

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

URŠA VIDIC
MENTOR: IZR. PROF. DR. MITJA VELIKONJA

**PRIMERJAVA LABIRINTA IN MREŽE KOT DVEH PRISPODOB ZA
STRUKTURO ZGODBE**

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA 2004
KAZALO

UVOD	3
1. STRUKTURA ZGODBE IN METAFORIKA NITI	5
1.1. Metafora ali prisposodba za strukturo zgodbe	5
1.1.1. <i>Struktura zgodbe</i>	5
1.1.2. <i>Metafora ali prisposodba</i>	8
1.2. Labirint in mreža kot simbola	8
1.2.1. <i>Labirint</i>	9
1.2.2. <i>Mreža</i>	14
1.3. Rdeča nit	15
1.4. Preja	17
1.5. Tekstualnost	20
1.5.1. <i>Intertekstualnost</i>	22
1.5.2. <i>Micelij ali rizom kot tekstualnost</i>	23
1.6. Pripovednost	26
2. POTEK ZGODBE, BESEDILO IN MEDBESEDILNOST	28
2.1. Labirint kot potek zgodbe po eni sami rdeči niti	30
2.1.1. <i>Primeri zgodb – labirintov</i>	32
2.1.2. <i>Preobrat</i>	34
2.1.3. <i>Zanka</i>	37
2.2. Mreža v semiotiki	39
2.2.1. <i>Primeri zgodb – mrež</i>	42
3. HISTORIČNI PRISTOP: OD DREVESA PREK LABIRINTA DO MREŽE	45
3.1. Razvoj od zgodbe kot labirinta do zgodbe kot mreže	45
3.2. Zgodovinski razvoj nelinearnih pripovedi	46
3.2.1. <i>Opombe in oklepaji</i>	48
3.2.2. <i>Kazala</i>	49
3.2.3. <i>Hipertekst v kontekstu</i>	50
3.2.4. <i>Računalniške igre</i>	55
4. TIPOLOŠKI PRISTOP: DVE SORODNI METAFORI	59
4.1. Dve podobi manierizma	59
4.2. Mrežasti labirint	61
4.2.1. <i>Filmi Andreja Tarkovskega kot mrežasti labirinti</i>	64

SKLEP.....	67
LITERATURA IN VIRI.....	68
UVOD	

Labirint in mreža sta nelinearni strukturi, labirint predstavlja vijuganje linije okoli središča, medtem ko je mreža prepletenost številnih linij in je torej pravzaprav bolj multilinearna kot pa nelinearna. Pogosto nastopata kot prisposodbi za strukturo zgodbe, saj so že vse od samih začetkov človeške zgodovine z njima povezane legende o izvoru in poskusi razlaganja človeške resničnosti. To so zgodbe o poti kot iniciaciji, o grožnji teme in o ritualih prehoda, torej zgodbe z ovinki ali celo razpotji, ki ne sledijo linearni logiki. Labirint je razumljen kot pot modrosti in sporočilo teh zgodb govori o skrivnosti življenja, ki jo lahko ujamemo v mrežo. Obstajajo pa tudi pripovedni labirinti in mreže na strukturalni ravni in v tej nalogi nameravam pokazati, da je labirint prisposodba za vsako zgodbo, ki poteka po neki rdeči niti ter da je prisposodba labirinta sorodna s prisposodbo mreže.

Prikazala bom različne poglede nanju in ju poskusila povezati v smiselni sistem, v katerem labirint predstavlja posamezne zgodbe, mreža pa njihovo medsebojno prepletenost. Obstajajo tudi zgodbe, ki so že same po sebi mreže, ker imajo veliko število zunanjih povezav, ali so kot mozaik sestavljene iz posameznih prizorov, ki jih bralec sam poveže, vendar ima prav ta povezovalna nit vsakega posameznika podobo labirinta. To domnevo bom preverjala skozi celotno diplomsko nalogo, ob tem bom obravnavala različne pristope, ki jo ali zagovarjajo ali zavračajo.

V nalogi nameravam pristopiti k specifičnemu aspektu teksta, njegovi strukturi kot strukturi zgodbe, ki organizira tako pripoved kot tudi način branja. Podobi labirinta in mreže sta v besedilu prisotni namreč na dva načina: prvi, bolj očiten, je organizacija zgodbe v trenutku pripovedovanja, drugi pa je način branja ali pot napredovanja po zgodbi, ki jo ubere bralec. Brati in s tem ubrati pot po labirintu pomeni tudi, da bralec sestavlja nekaj, kar prebere, tako da je ubrano in šele kot tako sestavlja logično urejeno celoto. Avtor labirinta je genialni stavbenik, kipar in izumitelj Dedal, avtor mreže pa je skupinski avtor. Vendar je avtorstvo precej vprašljiv koncept, pripovedovalec zgodbe je namreč pogosto razumljen kot posrednik, posredovalec nečesa, kar je nastalo s skupinskim avtorstvom. Preverjala bom, v katerem primeru sta si perspektivi avtorja in bralca identični in v katerem ne.

Podoba labirinta že od nekdaj predstavlja tako primitivno obliko pisave kot tudi prefinjen način simbolnega izraza, predvsem pa je to ogledalo, v katerem neka civilizacija

vidi svoje fantazije. To velja tudi za sodobno virtualno komunikacijo, nekakšen labirint kot kodiran miselni proces, ki nam pomaga bolje razumeti naše življenje, okolje in svet okoli nas. Pravzaprav že od nekdaj vse svoje znanje organiziramo v obliki mreže povezav, po kateri se premikamo kot po labirintu. To dokazujejo enciklopedije, slovarji, sveti spisi in kuharske knjige, kakor tudi opombe pod črto v posameznih besedilih. Ko govorim o virtualnem labirintu, ne mislim samo na internet kot svetovni splet, ampak tudi na televizijo, mobilno telefonijo, časopise in druge medije. Zdi se, da je hoja po tem labirintu precej nezahtevna naloga, ampak pri tem se pogosto zgodi, da se vrtimo v krogu, da ponavljamo že znane informacije in se znajdemo v slepi ulici, kjer se vračamo v preteklost, tudi če si želimo nekaj novega ali nekaj, kar bi nas približalo našemu cilju. Popotniki v svetu podob brez vsakršnih navodil deskajo (*surfing*), preklapljajo (*zapping*) in skačejo od ene informacijske mreže do druge. Neopazno se izoblikuje elita, ki te mreže izgraja in ostale uporabnike napotuje k informacijam, ki naj bi bile nujne, ki naj bi ustrezale določenim vrednotam in ki naj bi bile sprejemljive za določeno predstavo o svetu. Avtorji labirintov so verjetno tudi v prazgodovini z risbami in s pojmom labirinta hoteli posredovati razumevanje časa kot tistega prostora, v katerem si urejamo svoje življenje, se z igro, veseljem in improvizacijo učimo na napakah. Z razvojem novih telekomunikacijskih tehnologij pa v tej igri vsak posameznik predstavlja nit v tkanini, besedo v tekstu, celico v živem organizmu ali točko v labirintu, ki vsebuje in transcendirata vse ostale točke kot zrcaljenje v mreži.

Relevantnost primerjave med labirintom in mrežo se kaže v pogosti rabi teh dveh prisposodob za opis sodobnih pojavov. V tej nalogi se bom omejila na pojavljanje teh dveh struktur pri pripovedovanju zgodb, tekstov, razumljenih v širšem pomenu besede. Pri tem se bom osredotočila na analizo in razlago različnih teorij, ki se ukvarjajo s strukturo zgodbe in z njej sorodnimi pojmi. V prvem poglavju bom določila obe prisposodbi in predstavila teoretske pojme, ki ju določajo. V drugem poglavju bom prikazala obe strukturi zgodbe v luči različnih konceptov, ki ju uporabljajo v svojih teorijah. Tretje poglavje je namenjeno pogledu na historični razvoj od labirinta do mreže, pri čemer so poudarjene razlike med njima. V četrtem poglavju bom predstavila sorodnosti med obema prisposodobama na osnovi tipološke analize; menim namreč, da v večini primerov labirint in mreža označujeta sorodne pomene. Primerjala bom oba vidika, predstavljena v prejšnjih dveh poglavjih, in preverila, ali je obveljala moja hipoteza o sorodnosti obeh prisposodob.

Razmišljala bom o vprašanju, ali je zgodba v strukturi mreže brez repa in glave, ali pa je pri tem pomembno bralčevo napredovanje od začetka zgodbe do konca. Menim, da drži

oboje. Na strukturalni ravni je mreža odprtost vseh možnih povezav, na osebni ravni v trenutku branja pa se ustvari fabulacija, značilna za zgodbo, ki poteka od začetka do konca.

Kot v labirintu lahko stopiš na lestev ali splezaš na stolp, da ga pogledaš od zgoraj in vidiš mrežo, je vsaka zgodba labirint odznotraj in mreža odzunaj. Odpreti knjigo, stran v medmrežju, prižgati televizijo ali poslušati pripovedovanje sogovornika pomeni vstopiti v labirint. Branje, poslušanje in gledanje je hoja skozenj. Vsaka pripoved zbuja asociacije z ostalimi zgodbami, vsaka zgodba je mreža.

1. STRUKTURA ZGODBE IN METAFORIKA NITI

Na tem mestu predstavljam ključne pojme, s katerimi se bom ukvarjala v diplomski nalogi in uvajam dve metafori za strukturo zgodbe. Obe sta povezani z metaforiko niti, in sicer labirint s pojmom rdeče niti ter mreža s pojmom prepletene niti (tkanja, teksture, teksta). Pri tem mi metafora niti pomeni predvsem potek branja neke zgodbe, po kateri bralec napreduje kot po labirintu ali mreži.

Ne strinjam se s pojmovanjem kronološkega razvoja miselnih struktur od klasičnega labirinta preko blodnjaka in drevesa do mreže, kot te prispodobe uporabljajo na primer Gilles Deleuze in Felix Guattari ter Umberto Eco. Menim namreč, da v primeru strukture zgodbe ves čas obstajata obe prispodobi hkrati, le da pri posameznih primerih prevlada ali ena ali druga.

1.1. Metafora ali prispodoba za strukturo zgodbe

1.1.1. Struktura zgodbe

Struktura zgodbe je njen ustroj, gradnja ali sestava, notranja zgradba, določa jo vodilna nit, ki organizira fabulo. V tej nalogi govorimo o zgodbi kot pripovedi in ne kot o literarnem delu; to pomeni, da pri obravnavi strukture zgodbe izključujemo vso poezijo, ki nima pripovednega značaja, kakor tudi vse tiste literarne zvrsti in usmeritve, ki zavračajo kakršno koli fabulacijo.

Ruski formalisti so vodilno nit neke pripovedi poimenovali *fabula*, kar je tisti dejavnik, ki posamezne dogodke poveže v celoto, tisto, kar ustvari zgodbo kot sklenjeno besedilo ali tekst. Tekst običajno definiramo kot avtorjevo izvirno besedilo (da se loči od

prevodov ali tujih komentarjev) ali kot osnovno besedilo spisa nasploh (da se loči od opomb, dodatkov ipd.), vendar ga ne moremo enačiti z zgodbo, ker je zgodba pripoved, tekst pa je lahko tudi brez pripovednega značaja.

Henryk Markiewicz je leta 1970 napisal, da se je literarna teorija »šele pred kratkim začela ukvarjati z zgradbo literarnega dela«. (Markiewicz, 1977: 57). Teorija govori sicer o ritmu, stilu, kompoziciji, značilnostih zvrsti, o idejnem ustroju, »torej samo o posameznih vidikih, lastnostih in zapletenih skupkih sestavin literarnega dela, ki jih navadno obravnavajo posamezno, ne pa o njihovih sestavnih elementih in njihovih skupnih odnosih«. Markiewicz meni, da je problem v tem, da je v različnih literarnih tokovih in še bolj v posameznih besedilih sklenjenost notranjih elementov različna – drugačna je, na primer, v klasični tragediji, drugačna pri Shakespearu, ki je bolj pazil na učinkovitost posameznih scen kakor na izrazitost celote, zato pravi, da je izčrpna monografija literarnega dela neizvedljiva naloga. Sturkture zgodbe se lažje lahko lotimo z metaforičnim pristopom in jo tu primerjamo z labirintom in mrežo.

Paul Ricoeur (Ricoeur, 2000: 92) v svoji interpretaciji Aristotela njegov *mythos* prevaja z *intrigue* po vzoru angleškega termina *plot*, ki ga razume kot gradnjo dogodkov. Slovenski prevod *intrigue* prevaja z besedo *fabula* zaradi razlikovanja od »zgodbe« in »zapleta«. Svoje pojmovanje zapleta opisuje takole: »Opazili bomo, da nisem komentiral razlike med 'zapletom' (desis) in 'razpletom' (lysis) v 18. poglavju (Aristotelove Poetike). Že dejstvo, da Aristotel v fazo zapleta vključi dogodke »zunaj« fabule, daje misliti, da tega razločevanja ne smemo umestiti na isto raven kot druge značilnosti zapletene fabule, niti ga ne moremo imeti za pertinentno značilnost fabule, katere kriteriji so notranji.« Struktura zgodbe nam torej pomeni zaporedje, po katerem je fabula organizirana, in ki ni identična z zapletom zgodbe, saj se ta lahko prične tudi *in medias res* in potem opisuje prejšnje dogodke.

Tudi Umberto Eco na mnogih mestih opisuje osnovno temo vseh modernih teorij pripovedništva, to, kar so ruski formalisti imenovali razlika med fabulo in sjužetom. Ta dva termina prevajamo s *fabulo* in *sižejem* ali *fabulo* in *intrigo* pa tudi z angleškima označbama *story* in *plot*. Sužet, sjužet ali siže predstavlja motiv neke zgodbe, vsebino, snov kot podlago umetnine, predmet, temo umetniške obravnave. Ta vidik strukture zgodbe nas v pričujoči nalogi ne zanima, pri preučevanju strukture zgodbe nas zanima struktura zapleta. Ta pojem že etimološko namiguje na zapletenost labirinta, tako kot tudi na prepletenost mreže. Vendar sem se odločila, da bom uporabljala splošno razumljivo oznako *struktura zgodbe* namesto v obravnavanih besedilih uporabljene pojme *siže*, *plot*, *fabula*, *zaplet* itd. Vendar pa beseda *zaplet* že etimološko namiguje na zapletenost labirinta, tako kot tudi na prepletenost mreže.

Vladimir Propp je v predgovoru k svoji Morfologiji pravljice napisal, da želi »odkriti presenetljivo enotnost, ki je skrita pod labirintno zunanostjo« (Ricoeur, 2001: 81). Strukturo pravljice je videl kot kombinatorni sistem, pri čemer se je omejil na posebno kulturno konfiguracijo ruske čudežne pravljice, ki je precej manj odvisna od fabule kot nekatere druge pravljice¹. Njena oblika je oblika ene same in edine pravljice, ki je osnova vseh različic. S takšnim strukturalnim pristopom je definiriral funkcije, nekakšne abstrakcije dejanj, kot so: oddaljitev, prepoved, prekršitev, spraševanje, informacija, goljufanje, soudeležba. Teh sedem izhodiščnih funkcij (ki se nespremenjene pojavljajo v vseh pripovedih, le da v brezštevilnih konkretnih preoblikah in so opredeljene povsem neodvisno od oseb, ki dejanja izvršijo) glede na zaplet predstavlja pripravljalni del pravljice, fabula pa se zaplete v trenutku prestopka. Zato tvori prestopki ali pomanjkanje osrednjo os fabule, razumljeno kot celoto. To dokazuje, da zaseda ključno mesto fabule število prestopkov različnih vrst, Propp jih je naštel devetnajst. Skupna značilnost *prestopka* in *pomanjkanja* je, da oba sprožita iskanje. Tudi naslednje funkcije – od *potovanja* do *zmage nad napadalcem* – tvorijo podskupino, saj vodijo k zadoščenju. Propp za to zadnjo funkcijo pravi, da tvori par s prestopkom ali pomanjkanjem vse od trenutka, ko se fabula zaplete. Pravljica tu doseže svoj vrhunec, preobrat, preokret v labirintu. Ricoeur kritizira Proppov racionalni pristop k preučevanju pravljic, ki da ne more nadomestiti narativnega razumevanja. Njegov komentar se glasi: »Nobeden od postopkov razčlenjevanja in nobeden od postopkov razvrščanja v serije se ne more ogniti fabuli kot dinamični enoti in pretvorbi v fabulo kot strukturirajoči enoti. Da gre za posredno referenco na fabulo, se najjasneje kaže v trdoživosti, s katero goethejevsko organsko in teleološko pojmovanje reda kljubuje linnéjevskemu taksonomičnemu in mehanicističnemu pojmovanju verige funkcij.« Ricoeur torej opozori na razliko med racionalnostjo in in naratološkim razumevanjem, vendar poudari njuno posredno soodvisnost. Pri obravnavanju strukture zgodbe predlaga izhajanje iz oseb in ne iz dejanj ter formalizacijo vlog, ki jih te osebe lahko igrajo v vseh pripovedih, in nato popis različnih možnosti in izbir, vseh možnih poti. Fabula tako ni posledica kombinatornih lastnosti sistema, temveč izbirno načelo, s katerim razlikujemo teorijo delovanja in teorijo pripovedi.

¹ S Proppovo metodologijo je trinajst slovenskih pravljic obravnavala Karin Potočnik v svoji diplomski nalogi na Fakulteti za družbene vede v Ljubljani.

1.1.2. Metafora ali prispodoba

Prispodoba je ponazoritev bistvene značilnosti česa s stvarjo, ki ima podobne lastnosti. Za našo primerjavo je ta termin ustrežnejši od izraza metafora, ki je besedna figura v literaturi, za katero je značilno poimenovanje določenega pojava z izrazom, ki označuje v navadni rabi kak drug podoben pojav. Vendar gre pri zadnjem opisu za zastarelo pojmovanje metafore, ki pa je v Slovarju tujk opisana z besedo prispodoba: metafora –e ž [gr. *metaphora* prenos] podoba, (pesniška) prispodoba s primerjanjem ali prenašanjem lastnosti enega predmeta na drugega. Zato sem se odločila, da bom oba pojma uporabljala kot sopomenki, v naslovu pa sem se odločila za slovensko različico.

O zastarelem pojmovanju metafore piše I.A. Richards v besedilu *Metafora* (Richards, 1998: 46): »Tradicionalna teorija je opazila le nekaj oblik metafore in omejila svoje nanašanje termina metafora le na nekatere od njih. Tako se je ustvaril vtis, da je metafora besedna zadeva, premikanje in premeščanje besed, medtem ko je v bistvu sposojanje in občevanje med mislimi, prenos med konteksti. Mišljenje je metaforično in poteka skozi primerjave, od tod pa izvirajo metafore jezika.« Kot pravi George Lakoff v besedilu *Sodobna teorija metafore* (Lakoff, 1998: 272): »Skratka, mesto metafore sploh ni v jeziku, temveč v načinih, kako konceptualiziramo eno mentalno področje v okviru drugega. Splošna teorija metafore je dana s karakterizacijo takih čezprostorskih preslikav v pojmovnem sistemu.« Za površinsko realizacijo neke tovrstne preslikave Lakoff uporablja termin »metaforični izraz«, kar označuje tisto, na kar se je v stari teoriji nanašala beseda metafora. V pričujoči nalogi bom izraza prispodoba in metafora uporabljala kot dva načina, kako razumevamo strukturo neke zgodbe.

1.2. Labirint in mreža kot simbola

Simbola labirint in mreža se med seboj razlikujeta po temeljnih principih, ki ju je Mitja Velikonja v knjigi *Mitografije sedanjosti* označil kot ekspanzivnost in inkluzivnost. Labirint je ekspanzivni simbol, definira ga središče, ki se širi navzven in strukturira zunanost po principu »eno je vse«. Mreža pa nasprotno deluje po vodilu »vse je eno«, in kot inkluzivni simbol povezuje posamezne točke v »nepredirno enost«, pri tem gre za »konstruktivno spajanje v višjo kvaliteto« (Velikonja 2003: 35-38). V primeru strukture zgodbe to pomeni, da labirint simbolizira tiste zgodbe, ki imajo nek povezujoč element, rdečo nit, ki jih strukturira. Mrežo kot simbol za strukturo zgodbe pa lahko razumemo na dva načina: kot intertekstualno

povezanost zgodbe z ostalimi teksti, torej navzven, ali pa kot nelinearno spajanje posameznih epizod znotraj zgodbe, za kar se pogosteje uporablja prispodoba mozaika, ki je neka vrsta mreže. Osredotočili se bomo bolj na notranjo strukturo zgodbe, saj mrežasti način branja stopa v ospredje pri vseh tistih medijih, ki zgodbo razdelijo na sekvence. Čeprav je bilo to mogoče že v filmu in književnosti, je simbol mreže v vsakodnevnem izražanju postal aktualen šele z nastopom televizijskih mrež in računalniškega medmrežja. Simbol labirinta prav tako kot simbol mreže govori o kompleksnosti, vendar je ne povezuje v eno, ampak ustvarja pot skozi njo, torej jo strukturira z namenom priti do središča in nazaj, do preobrata zgodbe in njenega zaključka.

1.2.1. Labirint

Pojmovanje labirinta se razlikuje od njegovega upodabljanja. Labirint, izražen jezikovno, ima drugačno strukturo od slikovno ponazorjenega labirinta. Ta geometrična figura okrogle ali oglate oblike je smiselna šele, ko jo gledamo kot tloris, torej kot pogled na zgradbo od zgoraj. Pri tem linije interpretiramo kot zidove in pas med njimi kot pot, (Ariadnino nit). Zidovi niso bistveni, njihova vloga je razmejitev vijugastih poti okoli središča. Na sredini se moramo obrniti, spremeniti smer in tako vhod spremeniti v izhod. Predstava labirinta je že v antiki nosila konotacije izgubljenosti in zmedenosti, ampak te so bile zgolj metaforične in so temeljile v strukturi ponavljanja in posledični nezmožnosti razlikovanja. Blodnjak z različnimi potmi in razpotji se je dejansko pojavil šele ob koncu renesanse.

Pojem labirinta je verjetno neolitski, izvira iz minojske kulture na Kreti, čeprav je mogoče nastal pod vplivom egipčanskega labirinta (Kern, 1982: 22). Egipčanski labirint, ki ga je opisoval Herodot, je tempelj, ki nima strukture minojskega labirinta, vendar je pri tem pomembno dejstvo, da so antični Grki egipčansko stavbo videli kot zgled za labirint. S Krete se je predstava labirinta razširila vse do Skandinavije, kjer ob morskih obalah najdemo mnoge obrise iz kamnov, imenovane Trojini gradovi, in do Indije, kamor je verjetno prišla s pohodom Aleksandra Velikega. Drugod po svetu se pojavljajo podobne risbe, pri katerih gre večinoma za zapletene spirale ali meandre, torej nekakšne Ariadne niti, ki ponazarjajo potek gibanja, ne pa za labirinte v smislu zgradb, v katerih to gibanje poteka. Karl Kerényi je v svojih *Študijah o labirintu* (Kern, 1982: 417) argumentiral, da je v eni od teh spiralnih figur iz zgodbe o deklici Hainuwele z indonezijskega otoka Seram našel mitologem v vsej njegovi

organski celoti, ki se je skozi grško tradicijo porazgubila. V zgodbi gre za dostop do boginje smrti skozi spiralo z devetimi obhodi v plesu, ki se imenuje maro. Komur pa ne uspe priti skozi spiralo, se spremeni v žival. Kerényi je idejo labirinta videl kot temeljni človeški arhetip in je menil, da vsaka spiralna oblika lahko postane labirint, če si jo predstavljamo kot pot, ki pelje hkrati navznoter in navzven in sami sebe postavimo na to pot. Vendar bomo v tej nalogi prevzeli Kernovo ožje pojmovanje labirintne strukture, ker nam omogoča enostavnejše primerjanje s strukturo zgodbe.

