

O PODOBNOSTI A PODOBENSTVE V AUTORSKEJ STRATÉGII A V STRATÉGII TEXTU

Viera Žemberová

Také situácie v stratégii autora, keď sa do roly dominujúcej postavy v prozaickom texte dostáva zviera, súvisia vo vnútrotextovom priestore epického celku predovšetkým s kompozíciou textu. Text má spravidla, vo vzťahu už nie k vertikále, teda k myšlienkovvej štruktúre celku, ale k horizontále textu, k jeho tematickému a nazeraciemu kódu, modelovú a parabolickú „organizáciu“ alebo poznávaciu ambíciu ich vzájomného priesečníka na vyjadrenie (príbehom, sémantikou) noetiky stratégie textu a stratégie autora.

Próza, ktorú označíme za text modelový (dominuje idea, „filozofia“) a za text parabolický (dominuje fabula, „príbeh“), vystupuje ako priestor naratívneho sveta a následok narácie s priemetom niekoľkých rovín témy a problému tak do jednotlivých zložiek, ako aj do príbehového a významového celku (štruktúry) textu. Napokon ide o taký, primárne „príbehový“ priemet fiktívneho sveta, ktorý sa nebráni tomu, aby vznikal buď aj ako reťazenie sémantickej gnómy (S. Rakús: *Mačacia krajina*), čo prostredníctvom horizontály svojho jednoduchého príbehu nie raz vzniká ako lineárne presúvanie sa postavy, alebo ako otváranie sa „deja“ v literárnom čase, v tvare a pohybe postupného napájania sa kratších, vždy však neukončených sekvencií do „nového“ celku s horizontálne rozširovaným príbehom (V. Kaverin: *Verlioka*). Príbeh ako štruktúra kauzálnej a svojím zmyslom naratívnej „logiky“ vnútorne prepojených sekvencií sa však odvíja vždy od aktivity ústrednej postavy alebo od stratégie rozprávača, ak sa do tejto pozície v kompozícii textu autorský alebo er (on)-rozprávač dostane. Spoločne sú postava a rozprávač – v kompozícii textu – nasmerované do vertikály času (uplývanie vpred, presuny v priestore – hľadanie času v súvislostiach činov postavy), do sémantiky príbehu a do možných podobienstiev buď autora s poslaním rozprávača (stratégia autora), alebo postavy (stratégia textu) voči textu ako celku, ktorý vypovedá „o osude“ postavy, o príbehu postavy, o postave v zložitých vzťahoch voči iným postavám alebo hmotným (predmety) i nehmotným (mystika, sci-fi...), či iným súčasťam naratívneho celku sveta v texte.

Keď sa v autorskom prozaickom texte dostane zviera v role dominujúcej a vlastne aj „textotvornej“ postavy do takej kompozičnej situácie, že sa jej účinkovaním vo svete narácie – a ten môže byť vytvorený tak zo zvierat (J. Cí-

ger-Hronský a iní), ako aj zo súžitia ľudí a zvierat (L. Carroll, G. Orwell a iní), – otvárajú v príbehu situácie, ktoré vedome „prekračujú“ fikciu naratívneho sveta a majú schopnosť splynúť s univerzálnym poznaním, s fiktívnym kľúčom z empirie i „prevereného“ poznania na objasňovanie podstaty a zmyslu či hodnoty vzťahu jednotlivca aj spoločenstva ľudí, alebo iných živých tvorov (možno aj so zámerom priameho podobenstva) k bytiu, k životu a k reálnej skutočnosti. Potom sa vždy pri interpretačných operáciách s textom, teda najmä s jeho genológiou, aktualizuje najskôr, a predovšetkým odkaz na typologické zázemie ľudovej slovesnosti, zvlášť na žánrové spektrum rozprávky (V. Propp, 1971, s. 13-28, 91-116), ale aj na tradíciu autorskej bájky, napokon sa neobchádza ani kultúrna alúzia na (rozsiahly a dramatický príbeh) epos.

Autorovo rozhodnutie sa pre postavu z ríše zvierat má viacero nazeracích a kompozičných podmienok. Tie súvisia skutočne so stratégiou autora (zvlášť filozofia a estetiky) i stratégiou textu (predovšetkým poetika) v ich vzájomnom súznení. Už aj preto, lebo ide vo svete narácie, hoci aj postupmi paradoxu, o sfunkčnenie a humanizovanie, ale predovšetkým o civilizovanie vonkajších, všeobecne známych, a súčasne aj typických a neprenosných znakov z „anatómie“ a pôvodnej prírodnej „kultúry“ zvierat'a, ktoré vstupujú do sveta narácie a do fiktívneho príbehu ako statické či implantované. I tým sa prejavia vo svete narácie predovšetkým ako sujetotvorné. No dovoľujú však i to, aby sa primárne počítalo aj s okamihom nevypočítateľnosti (dravosti, biologickosti či inak), ktorým môžu zareagovať, v nesúlade s kauzalitou práve svojej pôvodnej prírodnej „kultúry“ v humanizovanom príbehu (čarodejná rozprávka, antoropomorfizované rozprávanie) ako zver zo živej Prírody. Pravdaže, takéto podložie (možné, zakomponované) presunu aktualizácie sveta skutočnosti vo svete narácie predpokladá odklon autora od kompozičných a žánrových konvencií (autorskej) rozprávky.

