveličavanje, jer će ti osjećaji odsada i prečesto morati zauzimati mjesto oslabljene religiozne svijesti. Ta linija teče od Winckelmanna pa do Ruskina. Ljubav prema umjetnosti još će za dugo ostati privilegijem najobrazovanijih. Tek potkraj devetnaestog stoljeća i slojevi s običnom školskom naobrazbom počinju općenito cijeniti umjetnost, i to ne bez utjecaja reproduktivne fotografске tehnike. Umjetnost postade javnom svojinom, a ljubav prema umjetnosti znakom vladanja. Posvuda se ustaljuje predodžba o umjetniku kao o nekom višem biću. Među publikom se snažno proširuje snobizam. U isto to vrijeme grčevita težnja za originalnošću postaje glavnim impulsom stvaranja. Trajna potreba za vječno novim i još nečuvenim odvlači umjetnost sa strmina impresionizma prema onim zastranjnjima koja ona doživljuje u dvadesetom stoljeću. Umjetnost je štetnim faktorima modernog procesa proizvodnje pristupačnija nego što je to znanost. Mechanizacija, reklama i težnja za efektima sadrže u sebi više umjetnosti, jer ova stvara neposredno za tržiste i rukuje sredstvima tehnike.

Element igre veoma je udaljen od svega toga. Nakon osamnaestog stoljeća, osobito pošto su je ljudi postali svjesni, umjetnost je kao faktor kulture prije izgubila svojstvo igre no što ga je dobila. Znači li to njen uspon? Mogli bismo zapasti u iskušenje pa ustvrditi da je sve to za umjetnost nekoć bilo blagoslovom, a da o smislu koji ona u sebi nosi i ljepoti koju izražava još velikim dijelom ni ne slutimo. S njenim samouverenim saznanjem o vlastitoj milosti nestaje i ponešto od njena vječnog djetinjstva.

S druge strane, u životu umjetnosti moći ćemo zapaziti da se svojstvo igre ponešto jača. Umjetnika smatraju za posebno biće, koje je uzdignuto iznad mase njegovih bližnjih, te on i sa svoje strane mora podržavati to poštovanje. Da bi on tu svijest o vlastitoj jedinstvenosti mogao i doživjeti, potrebna mu je publika koja mu se divi i društvo koje mu je duhovno srođno; jer, masa mu iskazuje poštovanje tek frazama. Umjetnosti je još uvijek, kao i u najstarijim vremenima, neophodno potrebna određena ezoteričnost. Međutim, svaka se ezoteričnost osniva na dogovoru: mi, posvećeni, to ćemo smatrati takvim, shvatit ćemo to tako, divit ćemo se na taj način. Ezoteričnost iziskuje da postoji zajednica igrača, koja se ukopava u rov misterioznosti. Kad se god neki umjetnički pokret udružuje na temelju nekog *-izma* koji služi kao lozinka, taj pokret možemo označiti kao igračku zajednicu. Sa svojom literarno napuhanom umjetničkom kritikom, sa svojim izložbama i predavanjima, aparatom modernog publiciteta kadar je da umjetničkom izražavanju pojača igrački značaj.

Sadržaj igre u suvremenoj znanosti mora se pokušati odrediti na sasvim drugačiji način nego što bismo to učinili s obzirom na umjetnost. Pri tom se neizbjježivo moramo vratiti osnovnom pitanju: Sta je igra?, dok smo dosad uvijek nastojali poći od kategorije igre kao od neke datosti i općeprihvaćene veličine. Kao jedan od bitnih uvjeta igre i kao njenu oznaku stavili smo na početak prostor za igru, tj. strogo omeđeni krug u kojem se odvija radnja i za koji vrijede određena pravila. Stoga smo već unaprijed skloni u svakom zatvorenom prostoru vidjeti prostor igre. Ništa nije lakše nego svakoj znanosti na temelju njene izdvojenosti unutar granica njenih vlastitih metoda i pojmove pridati igrački značaj. Pridržavamo li se, međutim, uvijek jasnog pojma igre, onakvoga kakav je on u spontanom mišljenju, tada nam je za označavanje nečega što smatramo igrom potrebno i nešto drugo osim igračkog prostora. Igra je ograničena vremenom i protječe bez ikakvog cilja koji bi bio izvan nje same. Ona je nošena sviješću da je vedra razonoda on-kraj zahtjeva svakodnevice. A to sve za znanost ne vrijedi. Ona nadasve traži dodir sa zbiljnošću i nešto što bi vrijedilo za čitavu zbiljnost. Pravila joj nisu jednom za svagda čvrsta, kao što su to pravila igre. Iskustvo je neprestano tjera u laž, i pri tome se ona sama mijenja. Pravila neke igre ne mogu se natjerati u laž. Njih se može mijenjati, ali ne i preinačavati.

