

Милена М. Ивановић
Педагошки факултет у Бијељини
Универзитет у Источном Сарајеву
Република Српска

ИГРА У АНДРИЋЕВИМ ПРИПОВИЈЕТКАМА ЗА ДЈЕЦУ

Апстракт: У раду се бавимо игром као важним елементом Андрићевих приповиједака за дјецу „Кула“ и „Деца“. Ове двије приповијетке посматрамо у кључу теорије игре Јурија Лотмана, а потом Јохана Хојзинге, чиме дајемо ново озрачје познатим Андрићевим остварењима. Хојзингина теорија подразумијева сљедеће поставке: 1. игра је сасвим посебан свијет; 2. у човјеку постоји стална потреба за игром; 3. игра је просторно и временски ограничена; 4. игра је поновљива активност; 5. игру карактерише напетост и одушевљење играча, те се у анализи приповиједака „Кула“ и „Деца“ показује као посебно примјењива и корисна у расвјетљавању свих загонетки дјетињства и одрастања пред које Андрић ставља свој мале јунаке.

Кључне ријечи: Андрићеве приповијетке за дјецу, игра, дјетињство, одрастање.

1. УВОД

Игра је један од најважнијих елемената свијета дјетињства у Андрићевом дјелу, посебно у оквиру приповиједака за дјецу¹. Размишљања о игри у Андрићевом поетици разноврсна су, често и супротстављена као, уосталом, и у другим категоријама којима се у својој умјетности бавио. Своју дефиницију живота, па и игре, као што су критичари давно примијетили (Первић 1981: 207–228) гради на сократовском односу према животном окружењу, које га живо занима, али не оптерећује тако да на свако питање нађе дефинитиван одговор. Игра као манифестација човјековог понашања нашем нобеловцу је повод да открије везу живота и умјетности – с једне и игре – с друге стране, да улогу „игре и призора“ изједначава са улогом умјетности „слика и прича“ у човјековом животу. Према Андрићевом мишљењу, игра је човјекова стварна потреба, али у сваком човјеку постоји „једна давнашња, вероватно наслеђена, мисао да у свакој игри, као и у свакој уметности, човек губи себе“. То се дешава, сматра писац, због

¹ Приповијетке из збирке *Деца* сачињавају девету књигу дјела Иве Андрића (Просвета – Београд, Младост – Загреб, Свјетлост – Сарајево, Државна zaloжба Словеније – Љубљана, 1964. године). У напомени приређивача стоји да су то приповијетке о „дечјем и младићком сензибилитету, о првим немирима и емотивним слутњама пред прагом живота“. Збирка *Деца* садржи тринаест прича: „Књига“, „На обали“, „Излет“, „Прозор“, „Аска и вук“, „Екскурзија“, „Панорама“, „У завади са светом“, „Мила и Прелац“, „Деца“, „Кула“, „Змија“ и „Писмо из 1920“. Под Андрићевим приповијеткама за дјецу овдје подразумијевамо приповијетке објављене у збирци *Деца*, изузев приповиједака „Змија“ и „Писмо из 1920“.

„заноса и промена“ игре, који су услове да се неко рано, још у дјетињству „заверио духу игре“, односно да илузија игре за њега надвлада законе стварног живота.

Андрић сматра да кад престанемо да се играмо, кад под утицајем година замре у нама потреба за игром и изгуби се вјера у истинитост и „стварност“ игре „сваки од нас залази у густу, тешко проходну шуму из које треба наћи и изборити себи излаз на чистину, светлост и слободан пут“. У таквим ситуацијама путоказ може бити умјетност или стваралаштво, која има ту моћ да ублажи горчину живота, укаже на пут, помогне.

Игру у Андрићевим приповијеткама посматраћемо на примјеру приповиједака „Кула“ и „Деца“, а овај мотив сагледаћемо у кључу теорија о игри Јурија Лотмана и Јохана Хојзинге².

2. АНДРИЋЕВЕ ПРИПОВИЈЕТКЕ „КУЛА“ И „ДЕЦА“ У КЉУЧУ ЛОТМАНОВЕ ТЕОРИЈЕ ИГРЕ

Ј. М. Лотман сматра да је игра моделативна активност, а као таква једно је од најважнијих средстава за савладавање животних ситуација и учење типова понашања. „Игра подразумијева реализацију посебног ’игро-вног’ понашања које се разликује и од практичког и од увјетног понашања

² Феномен игре заокупља мислиоце од времена утемељивања филозофије па до модерних времена. У историји филозофије познате су теорије игре Емануела Канта, Фридриха Шилера, Херберта Спенсера, Карла Гроса, Етјена Суриоа, Еугена Финка и других. Према Финковом мишљењу, само игра може да нас одведе из реалног свијета у „дубљу збиљу, у понорно-ведру, трагично-комичну збиљу, где постојање гледамо као у огледалу“ (Финк 1984: 317). Фридрих Шилер „у идеалу лепоте тражи нагон за игром“ и сматра да се „лепотом човеково чулно, исконско биће преображава, ослобађа се терета примарних инстиката, учи се да мисли, да осећа форму и да се хуманизује“ (Обрадовић 2004: 208). Позната је Шилерова тврдња: „Човек се игра само онда када је у пуном значењу речи човек, и он је само онда потпуно човек када се игра“ (Шутић 2007: 57). Андрић је у дослуху са оваквим Шилеровим ставом што видимо у приповиједи „Аска и вук“, гдје је Аски игра начин да преживи, и она живи док игра. Према Хегеловом мишљењу, игра је нешто неодговорно, пријатно и забавно, па према томе не заслужује „озбиљан духовни напор“, као што, према истом филозофу, такав напор не би заслуживала ни умјетност уколико бисмо је изједначили са игром.

Андрићев став се у почетку, у раном периоду његовог стваралаштва умногоме поклапа са Хегеловим. Касније Андрић мијења свој став и уочава суштинскије везе између живота и умјетности. Према Андрићевом мишљењу, игра је постала човјекова стварна потреба, али у њему постоји „једна давнашња, вероватно наслеђена, мисао да у свакој игри, као и у свакој умјетности, човек губи себе“ (Андрић ЗПП 1976: 239). То се дешава због „заноса и промена“ игре, који су условили да се рано, он још у дјетињству „заверио духу игре“, односно да илузија игре за њега надвлада законе стварног живота. Андрићево поимање игре личи и на Кантово виђење овог феномена према коме је игра и стварна и нестварна, и истина свијета и његова илузија.

