

Několik poznámek ke hře *Řetězová hvězda*

Předně mám za to, že zvolená forma hry není vhodná pro ověřování výchozí hypotézy. Herní postup tiché pošty není zaměřen k sledování výrazových proměn určité konstantní představy, ale naopak k postupné transformaci výchozího materiálu vlivem individuálních imaginativních přístupů, a to třeba i do zcela protikladných poloh. Tento dynamický element je navíc v pravidlech *Řetězové hvězdy* umocňován tím, že hráči mají před sebou tři texty či vyobrazení, aniž by museli reagovat na všechny a aniž by bylo v zadání explicitně řečeno, že mají usilovat o imaginativní vyjádření významu, analogicky obsaženého alespoň v jedné z předloh. Při takové volnosti hry a s ní spjaté komplikovanosti jejich výsledků není, zdá se, intersubjektivní povaha emocí spjatých s obrazem lesa vůbec objektivně vystopovatelná.

Na druhou stranu nároky na čtenáře/diváka hry, které se z pozic tradičních teorií poznání zdají až nemístné, při jeho poctivém interpretačním úsilí prakticky ukazují, že surrealistické pojetí poznání nemá s tradičním shodné strukturální rysy. Přistoupí-li hodnotitel k experimentaci se záměrem sledovat v sukcesi jednotlivých příspěvků více či méně zdařilé nové výrazy identického iracionálního obsahu předešlého či předešlých vyjádření, bude uveden do bezvýhodného zmatku. Mezi předlohou a reakcí na ni, byť by usilovala být pouze znovuvyjádřením jejího obsahu, totiž není metaforický, ale – u nejzdařilejších příspěvků – metamorfický vztah. To, co nápodoba vyjadřuje o předloze a co se na ní chce jevit jako objektivně konstatovatelné, je do jisté míry až jejím produktem, stejně jako je sama tato nápodoba produktem předlohy. Čtenář/divák nedokáže rozhodnout, zda to, co vidí v předloze, zde bylo ještě předtím, než prozkoumal reakci na ni a pouze to přehlédl, nebo je to něco, co vlastně v předloze obsaženo není a co je už dojmem z její nápodoby. Sem také proniká do celé problematiky objektivní náhoda, aby smířila aktivní inspiraci s pasivní interpretací, předložila paradigmatický zlom v chápání noetických postupů a odsoudila takovouto formulaci dilematu jako nesmyslnou.

Ačkoliv tedy pravidla hry nebyla vzhledem k jejím záměrům šťastně zvolena, zdá se mi, že hra přesto přináší důležitý poznatek, že semiotiku a sémantiku principu analogie nelze pojímat v žádném ohledu stejným způsobem jako je tomu u principu identity, že přestože je význam krátkých spojení závislý na sblížování racionálně určených sémantických obsahů, nelze je na ně v žádném smyslu redukovat. Dynamické hledisko obsažené v principu analogie a jeho souvislost s objektivní náhodou ovšem problematizuje předpoklad obecné subjektivity, tento „statický“ element

surrealistické teorie. Není jasné, proč a jak – když je celý recepční proces založen bytostně dynamicky - by měl surrealistický tvůrce při reakci na předcházející příspěvek a posléze vnímatel při recepci jeho díla „sestupovat“ od díla k jakémusi nadhistorickému a statickému emocionálnímu fondu, kam jej zavedly poukazy předcházejícího příspěvku, ohledat příslušné prvky tohoto fondu a opět se od nich vynořit a podat jejich novou kopii či na jejich základě oba znaky srovnávat. Výsledky hry pro takový elementární model nesvědčí.