Stoga imamo sve razloge da zaključak: »Svaka je znanost samo igra«, privremeno odbacimo kao prejeftinu mudrost. Nešto je drugačije pitanje, može li znanost unutar svog područja, koje je ograničeno njenim metodama, »ući u igru«. Tako je, da navedemo jedan primjer, s njenom težnjom za neprekidnom sustavnošću gotovo neodvojivo povezana i određena igračka crta. Stara znanost, nedovoljno fundirana u iskustvu, pokušala je sebi pomoći bestemeljnim sistematiziranjem svih zamislivih svojstava i pojmove. U tom smislu je promatranje i proračunavanje djelovalo upravo kao kočnica, ali zato ono iz bavljenja znanosti nije isključilo igračku crtu. U igri se odjednom može zateći i najtanancija eksperimentalna analiza. Pojmovnim oznakama jedne već izgrađene posebne metode još se uvijek lako može rukovati kao s igračkim figura-ma. To su odvijek prigovarali pravnicima. Filologija je taj prijekor zasluzila ako lakomisleno sudjeluje u igri objašnjavanja riječi, koja je omiljena još u Starom zavjetu i »Vedama« a i dan-danas se njome bave, ali koja s filologijom nema ama baš nikakve veze. A jesmo li sasvim sigurni da se i najmlađa, strogoznanstvena sintaktička škola možda ne kreće putem neke nove igre? A ako upućeni i neupućeni previše brzopletom i lakomislenom primjenom Freudovih pojmove znanost uvuku u igru, nije li to i više od same znanosti?

Bez obzira na činjenicu da se stručnjak za neku znanost, ili tek njen ljubitelj, može pomoći pojmovnog aparata svoje struke i igrati, znanost se može odvesti na igračku stazu i zbog strasti za natjecanjem. Doduše, natjecanje u znanosti ne osniva se toliko neposredno na privredi kao što se osniva natjecanje u umjetnosti; s druge strane, logičkom razvoju kulture, koji nazivamo znanost, po samoj je naravi stvari značaj kontroverze mnogo svojstveniji nego estetičkome razvoju. O podrijetlu mudrosti i znanosti u arhaičko doba već je ranije bilo govora: ono je uвijek iznova bilo u agonu. Nije bez razloga rečeno da je znanost polemična. Pa ipak, nepovoljn je znak kad u znanosti na prvo mjesto izbjije težnja za preticanjem u otkrićima ili za obaranjem pomoći dokaza. Općepoznata izreka: »Ja sam to učinio još godine te i te« i sl., zapravo je neugodna izjava. Prava težnja za spoznajom istine potcjenjuje trijumf nad protivnikom.

Skloni smo zaključku da modernoj znanosti slabo pristaje obilježje igre, dokle se god ona drži strogih zahtjeva za egzaktnošću i ljubavi za istinom i dokle god, s druge strane, nama blizak pojam igre ostaje naš kriterij; nadalje, da ona sasvim sigurno očituje mnogo manje igračkih crta nego u periodu njena nastanka ili njena ponovnog rađanja od renesanse do osamnaestog stoljeća.

Prijeđemo li sada konačno na obrađivanje igračkog sadržaja u današnjem društvenom životu uopće — s osobitim osrvtom na politički život — možemo već unaprijed jasno naslutiti da postoje dva zaključka. Jednom se igračke forme više ili manje svjesno primjenjuju radi prikrivanja neke društvene ili političke namjere. U tom slučaju se ne radi o vječno igračkom svojstvu kulture, već o varanju u igri. Bez obzira na to, može se dogoditi da ćemo se sukobiti s pojavama koje pri površnom promatranju naoko u sebi sadrže i nešto igračko, te da na taj način do-spjemo na stranputicu. Nad svakodnevni život današnjeg društva sve se više nadvija svojstvo koje ima neke zajedničke crte s biti igre i u kojemu kao da smo, bar tako vjerujemo, otkrili izvanredno bujan igrački element moderne kulture. To svojstvo najbolje možemo označiti riječju »puerilizam«, dakle riječju koja način ponašanja u pretpubertetskoj dobi predstavlja kao mjerodavan duhovni stav i koja izražava nešto između djetinjastosti i mladenačke neuravnovezenosti.

### *Puerilizam*

Kad sam prije nekoliko godina vjerovao da određeni broj problematičnih pojava u današnjem društvenom životu mogu svrstati pod naziv puerilizam ! imao sam pred očima čitav niz djetalnosti u kojima se da-

<sup>1</sup> *Im Schatten voni morgen.* 17. Aufl. Zurich 1930, str. 140—151.