Карл Густав Јунг је писао о појму „озбиљне игре“. Озбиљна игра је игра кад се посматра споља, али она се игра из *унутрашње принуђености*. Јунг још напомиње да је *шака*, *двозначна особина шре*, *везана за све стваралачко*. Такву игру, којом очара вука и избори се за живот, игра овчица Аска.

својим обраћањем на моделе спознајног типа. Игра подразумијева истовремену реализацију (а не *узастойну промјену у времену!*) практичног и условног понашања. Играч је дужан да истодобно памти да учествује у условној (а не у изворној) ситуацији (...) Умијеће играња садржано је у савладавању тог понашања у два плана“, сматра Ломан. Захваљујући двопланској природи игре, човјек је у могућности да кодирајући своје „ја“ на разне начине нађе своју унутрашњу суштину (Лотман 1976: 99–112).

Игра је посебан резултат стапања законитих и случајних процеса. Захваљујући подвученој поновљивости (законитости) ситуација (правила игре), одступање постаје нарочито важно. Сваки елемент (кретање) добива двоструко значење, јавља се на једном нивоу као потврда правила, а на другој – као одступање од њега. Двојно (или вишезначно) значење елемента приморава на поимање модела игре које у поређењу с логичко-научним, као семантички богатије, има посебно значење. Модел игре не поима се према антитези истинито – лажно већ као богатији – сиромашнији (оба су истинита) одраз живота. Детерминисани етички модел човјековог понашања доживљава се као сувише правилан и противи се (артистичком) моделу игре који допушта неједнозначна рјешења: исто тако оба се опирају – као истинити – моделу аморалног понашања (види Лотман 1976: 99–112).

Замршена правила реалности замјењују се једноставнијим системом, а праћење правила тог система, сматра Лотман, психолошки се доживљава као расплет животне ситуације. Животна ситуација у игри је представљена као имитација, опонашање, али стилизовано, прилагођено дјетету одређеног узраста. Стога се игра и умјетност јављају не само као средство спознаје већ и као средство опуштања, значи они пружају ослобођење, растећење, релаксацију која је неопходно како дјетету тако и одраслом човјеку.

С тим је повезано васпитно и вјежбовно значење игре, односно припрема учесника у игри за аналогне животне ситуације. Нарушавање двопланске природе игре ремети игру и води је у правцу свијета одраслих (само збиљско поимање игре), односно у правцу инфантилног дјечјег (свођење игре само на незбиљски елеменат).

Нарушавање двопланске природе игре, односно свођење само на збиљски елеменат, у приповиједи *Кула* налазимо на три мјеста која су и формално одвојена у причи а и наратор нам их именује као посебна искуства која су одредила јунаково дјетињство и по којима то исто дјетињство памти.

Први случај кад у први план избија стварносни план игре јесте у вези са игром рата које су се дјечаци најчешће играли. „Деца се играју свега онога од чега касније страда и њихова душа и тело: рата, сватова, трговине, жандара и хајдука“ каже на једном месту Андрић, и закључује да „то показује да је живот у својој клици везан са злом, ако није и сам по себи зло“ (Андрић 1976: 176).

Ударци међу дјечацима у дружини у једном моменту више нису били кобајаги, замишљени непријатељ постаје стварни. „тај пламен који је, полазећи од прстију, обухватио цело његово тело – то је рат; а тај невидљиви што бије без престанка и милосрђа – то је непријатељ. Прави рат и прави непријатељ“ (Андрић 1977: 13).

Мучно сазнање да је танка граница која дијели игру и стварност код Лазара је манифестовано тиме што је она ивица зида уз који се успињао и која је требало да буде сламка спаса постала мјесто бола и горког сазнања. Откриће и препознавање рата као необуздане неконтролисане стихије пред којом и у којој се у прах претвара све што је до тада чинило смисао његовог живота и уливало му сигурност („Неслућено, несхватљиво огњено поље бола отварало се пред Лазаром, и у том огњу у трен ока су изгореле све речи и сви појмови са којима је досад живео и са којима је малопре весело кренуо у дивну и безазлену битку“ (Исто: 13)) и сазнање да човјек може другоме бити непријатељ били су већа и тежа половина његовог физичког бола. Лазар је „изненађен, преварен, згађен“ јер игра није само радост, него и бол, разочарење и издаја.

Други догађај у коме игра више није оно што је навикао је у вези са искуством кад сам остане у кули и покуша да прође кроз мрачан ходник између два зида концентричног круга. На ову игру се одлучује без свједока желећи да опроба да ли нешто може, гдје су границе његове моћи и храбрости. Спознаје да је игра без саиграча мучно искуство, да се не може ни назвати игром, посебно у простору који је само у игри преосмишљен у пријатан. Простор у коме је проба изведена, савршен облик круга, коначан и затворен, доживљава се попут кривина и спирала, као својеврстан лавиринт у коме га на крају чека чудовиште, чији изглед ни размјере не може ни наслутити – сигурна, „грозна смрт од страха, изгубљености и незнања“. Човјек у самоћи³ бива угрожен простором, а дијете посебно. „Изгледало му је да се одједном и без прелаза нашао у туђем, опасном свету, да је већ одавно далеко од свега што му је блиско и познато (...) Ни сабље ни барјака, ни другова око њега, ни стварног „непријатеља“ пред њим, само тама, зидови и тескоба, задах свакојаког измета, трулежи и влаге, и – страх, безразложни, свемоћни страх, који га засипа хладном језом по леђима“ (Исто: 15).

Ако знамо да је умјетнички простор „специфичан облик просторних односа, карактеристичан у стварању уметничке реалности“ и да „кроз организацију простора аутор може да изрази различите идеје у свом раду“

³ Тема самоће је и пишчева животна прича, стални пратилац, константа и мора која му је тровала дане. „Самоћа је“, каже о Андрићу Мухарем Первић, „била казна његовог живота, али и извор његове литературе“ (Первић 1981: 226).

