

Daniel KOVÁČIK

Príbeh, ktorý nebol. Postmoderné symptómy a poetika príbehovosti v dramatickom texte *La Paranoia*

*„Zostrojme príbeh. Aplikujme päť pravidiel.
Všetko premiestnime. Vytlačme veľké príbehy,
až z nich nič nezostane. (...) Nájdime to čívidné.”*

(Claus)

„Boh tam všeličo umiestnil a potom zmazal obrisy.”

(Maria Matha; „veľký príbeh” – výklad sveta)

Abstract :

Mixed-media theatre performance *La Paranoia* from argentinian playwright Rafael Spregelburd embodies some of the typical markers of postmodern poetics of story: intertextual play outside as well as inside the text (with repeating alusions and parallels structuring its sjuzhet), absent semantic closure of key motifs pretending to explain sens of action and plot, („plot about emplotment“) analysing and revealing the semiotic mechanisms of making a plot (reasonable structure) of arbitrary, „capricious“ materia, which represents strategy or principle of extravagant „excesive (con)fabulation“ – one of the symptoms of new story

architecture in modern and postmodern works. *La Paranoia* tries to built meaningful structure out of pure paradox and antinomy, disturbing the conventional rationality of story-building; in its excentric hyperbolised (mis)use of stereotypical plot devices from pop genres arises hybrid mutant, discontinuous chain of incoherent linearity, paranoid *conspiration* („plot“, plan, scheme, design) generated by desire for lost whole pattern.

Keywords: excessive fabulation, autothematism and selfreference, selfreflectivity, ply, paradox as a possible representation of impossible, metaphysics of absence (of closure), paranoid lecture

„Postmodernosť“ ako historický typ poetiky je, domnievam sa, daná najmä postojom, intenciou diela. Naratív ako semiotická a estetická štruktúra je postmoderným postojom zasiahnutý veľmi výrazne. Čo sa deje s príbehom v postmodernom podaní? Ako modelový príklad analýzy poslúži dramatické dielo argentínskeho spisovateľa Rafaela Spregelburda *La Paranoia* (premiéra 2006), 6. (predposledná) časť jeho *Heptalógie Hieronýma Boscha* (od 1996), v ktorej sa inšpiroval Boschovým obrazom *Sedem smrteľných hriechov* (1480).

V *Paranoii* nájdeme 4 dejové línie či vrstvy fikčného sveta, viac-menej prepojené. Ich východiskovú doménu tvorí táto: mimozemské Inteligencie si odniesli zo Zeme všetku fikciu, ktorou sa živia. Hrdinovia musia vymyslieť Príbeh, ktorý by Inteligencie uspokojil, inak zničia Zem. Pozemská *fikcia*, schopnosť predstavovať si to, čo neexistuje, Inteligencie fascinuje, avšak ich vkus je odlišný (zámienka príbehu, aby nám predviedol svoju exhibíciu) od toho, čo literárna veda pokladá za „well made story“. Hrdinovia majú vymyslieť príbeh, ktorý spĺňa Zoznam piatich paradoxných pravidiel (odkaz na film Larsa von Triera *Pät' prekážok*): 1. *žiadny protagonista*, 2. *žiadne štýly* (rovnakosť, patričnosť),¹ 3. *žiadne hierarchie*,² 4. *žiadna identifikácia*³ a napokon 5. „*musí to byť pre väčšinu*“.

Je možné taký príbeh zostrojiť? Hrdinovia začínajú s náhodne vybraným miestom na mape (rozmar ako princíp fabulácie): Venezuela. To ostatné „logicky“ vyplynie – je výsledkom nekontrolovateľného excesu fantázie: súťaž miss, tajné laboratórium na plastické operácie, suspendovaný policajt, ktorý sa chopí prípadu, prepojeného s najvyššími politickými miestami (žánrové kliše), a „samozrejme“ tiež čínska Tkáčka, Rastlina, Ďateľinka, litovská ponorka, Kaderníctvo... atď. Zdá sa,

¹ „...*keď inteligencie vidia, že jedna vec sa podobá na druhú, či už blízkosťou alebo príbuznosťou... okamžite sa začnú nudiť.*“ Postmoderna podobne rada *hybridizuje* žánre, štýly, schémy, motívy, témy a pod.

² Nič v príbehu sa nesmie javiť ako dôležitejšie než niečo iné; to však naruša základný kognitívny geštal, na základe ktorého vzniká zmysel: rozlíšenie popredia, figúry od pozadia!