našnji čovjek, pogotovu ako nastupa kao član ovog ili onog organiziranog kolektiva, naoko ponaša prema normama koje vrijede za pubertet ili za dječačko doba. Većinom su to navike koje bilo uzrokuje bilo potiče tehnika današnjeg duhovnog ophodenja. Ovamo možemo svrstati npr. lako zadovoljivu ali nikad zasićenu potrebu za banalnom razonodom, strast za grubim senzacijama, uživanje u masovnim predstavama. Njima se, psihološki na nešto dubljoj razini, priključuju: živi klubski duh s njegovim svakojakim znacima raspoznavanja, s uniformiranim pokretima ruku, s lozinkama i parolama (*veils*, povici, formalni pozdravi), te nastup marševskim korakom, marševski poredak i ostalo. Postoji još čitav niz svojstava koja su psihologiski još dublje zasnovana i koja isto tako najbolje možemo pojmiti kao puerilizam: nedostatak smisla za humor, pretjerano reagiranje na neke izraze gnušanja ili ljubavi, brzopletno pristajanje, pripisivanje loših namjera ili motiva drugima, netrpeljivost prema svakom »drugom« mišljenju, bezgranično pretjerivanje u pohvalama i pokudama, te prijempljivost uz svaku iluziju koja pogoduje samoljublju ili grupaškoj svijesti. Mnoge od tih puerilnih crta u znatnoj mjeri nalazimo i u ranijim razdobljima kulture, ali nikada tako masovno i nikad toliko protkane brutalnošću s kojom se šire u današnjem javnom životu.<sup>2</sup> Nije ovdje mjesto da se opširnije upuštamo u uzroke i u nastanak te pojave u kulturi. Za nju u svakom slučaju snosi odgovornost ulazak poluobrazovanih masa u duhovni opticaj, odsutnost mjerila moralnih vrijednosti te prevelika sposobnost povođenja koju su tehniki i organizacija darovale društvu. Duševno stanje svojstveno poodraslom mlađiću, stanje u kojem nedostaje obuzdavanje stečeno odgojem, lijepim ponašanjem i tradicijom, pokušava pobijediti na svakom polju, pa mu to i predobro uspijeva. Svim područjima na kojima se stvara javno mnjenje ovladao je temperament odraslih dječaka i mudrost omladinskih klubova. Navedimo ovdje samo jedan primjer službenog puerilizma: *Pravda* od 9. siječnja 1935. izvještava da je jedna mjesna sovjetska vlast tri kolhoza u Kurtskoj oblasti, koja su se ranije zvala Budenij, Krupskaia i Crveno Makovo Polje, zbog zaostatka u predaji pšenice prekrstila u: *Lijenčina, Saboter odnosno Nevaljalac*. U svakom slučaju, taj je dokaz »*trop de zèle*« dotičnoj oblasti pribavio prijekor centralnog partijskog komiteta, ali time duhovno stanje nije izraženo ništa manje jasno. Preinačavanje imena tipično je za razdoblja političke prepregnutosti, i nalazimo ga isto tako u danima Konventa,<sup>3</sup> kao i u današnjoj Rusiji, koja svoje velike stare gradove prekrštava prema svecima svoga kalendara. Lordu Badenu-Povellu pripada čest

<sup>2</sup> Usp. npr. moju knjigu *Jesen srednjeg vijeka*, poglavje XVII: »Oblici mišljenja u praktičnom životu«.

<sup>3</sup> Strašni Bernard de Saintes promijenio je svoje krsno ime Adrien Antoine u Piocher, pa je time, dakle, umjesto svetačkih imena upotrijebio atribute »sjekira« i »željezo«, koji su u republikanskom kalendaru zamjenili svetoga Hadrijana i svetoga Antuna.

daje prvi shvatio društvenu snagu organiziranog dječačkog duha te ga pretvorio u čudesnu tvorevinu, skautski pokret. Ovdje ne možemo govoriti o puerilizmu jer je riječ o pedagoškoj namjeri provedenoj s dubljim uvidom, o namjeri koja težnje i navike nedoraslih u obliku igre podvrgava odgojnoj svrsi te ih na taj način pretvara u korisne životne vrednote. Taj se pokret izričito i naziva igrom. Posve je drugačije kada te iste navike prodrnu u djelovanje kojem je namjena stroga ozbiljna, te kad ih se hrani zlim strastima društvene i političke borbe. Tada se javlja pitanje koje nas ovdje i zanima: Treba li bujno raslinje puerilizma u današnjem društvu označiti kao funkciju igre ili ne treba?

Na prvi pogled čini se da odgovor mora biti potvrđan, te sam u tom smislu tu pojavu i interpretirao u mojim ranijim istraživanjima o odnosu igre i kulture.<sup>4</sup> Pa ipak, vjerujem da sada pojам igre moram odrediti uže, pa će zbog tog razloga puerilizmu odreći svojstvo igre. Dijete koje se igra nije djetinjasto. Djetinjasto je tek onda kad mu je igra dosadna i kad ne zna kako da se igra. Kad bi posvemašnji današnji puerilizam bio prava igra, morali bismo priznati da se društvo vraća arhaičkim oblicima kulture, u kojima je igra bila živ stvaralački faktor. Mnogi će možda biti skloni da u sve većem »regрутiranju« društva hladnokrvno uoče prvu etapu na tom povratku. S nepravom, čini nam se. U svim tim pojavama, pojavama duha koji se dragovoljno odrije svoje punoljetnosti, skloni smo vidjeti znakove prijetećeg raspadanja. Njemu nedostaju bitne značajke prave igre, iako se puerilno ponašanje izvana često zaodijeva igračkom formom. Da bi kultura ponovno dosegla svetost, dostojanstvo i stil, ona mora poći drugim putem.