Размишљајући о самоћи као нечему што га је пратило читав живот Андрић каже: „Сам – три слова, која се изговарају једним јединим дахом, а у ствари небројене године и недогледна пространства, пустоши, одрицања и страхоте сваке врсте, без иједне светле тачке, без најмањег предаха, без наде и изгледа“ (Андрић 1976: 156).

(Росић 2010: 23) јасно је да је намјера аутора, да путем хронотопа⁴ ослика страх, тјескобу, панику, егзистенцијалну угроженост која се осјети у тренуцима самоће кад изгледа да правила логике и здравог разума не важе, јер је свијет, у ствари, хаос. Трчао је ипак даље, заборављајући тренутак и место уласка у таму и питајући се једнако да ли тај ходник има још онај исти познати, савршени и благословени облик правилног круга у ком сваки корак мора да води ка полазној тачки, ка излазу, или се, како му његов страх стално дошаптава, одједном претворио у неке безумно исплетене кривине и спирале које и немају краја ни исхода (...)“ (Андрић 1977: 15).

Непромијењеност простора успорава у јунаку приче субјективни осјећај времена: „Тај мрачни кружни ходник, који је толико пута прешао са друговима, сад му је изгледао страховит и бесконачан (...) Све то није трајало више од два-три минута, али је изгледало као неподношљива вечност“ (Исто: 15). Лазаров психички свијет појављује се као нека врста посебног простора – времена, различитог од онога који га окружује. „Трчао је ипак даље, заборављајући тренутак и место уласка у таму и питајући се једнако да ли тај ходник има још онај исти познати, савршени и благословени облик правилног круга у ком сваки корак напред мора да води ка полазној тачки, ка излазу, или се, како му његов страх стално дошаптава, одједном претворио у неке безумно исплетене кривине и спирале које и немају краја ни исхода, и у којима га негде чека сигурна, грозна смрт од страха, исцрпности и безнађа“ (Исто: 15).

Свјетло које је наговијестило врата куле било је довољно да се поврати повјерење у хармонију свијета и логику. Простор куле који је најприје одређен у позитивном смислу као близак, драг, мјесто безбједности, уточиште од свих зала спољњег свијета постаје своја супротност – туђе, злокобно мјесто, извор страха, пријетња за егзистенцију. У овом случају отворен простор, чији почетак симболишу врата којима хита, постаје мјесто сигурности, доноси олакшање и спас. Намеће се закључак да је овдје искључиво ријеч о субјективном доживљају простора, а да је важан посредник у категоризацији тог доживљаја игра, односно њено одсуство.

Трећи догађај који се у причи презентује је у вези са уласком дјевојчице у повлаштени простор дјечака за игру. Игра рата која је једина која се игра у том простору и искључиво у оквиру једне групе дјечака сада се претвара у еротску игру у којој кључне улоге играју путена дјевојчица и један од старијих дјечака. Дјевојчица Смиљка, чије је име већ знаковито и говори о чистоти, здрављу, једрини (као планински цвијет од кога је о име настало), стављена је насупрот дјечака Ђорђија, чије име у аугментативу говори о пренаглашености физичког над духовним.

⁴ Хронотоп је термин Михаила Бахтина који означава „суштинску узајамну везу временских и просторних односа“ (Бахтин 1989: 193) и „материјализацију времена у простору“ (Бахтин 1989: 379–380). Хронотоп спаја најбитније елементе приче: представља актере који дјелају у просторним и временским координатама.

Ђорђе се устремљује на дјевојчицу „као кобац на пиле“, као старија, ауторитарна, одрасла особа која критикује дијете јер је неодговорно и непослушно. Међутим, суочавање са дјевојчицом поприма другачији изглед:

„(...) зауставио се одједном.

– А зашто си изгубила?

Говорио је неприродним гласом и отезао слоге, збуњен, не знајући право шта треба да каже или учини. Да би прикрио забуну, повисио је глас и поштрио тон.

– Зашто? Гдје и је коза? А?

То је звучало и непријатно и лажно (...) Било је очигледно да њему није ни до козе ни до губитка (...) Дјевојчица је, без страха и узбуђења, шарала прутом по земљи, као да мирно и равнодушно чека одлуку“ (Исто: 17).

Игра опонашања одраслих која је предвиђала један ток, претвара се несвјесно у другу игру еротског типа која карактерише стварност одраслих.⁵

У препознавању те игре као еротске, у којој је стварносни елемент искључиво присутан, важну улогу игра и опис дјевојчице: „Могло јој је бити седам-осам година, али је била снажна у отешњалој и избледелој халиници, при дну искрзаној. Чврсто је стајала на босим, изгребаним и препланулим ногама, које су биле пуначке и тешке као ноге у младог штенета“ (Андрић 1977: 16). Експлицитан чин дјечаковог посезања за дјевојчицом кад крене да јој додирне косу представља врхунац сцене сусрета. Истовремено је дјевојчица „без страха и узбуђења, шарала прутом по земљи, као да мирно и равнодушно чека одлуку“ (Исто: 17). Идентификацији природе игре доприноси и лик дјевојчине мајке која интуитивно препознаје опасност у коју је њена кћер упала. Она грубо растјерује учеснике у игри, а грдње упућене кћери само су параван да искаже најдубља мајчинска осјећања, да заштити неискусну кћер од стихије нагона. Дјечаци из дружине су ниједи посматрачи ове игре, а слутња непознатог, примамљивог, тајног које се пред њима разоткрива даје посебну напетост читавој сцени.

Могли бисмо рећи да три кључна догађаја који су обиљежили Лазарово дјетињство представљају слутње о силама које управљају животом:

1. У животу су бол и зло стално присутни;
2. Самоћа је велика мука и тегиба, и неопходна је велика снага духа да се човјек носи с њом;
3. Животом харају нагони, еротско је сила која није лако спознатљива ни укротива.

⁵ Сцена суочавања дјечака са Смиљком подсјећа на сцену у приповиједи „Бајрон у Синтри“, када пјесник током сусрета са младом Португалком бива фасциниран њеном исконском љепотом и путеношћу али и увучен у еротску игру: „И за све то време он је тапкао у месту или споро обилазио око девојчета које се опет непрестано окретало према њему, не одвраћајући очи од његовог погледа и пазећи на сваки његов покрет. (...) Тако су се гледали и обилазили као две зверке, мала и велика, које се њуше и посматрају пре него што отпочну чудну игру у којој се гладе и вређају наизменце. И док је тако као омађијан кружио око ње, сва његова чула радила су појачаном снагом и брзином“ (Андрић 2008: 176).