Za začetek pa naj predstavim zgodbo o minojskem labirintu, ki izvira iz antične Grčije. Za ilustracijo zgodbe o Tezeju in Ariadni navajam zanimivo verzijo te zgodbe iz Afganistana, ki leži na poti Aleksandra Velikega do Indije, čigar gordijski voz je bil tudi neke vrste labirint:

To je zgodba o sedmih princih, sinovih kralja z imenom Namazlum, ki se vsi potegujejo za roko Shamaili, hčerke kralja Khunkharja ('Krvoločnega'). Ta je svojo hčer obljubil prvemu snubcu, ki mu uspelo ugledati princeso. Če je ne najde, bo obešen. Eden za drugim so principi iskali Shamaili in šest jih je Khinkhar obesil, tako da je ostal le še najmlajši, Jallad Khan. Ko odraste, izve skrivnost, ki je obdajala smrti njegovih šestih bratov, in sklene, da se bo on naloge lotil bolj previdno. Nепrepoznán je začel delati kot pomočnik kraljevega kiparja Butkasha in ga prepričal, da mu je naredil votel kip v podobi Jallad Khana, v katerega se je ta potem skrnil. Butkash je potem to čudežno človeško podobo odnesel h kralju in mu pokazal, kako se po določeni molitvi kip prebudi in začne plesati. Ta čudež vzbudi radovednost princese, ki ukaže, naj podobo Jallad Khana prineso v njeno sobo. Opolnoči, ko Shamaili spi, Jallad Khan naskrivaj zleze iz kipa in ji vzame prstan z roke, njej pa da svojega. Ko se Shamaili zbudi in zagleda tuj prstan na svojem prstu, se ustraši. Ko pride naslednja noč, stopi pred kip in mu reče: »Kdor koli si, brivec, tkalec ali kaj drugega, pridi ven in postani moj soprog.« Takrat zasliši iz notranjosti kipa: »Nisem brivec, niti tkalec, ampak sin kralja Namazluma in ime mi je Jallad Khan...« Jallad Khan stopi iz svoje podobe in naskrivaj preživi deset noči s Shamaili. Potem kralja Khunkharja zaprosi za njeno roko, jo gre iskat in z njeno pomočjo jo tudi najde. Tako izpolni pogoje, ki jih je kralj postavil, ta mu da svojo hčer za ženo in nekega dne tudi svoje kraljestvo. Jallad Khan svojih šest bratov maščuje tako, da kralju Khunkharju vzame vid (Kern, 1982: 435).

Lik kiparja odseva Dedala, legendarnega kiparja in graditelja Minosovega labirinta, ki je bil pred svojim begom iz Aten znan po tem, da je znal narediti gibljive kipe. Kot

pripoveduje islandska verzija tega mita² (Kern, 1982: 393), je bila kraljeva hči nadvse modra, pametnejša od vseh modrecev v kraljestvu, junak se je naskrivaj srečal z njo, ona pa mu je svetovala, kako naj postavi past divji živali. Divji minotaver v afganistanski verziji ni omenjen, zato pa je krvoločan sam kralj. Votli kip spominja tudi na votlo kravo, ki jo je Dedal naredil za Minosovo ženo Pasifejo, da se je lahko združila z bikom, ki bi sicer moral biti darovan Pozeidonu, in tako rodila minotavra. Kip pa spominja tudi na trojanskega konja, kjer je bilo mesto Troja labirint. Sedem bratov bi lahko predstavljalo sedem obhodnih poti v labirintu, prav tako je bil Tezej eden od sedmih mladeničev in sedmih mladenk, ki so morali (vsakih devet let kot že prej dve skupini pred njimi) odpluti na Kreto kot davek Minosu. Oslepitev kralja je verjetno povsem specifičen dodatek v tej verziji, vendar spominja na kralja Ojdipa, ki ga je Tezej v svojih zrelih letih kot kralj spremljal v smrt in je edini poznal skrivnost njegove smrti – videl je, kako je Ojdipa pogoltnila zemlja.

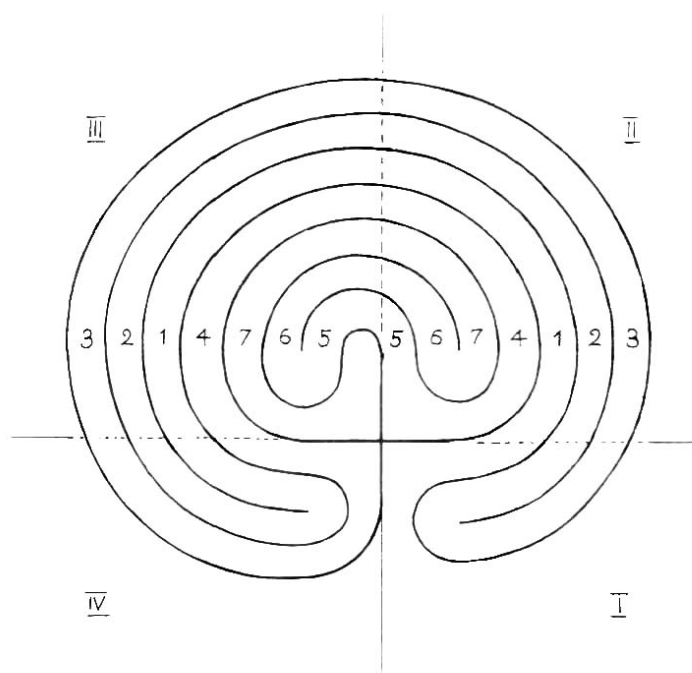
Labirint je kraj, kjer se zablodi, blodnjak. Vendar strokovna literatura o labirintih poudarja razliko med labirintom in blodnjakom. William H. Matthews leta 1922 v svojem delu *Mazes and Labyrinths: Their History and Development* (Kern, 1982: 13) govori o »enosmernih« in »večsmernih« labirintih (*unicursal, multicursal*), Hermann Kern pa leta 1982 v *Labyrinthe* podaja mnoge utemeljitve tudi za različen pomen in različne izkušnje obeh kategorij. Skupno vsem labirintom pa je, kot to določi Matthews, da so »povezujoča metafora za preračunljive in nepreračunljive elemente tega sveta« (Hocke, 1957: 101).

Ključna značilnost labirinta pa je vsekakor občutek izgubljenosti, stanje izven znanega prostora in časa. Ko vstopimo vanj, izgubimo občutek za orientacijo, ne moremo vedeti, kam gremo ali koliko časa bo potovanje trajalo. V nekaterih jezikih je aspekt izgubljanja v labirintu jasno razviden že iz besede same. Nemščina, na primer, pozna besedo *Labyrinth*, vendar je pogosto uporabljena beseda tudi »*Irrweg*« ali »*Irrgarten*« iz glagola »*irren*«, ki pomeni bloditi, begati, motiti se. Angleška beseda »*maze*« je povezana z izgubljenostjo ali podivjanostjo, npr. v »*amaze*«, osupiti, presenetiti, presuniti, začuditi se, biti prepaden. V kitajščini dva znaka označujeta labirint, »*mi*« in »*kung*«, eden pomeni zgrešiti pot, bloditi, zmesti se, zbegati, vznemiriti, razburiti, očarati, prevzeti, privlačiti, uročiti, omamiti, zapeljati, biti strasten, nebrzdan ali noro zaljubljen; drugo pa pomeni tempelj, palača ali maternica.

Užitek v izgubljanju zaradi neke posebne vrste radovednosti je kot sprehajanje po mestu, ki ga je Rabelais (Attali, 1999: 80) imenoval »labirintiranje«; v zavitih ulicah Lyona (traboules) je bilo to trabuliranje. Še posebej pa to velja za ulice Benetk, po katerih hodimo

² Tu se labirint imenuje Völundarova hiša; nordijski Velundr, tudi Wieland, po večini svojih značilnostih ustreza grškemu Dedalu. Pri tem je opazno, da je labirint vedno delo človeških rok, nikoli ni stvaritev nekega božanstva.

vsakič drugače. Na internetu takrat, ko zaidemo, najdemo tisto, za kar se sploh nismo zavedali, da iščemo. Ampak pomembno je to, da iščemo, to pomeni, da se gibljemo sistematično, načrtujemo in predvidevamo, da se bomo sem ter tja izgubili, tako kot to sodi k eksperimentiranju ali tako kot je nujno za vsakega znanstvenika, da pri svojih raziskavah doživlja izkušnje neuspeha.



Slika 1: Zaporedje obhodov v labirintu klasičnega ali kretskega tipa, vir: Kern (1982: 35)

Bistven za prisodobno labirinta je način gibanja po njem. Tako Kern pri najstarejšem ali klasičnem, enosmernem labirintu kretskega tipa natančno opiše približevanje središču in oddaljevanje od njega: gre za sedem obhodov okoli središča, ki pa si ne sledijo kontinuirano, ampak je mogoče gibanje po njih razdeliti na različne faze, ki se razlikujejo tudi po obsegu, ki ga zavzemajo. Če razdelimo labirint na štiri kvadrante, potem se prvi obhod začne desno spodaj, v neposredni bližini središča, ki ga obkroži do kvadranta levo spodaj. Od prvega do tretjega obhoda se gibanje širi navzven in vsakokrat obsega vse štiri kvadrante, četrti obhod pa že predstavlja drugo fazo, kjer se ne gibljemo več navzven, ampak se približamo središču in pri tem prehodimo tri kvadrante od levo spodaj do desno zgoraj. Tretjo fazo predstavljajo obhodi od petega do sedmega, ki se spet širijo navzven, torej je četrti obhod je centripetalni vmesnik med dvema centrifugalnima ekspanzijama. Ekspanzija v tretji fazi je omejena na dva gornja kvadranta, sedmi obhod je prav tako kot tretji v svoji skupini najbolj oddaljen od

središča, le da se tretji obhod pri obratu v četrtega zelo približa središču, sedmi pa končno zavije vanj v levem zgornjem kvadrantu, kjer je obrat nazaj, po isti poti ven iz labirinta.

Tako lahko vidimo, da gre pri gibanju skozi labirint za izmenično širjenje in krčenje, ki se vedno bolj približuje centru, pri čemer obsega vedno manj celotne figure in je vedno bolj utesnjeno, torej gre za koncentracijo, ki je povezana z izgubljanjem posvetnega ozemlja. Izmenjava širjenja in krčenja je očitna tudi, ko gre za samo pot v labirint in iz njega, vendar na vdih in izdih spominja tudi vsak posamezen obrat med obhodi.

Klasična dramatska struktura,³ kot jo je opisal Aristotel: Dogajanje se razvija iz zgodbe iz preteklosti (ekspozicija), prek zapleta in stopnjevanja vodi do preobrata (peripetija) ter razpleta, konca, ki napotuje v prihodnost.

Ko obravnavamo primere, v katerih se labirint pojavlja v besedilih in v arhitekturi, moramo razlikovati med ikonografskim prikazom labirinta kot zgradbe in med labirintno strukturo, ki učinkuje na destabilizacijo percepcije. Prvi je otipljiv predmet, drugi pa predstavlja psihično stanje, ki je, neodvisno od svoje fizične manifestacije, psihološki konstrukt. Vprašamo se lahko, ali se je neka zgradba skozi zgodovino spremenila v predstavo o percepciji ali je to že vseskozi bila. Dejansko zgrajeni labirint spodkopava predstave o izgubljenosti in zmedi (premestitev, prelom, sprememba, motnja, zmeda, nered, dezorganizacija, dislokacija), ki jih ustvarja labirint kot simbol. Labirint deluje najbolj zavajajoče takrat, ko je najmanj očitno, ko se najmanj zavedamo, da sploh gre za labirint. Zahrbten je takrat, ko ne zbuja pozornosti, ko nas obdaja in ograjuje, ne da bi se ga popolnoma zavedali. V primeru zgodb to velja, na primer, za detektivske zgodbe, kjer ima zgodba katarzičen učinek, ko bralec vse do konca ugiba, kako se bo uganka razrešila, ali ko do konca ne ve, kdo je morilec. Detektivske zgodbe so načrtno napisane tako, da ohranjajo napetost vse do razpleta. Avtor kot Dedal sistematično gradi labirint, tu ne gre zgolj za opisovanje dejstev, ampak za načrtno strukturiranje zgodbe iz skupka dogodkov. Labirint namreč nikoli ne obstaja sam po sebi, šele avtor ga zgradi.

Pri zgodbah v obliki labirintov, kot jih je pisal J. L. Borges, nikoli ne vemo zagotovo, ali nas labirint izključuje ali vključuje, izganja ali obdaja. To je prostor, sestavljen iz samih odprtih, pri katerih ne moremo vedeti, ali se odpirajo navzven ali navznoter, ali so izhodi ali vhodi. Ista struktura je značilna za jezik. Besede nas obdajajo, medtem ko jih uporabljamo, da bi prekoračili zaključeno celoto, ki jo tvorijo. Če zanikamo red, po katerem nas koherentni

³ Beseda drama v stari grščini pomeni dejanje, dve glavni zvrsti gledališke drame sta tragedija in komedija. Potek dejanja v zgodbi je tista struktura, ki jo obravnavamo v tej nalogi, grška klasična dramatska struktura pa ustreza kretski strukturi labirinta, kjer prav tako po zapletu pride do preobrata in potem do razpleta.

diskurz omejuje znotraj nas, je to koherenca diskurza, ki ga zanika, tako kot nasprotujoče mnenje šele legitimizira mnenje, ki mu nasprotuje. Prostorske in časovne razsežnosti besedila omogočajo prostorske in časovne metafore, kot je metafora labirinta.

1.2.2. Mreža

V starem Egiptu je bila mreža prispodoba za jezik, ki lovi pomene in tako združuje besede in stvari (Attali 1999: 62). V iranski mistiki je mreža v bistvu duhovno orodje, zaupano Pir-Binjaminu, manifestaciji angela Gabriela in Jezusa Kristusa. To orodje se imenuje dam, kar prevajamo z mrežo in drugimi podobnimi oblikami (laso, ribiška mreža, past ...), pomeni pa, da tisti, ki to orodje poseduje, ne odneha v zavzetem in pustolovskem iskanju duhovnih sil in ga v ugodnem trenutku tudi vrže (Chevalier, 1993: 375). Ekspresivno se je pojem mreže vedno uporabljal v zvezi z »dobiti, nastavljeni, ujeti«, vendar pa je v zadnjem času dobil nov pomen z električnim omrežjem, s televizijskimi mrežami in svetovnim medmrežjem ali svetovnim spletom, ki je spremenil tudi način branja in pojmovanje teksta samega. Način branja se spreminja s pojavom hiperteksta, če pa razumemo tekst širše, tudi s preklapljanjem televizijskih kanalov in deskanjem po svetovnem spletu. Poststrukturalizem je v 60 letih 20. stoletja pri preučevanju francoskega novega romana vpeljal pojme intertekstualnosti, večglasnosti, dekonstrukcije, odprtega teksta in smrti avtorja, ki že pričajo o spremenjenem pojmovanju teksta.

Z globalizacijo in ekološkimi gibanji je prišlo v ospredje pojmovanje celotnega sveta kot omrežja, v katerem je vse povezano z vsem. To nas spominja na indijsko kozmologijo in alegorijo Indrove mreže neskončnih niti, prepredenih po vsem vesolju, kjer se horizontalne mreže raztezajo po prostoru, vertikalne pa skozi čas.⁴

Mrežasta ali rizomatska podoba sveta je tudi značilna za postmodernistično književnost. Kot pravi David Porush v knjigi *Cybernetic Fiction and Postmodern Science* (Virk, 1994: 163), gre pri tem za tako imenovani »teorem vsepovezanosti«. Ideja vsepovezanosti je pravzaprav prišla iz naravoslovnih ved; prva pobuda nemara od Einsteina, njegove splošne teorije relativnosti, iz katere je npr. Ihab Hasan črpal za svoj pojem

⁴ »Na vsakem sprepletu niti je individuom, vsak individuom pa je kristalni biser... Vsak biser odraža ne le svetlobo vsakega drugega kristala, ampak tudi odsev vsakega odseva po vsem vesolju.« (...) John Barth je v eseju *How to Make a Universe* zapisal: »Budisti slikajo včasih svet kot pajčevino, prepredeno s kapljicami rose, kjer vsaka kapljica odseva vsako drugo. V svetu romana ne le vsaka stvar implicira vsako drugo stvar in vsak dogodek vsak drug dogodek...« (Hofstadter in Barth v Virk, 1994: 163).

imanence, soroden *unitary sensibility* Susan Sonntaga. Še bolj radikalno je šla v to smer kvantna fizika, s Heisenbergovim »teoremom vsepovezanosti«: »Kvantna teorija nas primora, da v vesolju ne vidimo zbirke fizičnih predmetov, ampak zapleteno mrežo odnosov med različnimi deli enotne celote.« (Heisenberg v Virk, 1994: 163). Iz te naravoznanstvene paradigme se ideja vsepovezanosti nato ni preselila le v postmodernistično literarno prakso, ampak tudi v teorijo, zlasti teorijo intertekstualnosti, velik odmev pa je našla tudi v filozofiji jezika. Sociolog Niklas Luhmann je govoril o družbi kot o obsežnem sistemu »vseh komunikacij, ki se reproducira avtopoetično s tem, da v rekurzivni mreži komunikacij proizvaja vedno nove (in vedno druge) komunikacije«. (Luhmann, 1995: 196). Medsebojno komunicirajoče enote s svojo interakcijo reproducirajo omrežje, katerega del so. To sposobnost samoohranjanja in samoobnavljanja nekega sistema je Luhmann označil s terminom avtopoezis, ki ga je v biologiji uveljavil Humberto Maturana.

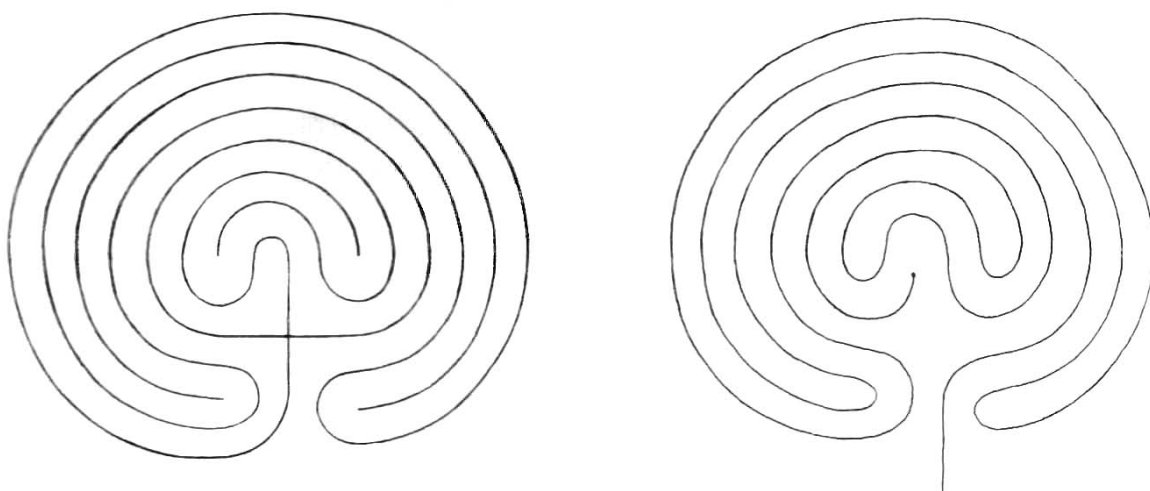
Julia Kristeva, avtorica termina *intertekstualnost*, je rekla: »Vsak tekst je sestavljen kot mozaik citatov; vsak tekst je absorbcija in transformacija drugega.« (Kristeva v Juvan, 2000a: 12). Mreža je pripodoba za odprtost teksta in njegovo povezanost z drugimi teksti, kar je en vidik na mrežo kot prisodobno za strukturo zgodbe. Kot drug vidik na mrežasto strukturo zgodbe pa bomo v tej nalogi obravnavali tudi mrežo kot tekst, ki je sestavljen na podlagi kombiniranja posameznih elementov. Lahko gre za preplet večih zgodb v eni pripovedi, za kar se pogosteje uporablja prisodobna mozaika, ampak če mozaik pogledamo na drugačen način, jasno vidimo mrežo.

I.3. Rdeča nit

Rdeča nit zgodbe je njen vodilni motiv, ki se vleče skozi celotno zgodbo. Sledimo ji, ne da bi se ozirali na zastarelo delitev na vsebino in obliko neke zgodbe, saj sta ti dve medseboj neločljivo prepleteni in skupaj tvorita rdečo nit. Tudi če avtor namerno zavrača kakršenkoli vodilni motiv, kot je to veljalo za avantgardistično literaturo dvajsetega stoletja pa tudi za besedila v enciklopedijah, slovarjih, priročnikih in molitvenikih, je vedno bralec tisti, ki tvori svojo lastno rdečo nit, ko potuje skozi ta besedila. Zato branje lahko primerjamo s predenjem niti kot ubiranjem poti po zgodbi.

Slovar simbolov govori o »simboliki Ariadnine niti, ki je agens povezanosti z vrnitvijo k svetlobi.«, omenja pa tudi, »da se pojem niti uporablja za besedo *sútra*, ki označuje budistične tekste. Dodajmo, da tudi beseda tantra izhaja iz pojma *nit* in *tkanje*. Kitajska

pismenka *jing*, sestavljena iz *mi* (debela nit) in *jing* (podzemski vodni tok), označuje tako osnovo tkanja kot temeljne knjige; *wei* je tako votek kot komentarji k omenjenim knjigam. Osnova in votek sta tisto, čemur se v Indiji reče *shruti* in *smriti*, sadeža intuitivne in dikurzivne sposobnosti. V primeru tantrre gre lahko za tkanje medodvisnih stvari, vzrokov in posledic. Toda tantrična nit je tudi nit tradicionalne kontinuitete, Ariadnina nit v blodnjaku duhovnega iskanja, navezanost na Počelo vseh stvari.« (Chevalier, 1993: 386).



Slika 2: Labirint kretskega tipa in Ariadnina nit skozenj, vir: Kern (1982: 34)

»Znanje kot mnogoterost je nit, ki povezuje največja dela, tako tistega, čemur pravimo modernizem, kakor tistega, čemur pravimo postmodern, je nit, za katero bi – ne glede na vse etikete – hotel, da se nadaljuje v naslednjem tisočletju.«, je napisal Italo Calvino (1996: 134-135), ko je hotel poudariti, da je za sodobno literaturo pomembna sposobnost prepletanja različnih znanj in različnih kodeksov v »mnogovrstno, bogato fasetirano videnje sveta«. To lastnost literature je poimenoval enciklopedičnost, pri čemer je znanje neka povezujoča nit še posebej odkar znanost ne zaupa več splošnim razlagam in rešitvam, ampak se usmerja v področne in specialistične rešitve.

Afilacijsko⁵ mrežo pri Edwardu W. Saidu tvorijo »vrvi, ki zadržujejo besedilo pri družbi, avtorju in kulturi«. Predstavljajo razmerje besedila s kontekstom ali, kot je napisal v delu *The world, the text, and the critic* iz leta 1984 (Said v Virk, 2000:17), so to vezi

⁵ Afilacija pomeni navezovanje na mrežo tekstov, diskurzov, družbene in kulturne moči, ki vpliva na avtorja in on vanjo posega z aktivnimi tekstualnimi strategijami, tako da jo v svojem tekstu preoblikuje. Said jo je ločil od filacije, ki je pasivno podrejanje tradiciji.

umetniškega besedila, ki delujejo prek medbesedilnosti, jo naddoločajo in presegaajo. Afilacijo je definiral kot implicitno omrežje specifično kulturnih zvez med oblikami, izjavami in drugimi estetskimi izdelavami na eni strani, in ustanovami, dejavniki, razredi in bolj brezobličnimi družbenimi silami na drugi strani. Tudi to je ena izmed številnih prisposodob za strukturo besedila. Prav tako je o vrvi govoril Wittgenstein, ki je prisposodbo dolge vrvi, sestavljene iz kratkih vlaken, uporabil za ponazoritev prepletanja in odprtosti jezikovnih pomenov. Po Wittgensteinovi teoriji namreč načeloma ne obstaja eno samo, idealno pojmovno jedro v Platonovem smislu, ampak so to vsakokratne številne različne »jezikovne igre« v povezavi z različnimi »dejavnostmi«, konteksti, v katerih se odvijajo.