### Igrački sadržaj politike

Sve nam se više nameće zaključak da je svojstvo igre u kulturi nakon osamnaestog stoljeća, kada ga možemo vidjeti još u punom cvatu, gotovo u svim oblastima, u kojima je nekoć bilo udomaćeno, izgubilo svako značenje. Moderna kultura rijetko se kada »igra«, a kada nam se takvom i čini, igra joj je lažna. Međutim, što se više približujemo našem vremenu, to je igru i ne-igru teže razlikovati. To vrijedi osobito onda ako pokušamo opravdati sadržaj suvremene politike kao pojave u kulturi. Još prije kratkog vremena regularni politički život u njegovu parlamentarnom i demokratskom obliku bio je ispunjen neporecivim svojstvima igre. Nedavno je jedna moja učenica, nadovezujući na moju usputnu opasku u govoru iz godine 1933.<sup>5</sup> u njenoj studiji o govorima u en-

4 Vidi: *Over degrenzen van spe! en ernst in de cultuur*, str. 25, i *Im Schatten von morgen*, u već citiranom izdanju, na istom mjestu.

5 *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*.

gleskom i francuskom parlamentu<sup>6</sup> uvjerljivo izložila tvrdnju da se nakon osamnaestog stoljeća debata u parlamentu bitno podudara s normama igre. U njoj uvijek prevladavaju osobne natjecateljske pobude. To je zapravo neprekidni »match« u kojemu određeni matadori jedan drugoga nastoje matirati ne šteteći pri tom interesima zemlje, kojoj na taj način služe s punom ozbiljnošću. Raspoloženje i običaji parlamentarnog života u Engleskoj odvijek su bili krajnje sportski. To se odnosi i na one zemlje koje su u neku ruku ostale vjerne engleskom primjeru. Duh drugarstva i danas dopušta prijateljsku šalu i između najgoričenijih protivnika,<sup>7</sup> i to neposredno nakon debate. Lord Hugh Cecil još je 1937. ili 1938. u humorističkom stilu izjavio kako su biskupi u Gornjem domu nepočudni, da bi potom sasvim bezbrižno čavrila s canterburyjskim nadbiskupom. U igračku sferu parlamenta spada i onaj tip *gentleman agreementa*, koji tu i tamo poneki džentlmen i pogrešno shvati. Ne čini nam se preuzetim ako u tom igračkom svojstvu vidimo jednu od najjačih strana danas toliko kudenog parlamentarizma, bar u Engleskoj. On jamči za glibljivost odnosa i opušta napetosti koje bi inače bile nepodnošljive, a upravo je odustajanje od humora ono što ubija. Ne treba ni spominjati da se faktor igre u engleskom parlamentarnom životu očituje ne samo u raspravama i u tradicionalnim formama sazivanja, već i u provodenju čitavoga izbornog postupka.

Svojstvo igre u političkim običajima Amerike još je očitije nego u britanskom parlamentarizmu. Još davno prije no što je dvopartijski sistem u Sjedinjenim Državama poprimio značaj gotovo dviju momčadi, čije političke razlike netko tko stoji po strani jedva da i zamjećuje, izborna propaganda potpuno je zadobila oblik velike nacionalne igre. Predsjednički izbori iz godine 1840. postali su uzor svih kasnijih izbora. Tadašnji kandidat bio je popularni general Harrison. Njegovi korteši nisu imali nikakva programa, ali slučaj im je dao u ruke jedan simbol, *log cabin*, brvnaru pionira s grubo tesanim prostorijama, iz koje je potekao i Harrison, i pod tim su znakom oni i pobijedili. Biranje kandidata putem većine glasova, tj. putem najglasnije vike, inaugurirano je na izborima 1860., koji su na predsjednički položaj doveli Lincolna. Emociонаlni karakter američke politike leži već u ikonskoj prirodi toga naroda, koji se nikada nije odrekao primitivnih odnosa jednog pionirskog svijeta. Slijepa vjernost stranci, tajne organizacije, oduševljenje masa povezano s dječjom strasti za izvanjske simbole, sve to svojstvu igre u američkoj politici pridaje neku nevinost i spontanost, što nedostaje novijim masovnim pokretima u Starome svijetu.

U francuskoj se politici igra ne javlja u tako jednostavnom obliku kao u obje od spomenutih zemalja. Bez sumnje, pod pojmom igre može-

6 J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking tussen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering*, Utrecht 1937.

mo svrstati ponašanje mnogih državnih stranaka, koje su većinom za-stupale interes pojedinačnih i interesnih skupina, te su za dugo vreme-na nasuprot svim državnim interesima obaranjem ministara nepresta-no izlagale zemlju opasnim političkim krizama. Previše prozirne sebič-ne namjere, koje služe probitku čitave skupine ili jedne osobe, a to je bitna karakteristika takvog strančarstva, čini se da loše pristaju biti prave igre.