³ „*Nerady vidia to, čo už chápú.*“

Príbeh, ktorý nebol

že ide o *svojvoľný, excesívny a obsesívny diskontinuálny register predmetov*, ktoré nemôžu konštituovať konzistentný príbehový svet. Ale Paranoia nás presviedča, že príbeh je exhibícia, rodí sa z vrtochov, z „rozmaru a klišé“ a čokoľvek je v ňom magicky prepojitelné so všetkým, paranoicky späté. Tento negatív kanonického nám (teda „Inteligenciám“) spôsobuje potešenie, ba je pre nás výživnou potravou.

Názov *Paranoia*, možno interpretovať ako odkaz na *paranoické čítanie*, ako nám ho predviedol napr. U. Eco v románe *Foucaultovo kyvadlo* (porov. Bondanella, 2005, s. 121). Dej paranoidného príbehu je vytváraný tak, že hocaký náhodný detail je *naddeterminovaný*, nadinterpretovaný či nadmotivovaný tak, že sa stáva významotvorným prvkom. V paranoidnom svete, ako ho popisuje F. Jameson, má všetko nejaký význam a všetko so všetkým magicky súvisí, je vzájomne tajomne prepojené. Je to svet konšpiračných fabulácií, ktorý Jameson identifikuje ako protiklad postmoderného chaosu, dezorientujúceho zmätku a nevsvetiteľnosti, uzavretosti významu sveta. Konšpiračná paranoia je podľa neho výrazom postmoderného vedomia, hľadajúceho pevnú skutočnosť tam, kde už nie je možné „myslieť totalitu súčasného svetového systému“ (Jameson, 1991). *Paranoia* je opakom absurdného sveta, svet sa v nej javí až príliš zmysluplný, čo Jameson vidí ako útechu! (Jameson, 1984, s. 118, cit. z Douglas, 2005, s. 105). Spregelburdovo dielo nám túto útechu sľubuje a zároveň odopiera. Jeho eruptívna významotvorná práca je totiž už nekontrolovateľná, bezbrehá, neuzatvoriteľná – ironická.

Princípom výstavby *Paranoie* je **inscenovanie procesu fabulovania**: príbeh o vymýšľaní iného príbehu. **Autotematizmus** a sebareflexivita patria do repertoáru postmoderny (porov. Žilka, 1995, s. 29 – 30). Námetom sa stáva príbeh sám, referuje k svojej vlastnej konštruovanosti. Akokoľvek „zvnútra“ stupidný či uletený, obsahuje takto z vonkajšieho odstupú nadhľad nad sebou samým, obnažujúcu analýzu vlastnej utváranosti a tvárnosti: „*A už máme aj rozbušku! Sú aj iné dievčatá! Oklamali ju! Nie je jediná! Brenda sa chce pomstiť... Vraždí lekárov (...) Ona sama proti celému Systému!*“ „*Za Miss Venezuela stojí jeden veľký trhový mechanizmus. Ropa sa minula. Čo spravia? Predávajú krásu. (...) Už mám zápletku.*“ Princípom fabulovania, generovania príbehu je tu **exces**. Bizarná svojvoľnosť deja vzbudzuje u recipienta ironický odstup. Neberieme ho vážne, veď príbeh, ktorý sa skupina pokúša vymyslieť, je hybrid, exploatujúci a hyperbolizujúci klišéové schémy a stereotypné zápletky z populárnych subsystémov naratívnych médií literatúry, filmu i televízie: od telenovely, cez horor, triler, sci-fi, akčné televízne kriminálky, súťaž miss až po melodrámy (ide o tzv. systémovú intertextualitu, pozri Žilka, 2006, s. 16, 19).

Extravagantné hromadenie zdanlivo tematicky nespojitých motívov a prvkov je súčasťou výrazového gesta diela: jeho *excesívnej (kon)fabulácie*. Tá je podľa nás jednou z figúr či topoi postmoderny: recesia, bezuzdná hravosť predstavivosti, erotická radosť z bezhraničného fabulovania. Aleatoricky, skratovo sa kombinujú náhodné, nesúvisiace prvky. Príbeh, toto dobrodružstvo skladania mozaiky z útržko-

vitých informácií, žije aj vo vlastnom paradoxe. Nastolenie hádanky a tenzia pri očakávaní odpovede (dialektika problém-riešenie, udržiavajúca dejové napätie), táto tradičná dynamika príbehovej rozkoše (porov. napr. Chatman, 2008, s. 46n.; Barthes, 2007, s. 32n.; Žilka, 1995, s. 31) sa v *Paranoi* mení len na rozmar, exces ustavične rozvíjaného rozprávania. Ak sa už veľké príbehy minuli (posthistorická situácia *vyčerpania*; pozri. Barth, 1967), potom sme nútení vystačiť si aj s hocakou podradnou fikciou, s nepravdepodobnou, nehorázne *prehnanou* fikciou. Reťazenie tematicky nesúvislých, diskontinuálnych prvkov, mometov, udalostí, incidentov (rozpad izotopie, jednoty témy) poukazuje k postmodernej *hybridite kódov*, ku *kli-povitej pluralite vzdialených kontextov*, *grotesknej juxtapozícii vecí* a javov odlišného pôvodu.⁴

