

Garjanski, Vladimír

Fenomén túžby ako štruktúrny element v srbskom stredoveku a chorvátskej renesancii

In: *Studia Balkanica Bohemo-Slovaca. IV, (Příspěvky přednesené na IV. balkanickém sympoziu v Brně ve dnech 25. a 26. května 1994)*. Dorovský, Ivan (editor). 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1995, pp. 142-148

ISBN 8021011580

Stable URL (handle):

<https://hdl.handle.net/11222.digilib/122747>

Access Date: 24. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

FENOMÉN TÚŽBY AKO ŠTRUKTÚRNY ELEMENT V SRBSKOM STREDOVEKU A CHORVÁTSKEJ RENESANCI

V tejto štúdií sa pokúsime opísať fenomén túžby ako štruktúrny element v texte. Vychádzame z Greimasovej schémy a z Freudovej schémy Fort — Da. Taktiež sa pokúsime klasifikovať jazykové hry, resp. konštituovať jednu „novú“ teóriu jazykových hier.

Najčítanejšie dielo srbského stredoveku je *Život Sv. Savu*. Napísal ho Teodosije z Hilandararu. Otázka znie: po čom túži mladý Rastko (syn Stefana Nemanju)? Rastko si vybral Ježišovu cestu, neguje pozemské radosti. Sémantické binárne opozície: Rastko (radosť života, nebeskej) — pozemské — určujú Savovu (Rastkovú) cestu. Túžba po božskej (Ježišovej) ceste, predpokladá negáciu všetkých ostatných. Nomen Sv. Sava sa naplní všetkými cnosťami kresťanskej kultúry. Je metaforou spásy, útechy, zmierenia sa, pokoja, istoty, ochrany, založenia viery, dobrých spoločenských vzťahov. Je liečiteľom, náboženským vodcom, ochráncom rodiny a národa. Jeho cesta vedie k tomu HORE. Duch vystupuje od viditeľného k neviditeľnému. Konečným cieľom tohto umeleckého diela je táto nebeská cesta. HORE značí priester s vysokou axiologickou hodnotou. Odísť hore znamená zachrániť sa, stotožniť sa s apoštolmi, byť jedno a to isté s kresťanskou etikou, získať utočisko v Ježišovi. Morálka je prvkom esetickej kvality. Text ovplyvňuje život, usmerňuje ho, kontroluje.

Rastko túži utiecť od sveta (od toho, čo je dole), hoci rodičia si želajú, aby vstúpil do manželstva. Subjekt sa chce oddeliť od všetkých a slúžiť Bohu. Jeho cestu umožnila jedna jazyková hra (zvádžanie). Ruský mních, znalec mníšskeho života, rozprával Savovi o spôsobe života mníchov. Takto Sava objavil „túžbu svojho srdca“. Mních, znalec viery, vsugeroval Savovi pomocou jazykových hier (rozprávanie, zvádžanie, sugerovanie) Ježišov príbeh o dištancovaní sa od rodiny a o potrebe nasledovania Ježišovej cesty. Text životopisu informuje, že Sava počúval tieto slová, ako keď „plodná zem prijíma semeno“. Sava prijíma tieto slova — semená, ktoré v ňom vyvolávajú extázu. Sava je teda „dobrá zem“, počúva slovo a rozumie mu. Čítaním svätých kníh a počúvaním mnícha je Sava definitívne „vyprodukovaný“ služobník viery. Mladý Ras-

tko Nemanjič je produktom ideologického discoursu. Produktom čítania a počúvania.

Je zaujímavé, že jazyková hra poskytovania rady pokračuje. Mních si všimol „hlbokú Savovu lásku k Bohu“, radí mu, aby sa poponáhľal uskutočniť svoju túžbu, kým rozsievateľ zla nezasial kúkoľ do jeho srdca. Tento kúkoľ by zahrdúsil Savovu pšenicu. Kráľovstvo nebeské je možné získať len bezpodmienečnou vierou. Takto pomocou biblických príbehov a symbolov mních usmerňuje Rastka Nemanjiča (neskoršieho Sv. Savu).

Sava už prekročil prah biblického programu jazykových hier. Prechod mladého Rastka z priestoru bohatstva a zmyslov do priestoru ducha, askézy, utrpenia je spôsobený jazykovými hrami, ktorých autorom je ruský mních. Savovo čítanie svätých kníh bolo len prípravou na takúto voľbu.