### Svojstvo igre u međunarodnoj politici

Ako u unutrašnjoj politici suvremenih država i nalazimo tragove faktora igre, upravljanje njenim međunarodnim odnosima na prvi nam pogled daje malo povoda da pomislimo na područje igre. Činjenica da su međusobni odnosi naroda zapali u tako velika i ekstremna nasilja i opasnosti, nipošto nije razlog da isključimo pojam igre. Na dovoljnom smu broju primjera vidjeli kako igra može biti grozna i krvava, i kako je često igraju i lažno. Svaku pravnu ili državnu zajednicu već po samoj njihovoj naravi obilježuje određeni broj svojstava koja označuju i igrač-ku zajednicu. Sistem međunarodnog prava održava se obostranim pri-znavanjem principa i podržavanjem temeljnih načela, koja, ma koliko bila zasnovana na metafizici, u praksi djeluju kao pravila igre. Izrazito konstatiranje principa *Pacta sunt servanda* sadrži uistinu priznanje da integritet tog sistema počiva samo na volji za sudjelovanjem u igri. Cim jedna od stranaka pravilima sistema uskrati posluh, ruši se čitav sustav međunarodnog prava — pa makar samo na kratko vrijeme — ili pak stranaka koja ih je povrijedila mora biti izgnana kao prekršitelj igre. Pri-hvaćanje međunarodnog prava oduvijek je uvelike ovisilo o valjanosti pojmovea kao što su čast, pristojnost, lijepo ponašanje. I udio viteškog kodeksa časti u razvoju evropskog ratnog prava nije bio uzaludan. U međunarodnom pravu vrijedi prešutni sporazum da se pobijeđena država ima ponijeti poput džentlmena, kao »*a good loser*«, iako ova to zapravo rijetko čini. Iako su se često ogrešivale o dužnost službene ob-jave rata, ta dužnost spada u lijepo ponašanje država koje rat vode. Ukratko, shvaćanje rata kao plemenite igre, a to smo shvaćanje u arhaič-kim razdobljima posvuda susretali jer je na njemu posvemašnje poštivanje ratnih pravila uglavnom i počivalo, nije potpuno izumrlo sve do nedavnih vremena ni u modernom evropskom ratu.

### Faktor natjecanja u modernom ratu

Jedna uvriježena fraza nastup ratnog stanja naziva ozbilnjim sluča-jem. S čisto militarističkog gledišta te možemo smatrati točnim. Prema prividnom manevarskom boju i prema ratnoj obuci »pravi« rat stoji

kao zbilja prema igri. Sasvim je drugo ako pojam ozbiljna slučaja valja shvatiti u političkom smislu. Tada bi to značilo da sve do samog rata vanjska politika nije dosegla svoju punu ozbiljnost, svoju konačnu svrhovitost. Mnogi takvo shvaćanje uistinu i zastupaju.<sup>7</sup> Takvima sve diplomatsko ophodenje između država, dokle se god kreće stazama ugovora i pregovora, znači tek uvod u ratno stanje ili tek prijelaz između dva rata. Logično je stoga da se pristalica te teorije, koja ozbiljnom politikom smatra samo rat i, shodno tome, pripreme za njega, bore za mišljenje da se ratu mora odreći bilo kakav značaj natjecanja, dakle značaj igre. U ranijim razdobljima, govore oni, agonalni faktor možda je i djelovao snažno u ratu; rat naših dana stoji iznad prastarih natjecanja. On se zasniva na principu »priatelj — neprijatelj«. Svi stvarni poli-tički odnosi između naroda i država, govore oni dalje, vladaju se po tom principu. Druga skupina uvijek je ili priatelj ili neprijatelj. Nepri-jatelj nije *inimicus*, *εχθρός*, tj. onaj koji je osobno omrznut, pogotovu nije zao, već je samo *hostis*, *πολέμιος*, tj. stranac koji стоји на putu ili istupa na put vlastitoj skupini. Uopće se ne pokušava neprijatelja shvatiti kao rivala ili kao protivničkog igrača. On je u krajnjem slučaju protiv-nik, i to u najdoslovnjem smislu te riječi, dakle onaj koji mora biti od-stranjen s puta.<sup>8</sup> Ako je u povijesti ikada išta točno odgovaralo tom pri-silnom svodenju pojma neprijateljstva na gotovo mehanički odnos, tada je to upravo arhaička suprotnost između fratrija, rodova i plemena, pri čemu je element igre još uvijek imao istaknuto značenje, no nad nju nas je naprednija kultura postepeno izdigla. Ukoliko u tim neljudskim tlapnjama o principu priatelj — neprijatelj postoji i trunak istine, mora nam se nadati zaključak: ozbiljan slučaj nije rat, već mir. I tek pošto prevlada taj jedni odnos priatelj — neprijatelj, čovječanstvo će steći pravo da mu se prizna njegovo dostojanstvo u punom smislu te riječi. Kao i sve što ga uzrokuje i što mu slijedi, rat uvijek ostaje zapleten u demonske i čarobne okove igre.

Ovdje nam se još jednom otkriva zbrkan i nerazrešiv problem: igra ili zbilja. Došli smo postepeno do uvjerenja da se kultura temelji u plemenitoj igri te da se ona ne može oslobođiti tog igračkog sadržaja ako želi razviti svoje najviše kvalitete stila i dostojanstva. Vjernost pravili-ma igre nigdje drugdje nije tako nužna kao u ophodenju naroda i država. Ako ih društvo prekrši, zapada u barbarstvo i kaos. S druge strane, vjerujemo da upravo u ratu moramo vidjeti povratak agonalnom pona-sanju, koje primitivnoj igri za prvenstvo daje i formu i sadržaj.