Jedným z ťažiskových motívov v diele je kombinatorický „stroj na príbeh“, Sefaratón. Je to akási skladačka, matematická hra generujúca fikciu: „*Vždy, keď ich vyhodím do vzduchu, táto má tendenciu zostať podozrivo blízko tejto.*” Každým hodom vzniká jedinečná kombinácia vnútorne prepojených prvkov – príbeh! „*A kombinatoriky Sefaratónu sa zdali nekonečné, zaručovali večnú zábavu.*” Ibaže všetky kombinácie sa jedného dňa minuli.⁵

Motív Sefaratónu tematizuje fascináciu možnosťou matematických základov kompozície príbehu, anatómie, morfológie jeho konštrukcie: „*Máme tu literatúru, (...) ktorá sa živí možnými valenčnými vrstvami medzi pojmami... / Hagen: ... “Syntaxiálne sefaratidické jednotky”. / Julia: (...) literatúru, ktorá sa zredukovala na matematické súvislosti. / Hagen: Sifróny. / Julia: Hagen dokáže analyzovať kombinovateľné pojmy... A Claus by mohol vypracovať senzúálne, senzibilné prvky, ktoré obiehajú na týchto valenčných vrstvách. (...): Dievča ide na bicykli, vbehne jej do cesty kurča, vyhne sa mu, spadne alebo nespadne z bicykla...*” Kalkul je na jednej úrovni s excesom (náhodnosť „kurčaťa”)! Príbeh posúva dopredu Clausova „epileptická fantázia”.

Fungovanie Sefaratónu je parafrázou štrukturalistickej teórie jazyka: „*Julia: Predpokladajme, že Sefaratón, ktorý nie je zbraňou hromadného ničenia, ktorý (...) ktorý nie je zavlažovacím systémom, ktorý nie je raketa... je... čo vlastne? / Claus: Prekliata... ozdoba? / Julia: Literatúra! Predpokladajme, že Sefaratón je ich literatúra. / Hagen: Len preto, že to nie je ani zbraň, ani závlaha, ani raketa? To je literatúra? To by mi nikdy nenapadlo.*” Funguje ako saussureovská diferenciacia: „*Julia: Keby sa táto nevolala... / Hagen: Cf 224. / Julia: presne tak... ale volala by sa... hm, neviem... „vlasy”, ako by sa volali tieto dve? / Hagen: (Pauza.) „Kaderníctvo” a „nožnice”.*”⁶ Táto stratégia upozorňuje, že naratív nie je postavený na vonkajšej referencii k významom stojacim mimo neho, ale na vnútorných syntak-

⁴ Napr. historické anachronie: tričko s Hello Kitty a bábika Barbie v príbehu čínskej tkáčky z 19. stor.

⁵ „*Všetko skombinovali, pažravkyne.*“

⁶ Cez tento mostík potom rozprávanie plynulo prejde do filmovej scény *Kaderníctvo*.

Príbeh, ktorý nebol

tických vzťahoch medzi jeho prvkami vo fabuli.⁷ Význam nevyplýva zo vzťahu medzi označujúcim prvkom (kamenok „Cf 224“) a označovaným v realite (to je celkom náhodne vybrané ako „vlasť“), ale z vnútro systémových vzťahov medzi jednotlivými označujúcimi: „ak je „Cf 224“ označujúcim pre „vlasť“, potom „ab498“ stojí za „nožnice“; význam je výsledkom ich vzájomnej pozície. Príbeh v postmodernom univerze *Paranoie* nemá vzťah k životu alebo psychológii („*A o čo tam ide, aký má problém?*“ / „*O nič. Žiadny.*“). Nezobrazuje (konflikt, hodnoty, skúsenosť) ale diskurz provizórne tvorí nové, zviditeľňuje mysliteľné aj nemysliteľné súvislosti – hrá sa: „Lázaro: *Ja... dať mačkám žrať, taká triviálna vec... a zabudol som na to. (...) Pretože tu neboli! Pretože predtým, ako boli spomenuté, neboli nič!*“