Aktualizovanie zvierat'a v prozaickom texte má svoju kultúrnu, spoločenskú a umenovednú genológiu. Návraty k zvierat'u v slovesnom umení sa mnohokrát využili aj inovovali a rovnakým dielom sú aj interpretátormi objasnené vždy v tých súvislostiach, do akých ich „dostáva“ stratégia autora (J. Cíger-Hronský – G. Orwell). Navyše genológia sa venuje v jednotlivých literárnych druhoch tým subžánrom, v ktorých sa s týmto prvkom počíta (V. Propp, 1971, J. Hvišč, 1973, C. Lévi-Strauss, 1993, T. Todorov, 2000).

Máme zámer, využiť pri objasňovaní stratégie postavy nielen postavu z ríše zvierat, ale aj takú postavu z ríše živočíchov, ktorá sa emancipuje v spoločenskom prostredí ľudí aj so všetkými jemu vlastnými prejavmi, ktoré ho vytvárajú a dotvárajú, ba navyše sa práve zvia, ako dominantná postava, stáva demiurgom kompozície epického celku (S. Rakús, V. Kaverin).

Skutočnosť, že literárna postava z Prírody zosúladzuje aj tie postavy, ktoré do nej nepatria, však znamená i to, že sa autor rozhodol pre modelovú prózu s podobenstvom, ale aj s kódovaním výrazu a významu noriem sveta Prírody do mravnej inštrukcie sveta Človeka, ako keby išlo o zrkadlový efekt ľudského spoločenstva v spoločenstve zvierat (Stanislav Rakús, *Mačacia krajina*, 1986). Inú príležitosť využil autor vtedy, keď pracuje s intertextovým pôdorysom, aby vytvoril, hoci komplikovanými presunmi v priestore, emotívny príbeh, kde vedľa postavy zvierat a spoluvytvára príbeh a noetiku textu aj postava, prichádzajúca z magického priestoru neskutočna, navyše z hviezdneho prachu (Vemianin Kaverin, *Verlioka*, 1982 rus. originál, 1985 slov. preklad).

Zdá sa, že práve kultúra sa otvorila antickému veľkorysému chápaniu všetkého, čo s človekom súvisí ako globálny celok, kde skutočné a neskutočné spolu vytvárajú „normálny“ celok. V ňom je potom všetko nielen prirodzené a pôvodné, ale aj možné, navyše bez toho, aby vznikla a priori a výlučne iba ilúzia či alúzia na svet rozprávky.

Spôsob ako, či s akým zámerom sa dostáva postava zvierat do prozaického textu, predznamenáva, ale aj limituje žáner, noetiku a „atmosféru“ narácie v naratívnom svete konkrétneho epického celku. Táto súvislosť sa priamo odvíja od kategórie rozprávača a od intencionality textu. Spravidla sa aktualizuje protagonista z Prírody v príbehoch pre detského či mladého čitateľa. Zo žánrov, popri rozprávkach, sa najčastejšie smeruje do štruktúry dobrodružného, cestopisného alebo náučného príbehu, no a obísť by sa nemal ani „podtext“ pointy, teda postupy humoru, grotesky, hyperboly aj iné nástroje a postupy magického (čarodejné) a mystického (ireálne, absurdné) vo verbálnom umení.

Mačacia krajina (pre čitateľov od deväť rokov, poviedková kniha) a *Verlioka* (román – rozprávka) sú prozaické texty, v ktorých sa a priori počíta s „nadhľadom“, a hneď aj s takým, ktorý povedie v dvoch priamkach stratégiu textu tak, aby Mačacia krajina groteskným spôsobom modelovala podobenstvo sveta zvierat na zvykové a návykové kódy a mravné normy ľudskej spoločnosti, pritom podnetom na akýkoľvek „pohyb“ v texte S. Rakúsa sa stala negácia („všetko naopak“).

Verlioka už vo svojom podtitule problematizuje „vec“ žánru tým, že V. Kaverin intelektualizuje a patetizuje všetko zo sveta ľudí, aby sa mohlo parodovať, ale aj humanizovať a emancipovať vo svete zvierat. Na obidvoch stranách sa „epicentrom“ príbehu stáva kocúr (mačka), ale má viacero rozprávkových partnerov (hovoriacu ružu: H. CH. Andersen, A. de Saint-Exupéry, D. Pastirčák a ďalší, kvety v črepech a vázach, stolovú lampu, zrkadlo a iné predmety zo sveta ľudí, ktoré sa antropomorfizujú a prejavujú sa spôsobmi živých, v tomto prípade ľudských bytostí), aby bolo „jasné“, že svet ľudí nie je opustený, osamelý, vyprázdnený, egoistický. Vlastne svet ľudí má zodpovednosť za

všetko, čo sa dostalo do jeho blízkosti, čo si privlastnil, osvojil a je človekom akýmkoľvek spôsobom poznamenané (šaty, auto, socha, šachy, nádoba s vodou, váza, skriňa, izba, okno, zrkadlo a iné).