Ако имамо у виду Лотманове ријечи да је у природи умјетничког дјела да одражавајући поједини догађај, истовремено одражава и цијелу слику свијета, те да је за нас толико значајан добар или лош крај јер свједочи не само о завршетку неког сижеа, него и о конструкцији свијета у целини (види Лотман 1976: 286) посебну пажњу треба обратити на завршетак ове приче.

Четврти, завршни, одјељак представља запажање о времену послје игре, времену одраслог Лазара који евоцира успомене на дјетињство и догађаје који су га обиљежили. Пролажење времена симболише и слика парка који је настао на мјесту старе куле. Друга грађевина представља потребе новог доба гдје више нема затвореног, заштићеног простора, него је све јавно, па и простор гдје се дјеца играју и стичу искуства о животу. Сјећање на дјетињство јавља се у моментима кад духовно надиђе материјално у сновима, у музици и слично. То показује да је дјетињство као сјећање, ма како мучно било, ипак од fine материје у односу на саму реалност која је сурова манифестација свега онога што је у доживљајима у дјетињству само слућено.

За разлику од приповијетке „Кула“ у којој је ријеч о три потпуно различита вида игре, у приповијети „Деца“ говори се само о једном виду, суровој игри. У разумијевању видова игре у првој приповијети важну улогу има амбијент куле као заштићена, повлаштена позорница на којој се играју игре, које само ту и само тада могуће и остварљиве, и углавном се дешавају унутар једне дјечачке дружине. У приповијети *Деца* игра је измјештена у стварни животни простор улице и махале, а игра је између дјечака различитих конфесија: хришћана и Јевреја. Догађаји у првој приповијети су преломљени кроз свијест дјечака приповиједача који је једини изнијансиран лик, док у другој приповијети радњу носе три лика, дјечак, јунак приче и двојац дјечијих вођа Миле и Палика.

Познато је да се успјешно обликовање ликова најчешће остварује ситуационим сликањем, којим се на непосредан начин показују поступци, понашање и карактерна својства епских протагониста, а да је најпростији облик карактеризовања именовање. „Сваки ’назив’ је некакво оживљавање, анимизовање, упоједињавање“ (Велек, Ворен 1965: 250).

Име првог вође – Миле, не нуди никакву карактеризацију која би наговјестила суровог дјечака, није амблематично у том смислу, него нуди информацију на принципу супротности: Миле није мио, него је opak и суров о чему сазнајемо из чињенице да је био „блед, оштар, са лицем сувише израђеним за његове године“. Сам тај несклад има отрешњујућу и упозоравајућу компоненту. Име другог вође – Палика, у први мах говори да је ријеч о странцу (отац му је био Мађар), али и не много о значењу, мада бисмо на снову облика рекли да је то неки деминутив, или хипокористик. Он се од вршњака разликовао изговором „као да су му уста пуна теста“, али и суровошћу која је била као и Милова. Ипак, током приповијетке је јасно да

је у овом двојцу вођа Миле онај који води главну ријеч и који је опаснији (Миле је „са лицем сувише израђеним за његове године“, он у сукоб с малим Јеврејима иде носећи „нарочито оружје које је сам направио“, у кључним тренуцима Миле наступа љуто и заповједнички, он први креће у поход и први напада).

Миле и Палика, двојица вођа су приказани као особе од дјела, не причају много, а и то само у кључним тренуцима. „У епској структури ликови имају улогу делотворних чинилаца који покрећу и усмеравају радњу, али се током ње и сами развијају“ (види Аристотел 1955: 40).

У сценама припреме за игру – поход на мале Јевреје уочљив је контраст који ће бити важан за карактеризацију јунака приче, односно биће у складу са понашањем у игри свих учесника, јер наспрам Палике који је имао „неки чудан ловачки штап, који је он поковао клинцима и зашилио на врху“ и Милета који је имао нарочито оружје које је сам направио (...) цев од гуме, коју је он напунио оловом и на другом крају везао канапом око ручног зглоба“ (Андрић 1977: 178) оружје дјечака, јунака приче, није његова рукотворина, него му је дато као привремено рјешење: „Мени су дали једну заломљену летву, окинуту малочас од неких тараба; на њој је при доњем крају још вирио клинац којим је била прикована за жиоку“ (Исто: 178). Своје оружје ће Миле и Палика и употријебити на начин како то чине одрасли, а како се то никада не чини у игри. Они се владају као искусни, сурови нападачи којима је циљ да савладају противника, не кобајаги него тако што ће му нанијети прави физички бол. У понашању вођа видљива је је својеврсна тактика: „Да завара противника, Миле се правио као да ће проћи другом страном улице, а кад га је од њих делило свега неколико корака, он викну неочекивано снажно и ошро, и јурну на њих. У први мах је изгледало као да су дечаци решени да се бране, али кад он удари својом страховитом цеви првога по руци и кад видеше да смо и ми притрчали, настаде дивље бежање на све стране“ (Андрић 1977: 178). Игра похода, игра хајке су постале прави поход и права хајка, а једини који је био затечен тиме и није се снашао је дјечак, јунак приче. Он овај моменат доживљава као тренутак раскорака који ће га јасно одијелити од Мила и Палике: „Потпуно одвојене од њега, видео сам и чуо његов ударац и његов узвик. Осетио сам их као ствари за себе, као прве појаве мени непознатог, великог, узбудљивог, страшног света у ком се носи кожа на пазар, у ком се дају и примају ударци, мрзи и ликује, пада и побеђује – једног света у ком сам само наслућивао непознате ризике и неке велике, сјајне тренутке“ (Андрић 1977: 178–179). Дјечак бива затечен јер се суочава са стварношћу, за коју није припремљен, у којој нема искуства, у којој правила не важе. Суочава се се са животом којим живе одрасли. Он је збуњен, затечен, изгубљен: „Како да одредим свој однос према Милу, Палики и осталим друговима којима бих желео свом душом да будем равноправан друг, али не ус-

певам, а како према јеврејским дечама које треба, изгледа, нападати и тући, а ја то не могу и не умам?“ (Андрић 1977: 180).