Úlohou hrdinov je vyfabulovať, čo by mohol Lázaro objaviť v účtovnej knihe kaderničky Astrid (aby to vhodne posúvalo dej a upútalo pozornosť diváka). Mohol (by) totiž v zošite uvidieť prakticky hocičo! Ale musí to zároveň obsahovať (minimálne zdanlivú) súvislosť s čímsi predošlým, alebo ju zakladať s niečím nasledujúcim! Ako bude scéna v Kaderníctve linérne (kauzálne) súvisieť s predchádzajúcim dejom a s do budúcnosti smerovaným cieľom vypátrať Brendu? Lineárne nie. Po prebudení zo sna, v ktorom v exponovanej role vystupovala Tkáčka, otvorí Lázaro zošit a nájde v ňom hraciu kartu s obrazom – Tkáčky! Toto znamenie vytvára naratívnu symetriu udalostí, geometrický rytmus pravidelného opakovania: hoci Lázarov objav nedáva nijaký jasný zmysel, samotné rozloženie motívov a situácií v zakrivenom časopriestore príbehu generuje potešenie z formy. T. Todorov nazýva takýto kompozičný princíp *priestorový poriadok* (Todorov, 2000, s. 63n.); jeho syntax je juxta pozičná, nie sekvenčná. Funguje však naratívne – najmä v naratíve postmodernom.

Podobnú stratégiu naratívneho tkania používa režisér David Lynch, ktorého snímky sa považujú za postmoderné. V sujete na rôznych miestach ukazuje diegetický prvok (napr. výbuch chaty v *Lost Highway*), ktorý sme už videli, avšak bez toho, aby jeho nová pozícia redukovala sémantickú entropiu ohľadom jeho fabulárnej funkcie v syntagme príbehu. Toto nastavovanie zrkadiel však vytvára precízne symetrickú štruktúru, ktorej *vyváženosť* je zdrojom jednej z (možných) naratívnych rozkoší.

Prepojenie dejových línií a vrstiev fikčného sveta zabezpečuje *metalepsa*, príznačná pre postmoderné texty. (porov. Genette, 2005; Abbott, 2008, s. 70n.; McHale, 1996, s. 119n.) Udalosti a predmety, objavujúce sa v I subsвете zasahujú alebo paralelne zrkadlia motívy v druhom; medzi vrstvami prebieha vzájomná komunikácia (napr. formou opakovania slovných spojení a fráz – projektovaný

⁷ „Sefarátón“ predstavuje akési metafikčné *mise en abyme*: miesto, na ktorom sa vo vnútri diela (diegetický prvok fabule, motív) zviditeľňuje tento princíp, tvoriaci „vonkajší“ kontext, stratégiu diela.

príbeh na plátne vzniká ako ozvena toho, čo sa deje v Pireápolise).⁸ Rytmus také-
hoto odovzdávania štafety medzi vrstvami fikčného sveta vytvára zároveň textúru
diela. Jeho naratív je formovaný pomocou *vnútrotextových alúzií*: paralel medzi
úrovňami, pomocou *opakujúcich sa motívov* (čiasťočne zodpovedá pojmu *parametrická narácia* D. Bordwella, pozri Mišíková, 2009, s. 216 – 217), ktoré medzi
nimi migrujú: v príbehu Chui-Tsu japonský generál odsekne ruku vojakovi, po-
dobne Brenda odsekne ruku doktorovi Barragánovi; akryl v Laboratóriách Rumba-
cool je ekvivalentom Sefaratónu; Barbie rančierka vystupuje ako Juliina hračka
a potom akoby „náhodou“ v čelenke Chui-Tsu; syr, jeden z náhodných pojmov,
vygenerovaných Sefaratónom, sa znovu (irelevantne) objaví v scéne *Romantická večera*,
kde vypadne z koberca, do ktorého Brenda zabalila doktora Barragána...
Táto hra alúzií, zrkadlenie paralel dodáva textu vzorec pravidelného usporiadania!
Vytvárajú totiž vzájomný vzťah, pretože odkazujú späť, rekurzívne dozadu na
prvky, ktoré sa už v rozprávaní (diskurze) objavili. Návratné motívy sami osebe,
„zvnútra“ nič nevyjadrujú, avšak ich opätovný výskyt im prepožičiava status repre-
zentácie: označuje samotnú príbehovú dynamiku! V klasickej naratíve by repetícia,
opakované exponovanie motívu zväčša plnilo funkciu *indície* (možno aj falošnej
stopy), ktorá prebúdzá recipientovu pozornosť ako hádanka, otázka (hermeneu-
tický kód, pozri Barthes, 2007), čosi dôležité pre vysvetlenie smerovania deja.
Okatá nemotivovanosť fabulárnej funkcie, diskontinuita dejovej linearity (syr sa
objavuje iba preto, že predtým bolo jeho svojvoľné zakomponovanie do deja pred-
povedané...) však tu poukazuje na „chorobne“ nadsadenú fabulačnú fantáziu.