S. Rakús svojho mačacieho protagonistu pomenoval exkluzívne, nepretnosne, a súčasne aj onomasticky „príznačovo“, pretože jeho Paniberko je takýto kocúr: „Málo z toho, po čom kocúr Paniberko kedysi túžil, sa mu splnilo. Nestal sa ani cyklistickým pretekárom, ani spevákom tanečných piesní (...). Nevzali ho ani za bubeníka! Vraj nemá bubenícky sluch. Neskôr zatúžil po komínoch. Silou – mocou ich chcel opravovať, no nikto mu nevedel poradiť, kde sa za opravára vyučiť (...). Keď sa chcel stať pekárom, povedali mu, že pekárov je dosť a za čašníka ho nepriali, lebo kocúrovi Haršlovi, ktorý mal na starosti mačacích čašníkov, sa zdal Paniberko podľa výzoru veľmi nenásytný, obával sa, že čašník s takým výzorom polovičku z jedla, čo bude roznášať hosťom, poje sám. Napokon sa Paniberko stal obuvníkom. Dlhو bol so svojím povoláním spokojný, no jedného dňa sa mu obuvníctvo začalo máliť. Zatúžil najmä po takých veciach, ktoré nemali s opravou topánok nič spoločné. Chcel vykonať nejaký mimoriadny mačací skutok. Najradšej by bol kohosi pomocou lana vyslobodil zo zajatia (...). Načo tam všelijaké výmysly, povedal si zrazu Paniberko. Dobrotou sa bude odteraz zaoberať, konaním tých najobyčajnejších dobrých skutkov, pomyslel si a až slzy mu vyleteli od dojatia pri tomto predstavení“ (S. Rakús: *Mačacia krajina*, s. 7).

Expozícia Rakúsovho kaleidoskopu groteskných, emotívne a mravne vystužených, naivných, až „čistých“ a bezbranných lapajstiev mladého kocúra s ponaučením, lebo nie je spokojný s tým, ako sa „veci“, tie jeho, no i tie vôkol neho vyvíjajú, je razantná. Do prvej vety príbehu sa dostalo všetko, čo autor i jeho budúci čitateľ o postave kocúra Paniberka i o jeho mačacích „spoluhráčoch“ vedia a budú využívať, sledovať, dešifrovať v kaleidoskope nápadov z jedinej veľkej, hoci z mozaiky poskladanej hry na dobro ako na gesto pre iných o Ja a nie dobro ako zmysel bytia, podstatu Ja, hodnotu Ja, čo má, práve preto, že ide iba o štylizované či patetické gesto na dobro, len smutnú, akúsi sanchopanzovskú pointu. No znova iba v gnóme z „akčnej“, rozumnej náučnej a výchovnej grotesky negatívnym príkladom (všimnime si Paniberkovu pomoc na železničnej stanici, uskladnenie uhlia v izbe s hudobným nástrojom, pomoc v čakárni na pohotovosti, oprava topánky a mnohé ďalšie), vlastne s nevyrieknutým povzdychom protagonistu: radšej som to nemal robiť a bol, či mal by som pokoj!

Všetko, čo S. Rakús uložil do stratégie svojej postavy kocúra Paniberka, obsahuje v sebe už prvá veta príbehu Ako chcel kocúr Paniberko robiť dobré skutky na stanici (s. 7-22), takmer ako zaklínadlo: „Málo z toho, po čom kocúr Paniberko kedysi túžil, sa mu splnilo“ (s. 7). A ešte čosi sa ukáže ako podstat-

né pre postavu aj jej autora: „Paniberko žije sám, jeho príbuzní sa roztratili po celom mačacom svete“ (s. 49).

Príbeh kocúra Paniberka má už v prvej vete rozprávania o ňom a o jeho zložitej ceste neúspechu, neporozumenia, omylov (...) medzi mačacích spoluobčanov svoje viacnásobné kompozičné ohraničenie. Paniberkov príbeh sa konštruje postupne z oblúka času (predminulý a minulý), z poznania (skepsa), z predstáv (túžba, málo sa splnilo), z nehrdinstva (miera: málo, meno kocúra: Paniberko), z omylov (izba – pivnica), čím sa konvencia o dobre s odmenou mení na rozprávanie o dobrom úmysle, a zlom následku.