Дјечија игра би требало да служи за увјежбавање аналогних животних ситуација, а у овом случају прелази у стварну животну ситуацију. Јунак приче нема објашњења за своје понашање, али јасно спознаје да онај ко не може да удари прогоњено и угрожено људско биће, и ко не слиједи правила већине бива осуђен на изопштење, усамљеност и патњу.

Андрић поставља питање хумане свијести која се нашла између гонилаца и гоњених и намеће питање одговорности за учињено дјело и учешћа на погрешној страни. Зло које се открива у дјечама, који ничим изазвани желе да туку мале Јевреје, рекло би се дио је њихове природе која само чека погодан тренутак да се открије. Ове супротности дјечак не успијева помирити и овај контраст је опозиција која је у темељу приче. Негдје између тих супротности је то људско биће, на прагу живота, а са тешким ожиљцима. „Мали људи, које ми зовемо 'деца', имају своје велике болове и дуге патње, које после као мудри и одрасли људи заборављају. Управо, губе их из вида. А кад бисмо могли да се спустимо натраг у детињство, као у клупу основне школе из које смо давно изишли, ми бисмо их опет угледали. Тамо доле, под тим углом, ти болови и те патње живе и даље и постоје као свака стварност“ (Андрић 1977: 180).

Андрић развија илузију о дјетињству као срећном и безбрижном добу и о игри као безазленој забави и есенцији најраније фазе човјековог одрастања. Андрићева дјеца нису ни мирна ни спокојна, да би одрастајући и упознајући живот постајала све немирнија и све неспокојнија.

3. ПРИПОВИЈЕТКЕ „КУЛА“ И „ДЕЦА“ У КЉУЧУ ХОЈЗИНГИНЕ ТЕОРИЈЕ ИГРЕ

Јохан Хојзинга у дјелу *Homo Ludens* даје дефиницију игре: „Укратко, у погледу форме, игра се може дефинисати као слободна акција коју прихватамо као фиктивну и издвојену од свакодневног живота, способну, међутим, да потпуно обузме играча; активност без икаквог материјалног интереса и користи; која се одвија у намерно ограниченом времену и простору, по реду предвиђеном датим правилима, подстичући у животу односе између група које се намерно окружују мистеријом или прерушавањем наглашавајући своју изузетност у односу на остали свет“ (Хојзинга 1992: 34–35).

Хојзинга⁶, као што видимо, у својој теорији јасно раздваја неколико елемената који карактеришу игру:

⁶ Хојзингина књига *Homo Ludens* (1938) је била од посебног значаја за Андрића. О томе свједочанства налазимо у књизи *Разговори с Андрићем* (Јандрић 1978: 185). Андрић је, како пише Јандрић, наглашавао како је књигу *Homo Ludens* читао на њемачком и да је покушао да у својој причи „Аска и вук“ (1953) пренесе неке Хојзингине ставове о значају и значењу игре (Исто: 185).

1. Игра је сасвим посебан свијет;
2. У човјеку постоји стална потреба за игром;
3. Игра је просторно и временски ограничена;
4. Игра је поновљива активност;
5. Игру карактерише напетост и одушевљење играча.

1. Игра се разликује од свих сталих човјекских активности и то тако што „игра није ’обични’ а нити ’прави’ живот. Она је, прије свега, излажење из њега у једну привремену сферу дјелатности с неком властитом тежњом“ (Хојзинга 1992: 25). У чему је разлика између свијета игре и обичног свијета можда се најочигледније може видјети у Андрићеву причу „Циркус“: „Чудо је већ освајало моја чула. Игра је почињала да се развија. Осећао сам како ми се лице жари и очи пламте, а у цеповима сам грчевито сти-скао хладне прсте. Кроз врелу маглу указивала су ми се међу гледаоцима позната лица наших грађана, а ја сам се у чуду питао откуд они ту, и одмах их губио из вида и заборављао као посљедње остатке живота који смо оставили иза себе и који сад све више бледи и нестаје (Андрић 2008: 618).

Чаролија игре је елеменат Андрићеве поетике који почива на мисли о раскораку између љепоте представљеног свијета и стварности из које је дијете и којој се након игре враћа. У приповиједи „Кула“ стваран живот је у свијести играча маргиналан, а свијет игре главни и жељен: „На једној страни варош са грађанима и чаршијом, са школом, кућом и породицом, а на другој – кула. Цео живот оног првог света био је њему и његовим друговима досадан, изгледао неважан и нестваран, а прави, главни, истински свет – била је кула са игром и доживљајима које само игра даје, и само у детињству, у доба кад се живи животом својих жеља и тако доживљава све што се жели“ (Андрић 1977:12).

Колико ће боравак у свијету игре потрајати зависи од потреба свакодневног живота, од начина понашања играча у игри, од услова у којима се одвија игра. Ипак, повратак у свијет стварности је безуслован, како наводи Хојзинга, јер „игра није никаква обавеза“ и она се „игра у слободно вријеме“ (Хојзинга 1992: 25). Суочавање са свијетом стварности у приповиједи „Кула“ најексплицитније је представљено реченицом којом је мајка дочекивала Лазара након дана проведеног у игри: „Лазаре, црни сине!“ Мајка из угла свакодневицом заокупљеног бића синовљево бављење игром идентификује као лоше и неприхваљиво понашање, својеврсно застрањивање јер „игра нит храни нит брани“ и као таква је само за покуду, осуду и батине.

Обичан живот и игра су најчешће у оштром контрасту, а предност је дата игри. Призори из свакодневице у приповиједи „Деца“ су сведени на минимум, дати у назнакама, успут. „Мислим да сам сутра дана ручао на брзину и са узбуђењем“. Сама сурова игра – хајка је дата са свим детаљима као дубоко доживљено искуство које оставља трајне посљедице на сав каснији живот дјетета. Игра је присутна и у сновима, мучно искуство от-

кривања суровости саиграча тирана над малим Јеврејима, и сопствено несналажење у новој ситуацији и у сну се поново преживљава: „(...) јеврејски дечак са мученичким лицем протрчава поред мене, лак и незадржљив као анђео, а ја га опет пропуштам без ударца, иако знам унапред шта ме због тога чека“ (Андрић 1977: 56).