V záverečnej scéne *Budova, ktorá predsalen zhorí* je hranica medzi vrstvami
prekročená aj ontologicky. Lazáro sa ocitá v Piriápolise; síce ho vidí len android
Alica, dochádza však k metalepse, *frame breaking* (porov. Abbott, 2008, s. 71). To
je pointované prekvapivým rozuzlením: Pireápolis a jeho misia bol výmysel, prí-
beh v mysli Brendy, v skutočnosti sú oni v jej hlave a nie naopak („obrátená zá-
pletka“)! Problematickosť ohľadom poznania toho, „ako to *naozaj* bolo“, tu aktua-
lizuje *ontologickú neurčitost'* (hierarchie fikčných vrstiev), ktorú B. McHale pokla-
dá za rozlišujúce kritérium postmoderného textu;⁹ pozri McHale, 1996, s. 3 – 6).
K poetike postmoderny patrí bizarné správanie postáv, nevysvetlenosť motivácie
ich konania, neadekvátnosť reakcií (Zalewski, 2005, s. 275 – 278). V *Paranoi* je
nelogickosť napokon motivovaná svojvoľnou fabuláciou šialenej Brendy (naratív-
na figúra tzv. *mad narrator*), jej infantilne naivnej, obskúrnej motivácie konania
postáv: „Julia: *Prečo sme zostali tak dlho? Zostala som tu kvôli jednej Barbie*

⁸ V Lazárovom subsvete sa mu napr. zasekne pištoľ, pretože v hlavni boli alobalové guľôčky; v Pireápolise (v sujete „potom“) Beatriz odbalí alobal z „nekonečnej tabletky“ a hovorí: „*Ja tie papieriky pohadzujem kade-tade.*”

⁹ Oproti modernému, ktorý operuje iba s epistemologickým akcentom na rozpor medzi vedomím subjektu a racionálne nepreniknuteľnou realitou, ktorej ontologický status však zostáva neporušený. (Tamže.)

Príbeh, ktorý nebol

rančerke? Naše motivácie sú zle vymyslené (...) Sme zle vymyslené! (...) Všetko je zle napísané, tisíckrát napísané, je to čistý žáner!” Nelogickosť je zrozumiteľná vďaka sebareflexívnemu momentu príbehu, uzavretého do seba.

Zacyklenie, metaleptické zavlnutie príbehu je avizované ako **záhyb**. Odkazuje na koncept G. Deleuzea (*Záhyb, Leibniz a baroko*, 1988): „(...) rozporuplný moment na kružnici, prevracajúcej svoju povrchovú vonkajšiu os smerom dovnútra a späť, prechod zvonkajškovania vnútorného a zvnútorňovania vonkajšieho. Záhyb ruší protiklad vonkajšieho a vnútorného.” (Miklošková) Príkladom takéhoto paradoxu je poviedka *Kruhové zrúcaniny* J. L. Borgesa. Podobnú kompozičnú slučku medzi fabulou a sujetom, ktorá „zmazáva jasné obrysy“ príbehu (fabule), predstavuje aj naratívny tvar tzv. *Moebiovej páska* či *Kleinovej fľaše* (napr. filmy Davida Lynch¹⁰); podobá sa paradoxnej slučke schodísk v obraze M. Eschera *Relativita*. **Obraz nemožného či paradoxného predmetu** môže pokladať za jeden typický model výstavby postmodernej fikcie. Text dokáže zobrazit' čosi v rovine diegézy (model, zobrazenie sveta príbehu) logicky *rozporné*; demonštruje tak silu, ale aj iluzívnu podstatu jazykového a špeciálne literárneho média – tendencia typická pre postmoderný „*rétorický obrat*“. (Paul de Man, pozri Zajac, 1997, s. 33 – 37) Odpojenie referenciality (Tamže, s. 37) znamená, že všetko je len fikcia, jazyková hra!

„(P)říběh (...) je procesem směřujícím k určitému konci.“ (Wellek – Warren, 1996, s. 306) Hneď od začiatku recipient kladie príbehu otázky: Kde sme a v akom čase? Kto sú postavy? Aké sú medzi nimi vzťahy? Čo chcú, o čo im ide? Čo sa medzi nimi, v ich svete deje? Táto epistemická perspektíva je zvyčajne postupne zaostrovaná tak, aby recipient získal nad „bujnením“ textu kontrolu, prehľad, dokázal sa v jeho sémantickom labyrinte orientovať.