Autor pozíciu svojho zvieracieho protagonistu umenšuje dvojnásobne: raz pri výbere „postoja“ rozprávača, ktorý síce v príbehu napreduje gestami dobrej vôle, ale ponúka príklady negatívnych následkov na to, ako Paniberko znova a znova vyráža do sveta okolo seba, aby znova a znova nebol prijatý. Okolie neporozumie jeho činu, či dokonca jeho vôľa konať dobro, prehrá. Pritom ináč to v kompozícii nevyzerá ani pri jeho račej ceste „proti prúdu“. Napokon ani iné mačacie postavy, popri Paniberkovi, nevynikajú čímisi iným, než je len dočasnosť, módnosť, gesto hry, predstavy a masky, na to, čoho ani niet: „podľaohol obyčajnému zrakovému klamu“, „najem sa zmrzliny a som šťastný“ (s. 16).

Rakúsova mnohoznačná, preto aj situačná, typová, akčná, citová, verbálna groteska, ale tak isto aj grimasa či vedome deformovaný konvenčný žánrový útvar s negatívnym impulzom a s mravnou pointou má svoje podložie najskôr v emotívnom geste jednoznačného nedorozumenia, presunu či posunu komunikačného jadra medzi slovom a významom, vecou a jej uskutočnením, činom a jeho následkom, teda „jednoznačným“ kódom a jeho „nejednoznačným“ dekodovaním: „lebo ani nevie, ako sa dobrý deň z niekoho robí“ (s. 17). Kocúr Paniberko v sérii svojich príbehov s inými mačkami má len dve možnosti: buď zachytí onomastický kľúč autorom uložený do mien svojich protihráčov (Šajmír, Firčuk, Bunkáš, Fiki, Brnčíčka, Čarpaň, Žužľa, Hajdár, Galamanda, Gápáč, Grumbľo, Kebenko, Kripolína, Chňapko, Paplaver, Zuzáň, Bubuňovci, Penecíra a mnohé ďalšie), alebo sa vyrovná s mravnými sentenciami, ktoré sa samy stali predmetom grotesky počas Paniberkovho putovania spoločenskými cestami či len konvenčnými spoločenskými trasami po mačacom svete: nedal labku do ohňa (s. 23), boli do zlé dobré skutky (s. 49), kto druhému jamu kope (s. 91).

Maska, akou S. Rakús vyzbrojil svojho Paniberka, je maska so vstupenkou do podobenstiev na svet človeka a na pohyb v svete človeka: krásna škoda (s. 34), potešenie z nešťastia iného (s. 36) či pochvala za nešťastie spôsobené inému (s. 38), ale rovným dielom aj poznanie stavov po emóciách a o osame-

lých citoch vyhranených do slov, čo „znejú“ ako príkaz bez odvolania: bolesť, zlosť, vŕšiť sa, nastrašiť, vyľakať (s. 20).

Rakúsovo mravné, bezbranné, či až romantické gesto: učím sa na zlom príklade, má patetické štylistické gesto. Odstup vykania sa javí ako výraz bezmocnosti, nie prejav úcty. Maská ako odev jednotlivca do davu sa mení na výkrik osamelosti, vyčlenenosti, bezprízornosti možno aj preto, že sa takmer všetko v príbehoch kocúra Paniberka odohráva medzi otáznikom (otázka) a výkričníkom (príkaz).

Kocúr Paniberko je emancipované zviera, literárna postava s kreativitou uloženou do onomastickej „schránky“ svojej sémantiky, pretože ho možno prijať ako podobenstvo, ale aj ako symbol a výraz literárnej, fiktívnej, zrkadlovej projekcie skutočnosti, čo sa prejaví od romantického po realistické gesto, aktualizuje sa v metafore a expresii transformovaných myšlienkových programov s odkazmi na etiku a epistemológiu javov a prejavov: stav byť a proces žiť.

Maská v groteske Rakúsovoho Paniberka má jednostranné zacielenie: nech je humor, karikatúra, hyperbola, irónia akokoľvek vystupňovaná a najrozličnejším smerom zacielená na všeobecné neduhy človeka a ním utvorenej spoločnosti, vždy sa v drobnohláde autorovej stratégie témy, problému a postavy ocitne ten, čo je pre svoju podstatu ustrojenia iný ako tí vôkol neho. Napokon je to ten, kto nechce byť, konať a žiť len pre seba, akosi len tak bez ozveny, tak hlucho a slepo voči času, priestoru, emóciám. Vlastne je to ten, kto svoju krízu slabého jedinca už spoznal, porozumel jej a teraz hľadá riešenie.

V. Kaverin svojho mačacieho protagonistu, kocúra Fila (Filip Sergejevič) zapojil do príbehu *Verlioka* ako kompozičnú inštrukciu na dvojpríbeh a dvojrolu. Raz ako „oko kamery“ a komentátora exteriéru, teda toho, čo vidí vôkol seba a po druhý raz s poslaním rovnocenného spoluhráča (kocúr – vesmírny chlapec, zviera – človek, reálne jestvujúce stvorenie – magické stvorenie), ako príbehové alter ego, teda druhé Ja pre pubescenta, chlapca, vytúženého syna, ale v skutočnosti vesmírneho Vasiu.