Čini se, međutim, da je upravo moderni rat izgubio svaku vezu s igrom. Visokorazvijene države posve se povlače iz zajednice medunarod-

7 Vidi Im Schatten von morgen, str. 101.

8 Carl Schmitt, *Dcr Begriff des Politischen*. 3. Aufl., Hamburg 1933. (1. Aufl. 1927). Po-jam politike, Matica hrvatska, Zagreb 1943—ur.

### *Neophodnost svojstava igre*

nog prava, te besramno izjavljuju: *Pacta non sunt servanda*. U politici naših dana, a ona se oslanja na potpunu spremnost i — ako to mora biti — potpun pristanak na rat, iako je općepoznato da će rat koji ne vodi nikakvu korisnom i spasonosnom cilju mahnitati u većem opsegu i imati strasnije posljedice no što ih je svijet ikada ranije vidio; jedva se još može prepoznati i trunak staroga igrackog ponašanja. Pa ipak, u metoda kojima se politika vodi i kojima se želi postići spremnost na rat još se uvijek iziviljava stari nagon za igrom, koji smo u arhaičkoj kulturi zatekli kao temelj društva. Politika još uvijek sadrži mnogo toga od igre na sreću, u njoj je još uvelike prisutan izazov, podjarivanje, prijetnja i kuđenje protivnika, te rizik da se utvrdi koliko se on još usuđuje. I nije dovoljno ni to što u njoj već nalazimo element lažne predodžbe, zajedničkih maštarija i iluzija, već ga i hotimice gaje i održavaju budnim. Pa ako je u današnjim pripremama za rat i nestalo svega onoga što igru vezuje uz svečanost i kult, ono je nipošto nije oslobođilo njihove vlasti.

I stoga, je li rat još uvijek, usprkos svemu, igra? — Zar i za napadnute, zar i za one koji se bore za pravdu i za slobodu? — Dilema: igra ili zbilja, ovdje nalazi svoje konačno rješenje. Samo moralni sadržaj može jedan čin uzdići do ozbiljnosti. Onaj tko poriče objektivnu vrijednost prava i moralnih zasada, nikada neće iznaći granicu igre i zbilje. Politika je svim svojim korijenjem srasla s tlom primitivne kulture koja se igra u natjecanju. Stoga se ona može oslobođiti i uzdići samo etosom, koji odnos prijatelj-neprijatelj ne priznaje kao pravilo i koji zahtjeve vlastitoga naroda ne prihvata kao najvišu normu.

Dodosmo tako, eto, i do zaključka: Prava kultura ne može postojati bez određenog igrackog sadržaja, jer kultura prepostavlja stanovito samogrančavanje i samosvladavanje, tj. stanovitu sposobnost da se u svojim vlastitim težnjama ne vidi ono krajnje i najviše, ukratko, da se prizna zatvorenom unutar određenih dragovoljno prihvaćenih granica. Kultura još uvijek želi da u stanovitom smislu bude igrana prema obostranom sporazumu s pravilima. Istinska kultura uvijek i u svakom pogledu iziskuje *fairplay*. Prekršitelj igre razara i samu kulturu. Ako je igrackom sadržaju stvarati i poticati kulturu, onda on mora biti čist. On se ne sastoji ni u zasljepljenosti ni u odmetništvu od normi što su ih propisali razum, čovječnost ili religija. On ne bi smio biti lažni prividiza čije se maske skriva namjera da pomoću igrackih oblika, gajenih osobito u tu svrhu, poluči određene ciljeve. Prava igra isključuje svaku propagandu. Cilj joj je u njoj samoj. Njen duh i njeno raspoloženje jest vedra oduševljenost a ne histerična uzbudenost. Današnja propaganda, koja želi zapremiti sav životni prostor, radi svim sredstvima na histeričnom reagiranju mase, te nju usprkos igrackim oblicima koje ona rado poprima, ne valja smatrati za moderni izraz duha igre, već radije za njegovu krivotvorinu.

Baveći se našom temom pokušali smo, koliko nam je god to bilo moguće, držati se onog pojma igre koji proizlazi iz pozitivnih značajki igre, priznatih bez pogovora. Drugim riječima: Igru smo uzeli u njenu bliskom, svakidašnjem značenju, čime smo željeli izbjegći duhovni kratki spoj koji sve proglašava igrom. Ipak, na kraju našega izlaganja to nam se shvaćanje suprotstavlja, te smo prisiljeni zauzeti prema njemu stav.