Prvú časť textu si môžeme predstaviť takto:

Sava si berá Ježišovu cestu

Stefan Nemanja chce syna späť

prekážky sú: otec, vojvoda

pomocník: Boh

Jazykové hry ospravedlňovania, prosby (modlitby k bohu), spovede (íguménovi) umožňujú Savovi pobyt v želanom priestore. Túto sekvenciu uzaviera jazyková hra: vzdávania vďaka bohu. Sava je teda prijatý do priestoru ducha a v tom mu pomáha sám Boh. Splnená je túžba „jeho srdca“.

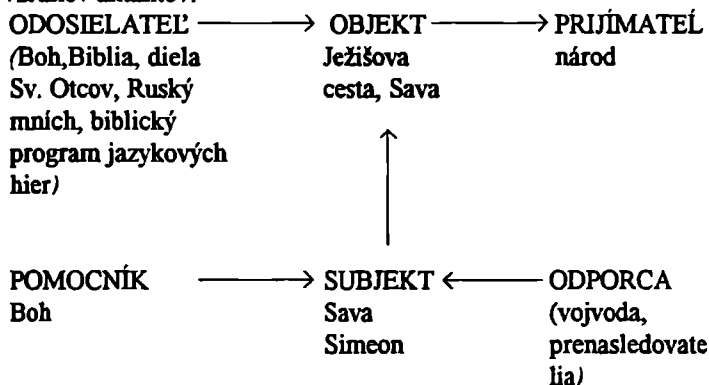
Savova voľba božej cesty, jeho konanie a písanie sú produktom biblického programu jazykových hier. Keď že genotext označuje podmienenosť textu literárnemu druhu, ku ktorému patrí, vidíme, že Život Sv. Savu je podmienený discoursom životopisu. Ale aj tento životopis je len produktom biblického programu. Prototext (*Biblia a diela svätých otcov*) tehuje vedomie (text) autora Života Sv. Savu. Programuje spôsob jeho rozmyšľania a písania. Jeho hovor je vždy vyprodukovaný hovor. Jeho text „nasáva“ do seba iné idey, obrazy, predstavy, významy (skratka, iné texty a fragmenty iných textov), mení ich v súlade so svojim záujmom.

Sava a Simeon sa pohybujú v priestore ideologického discoursu. Tu vznikla a je vyprodukovaná ich túžba. V tomto priestore sa táto túžba rozmnožuje, šíri a fixuje, produkuje a potvrdzuje svoju moc podriadením iných subjektov a celého národa. Želanie sa šíri, plodí, prekrýva existenciálny a jazykový priestor národa. Sám text životopisu sa prejavuje ako jedno veľké želanie predstaviť postavu Sv. Savu, otca národného ducha a viery, srbského spisovateľa a zakladateľa srbskej Cirkvi. Tento text-želanie má jednoznačnú funkciu prezentovať život Sv. Savu, jeho

voľbu božskej cesty ako model existenciálneho, historického a kultúrneho napodobňovania.

Moc ideologického discoursu, ktorá jednoznačne rozlišuje „prirodzený znak“ od „zdravého znaku“, prejavuje sa ako „naturalizovanie“ každého iného znaku. Naturalizovať „zdravý znak“ znamená uskutočniť svoj záujem. Savu uviedli do symbolického poriadku (spoločenský priesor, kde vládnu Boh, otec, falus...), ktorý ho formuje, usmerňuje, tetuje svojimi znakmi. To iste bude Sava opakovať s inými subjektami a celým národom. Takto sa komunikácia uskutočňuje v rámci symbolického poriadku falogocentrickej civilizácie, pomocou biblického programu jazykových hier.

Greimasova schéma nám ukáže zaujímavú konfiguráciu vzájomných vzťahov aktantov:



Subjekt chce získať predmet svojej túžby a takto sa rozvíja sujet. Túžba hybe naráciou. Ale hlavným hrdinom v Živote Sv. Savu sú jazykové hry. Ony usmerňujú, konštitujú sujet, poskytujú integritu subjektu alebo ho podriaďujú.

