

*Весна Тријић*

## **ИГРАЧИ**

(Зоран Живковић, *Мосџ*, Лагуна, 2006)

Ово је типичан Живковићев роман-мозаик чији се самостални приповедачки токови (“Мантил“, “Ешарпа“ и “Патике“) укрштају тек у расплету. Његови јунаци су “папирнати“ људи који, потчињени паранојама, не умеју да живе; нарави (судбине) им се обликују кроз односе према темељним вредностима (мало)грађанске културе, према новцу и пристojности: док се протагониста “Мантила“ (самопотцењивачки) одева на распродаји, а госпођа Олга подлеже куповини (ради куповине) као (срамној) страсти (“Ешарпа“), дотле госпођица Анита машта о (анти)потрошачком рају без (ропске, фрустрирајуће) бригае о новцу (“Патике“); док се они са “прага старости“ (“Мантил“, “Ешарпа“) користе конформистичком мимикријом не би ли, и од себе и од јавности, сакрили интимна огрешења о друштвена мерила одговорности и угледа (због чега се плаше од свега што је упадљиво и провокативно, а пред полицијом се увек осећају кривима), дотле четрнаестогодишња госпођица Анита, настојећи да буде примећена (у свету одраслих), тежи узбуђењу као основном квалитету живота и (што упадљивијем) разликовању од околине као гаранцији идентитета.

Испровоцирани колико морбидним, толико и комичним сусретима (са самим собом, (“Мантил“), покојном комшиницом (“Ешарпа“) и нерођеним сином (“Патике“)), јунаци у посетиоцима из алтернативних видова стварности, по “роби са грешком“ (мантилу, ешарпи, патикама), препознају своје (ослобођене, антиконформистичке) двојнике, и почињу да их прате, несвесно се надајући да самоспознаја може да буде облик воајеризма (пасивног, понижавајућег ужитка) без последица. Они тако ступају у свет у коме су не-

видљиви (незвани гости, странци) и у коме ће се суочити са најдубљим страховима карактеристичним за њихова животна доба (средње, позно и рано): са страхом од срамоте (“Мантил“), од смрти (“Ешарпа“) и маргинализације (“Патике“).

Сва три заплета се развијају по логици митске структуре: јунаци упадају у (логички немогуће) неприлике које су све бизарније што су они даље од (херметички изолованих, безбедних) кућа; пролазећи кроз три царства (кроз цркву, позориште и библиотеку, у којима влада дух, јавну кућу, затвор и лудницу, где се све потчињава плоти и разне коцкарнице, као “институције“ Комедијанта случаја), они се суочавају са искушењима на којима им се проверавају врлине (карактери, достојност, квалитет) и решавају задатке помоћу “чаробних“ средстава која су добили (купили или украли) од тајанствених помоћника. Али, насупротив митским херојима, Живковићеви јунаци делују само посредно, кроз залагање својих двојника, мотиви им нису у вези са чашћу, већ са срамотом, а узвишени циљ, место на блиставом, распеваном броду, њима је не само непознат, него и небитан (“Мантил“, “Ешарпа“); у улози чаробних средстава нашле су се фелеричне, јефтине ствари, што проблематизује основна мерила доброг и лошег.

Употребљавајући митске начине представљања смрти (у којима се фигура умрлог често раздваја на водича и вођеног) и пролазности (реку, као симбол протицања времена, прелажење или скакање с моста, као одраз пута душе, дакле, онога који је већ умро, у други свет, и лађу која, осветљена и распевана, подсећа на античко Острво блажених), аутор истовремено у њих уноси измене које подривају митску, утешно непроменљиву (догматичну, затворену) слику света: изостанком звука плуска после скока двојника у воду, имплицирано је да је река - празна, односно да је мост надвијен над (метафизичком) празнином у којој нема ни ужаса ни ведрине; пошто се брод наизменично креће у оба правца, линеарно протицање времена, а самим тим и узрочно-последична логика догађаја, замењени су (бајковитом) цикличношћу која јунаке не ослобађа само од одговорности (кривице), већ и од смрти. Омогућавајући сусрете “живих“ са умрлима (“Ешарпа“) и нерођенима (“Патике“), Живковић истиче крајњи смисао хераклитовског поимања времена, по коме све пролази, али ништа не умире, него се (само) мења, и више подсећа него што одговара на, научно-фантастичном жанру омиљену, загонетку о ономе што се догађа са душом (животом) пре рођења и после смрти.