T. W. Adorno v aforizmu iz dela *Minima Moralia* (Adorno v Martens, 2000: 92) pravi: »Dostojno izdelani teksti so kot pajčevine: gosti, koncentrični, transparentni, skladni in utrjeni. Vse, kar leze in gre, potegnejo vase. Metafore, ki bežno hitijo skozi, so njihov hranilni plen. Snovi po zraku priletijo vanje.«

I.4. Preja

Prisposodbi predenja in pletenja se pogosto pojavljata, kadar govorimo o sestavljanju zapletene strukture zgodbe. Pri govornem pripovedovanju, predvsem kadar gre za laganje, se uporablja izraz "naplesti zgodbo", pri pisanju romana pa obstaja na primer oznaka "sprepresti roman z ljudsko motiviko" ali pa "slikati življenje v njegovi raznoličnosti in sprepletenosti."

Uporabo prisposodbe preje (kot sprotnega ustvarjanja vodilne niti) zgodovinsko dokumentira Ekkehard Martens, ko prikaže, da metafora Ariadne niti ni bila prisotna le v antiki, ampak tudi v racionalizmu Bacona in Kanta, v družbeni kritiki Nietzscheja in Adorna in v Wittgensteinovih jezikovnih igrah.⁶ Zgodovinski pomen, ki ga ima predenje in tkanje za ljudi, lahko ponazorimo z antičnim mitom o tkalki Arahni:

Ovid je v *Metamorfozah* opisal mit o lidijski deklici Arahni, ki je bila slavna po svoji umetnosti predenja in tkanja. Hvalili so jo, da je svoje znanje prejela od same Palas Atene, ona pa je na te besede jezno odvrnila, da se od boginje ni ničesar naučila, da je celo boljša tkalka

⁶ Po Wittgensteinovi teoriji namreč načeloma ne obstaja eno samo, idealno pojmovno jedro v Platonovem smislu, ampak so to vsakokratne številne različne »jezikovne igre« v povezavi z različnimi »dejavnostmi«, konteksti v katerih se odvijajo. Zanimiva je tudi prisposodba dolge vrvi, sestavljene iz kratkih vlaken, ki jo je uporabil za ponazoritev prepletanja in odprtosti jezikovnih pomenov. Tu opisana sestavljenost vrvi spominja na postopek predenja, kjer se nit tvori iz posameznih vlaken.

od Atene, samo po zaslugi svoje lastne spretnosti in trdega dela. Ta se je zato pojavila pred njo v obliki starke in ji svetovala, naj prosi odpuščanja za svojo svetoskrunsko predrznost in odpuščeno ji bo. Arahna pa se je še bolj razjezila in je starko zasmehovala, češ da od se predolgega življenja človek pokvari. Atena je odvrгла svojo preobleko in končno sprejela njen poziv k tekmovanju v tkalski spretnosti. Začeli sta in Atena je tkala podobo dvanajstih nebeških bogov v vsej njihovi dostojanstvenosti in premoči nad ljudmi, sebe pa kot zmagovalko pri borbi za oblast nad Atenami. Kot opozorilo Arahni je na štirih vogalih, daleč od božanske sredine Olimpa, upodobila bedno usodo drugih bogokletnikov. Obrobo je naredila iz oljčnih vejic kot simbola svoje zmage. Arahna pa je s svojim tkanjem prikazala grešnost bogov tako med seboj kot do ljudi, Zevsovo preslepitev Evrope s spremembo v bika in druge njegove ljubezenske prevare v obliki orla, laboda ali kače, pa tudi Pozeidonove zvijače s spreminjanjem v živalske podobe. Temu, kar je tkala, je dala svoj lasten obraz, vse skupaj pa je obrobila z vencem rož in bršljana, kot prisposdobe človeškega pesništva in ustvarjalnosti. Atena v tem tekmovanju ni mogla zmagati, zato je raztrgala Arahnino upodobitev nebeških sramot in jo udarila po čelu. V trenutku je Arahno postalo sram za to, kar je naredila, hotela se je obesiti. In ko je visela na eni od svojih niti, se je je Atena usmilila in poškröpila jo je, tako da se ji je pomanjšala glava, odpadli so ji lasje, nos in ušesa, iz majhnega telesa pa so gledali samo še prsti za tkanje. Da Arahna ne bi računala na prihodnje rodove, je Atena isto usodo namenila tudi vsem njenim potomcem. (Martens, 2000: 17)

Tako kot je Prometej bogovom iztrgal ogenj in s tem pomagal ljudem narediti prvi korak k obvladovanju narave, tako si je morala Arahna od Atene izboriti večino predenja in tkanja, ki so jo ljudje potrebovali za svoja oblačila. Predvsem pa gre pri tej zgodbi za človeško sposobnost samostojnega mišljenja in odločanja, soudeležnosti pri božanski umnosti, ki pa so ji ljudje vseeno podrejeni. Kljub temu, da se je Arahna na koncu podredila Ateni, je dobila pravico do lastne spretnosti. Kot to izrazi Ovid, je vsemu, kar je naredila, podala svoj lasten obraz, svoj pečat, vendar pa ima prav zato tkanje in predenje s človeško roko vse od Arahninega spopada z Ateno nek ambivalenten značaj. Samostojno mišljenje in delovanje v sebi nosi nevarnost napačnih odločitev, predrznosti ali izgube nadzora nad lastnim delovanjem.

Gotovo ima bistven pomen tudi dejstvo, da je zaščitnica tkalske obrti prav boginja modrosti. Ta ženski aspekt modrosti je opisan tudi v Odisejadi, kjer Penelopa tke, medtem ko Odisej potuje. Kar stke čez dan, ponoči razpara, da tako lahko odvrča snubce in čaka na vrnitev svojega moža. Pri preji pa pomislimo na pravljico o Trnuljčici, kjer ambivalentnost kolovratovega vretena vzbuja hkrati radovednost in strah.

Ekkehard Martens poleg prej omenjenih filozofov navaja tudi mnogo drugih mislecev, ki so posegli po metafori predenja niti, ko so pojasnjevali razvijanje misli in zgodovinski razvoj miselnega sistema⁷. Izraz »vodilna nit«, ki je povezan s postopkom preje, sodi med najljubše Kantove besede, uporabi jo, na primer, v poglavju *Kritike čistega uma* (1781) z naslovom *O vodilni niti odkritja vseh čistih pojmov uma*, ali pa v spisu *Ideja* (1784), kjer o skrajnem poteku zgodovine ugotavlja: »Na mesto vodilne niti uma stopijo brezupna naključja«, kar pomeni, da brez vodilne niti in orientacije um zatava v sanjarjenja. Tudi s spisom *Kaj pomeni, orientirati se v mišljenju* (1786), kakor sploh s celotno svojo kritično filozofijo, se želi Kant postaviti nasproti zanesenjaškemu zavzemanju za premoč uma: »Sprva se genij dobro počuti v svojem zanosu, saj je odvrigel nit, s katero ga je sicer usmerjal um. Kmalu tudi druge očara s svojo oblastiteljnostjo in velikimi pričakovanji in zdi se, da si odslej sam postavlja svoj prestol, ki bi ga počasen in neokreten um tako slabo krasil; pri čemer pa kljub vsemu iz njega se vedno govori jezik uma.« Kant poudarja, da je treba racionalistične pojmovne konstrukcije, ki lebdijo v zraku (*Hirngespinnst*, predivo možganov, je fantazijska tvorba, slepilo) povezati z mišljenjem empiristov, osnovanim na izkušnjah, ker šele tako dobimo v roke zanesljivo vodilno nit spoznavnega procesa.

Faustova tožba, «Mišljenja nit je pretrgana!«, (Martens 2000: 103), je postala formula široko razširjene skepse glede umskega mišljenja nasploh, pravzaprav pa glede moderne znanosti in tehnike. Že ob začetku znanstveno tehničnega pospeška Goethe anticipira geslo sodobne kritike uma, kot jo kasneje izrazi Michel Foucault: «Slavna in namišljeno trdna nit je pretrgana (...) in celotno zgodovino zahodne misli bo treba napisati znova.» (Foucault v Martens, 2000: 112.) Kot predstavnico postmodernega mišljenja Foucault vpeljuje pregovorno Ariadnino nit zaupanja. Ariadnina nit uma ni več obetavna vodilna nit do odrešitve iz labirinta, ampak je postala obvezujoča spona. Foucault ima v tem primeru prav, ko misli vedno enako nit našega mišljenja in delovanja, katere trdnost je bila verjetno že od nekdaj zgolj namišljena. Ekkeharta Martens pa poudarja, da pri tem ne gre za konec uma v

⁷ Razvoj kot razvijanje niti, ki je bila prej navita na klobčič. Pajek razvija nit, ko so sam tvori in plete mrežo, lahko tudi rečemo, da pajek mrežo prede. Tukaj lahko opozorim na isti koren besed zgodovina in zgodba - dejansko lahko povlečemo vzporednice med vodilno nitjo zgodovine in rdečo nitjo posamezne zgodbe. Ali če to povem z besedami Rastka Močnika (Močnik, 1993: 15): »Če bi nam bilo do romantizma etimologij, bi lahko opozorili, da ima historia isti indoevropski koren *weid-* kakor »videti« in da pade v to rubriko marsikaj v prostoru med »idejo« in »idolom«, med (božjo) »previdnostjo« in (človeško) »zavistjo«; potem bi lahko ugibali, kako ni naključje, da se je evropska iznajdba film najbolj razcvetel prav v Indiji. Četudi bi neka druga konsekvence v smislu samonikle jezikovne modrosti morala priznati, da so si Latinci raje izbrali »*res gestae*«, to, kar je bilo storjeno, da imajo celo Čehi »*dějini*« - za Slovence pa zgodovina ostaja tisto, kar se je zgodilo. Sicer pa je tudi »*idila*« iz istega vica.«

celoti, bistveno je namreč, da se nit prede in da posamezni filozofi skozi zgodovino različno interpretirajo isto stvar, pri čemer je pomembno predvsem to, da vsakdo nit prede naprej.

Tako se pletejo tudi pojmovne mreže. Kot smo omenili že v opombi št. 6, je Ludwig Wittgenstein argumentiral, da ne obstaja eno samo, idealno pojmovno jedro v Platonovem smislu, ampak so to vsakokratne številne različne »jezikovne igre« v povezavi z različnimi »dejavnostmi«, konteksti, v katerih se odvijajo. Prav tako se po mnenju Ernsta Cassirerja (Cassirer v Martens, 2000: 95) »naravne« sheme dražljaja in odziva lahko osvobodimo s pomočjo »simbolnega univerzuma«, tako da se ne nanašamo več na prostorsko ali časovno neposredno danost. »Jezik, mit, umetnost in religija so del tega univerzuma. To so tiste barvite niti, ki tkejo simbolno mrežo, prepleteno tkivo človeškega izkustva. Vsak človeški napredek v mišljenju in v izkušnji izboljša in okrepi to mrežo.«

I.5. Tekstualnost

Metaforika niti je prepoznavna v pojmih teksta in teksture, tkano blago označuje beseda tekstil, ki je sorodna z oznako za besedilo. Latinska beseda *textere* pomeni tkati, *textus* pa tkivo, pletivo in tkanino, prav tako kot beseda *textura*, ki pa pomeni tudi tkanino, razvrstitev in preplet stkanih niti. Internet simbolno predstavlja tkanino, stkano iz tekstov na osnovi naprav za tkanje kot statev. Roland Barthes je rekel: »Tekst je tkivo citatov, ki izhajajo iz tisočih žarišč kulture.« (Barthes, 1995: 22).

Tekstualnost je značilnost jezikovne tvorbe, ki mora imeti sedem naslednjih značilnosti, da jo lahko označimo za tekst: kohezija, koherenca, namernost (intencionalnost), sprjemljivost, informativnost, situacijskost in medbesedilnost (intertekstualnost). Kohezivnost je povezanost besed v tekstu z njihovo medsebojno slovnično in semantično odvisnostjo, koherenca pa predstavlja globlji pomen teksta, je kontinuiteta smislov oz. način, kako so pojmi in njihovi odnosi vsebinsko povezani. Ta dva kriterija predstavljata osnovo, na kateri se uresničujejo ostali kriteriji. Odnos med posameznim dogodkom in celoto pripovedi določajo kategorije, kot so red, trajanje in pogostost (Genette v Wenz, 1997: 1). Sredstva, ki omogočajo kohezivnost določenega teksta so npr. navodila tipa "glej zgoraj", deiks in anafora, torej sredstva, ki tvorijo makrotekstovne strukture, odstavke, paragrafe, poglavja in so nekakšna orientacijska znamenja.

Sredi 20 let 20. stoletja je Viktor Šklovski v zagovoru formalistične metode, s katero se je posvetil postopku kot specifično literarnemu v literaturi, svoj raziskovalni predmet

primerjal z blagom in tkalnico (Juvan, 2000b: 14). Zapisal je, da ga ne zanimajo razmere na tržišču ali položaj v tovarni, ampak samo številka oziroma vrsta prediva in vzorci, s katerimi je blago stkano. Prispodabljanje literarnega dela s tkanjem blaga je jezikovno motivirano in tudi poststrukturalistična teorija teksta iz poznih 60-ih let (Derrida, Barthes, Kristeva, skupina Tel Quel idr.) se je oprla na etimološke konotacije besedila kot tkiva. Toda pri tem je – v skladu s postmodernim obzorjem, ki poudarja razsrediščenost, relacionalnost, raznorodnost, odprtost, prehodnost in nedovršenost sveta in bivanja – spremenila žarišče posnetka svojega raziskovalnega predmeta. Tako piše Marko Juvan v *Veze besedila* (Juvan, 2000b: 15) in dodaja, da se na sled tega premika umešča tudi njegov obrat prispodobe Šklovskega: tekst vidi kot simbolizacijsko tkanino, preplet znakov, vzorcev in relacij, ki nastaja z vnašanjem, strukturiranjem in preoblikovanjem obstoječega simbolnega gradiva (niti), in to na statvah kulturne proizvodnje, družbenih diskurzov, institucij, umetniške tradicije in kulturnega spomina.

S tem, da je poststrukturalizem pojmu besedilo razgradil meje (vzorci blaga so stkani iz niti, ki brez prekinitve vodijo h klobčičem na stroju), je poudaril medbesedilnost, se pravi relacije, vezi, ki prečijo strukturo nastajajočega besedila in subjekta, predstavljenega v njem, ter vodijo k drugim tekstom, subjektom, govoricam, klišejem itn. Da si besedilo pri nastajanju, obstoju in branju svoj subjekt, identiteto, strukturo, pomene, smisel in učinke vzpostavlja prav prek vezi (relacij) z drugimi znaki, besedili, jeziki, kodi in konteksti, je vodilo razprav iz *Vezi besedila*, njihova rdeča nit. Zato Marka Juvana v tej knjigi ne zanimajo jezikovno-pomenske strukture (vzorci), kakršne prepoznavamo v besedilih, ne zanimajo ga niti vzorci sami na sebi niti kot izrazi nekega skritega urejevalnega središča, ki bi bilo navzoče v besedilu (avtorja, ideje, duha ipd.), ampak prek vezi, ki iz vzorcev segajo čez robove besedila, v jezikovni, literarni, umetniški, kulturni, duhovni, družbeni in zgodovinski kontekst (Derrida in Kristeva kulturo označujeta kot obči tekst). Beseda 'vezi' pri Marku Juvanu torej pomeni dvoje. Meri na tiste relacije, ki besedilo *zavezujejo*, nanj vplivajo, ga omejujejo, institucionalizirajo, pritegnejo k obstoječemu sklopu razpravljanja in sidrajo njegov smisel v širših in znanih kontekstih. Takšne vezi se udejanjajo prek prepletov besedila z diskurzom, topiko, tradicijo, ideologemi in konvencijami. Drugi pomen vezi je vez, ki se *navezuje*, v teh navezavah pa besedilo nastopa kot agens. Z njimi priklicuje in vsrkava tuje govorce, besedila, konvencije, jih predstavlja, razstavlja in prekrojuje, se nanje sklicuje, z njimi igra, jih meša in presega. Te vezi se udejanjajo v literarni citatnosti aktivnega tipa, denimo v parodijah, aluzijah, citatih, karnevalizaciji in ludizmu, s čimer pa se v pričujoči nalogi ne bomo ukvarjali, ampak se bomo osredotočili na načine razstavljanja in krojenja, na

strukturo teksta, ki pri tem nastaja. Ta struktura je lahko mrežasta in hkrati labirintska, lahko jo primerjamo tudi z vozlom, naša naloga pa je, da ugotovimo podobnosti in razlike med temi primerjavami in da definiramo vezi, ki tvorijo mrežo, kakor tudi vezi, ki tvorijo labirint.

Tkanje se pojavi v isti stopnji neolitika kot podoba labirinta, in sicer od Peruja do Bližnjega Vzhoda. Medtem ko Odisej potuje po morskem labirintu, Penelopa tke; in nit je pomoč, ki jo Ariadna nudi Tezeju. V mnogih kulturah je tkanina okrašena s simboli labirinta, tako na otokih San Blas ob Panamski obali, kakor tudi pri Jorubih v Nigeriji, Fonih v Beninu, Futijih v Gani in Kubah v Zairu (Attali, 1999: 103).

1.5.1. Intertekstualnost

Pojem intertekstualnosti ali medbesedilnosti je vpeljala Julia Kristeva, ki je izhajala iz teorije Mihaila Bahtina, njegove polifonije glasov v tekstu. Virtualna prisotnost mnogih glasov je vtkana v intertekstualne odnose med posameznimi teksti, ki se vedno nanašajo eden na drugega. Kristeva je Bahtinovo dialoškost teksta razširila na gibanje med avtorjem, bralcem, tekstom in intertekstom, ki se gibljejo po dvodimenzionalnem prostoru brez fiksnihih pozicij, ta prostor pa tvorita dve osi. Horizontalna os teksta predstavlja linearno povezavo med avtorjem in bralcem skozi besedilo. Vertikalna os povezuje tekst z drugimi teksti iz predhodnjega literarnega korpusa, je tekst kot poglobitev odgovora na nek drugi tekst.

Marko Juvan v knjigi *Intertekstualnost* dokazuje, kako sta literatura in literarno delo s poststrukturalizmom izgubila svojo avtonomijo in se utopila v omrežju pisav in diskurzov. Za Michela Butorja je bilo, na primer leta 1968, literarno delo samo še »nekakšen vozec v tkanini kulture« (Butor v Juvan, 2000a: 94). Postmodernisti so videli primanjkljaje strukturalizma v prežitkih metafizičnega dualizma⁸, scientističnih pretenzijah, statičnosti, sredotežnosti in totalnosti pojma struktura, v odmišljanju historičnosti in družbenosti, nenazadnje tudi v izločenosti problema subjekta. Zato so strukturo nadomestili s strukturacijo, tj. z odprto, produktivno in decentrirano verigo označevanja, sistematično strukturalno analizo pa z dekonstrukcijo.

Tekst za Rolanda Barthesa ni bil več zaporedje besed in literarni nosilec vnaprej danega avtorjevega sporočila, ampak »prostor s številnimi dimenzijami, v katerem se povezujejo in si nasprotujejo raznolika pisanja, od katerih nobeno ni izvorno« (Barthes, 1995:

⁸ Prispodoba drevesa ustrezno opisuje dualistično cepljenje, npr. v nasprotju med čutnim in duhovnim, skritem v paru označevalec/označenec. Natančneje se bomo tem razlikam posvetili v sledečem poglavju o miceliju.

22). Tekst je torej spacialna, ambivalentna, interaktivna, heterogena, performativna in pomensko odprta struktura, v kateri se pisec in svet iz jezika šele konstruirata.

Viktor Šklovski je že sredi 20 let pisal o »citatnem postopku«, »citatni temi«, »citatni motivaciji«, pri čemer je imel v mislih to, da je tuje besedilo v citatnem razmerju postalo gradivo novega literarnega dela. Za Kristevo je tekst mozaik citatov, opredelila ga je kot »translingvistično napravo, ki redistribuira red jezika tako, da vzpostavlja relacije med komunikativno besedo, namenjeno neposredni informaciji, in različnimi tipi izjav, tako predhodnimi kot sinhronimi«. Intertekstualnost pa je »funkcija, ki jo v 'materializirani' obliki lahko beremo na raznih strukturnih ravneh teksta«. (Juvan, 2000a: 101.)

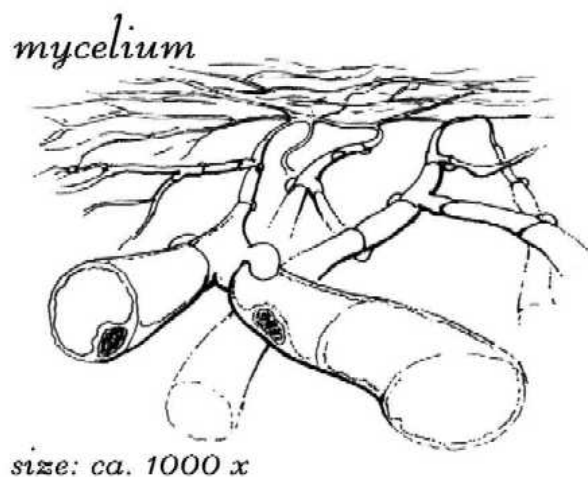
Tako lahko intertekstualnost na mnogih ravneh opazimo pri romanu *Don Kihot*, ki ga je Miguel de Cervantes napisal kot reakcijo na številne popularne viteške romane in jih v knjigi pogosto citira, hkrati pa se v drugem delu roman obrača sam nase, junaki govorijo o tem, da so prebrali prvi del, nekateri od njih pa poznajo tudi lažni drugi del, ki ga je napisal Alonzo Fernández de Avellaneda. Ta je Cervantesa šele izzval, da se je tudi sam lotil drugega dela romana in kot odgovor na Avellanedove žalitve poslal Don Kihota iskat resnične in lažne verzije svoje življenjske zgodbe. Že v začetku zgodbe pa je Cervantes vpeljal fiktivnega avtorja, to naj bi bil arabski zgodovinar Sidi Hamid Benengali, ki po Cervantesovih besedah ni bil kaj preveč natančen zgodovinar, zaradi napak v prevodu pa naj bi deloma bil avtor tudi neimenovani prevajalec iz arabščine. Tako Cervantes pripoveduje zgodbo o resnični zgodovinski osebi po imenu Alonso Quixana, zgodbo, ki jo je sam zgolj našel in dal prevesti, hkrati pa v drugem delu ta zgodovinska oseba pozna Cervantesa, ki sam nastopa kot fiktivna oseba v romanu. Pri tako številnih in prepletenih ravneh pripovedi ne moremo vedeti, kje je osnovna raven, iz katere naj bi pripoved izhajala, ne vemo, kdo je njen avtor in ne zavedamo se, kdaj v zgodbi se premaknemo iz realnosti v fikcijo in iz fikcije v realnost.

1.5.2. Micelij ali rizom kot tekstualnost

Gilles Deleuze in Felix Guattari sta v knjigi *Micelij*, katere naslov pogosto prevajamo tudi kot *Rizom*, navedla različne podobe knjige:

- knjiga-korenina;
- stranska korenina ali fascikularna korenina;
- rizom (spoj, heterogenost, številnost, brezpomenski prelom, kartografija, dekalomanija).

Avtorja sta o svoji knjigi napisala: »Plato imenujeva vsako številnost, spojljivo z drugimi po podzemeljskih superficialnih steblih, tako da formira in razpore rizom. To knjigo piševa kot rizom. Sestavila sva jo iz platojev.« (Deleuze in Guattari, 2000: 47).