Kompozičné využitie kocúra Fila v stratégii zložito rozvíjaného príbehu o démonovi Verliokovi určuje situácia a prfhody, aké zažije v dome i na cestách chlapec Vasia. Vasiova línia v príbehu vzniká pomaly, postupne, naznačuje „veľký čas“ predprípravy na to, aby prišiel a dramatický čas na to, aby bol, pretože jeho akcie sa rozbiehajú v príbehu ako chaotická skladačka reálneho a fantastického, ale aj snového a absurdného takto:

„Platon Platonovič je bezdetný významný vedec, ktorý žije sám v krásnom dome plnom kníh a d'alekohľadov, v istý večer, keď sa mohutne ozýval vietor, pani zima prašťala, ohýbali sa americké javory v blízkosti jeho rozsiahleho domu: „počúval a neveril vlastným ušiam. Ale zrazu sa v polotmavej izbe začalo čosi skladať, spájať – nejasné kontúry hlavy, rúk a nôh, akoby sa ich

niekto pokúšal nakresliť kriedou na čiernu tabuľu, plávajúcu vo vzduchu. Píšťaľka ustavične spievala a človek by si mohol pomyslieť, že to všetko má na svedomí ona. V mesačnom svetle sa vírili zrníčka prachu. Obrisy štíhlej postavy boli čoraz zreteľnejšie, ale ešte vždy plávala vo vzduchu spolu so školskou tabuľou, akoby sa nemohla odhodlať oddeliť sa od nej. Ale podarilo sa: tabuľa zmizla a Platon Platonovič so zamierajúcim srdcom uvidel chlapca, pokojne stojaceho pri okne a trpezlivo čakajúceho, kým sa ho niekto opýta, odkiaľ sa vzal. Ale Platon Platonovič myslel na niečo iné: bál sa, že uspávací prášok predsa len zaúčinkoval a desil sa toho, že sa o chvíľu zobudí (...), ale pri obloku stál vysoký, ryšavý mládenec s belasými, široko posadenými očami“ (s. 11), -„Platon Platonovič vstal a pristúpil k obloku (...). V dome nebolo detí, ale detská izba bola. Prešlo pätnásť rokov odvtedy, ako neskúsená matrikárka darovala Platonovi Platonovičovi syna, pomenujúc ho Vasiom (...). Platon Platonovič si predstavil (...), že čaká na syna, ktorý sa zdržal na školskom večierku. Aké šťastie by bolo znepokojovať sa pre neho! A uspokojíť sa po jeho návrate! Vasia by mal vlasy dlhé po plecيا – a nepovedal by mu ani jediné slovo výčitky. Dovolil by mu nosiť texasky a veľmi by sa nečudoval, keby si Vasia objednal zelené alebo fialové sako“ (s. 10).

Línia Vasiu sa stala dominantná pre príbeh Verlioka aj preto, lebo vyjadruje na jednej strane túžbu muža po synovi, ale na druhej strane otvára život na Zemi tomu „životu“, aký sa odohráva mimo jej gravitácie: hviezda, z ktorej príde Vasia (hviezda, na ktorej žije Malý princ), démon Verlioka, ktorý ničí, podrobuje, osvojuje si ľudí, manipuluje s nimi, ovláda ich (ruža a ovečka, ktoré si osvojili Malého princa), rozplynutie sa Vasiu po návrate z veľkej cesty za Verliokom a po všetkých útrapách, aké ľudom nachystal a ktoré Vasia naprával a odrážal, až sa vyčerpaná jeho energia, a preto musí odísť tam, odkiaľ sa vrátil („Neurobil si dobre. Spôsobí ti to bolesť. Budem vyzerat' ako mŕtvy, a nebude to pravda (...). Pochop, je to veľmi ďaleko. Nemôžem vziať so sebou toto telo. Je veľmi ťažké“, Malý princ, s. 108). Kaverinov Vasia má svoj príbeh pointovaný zložitejšie ako Malý princ. Aj Vasia má, tak ako Malý princ jediného skutočného nepriateľa, je ním Čas:

„Nuž čo, Vasia, - pokračovala Bohyňa osudu. Asi tušíš, prečo som za tebou zašla. Darovala som ti druhý život, lebo Verlioka sa mi už strašne zunoval. Pochop ma, nemohla som si nájsť ani jednu voľnú chvíľu, aby som s ním skoncovala. Od tých čias, ako si prišiel na svet, uplynul rok. Píšťaľka mlčí, zrníčka prachu v mesačnom svetle sa nespájajú s akademickým tichom. A keďže je to tak (...), znamená to, že som splnil, čo mi bolo predurčené, áno? – spýtal sa Vasia. A ja sa budem musieť opäť rozlúčiť s milovanou zemou (...). Bolo by to veľmi smutné (...), nespravodlivé (...). Lebo ste zašli príďaleko. Naozaj: zrejme vašim pričinením som sa zoznámil s Kalinou, úprimne

sme si obľúbili jeden druhého a to je predsa v dvadsiatom storočí veľmi vzácnym, takmer výnimočný prípad (...). A Platon Platonovič? Ten jednoducho bezo mňa zomrie (...). Škótska ruža uschne od roztrpčenia, Kocúr zomrie na porážku a Tanistradedkovčania budú do konca svojich dní nosiť smútočné pásky (s. 137).