»Ljudska su mišljenja djeće igracke«, rekla je kasnija predaja o Heraklitu.<sup>9</sup> U početku naših razmatranja<sup>10</sup> naveli smo Platonove riječi, koje su dovoljno značajne da im još jednom osluhnemo zvuk: »Ljudske prilike ne zavređuju doista veliku brigu, ali im ipak treba obraćati ozbiljnu pažnju, a to je baš nevolja.« Dopustite, dakle, da se ta ozbiljnost prenese na sudbinu. »Kažem da onome što je ozbiljno treba posvećivati ozbiljnu pažnju, a onome što nije ozbiljno, da ne treba. Po prirodi bog je vrijedan svake ozbiljne pažnje... dok je čovjek, kako smo prije rekli, neka igracka koju je napravio bog, a to je upravo ono što je kod čovjeka najbolje. Svaki, dakle, muškarac i žena imaju provoditi život u skladu s tim mišljenjem i odajući se što ljepšim igram, sasvim protivno svom sadašnjem shvaćanju.« Ako je igra ozbiljna, tad »Svatko mora da provodi život baveći se nekim igram, žrtvujući, pjevajući i plešući, tako da može sebi stjecati naklonost bogova... i u borbi pobjedivati.« Na taj način, dakle, valja »... provoditi život u skladu sa svojom prirodom. Ta oni su većim dijelom svojeg bića samo lutke i imaju tek neki neznatan udio u onome što je prava istina.«

»Potpuno nam kukavnim, prijatelju, prikazuješ ljudski rod.«, odgovara drugi. A ovaj odgovori: »Ne čudi se, Megile, već mi oprosti! Izrekao sam, naime, te riječi pod dojmom toga što sam svrnuo svoj pogled na boga. Neka, dakle, ako ti je milo, naš rod ne bude kukavan, već vrijedan neke ozbiljne pažnje.«<sup>11</sup>

Iz čarobnog kruga igre ljudski se duh može oslobođiti samo onda kad upravi pogled prema onome najvišemu. Logički razglabajući o stvarima, on neće dospijeti dovoljno daleko. Pa ako ljudska misao i providi sva blaga duha i ispita svu krasotu njegovih moći, u samome temelju suda uvijek ostaje još poneki dio problema. Svaki iskaz nekog razložitog suda u vlastitoj svijesti priznajemo još ne posve dovršenim. Na svakoj točki na kojoj sud počinje kolebiti, pada i osjećaj apsolutne oz-

<sup>9</sup> *Fragm.* 70.

<sup>10</sup> Vidi str. 24.

<sup>11</sup> *Leges VII*, 803—804 (Tekst na hrvatskome citiran prema već spomenutom prijevodu V. Gortana); usp. i 685. — Platonove riječi, koje su drugi često preuzimali, u Luthera zadobivaju tmuran prizvuk, npr. u izreci: »Sva su stvorena maske i krabuije božje.« (Erlanger Ausgabe XI, S. 115)

## Sadržaj

bujnosti. Na mjesto starih riječi: »Sve je taština«, probija se drugi zaključak s možda nešto pozitivnijim prizvukom, zaključak: »Sve je igra.« To zvuči kao jeftin metaforički izričaj, puka nemoć duha; pa ipak je to mudrost do koje je došao Platon kad je čovjeka nazvao igačkom bogova. Ta misao ponovo se javlja u jednoj neobičnoj slici u *Knjizi govora*.<sup>12</sup> Tamo Vječna Mudrost, iskon Pravde i Vlasti, veli da je ona prije svakoga stvaranja boravila pred licem božjim igrajući njemu na radost, te se sada u svijetu njegova zemaljskog carstva igra radi vlastitog veselja s djecom ljudskom.

Onaj tko u vječnim obratima pojma igre i zbilje osjeća kako mu se magli duh, taj će uporište, koje mu je potonulo u logici, ponovo pronaći u etici. Igra po sebi, rekli smo još u početku, nalazi se onkraj područja moralnih zasada. Sama po sebi ona nije ni loša ni dobra. A kad je pred čovjekom odluka da li je čin na koji ga nagoni volja propisan kao ozbiljnost ili dopušten kao igra, kamen kušnje pruža mu tek njegova moralna svijest. To pitanje nema više nikakva značenja čim uz djelatnu odluku progovore i osjećaji istine i pravde, osjećaji samilosti i oprاشtanja. Dovoljna je tek jedna kap sućuti, pa da se naš čin uzdigne nad rasuđivanje duha. U svakoj moralnoj svijesti, koja se zasniva na priznavanju pravde i milosti, na pitanje o igri ili zbilji, uostalom do kraja nerješivo, zauvijek će odgovor biti šutnja.

Predgovor — uvod	7
1. Bit i značenje igre kao pojave kulture	9
Nedostatnost dosadašnjih definicija igre	9
Igra kao činilac kulture	11
Igra kao samostalna kategorija	13
Formalna obilježja igre	14
Pravila igre	17
Posebni svijet igre	18
Igra kao borba i predstava	19
Igra i kult	21
Sveta ozbiljnost u igri	23
Bit svečanosti	26
Vjerovanje i igranje	27
Igra i misterij	30
2. Shvaćanje pojma »igra« i njegovo izražavanje u jeziku	31
Različito ocjenjivanje pojma »igra« u povijesti jezika i u govoru	31
Oznake za igru u grčkome	32
Oznake za igru u sanskrtu	34
Oznake za igru u kineskome	34
Oznake za igru u Indijanaca	35
Oznake za igru u japanskome	36
Oznake za igru u semitskim jezicima	37
Oznake za igru u romanskim jezicima	38
Oznake za igru u germanskim jezicima	39
Igra i borba	42
Značenje pojma »igra« u glazbi	43
Značenje igre u erotici	44
Riječ i pojам »zbilja«	45
3. Igra i natjecanje kao funkcija u stvaranju kulture	47
Kultura kao igra — a ne kultura iz igre	47
Antitetički značaj igre	48
Natjecanje jest igra	49
Pobjeda	50
Nagrada, ulog, dobitak	51
Antitetičko ustrojstvo prastare zajednice	53
Starokineske svečanosti godišnjih doba	54

12 *Govori*. 8, 30, 31.