Slika 3: Podgobje ali micelij, vir: http://home.wanadoo.nl/abiemans/e_mycelium.html

Deleuze in Guattari v svoji knjigi ne omenjata labirinta, vendar pa njegovo Ariadnino nit lahko primerjamo s spominom, v tem primeru z dolgim spominom, v nasprotju z mrežo kot strukturo kratkega spomina: »Nevrologi, psihopatologi razlikujejo dolg in kratek spomin (v času ene minute). Razlika pa ni samo kvantitativna: kratek spomin je tipa rizom, diagram, medtem ko je dolg arborescenten in centraliziran (vtis, engram, kalk ali fotografija).«

Številne pripovedi temeljijo na principu kratkega spomina in imajo rizomatsko ali mrežasto strukturo. Pri tiskanih knjigah se ta običajno pojavlja pri enciklopedijah, leksikonih, slovarjih in podobnih oblikah, deljenih na veliko število manjših enot. Vendar gre pri njih za strukturo zgodbe samo, če jo bralec sam sestavi iz nefikcijskega gradiva, po drugi strani pa so romani, napisani v tej obliki, narejeni prav z namenom ustvarjanja novih oblik pripovedništva in so jih večinoma napisali avtorji z literarno-teoretskim ozadjem, kot sta Italo Calvino in Milorad Pavić. Za ilustracijo pripovedne strukture romana Itala Calvina naj navedem opis iz spremne besede (Calvino, 1993: 267), ki jo je napisala Tea Štoka:

Nenavadno pripovedno strukturo Calvinovega romana se da razumeti v luči termina, ki sta ga skovala Deleuze in Guattari. Calvinov zadnji roman lahko beremo in interpretiramo na način rizoma, z vstopanjem in izstopanjem v mnogoplastne razsrediščene mreže, vmesne prostore, tekstualne stratifikacije. Prek njih vstopamo v prostor menjave in kroženja s smisli in podobami, o katerih tekst govori. Opravka imamo z razprtimi tekstualnimi mrežami, ki so v nenehnem razraščanju in transformaciji, se navezujejo navzven, v druge mreže, se vpletajo v

prostor in ga na ta način oblikujejo in določajo. Na nek način gradi avtor labirint, kjer ni razlik, nasprotij, kjer vlada fragmentarnost, kroženje junakov in zgodb, prelivanje trenutnih stanj in doživetij.

Roman je sestavljen iz desetih začetkov različnih romanov, v ozadju katerih se zblížujeta Bralec in Bralka, ki ju avtor včasih nagovarja tudi v drugi osebi. Menjavajo se dialogi in monologi, dnevniška razmišljanja in razprave o položajih telesa pri branju, o vrstah in tipih knjig, o psihofizičnih razpoloženjih bralca in duhovnih stanjih, ki povzročajo zadovoljstvo, o načinih pisanja in o načinih posredovanja tekstov. Italo Calvino se izogne zaprtju pisave tako, da izbira in zaustavlja raznovrsten tok spomina in zavesti, odkriva neraziskane podobe in gradi nove modele možnih svetov. Roman je napisal pod vplivom teorij Rolanda Barthesa⁹ in literarno-teoretskega gibanja Oulipo¹⁰, ki je zagovarjalo načelo zbiranja vzorcev potencialne mnogoterosti vsega, kar je mogoče pripovedovati. Še bolj je ta vpliv očitien pri njegovem delu Grad prekrizanih usod, ki deluje kot nekakšen stroj za razmnoževanje pripovedi na osnovi kompleta tarot kart in njihovih figuralnih elementov, ki imajo veliko možnih pomenov. Že šest let prej (in dvanajst let pred romanom) pa je napisal esej Zapisi o pripovedništvu kot kombinatoričnem procesu, kar priča o njegovem dolgoletnem zanimanju za kombinatoriko in za kombinacije elementov v okviru mrežaste pripovedne strukture.

Calvinov način pisanja močno spominja na pisanje Milorada Pavića, ki je prav tako literarni teoretik. Njegovi romani imajo strukturo slovarja, križanke, vedeževanja iz tarot kart ali jedilnika.¹¹ Na Pavićevi internetni strani je omenjen članek Roberta Cooverja (Coover, 1993: 1) z naslovom *The End of Books*, ki je v nekem smislu programatičen za področje hiperfiksije in romanov, napisanih za branje preko računalnika:

Seveda je bilo skozi vso zgodovino tiskane besede uporabljenih mnogo strategij nasprotovanja prevladi linearnega, od marginalij in opomb pod črto do ustvarjalnih inovacij pisateljev kot so Laurence Sterne, James Joyce, Raymond Queneau, Julio Cortazar, Italo Calvino in Milorad Pavić, da ne pozabimo omeniti očeta te oblike pisanja, Cervantesa samega.

⁹ Roland Barthes je v *Smrti avtorja* tekst razumel kot zbirko fragmentov iz različnih kulturnih virov, pisateljeva funkcija je le zbiranje in aranžiranje takšnih gradiv.

¹⁰ Ouvroir de litterature potentielle – delavnica potencialne literature.

¹¹ V nasprotju z naštetimi pa ima Pavićeva zgodba z naslovom *Obrnjena rokavica* ima zelo enostavno pripovedno strukturo, ki spominja na klasični labirint, torej tudi ni linearna. Prvi del zgodbe poteka v enem toku, na sredini zgodbe pa pride do preobrata in pripoved se začne odvijati nazaj. S pripovedovanjem preteklih dogodkov od sredine zgodbe naprej se iz istih fragmentov sestavi povsem drugačen začetek, s tem se popolnoma spremeni zgodba kot celota.

Deleuze in Guattari (Deleuze in Guattari, 2000: 12) o pripovednosti Jamesa Joycea pišeta: »Joyceve besede, po pravici imenovane »s številnimi koreninami«, v resnici razbijajo lineare enotnosti besede ali celo jezika samo tako, da nanj postavljajo ciklično enoto stavka, teksta ali vedenja.«

1.6. Pripovednost

Zgodba je pripoved, ni pa katero koli besedilo¹², saj obstajajo tudi besedila, ki nimajo pripovednega značaja. Tako kot ne moremo enačiti teksta in branja, tako sta tudi tekst in dogajanje v njem dve različni stvari. Aristotel je opisoval klasično dramatsko strukturo tako, da se dogajanje razvija iz zgodbe iz preteklosti (ekspozicija) in prek zapleta in stopnjevanja vodi do preobrata (peripetija) ter razpleta, konca, ki napotuje v prihodnost. Vendar se pri drugih vrstah pripovedi dogajanje ne ujema z aristotelovsko shemo zapleta, preobrata in razpleta. Še posebej problematična je sredina pripovedi, kadar ne gre za labirintsko strukturo zgodbe, ampak za rizomatsko, mrežasto strukturo z več možnimi poteki dogajanja. Jørgen Kirksæther (1998: 1), ki obravnava strukturo pripovedi pri video igrah, skuša ostati zvest aristotelovskim definicijam, zato sredino zgodbe v tem primeru opisuje kot zaporedje cikličnih notranjih zgodb, ki so vključene v okvir celotnega branja. Vendar tu naredi napako, ker ne razlikuje več med igranjem in branjem, poleg tega pa bi moral dvomiti o avtoriteti koda neke igre, ki šele omogoča igralcu vstop na naslednjo raven in ki ga ta lahko prelisiči, da mu ni treba krožiti.

Predstave o pripovednih strukturah so sorodne s predstavami o času, tako kot se vedno izmenjujeta pojmovanje časa kot linearnega in pojmovanje časa kot cikličnega, tako si tudi strukturo zgodbe včasih predstavljamo kot linijo od začetka do konca in včasih kot labirintno potovanje po mreži različnih možnosti. Lahko rečemo, da pripovednost ustvarja časovne sheme na osnovi časa dogajanja v zgodbi, časa branja in časa pisanja.

Z odnosom med časom in pripovednostjo se je temeljito ukvarjal Paul Ricoeur. Zanj struktura zgodbe predstavlja proces, ki ga on imenuje »gradnja dogodkov«, to je Aristotelov mythos, kjer je poudarjena značilnost ubranosti (celotnost, zaokroženost, ustrezen obseg).

Prevladujoča kategorija pri Ricoeuru je »mimesis delovanja«, mimetična dejavnost, ki uravnava gradnjo dogodkov. Vsa razumljivost se prenese »na samo povezanost med dogodki,

¹² V tej nalogi termina *tekst* in *besedilo* uporabljam kot sopomenki, prav tako *tektualnost* in *besedilnost*, kakor tudi *intertekstualnost* in *medbesedilnost*.

na presodni akt razumevanja« (Ricoeur, 2000: 86). To pomeni, da je povezanost dogodkov tista, ki mora biti usklajena z njihovo nujnostjo in verjetnostjo, in da možno in splošno lahko iščemo samo v gradnji dogodkov, ki ima značaj notranje povezanosti. Vendar zaokroženost ni nezanimljiva poteza, saj je smoter dejanja sreča ali nesreča in etična kvaliteta značajev utemeljuje verjetnost enega ali drugega izida. Dejanje je torej zaokroženo, kadar privede do enega ali drugega. Poglavitna neubranost so torej strah in sočutje vzbujajoči dogodki. So najhujša grožnja notranji povezanosti fabule. Fabula je namreč sinteza heterogenega.

Temeljna hipoteza v Ricoerjevi knjigi *Krog med pripovednostjo in časovnostjo* je, da med dejavnostjo pripovedovanja zgodbe in časovnim značajem človeškega izkustva obstaja soodvisnost, ki ni povsem naključna, temveč je določena oblika transkulturne nujnosti. Pripoved dobi ves svoj pomen šele tedaj, ko postane pogoj časovne eksistence. Čas postane človeški čas, ko je artikuliran narativno in pripoved dobi svoj pomen šele tedaj, ko postana pogoj časovne eksistence. »Kakršna koli je že inovacijska moč poetične kompozicije v polju našega časovnega izkustva, je vzpostavitev zapleta ukoreninjena v predrazumevanju sveta dejanja: njegovih intelegibilnih struktur, simbolnih sredstev in časovnega značaja.« (Ricoeur, 2001: 109.) Podobno kot čas lahko dojemamo ali ciklično ali linearno, tako je pripoved lahko ali mreža ali labirint, kar je povsem odvisno samo od zornega kota. V cikličnem času se stalno oživlja nekaj preteklega, vse je ponovljivo. Mircea Eliade to poimenuje »vračanje v čas« oz. »*renovatio in illio tempore*«. Zgodbe obnavljajo zgodovino in jo spreminjajo v trajanje, torej v mitsko cikličnost v nasprotju z linearnim časom, ki je skozi svojo merljivost in kvantitativnost trdno določen in fiksiran. Obe pojmovanji časa obstajata sočasno, prav tako soobstajata obe pojmovanji strukture zgodbe.

Pojem fabule regulira časovna razmerja znotraj teksta, in hkrati tudi prispeva k konstituciji resničnosti, čeprav se zgodovinski čas ponuja kot iskanje vezi med doživetim in kozmičnim časom, nastajajo nova protislovja, ki zadevajo narativno identiteto, totaliteto in reprezentacijo časa. Pod vprašaj se postavi samo dojemanje časa, kar je namen izkušnje izgubljanja v labirintu ali mreži, poglobljanja v zgodbe, v katerih čas teče drugače.

2. POTEK ZGODBE, BESEDILO IN MEDBESEDILNOST

Namen tega poglavja je predstavitev pojmov zgodba, struktura zgodbe in tekst z vidika različnih teorij. Temeljni koncepti, ki se jih tu poslužujemo, se vsi na nek način ukvarjajo z omenjenimi pojmi, naša naloga pa je, da jih kritično predstavimo glede na uporabo prisposodob za strukturo zgodbe.

O strukturi zgodbe ali pripovedi je Umberto Eco napisal knjigo, ki že v naslovu nosi metaforo branja kot sprehoda skozi gozd, sorodno z metaforo hoje skozi labirint. Gre za knjigo *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove*, poljuden povzetek njegovih teoretskih del od *Odprtega dela* do *Interpretacije in prekomerne interpretacije*, kjer pravi: »Gozd je metafora za pripovedno besedilo; ne samo za pravljica besedila, ampak za vsako pripovedno besedilo«, in dalje:

Gozd je, če uporabimo Borgesovo metaforo, vrt s potmi, ki se cepijo. Tudi, ko v gozdu ni zaznamovanih poti, si vsakdo lahko začrta svojo smer in se odloči, da bo nadaljeval desno ali levo od posameznega drevesa in tako naprej, ter bo izbiral pri vsakem drevesu, na katerega bo naletel. V pripovednem besedilu je bralec v vsakem trenutku prisiljen izbirati. Še več, ta nujnost izbiranja se izraža celo na ravni vsakega izrekanja, najmanj vsakokrat, ko se pojavi prehodni glagol. Medtem ko se govorec namerja dokončati stavek, mi ugibamo, čeprav lahko nevede prehitavamo njegovo izbiro ali se tesnobno sprašujemo, kakšna bo (vsaj v primeru dramatičnih izjav, kot je »sinoči sem na pokopališču videl...«) (Eco, 1999: 15).

Bralec pripovednega besedila torej s svojimi izbirami sproti ustvarja rdečo nit v labirintu, ki pa se pogosto ujema z rdečo nitjo, ki jo je predvidel avtor besedila, ko je pri pisanju mislil na bralca. Eco pravi, da diskurz sodi k strategiji modelnega avtorja, ki organizira zgodbo preko zapleta in da modelni bralec fabulo rekonstruira skozi zaplet. Modelni bralec je zanj tisti, ki ga ima pisatelj v mislih, ko besedilo piše, torej je umeščen v področje same produkcije literarnega dela in ne zgolj v področje branja kot lastnega konkretiziranja in interpretacije. Je ena od tekstnih strategij, ki jih avtor predvidi med pisanjem.

Pri takšnem pojmovanju vloge bralca Umberto Eco veliko dolguje Romanu Ingardnu, ki je ugotovil, da se pri konkretizaciji literarnega dela izvrši »izpolnitev« nedoločljivih mest, vendar ne vseh in ne vedno na enak način. Konkretizacija literarnega dela je torej tudi

shematična tvorba, vendar v manjši meri kot samo literarno delo (Markiewicz. 1977: 63). Wolfgang Iser, ki se tudi močno opira na Ingardna, je v spisih *Pozitivna struktura besedil*, *Implicitni bralec* in *Akt branja* ugotavljal, da literarno delo ni nekaj poljubnega, ampak ima »pozitivno strukturo« pred praznimi mesti. Iserjev implicitni bralec je tisti idealni bralec, ki bo delo konkretiziral tako, da bo ustrezno razbral nedoločena, prazna mesta in jih dopolnil. To pomeni, da ima vsaka zgodba strukturo mreže, spletene s postopki kopičenja in nizanja, ki jo bralec sam spremeni v strukturo labirinta.

Ruski formalist Viktor Šklovski v spisu *Zgradba novele in romana* (Šklovski, 1984: 357) opisuje stopničasto kopičenje motivov, ki je v bistvu neomejeno in predstavlja splošen stilski postopek za sestavljanje zapleta. Poleg tega navaja tudi prstanasto ali pentljasto zgradbo novele¹³ in dva postopka kompozicije zapleta: postopek okvirjanja in postopek nizanja. Postopek okvirjanja ustvarja besedilo kot labirint, postopek nizanja pa mrežo.

Prstanasta zgradba novele ustvari vtis zaključenosti, občutek, da gre za nekaj dokončanega, in sicer tako, da določeno neskladje dopolni nasprotno dejanje. Ali z razkritjem resničnega položaja po sprva lažnem prepoznanju, ali s posrečenim odgovorom, ali zvijačo, s katero se reši težavni položaj, razgrajeno jezikovno gradivo, protislovje, kontrast. Kot nasprotje tega Šklovski navaja tip novele, ki se zdi nedokončana in pripomni, da včasih takšnim novelam avtorji dodajajo tisto, čemur on pravi "lažni konec", to je opis narave ali vremena, s katerim se bralec odmakne od dogajanja, kot da bi se dvignil v zrak, če tak konec primerjamo z odmikom na koncu nekaterih filmov. Docela posebna oblika so novele z »negativnim koncem«, kot Šklovski imenuje okrnjene pripovedi, ki se končajo negotovo, razmislek o koncu pa prepustijo bralcu.

»Novela je navadno kombinacija prstanaste in stopničaste zgradbe, otežene z razgrajevanjem«, pravi Viktor Šklovski, zanj je sižejska kompozicija ali kompozicija zapleta konstrukcijski postopek, ki organizira celoto posamičnih tem ali motivov. V zgoraj omenjenem spisu opisuje povezanost postopkov za sestavljanje zapleta s splošnimi stilskimi postopki. Zgradba neke zgodbe je torej tudi tu neločljivo povezana z njeno vsebino.

Novela kot osnova romana je zelo primerna za preučevanje strukture zgodbe, še večji izziv pa nam pri tem predstavlja roman. Marko Juvan v knjigi *Vezi besedila* (Juvan, 2000b: 227) navaja Herderja, ki je leta 1796 v *Pismih o napredku humanosti* napisal: »Nobena pesniška zvrst ni obsežnejša od romana; med vsemi je tudi sposobna najrazličnejše obdelave; kajti roman vsebuje ali lahko zajame ne samo zgodovino in geografijo, filozofijo in teorijo

¹³ Novela je krajše pripovedno delo v prozi, navadno z nepričakovanim razpletom. Pogosto je roman sestavljen iz krajših delov, podobnih noveli, pravzaprav so bili prvi romani nekakšne zbirke novel o isti temi.

skoraj vseh umetnosti, ampak tudi poezijo vseh vrst in zvrsti v prozi.« Vendar se v tej nalogi ne bomo omejili na določeno vrsto pripovednega dela, ampak bomo poskusili razumeti širši pomen pripovednosti in tako odkrivati labirintske in mrežaste strukture tudi pri televizijskih oddajah, računalniških igrah in drugih pripovedih.

Kot je rekla Julia Kristeva, je tekst »translingvistična naprava, ki redistribuira red jezika tako, da vzpostavlja relacije med komunikativno besedo, namenjeno neposredni informaciji, in različnimi tipi izjav, tako predhodnimi kot sinhronimi«. (Kristeva v Juvan, 2000a: 103). To pomeni, da moramo na tekst gledati širše, ne predstavlja samo nečesa napisanega, ampak je povezan z različnimi izjavami, ki jih ureja na nov način.

2.1. Labirint kot potek zgodbe po eni sami rdeči niti

Platon v dialogu *Euthydemos* (Kern 1982: 20), napisanem okoli leta 400 p.n.š., uporablja staro pojmovanje labirinta kot metafore:

... pri tem smo se zapletli v pravi labirint; kajti zdaj, ko smo že bili prepričani, da smo prišli do zaključka, smo se morali znova obrniti, in pokazalo se je, da smo se znašli tako rekoč spet na izhodišču naše raziskave, in da nam je še vedno manjkalo prav toliko kot takrat, ko smo začeli s prvimi poizvedovanji.

V tem primeru se Sokrat in njegovi sogovorniki niso izgubili, ampak so prišli do prelomnice (ali še bolje, preobrata), točke obrata, od koder so se brez težav vrnili na izhodišče. Rdečo nit zgodbe lahko ponazorimo z Ariadnino nitjo v labirintu, ki nam kot spomin pomaga pri orientaciji in pri vrnitvi na izhodišče, saj se pripovedi večinoma ne odvijajo v linearnem času. Vedno znova pride do preobrata ali preokreta, ko se moramo obrniti nazaj in se spomniti prejšnjih dejanj, jih včasih celo obnoviti. V zgodbi junak vije svojo pot in se zapleta v nerazrešljiva protislovja ali se sooči z neprebojnimi utrdami. Bralec zgodbe s strukturo labirinta ima mogoče prednost pogleda s ptičje perspektive za dojetje labirinta kot celote, za zgolj miselno predstavljanje njegovih poti, mogoče celo možnost, da začne na koncu. Vendar je užitek v pripovedi največji, če se odločimo, da bomo poti sledili odnotraj, se srečevali z neznanim, obračali strani, kot da so ostri ovinki ali odcepi na poti. Največje zgodbe so tiste, iz katerih bralec ne more pobegniti in je prisiljen slediti vsem

vijugam, zavojem ali meandrom, ko pričakuje svoj prihod na cilj, takrat, ko je v resnici od njega najbolj oddaljen in ko se boji, da je izgubljen, takrat, ko je v resnici že blizu.

Jacques Attali v svoji knjigi o labirintu v kulturi in družbi, ki jo je podnaslovil »steze do modrosti« pravi, da je dejansko vsaka velika mitska zgodba grajena kot pripoved napredovanja skozi labirint. V vseh najdemo vhod, pot, kažipote, ovire, zagate, zmote, preobrate, znamenja, napovedi, postanke, zaklad in obljubljeni deželo:

Podoba labirinta predstavlja znak zgodnje pisave, enega prvih načinov sporazumevanja, ki ni zvočno. Egipčani so strukturo jezika ponazarjali z mrežo, ki lovi pomene in tako združuje besede in stvari. V Grčiji je bil labirint postavljen pod zaščito Hermesa, boga raznoličnosti, preobilja, plesa in komunikacije. V vseh družbah tistega časa je bila komunikacija indirektna in zapletena, zato je potrebovala posrednike, duhovnike, ekstatike, preroke, evangeliste, pripovednike, ki so jim lahko povedali svojo verzijo zgodbe in ki so sami s svojo predstavitvijo prispevali k tvorjenju sporočila. Govorica in ustno sporočilo imata obliko labirinta (Attali, 1999: 62).

Simbolika labirinta je sorodna s simboliko maternice, predstavlja ponovno simbolno rojstvo po smrti v temnih hodnikih, polnih negotovosti, tako kot tudi poglobljanje v neko pripoved predstavlja odhod v neznano, spomin na rituale prehoda. Odmik v mitsko realnost omogoča odvrčanje od misli na smrt v smislu oddaljevanja od nje, pogleda nanjo z distance. V tradicionalnih družbah ni za pripoved nikoli zadolžena neka oseba kot avtor, ampak je to posrednik, šaman ali pripovedovalec, pri katerem lahko v skrajnem primeru občudujemo njegovo »spretnost« (oziroma obvladovanje pripovednega koda), nikoli pa »genialnosti« (Barthes, 1995: 19). Dedal torej v antiki ni bil podoben Homerju, graditelj labirinta je mnogo bolj individualiziran, prikazan z bolj človeškimi lastnostmi kot pripovednik, ta je postal podoben genialnemu avtorju šele z nastopom moderne dobe in njenega individualizma.

Ko obravnavamo vprašanje, kako neka zgodba poteka, moramo upoštevati tudi recepcijo te zgodbe, perspektivo bralca. Hermenevtika (Gonzalez, 1997) je branje z razlaganjem teksta, ki se pogosto prisposablja s hojo po labirintu. Še posebej to velja za judovsko tradicijo in interpretiranje tore, kjer je sama pisava razumljena kot labirintni prostor. Kdor preučuje tekst, se mora poglobiti v vse štiri ravni interpretacije, dobesedno (ali historično), alegorično, tropološko (ali moralično) in mistično (anagogično ali eshatološko). To poglobljanje pa je kot gibanje do središča labirinta in nazaj, kjer je Ariadnina nit pomoč pri orientaciji v tekstu. Interpretacija je bila za kabaliste (hebrejska beseda *kabbalah* pomeni

repcija) ustvarjalno delovanje, reproduciranje in razvozlanje. Hans Robert Jauss v svojem besedilu o recepcijski teoriji pravi, da se »premik od pasivne k aktivni recepciji, od zgolj sprejemanja k proizvajanju, v zgodovini samega pojma ne pojavi pred prehodnim obdobjem med srednjim in novim vekom«. (Jauss, 1955: 159). Pravila interpretacije v kabali, ki se je razvila v 13. stoletju, so gematrija, temurah in akrostih. Pri gematriji se posameznim besedam pripišejo numerične vrednosti, ki temeljijo na desetih božjih emanacijah, imenovanih sefirot, in na dvaindvajsetih črkah hebrejske abecede. Temurah je permutacija posameznih črk in iskanje pomenov z njihovo kombinacijo, z akrostihom pa se išče okrajšave besed ali izjav v posameznih črkah ene besede. Labirint lahko razumemo tudi kot prisposodbo znanja, orientacija v besedilu pa je orientacija v znanju.