V Exupéryho príbehu o odchode Malého princa na svoju hviezdu, o tom, že nijaké telo neváži a neznamená nič tam, kde všetko riadi a všetkých spája čistý cit a mravné vedomie, zodpovednosť za druhého, odkazuje rozprávač čitateľovi v záverečnej časti, ako keby vedel o čase budúcom, pretože ho pozná a dôvodí ním Bohyni osudu aj Kaverinov Vasia, toto: „keď budete jedného dňa cestovať v Afrike po púšti. A keď tadiaľ náhodou budete prechádzať, naliehavo vás prosím, neponáhľajte sa, čakajte chvíľu presne pod hviezdou! Ak potom príde k vám dieťa, ak sa bude smiať, ak bude mať zlaté vlasy, ak nebude odpovedať, keď sa ho budete pýtať, ľahko uhádnete, kto to je. Buďte potom ku mne láskaví! Nenechajte ma takého zarmúteného: rýchlo mi napíšte, že sa vrátil...“ (*Malý princ*, s. 114).

Autor V. Kaverin využil postupy intertextuality: texty iných autorov, funkcia literárnohistorického významu, geografické reálie, mapy astronomické aj geografické, transparentné odkazy na folklór – pieseň, rozprávka – , aktualizovanie postáv z iných literárnych textov, napokon aj aktualizáciu ako sémantický kontrapunkt medzi fiktívnym (neverifikovateľný v čase vydania Kaverinového príbehu) a reálnym (verifikovateľný so „skutočnosťou“ v Kaverinovej knihe).

V súlade s Kaverinovým chápaním intertextuality, využíva autor aj rámcovanie svojho príbehu („ktorý ste si práve prečítali“, s. 141) v príbehoch iných, napríklad ten o Bohyni osudu: „o mne sa napísalo mnoho kníh“ (s. 140), zaradí žáner Poviedka (s. 17-18), v kontexte toho, čo bolo, čo sa všeobecne pozná, preto sa môže aktualizovať ako podobenstvo na skutočnosť, sú spoločenské, historické a kultúrne mená: Alexander Macedónsky, Princezná Turandot, Sokrates, Júlia, Kristus, Giorgano Bruno, Lorenzo (s. 18, 72-73). Do textu *Verlioka* patrí aj poznámka pod čiarou: „autorkou tejto básne, ako aj všetkých nasledujúcich je Kat'a Kaverinová“ (s. 19) a podobne.

Akosi prirodzene do príbehu patrí v mozaike ďalších mikropříbehov, tých reálnych (sovietsky astronomický výskum v 60. rokoch), aj mystických (démon) premieňanie sa z hmotného (človek, papier, strom) na nehmotné (vietor, svetlo) či zbieranie peňazí, majetku, sústredovanie moci v príbehu o Verliokovi, autorovo otvorenie textu komunikácii z druhej strany ním napísanej „knihy“. Druhá strana – zastupuje ju anonymný čitateľ – predpokladá, či očakáva po dočítaní príbehu „svoje“ pokračovanie, či jeho rozvinutie za hranicou autor-

ského komponovania deja, akési svoje „rub a líce“, lenže o tom autor nevie takmer nič, alebo vie len veľmi málo.

Aj preto rozprávač Verliokovho príbehu s Vasiom, kocúrom Filom, Šedou ružou, stolovou lampou (...):

– oslovuje čitateľa („Neviem, aký názor máte na môjho kocúra Filipa Sergejeviča“, s. 138), vstupuje do rozhovoru s literárnou postavou („O mne už existuje povest' a možno sa nájdú ľudia, čo si ju so záujmom prečítajú. Prinútili ste ma naháňať Verlioku, a nevšimli ste si, ako som sa chtiac-nechtiac ocitol v literatúre a literatúra, s tým musíte súhlasiť, je nesmrteľná. A vôbec, to najzaujímavejšie sa iba začína. Urobili ste ma čarodejníkom – vari sa vám nežiada dozvedieť, ako to napokon vypáľilo?“; s. 139),

– sporí sa s ďalšou literárnou postavou („Dokážem, že je možné oklamať vás. Nájdem tisíce presvedčivých príkladov, keď ste boli prinútená ustúpiť pred tou najobyčajnejšou statočnosťou a pred väčšmi než obyčajnou, ale úprimnou láskou“, s. 140), aby parodoval tvorbu, text i literatúru,

– pretože: „A musel som sa veľmi dlho oháňať lopatou, aby som spod neho vydoloval príbeh, ktorý ste si práve prečítali“ (s. 141).