Agonalne igre u drugim krajevima . . . . .	55
Svetosno značenje igara kockom . . . . .	56
Potlach . . . . .	57
Sociologiski temelji potlacha . . . . .	59
Kula . . . . .	61
Čast i vrlina u igri . . . . .	62
Turniri u kudenju . . . . .	63
Agonalno načeljko kao činilac kulture . . . . .	69
<b>4. Igra i pravo</b> . . . . .	74
Sudski proces kao natjecanje . . . . .	74
Božji sud, proročstvo sudbine . . . . .	76
Natjecanje za pravdu . . . . .	78
Sud i oklada . . . . .	80
Sudski postupak u obliku igre . . . . .	81
<b>5. Igra i rat</b> . . . . .	84
Borba prema pravilima jest igra . . . . .	84
Natjecateljski značaj drevnog rata . . . . .	85
Sudski dvoboј . . . . .	87
Sakralni i agonalni značaj drevnog rata . . . . .	89
Udvornost prema neprijatelju . . . . .	91
Ceremonija i taktika . . . . .	93
Granice do kojih se prostire princip agona . . . . .	93
Idealna predodžba o junačkom životu . . . . .	95
Precjenjivanje kulturne vrijednosti rata . . . . .	96
<b>6. Igra i znanje</b> . . . . .	98
Natjecanje i znanje . . . . .	98
Radanje filozofske misli . . . . .	100
Natjecanje u gonetanju ulazi u kult . . . . .	101
Staronordijske borbe pitanjima . . . . .	102
Pitalice kao društvena igra . . . . .	104
Razgovor u obliku pitanja . . . . .	104
Teologisko-filozofska rasprava . . . . .	106
Igra gonetanja i filozofija . . . . .	107
<b>7. Igra i pjesništvo</b> . . . . .	110
»Vates« . . . . .	111
Pjesništvo rođeno u igri . . . . .	112
Cours d'amour . . . . .	115
Poučna pjesma . . . . .	117

Pjesnički sadržaj mita . . . . .	118
Mit kao igračko razdoblje kulture . . . . .	119
Pjesnički oblici uvijek su oblici igre . . . . .	121
Natjecateljska praksa pjesništva . . . . .	122
Pjesnički jezik je jezik igre . . . . .	123
<b>8. Funkcija pjesničkog oblikovanja</b> . . . . .	125
Slikovno prikazivanje . . . . .	125
Personificirani apstraktni pojmovi . . . . .	127
Personifikacija kao općeniti habitus . . . . .	129
Elementi pjesništva funkcija su igre . . . . .	130
Drama kao igra . . . . .	131
<b>9. Igrački oblici filozofije</b> . . . . .	134
Sofist . . . . .	134
Podrijetlo filozofskog dijaloga . . . . .	137
Sofisti i retori . . . . .	138
Diskusija . . . . .	140
Akademija Karla Velikoga . . . . .	141
Škole dvanaestog stoljeća . . . . .	141
Agonalni karakter znanosti . . . . .	143
<b>10. Igrački oblici umjetnosti</b> . . . . .	144
Glasba i igra . . . . .	144
Muzika u Platona i Aristotela . . . . .	145
Vrednovanje glazbe . . . . .	148
Ples je čista igra . . . . .	149
Umjetnosti muza, plastičke umjetnosti i igra . . . . .	150
Sakralna svojstva umjetnine . . . . .	152
Takmičenje u likovnoj umjetnosti . . . . .	153
<b>11. Kulture i razdoblja »sub specie ludi«</b> . . . . .	158
Faktor igre u kasnijim kulturama . . . . .	158
Svojstvo igre u kulturi Rima . . . . .	159
Public spirit i duh potlacha . . . . .	162
Element igre u kulturi srednjeg vijeka . . . . .	163
Element igre u kulturi renesanse . . . . .	164
Igrački sadržaj baroka . . . . .	165
Element igre u rokokou . . . . .	168
Svojstvo igre u romantici . . . . .	171
U devetnaestom stoljeću prevladava ozbiljnost . . . . .	173

<b>12. Element igre u današnjoj kulturi</b>	.176
Sport	176
Sport napušta područje igre.	177
Neatletičke igre kao sport	178
Svojstvo igre u modernom poslovnom životu	179
Svojstvo igre u modernoj umjetnosti	181
Igrački sadržaj suvremene znanosti	183
Puerilizam	184
Igrački sadržaj politike	186
Svojstvo igre u međunarodnoj politici	188
Faktor natjecanja u modernom ratu	188
Neophodnost svojstava igre	191