2.1.1. Primeri zgodb – labirintov

S pomočjo labirinta, jezika prvih zgodb, se je izoblikovalo pripovedništvo. Poslušanje zgodb je prvoten način zabave, odmika od vsakdana, prva oblika virtualnega nomadstva. Hkrati imajo številne pripovedi eksplicitno ali implicitno za svoj vodilni motiv neko vrsto labirinta. Med najbolj zgodnjimi legendami tega tipa so *Ep o Gilgamešu*, *Ghagavad-Gita*, *Odisejada* in *Iliada*, kjer je Odisej od Pozejdona zasledovani popotnik in kjer je Troja mesto-labirint, obkoljeno z vojno mašinerijo, ki je spet sama po sebi labirint – votli trojanski konj. Zanimivo je, da se beseda 'troy' pojavi mnogo kasneje kot sinonim za labirint, izhaja pa iz starega latinskega homonima, ki označuje areno ali plesišče (Attali, 1999: 66-68). Šest stoletij po Odisejadi se pojavi Enejada kot še ena zgodba z motivom poti po labirintu: po potovanju od enega labirinta do drugega, od Krete do Kumeje, kakot tudi skozi mnoge metafizične meandre, se Enej končno vrne domov – in najde labirint.

Chaucerjeve *Canterburyjske zgodbe* predstavljajo eno prvih literarnih del, ki se že približujejo strukturi romana in združujejo pojme potovanja, iskanja in pobega. Številna dela Alaina Robbe-Grilleta se ukvarjajo z labirintno strukturo, ki pa je predvsem zaznavne, perceptivne narave. To med drugim velja za njegov roman *Videc*, še posebej pa njegovo novelo *Ljubosumje* (Gow, 1998), kjer so predmeti postavljeni v prostor, ki ga konstruira jezik. V noveli se predmeti in dogodki, ki se dogajajo okoli njih, ponavljajo kot trenutki v času in to ponavljanje bralcu daje občutek, da gre za ene in iste prizore. Vendar znotraj vzorca ponavljanja vseskozi obstaja moment deformacije. Ob vsaki ponovitvi dogodka se spremeni merilo ali položaj ene same podrobnosti. V nekaterih primerih je ta razlika komajda zaznavna

in možno je, da bralec besedilo bere, ne da bi jo opazil. Postopek ponavljanja pozvrači prelivanje identitet, madež na steni se spremeni v madež na listu papirja, stonoga se pojavlja mnogokrat, pri čemer se malenkostno spreminja. Ta dejavnik inkonsistence spodkopava konsistentno narativno strukturo, ki temelji na domnevi, da se dogodki ponavljajo. Pojem kronološkega zaporedja se zamaje. V labirint vstopimo skozi področje domačega, tako skozi pripovedno strukturo, ki se nam sprva zdi domača in kasneje to ni več, kakor tudi preko tega, kar opisuje – domači prostor mutira do te mere, da se ne moremo več orientirati glede na določen dogodek.

Robbe-Grilletova tehnika opisovanja zasledi predmete v prostoru in jih zasleduje tako obsesivno, kot tega pri običajni narativni strukturi nismo vajeni. Paradokсно je, da je ravno ta opisovalna tehnika tista, ki ustvarja netočnost pozicije bralca. Za krinko preciznosti in za posledičnim pričakovanjem ene same koherentne realnosti se skriva pretvarjanje v mnogoterost konkurenčnih realnosti. Spreminjanje časa in prostora, kot ga uporablja Robbe-Grillet, učinkuje na spomin in na negotovost. Bralec, ki ugotovi, da se je nekaj spremenilo, se sooči z vznemirljivo možnostjo varljivega spomina. Moramo se vprašati, kako lahko soobstajajo številne skoraj identične situacije, če niso zares identične. Razlika med posameznimi spomini se zmanjša do točke, ko so te razlike skorajda nezaznavne, medtem ko hkrati ohranjajo specifičnost vsake posamezne realnosti.

Marcelyn Gow (1998) je labirinte Robbe-Grilleta primerjala z Borgesovimi labirinti in ugotovila je, da so ti pri obeh najbolj učinkoviti takrat, ki niso očitni, ampak delujejo kot temeljni generativni diagrami. Tako na primer ciklični labirint, pri katerem smo vedno hkrati v njem in izven njega, deluje kot sredstvo kontinuiranega premeščanja, tako da se pri branju ne zavedamo, ali nas izključuje ali vključuje, saj gre za prostor, sestavljen iz samih odprtih, pri katerih ne moremo vedeti ali se odpirajo navzven ali navznoter, ali so izhodi ali vhodi. Ista struktura je značilna za jezik, besede nas obdajajo, medtem ko jih uporabljamo z namenom, da bi premostili zaključeno celoto, ki jo tvorijo.

Tudi struktura prvih romanov ima obliko labirinta. Te zgodbe opisujejo so neke vrste potovanje zasledovanega, preganjanega junaka, tako Don Kihot, ki je očitno labirintski. Kasneje so nastali še *Doktor Faustus*, *David Copperfield*, *Nesrečniki*, *Grof Monte Cristo* in *V 80-ih dneh okoli sveta*. Iste značilnosti lahko pripišemo romanu *Moby Dick*, ki je morda še najbolj značilen od vseh naštetih, saj so tu natančno obnovljeni starodavni mitski elementi (migracija, maska, hieroglif, ponavljajoče se potovanje, taksonomija) (Attali, 1999: 73), prav tako isto velja za *Alico v čudežni deželi*, kjer je labirint izrazito uporabljen kot sredstvo iniciacije in ponovnega oživljanja. Franz Kafka v *Gradu Prago* opisuje kot labirint, "ki nas ne

izpusti". Labirinti Edwina Muira ali Borgesa so kot hiše strahov. V Joyceovem *Ulysesu* se Stephen Dedalus izgubi v labirintu Dublina.

Značilni elementi pravljic so gozd, pošast, zvijača ali ukana kot rešilna nit, sled kamenčkov, ki kažejo pot nazaj skozi labirint. Vendar pa je detektivski roman tisti, ki je morda bolj kot kateri koli drug žanr organiziran v obliki labirinta, kjer preiskovalec napreduje korak za korakom proti temačnem središču, kjer je skrit krivec, da ga pripelje na dan. Detektivke in kriminalke so med najbolj razširjenimi televizijskimi žanri, njihova privlačnost pa se skriva v opisani labirintni strukturi, ki vedno znova zbuja gledalčevo radovednost. Tudi če je konec že predvidljiv, televizijskega gledalca zanima način, na katerega bo junak razrešil labirint.

Dandanes se zabava z labirintnimi značilnostmi pojavlja vsepovsod in obnavlja prvoten namen blodnjaka – smrti daje smisel, predvsem pa nas zamoti. Ta njegova naloga je prisotna v moderni umetnosti, predvsem v kinematografiji, umetnosti temnih soban, nekakšnih sodobnih votlin, ki je pogosto strukturirana z labirintskim zapletom (Attali, 1999: 70). To velja za povsem različne filme kot so *Zlata mrzlica*, *Metropolis*, Cocteaujev *Orpheus*, *Državljan Cane*, *Vrtoglavica*, *Satirikon*, *Shining*, *Boter*, *Truman show*, *Matrica* in številne druge. Tu govorimo o labirintu kot strukturi neke pripovedi in ne kot o njeni vsebini, vendar pa se v nekaterih primerih prekrivata, saj imajo zgodbe, ki pripovedujejo mit o labirintu, tudi same labirintno strukturo.

2.1.2. Preobrat

Preobrat je tista značilnost labirintne strukture, po kateri se ta bistveno razlikuje od strukture mreže. Če strukturo zgodbe primerjamo z mrežo, potem je takšna zgodba sestavljena iz mnogih zank in nima povezujočega elementa rdeče niti, ki bi jo strukturiral in tako usmerjal potek te zgodbe k nekemu določenemu preobratu. Vendar pa pri obravnavanju strukture zgodbe predpostavljamo, da ima vsaka zgodba svoj začetek in konec. V nasprotju s tem bi si lahko tudi predstavljali, da zgodba mrežaste strukture poteka neprekinjeno in da se bralec vanjo vklopi in se iz nje izklopi neodvisno od same zgodbe, ki teče dalje. Ampak na tem mestu gledamo na zgodbo s stališča njenega bralca in zanj ima zgodba vedno nek začetek in nek zaključek.

Paul Ricoeur (2000: 88) meni, da se jedra neubrane ubranosti, ki je skupna enostavnim in zapletenim fabulam, dotaknemo šele s središčnim fenomenom tragičnega dejanja, ki ga

Aristotel v 11. poglavju poetike imenuje "preobrat" (metabolè). V tragediji se tako lahko sreča spreobrne v nesrečo ali nesreča v srečo.

Značilni probrati zapletene fabule so peripetija (peripetèia, preobrat usode, naključnost) oziroma coup de théâtre in prepoznanje (anagnorsis), ki jima je treba prišteti še trpljenje (pathos).

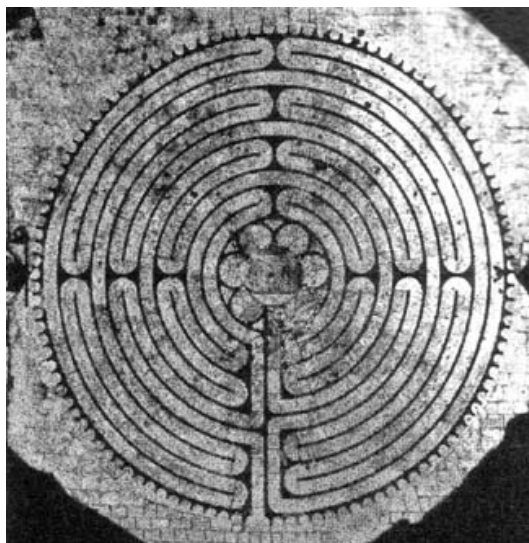
- Značaj peripetije se ohranja, če presenečenja ne opredelimo z zunanjim vedenjem, temveč v zvezi s pričakovanjem, ki ga ustvarja notranji potek fabule. Obrat je v našem pričakovanju, vendar ga ustvari fabula. Preobrat je v njegovi najširši opredelitvi preobrat dogodkov iz ene smeri v smer, ki je v nasprotju s tokom pripovedi. Je bistven za sleherno zgodbo, v kateri brezumno ogroža razumno.

- Vloga prepoznanja kot preobrata iz nevedenja v vedenje je, da v določenih mejah učinek presenečenja, ki ga vsebuje peripetèia, kompenzira z lucidnostjo, ki jo uvaja. Ko junak ubeži samorazočaranju, vstopi v svojo resnico, gledalec pa v spoznanje te resnice.

- Zmota (hamartia) je nasprotje prepoznanja, ima raziskovalni značaj razkrinkovalca disfunkcij neke družbe in problematizira nesrečo.

- Trpljenje ali pathos je le vrhunec strah in sočutje vzbujajočega v zapleteni fabuli.

Katharsis v antični tragediji je posledica preobrata, ki pretvori bolečino ob sočustvovanju, občuti jo torej gledalec tragedije, vendar je skonstruirana v delu samem. Zato je katharsis sestavni del procesa metaforizacije, ki združuje kognicijo, imaginacijo in čutenje. To je celoten proces, ki ga določa struktura in ki kulminira v prepoznanju. Dogajanje, ki vzbuja strah in sočutje, je tesno povezano z najbolj nepričakovanimi preobrati usode, ki so usmerjeni k nesreči. To so neubrani dogodki, ki jih skuša fabula prikazati kot nujne in verjetne in jih tako očisti oziroma razčisti. Razčiščena čustva tako uravnavajo razločevanje tragičnega in ko se zgodi preobrat, pride do razčiščenja tragičnih izkušenj.



Slika 4: Talni labirint katedrale v Chartresu, vir: Kern (1982: 225)

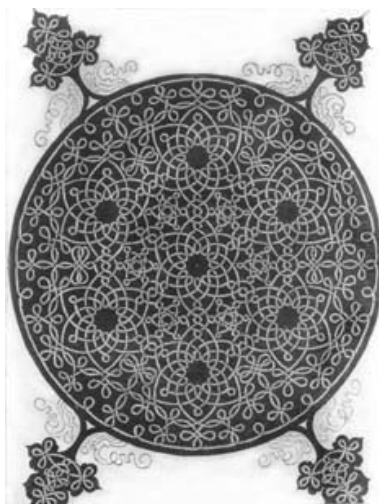
Če primerjamo literarni preobrat s prihodom v središče labirinta, potem ne moremo mimo ostalih obratov, ki jih lahko vidimo na risbah labirintov. V cerkvenih labirintih¹⁴ poleg preobrata v osrčju labirinta pride do posameznih obratov v hodnikih vedno takrat, ko naletimo na križ, ki je združen s krogom labirintne figure. Ta tip labirinta nima več sedem zavojev kot klasični tip, ampak enajst, kar je povezano s srednjeveško simboliko, kjer število enajst predstavlja svet grešnosti in nezmernosti, ker prekorači število Božjih zapovedi, hkrati pa predstavlja nepopolnost, ker ne dosega števila dvanajstih apostolov. Čez ta grešni svet je postavljen križ, čigar zgornje tri osi so deloma prehodne, spodnja os pa je sestavljena iz štirih ločenih poti. Pot skozi ta labirint je križev pot, samo pri križu se obrnemo, spreobrnemo.

Kako pa je z obrati v klasičnem labirintu? Pri opisovanju labirinta v prvem poglavju smo omenili gibanje navzven in navznoter, pri čemer pa so posamezni obrati bistven element pri spreminjanju iz širjenja v krčenje in obratno. Iz risbe klasičnega labirinta je razvidno, da se prvi trije obrati izvršijo tik ob vhodu v labirint, zadnji trije pa se dotikajo središča.

¹⁴ Vzorčen tip za to vrsto labirintov je labirint v katedrali v Chartresu, sicer pa v rokopisih ta tip najdemo od 10. stoletja dalje. Labirinti na tleh krščanskih cerkev se pojavljajo samo v Franciji in Italiji, zanimivo pa je, da se upodobitve labirinta v antičnem času nahajajo v profanih stavbah, nikoli v templjih, v srednjem veku pa je ravno obratno, v tem času ne poznamo labirintov drugje kot v sakralnih stavbah. Razlog za to je med drugim tudi dejstvo, da arhitekturni predhodnik krščanskih cerkva ni poganski tempelj, ampak bazilika ali posvetna stebriščna dvorana. Cerkevni labirint ni direktna modifikacija antičnih labirintov v mozaikih, ker ni sestavljen iz štirih sektorjev ali mestnih četrti, ampak se pri njem ti sektorji prežemajo. Je bolj simetričen od klasičnega labirinta, vendar ni zrcalno simetričen, zunanji polkrog desno ustreza notranjemu polkrogu levo, zunanji polkrog levo notranjemu polkrogu desno itd.

2.1.3. Zanka

»Videti je, da se v sodobni množični kulturi mrežna geometrija, temelječa na ravnih črtah, vedno bolj opušča, v ospredje pa stopajo krogi, zanke in elipse, ki ustrezajo novim paradigmam dviganja in spuščanja, oddaljevanja in približevanja, kroženja in obnavljanja«, je zapisal Janez Strehovec (2003: 242). Zanka predpostavlja gibanje sem in tja, 'looping' ali 'zankanje', ki pomeni tudi zgoščanje in uprostorjenje časa, namreč njegovo členitev na prostorsko sintakso. Takšno gibanje je temeljna značilnost igre pri H. G. Gadamerju, ki ga na istem mestu omenja Strehovec, poudariti pa je treba, da je to gibanje izrazito labirintsko, gre za ponavljanje, vračanje ali vsaj nezmožnost razlikovanja med posameznimi obhodi zaradi podobnosti zank. Sodobni digitalni literarni objekti so narejeni tako, da se na koncu vrnejo na začetno točko in ponudijo možnost za takojšnjo ponovitev. Mogoče pa je tudi vrtenje naprej in nazaj. To vse so značilnosti labirintne strukture zgodbe. Ko je Janez Stehovec raziskoval smernice sodobne digitalne poezije, je ugotovil, da logiko zanke srečujemo pri glasbenih videih, v televizijskih reklamah in pri avantgardističnih filmih, prav tako pa lahko ponazorimo z njo vrsto pojavov na področjih teorij umetnega življenja, nove ekonomije, molekularne biologije in genetike. V obliki zank so izražene tudi poti, ki jih opisujejo naprave v sodobnih zabaviščih ali tematskih parkih; vlakci smrti drvijo po spuščajočih in dvigajočih se zankah.



Slika 5: Vozel kot ga je po vzoru Leonarda da Vinci narisal Albrecht Dürer, vir: Kern (1982: 35)

Posebna oblika zanke je vozeli; kot zanke sestavljajo pletivo ali tkanino, tako vozli sestavljajo preprogo. V številnih kulturah predstavlja vozeli, tako kot labirint, prvobitno strukturo jezika. Tako afriški Dogoni pripovedujejo, da so se eden za drugim pojavili trije jeziki: pletenje, tkanje in igra z nitmi. Prvi jezik se je razodel preko oblikovanosti krila Matere

Zemlje, ki sta ji ga ukrojila dvojčka z uporabo vlaken iz rastlin, ki so bile pred tem ustvarjene na nebu. Njuno vreteno je utiralo pot besedam bogov. Drugi jezik se je razodel preko tkanja besed prvega jezka. Tretji se je razvil z igro z nitmi ali »mačjim gnezdom«. Vozel je bil sredstvo pisave mnogih obmorskih ljudstev, tudi Inkov (Attali 1999: 102-103). Pri igri z nitmi se tvorijo raznovrstne zanke. Vozlanje in razvozlanje plastičnih vrvic ali *scooby doos* je dandanes zelo popularno med mladimi Nemci.

Medmrežne povezave predstavljajo tkanino brez niti, njene statve pa so brezštevilni milijoni računalnikov, povezanih medseboj. Kdor koli želi oblikovati svojo lastno labirintno arhitekturo znotraj te tkanine, se mora naučiti pravil in zvijač tkanja. Najbolj uporabno strokovno znanje je znanje o tem, kako zaplesti in razplesti tovrstne mreže in s tem ustvarjati dodano vrednost in dobičke. Lahko rečemo, da je software je prevzel aspekt igre z nitmi. Vozel nas opozarja na zadnjo lastnost, ki jo potrebujemo za napredovanje po labirintu: vestno temeljitost, s katero delujemo, ne da bi izgubili potrpljenje, s sistematičnim mišljenjem, ki upošteva sosledje dejstev in dejanj.

Učenje razvozlanja kompleksnih vozlov je nujno za učenje doslednega mišljenja in zelo uporabno pri obvladovanju prihodnosti. Zahteva mirnost, hladnokrvnost, vztrajnost, objektivnost in ostrino pogleda, vse te spretnost pa so potrebne za predvidevanje prihodnjih labirintov. Gotovo bi se jih lahko učili v šolah, prav tako tudi učenje pojasnjevanja, razlaganja, tolmačenja vedno kompleksnejših ugank.

Posebna vrsta vozlov so risbe, podobne keltskim vzorcem, ki so sestavljene iz ene same niti, ki teče brez začetka ali konca. Tako je to tudi pri Leonardu, ki je risal svojevrstne vozle kot abstraktne sprepletene labirinte¹⁵, kjer ti predstavljajo zemljevide misterija, kriptografske simbole prastare kozmološke podobe »sprepletelih svetov«, povsem v skladu z Dantejevo formulacijo v 33. spevu *Nebes*: »*Forma universalis di questo nodo*«. To je stara gnostična predstava (Platonova »zlata nit«, Homerjeva »zlata veriga«), ki se je preko novoplatonizma v filozofsko-metafizičnih kontekstih ponovno pojavila okoli leta 1500 v Firencah. Marsilio Ficino je svetlobo imenoval »*vinculum universi*«, vez vesolja. Kozmos je po besedah Hermesa Trismegista, ki jih je Ficino prevedel v latinščino, stkan skorajda kot (abstraktno) oblačilo: »*Guasi vestitum contexta*«. Besede in imena so »zavozlanke«. Hocke navaja delo Amanda K. Coomaraswamyja z naslovom *Iconography of Dürer's Knots and Leonardo's Contention*, kjer je predvsem opozarjal na indijske vzporednice. Indra, indijski bog, je »razvozlal skrivnosti zagonetnega vozla Susne«. Takšna skrivnost nima telesa, ne

¹⁵ Tako jih opisuje Hocke (1957: 99), vendar pri njih prav zaradi odsotnosti začetka in konca linije v bistvu ne gre za labirinte.

moremo je zadovoljivo označiti z »naravnimi« atributi. Po Danteju bi morala biti največja skrivnost, Bog, simbolizirana z »*nodi strani*«, s »čudnimi vozli«, z medseboj prepletenimi nepredmetnimi linijami, z abstraktnimi, nerazrešljivimi figuracijami.

Zanke so poleg koncentričnih zavojev labirinta tudi bistvena lastnost mrežaste strukture, le da je ta sestavljena iz samih zank brez središča. Prispodobi mreže se bomo posvetili v naslednjem poglavju.

2.2. Mreža v semiotiki

Semiotika ali semiologija¹⁶ je veda o znakih, posebej o njihovi strukturi in vlogi pri sporazumevanju. Kategorije semiotike omogočajo strukturalno klasifikacijo vseh jezikovnih sistemov (kretnje, jezik, pisava). Odkar sta jo utemeljila Ch. S. Peirce in Ch. W. Morris (izhaja pa tudi iz Saussura, ki je zasnoval semiologijo kot splošno vedo o znakih, ki zaobsega vsa področja družbenega življenja), je postala pomemben instrument teorije informacij, raziskav komunikacije, matematične logike, jezikoslovja, umetnostne vede, psihologije idr. Semiotika se ukvarja s tudi s stališčem filozofske teorije informacije, ki meni, da ne glede na okoliščine lahko objektivno opazujemo njeno sporočilo v raznolikem vzorcu pomena. Zanimanje za semiotiko je obudil predvsem strukturalizem, v zadnjem času je pa je prešla v kulturološke študije.

Tomo Virk v komentarju na *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove* (Eco, 1999: 144) pravi, da bomo pri Umberto Ecu namesto teorije intertekstualnosti naleteli na nekaj drugega (čeprav ne zares drugega: pri Barthesu, Kristevi, Derridaju in drugih sta intertekstualnost in semiotika namreč neločljivo povezani): na semiotiko. Eco namreč v devedesetih skoraj ne govori več o semiotiki kot posebni znanosti ali disciplini, »klasično« semiotiko pa, predvsem pod Jacobsonovim vpivom, dopolni s teorijo komunikacije. Tako znak nima substancialne entitete, temveč funkcionalno, in zato Eco bolj kot o znaku govori o funkciji znaka. Semiotika je pri Ecu nekakšna vez med njegovim zanimanjem za literaturo in za druge kulturne pojave, kot so znakovni sistemi in kodi.

¹⁶ Ob ustanovitvi združenja International Association for Semiotic Studies leta 1969 v Parizu je mednarodni komite določil, da je termin »semiotika« tisti, ki označuje to disciplino, ker pokriva najširše polje pomenov, vendar pa uporabe termina »semiologija« ni izključil (Eco, 1972: 17). Tako je na primer je Pierre Guiraud leta 1971 za naslov svojega dela uporabil izraz semiologija in razložil, da je ta običajno v rabi v Evropi, v ZDA pa se za označevanje iste discipline uporablja izraz semiotika (Guiraud, 1983: 6). Semiotiko pogosto napačno zamenjujejo s semantiko ali pomenoslovjem, ki kot del semiotike raziskuje (posebno z metodami matematične logike) področje pomenov jezikovnih znakov, na primer besed.

V tem poglavju bom prisposodobila mreže poskusila zvesti na pojem teksta, ki etimološko izvira iz latinske besede *textus*, ki pomeni tkivo. Pri prisposodabljanju besedila z mrežo se postavi vprašanje, kdo je avtor besedila, ki ga v primeru prisposodabljanja z labirintom lahko primerjamo z Dedalom, genialnim graditeljem labirinta. Mislim, da Dedal ne more označevati skupinskega avtorstva, na račun katerega pride do smrti avtorja v smislu Rolanda Barthesa, ki meni, da je bilo že od nekdaj tako, da s pripovedovanjem »glas izgubi svoj izvor, avtor vstopi v lastno smrt, začne se pisanje« (Barthes, 1995: 19).