Бескомпромисном депатетизацијом, аутор “снижава“ митске представе до инфантилно-сексуалног материјала, чији задатак више не може да буде одгонетање космичких тајни, већ “маскирано“ изражавање напетости између либида и потискивања, чија су латентна значења за психоаналитичаре (формулно) једноставна, а за “закоп-

чане“ јунаке романа - срамотна (“Мантил“, “Ешарпа“). Међутим, сексуална инхибираност ликова није проста: повезане очаравајућом појавом жене чија риђа коса указује на њену ватрену природу, а униформе (калуђерице, ватрогасца, полицајца) на друштвена (само) ограничавања, све три приче говоре о потиснутој или осујећеној женствености, као чаробном, ослобађајућем и стваралачком додатку људскости; то су приче о жени заробљеној у мушком (“Мантил“), остарелом, бесполном (“Ешарпа“) и дечијем телу (“Патике“). Повезана са мимичким представама привидне смрти (какво је ахиловско каљење ватром или ритуално купање сина госпођице Аните), андрогиност јунака може да се протумачи као потреба за очишћењем и подмлађивањем, као тежња ка првобитном (асексуалном) јединству и савршенству људског бића; тако ни преждеравање покојне госпође Вере, у епизоди “проверавања храном“ уз музичку пратњу, не упућује само на (гнусно) заједништво у роду (дарвиновског) човека са мајмуном, већ и на “нешто“ нематеријално и неизрециво, које га надахњује да чезне за лепотом и бесмртношћу.

Током путовања до (китњастог) моста на којем им се разрешавају (есхатолошке) судбине, улога аутентичних, делатних јунака се са ухода (пасивних посматрача), премешта на ухођене (покретаче акција). Тако неосетно долази до преокрета не само у односима између субјекта и објекта (посматрања), већ и у релацијама горе-доле, лево-десно и, у крајњој линији, између живота (доброг) и смрти (лошег). Због тога је и скок госпођице Аните са моста на “богато осветљен брод пун ведре музике“, оптимистичан закључак кафкијанских тегоба јунака из прве две приче, јер симболизује њено умирање (само) за свет којим владају правила уштогљеног мноштва, односно значај младалачке побуне против (ропске) пасивности и маргинализације.

Користећи привидно константне мотиве из митологије (вештичину пећ, чаробну књигу, привремену смрт), али и из постмодернистичке књижевности (опседнутост сексуалношћу и смрћу, кризу идентитета) и детективског филма (“промућурно“ шпијунирање, акциону јурњаву или готске мистерије), аутор их изнутра и до краја карневализује, одбацујући их као немаштовите клишее, “опсенарске трикове“ и незанимљив, већ виђени циркус (“Патике“). Оспоравајући вредност (лепоту, истинитост) сваког унапред задатог и статичног модела света, аутор истовремено исмева и наше “параноично“ читање, опседнуто, образовањем усвојеним, значењима. Користећи апсурдну логику сна и симболе високих емотивних вредности, Живковић се, попут писаца за децу, више обраћа осећањима него интелекту публике. Он хуморизује унутрашњи живот јунака без карикирања, јер не тежи гротескним “разобличавањима“, већ се, са оптимизмом уместо (уби-

чајене, очекиване) ироније, поиграва читаочевом стрепњом од могућности кобног исхода. Зато се пуни смисао и значај овог романа, “мозгалице за одрасле“, семантичког лавиринта од непреводивих метафора, правих, лажних и умишљених значења, открива у самом чину читања (одгонетања); он тражи публику “младачког духа“, ослобођену предрасуда о правилима и дужностима тумачења, способну да стваралачки мисли и расположену да се поиграва могућностима (чистог, препорођеног) разума.