Přes jisté problémy a nejasnosti způsobené tím, že hráč si může zvolit, jak a na jaké příspěvky bude reagovat, lze interpretační postupy účastníků rozdělit na ty s převažujícími „harmonizačními“ a „disharmonizačními“ zřeteli. Hráči postupující „harmonizačně“ se snažili intuitivně nalézt společnou bázi jednotlivých předloh a analogicky ji vyjádřit (MC, FD, IH, KP, BS, MS, RT; JD a AL směřují v rámci této kategorie mírně k „disharmonizaci“), případně vyjádřit analogicky dojem alespoň z předlohy jediné (RN, JR, příspěvek ZT „harmonizačně“ rozvíjí intenci své předlohy až k humorně „disharmonizačnímu“ působení vůči skutečnému kontextu). „Disharmonizační“ postupy se soustředily především ke sledování významových napětí mezi jednotlivými předlohami, aby je svými příspěvky buď smířovaly a dovedly tak k jejich utajené souvislosti (JŠ, KŽ a specifickým způsobem i JE, který uvádí do krátkého spojení větu ze své předlohy a vlastní fotografii, čímž dává výraz celkovému ladění interpretovaného textu), anebo na jejich základě rozehrávali významy nové (LH, JK, PM; VŠ se pohybuje mezi oběma těmito póly). Zvláštní polohu představují přístupy, které předlohu doplňují krátkým spojením tak, aby z významového setkání vytryskl černý humor (JJ, JT, ZT). Příspěvky JG a RK stojí mírně stranou, jelikož význam svých předloh racionálně stabilizují, chápou je jako alegorie či „hádanky“, a následně svou diskurzivní interpretaci iracionálně rozvíjejí. Text MŠ je zcela mimo uvedenou klasifikaci a bylo-li by nutné jej někam zařadit, jednalo by se o selhávající pokus o racionální harmonizaci předešlých tří vyobrazení.

Už úvodní Dryjeho báseň nevyjadřuje, podle mě, přesně působení Lhotákova obrazu. Obsahuje totiž jistý prudký vzmach a nedočkavé napětí, jejichž agresivita nenachází ve strohé existenciální úzkostnosti bezčasí Lhotákova výjevu větší oporu. Ačkoliv je tato agresivita zpětně ospravedlnitelná nespornou blízkostí mezi výchozím *Potrubím v lese* a *Píchavkami pýchavky* Kateřiny Piňosové, je třeba věnovat větší pozornost skutečnosti, že všechny tři reakce na text *Užuž* nezávisle na sobě pracují s obdobnými prvky naznačujícími melancholický rozklad a zanikání: hnědá barva usychajícího listí u Kateřiny Piňosové, oprýskaná

běžová zeď obklopující okno na fotografii Romana Kubíka a rozpadající se listopadově flekatá zmolklá prkenná ohrada Martina Stejskala. Ostatně všechny tři fotografie působí, jakoby vznikly ve stejném ročním období dostatečně vzdáleném od tiše bezmračného blížícího se letního západu výchozího obrazu.

S příspěvkem Jana Gabriela, který si příliš neláme hlavu s enigmatickou spojitostí jednotlivých vyobrazení a anekdoticky rozvíjí jedinou předlohu, vniká do hry prvek explicitního erotismu. Zatímco báseň Romana Telerovského jako by ve jménu spatřeného existenciálního osamocení umírňovala vztek, který nachází ve třech předchozích obrázcích, Kristýna Žáčková klade důrazy naopak: řev, krev, checht a zkrivené úsměvy pozoruje z uctivé osamocenosti obzoru. Zde už se spojení s počátečním obrazem začíná rozpadat, v dalších příspěvcích jeho průkaznost mizí. Aposteriorní komentář Romana Telerovského k jeho textu sice přináší poukaz na pozoruhodné souvislosti s Lhotákovou malbou, ty je ovšem třeba chápat především jako produkt aktivní interpretace. Měli by komentář dopomoci ke zkoumání fungování intersubjektivní komunikace, bylo by třeba, aby pod krátkými spojeními podivuhodně podobných prvků výchozího obrazu a Telerovského textu byla sledována logika jednotlivých příspěvků, která dovedla to či ono z Lhotákova obrazu až k *Mým senzitivům*. Např. verše „Chce vodu / Ta neteče / Touha se nekoná jen suchá žízeň“ je nejspíše třeba vztahovat k usychajícím listům za vlhkého počasí, kontrastovaného s červeným vnitřkem hub v příspěvku Kateřiny Piňosové.