Sava všetky mravné princípy, ktoré asimiloval, „vstriedal“ do vedomia národa, respektíve do podvedomia. Sava teda svojimi „hrami“ infiltroval jednotlivé texty (nevedomia) subjektov. Je programovaný programátor. Stará sa aj o budúcnosť národa, o to, kto prenesie „program“ do budúcnosti. Sava sľubuje nádej ako Kristus. Každá jazyková hra a získanie predmetu túžby sú možné tomu, kto vie! Čé? Zmobilizovať jazykové hry! Savovi sa to podarilo.

Renesančné želanie (na rozdiel od stredovekého) je nasmerované k telu. Telo ženy je predmetom žiadostivosti, respektíve túžby.

Petrarcov lyrický program produkoval mnohých autorov chorvátskej renesancie. Jeho lyrický discours programoval iné discoursy.

Petrarca písal o pomínutelnosti života, zbytočnej nádeji, dlhom snívaní o žene (Laure), po ktorej túži, o zbytočných utrpeniach kvôli svojej túžby. Básnik ospevuje okamih, v ktorom vznikla táto láska. Túži po svojej milej a privoláva jej meno. Píše na jej slávu, jeho myšlienky patria len jej (vyvolenej žene) a nikomu viac. Lyrický subjekt sa úplne oddal (dušou, srdcom a rozumom) žene, po ktorej túži. Nema pokoj a zároveň dúfa a obáva sa. V takomto stave žiadostivosti nič necíti v náruči, hoci objíma celý svet. Lyrický subjekt je uväznený vo svojej ľúbostnej túžbe. Túžba sa stáva mikropriestorom, z ktorého niet východiska. Láska mu nie je naklonená, poskytuje mu len slučku. Táto kvaziláska neposkytuje radosť, pôžitok ani spásu. Subjekt túži po hrobe. V takomto psychickom stave sa stotožňujú život a smrť. Tento existenčný model je spôsobený nedosiahnuteľnosťou bytosti, po ktorej lyrický subjekt túži. Jeho život jestvuje vo forme čakania. V sonetoch F. Petrarca lyrický subjekt ospevuje ženu, ktorá mu je útechou. Žena tu strieda Boha, ktorý je predmetom túžby v literatúre z obdobia stredoveku.

Chorvátski básnici z obdobia renesancie taktiež píšu o žene, po ktorej túžia. Žiadostivosť, túžba „píšu“ text.

Šiško Menčetič písal ľúbostnú lyriku a venoval ju pekným Dubrovničankam. Lyrický subjekt vyjadruje svoju túžbu, ktorá ho môže zničiť. Neuspokojené želanie môže vyprodukovať túžbu po smrti. Žena, po ktorej túži, je opísaná stálymi symbolmi: „cvet rumeni, usta slatka poput meda, zubi biserni, jezik kao koral“. Jazykovou hrou prosby Menčetič vyjadruje svoju túžbu po žene v básni Daruj mi srce da ozdravim. Túžba je explicitne vyjadrená. Subjekt sa umára túžbou. Tvár jeho dámy je pekná a vyžaruje dobrotu ako anjel. Nasleduje jazyková hra prisahy, v ktorej lyrický subjekt sľubuje, že bude sluhom milovanej žene. Prosí ju, aby nedovolila žiť jeho smútku a bolesti. Je ochotný obetovať svoju dušu a telo, aby mohol boskávať jej „biele hrdlo“. Túžba je sústredená na „srdce mladosti“ vyvolenej. Len srdce môže vyliečiť jeho smútok. Takto sa želanie, túžba, žiadosť projektujú do mikropriestoru (srdce ženy). Ako odmenu lyrický subjekt sľubuje (jazyková hra sľubu), že bude oslavovať ženu. Nomen ženy sa naplňa rôznymi epitetami.

Aj iní autori používajú systém jazykových hier, ktorý konštituoval F. Petrarca. V chorvátskej renesancii si môžeme všimnúť hry prosby, sľubu, prisahy, varovania, požehnaní, sugescie, argumentácie, otázky, opisu, modlitby, spovede, presvedčovania, upozornenia, dávania rady, sťažovania sa, preklínania.

Je faktom, že truvéry, G. Guinizelli, G. Cavalcante, F. Petrarca, Dante, Buonaroti...konštituovali lyrický program, ktorý neskorší autori len opakujú, podriaďujú sa silnejšiemu programu.