Tzv. *closure* (uzavretie; pozri Abbott, 2008, s. 55 – 63) sa definuje ako záverečný stav rovnováhy, esteticky a morálne uspokojivý výsledok (pozri Jahn, N4.9.), riešenie konfliktu, obvykle na konci (Abbott, N, s. 56). Konečné vyústenie určuje (tým, že uzatvára jeho sekvenciu, syntagmu) význam celého príbehu! Tým sa dej stáva zrozumiteľnou štruktúrou. Abbott rozlišuje 2 úrovne *closure*: Barthesov proairetický (akčný) kód interpretuje ako *očakávanie* a hermeneutický kód hádanky ako *otázky*: čo sa stane ďalej vs. čo to znamená (porov. Abbott, N, s. 61n.). Naratív vzbudzuje očakávanie aj otázky, ktoré buď *uspokojuje*, alebo *frustruje* (Abbott, N, s. 57). *Closure* teda 1) naplní očakávania (aj prekvapivo) a 2) zodpovedá otázky. Pri jej absencii v recipientovi naopak zostáva tenzia, neuspokojené očakávanie vysvetlenia. Nejde iba o časové ukončenie, poslednú fázu deja, ale aj o vysvetlenie enigmových prvkov príbehu. „*Počátek, prostředek a konec nejsou pouhými jednotkami v kauzálním nexu, ale také funkce ve struktuře významnění. Ident*

¹⁰ V *Mulholland drive* (2001) je napr. funkčne znejasňovaná ontologická hierarchia medzi subsvetom sna a „východiskovým“ fikčným svetom snívajúcich.

tita Laiova vraha (presnejšie jej odhalenie Oidipom, pozn. – D. K.) *netvoří jen poslední jednotku v řetězu příčin a následků, ale odhaluje i komplikaci, kolem níž se děj strukturuje*“ (Ronenová, 2006, s. 195). Vyjadruje *cieľ, účel, význam príbehu* (Ronenová, 2006, s. 175, pozn. 4), jeho „dôvod“, telos.

Príbehovosť, dejovosť je tradičná, klasická hodnota; v modernej literatúre často ustupuje do úzadia, čo sa prejavuje aj nadbytočnosťou pointy (forma closure; porov. Žilka, 2006, s. 108). Aj v *Paranoi* chýba kontinuita a uzavretie deja; poskytuje iba formálne či významovo otvorený koniec bez jednoznačného záveru (tzv. *otvorená forma* H. Wölflina; pozri Nünning, 2006, s. 576). Formálnym koncom (closure na úrovni očakávaní), ktorý dej čiastočne vysvetľuje, je ono obrátenie zápletky. Ale hermeneutický kód enigy (úroveň otázok) nie je úplne dešifrovateľný. Produkuje *biele miesta*,¹¹ akési „prázdne stredy“:

1. čo znamená tajomná „Rastlina“?

2. čo je „plán“, ako v ňom figuruje „nefritová kefa“ a kto je „Tkáčka“?

Element „plánu“ má autotematickú motiváciu. Znamená totiž práve *model príbehu*, zápletky („komplot“, sprisahanie).¹² Posledná replika textu: „... až dokiaľ čínska Tkáčka neukáže Chi-Tsu nabrúsenú čepel, nebezpečnú rukoväť nefritovej kefy, začiatok a koniec spolahlivého plánu. / Nejakého plánu. / Plánu na únik.“ nadväzuje na koniec 1. scény: „Tkáčka: *Pozri sa na hrebeň. (...) Ten nefritový, áno, nabrúsený ako harpúna, rýchly a presný. Plán je nasledovný.*“ To sugestívne otvára dej, vzbudzuje naratívne očakávanie – *zvedavosť* na vysvetlenie motívu nefritovej kefy ako plánu čohosi (čoho?); ani na konci sa však nedozvedáme o podstate plánu nič, ba ukazuje sa, že nijaký plán tu nebol! Rozprávanie nás takto len zavádza, vedie k zvedavému očakávaniu vysvetlenia, ktoré napokon odopiera. Lenže zmysel nie je v tom, čo sa skrýva „pod“ či „za“ *udalosťami-znakmi* príbehu (úloha, ktorú zohráva Tkáčka, tajomný nefritový predmet a pod.), ale v ich „povrchovom vzorci“ (porov. Douglas, 2005, s. 105 – 106), v ich sujetovom rozmiestnení. V modernistickom a pm naratívne sujet (povrchová štruktúra) významnejšie modifikuje až znejasňuje stavbu fabule (hlbková štruktúra).