Jestliže v dalším kole Gabrielův erotismus Jan Daňhel podivuhodně spojuje s chladnou a úzkostlivou osamoceností patrnou ve druhých dvou příspěvcích, Jan Švankmajer jej vidí v souvislosti s agresivitou, která si u Telerovského a Žáčkové vzájemně vyměňovala místa. Erotismu si všímá i Lucie Hrušková, jejíž příspěvek se však soustředí na nové propojení pro ni působivých obrazových trsů v příspěvcích předešlých. Vztah jejího obrázku k předchozímu průběhu hry je tak spíše formální a samotné vyobrazení si v sobě nese něco z polní krajiny zrcadlící noční nebe, čímž do hry vniká značně cizorodý prvek.

Aniž bych považoval za nutné rozvíjet ilustrativnost tohoto komentáře nad rámec IV. kola celé hry, musím se pozastavit nad fotografií Radima Němečka. Ta se jeví skutečně jako velmi přesný a citlivý analogon básně Andyho Lasse, který dokonce obrazovou formou dokáže vyjádřit i zvláštní sémantickou energii, nesenou prací s jazykovými prvky v Lassově básni. O to překvapivější je, že tato fotografie svými podivným sblížením přírodních a uměleckých prvků prostřednictvím transparentního odrazu se zdá být

snad přesvědčivějším vyjádřením obsahu výchozí Lhotákovy malby než je báseň Františka Dryjeho. Přitom bezprostřední spojnicí mezi textem *Želví oči* a *Potrubím v lese* by interpret hry hledal velice nesnadno. Položili divák vedle sebe obě vyobrazení, s obtížemi se ubránil dojmu, že Němečkova fotografie je psychosociální aktualizací oněch imaginativních a emocionálních pochodů, které usiloval symbolizovat Lhotákův obraz.

Jelikož, nejen z uvedených důvodů, z interpretace výsledků hry nelze vzhledem k surrealistické noetice vyvozovat více než tyto letmé náznaky, myslím, že by nebylo špatné zopakovat ji, tentokrát s jasným zacílením na problematiku obecné subjektivity a intersubjektivní komunikace. Přitom by asi bylo nejlepší, kdyby všichni hráči reagovali jednotným způsobem (vyobrazením či textem) na stejný imaginativní objekt, tj. na totožné analogické vyjádření neznámé předlohy. Porovnání výsledků hry navzájem i s jejich východiskem by jistě přispělo k přesnějšímu odhalení role dynamických principů ve fungování analogie a obecných zákonitostí imaginativních postupů.

Šimon Svěrák, 1. a 3. září 2012

Průběžný komentář k Šimonovi:

Začnu od konce: ta řetězová pravidla jsem volil záměrně dle kopyta tiché pošty, neb ony interpretační hry (*Dobrý den, pane Guguine, Budoucí letci, Ilustrovaný sen*) a hry na vyhledávání vizuálních analogií (*Panorama, Analogické these, Hra o Žugoně*, ale třeba i *Restaurátor* aj.), jež ovšem byly také interpretační, jsme v dávnověku i v letech pozdějších praktikovali mnohokrát s výsledky často velmi disparátními, i když jindy zase právě naopak. Vzpomněl jsem si právě na hru *Tichá pošta*, jež stála na počátku radostně konfliktní či objektivně frustrující rekonstituce skupiny v r. 1971-1972, a říkal jsem si, že možná i nyní jsme v nějak jinak! obdobné situaci – navíc mě lákala ona dosud nevyzkoušená kombinace vizuální a písemné interpretace a interakce.

Že výskyt vnějších, tvarových či prostě „objektních“ shod bude odpovídat spíše počtu pravděpodobnosti než nějaké mimořádné synchronicitní situaci, dalo se očekávat na základě několika jednoduchých úvah: řetěz je příliš dlouhý a jednotlivé tvůrčí vklady jsou nejen příliš subjektivní (což je pochopitelné a na tomto předpokladu stojí i ověřovaná hypotéza obecné subjektivity)

a jak jsem byl již připomněl, ani ve vyjmenovaných (a dalších) hrách nebyl počet pravděpodobnostních identifikací nijak významně překročen.