V. Kaverin komponuje intertextový príbeh azda aj preto. lebo do „deja“ medzi realitou a absurditou, medzi literatúrou a skutočnosťou vkladá názory na to, čím sa život ohraničuje (Čas predsa nestojí, letí spolu s nami, s. 76, Čas urobí svoje, s. 138), vnútorne lomí a vháňa do krízy („Existuje zlo, ktoré sa nebojí toho, že ho nazvú pravým menom, lebo sa vie šikovne tváriť ako dobro (...). Ale je aj iné zlo, obmedzené, založené na prázdnote, ploské a tupé. Ťažko je ho pochopiť, lebo je proti prírode“, s. 73).

Maska Kaverinového kocúra Filipa Sergejeviča má svoju kultúrnu genézu: jeden jej prameň patrí alúzii na romantickú grotesku E. A. T. Hoffmanna a druhý k poetike literárnej skupiny pomenovanej po jeho texte *Serapionovi bratia* (A. Morávková, s. 19). Kocúr V. Kaverina sa ničím nevzdáľuje od svojho literárnemu archetypu (dve roviny rozprávania, voľný pohyb v čase a priestore, partnerstvo kocúra a ľudskej literárnej postavy, autobiografické prvky ľudskej literárnej postavy, hra o hre a hra na hru a ďalšie, konflikt s diablom a mágom v jednom, ukončovanie katastrof, ktoré doliehajú na jeho ľudského partnera, hyperbolizácia, súperenie so živlami, postavy „papierových“ ľudí ako bábič, zlo ako šialentstvo). No tým, čím V. Kaverin aj so svojím kocúrom Filom vykročil za pravidlá Hoffmannovej romantickej grotesky v románe *Pozoruhodné názory kocúra Mura* (1820-1822), bude najskôr ponorné filozofovanie rozprávača i kocúra o živote ako o podmienke na bytie tela i ducha, kde sa človek musí riadiť svojím poznaním, vedou a mravnou čujnosť na zlo i dobro, múdrosť a hlúposť, na darované a obdarované. Už aj preto, že musí poznať a konfrontovať normy správania sa človeka v nekonvenčných situáciách živo-

ta. No aj preto, lebo ich denne vo svojej individuálnej skutočnosti rieši a musí vyriešiť (osud, náhoda, zákon).

Maska kocúra Fila vznikla v „románe-rozprávke“ *Verlioka* takým intertextovým postupom, ako sa komponuje Kaverinov príbeh na panoramatický výjav o „všetkom“, čo človek vo svojich dejinách prežil, precítil a domyslel. Aj Kaverin voči civilizácii a prírode stavia mravy, city, ale aj bolesť, túžbu, krutosť, ktoré kocúr i Vasia musia prekonať. Kocúr preto, lebo súžitím s človekom sa naučil cítiť a myslieť ako človek a Vasia preto, lebo ľudským citom sa usiluje vzdorovať svojej dočasnosti.

Maska skrýva a klame. Za maskou sa rodí a tvaruje sa niekto iný. Za maskou sa možno vytratiť zo svojho Ja. Maskou sa možno dorozumieť s neznámym okolím a cudzou skutočnosťou. Maska fascinuje, priťahuje, aj navodzuje strach a znepokojuje, pretože vyvoláva najrozličnejšie motivované i pointované predstavy. Maska sa posmieva i vysmieva, postupne sa aj z nej smeruje ku groteske. Maska má tajomstvo. Maska si žiada odpoveď na otázku, čo je za ňou? (É. Souriau, s. 539-540).

Maska osebe vždy hrá nejakú hru: s tým, kto ju nosí, s tým, kto hľadá jej druhú tvár, s tým, čo nechce prijať jej tajomstvo, výsmech, des, magické vklínenie sa do skutočnosti.

Maska literárnej postavy kocúra má v stratégii autorov S. Rakúsa a V. Kaverina a v stratégii textov *Mačacia krajina* aj *Verlioka* rozličné využitie i kompozičné zapojenie.

Rakúsov kocúr Paniberko a jeho mačacie spoločenstvo napodobujú parabolou „svojho“ sveta ľudí. Kocúr Paniberko aktualizuje zo sveta ľudí „človečenskú“ absurditu dobra a poznanie osamelosti. Pri pointovaní každej akcie groteskou sa vyvažuje emocionálna správa, výkrik o tom, čím sa možno zachrániť pre život. Ved' jednostranné dobro, hoci ako napodobovanie civilizovaného sveta, nie je riešením pre „to“, čo sa má riadiť zákonmi a normami sveta Prírody.