Enigmatická figúra Tkáčky („tá, čo snová osudy a zamotáva ich“) má kľúčovú funkciu. Je to symbol Osudu;¹³ snovanie, tkanie, zamotávanie je zároveň metaforou rozprávania príbehu. Sprisahanecký „plán“ (kľúčové slovo) Tkáčky je pripodobnený tkaniu látky, vzoru výšivky. Tká obrus, ktorého vzor vyzerá ako tiger či drak, avšak: „*Tá látka má rub, na ktorom obrázok z líčnej časti vyzerá pokrivené. Keď obrátite látku, drak vytlačený na nej môže byť aj milým striebriстым zajacom...*“

¹¹ Už modený topos, porov. Hodrová, 2001: 478n.

¹² Etymologicky angl. „plot“, ktoré prekladám ako „zápletká“ (aj „complication“) súvisi so slovom „complot“, teda *sprisahanie, konšpirácia*. Oboje predstavuje práve toto: **plán!**

¹³ Prvá z gréckych Moir, reprezentantiek osudu, ktoré jediné z gréckych božstiev boli zobrazované antropomorfne iba alegoricky, tká látku života každého smrteľníka. Druhá ju meria a tretia strihá.

Príbeh, ktorý nebol

Ergo: celý príbeh sa azda odohráva práve v jej vedomí, nie vo vedomí Brendy – a to, čo vidíme, je *reverzný negatív* príbehu o ostrej nefritovej kefe, o ktorom nič nevieme (absencia)! Táto ambiguita (reverzibilný vzor tkaniny/textu – odkazuje aj k „obrátenej zápletke“) naznačuje „plán“, model zápletky príbehu.¹⁴ sémantická neuzavretosť, udržiavanie radikálnej neistoty ohľadom významu diegetických prvkov (kefa, Tkáčka, Rastlina, „plán“). Podobnú funkciu ako neviditeľný vzor tkaniny má motív Rastliny. Inteligencie ju z neznámeho dôvodu prijali ako náhradu za fikciu. Fabulu diela štruktúruje aj pátranie po dôvode tohto prijatia. Avšak tak ako enigma nefritovej kefy, aj jej význam pripomína význam Grálu (porov. Todorov, 2000, s. 166 n.): z centra vyvoláva a ovláda všetok dejový pohyb a zároveň zostáva záhadou, hádankou, prázdny nevysvetleným miestom; jej význam nie je *sprítomnený*, zviditeľnený.

„*Metafyzika neprítomnosti*“ (J. Derrida), príznačná pre pm, sa markantne prejavuje v 3. a 4. pravidle Zoznamu: žiadna hierarchia a žiadna identifikácia. Hrdinovia vymyslia zápletku s požiarom, avšak: „*Pravidlo tri znamená, že to, čo je dôležité, nesmie byť nikdy vidieť. Mám na mysli oheň. / (...) A čo teda vidíme? / Susednú budovu, ktorá nehorí.*“ Táto hra pokračuje ďalej, na ešte nižšiu úroveň rozoznateľnosti významu: budova, i keď nie tá horiaca, je ešte vždy čosi identifikovateľné, preto sa sústredia: „*(...) iba na časť z nej, ktorá je nerozpoznateľná. / (...) vo vestibule tej budovy je nejaká ozdoba, povedzme akási rastlina (...) ozdoba bez mena, neidentifikovateľná vec, ktorá je nanič – to je veľmi dôležité – čosi celkom neužitočné, čo má len potešiť zrak. / (...) Rastlina ich fascinuje (Inteligencie, pozn. – D. K.), pretože je to logický výsledok aplikácie tých štyroch pravidiel. / Spĺňa všetky ich perverzné rozprávačské predstavy!*“ Identifikovateľnosť, Identita predmetu sa v diele spája s predstavou *Rovnakého*: „je to budova, podobá sa to na budovu a budova – tak či onak – niečo znamená“. Táto Identita významu je asociovaná aj s „*rišou*“, čo je len iné označujúce pre *Systém, Celok, Úplnosť*, ktoré postmoderna odmieta, resp. na ne „*pozitívne rezignuje*“. 3. a 4. pravidlo stelesňujú tendencie postmodernej naratívности. Rastlina označuje... čosi *Iné* (požiar)! Absenciu identity veci (subjektu, predmetu, udalosti) recesívne ilustruje napr. tento entropický „*nemožný objekt*“: „*Námietka. Zdá sa, akoby niekam šli. (...) nech radšej idú a nejdú.*“ Eminentným miestom zobrazenia a zvýznamnenia paradoxu, entropie – miestom, kde dokáže (esteticky...) fungovať a nadobúda *akúsi* relevanciu – je práve fikcia, resp. naratívny text (literárny, filmový, divadelný...). Tento projekt sa v postmoderne dostáva do popredia.