Колико год да игра траје, ипак је коначна, колико год да су мучна сјећања на тешка искуства последице их „као мудри и одрасли људи заборављају. Управо, губе их из вида“ (Андрић 1977: 54), али их и евоцирају „некад у сну, некад у музици, а понекад усред бела дана, у тренуцима кад се налази, бар на изглед, подједнако далеко и од сна и од музике“ (Исто: 18).

2. У човјеку постоји стална потреба за игром а у основи те потребе могу да се појаве различити мотиви. У приповиједи „Кула“ три кључна догађаја на којима се темељи прича у основи су: игра чије задовољење постаје главни садржај живота (све мимо игре није битно, дјечаци живе правим истинским животом само за вријеме проведено у кули), игра за стицање славе искушавањем сопствене храбрости (игру дечак проводи сама, без свједока, саиграча, подршке, за свој рачун и на начин како он хоће, па и негативан исход остаје његова лична ствар коју као ни саму игру не дијели ни са ким), игра за наклоност (дјечак Ђорђије се на одређени начин надмеће са осталим дјечацима да се наметне дјевојчици, случајно приспјелој у кулу. У неравноправном надметању у коме су и снага и искуство и сила на његовој страни, остали дјечаци остају само посматрачи, он, ипак, губи јер игра бива нагло прекинута доласком дјевојчичине мајке).

У приповиједи „Деца“ дјечаци стално смишљају нове начине да се забаве, а кад „нема ни снега ни цвећа ни воћа, ни зимских игара“ тада „често чудне и свирепе игре“ (Андрић 1977: 49) као што је игра-хајка хришћанске дјеце на мале Јевреје. Једна таква игра која се не дешава свакодневно него „неколико пута преко године“, о хришћанским или јеврејским празницима као што је нпр. Велика недеља, је окосница Андрићеве приповијетке „Деца“.⁷

⁷ Посебно питање ове приповијетке јесте откуд толика агресија код дјечака (посебно код Мила и Палике) у дане пред Ускрс и зашто је упућена баш према јеврејској дјечи. Одговор на ово питање бисмо могли пронаћи у Андрићевој приповиједи „Бифе Титаник“ у биографији Стјепана Ковића гдје се открива тајна хришћанске Велике недеље: „Сећа се да му је мајка причала да су њу као девојчицу, у студена свитања између прве сунчеве светлости и последњих фењера по улицама, водили у цркву, за време Велике недеље, да са осталом децом 'шиба Барабана', проклетог Јеврејина због кога су, кажу, разапели Исуса, божјег сина. Делили су им снопове врбових шибана и деца су весело и огорчено тукла по црквеним клупама да је полумрачна богомоља одјекивала до у најдаље углове и у дубине олтара пред којим је једва видљив свештеник мрмљао неразумљиве молитве“ (Андрић СП 2008: 391).

Из податка да су дјеца „весело и огорчено“ тукла врбовим шибанама по клупама може се још једном посвједочити о природи дјечјег бића које церемонију у цркви схвата као игру, којој се потпуно предају, тако да је њихово ударање у клупе, као у неком вишем стадијуму игре добило карактеристике правога бијеса и огорчења. Одломак из приповијетке „Бифе Титаник“ је интересантан јер, с једне стране, говори о дјечијем заносу у игри који прераста у рушилачки бијес, а, с друге стране, говори о томе у какву су тајну дјеца била упућивана током Велике недеље.

3. Игра је просторно и временски ограничена и Хојзинга то јасно каже: „Просторна ограниченост игре још је падљивија од временске. Свака се игра одвија унутар свог простора одигравања, свога игралишта“ (Хојзинга 1992: 16). У Андрићевој приповијечи игра је смјештена у кулу, која је, у ствари, стара турска барутана, „округла грађевина (...) опасана двоструким каменим зидом“ у којој је кров „на средини одавно проваљен и све се више руши“ тако да се „видело светло небо“, а у кружном ходнику између два зида „и у сред дана је владала полутама, а местимично и потпун мрак, у коме су се гнездили слепи мишеви“ (Андрић 1977: 11–12).

Кула симболише и затворен, заштићен простор, издвојен од остатка свијета двоструким каменим зидом, али и тамом која је ту владала и дању. Опозиција свјетло – тама наглашена је и податком да су се ту гнијездили и слијепи мишеви.

Тај простор подразумејева и временску дистанцу у односу на стварност коју живе сви они извана куле. Вријеме које влада у кули је јуначко, давно вријеме које не познаје проблеме свакодневице јер се из те перспективе чине банални и недостојни. Значи, улазећи у кулу дјечаци излазе из оквира реалног времена и простора и улазе у паралелан, митски свијет који је понајприје простор игре, али и простор жеља.

Прича „Деца“ одвија се у претпрољећно вријеме, кад није још прошла зима, а ни стигло прољеће, у вријеме кад дјеца немају чиме да се баве, када у досади покушавају да осмисле свој дан. Огољени пејзаж је у сагласју са унутрашњим свијетом малих јунака који је без боје, облика, смисла, циља, који је обезличен и на одређени начин дехуманизован.

У приповијечи је присутан је амбијент босанске касабе, значи градске средине која је најприје својом скученошћу опозиција селу. Касаба је даље простор гдје доминира менталитет супарништва, зависти, ситних интереса, једном ријечју сурова средина коју одликује малограђанштина. Село је амбијент примјеренији човјеку, ту се осјећа слободније, ближи је приподи, људи су због тешких послова принуђени да више сарађују, упућенији су једни на друге. Касаба има још једну важну карактеристику: то је простор гдје се сусрећу и живе људи по поријеклу, вјери, статусу, животним навикама различити, које су само судбина и случај спојили. На такав простор и такву атмосферу међуљудских односа ни дјеца нису могла остати имуна. Агресија дјечака из дружине и Мила и Палике може дјелимично бити и одраз понашања одраслих.