Pri delu Julie Kristeve, avtorice pojma »intertekstualnost«, je za pričujočo nalogo bistveno njeno zavzemanje za »drugačno logiko«, različno tako od aristotelovskega izročila in zakonov kavzalnega sklepanja, kakor tudi od heglovske dialektike in povzdigovanja sinteze. To pomeni, da z vidika te drugačne logike tudi strukture romana ali grške tragedije ne moremo pojmovati kot merodajne za strukturo zgodbe. Namesto s substancami in esencami naj bi logika, ki jo je Kristeva zagovarjala, računala z relacijami med entitetami, namesto usmeritve h končnemu cilju bi zagovarjala neskončne, odprte nize, namesto binarnih opozicij pa možnost soobstajanja nasprotij in sočasne determiniranosti elementa z mnogoterimi konteksti. To epohalno alternativo metafiziki in logiki binarnih opozicij je zasnovala na temelju francoskega novega romana ob pomoči Bahtinove argumentacije, svoje razumevanje njegovega dialogizma je želela postaviti za »temelj za miselno strukturo naše dobe« (Juvan 2000b: 80).

Julia Kristeva je uveljavljala strukturo mreže – relacijsko, pluralno, ambivalentno in kontradiktorno ontologijo in gnoseologijo, ki sta ji bili epohalna alternativa metafiziki in logiki binarnih opozicij, nam pa to pomeni alternativo linearnemu pojmovanju strukture zgodbe. Logiko povezav ali linkov v tekstih na internetu lahko razumemo kot novost, ki jo je anticipirala Kristeva v strukturi francoskega novega romana. Janez Strehovec v knjigi *Umetnost interneta* (2003: 230) kritizira uporabo teorije Kristeve in drugih poststrukturalistov za opisovanje novomedijske besedilnosti, vendar moramo poudariti, da so imajo besedila na internetu pogosto vse tiste značilnosti, ki jih je zagovarjala Kristeva: relacijsko odprtost neskončnih nizov in determiniranost z mnogoterimi konteksti. Strehovec pravi, da modernih uporabnikov teh tekstov ne zanima identifikacija z romaneskimi figurami v okviru zapleta in fabule, ampak tako kot v računalniških in video igrah hočejo imeti odločilno vlogo tudi pri tvorjenju tekstov.

Če je Julia Kristeva Bahtinovo dialoško intersubjektivnost prevedla v strogo teoretski neologizem »intertekstualnost«, pa je Roland Barthes v esejih *Smrt avtorja, Od umetniškega dela do teksta* in *Teorija teksta* intertekstualnost primerjal – sicer nekako mimogrede – s

stereofonijo, stereografskim prostorom pisav. Mešanje družbenosti in zgodovinskosti je bilo bistveno za teorijo obeh. S semanalizo in teorijo teksta sta namreč hotela postaviti pod vprašaj institucionalno, ideološko obremenjeno razmejitev literature od ostalih »označevalnih praks«, ki tvorijo »obči tekst« družbe (Juvan, 2000a: 139). Ambicioznejši pomenski obseg termina intertekstuanost je zato Kristeva zavarovala z drugim nadomestnim izrazom, s »transpozicijo«. Transpozicija daje večji poudarek na dinamičnem značaju nekega odnosa, na relacionalnost pomena ali izjave, kar je ponazorila z metaforo o »križišču tekstualnih površin, dialogu več pisav« (Juvan 2000a: 129). Tudi bralec v tej perspektivi ni oseba, ampak zgolj vloga ali prostor, kjer se odvija igra označevalcev in medsebojnih interakcij. V tej perspektivi lahko tudi rečemo, da je mreža tista prisposodba zgodbe, ki ponazarja njeno dinamičnost, labirint pa predstavlja statičen pogled.

»Postformalista« Bahtina, kritika in nadaljevalca ruskega formalizma, je Kristeva postavila v položaj, analogen poststrukturalističnim težnjam po »dinamizaciji strukturalizma«: zanjo je bil eden prvih, »ki so statično razčlenitev tekstov nadomestili z modelom, v katerem literarna struktura ni nekaj, kar je, ampak se izdeluje v razmerju z drugo strukturo« (Juvan 2000a: 122).

Bahtin je v *Problemu govornih žanrov* obravnaval paradoksalno identiteto izjave kot »enote govorne komunikacije«: po eni strani ima izjava meje, »opredeljene z izmenjavo govornih subjektov«, in kaže strukturno »sklenjenost«, ki jo dobiva kot izraz govorničevega stališča in sporočevalne namere; toda po drugi strani je »člen v zelo zapleteno organizirani verigi drugih izjav« (Bahtin, 1999: 247). Besedilo torej nikdar ni v celoti in preprosto tu, še manj pa tisto, kar sporoča: v miselnih procesih razlagalca spodbuja nize predstav, pretrganih z asociacijami na druga znakovna področja in z mnogovrstnimi dejanji zavesti, v literaturi se kaže v objavljanju, izvajanju, komentiranju, poročanju, obnavljanju, medbesedilnem izpeljevanju in sklicevanju itn., postopkih, ki tvorijo strukturo mreže.

Še dalje je še pri tem šel Jacques Derrida, ki je v *Stališčih* predstavil svojo razgraditev znaka in besedila. Trdil je, da se vsak znakovni element »konstituirajo iz sledi drugih elementov verige ali sistema«, zato je tekst kot »tkivo [...] nastaja samo v transformaciji nekega drugega teksta«; iz »tkiva razlik« in mreže tekstualnih napotkov« vznikajo tudi smisel (Juvan, 2000b: 12). Alen Thiher je rekel, da je »Derrida Borges filozofije, ki v teoretsko misel uvaja labirint. Saussureov pojem razlike postane v Derridajevem delu generator semantičnih blodnjakov, v katerih se besede nanašajo samo na besede, v neskončni igri razlik, kjer ni nobenega centra. Podobno kot Borgesovo je tudi Derridajevo veselje neskončna knjižnica ... Kajti v

Derridajevem vesoljstvu neskončne intertekstualne igre in ponavljanja je vsako mesto vsako drugo mesto, vsaka knjiga vsaka druga knjiga ...« (Virk 1994: 57).

Tako avtor kot bralec neke zgodbe sta del toka proizvodnje pomena, ki se družbeno-zgodovinsko dogaja kot neprestano preobražanje obstoječih znakov, tkanje novih razmerij med njimi, sprevračanje njihovih vrednostnih poudarkov, relevantnosti in funkcij. Takšen uvid je po Bahtinu prva izpostavila teorija intertekstualnosti Julie Kristeve in Rolanda Barthesa, prijel pa se je na primer tudi v koncepcijah družbenega diskurza in obtoka družbene energije, značilnih za novi historizem. Mreža je prisposodba za besedilo v družbeni sferi, labirint pa je prisposodba za posameznikovo branje besedila, njegovo znanje, sfero posameznika. Kot smo že omenili v prvem poglavju, pa lahko na mrežasto strukturo zgodbe gledamo tudi z drugega vidika. V tem primeru gre za strukturo zgodbe, ki je sestavljena iz posameznih sekvenc, ki se poljubno povezujejo. Primere takšnih zgodb bomo opisali v naslednjem poglavju.

2.2.1. Primeri zgodb – mrež

Ko Umberto Eco govori o pripovedni strukturi *Silvije* Gerarda de Nerval, pravi, da se njen temeljni mehanizem opira na nenehno izmenjavanje pogledov nazaj in pogledov naprej oz. tistih dveh pripovednih postopkov, ki ju je Gerard Genette imenoval analepsa in prolepsa. Ta dva izraza sodita v besednjak klasične retorike, ampak ker je Eco o tem predaval v angleščini¹⁷, je uporabljal bolj razumljiva izraza flashback in flashforward, ki označujeta tudi pripovedne strukture drugih medijev, predvsem filmskega. Genette pravi, da analepsa nadomešča pripovedovalčevo pozabljivost, prolepsa pa je izraz pripovedne neučakanosti. Takšni miselni presoki so samoumevni v vsakdanjem mišljenju, če pa pri branju opustimo pričakovanje zapleta in fabule, potem niso moteči, ampak ustrezajo načinu branja z miselnimi preskoki. »Rečemo lahko, da fabula in zaplet nista vprašanje jezika. Sta zgradbi, ki se lahko skoraj vedno prevedeta tudi v kak drugi semiotični sistem ... V pripovednem besedilu zaplet lahko manjka, fabula in diskurz pa ne ...« (Eco, 1999: 36).

¹⁷ O tem je predaval na Harvardovih Norton Lectures, iz česar je kasneje nastala knjiga *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove*. Njegov predhodnik pri omenjenih Norton Lectures naj bi bil osem let prej Italo Calvino (šestega predavanja ni napisal, ker ga je prehitela smrt, ostalih pet pa je objavljenih kot *Ameriška predavanja*), petindvajset let prej pa je v okviru teh predavanj nastopil Jorge Luis Borges in Umberto Eco v uvodu v svoja predavanja napove, da bo Borgesov duh v njih izrazito prisoten. Njegova razmišljanja o vrtu s potmi, ki se cepijo, so vplivala na oba kasnejša predavatelja.

V problem diskurza kot določenega načina pripovedovanja se na tem mestu ne bomo poglobljali, zanima pa nas, kako fabula lahko nadomesti zaplet in obratno: »Če so besedila, ki imajo samo fabulo in nič zapleta, ali tedaj ni mogoče, da obstajajo tudi besedila kot *Silvija*, ki imajo samo zaplet, fabule pa ne? Ali ni *Silvija* besedilo, ki govori o tem, da je nemogoče omejiti kako fabulo? Ali sama raba imperfekta ne nakazuje, da je avtor hotel, da se izgubimo, in da analiziramo njegovo rabo imperfektov?« (Eco, 1999: 33). Prav uporaba nedovršnih glagolov in glagolskih časov, ki označujejo trajanje ali ponavljanje, deluje kot povezava med različnimi časi in tvori strukturo mreže. Če fabula nadomesti zaplet ali če zaplet nadomesti fabulo, vedno eden od obeh tvori strukturo zgodbe.

V prvem poglavju smo kot primer romana z mrežasto strukturo že omenili roman Itala Calvina *Če neke zimske noči popotnik*. Za Calvina je bil »sodobni roman kot enciklopedija, kot spoznavna metoda in predvsem kot mreža povezav med dejstvi, med osebami, med stvarmi sveta«, predstavljal naj bi »svet kot neki sistem sistemov, v katerem vsak posamezen sistem pogojuje druge in oni pogojujejo njega« (Calvino, 1996: 117-118). Calvino je s temi oznakami, predvsem pa s pojmom mnogoterost, meril na strukturno-pomensko nedovršenost literarnih del, dinamično množenje relacij, pripetih na en sam strukturni element, večplastno kodiranje znakov, pluralnost logik in resnic, ne nazadnje tudi na spremenjeno koncepcijo subjekta in identitete. Piščev jaz je videl kot »kombinacijo izkušenj, informacij, prebranih knjig, domišljij«, vsako življenje pa je bilo zanj »enciklopedija, knjižnica, inventar predmetov, vzorčnica slogov, kjer se vse lahko nenehno spremešava in znova urejuje na vse možne načine« (Calvino, 1996: 118).

Enciklopedičnost lahko pripišemo tudi Ecovim romanom *Ime rože*, *Foucaultovo nihalo* in *Baudolino*, dober primer za tovrsten roman je tudi *Alamut* Vladimirja Bartola. Italo Calvino v svojih *Ameriških predavanjih* mrežasto strukturo teksta pojasnjuje na primeru Carla Emilie Gadde, Roberta Musila in Marcela Prousta, za katere pravi, da jim je skupna nezmožnost, da bi dokončali svoje romane.

Kakor v vsaki epizodi Gaddovih romanov je tudi v krajših besedilih vsak najmanjši predmet viden kot središče neke mreže odnosov in pisatelj si ne more kaj, da jim ne bi sledil in pri tem množil podrobnosti, tako da postanejo njegovi opisi in odmiki neskončni. Besedilo se s katerega koli izhodišča širi in zajema čedalje obsežnejša obzorja, in če bi se moglo še naprej razvijati v vse smeri, bi zaobjelo celoten univerzum. (Calvino, 1996: 119)

Razumeti za Gaddo pomeni pustiti se zaplesti v mrežo odnosov. Nasprotno pa Musil razume vedno vse v mnogoterosti kodeksov in ravni, ne da bi se kdaj pustil vplesti. Njegov nedokončani roman *Mož brez posebnosti* je razčlenitev propadajoče avstro-ogrske monarhije ter – vzporedno postavljenega – nemškega rajha s prvo svetovno vojno v ozadju.

Pri Proustu se delo razrašča in živi od znotraj z močjo svojega lastnega vitalnega sistema. Mreža, ki povezuje vse stvari, je tudi Proustova tema, toda pri Proustu je ta mreža narejena iz prostorsko-časovnih točk, ki jih postopoma zavzemajo vsa bitja, kar povzroči neskončno razmnoževanje razsežnosti prostora in časa. Svet se širi, dokler ne postane neulovljiv in za Prousta pelje pot spoznanja skozi doživljanje te neulovljivosti. »Proust zahteva »enovit, trden stil, brez razpok in brez dodatkov«, v katerem se »stvari« samo »pojavijo«. Pojem pojavljanje nas spominja na Joycevo »epifanijo«. V Dublinčanih so epifanije, kjer samo prikazovanje dogodkov bralcu govori, kaj naj poskuša razumeti. Nasprotno pa v noveli *Portret*, ki prikazuje epifanijo deklice-ptice, bralca usmerja diskurz in ne sama fabula. Zato je po mnenju Umberta Eca v *Šestih sprehodov skozi pripovedne gozdove* epifanijo deklice iz novele *Portret* nemogoče prikazati v filmu.

Tudi dela Milorada Pavića bi bilo težko prikazati v filmu, čeprav obstajajo filmi, sestavljeni iz večih zgodb. Njegov *Hazarski besednjak* je hkrati roman, zbirka kratkih zgodb, knjiga poetičnih stihov, zgodovinska študija, kabalistični priročnik in še mnogo drugega. V prvi vrsti pa je Pavić po poklicu predavatelj literarne teorije in načrtno eksperimentira z zgodbami z neobičajno pripovedno strukturo. V intervjuju v Sobotni prilogi časopisa Delo¹⁸ je rekel, »da je jezik počasen in linearen. Književnost je treba odrešiti jezika, od njegove linearnosti. Zato sem se začel ukvarjati s to nelinearno pisavo«.

Prej smo omenili filme, sestavljene iz večih zgodb. To so na primer *Noč na zemlji*, *Mystery Train*, *Heraj*, *Sod smodnika*, *11 pogovorov o isti stvari*, *Štiri sobe*, *Magnolija* in še mnogi drugi. Zanje bi lahko rekli, da imajo mrežasto strukturo zgodbe, vendar obstaja mnogo filmov, ki gradijo na nelinearno povezanih sekvencah, ali pa so nekatere posamezne sekvence kot sanje ali spominjanje vključene v tok pripovedi. Pravzaprav je razbijanje časovne kontinuitete v razvoju dogajanja pogostejše pri filmskih pripovedih kot v književnosti, ki jo lahko tudi povratno obravnavamo s filmsko terminologijo. Tako je na primer Marcel Proust v svojem ciklusu romanov *Iskanje izgubljenega časa* izoblikoval poseben, na filmski način svoboden odnos do časa, James Joyce pa je v svojem romanu *Ulikses* z montažnim postopkom izrazil simultanost različnih tokov zavesti. Filmski princip montaže različnih

¹⁸ Intervju z Vesno Milek, Delo, 14. septembra 2002

drobcev dogajanja predstavlja neko obliko poustvarjanja posebnega psihičnega časa pripovedovane osebe, saj časovna nepovezanost doživetij veliko bolj ustreza zakonitostim našega duševnega življenja. Filmska tehnika uporablja tudi bliskovite osvetlitve, veleposnetke in spreminjanje tempa, če navedemo nekatere od postopkov, ki tvorijo zgodbo v strukturi mreže.

3. HISTORIČNI PRISTOP: OD DREVESA PREK LABIRINTA DO MREŽE

3.1. Razvoj od zgodbe kot labirinta do zgodbe kot mreže

Umberto Eco v knjigi *Od drevesa k labirintu* povzema historični pristop Deleuza in Guattarija. Zgodovinski razvoj enciklopedije obravnava kot model razumevanja sveta, ta pogled bom prenesla na razvoj strukture zgodbe. Menim, da historična razlaga razvoja strukture zgodbe od linije k miceliju ne vzdrži, kar dokazuje sočasni obstoj micelijske in linearne strukture teksta v vseh zgodovinskih oblikah pripovedi.

Podobe knjige kot korenine, stranske korenine ali micelija je Eco prenesel na enciklopedijo v skladu, drevesasto enciklopedijo, razsvetljensko enciklopedijo kot drevo/načrt in semiotično enciklopedijo kot načrt/micelij. Enciklopedijo lahko razumemo tudi kot tip mrežaste strukture teksta, ki ga pri drugih vrstah besedil tvorijo marginalije (obrobne opazke, pripombe ali misli na robu knjige), natisnjen vsebinski povzetek ipd. na robu knjige, krajši članek ali zapisek (npr. s fragmentarnimi vtiski), opombe pod črto, oklepaji in podobni postopki členjenja besedila. Če Ecov model prenesemo na strukturo zgodbe, dobimo naslednje kategorije:

- Zgodba v skladu nastaja s kopičenjem pripovedne snovi. Viktor Šklovski v *Zgradbi novele in romana* (Šklovski, 1984: 357) opisuje stopničasto kopičenje motivov, ki je v bistvu neomejeno in predstavlja splošen stilski postopek za sestavljanje sižeja. S postopkom okvirjanja in postopkom nizanja se iz posameznih manjših zgodb sestavi obširnejša zgodba. Primer za zgodbo v skladu je Dekameron Giovannija Boccaccia, kjer teh sto novel ni povezanih z enotnostjo nastopajočih oseb, ampak z okvirno zgodbo o desetih mladih florentinskih plemičih, ki si v podeželski vili deset dni pripovedujejo zgodbe.

- Drevesasta zgodba z enovitim načrtom, ki se vedno razvija iz enega k posamičnemu. Ta princip pisanja predstavlja srednjeveški pogled na strukturo zgodbe, ki je tako kot pri

pravljicah skoraj zmeraj enaka, kot da je večjega načrta, pri katerem se spreminjajo samo načini, kako se zgodi, ne pa, kaj se zgodi. To je v svoji *Morfologiji pravljic* obravnaval Vladimir Propp, ki si je za predmet obravnave izbral ruske čarobne pravljice, ki po vključenih funkcijah večinoma ne variirajo. Pravljica svoje motive jemlje od povsod in jih prilagodi svoji strukturi, tako da stvari in osebe izgubijo svojo individualnost in postanejo breztežne, prozorne, razresničene. Torej, če drevo v gozdu pogledamo od spodaj navzgor ali od zgoraj navzdol, vidimo mrežo.

- Zgodba načrt ali zemljevid, ki postavi bralca »nad ta obsežni labirint, na zelo vzvišeno gledišče, od koder bo mogel hkrati pregledati osnovne znanosti in umetnosti; videti z enim samim pogledom predmete svojih spekulacij in operacije, ki jih more izvajati na teh predmetih; razlikovati glavne veje človeških spoznanj, točke, ki jih ločujejo ali združujejo, včasih pa bo mogel uvideti celo skrivne poti, ki jih združujejo« (D'Alembert v Deleuze in Guattari, 2000: 33). Klasični roman 19. stoletja predstavlja ta tip zgodbe, in sicer v primeru, ko o nastopajočih osebah govori v tretji osebi in bralca seznanja tudi z vsem tistim, česar te osebe v zgodbi ne vedo. Bralec tako gleda na to zgodbo kot na načrt labirinta, ko se vživlja v literarne junake, potuje po njem.

- Zgodba kot micelij ali rizom brez enotnega okvira ali oblike, ki vključuje mrežo interpretantov in upošteva kontekste, torej je v možnosti neskončna. Omogoča različne poti, številne izbire, opredeljive na osnovi kontekstov ali natančnih besedilnih pravil. Primer za takšno obliko zgodbe je internetska tekstovnost in možnosti gibanja bralca po njej.

3.2. Zgodovinski razvoj nelinearnih pripovedi

S historičnim pristopom se poskusimo lotiti pojava nadbesedila ali hiperteksta in njegov zgodovinski razvoj utemeljiti s sorodnostjo hipertekstnih povezav z beležko pod črto in s kazalom, ki omogoča branje s preskakovanjem poglavij besedila.

Kot smo videli v poglavju o mreži v semiotiki, lahko z vidika poststrukturalistične teorije vsako besedilo razumemo kot mrežo, sestavljeno iz drugih besedil. Pripovedovanje zgodb je bilo sprva kot govorno dejanje oblikovano po strukturi mreže, kjer je pripovedovalec zgodbo sestavljal po svojem spominu na zgodbe, ki jih je slišal od drugih. Pisanje je še v srednjem veku predstavljalo predvsem prepisovanje, kompiliranje in komentiranje, torej spet tvorjenje nekakšne mreže besedil. Z emancipacijo tiska od vzora srednjeveških rokopisov se je počasi izoblikovala intimnost branja, z romantiko se je pojavil kult pisatelja in bralec je

postal njegov zaupnik. Mrežasta struktura teh pripovedi se je omejila le še na omenjanje drugih besedil, kadar je to služilo določanju avtorjevega in bralčevega skupnega estetskega okusa. Romanopisci 19. stoletja pa so spet želeli razširiti meje besedila in nekateri od njih so poskušali predstaviti več simultanih dogajanj hkrati, vendar jih je pri tem omejevala linearna narava knjige. Tega problema, tako kot tudi problema pasivne vloge bralca, ni razrešil niti razvoj avdiovizualnih sredstev komunikacije in pismenosti, kot so telefon, radio, film, televizija in video. Obdobje povečevanja avtorja, pasivnosti bralca, poslušalca in gledalca in hkrati obdobje omejene mrežaste strukture besedil se počasi končuje šele z nastopom nadbesedila, multimedijev in računalniške mreže. Nadbesedilo briše mejo med avtorjem in bralcem. Bralec se pri branju nadbesedila ne zanima več za poglobljanje v neko zaključeno besedilo, ampak bolj za potovanje po odprti strukturi, sestavljeno bolj iz datotek, spisov ali dokumentov (ang. *file*) kot pa iz besedil. Prisposobi mreže in labirinta se pogosto uporabljata za označevanje fenomena nadbesedila ali hiperteksta, ki ga bomo skušali natančneje definirati.

Nadbessedilo ni ne poseben žanr in ne posebna vrsta besedila, gre za novejšo obliko publikacije, ki ustvarja drugačne načine branja in pisanja. Opišemo ga lahko kot omrežje informacijskih vozlov in povezav, ki bralcu ponuja različne izbire namesto vnaprej definiranega toka informacij. Za razliko od tradicionalne knjige ali filma so zato (besedilni, slikovni in zvočni) podatki razdeljeni na segmente in omogočajo povezave z drugimi informacijskimi bloki preko označenih pojmov in veznih členov. Ti vezni členi temeljijo ali na kontinuiteti, ko en segment besedila kot indeks napotuje k drugemu, ali na podobnosti, analogiji z opisanimi pojmi. Bralec torej pri gradnji teksta aktivno sodeluje, saj ga oblikuje sam s svojimi individualnimi izbirami, tok branja pa je asociativen, lahko bi celo rekli, da gre za detektivski način branja. Sicer še vedno gre za branje, vendar je to bližje pravilom igre kot zahtevam narativnosti. Računalnik ponuja posebna orodja za sledenje poteku branja v medmrežju, tako da se bralec, ki skače od ene strani k drugi, lahko vrne po isti poti, po kateri je prišel. Ta možnost spominja na strukturo klasičnega ali kretskega labirinta.

Nadbessedilo briše meje med avtorjem in bralcem. V tem primeru sta si perspektivi avtorja in bralca pogosto identični, pri tej strukturi tekstov pa se brišejo tudi meje med prisposobama labirinta in mreže. Lahko bi rekli, da nadbesedilo prisposodabljam z labirintom, kadar nam predstavlja neko zgodbo, in z mrežo, kadar nima pripovednega značaja. Znotraj mreže se ustvarjajo manjše zgodbe, ki imajo svojo rdečo nit.