Paranoia ako príbeh (o) príbehu, o (ne)možnosti príbehu, tematizuje jeho *absenciu*, deficit; príbeh ako veľká metafora zmyslu zanecháva prázdne miesto, stopu svojej predošlej prítomnosti (všetka fikcia bola už „*skonzumovaná*“

¹⁴ Obdobným univerzálnym symbolom príbehu je „*mapa*“ v scéne *Vyberte ostrov*, na základe ktorej hrdinovia získavajú prvé súradnice deja – miesto a čas.

Inteligenciami). No práve táto fantómická chiméra, táto predstava čohosi absentujúceho, čo však zároveň zodpovedá našim očakávaniam, túžbam, potrebám, kognitívnej štruktúre našich myslí a vedomia – uvádza do chodu excesívnu, exhibičnú dynamiku textu s dvojítm dnom (double coding; porov. Petříková, 1997, s. 97), ktorý sa pokúša zachovať aspoň paranoidný príbeh, horúčkovo predstiera skrytý pôdorys geometrickej vyváženosti, uzavretú symetriu zápletky, avšak zároveň ustavične demonštruje jej absenciu a nedosiahnuteľnosť.

Literatúra

- ABBOTT, H. P.: *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge, Cambridge University Press 2008 [2002].
- BONDANELLA, P.: „*Umberto Eco*“. In: Encyklopedie postmodernismu. Brno, Barrister & Principal 2005.
- BARTH, J.: „*Literature of Exhaustion*“. *Atlantic Monthly* 220.2, 1967, s. 9 – 34.
- BARTHES, R.: *S/Z*. Praha, Garamond 2007 [1970].
- DOUGLAS, C.: „*Don Delillo*“. In: Bertens, H. – Natole, J.: Encyklopedie postmodernismu. Brno, Barrister & Principal 2005.
- GENETTE, G.: *Metalepsa. Od figúry k fikcii*. Bratislava, Kaligram, 2005.
- HODROVÁ, D. a kol. *Na okraji chaosu: Poetika literárneho diela 20. storočia*. Praha, Torst 2001.
- CHATMAN, S.: *Príběh a diskurs. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno, Host 2008.
- JAHN, M.: *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne. Version: 1.8., N4.9. Dostupné online: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>, navštívené: 28.5. 2005.
- JAMESON, F.: *Postmodernism or, Cultural Logic of Late Capitalism*. London, Verso 1991 (1984).
- JAMESON, F.: „*Reviews*“. *Minnesota Review* 22, 1984, s. 116 – 122.
- MCHALE, B.: *Postmodernist Fiction*. London, Routledge, 1996.
- MIKLOŠKOVÁ, L.: *Záhyby diela ako intertextuálna knižnica* (v tlači). Príspevok prednesený na 10. medzinárodnej študentskej (intermediálnej) konferencii *Kniha, filmový pás, internet*, konanej 27. a 28. apríla 2011 na pôde Ústavu pro českou literaturu Akademie věd ČR, v. v. i., v spolupráci s Pedagogickou fakultou Univerzity Karlovej.
- MIŠÍKOVÁ, K.: *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Praha, Nakladatelství Akademie muzických umění 2009.
- NÜNNING, A. (ed.): *Lexikon theorie literatury a kultury*. Brno, Host 2006.

Príbeh, ktorý nebol

- PETŘÍKOVÁ, D.: „*Od voľného k frivolnému*“. In: Od moderny k postmoderne. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre 1997.
- RONENOVÁ, R.: *Možné světy v teorii literatury*. Brno, Host 2006 [1994].
- SPREGELBURD, R.: *La Paranoia* (scenár divadelnej hry). Materiály k workshopu Ako na divadlo, prel.
- TODOROV, Tz. *Poetika prózy*. Praha, Triáda 2000.
- WELLEK, R. – WARREN, A.: *Teorie literatury*. Olomouc, Votobia, 1996.
- ZAJAC, P.: „*Štylistika, poetika, réorika*.“ In: Od moderny k postmoderne. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre 1997.
- ZALEWSKI, A.: „*Motivace v postmoderním filmu*“. In: Mareš, P. – Szczepanik, P. (ed.): *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha, NFA 2005. s. 263 – 289.
- ŽILKA, T.: *(Post)moderná literatúra a film*. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa 2006.
- ŽILKA, T.: *Text a posttext. Cestami poetiky a estetiky k postmoderne*. Nitra, Vysoká škola pedagogická v Nitre 1995.