Náš život, kultúra, dejiny sa rozvíjajú prostredníctvom jazykových hier. Denotatívne, konotatívne, performatívne, preskriptívne (príkaz, návod, odporúčanie, prosba, žiadosť, hľadanie) výrazy majú viacero funkcií. Rôzne druhy výrazu Witgenstein nazíva jazykovými hrami (otázka, sľub, literárny opis, narácia...). Jazykové hry sú transtextuálne, transžánrové, transhistorické. Sú univerzálne a môžeme ich použiť pri analýze hociktorého textu (umeleckého alebo neumeleckého). Okrem toho existujú jazykové hry, ktoré sú invariantnými prvkami textu. Ich selekciou a kombináciou sa štrukturuje text. Už sme hovorili o biblickom programe jazykových hier a o jeho produkcii „mikrotextov“. V Odissei taktiež nachádzame rad jazykových hier.

Domnievame sa, že základnými hrami sú: kladenie otázky, odpoveď, narácia, opis, sugescia, zvädzanie, sľub, prosba. Otázka môže byť explicitná alebo implicitná, ale vždy existuje. Príkladom týchto dvoch jazykových hier /otázka — odpoveď/ je novela Ivana Cankara Sluha Bartolomej a jeho právo alebo Viki a Kiki Dušana Mitanu. Tieto dve hry štrukturujú text. Text nemôže existovať bez otázky a odpovede.

Niektoré časti románu Ulysses sú štrukturované podľa princípu otázka — odpoveď (Joyce, 1993, s. 562-630), tiež kapitoly v románe Peščanik D. Kiša. Jazykové hry otázka — odpoveď, ktoré používajú spomínaní autori, pochádzajú zo štruktúry katechizmu. Je zaujímavé, že otázku a odpoveď nachádzame v najstarších textoch. Povedzme v Upanišádach. Otázka — odpoveď v týchto textoch predstavuje základ štruktúry. Otázka sa môže prejaviť aj ako systém otázok. Veriaci sa pýtajú: „Čo je prameňom tohto vesmíru? Čo je Brahma? Odkiaľ pochádzame? Ktorá sila nám umožňuje žiť? kde nachádzame oddych? Kto je pánom našich radosti a smútku? „ (Upanišády, 1988, s. 59.). Alebo: „Odkiaľ všetky tieto svety pochádzajú? Z vesmíru: všetky tieto bytosti z vesmíru sa vynárajú a do vesmíru sa opäť vracajú — vesmír je naozaj ich začiatok a ich skutočný koniec (Upanišády, 1988, s. 95.). Cieľ takejto otázky je usmerniť subjekt. On smie postaviť jedinú správnu otázku, ktorá mu umožní počuť jedinú správnu odpoveď: „Keď smrteľný človek pozná Purušu (Ducha vesmíru, ktorý podnecuje všetko), oslobodí sa a získa nesmrteľnosť (Upanišády, 1988, s. 29).

Aj Bhagavadgíta je štrukturovaná podľa princípu otázky a odpovede. V rámci textu sa nachádza Dhrtaraštra, ktorý kladie otázku Sandžajovi. Sandžaj pozná tento dialóg a rozpráva ho technikou mimézis: Ardžun

sa pýta, Krišna dáva odpovede. Ardžun je v úlohe učeníka a Krišna v úlohe učiteľa.

Zdá sa, že každý text obsahuje „Otázku“ (otázky), na ktoré sa snaží dať odpoveď. Tieto otázky môžu byť explicitné alebo implicitné, dobro-myseľné, subverzívne, provokatívne, „zvedavé“... Text nie len že vždy reaguje na otázku, ale taktiež produkuje nové otázky, ktoré provokujú vznik nových textov (beletristických alebo vedeckých).

Otázkou autor (alebo čitateľ, poslucháč, spoludiskutér...) motivuje mobilizáciu znakov, argumentačný discours, vysvetľuje nejasné mesta alebo zložité sémantické spektrum. Autori teda citujú postup formovania textu. Ide o intertextualitu v rovine „citovania postupu“. Je zaujímavé, že aj vtip často používa jazykové hry otázky a neočakávanej odpovede. Samotná otázka motivuje odpoveď, rozvíjanie textu. Možno že práve otázka (implicitná alebo explicitná) hýbe naším vedomím a intelektom, ktorý aktivizuje rečový aparát.

