

Kniha obsahuje dvanásť textov, na základe ktorých sa autor osvedčuje ako „priateľ kníh“, literárnovedného štrukturalizmu a dekonštrukcie. Jednotlivé prózy sú ďalším rozvíjaním a obmieňaním tematických a naratívnych modelov, naznačených už predchádzajúcimi autorovými knihami (Akozmia, 1992; Niekoľko náhlych konfigurácií, 1997; Vražda marionet, 1999). Ide o typ „neosobného“ písania s akcentom na tézu, že autor ako inštitúcia je mŕtvy a suverenita patrí slovu. Horváthova autorská stratégia je založená na intertextuálnej a intelektuálnej hre, v rámci ktorej sa v priestore literárneho diskurzu transformujú a inovujú žánrové a štýlové postupy tzv. nízkej literatúry (klasická detektívka, dobrodružný a kriminálny príbeh, gotický román a i.) a populárnej kultúry (akčný film, počítačové programy), a to v podobe parafrázy, napodobeniny, imitácie (pseudožánre). So zreteľným odstupom (paródia, irónia, persifláž) sa preberajú konštrukcie, obraznosť i slovná zásoba triviálnych a populárnych žánrov (typické prostredie aj situácie, typ postáv, lexika), aby boli vzápätí konfrontované konštrukciami a výrazmi odlišnej sémantickej úrovne (literárna teória, filozofia). Z východiskovej úrovne nízkeho sa dôraz presúva na „intelektuálne vysoké“. Významným tematickým plánom je sebareferencia, tematizácia písania a epických kategórií.

Odkazy na minulé príbehy (príbehy iných), vo forme citátov a alúzií, sú súčasťou aktuálnej bezpríbehovosti (autorovej vlastnej). V novej konštrukcii dominujú otvorenosť, nesúvislosť, fabulačná nejasnosť, absurdita a iracionalita. Zodpovedajúcou pocitovou kulisou sú znepokojivé, napäté, vzrušené a paranoidné stavy postáv. Významným motívom je hra, prednostne intelektuálna, no ani tá neprináša uvoľnenie či zábavu, je skôr bojom (Telegraf) či znepokojivým lúštením kryptogramu (9 11 3 7). Môže mať aj podobu „nepriznanej“, zamlčanej hry (Volali ste ma Degarmo). Postavy väčšiny próz sú vysoko štylizované, sú to neuroticky pôsobiaci individualisti s komplikovaným vzťahom k svetu, k iným ľuďom, k sebe samým. Konanie niektorých z nich ovplyvňuje deštruktívne pôsobiaci strach z vonkajšieho neovládnutého priestoru, a preto ich prirodzená existencia je spojená s minimalizovaným priestorom vlastnej izby. Pre iných sa naopak vlastný priestor môže stať „mučivým priestorom“, ktorý je plný „nepriateľských, číhajúcich predmetov“ (Sused). V tomto zmysle je svet chaosu a nebezpečenstva ambivalentný. Ak v zbierke Niekoľko náhlych konfigurácií dominovala fóbia, že niekto niekoho sleduje, pozoruje, odpočúva (spomínaná paranoja), v knihe Zverstvo sa z prenasledovaných stávajú rovnako paranoidní prenasledovatelia (Telegraf, Úvahy pána G.). Opakujúcim sa motívom je tiež vysielanie správy, jej komunikovanie, vracia sa aj motív vytvárania, generovania textu, princíp kombinatoriky a cyklickosti. Horváthove prózy simulujú príbehy s tajomstvom, no na rozdiel od nich ostávajú tajuplné a nejasné aj po svojom konci, ich jedinou istotou je významová neurčitosť (Boj na ostrove, Svojho času).