Ако се вратимо на приповијетку „Деца“, можемо закључити да су лако дјеца (а и одрасли) у забитој босанској касаби у вријеме Велике недјеље сваког Јеврејина видјела као „Барабана, проклетог Јеврејина“ и церемонију у цркви преносила у стварност, овај пут у окрутну игру. Важно је примјетити и погрдни израз који дјечаци употребљавају кад крећу у игру – хајку на мале Јевреје: „Ено Чифучади“, што су могли чути само од старијих, па њихово понашање на одређени начин представља имитирање одраслих.

Сам пут до мјеста гдје се требало сукобити са Јеврејима садржи занимљиве просторне одреднице: ријеку и раскрсницу. Ријека и прелаз преко ријеке симболишу повезивање различитих страна, обала које самостално егзистирају, али и теже једна другој. Раскрсница, пак, има посебну симболику: то је „сусретиште времена и простора (...) симбол избора, али и јединства супротности“ (*Мали речник њтрадиционалних симбола* 2000: 117). Управо на раскрсници се дјечаци заустављају, распоређују и припремају оружје за напад на мале Јевреје. Од раскрснице пут води низбрдо, симболизује спуштање које се манифестује суровим нападом на недужну јеврејску дјецу. Мале Јевреје налазе поред чесме, дакле воде, која у хришћанској традицији између осталог означава „регенерацију, обнову, очишћење“ (Исто: 155). Ово значење је важно за дјечака, јунака приче, јер ће управо ова авантура значити његово отржење, очишћење од лоших мисли, сусрет са својом људском суштином. Тренутак преокрета је суочавање са лицем прогоњеног, тренутак кад је од безименог, безличног плијена мали Јевреј постао прогоњено и угрожено људско биће.

4. Игра је поновљива активност и Хојзинга то наглашава: „Игра започиње и у одређеном часу престаје. Она се одиграва. (...) може се поновити у сваком часу, па било то након дуже станке или одмах након завршетка, као што је то у дјечјој игри у партији шаха и у утакмици. Та поновљивост је једно од најбитнијих својстава игре“ (Хојзинга 1992: 16). Дјечије игре рата понављају се из дана у дан у кули. Игра опробавања сопствене храбрости јунака приче кад се нађе сам у кули између два кружна зида није поновљива јер је и одиграна за лични рачун, а игра надметања Ђорђија са дјечацима у дружини за наклоност дјевојчице Смиљке није поновљива, јер, како приповједач каже, дјевојчице не учествују у дјечачким играма у кули.

У приповијечи „Деца“ игра сваки дан може поново почети и почиње: „Готово свако предвече, док смо седели искупљени око камене чесме, прилазиле су вође понеком од нас, одводиле га у страну, и озбиљним, муклим гласом постављала му питање: – Јеси ли ми друг?“ (Андрић 1977: 49–50) да би потом тог истог укључили у жестоке борбе које су двојица вођа водила са Стјепом Ђором, вођом дјечака из сусједне махале или ишли у повремене експедиције на мале Јевреје. Ова хајка на мале Јевреје, дата у приповијечи, преломљена кроз призму свијести и савјести јунака приче је била прво његово искуство овог типа, па иако једна у низу истовјетних у оквиру дјечије дружине, носи посебност откривања свијета као немилосрдног тиранског и сопственог несналажења у таквом окружењу.

5. Игру карактерише напетост и одушевљење играча који често бивају толико заокупљени игром да скоро у потпуности кидају везе са реалношћу. У приповијечи „Кула“ заокупљеност игром се веже за читаву дружину дјечака који највећи дио дана проводе у кули. „Понајчешће су се играли рата, подељени на Србе и Турке, или просто на *наше* и *ваше*, наоружани дрвеним мачевима, штитовима и шлемовима од лима и картона. Једна војска би

се испела на ивицу зида и ту се утврдила и сакрила под искрзаним остацима крова, а друга би настојала да открије непријатеља, да се успуже уза зид и својом виком „избаци“ скривеног противника из његовог положаја. А кад би им то пошло за руком, онда би сви заједно поскакали у кулу и ту се настављала борба, која је у ствари била бучна јурњава по мрачном уском ходнику између два зида који оокруг опасују кулу“ (Андрић 1977: 12).

Игру у приповиједи „Деца“ карактерише напетост од првог момента: све ствари које нису у вези са игром су дате као успутне и неважне, а оне што јесу су доживљене као изузетно искуство од кога трепери сваки атом младог бића: „Мени је срце тукло нагло. Гледао сам нетремице Палики у потиљак“ (Андрић 1977: 51). Дјечак у жару игре слијепо слиједи поступке Мила и Палике: „Понесен том чудном хајком, дозвох Мила знаком и указах му прстом на моје откриће (...) Он и Палика сиђоше са последњег басемака у авлију Палика се, опет на нему заповед Милову, упути оним малим затвореним вратима и ту стаде раширених ногу и подигнуте тољаге. Одмах заузех и ја такав став“ (Андрић 1977: 52). Игра доказивања повјерења са дјечакове стране и игра истинске агресије двојице вођа према јеврејској дјечи у којој су сви остали дјечаци из дружине били само пијуни окончана је као тешко искуство: „Прибрао сама се тек кад су поред мене протрчали, одгурнувши ме грубо и презриво Миле и Палика. Стајао сам још на истом месту и слушао као у сну како под њиховим ногама још јаче одјекују поднице у ходнику“ (Андрић 1977: 54).

На крају описа игре Андрић често уводи лик који прије тога уопште није био поменут у опису саме игре, који је изван игре, изван простора игре а у тај простор улази тек на самом крају. Тај лик бисмо могли назвати спољним ликом⁸. Тај лик је понекад ту „само да би се његово запажање о игри посебно коментарисало (...) Мада понекад види игру или њен део, спољни лик се разликује од посматрача игре (...) Спољни лик је повезан с крајем игре. Понекад својом акцијом он прекида игру (...) А на крају, увођењем спољњег лика приповедање се нагло преусмерава на нешто друго што омогућује излазак из света игре, повратак у обичан живот, и наставак приповедања о неком другом догађају, или завршетак приче“ (Шолак 2012: 113–114).