3.2.1. Opombe in oklepaji

Pisanje in branje se vedno odvijata eno za drugim. Kot pravi Daniel Ammann v spisu *Navigation in Hypertexten* (Ammann, 1998: 24), je to najbolj očitno pri linearnosti govornega jezika, šele z razvojem pisave je namreč prišlo do nekakšnega poprostorjenja jezika. Približno v 8. stoletju so bili uvedeni razmiki med besedami in od 12. stoletja dalje so postale običajne oznake besedilne strukture, kot so naslovi, marginalije (obrobne pripombe ali obrobnice) ali opombe pod črto. Besede na svetovnem spletu, ki so označene kot povezave ali stikala so dobile še dodatno prostorsko dimenzijo, saj odpirajo prostor v druga besedila.

Beležke pod črto predstavljajo dopolnilno informiranje, to so pripombe manjše relevantnosti. Gre večinoma za citiranje, navajanje virov, referenc, kakor tudi vsega tistega, kar je s nečim v določeni soodvisni povezanosti. Z opombo ali beležko pod črto navajamo podatke o kakem drugem besedilu, ki se omenja oz. na katero se sklicujemo.

Oklepaj izraža, da se besedilo znotraj njega posebej ne poudarja. To je eden izmed najenostavnejših nelinearnih pripovednih postopkov; sledi govorni komunikaciji, ko pri pripovedovanju znižamo glasnost govora, kadar povemo nekaj mimogrede.

Opombe ali zaznambe v tiskanih besedilih so se razvile s tehniko knjižnega tiska in v odnosu z linearnim značajem teksta, še posebej pripovedne literature. Opomba pod črto se je pojavila v času, ko se je tisk emancipiral od zgleda srednjeveških rokopisov, o čemer piše Gerard Genette v svojih *Paratekstih*, knjigi o dodatkih h knjigi (Dotzler, 2000: 3). Prav Proustov roman *Iskanje izgubljenega časa*, ki (tako kot še noben roman prej) izčrpa linearnost pripovednega toka, nas s končno opombo opominja na nezmožnost stroge linearnosti. Še dva avtorja, ki ju navaja Dotzler kot pisca pripovednih besedil s pomočji opomb pod črto sta postavandgardist Josef Hirsal in njegove opombe k opombam opomb, in Ernst von Salomon, ki je napisal pripovedno besedilo v obliki vprašalnika *Der Fragebogen*, kjer pri branju skačemo od ene besedilne enote k drugi, med drugim tudi z odgovori kot: »Glej odgovor na vprašanje št. ta-in-ta.«

Besedila, kot jih običajno poznamo, so praviloma sestavljena kot sekvence, kot zaporedja besed, slik, zvokov. Vendar je že tradicionalno pisano besedilo, na primer strokovna knjiga ali roman, pravzaprav večplastna tvorba. Tako se lahko tok besedila prekine z vstavljenimi ilustracijami, pojasnili ali citati. Pogosto se zgodi, da vzporedno poteka več pripovedi, ekskurzov, napotkov ali opomb.

Vendar pa je logika premočrtnosti nekaj časa prevladovala tudi na področju zabave in umetnosti. Najbolj opazno se je to zgodilo v gledališču z njegovo enotnostjo prostora, časa in

dejanja. Vitruvijeva mistična geometrija, ki je utelešala pitagorsko-platonsko aritmetrijo in numerologijo, je pustila sledi v magiji Johna Deeja in se prenesla tudi na Shakespeareovo gledališče in njegovo arhitekturno geografijo v delih *Sen kresne noči*, *Cymbeline*, *Zimska pravljica*, *Troilus in Cressida* in *Vihar* (Attali, 1999: 69).

3.2.2. Kazala

V običajni knjigi vlogo organizacijske pomoči pri branju opravljata predvsem predgovor in hierarhično kazalo. Tako nam, na primer, abecedni register omogoča, da najdemo pojme in imena v tekstu ali jih medsebojno povežemo, če so 'prostorsko' ločeni. Na ta način nas napeljuje k nadaljnim načinom branja enega in istega teksta.

Kazala so različna. Stane Južnič jih v svojih napotkih za izdelavo diplomske naloge (Južnič, 1992: 160-162) razdeli na tri vrste:

Kazalo vsebine je seznam poglavij, sestavkov, v knjigi obravnavanih imen, besed z navedbo strani, kamor so vpisani vsi deli ali poglavja. Naslovom sledi paginacija, označevanje strani z zaporednimi številkami. Stopnja detajliziranja ni natančno predpisana, navedeni so lahko posamezni odseki poglavij ali pa tudi ne.

Register je seznam v knjigi obravnavanih imen in terminov, ki mu rečemo tudi stvarno kazalo, to je seznam vseh obravnavanih pojmov, imen ipd. ter strani, na katerih jih najdemo.

Glosarij ali glosar je seznam manj znanih, tujih besed, dodan tekstu. To je seznam obrazložitev ključnih pojmov ali izrazov. Ima didaktične cilje, olajša preglednost gesel, ki jih navaja po abecednem redu. Predvsem je namenjen reševanju problemov gnoseološke narave in je primeren semantični pripomoček.

Bibliografija kot po določeni tematiki urejen seznam tiskanih del, ki so v besedilu omenjena, sicer ni kazalo, torej ne organizira posameznih enot znotraj besedila, ampak napotuje k drugim besedilom. Zaradi te usmerjevalne vloge jo omenjam v poglavju o kazalih, namreč kot sredstvo nelinearnega branja in povezovanja.

3.2.3. Nadbesedilo ali hipertekst v kontekstu

Nadbessedilo je nelinearni digitalni dokument, ki ga definira vezni člen, imenovan link ali hiperlink. To povezavo lahko po eni strani razumemo kot izpopolnjeno opombo pod črto. Po drugi strani pa obstaja bistvena razlika. Opombe pod črto tvorijo sistem napotitev od označenega mesta v besedilu do zaznamka, kakor tudi znotraj zaznamka samega, saj ta večinoma napotuje k nadaljni literaturi. Hiperlinki pa v nasprotnem primeru niso napotki, temveč vezni členi, link v hipertekstu torej ne stoji kot predstavnik nečesa drugega, ampak je že sam povezava s tistim, kar označuje. Znak nadgrajuje s tem, da postane stikalo.

Medtem ko beremo linearno besedilo v njegovem celotnem obsegu, ki bralcem ne dopušča veliko maneverskega prostora, pri pravem nadbessedilu dejansko pride do interaktivnosti. Na vsakem razcepu ali odcepu v obliki povezave ali linka se mora bralec odločiti za določeno izbiro. Takšen tekst skriva svoj dejanski obseg in neizbrano možnost tako rekoč postavi v oklepaj. V najenostavnejši obliki ima hipertekst strukturo drevesa, lahko pa ga primerjamo tudi s čelno železniško postajo, kamor vlaki kot v žep zapeljejo in odpeljejo po istih tirih. Začetek je vnaprej dan, bralci pa premikajo kretnice in po individualnih tirih prispejo na povsem različnih končnih postajah. Pri tej vrsti nelinearnosti gre pravzaprav za multilinearnost. Veliko število izbir in kombinacij v hipertekstu omogoča številne možnosti njihove organizacije v linearno pot branja, tako kot tudi jezik v linearno obliko procesira zaznave, ki so kompleksne in sočasne. Pri tem je treba poudariti, da je jezik kot diskurz linearen, pripoved pa to ni, saj pri pripovedovanju zgodbe lahko brez težav preskakujemo časovni potek dogajanja, kar pomeni, da se v pripovedi zaplet lahko loči od fabule.

Medij, razdeljen v sekvence, svojim bralcem omogoči aktivno udeležbo pri tvorbi teksta. Znani so eksperimenti z interaktivnimi filmi, kjer publika ob določenih trenutkih s pritiskom na gumb določa nadaljni razvoj filma. Leta 1991 sta nemški televizijski postaji ARD in ZDF vzporedno predvajali različni verziji kriminalke *Mörderische Entscheidung* (Morilska odločitev), kjer so imeli gledalci možnost, da po želji preklaplajo z enega kanala na drugega in tako v zgodbi sledijo ali eni osebi ali drugi. Vendar širša razvejanost zgodbe zaradi previsokih produkcijskih stroškov in zahtevnosti takšnega projekta pri tradicionalnih medijih ni mogoča (Ammann, 1998: 25).

Primer za tovrstne eksperimente v radijskem mediju je serija FAX, neke vrste interaktivni radijski strip, ki ga je predvajala nemška postaja DRS 3. Štirje avtorji so v ta namen spisali epizode, o njihovih nadaljevanjih so odločali poslušalci na podlagi predlog, ki so jim bile vnaprej dane. Literalni zgled za to obliko je bil epizodični roman v nadaljevanjih,

podobnih prijemov pa se poslužujejo tudi pisci scenarijev televizijskih nadaljevank, ki upoštevajo želje gledalcev, z namenom doseganja višje gledanosti svojih oddaj.

Precej kompleksnejša je povezava posameznih informacijskih enot v obeh smereh od začetka zgodbe do konca in obratno ter njihovo poljubno medsebojno povezovanje. Metafora strukture mreže ali trodimenzionalnega omrežja sicer v tem primeru ne ustreza popolnoma, primernejša je primerjava z enciklopedijo, leksikonom ali slovarjem, kjer so razdalje med posameznimi besedilnimi vozli vedno enake, tudi če se besedilne enote nahajajo na povsem različnih ravneh. Nezvezno strokovno branje lahko pojmuje kot predhodnika branja nadbesedila. Pogosto citiran literarni primer tega tipa je *Hazarški besednjak* Milorada Pavića. Ta roman v obliki leksikona vsebuje vnose, ki so nekakšne razlage in daljše zgodbe, medsebojno povezane s kazalkami (ali z napotki). V nasprotju z običajnim romanom zgodba ni pripovedovana od začetka do konca, ampak se postopoma izkristalizira z branjem različnih opisov. Tako kot slovarji in enciklopedije, ki temeljijo na nelinearnem branju, je ta roman narejen po zgledu leksikona, ki je omejen na eno samo področje. Predhodna oblika za takšen način branja so zbirke kratkih odlomkov, kuharske knjige ali pa brevirji, molitveniki, ki niso namenjeni branju od začetka do konca. Sem sodi tudi vsakršno branje knjige, ki preskakuje zaporedje dogodkov, odpiranje knjige na različnih mestih ali pa branje zaključka na začetku.

V osnovi pa so razcepljene in mrežaste strukture primernejše za nefikcionalne vsebine, na primer za shranjevanje velike količine informacij (kot je to pri leksikonu) ali za postopno obdelavo večplastnih tematik. Mnogo člankov, objavljenih na svetovnem spletu, ima strukturo takšnega hiperteksta. Klasično področje uporabe te kategorije je programirani pouk ali učenje s pomočjo računalnika. Po vsaki učni etapi se s kontrolnim vprašanjem odloči, ali naj se pouk nadaljuje ali je treba ponoviti tisto, česar nismo razumeli. Mnogo poti in ovinkov pelje do cilja in učenec pri tako individualiziranem učenju čuti manj pritiska kot pri običajnih oblikah učenja.

Pri besedilih mrežaste strukture je bistvena obdelava materiala in skrbno strukturiranje hipertekstnega sistema. Preprečiti je treba informacijski kaos, ki nastane, če povežemo vse z vsem. Poleg tega mora biti uporabnikom na voljo navigacijsko orodje, ki jim pomaga pri gibanju in orientaciji znotraj teksta: kazala, vezni členi, bralna znamenja oz. povzetki celotne hipertekstne strukture in poti branja. Koristna so tudi pojasnila, kam določen link pelje, ali gre za primer, za navedbo literature ali za preskok na drugo mesto v istem besedilu ali v povsem drug kontekst s številnimi drugimi izhodi.

Če so bile doslej opisane oblike hiperteksta še sprejemljive za knjižno obliko, disketo ali CD-ROM in jih je bilo mogoče dojemati kot samostojna dela, pa ta okvir popolnoma

razbije to, kar na tem mestu imenujemo organski tekst. Organski teksti nimajo fiksne strukture, ni jih mogoče lokalizirati, niso prenosljivi preko materialnih nosilcev ali medijev materialnega značaja. Tovrstni teksti in linki so neobvezujoči in minljivi. Svetovni splet ali world wide web je tkivo v tkanju, digitalni univerzum, ki se spreminja kot organsko telo, tvori nove informacijske celice, medtem ko druge odmirajo in izginjajo s prizorišča.



Slika 6: Topografija interneta, vir: <http://www.cybergeography.org/atlas/topology.html>

Ta pojav bistveno vpliva na načine branja in na kritiko tekstov. Kako naj obravnavamo »delo«, ki ga ni mogoče brati dvakrat na isti način? Tiskana beseda trajno zavzame določen prostor in lahko jo vselej preverimo, pri elektronskem tekstu pa se ta stalnost in neizbrisnost izgubi. Vsiljuje se celo primerjava z ustnim izročilom, torej s kulturami brez pisave.

Postavlja se vprašanje, kaj ima brskanje po virtualnih tekstualnih prostorih še skupnega z branjem. Na prvi pogled se ustvarja vtis, da interaktivno pridobivanje informacij sčasoma izrinja linearno dožemanje in obdelovanje pisnih in avdiovizualnih podatkov. Neprestano preklapljanje televizijskih kanalov, brskanje in sprehajanje po medmrežju, impulzivno surfanje ali k cilju usmerjeno iskanje vedno bolj poudarja pomen navigiranja, ki spominja na igranje računalniških iger, vendar še vedno vsebuje filmsko pripovednost, za katero se zdi, da vpliva na bralčevo/gledalčevo dožemanje sosledja zaslonov.

Vsak hipertekst je sestavljen iz dveh različnih tekstov, iz besedila na zaslonu in iz računalniškega programa, ki to besedilo šele omogoča. Računalniški program je sestavljen iz različnih ukazov, za preklapljanje so to lahko neposredni ukazi v smislu GO TO ali pa pogojni, kot so IF ... THEN ... ali WHILE ... DO ..., kot to pojasnjuje Bernhard Dotzler (2000) v besedilu *Vitual Textuality* ali *O parodističnem koncu opombe pod črto v hipertekstu*.

Čeprav je pisani tekst na prvi pogled organiziran v vrstice, obstaja tako v romanu kot v stripu, radijski oddaji, v avdiovizualnih filmskih in televizijskih tekstih itd. nešteto možnosti presejanja linearnih omejitev in vpeljevanja različic, ki so podobne hipertekstu. Pripoved se lahko začne na začetku, na sredini ali na koncu zgodbe, tako da lahko poteka od konca proti začetku, ali pa se razcepi in poteka po več navidezno vzporednih pripovedih, na primer, če sledi več osebam, ki imajo vsaka svojo zgodbo. John Fowles v romanu *Žena francoskega poročnika* po tradicionalnem koncu zgodbe upošteva še dva zaključka, ki pa sta natisnjena eden za drugim in zato nimata enake teže. Mnogo filmov je grajenih po istem principu.

Nadbesedilo anticipirajo tudi dela latinskoameriških magičnih realistov, kot je npr. *Ristanc (Rayuela)* Julia Cortazarja iz leta 1966. Isto lahko rečemo tudi za *Hazarški besednjak* Milorada Pavića, *Bledi ogenj* Vladimirja Nabokova in celo za roman *Tristram Shandy* Laurencea Sterna, ki je nastajal v letih 1760-67 in kjer dogajanje nenehno ironično prekinjajo številni subjektivni ekskurzi, pa tudi za dela oulipovcev kot sta Queneau in Calvino. Tovrstni literarni obrazci so dokaz za to, da sta literarna teorija in tehnologija konvergirali že pred vpeljavo osebnega računalnika, napisali so jih literarni teoretiki za namenom ustvarjanja novih oblik pisave. Tako literatura kot umetnost prehajata na raven literarne in umetnostne teorije, ki je kot ustvarjalna duhovna dejavnost oblikovanja metafor in konceptov postala del umetnostnega področja, kjer je umetniško delo nekaj bežnega in obstranskega. Oulipovci in drugi semiologi in literarni teoretiki, kot sta npr. Umberto Eco in Milorad Pavić, so razumeli, da siže (zaplet) deluje kot generator teksta in da razdeljen na rubrike, ki organizirajo pripoved prvega pripovedovalca, dobi strukturo mreže. Tudi za dela Jorgeja Luisa Borgesa lahko rečemo, da anticipirajo poststrukturalistično paradigmo (omenili smo že, da je Alen Thiher rekel, da je »Derrida Borges filozofije, ki v teoretsko misel uvaja labirint«), ki anticipira teorijo novih medijev. Vendar Janez Strehovec opozarja, da enačenje novomedijske tekstovnosti z nameni literarne teorije lahko pripelje do teoretske zmede, poleg tega pa je takšen pogled zelo omejen, saj razvoj pripovednosti ni odvisen od postavk teorije, tudi če je bilo mnogo omenjenih besedil napisanih z namenom ustvarjanja neke nove pripovedne strukture.

Besedila so sicer še vedno sosledja črk v vrsticah, vendar se je z vezavo pisave na papirju bistveno spremenila njihova uporabna površina. Danes je oblikovanje, strukturiranje ali *layout* informacije sestavni del besedila, ki prav tako kot samo besedno sporočilo zahteva določen način branja in razlaganja. S pomočjo računalnika in z možnostjo elektronskega publiciranja se proces delinearizacije še naprej pospešuje: pri branju hiperteksta se ne pomikamo zgolj vzdolž vrstic do vnaprej določenega zaključka, ampak stopimo z besedilom v

dialog. Vilem Flusser v knjigi *Medijska kultura* pravi: »Tekst ni več rezultat kreativnega procesa, kot je to veljalo za tekst na papirju, ampak je sam postal ta proces, besedilo samo je nekakšno procesiranje informacij v nove informacije.« (Flusser, 1997: 62). Besedilo je z elektronskim pisanjem postalo mehko, lahko ga preoblikujemo, predstavljamo njegove dele sem in tja, brišemo ali kopiramo.

Torej ne moremo trditi, da je literarna teorija z uvedbo intertekstualnosti in podobnih konceptov anticipirala hipertekst, pri pisanju s pomočjo računalnika gre namreč za popolnoma novo obliko besedilnosti, odvisno od tehnologije, ki se bistveno razlikuje od prejšnjih.

Janez Strehovec meni, da je postopek poststrukturalističnih literarnih teorij (razvitih ob izzivih avantgardistične, neoavantgardistične in postmodernistične literature) neprimeren, ko gre za analizo dejanske specifičnosti novega medija. »Premalo pove o njem, meša stvari, ki so med seboj komaj kaj prevedljive in kompatibilne, pogosto zgreši tudi življenjski slog posameznikov in njihovo senzitivnost, ki sta tudi pomembna dejavnika za razumevanje medijske posebnosti.« (Strehovec, 2003: 181). S tem kritizira naravnost teoretika novih medijev George P. Landowa, ki pravi:

Hipertekst kot informacijska tehnologija, ki jo sestavljajo posamezne tekstne enote ali leksije in elektronske povezave med njimi, ima veliko skupnega s sedanjo literarno in kritiško teorijo. Na primer, podobno kot veliko sodobnih del izpod peres poststrukturalistov, kot sta Roland Barthes in Jacques Derrida, hipertekst na novo razumeva tradicionalna, dolgo veljavna stališča o avtorjih in bralcih ter tekstih, ki jih pišejo in berejo. Elektronsko povezovanje, ki tvori eno bistvenih lastnosti hiperteksta, tudi izraža misel Julije Kristeve o intertekstnosti, poglede Mihaila Bahtina na večglasnost, pojmovanja Michela Foucaulta o mrežah moči in ideje Gillesa Deleuza in Felixa Guattarija o rizomatski, nomadski misli. (Strehovec, 2003: 180)

Tako nova besedilnost, kot družbena kritika ustanov moči in hierarhij naj bi torej izšla iz nezadovoljstva nad medijem tiskane knjige in tudi iz kritike diskurzov hierarhične misli, kar pomeni, da se je teoretsko polje, smiselno za razumevanje hiperteksta, razvilo sočasno s hipertekstno teorijo oziroma če stvari še bolj poenostavimo, lahko zapišemo, da je hipertekst le nadaljevanje poststrukturalističnih zahtev po novi besedilnosti, oblikovano z drugačnimi sredstvi. O posebnosti elektronske tekstnosti je mogoče torej govoriti tudi v jeziku teorij, ki so avtopoetično in samoreferencialno proizvedle nove paradigme modernističnih in postmodernističnih teorij. V tem primeru so bila njihova izhodišča pogosto vprašanja o tem, kaj se zdaj v hipertekstnih besedilih dogaja z zgodbo, kako funkcionirajo narativne strukture v

novomedijskem pisanju, kakšne so posebnosti hiperteksta glede na za tradicionalno literaturo bistvena koncepta zapleta in razpleta. V pričujoči nalogi prav zato, da bi se izognili omejujočim teoretskim pojmom, uporabljamo izraz *struktura zgodbe*, ker ta velja tako za literaturo z zapletom in razpletom kot za film, televizijsko ali internetno besedilnost, kakor tudi za govorno pripovedovanje. Raziskujemo, če je mogoče uporabljati dve metafori, ki zavzemata tako široko polje in sta pri tem še vedno dovolj razumljivi za vsakdanjo rabo. Pri natančnejšem ukvarjanju z določenim novim medijem Strehovec priporoča postopek, ki se usmerja k temeljnim paradigmam in podlagam novega medija samega. Kot primer za takšen pristop navaja Walterja Benjamina in njegovo vpeljavo inovativnega pogleda na film (kjer pogled skozi kamero kot vmesnik s samosvojo logiko omogoča povsem drugačno reprezentacijo resničnosti), ter Bertolda Brechta, ki je predlagal preobrazbo funkcije radia iz distribucijskega aparata v komunikacijski aparat. Torej nove besedilnosti ne razumemo v smislu nadaljevanja znanih oblik besedilnosti z drugimi sredstvi, ampak nanjo gledamo kot na povsem nov pojav, ki ga pogojuje drugačna tehnologija. Janez Leben (2003: 35) v diplomski nalogi o e-knjigah poudari bistveno razliko: klasična literatura predstavlja sredstvo za vstop v fikcijske svetove, obratno pa je fikcijski svet virtualne resničnosti sredstvo za vstop v literaturo. To pomeni, da se tudi v bazi podatkov v medmrežju lahko sponatno razvije pripovednost, in sicer pod vplivom, ki ga ima filmska pripovednost na dožemanje navigiranja po internetnih straneh, ko na spreminjanje zaslonov gledamo kot na zaporedje filmskih kadrov. Baza podatkov ima strukturo mreže, pri iskanju in brskanju po njej pa naše namensko povezovanje posameznih enot preko linkov tvori nekakšno nit, ki je rdeča nit posebne vrste pripovedi.

3.2.4. Računalniške igre

Industrija računalniških iger je danes najhitreje razvijajoča se industrija zabave. V ZDA je po prihodku že prehitela Hollywood in postala ob popularni glasbi druga največja industrija zabave. Kako pa je strukturirana pripovednost računalniških iger? Igre so vedno usmerjene k določenemu cilju, učinek labirinta pa imajo že zato, ker igralce izločijo iz vsakdanjega prostora in časa. Igrišče kot labirint je tisti prav posebno strukturiran prostor igre, čas igrinega dogajanja je intenziven in razgiban. »Če je prekršeno le eno od pravil, ki jo vzdržujejo izven »realnega«, je igre konec in povrnemo se v realnost.« ... »V igri ločena pravila ne predstavljajo ničesar, skupaj pa so celota, kar dobro kaže njihovo strukturizirajočo

lastnost; služijo za razmejitev prostorskega in časovnega okvira, »konvencije«, in hkrati sama tvorijo igro v celoti.« (Benveniste, 2001: 6 in 11).