Keď hovoríme alebo píšeme, poskytujeme vlastne odpoveď spoludiskutérovi alebo potenciálnemu čitateľovi. Mýtus ako text je len odpoveďou na svoju večnú otázku o vzniku človeka, života, Boha, sveta... V naratívnom programe otázka a odpoveď sú fundamentálne hry, ako aj sugescia, zvädzanie, narácia, opis, sľub, prosba. Ostatné hry predstavujú postea factus, sú dodatočné.

Narácia dominuje v textoch, ktoré sú založené na funkciách v Barthesovom slova zmysle. Opis je centrálnou jazykovou hrou v textoch, ktoré sú založené na indiciách (Nový román vo Francúzsku), ktorého skúsenosti praktizoval aj D. Kiš v románe Záhrada, popol. Prosbu ako fundamentálnu jazykovú hru nachádzame v žalmoch a modlitbách. Treba povedať, že žiadna jazyková hra nestačí sama osebe. Len v ich mobilizácii, ktorá je vždy trochu iná, môže vzniknúť zaujímavý text. Dobrý výber a kombinácia jazykových hier umožňujú polyfunkčný text.

Dobrý text sugeruje a zvädza čitateľa, postupne mu objavuje „pravdy“ pozdĺž syntagmatickej osi, na základe ktorých zloží „mozaiku“ celkového zmyslu. Text, ktorý by na začiatku všetko povedal (odhalil) čitateľovi, by nebol preňho zaujímavý, stratil by svoju prítťažlivosť a dramatickosť. Text bez tajomstva a bez zvädzania by padol na úroveň novinárskeho článku. Jazyková hra zvädzania „ponúka“ čitateľovi niekoľko hermeneutických ciest. Čitateľ si vyberá jednu alebo druhú cestu, nikdy si nie je istý, kam ho táto hra zavedie. On nemôže kontrolovať všetky hry zároveň, lebo sa vyhýbajú jeho oku podľa analógie slnečných lúčov.

Dobrý umelecký text sa vyznačuje pluralitou jazykových hier a pozýva čitateľa do dobrodružstva signifiantov, v rámci ktorých „sémantický profit“ nikdy nie je istý.

LITERATÚRA

- Biblia, U Beogradu, izdanje britanskog i inostranog biblijskog društva, 1975.
Bhagavad gita (Pesma o božanstvu), Grafos, Beograd 1981.
Cankar, I.: Vibrani tvorci, R.Slovo, N. Sad 1978.
Freud, S.: Budućnost jedne iluzije, Naprijed, Zagreb 1976.
Katechizmus pre najmenších, Vydala a vytlačila Tlačiareň Neografia, š.p., Martin roka 1991.
Mitana, D.: Slovenský poker, Hevi, Bratislava 1993.
Petrarca, F.: Kanconijer (Canzoniere/scelta), Prosveta, Beograd 1984.
Pesništvo renesanse i baroka (antológia), Prosveta, Beograd 1968.
Upanišade, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad 1981.
Witgenstein, L.: O izvesnosti, Bratstvo Jedinstvo, N.Sad 1988.
Wellmer, A.: Prilog dijalektici moderne i postmoderne, Bratstvo Jedinstvo, N.Sad 1988.

DAS PHÄNOMEN DER SEHNSUCHT ALS EIN STRUKTURELEMENT IM SERBISCHEN MITTELALTER UND IN DER KROATISCHEN RENAISSANCE

Von Freuds Schema „FORT – DA“ sowie von Grimás Aktantenschema ausgehend, versucht der Autor das Phänomen der Sehnsucht in der Literatur des serbischen Mittelalters und der kroatischen Renaissance zu beschreiben.

In der Studie wird das Phänomen der Sehnsucht als ein konstitutives Textelement interpretiert. Das Motiv der Sehnsucht wird in Sujets der Biographien sowie der Gedichte ausgeführt.

Diese zwei Sehnsüchte unterscheiden sich grundsätzlich voneinander.

Die Sehnsucht tritt als die Hauptinstanz des Textes auf.

Im zweiten Teil seiner Arbeit versucht der Autor die Typologie der Wort- und Sprachspiele auszuarbeiten.