Zbierku Zverstvo neprijala kritika jednoznačne. Kým recenzenti s filozofickým vzdelaním (Marcelli, Petříček) oceňovali prienik modernej reflexivity do literárneho textu, viac literárne orientovaní kritici konštatovali autorovo opakovanie sa (s ohľadom na jeho predchádzajúce knihy), strojenosť a absenciu témy. Postmoderná poetika Tomáša Horvátha sa v nej sčasti zautomatizovala a ešte viac uzavrela sama do seba, čo nanovo po-

tvrdilo sebedovomo vyhranenú a individualistickú pozíciu autora v kontexte mladej slovenskej literatúry deväťdesiatych rokov.

#### VYDANIA

Zverstvo. Levice: L. C. A., Koloman Kertész Bagala, 2000. 199 s. Doslov Peter Michalovič.

#### LITERATÚRA

BALLA, V.: Vieme, zámerne... Romboid, 35, 2000, č. 3, s. 18 – 19.

BEASLEY-MURRAY, T.: Ani genitálie už tak nevyčnievajú, ako kedysi. Romboid, 35, 2000, č. 3, s. 18 – 19.

GÁLIS, V.: Ja, John Barth. Domino fórum, 9, 2000, č. 18, s. 14.

KRČMÉRYOVÁ, E.: Rastie hrozno privysoko? RAK, 5, 2000, č. 3, s. 74 – 76.

MARCELLI, M.: Zverstvú návštevníka čítami. OS, 4, 2000, č. 5, s. 72.

MARČOK, V.: Recesranda. Knižná revue, 10, 2000, č. 26, s. 5.

PETŘÍČEK, M.: Na spiknutí spiknutím neboli únikové vědění. OS, 4, 2000, č. 5, s. 71 – 72.

TARANENKOVÁ, I.: Útrapy z rozumu. Kulturný život, 1, 2000, č. 8, s. 8.

ZIVÁK, J.: Tomáš Horváth: Zverstvo. Študentské noviny, 2000, č. 3, s. 15.

*Dana Kršáková*

SILNÝ POCIT ČISTOTY – zbierka poviedok od Michala Hvoreckého (1976), vydaná v roku 1998.

Kniha obsahuje šesť próz, typovo priradovaných k sci-fi a cyber-punku, pôvodne uverejňovaných v časopisoch a zborníkoch. Východiskovou témou je vízia skutočnosti v bližšie neurčenej budúcnosti, obraz človeka v krízovej situácii odpadlíka, vydedenca, azylanta. Významnou súčasťou próz je autorov záujem o interpretačné stratégie a post-modernú teóriu žánrov.

Zo žánrového hľadiska ide o ironické prestupovanie hodnotovo nízkeho a vysokého, triviálneho a teoreticky abstraktného. Toto prelňanie nemá prepracovanejšiu podobu a deje sa viac len na úrovni odkazov. Určujúcim sa stáva svet simulovaný masovou kultúrou a poklesnutou literatúrou, čo vytvára priestor na parodické spochybňovanie pôvodnosti, pravdivosti, resp. platnosti skutočnej životnej skúsenosti. Predmetom imitácie sa stáva čítané, počuté, videné. V rámci všetko prenikajúcej metatextovosti sa textovo realizujú doslovné významy sloganov, fráz, klipov, filmových a televíznych sekvencií a literárnych segmentov. Týka sa to najmä próz Silný pocit čistoty a Slizký mäsožravý mutant..., v ktorých si postavy vedome zachovávajú odstup od konzumnej spoločnosti, pre vlastné potešenie však prístupujú na hru s jej kultúrnymi kódmi a žánrovými schémami. Je to hra s tragickými dôsledkami pre obeť experimentovania. Egoizmus, sadistické, ba až maniakálne sklony, chladne racionálne a cieľavedomé konanie v mene dosiahnutia vlastnej rozkoše robia z postáv oboch próz morálnych zvrhlíkov, ich zvrátenosť si ale vo svete prevrátených hodnôt a všeobecnej tuposti uvedomuje už len málokto. Aj preto záverom môže byť spoločenská akceptácia a ocenenie. Silný pocit telesnej a duševnej čistoty a kalokagatia sú paradoxným