Kaverinov kocúr Filip Sergejevič má dvojrolu postavy a rozprávača – komentátora, obete moci mystického sveta i demiurga pozitívneho riešenia pre človeka voči zlým silám. Kocúr Filip nenapodobuje človeka. On bol človekom utvorený ako jeho druhé Ja. Myslí, cíti, hovorí, zhodnocuje a pamätá si všetko, čo aj jeho „pán“ Platon Platonovič a jeho ochranca Vasia. Ničím sa pritom nevzdáva od neskutočného Vasu – skutočnému Vasiovi z hviezdneho prachu.

Kaverinov kocúr Filip Sergejevič sa dokázal postaviť proti zlu, lebo vedel prijať na seba tú časť ľudskej zodpovednosti za budúcnosť, akou si zapamätal (on – zvierá) minulosť sám.

Rakúsov kocúr Paniberko „odráža“ krízu ľudskej spoločnosti, nechá sa ňou ničieť, lebo sa chce podobať tomu, o čom predpokladá, že robí človeka člo-

vekom. Kaverinov kocúr Filip Sergejevič sa vzoprel času a kríze ľudského času tým, že sa odovzdal do služieb lásky, zodpovednosti, spolupatričnosti tých, čo žijú na Zemi, nech na ňu prišli odkiaľkoľvek (Vasia) a kedykoľvek (Verlioka), alebo sú na nej iba dočasne (Platon Platonovič). Aspoň tak, ako sa dá pochopiť v obsah a rozsah pojmu ľudský život.

Postava v prozaickom texte sa stáva príležitosťou pre autora na konštruovanie nazeracieho priestoru príbehu (*Verlioka*), aj na problémové otváranie témy (etika, morálka) a na tematizáciu problémovosti (typy, typológia, typovosť javov v kompozícii textu), noetiky skutočnosti prostredníctvom archetypu z „večnej“ Prírody (mačkovitej) šelmy.

Poznámka o autoroch:

Stanislav Rakús (1940)

Vemianin Alexandrovič Kaverin (1902-1989)

Literatúra:

CAMPBELL, J.: Mýty. Prédmluvou opatril Johnson E. Fairchild. Preklad V. Lechnýř. 1. vyd. Praha, PRAGMA 1998, s. 165-186.

EXUPÉRY, de Saint, A.: Malý princ (s autorovými kresbami). Preložila E. Šmatláková. Vydanie v Mladých letách prvé. Bratislava, Mladé letá 1986, s. 108-109, 114.

HVIŠČ, J.: Problémy literárnej genológie. 1. vyd. Bratislava, VEDA 1973, s. 29-34.

KAVERIN, V.: Verlioka. Román – rozprávka. Doslov Kaverinova hra na rozprávku a preklad Jozef Marušiak. 1. vyd. Bratislava, Slovenský spisovateľ. Edícia Nová sovietska tvorba 1985. 145 s.

MORÁVKOVÁ, A.: Pohádkové archetpy v Bulgakovově románu Mistr a Markétka. In: Svět literatury, 2000, 19, s. 18-22. (Vydáva Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, Institut základů vzdělanosti UK a Kruh moderních filologů).

PROPP, V, J.: Morfológia rozprávky. Preklad N. Čepanová. 1. vyd. Bratislava, Tatran 1971, s. 91-115.

RAKÚS, S.: Mačacia krajina. 1. vyd. Bratislava, Mladé letá 1988. 121 s. [časť: 1. Kocúr Paniberko: Ako chcel kocúr Paniberko robiť dobré skutky na stanici. Ako chcel Paniberko pomôcť s uhlím. Topánky pre mačku Gala-

mandu. 2. A iní obyvatelia: Kto druhému jamu kope, sám do nej padne. O vzornom sprievodcovi Kebenkovi. Ako sa skúpy kocúr Penecír chválil svojou sporivosťou. Dobrodružné záľuby kocúra Radošovského. Mačacia krajina].

SOURIAU, E.: Encyklopédia estetiky. Preklad Z. Hrbata a kolektív. 1. vyd. Praha, VICTORIA PUBLISHING 1994.

STRAUSS-LÉVI, C.: Mýtus a význam. Preklad P. Vilikovský. 1. vyd. Bratislava, ARCHA 1993, s. 13-20.

TODOROV, T.: Poetika prózy. Preklad J. Pelán, L. Valentová. Doslov J. Pelán. 1. vyd. Praha, TRIÁDA 2000, s. 23-77.

VAŠÁK, P.: Sci-fi ako druhá tvár reality. In: Slovenská literatúra, 30, 1983, 3, s. 245-246.

ŽEMBEROVÁ, V.: Realizácie prózy. 1. vyd. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa. Fakulta humanitných vied 1997, s. 9-22.

ŽEMBEROVÁ, V.: Autorská rozprávka v deväťdesiatych rokoch. Miniatúry a reflexie. 1. vyd. Prešov, NÁUKA 2000, s. 21-34.