Спољни лик у приповиједи „Кула“ је лик дјевојчине мајке која упада у простор куле, прекида игру и одводи дјевојчицу са собом. „Већ у идућем трену пред њих је избила мајка плаве девојчице, мршава и узбуђена жена засуканих рукава (...) Одмах је распршила дечаке и јурнула на дете (...) Ухватила је силовито девојчицу за руку и повукла је ка излазу, а из друге јој отела прут и њиме припретила дечацима који су се постиђени и уплашени, разбежали на обе стране уског ходника. Једини је Ђорђије одступао полако, као да се тешко буди, и мрмљајући нешто неразумљиво“

⁸ Спољни лик је именовање које даје Здравко Шолак у раду *Тумачење и опис игре: Андрић и Хуизинија*, а ми ћемо овај термин користити у оном значењу које му даје аутор (види Шолак 2012: 113).

(Андрић 1977: 17). Спољни лик у овој приповиједи на одређени начин је *deus ex machina*⁹, доноси разрешење драмске ситуације изненада и потпуно изван тока одвијања радње. Након овог догађаја у причи слиједи завршетак у форми својеврсног резимеа: „И тај кратки и нејасни приказ памтио је Лазар још дуго“.

У приповиједи „Деца“ оваквог спољњег лика нема, као што нема ни разрешења ситуације ни потпуних одговора на питања које младо биће на прагу живота себи поставља. Остаје само да се у забораву који доноси вријеме потражи излаз и растерећење. Али и за то се мора поднијети жртва која значи одрицање дијела себе: „(...) младићке године избрисале су потпуно тај спомен из мог сећања и истисле ту слику из мојих снова. Али то је већ био заборав, смрт детињства“ (Андрић 1977: 56).

4. ЗАКЉУЧАК

У Андрићевим приповијеткама „Кула“ и „Деца“ игра је један од кључних елемената на којима писац темељи причу о дјетињству и одрастању. Али, нити су дјеца у овим дјелима безбрижна, срећна ни весела, нити су њихове игре само простор забаве и разоноде. Кроз игру и њене различите видове ова дјеца откривају свијет и живот у свој његовој суровости и прерано одрастају. Теорије игре Ј. М. Лотмана и Ј. Хојзинге послужиле су нам као средство да на загонетку игре и одрастања у посматраним Андрићевим приповијеткама бацимо ново свјетло и откријемо још један слој у палимпсесту стваралаштва великог писца.

ИЗВОРИ

Андрић (1976): Иво Андрић, *Знакови њоред њуџа*, Удружени издавачи.

Андрић (1977): Иво Андрић, *Деца*, Удружени издавачи.

Андрић (2008): Иво Андрић, Бајрон у Синтри, у: *Сабране њриповејке* (приређивање и поговор Жанета Ђукић-Перишић), Београд: Завод за уџбенике.

Андрић (2008): Иво Андрић, Циркус, у: *Сабране њриповејке* (приређивање и поговор Жанета Ђукић-Перишић), Београд: Завод за уџбенике.

Андрић (2008): Иво Андрић, Бифе Титаник, у: *Сабране њриповејке* (приређивање и поговор Жанета Ђукић-Перишић), Београд: Завод за уџбенике.

⁹ „Deus ex machina (лат. бог из машине) технички и драматуршки поступак у грчкој трагедији, карактеристичан нарочито за Еурипида (...) подразумева да се божанство механички спусти на позорницу како би разрешило драму, помогло јунаку или отклонило дилеме које драмска лица не могу. Појам (...) касније проширује своје значење и везује се за сваки поступак којим аутор неочекивано и немотивисано разрешава заплет“ (Речник књижевних термина 2010: 137).

ЛИТЕРАТУРА

- Аристотел (1955): Аристотел, *Поетика*, Београд: Нолит.
- Бахтин (1989): Михаил Бахтин, *О роману*, Београд: Нолит.
- Воšković (2010): Тања Воšković, *Rečnik književnih termina*, Beograd: Logos Art.
- Ворен (1965): Рене Велек, Остин Ворен, *Теорија књижевности*, Београд: Нолит.
- Јандрић (1978): Љубо Јандрић, *Разговори с Андрићем*, Београд: Српска књижевна задруга.
- Каменов (2009): Емил Каменов, *Дечја игра*, Београд: Завод за уџбенике.
- Лотман (1976): Ј. М. Лотман, *Структура уметничког текста*, Београд: Нолит.
- Mali rečnik tradicionalnih simbola* (2000): (priredio Mario Lampić), Beograd: Libretto.
- Первић (1981): Мухарем Первић, Приповетке Иве Андрића, у: *Кришчари о Иви Андрићу* (приредио Бранко Милановић), Сарајево: Свјетлост, 121–135.
- Петровић (2011): Тихомир Петровић, *Увод у књижевност за децу*, Нови Сад: Змајеве дечје игре.
- Пражић (1971): Милан Пражић, *Игра и слобода*, Нови Сад: Змајеве дечје игре.
- Росић (2010): Тиодор Росић, Просторно-временски континуум у *Малим бајкама* Стевана Раичковића, *Узданица*, Јагодина: Педагошки факултет, 7/2, 21–32.
- Huizinga (1992): Johan Huizinga, *Homo ludens, O podrijetlu kulture u igri* (с њемачког превели А. Стамаћ и Т. Стамаћ), Zagreb: Naprijed.
- Шолак (2012): Здравко Шолак, Тумачење и опис игре: Андрић и Хуизинга, *Књижевна историја* 2012, vol. 44, br. 146. 103–122.

Milena M. Ivanović
University of East Sarajevo
Faculty of Education in Bijeljina
The Republic Srpska

THE ROLE OF PLAY IN ANDRIĆ'S STORIES FOR CHILDREN

Summary: The paper deals with play as an important element of *The Clock Tower* and *Children*, Andrić's stories for children. We analyze these two stories in the light of Johan Huizinga and Yuri Lotman's theory of play, thus giving a new atmosphere to Andrić's famous stories. Huizinga's theory implies the following assumptions: 1. play is a special world; 2. in a man, there is a continuing need to play; 3. play is spatially and temporally limited; 4. play is a repeatable activity; 5. play is characterized by the tension and excitement of players. In the analysis of Andrić's short stories *The Clock Tower* and *Children*, play is shown as particularly applicable and helpful in shedding light on all the mysteries of childhood and growing up in front of which Andrić puts his male characters.

Key words: Andrić's stories for children, play, childhood, growing up.