Tradicionalne družabne igre prav tako kot računalniške igre od igralca zahtevajo, da se ravna po njihovi lastni logiki, največji izziv zanj pa je možnost, da ta sistem osnovnih pravil spozna tako dobro, da ga lahko pretenta ali zaobide z zvijačo. To nas spominja na implicitnega bralca, o katerem je v povezavi s književno pripovednostjo govoril Wolfgang Iser: Tudi za implicitnega igralca lahko rečemo, da igro konkretizira tako, da ustrezno razbere nedoločena, prazna mesta in jih dopolni. S tem ne nameravam dokazovati sorodnosti med literarno pripovednostjo in pripovednostjo računalniških iger, želim samo opozoriti na to, da imajo tudi igre nek poseben značaj pripovednosti.

Kot pravi Janez Strehovec (2003: 269), je igra je izrazito procesna dejavnost, ima začetek, različne vmesne stopnje (stopnjevanje intenzivnosti igre, zapletanje v labirintske situacije, občasne prekinitve v intenzivnosti) in tudi konec. Računalniške igre so, tako kot hipertekst, sodobna oblika nelinearne besedilnosti, ki jo težko opisujemo s sredstvi literarne teorije. Zato bi bila potrebna posebna teorija interakcijske fikcije, literarna teorija namreč ne razlikuje dovolj dosledno med samim tekstom neke zgodbe in med individualnimi branji tega, zato večlinearno strukturo računalniških iger pogosto zamenjuje s ciklično strukturo.

Za obravnavo računalniških iger je bolj uporabna kategorija dramske interakcije, kot to za računalniško posredovano komunikacijo nasploh predlaga Brenda Laurel (Kücklich, 2001). Na ta način, kakor tudi s pomočjo teorije filmske estetike, lahko opustimo koncepta avtorja in bralca ter se posvetimo vprašanju vlog igralca in gledalca.

Fikcijski svet tradicionalnih pripovedi se konstruira na osnovi podatkov v tekstu, interaktivna pripoved pa se pri branju dekonstruira, da se razkrije sistem osnovnih pravil, formuliranih v kodu, šele tako lahko udeleženec razume, kako pripoved deluje in nanjo vpliva na način, ki je zanj bolj zadovoljiv kot zgolj sledenje napotkom. Zato dejavnost igranja računalniške igre lahko označimo kot proces demistifikacije. Kot je to izrazil Ted Friedman (1993), v računalniški igri zmagamo, ko odkrijemo, kako je program sestavljen, torej je igranje pravzaprav hermenevtska dejavnost. Igralec interpretira znake kot manifestacije pravil, formulirane v kodu igre, in kontrolo nad igro dobi šele z njeno dekonstrukcijo na pravila, torej v procesu demistifikacije, ko premaga prostovoljno opustitev dvoma, nujno za vživljanje v pripovedno vlogo značajev v igri.

Poimenovanje posameznih žanrov računalniških iger se je razvilo znotraj skupnosti uporabnikov; oznake zanje so: akcija, pustolovščina, simulacija, strategija in igranje vlog. Večina akcijskih iger deluje po principu streljanja, ki ga imenujemo *shoot-em-up*, kjer *avatar*,

virtualni nadomestnik igralca deluje kot *first-person-shooter*. Spretnostne igre, kot je tetris, nimajo pripovedne strukture, vendar pa so usmerjene k nekemu cilju, kar pomeni, da sledijo neki notranji logiki kot rdeči niti, ki motivira vsa dejanja v igri.

Izraze, ki jih uporabljajo uporabniki računalniških iger, bi bilo treba prenesti v teorijo njihove tekstovnosti. Espen Aarseth (Kücklich, 2001) meni, da se v kibertekstu zdi, da sta se funkciji sižeja (plot) in fabule (story) na nek način zamenjali. Koncept sižeja je zamajal bralec, ki se strateško nahaja znotraj njega in ga zato ne more spregledati ali dojeti zgodbe v ozadju. Aarseth predlaga zamenjavo sižeja in fabule s terminoma *raven dogodka* in *raven napredovanja*, kar pa ne bi bilo učinkovito, ker gre zgolj za preimenovanje brez določitve novih vpogledov. Vendar je bolj prepričljiv njegov koncept *ergodične intrige*, ki ga je razvil z analizo del Marie-Laure Ryan in Janet Murray, saj omogoča ponovno vrednotenje *interaktivnosti, odprtosti in pripovednosti* v kontekstu kriterijev *aktivnosti, navdušenja in potopitve*, ki jih je zasnovala Janet Murray v svoji analizi sistemov virtualne realnosti. Če združimo ti dve triadi, kot je to naredil Julian Kücklich, potem ugotovimo, da je aktivnost kombinacija odprtosti in interaktivnosti, navdušenje je rezultat pripovednosti in odprtosti, potopitev pa nastane kot vzajemno delovanje pripovednosti in interaktivnosti. Torej pripovednost vsebuje tako navdušenje kot tudi potopitev. Navdušenje in interaktivnost učinkovito delujeta proti kritični distanci »implicitnega igralca« do pripovedi, s katero je soočen. Vendar pa moramo upoštevati tudi to, da se pri interaktivni pripovedi vlogi pripovedovalca in pripovedovane osebe izmenjujeta in ju ni mogoče natančno določiti. Mesto, ki ga ima pripovedna funkcija v interaktivni fikciji, se lahko določi samo v odnosu do komunikacijske vloge igralca. Tekst pustolovske igre se, na primer, nanaša na osebo v zgodbi in se naslavlja na igralca v drugi osebi ednine. Ta vrsta identifikacije ima veliko skupnega z dramskim načinom komunikacije. Obstajata dva glasova, ki pripovedujeta zgodbo – eden je igralec znotraj zgodbe, drugi pa je igralec zunaj zgodbe. Zato je Geoffrey Rockwell (Rockwell v Kücklich, 2001: 1) predlagal razširitev Bahtinove dialoške teorije romana, z namenom, da se ustvari primeren okvir za razumevanje računalniških iger.

Lahko bi rekli, da so *interaktivnost, odprtost in pripovednost* značilnosti besedila, *aktivnost, navdušenje in potopitev* pa zadevajo igralca računalniške igre. Njegova bistvena značilnost je radovednost, raziskovanje neznanega, odkrivanje nečesa prav zaradi nevednosti, pa tudi zanimanje za druge namesto vztrajanja na lastni poti, pozornost na vse vrste različnosti, življenje v tujca in razumevanje njegove enkratnosti. Računalniške in video igrice so glede tovrstnega učenja daleč bolj poučne od pasivnega gledanja televizije in imajo iniciacijsko vlogo pri odraščanju. Zabava je virtualno potovanje. Ko se z nečim zamotimo, se

distanciramo, si poveznemo masko, postanemo nekdo drug. S tem prevzamemo identiteto nekoga, ki potuje, ki gre skozi zamotani labirint, poln razcepljenih poti, slepih ulic in pasti. »Odtujenost kot marksovski stereotip alienacije je v utopičnem modernizmu povzdignjena na raven samotranscendiranja.« (Attali 1999: 294).

Rekli smo že, da imajo računalniške igre labirintno strukturo, njihova interaktivna narava pa tvori strukturo mreže. V tem poglavju naj bi jih obravnavali s historične perspektive, kar pomeni, da iščemo predhodnike te pripovedne oblike v starejših oblikah iger ali v starejših načinih pripovedovanja. Ampak bolj smiselno je, če jo priznavamo kot novo in povsem samosvojo obliko pripovednosti, ki je ne moremo enačiti z njenimi predhodniki. Bistveno razliko je poudaril Janez Strehovec, ko je rekel, da »kiberprostor funkcionira kot eminentno igrišče«. (Strehovec, 2003: 288). Naprave spodbujajo igrive manipulacije, eksperimentiranja in improvizacije, ki segajo do robov domišljijjskih svetov, napake pri delu na njih in z njimi pa niso sankcionirane. Pravzaprav gre pri računalniških programih za preiskovanje možnosti in učenje iz napak. Tudi besedilo postane mehko zaradi uporabe tipke za brisanje, ukaza za odreži in prilepi in odsotnosti prepovedi. Tudi če to niso računalniške igre, gre pri igrišču kiberprostora za področje irealnega, to so prostori, ki so tu in jih ni, in časi, ki so in ki jih ni bilo, in to je gibanje sem ter tja, torej izrazito labirintni prostori.

S tem, ko računalniške igre primerjamo z labirintom, ne moremo več zagovarjati teze, da je zgodovinski razvoj strukture zgodbe potekal od zgodbe v skladu, preko drevesaste in labirintne zgodbe do zgodbe v obliki mreže. Nove oblike tekstovnosti opisujeta tako prispodoba mreže kot tudi prispodoba labirinta, razlika je zgolj v gledišču, v točki, s katere gledamo na neko zgodbo.

4. TIPOLOŠKI PRISTOP: DVE SORODNI METAFORI

4.1. Dve podobi manierizma

V nasprotju s historičnim pristopom do simbolnih struktur labirinta in mreže, ju tipološki pristop odkriva kot enaka pojava v vseh zgodovinskih obdobjih. Gledano s tipološkega vidika pogosto prihaja do enačenja struktur mreže in labirinta.

Tipološko analizo uporablja G. R. Hocke v svoji knjigi o manierizmu v likovni umetnosti z naslovom *Svet kot labirint*, kakor tudi v knjigi *Manierizem v literaturi*. Ne omeji se namreč samo na zgodovinski manierizem, ampak opozarja na manieristične značilnosti v vseh zgodovinskih obdobjih. Po njegovem mnenju je labirint temeljna svetovno- in življenjskonazorska struktura manieristov, ki se izraziteje pojavlja v kriznih obdobjih. Manierist je zanj poseben značaj umetnika, ki se vedno izraža kot opozicija klasicističnim umetnikom, vendar se zdi to Hockejevo poimenovanje antiklasicistov neposrečeno, ker je razumljivo šele po obširnejši razlagi.

Manierizem je sicer ime za umetnostno gibanje ob koncu renesanse, torej ob koncu gibanja, ki je v zahodni civilizaciji vedno bolj začelo uveljavljati logiko premočrtnosti, diametralno nasprotno manierizmu, ko se je prvič pojavil blodnjak, labirint z več potmi. Od renesanse in vse do konca devetnajstega stoletja je veljalo, da je moralna korektnost kriterij mentalnega zdravja in da je transparentnost znamenje državljanske kreposti. Kar je razlikovalo človeka od živali, je bila moralna zmožnost pokončne hoje, zmožnost biti gospodar samega sebe. V tem sistemu ni bilo več prostora za labirint, reduciran je bil na metaforo vsega mejnega in norega. Moder človek je hodil premočrtno; norec je zgrešil, podivjal, zašel s prave poti.

Tomo Virk v svoji knjigi *Bela dama v labirintu* dokazuje sorodnost literature J. L. Borgesa z manierističnim izročilom. Pravi, da se literatura v manierizmu prične ukvarjati s samo seboj. Ne le da zapleta slog, pisci razmišljajo o vlogi in poslanstvu literature. Podobno kot v manierizmu je tudi pri Borgesu literatura resničnost in resničnost literatura, to pa je hkrati ena temeljnih lastnosti ne le Shakespearovih iger, ampak enako tudi Cervantesovega *Don Kihota*, do obeh piscev pa je Borges čutil globoko simpatijo. Lahko rečemo, da so si posamezni avtorji v različnih časih sorodni tudi glede pojmovanja prisposodob labirinta ali mreže, zato do njih lažje pristopimo s tipološkega vidika kot pa s historičnega.

V starih kulturah je bil labirint »povezujoča metafora za preračunljive in nepreračunljive elemente tega sveta«. (Matthews v Hocke, 1957: 101). To velja tudi za

labirint kot strukturo zgodbe, ki povezuje s svojo rdečo nitjo, ki je Ariadnina nit. Hocke piše še: »Gotovo ni naključje, da bil največji manieristični roman vseh časov, Cervantesov *Don Kihot*, napisan zato, da bi kot absurdne prikazal stotine romanov, izdelkov zaničevanja vrednih tovarn sanj. V tem pogledu »moderni« roman, prav kar se tiče njegovega osnovnega značaja, možnosti neskončnega zrcaljenja *vseh* možnosti, izvira iz centralne manieristične dobe v Evropi, iz 16. in 17. stoletja.« (Hocke, 1959: 227).

Hocke tudi za Jamesa Joycea pravi, da je z Ulyssesom pravzaprav napisal knjigo-labirint, na kar je nakazal že v romanu Umetnikov mladostni portret, kjer je glavnega junaka tudi poimenoval Dedalus. Ulysses pri bralcu ustvarja vtis, da vstopa v nešteta občutja, ki tvorijo skorajda samostojne zgodbe. Te posamezne impresije so sicer brez repa in glave, ampak skupaj sestavljajo mrežo dogodkov enega dneva.

Na nekem drugem mestu G. R. Hocke navaja Athanasiusa Kircherja, polihistorja iz 17. stoletja, ki je v kombinatoriki besed iskal šifro sveta. Pri tem je izhajal iz načela, da na svetu ni ničesar, česar ne bi mogli zvesti na kaj drugega. Iz vsake stvari je mogoče izvesti vse druge, kar je po Hockeju osnovna matrica manierizma. Ta matrica je pravzaprav struktura mreže. S kombinatoriko pri pisanju pripovednih besedil se je ukvarjal tudi Italo Calvino, prav tako tudi Milorad Pavić. Opazno je, da Hockejev tipološki pristop ne dela tako velike razlike med strukturama mreže in labirinta kot historični pristop.

Podobno kot je Hocke opisoval manieristične značilnosti, ki se pojavljajo skozi človeško zgodovino, je tudi Ekkehard Martens skozi vso zgodovino filozofije dokumentiral uporabo prisposodbe preje kot sprotnega ustvarjanja vodilne niti in tako dokazal, da je bila metafora Ariadnine niti v filozofiji prisotna že od nekdaj. Včasih gre pri tem za vodilno nit spoznavnega procesa, včasih za Ariadnino nit zaupanja kot protiutež Ariadnine niti uma, vedno pa za metaforo niti, ki jo misleci predejo, da pridejo do znanja.

Labirint, mreža in nit kot njuna povezujoča metafora so torej manieristične metafore, ki so medseboj tako prepletene, da je težko določiti mejo med njimi. V naslednjem poglavju bomo poudarili primere, v katerih so združene v istem pomenu.

4.2. Mrežasti labirint

Labirintno ponavljanje in mrežasta vsepovezanost sta aspekta teh dveh struktur, ki sta si v mnogih primerih podobna ali se prekrivata. Prispodobi mreže in labirinta se obe pogosto pojavljata kot semantična blodnjaka, v katerih se besede nanašajo samo na besede, v neskončni igri razlik, v vesoljstvu neskončne intertekstualne igre in ponavljanja, kjer ni vidnega začetka in konca, niti sredine in obrobja, in kjer je vsako mesto vsako drugo mesto, vsaka knjiga pa vsaka druga knjiga.

Temeljna narativna struktura v zgodbah Jorgeja Luisa Borgesa, ki temelji na neskončnem ponavljanju, izhaja iz idejnega sveta, iz schopenhauerjanskega labirinta vzrokov in posledic, kjer so vse stvari so povezane v neskončnem sprepletu, torej labirinta, ki je pravzaprav tudi mreža. Tomo Virk v knjigi *Bela dama v labirintu* (1944: 38) ugotavlja, da je v idejnem svetu J. L. Borgesa večno in neskončno vesolje sestavljeno »iz vzorca, ki se ponavlja in ki ga simbolizira Labirint z neznanim središčem, rizom, mreža; ali pa katerikoli labirint; labirint je paradigmatična struktura ponavljanja – zato pa je blodnjak; zato v njem ne moremo razlikovati in se izgubimo«. To pomeni, da je pojmovanje labirinta pri Borgesu rizomatsko, da se pri njem stikata prispodobi labirinta in mreže, torej ne gre za klasičen labirint. Včasih se poti tega labirinta stekajo in v njem se dva različna časa lahko srečata ali pa tudi ne. »Če torej tak labirint razvijemo, ne dobimo Ariadne niti ali drevesa, ampak spreplet niti, mrežo, rizom«, pravi Tomo Virk. Posledica razvijanja, razvoj labirinta je torej lahko tudi mreža. Namen hoje po njem, na primer branja, je, da se nam ta ta način odpre obzorje različnih interpretacij, odprtost vseh možnih razlag v mreži pomenov.

Osnovni namen labirinta je, kot je rekel Borges na več mestih, zbegati človeka. Zgodba je v njegovih pripovedih detektivska *story* z labirintnim zapletom in zlasti razpletom. Vohunovo labirintno zavito sporočilo (ki je zavito tudi zato, da bi zbegal svojega zasledovalca in mu tako nastavil labirint) lahko dešifrira samo tisti, ki ve, da gre za labirint, ki pozna pravila, po katerih se moraš v njem gibati. To spominja na način branja, ki je običajen v hipertekstu ali nadbesedilu, tam namreč bralec raziskuje z detektivskim branjem. Detektivske zgodbe v knjigah, filmih in televizijskih oddajah imajo strukturo labirinta, kjer se skrivnost razkrije šele po preobratu. Podobnost teh zgodb z rituali prehoda, odkrivanjem skrivnosti in določanjem prepovedanega bi lahko razložila njihovo popularnost.

Virk pravi, »da ima Borgesova fikcija že po formalni plati labirintno strukturo. Eden od njegovih temeljnih pripovednih postopkov je, kot smo že nakazali, ponavljanje, *regressus ad infinitum, mise en abyme*.« (Virk, 1994: 41). Ta postopek ima učinek labirinta, ki povzroči

zmedo orientacije zaradi zamotanosti poti. Da je struktura *mise en abyme* (slika v sliki, na kateri je prav ta slika, na kateri ...) bistveno podobna strukturi labirinta, je najbrž opazno na prvi pogled. Sorodna je tudi strukturi logičnih paradoksov, zlasti paradoksa lažnivca, Escherjevim grafikam (ki jih Borges ni poznal), neskončni računalniški zanki, dvema nasproti postavljenima zrcaloma ipd. Sem sodi tudi Borgesova predstava o zvezku, ki bi bila njegova zadnja stran tudi prva in bi bila tako dana možnost brati v neskončnost. Vsem tem primerom je skupna tista osrednja struktura, ki je bistvena struktura labirinta: neskončno ponavljanje, multipliciranje enega in istega vzorca. *Mise en abyme* je paradigmatsko labirinten in v Borgesovem opusu ga kot strukturni princip srečujemo na vsakem koraku in v raznoterih variantah. Tako Borges s preišljeno kompozicijo, ki je utemeljena na podvajanju nekega motiva (labirinta), samo strukturo labirinta izpostavi ne le kot pripovedni princip, ampak tudi kot nek globlji, skrivni pomen.

Za Borgesa je bila svetovna književnost kot živi labirint, Italo Calvino pa v svojem komentarju k Robbe-Grilletovem spisu *V labirintu* pripoveduje o tem, da je vprašanje labirinta pravzaprav vprašanje književnosti same: bodisi da je vanjo vpisan način, kako izstopiti iz labirinta in se soočiti s stvarnostjo, bodisi da pristaja na izgubljenost v njem in torej prikazuje odsotnost vsakega izhoda kot pravo človekovo eksistencialno stanje. Zato Calvino razlikuje »književnost izziva labirintu« in »književnost prepuščenosti labirintu«. (Grafenauer, 2001: 454).

Vendar pa se v obeh primerih labirintnega potovanja, ki ju navaja Calvino, uresničuje človekova želja, da bi se eksistencialno približal drugemu času od tistega, v katerem živi, da bi se torej iz svojega osebnega in zgodovinskega časa prestavil v ekstatični ali imaginarni, večnostni čas, in se tako rešil bremena empiričnega časa. Intencionalno stičišče resničnega in imaginarnega časa je pravzaprav značilnost mitologije. Razlika med mitologijo in pripovedništvom, kot pravi Niko Grafenauer, je v tem, da se mit dogaja kot re-evolucionarni akt, ki si podreja človekovo zgodovinsko eksistenco, pripoved pa se vseskozi ohranja v tistem izvornem iniciacijskem položaju, ki je »prešiti« z zgodovinskim in nadzgodovinskim časom, z bitjem in ničem, z naključjem in trajnostjo. »Ali še natančneje povedano: poezija je *mythos*, v katerem potekajo različni načini vračanja vedno istega. To pa je temeljna struktura labirinta.« (Grafenauer, 2001: 455). Grafenauer tu sicer ustvarja svoj lasten mit poezije, in sicer v poetičnem jeziku, za nas pa je na tem mestu pomembno vprašanje različnih načinov vračanja vedno istega kot temeljne strukture labirinta. Menim, da se zgodbe s strukturo labirinta ne vračajo k vedno istem, ampak preko ovinkov in obhodov porajajo vedno nekaj novega. Ponavljanje obhodov ali zankanje je zgolj sredstvo za prestop iz empiričnega časa v

imaginarni čas. Avtor neke zgodbe s svojim ustvarjanjem znotraj neznanega časa doseže prežemanje svoje eksistence z neznanim drugim, drugačnim od tistega, kar je on sam, prav tako pa to drugost izkusi tudi bralec, ki vstopa v dogajanje zgodbe.

Spet imamo tu analogijo med strukturo zgodbe in cikličnostjo ali linearnostjo časa. Odgovor na vprašanje, ali je labirint cikličen in mreža linearna, pa ni tako enostaven. Labirint ima strukturo ponavljanja obhodov okoli središča, zgodba s strukturo mreže pa po bralčevi lastni liniji preskakuje od enega mrežinega vozla do drugega. Tudi struktura mreže v svoji povezanosti vsega z vsem omogoča vračanje in ponavljanje, saj je tudi mreža sestavljena iz zank. V tej nalogi smo na več mestih omenili, da mreža predstavlja vse možnosti in povezave, ki jih ima neko besedilo, labirint pa je branje kot pot napredovanja skozi to besedilo, ki jo ubere posameznik. Torej bi lahko tudi rekli, da je labirint linearen zaradi Ariadne niti, ki poteka po eni liniji, mreža pa ciklična, ker je sestavljena iz zank.

Konotativne razsežnosti labirinta kot mitskega arhetipa so neizčrpne, piše Niko Grafenauer v knjigi *Odisej v labirintu* in omeni nekatere od njih:

- sakralni prostor iniciacije
- orfejsko doživetje erotično-tanatalnega misterija poezije
- arhaični odisejski periplum
- Kafkovo ali Joycevo virtualno izkustvo modernitete, mrtvega Boga
- Jungova simbolična tematizacija podzavesti
- semiolingvistika
- Hockejeva kulturološka koncepcija sveta
- Deleuzeva struktura rizoma kot temeljnega civilizacijskega modela postmoderne

Opraviti imamo torej z neskončno goščavo labirintologije, tako da Paolo Santarcangeli v svoji obsežni knjigi, kjer prepoznava v blodnjaku arhetipski simbol univerzalnega obsega, vendarle opozarja na nevarnost, da ne bi videli labirinta prav na vsakem koraku. V tej nalogi si bomo privoščili prav to hojo po nevarni poti, namreč to, da v vsaki pripovedi poskušamo najti strukturo labirinta. Dejstvo, da Grafenauer med konotativne razsežnosti labirinta uvršča tudi Deleuzevo strukturo rizoma in Kafkovo in Joycevo literaturo, ki ima v številnih primerih strukturo mreže, nam pove, da se prisporodbi labirinta in mreže včasih prekrivata.

Kadar se brišeta meji med zgodbo kot labirintom in zgodbo kot mrežo, se brišeta tudi meji med avtorjem in bralcem. Bralec je vedno soavtor zgodbe, saj je ta nujno polisemična in odprta za različne interpretacije. Pri tistih zgodbah, ki so interpretacijsko bolj odprte od drugih

ali ki omogočajo interaktivnost, imata avtor in bralec podoben položaj, medtem ko je v bolj zaprtih pripovedih avtor tisti, ki bralca vodi skozi labirint, tudi če je ta labirint za vsakega bralca drugačen.

4.2.1. Filmi Andreja Tarkovskega kot mrežasti labirinti

Na primeru filma lahko ponazorimo sorodnost med časovnostjo in pripovednostjo kot dveh izrazov odnosa do cikličnosti ali linearnosti. Ko smo navajali primere zgodb-labirintov, smo našli filme, kot so *Zlata mrzlica*, *Metropolis*, Cocteaujev *Orpheus*, *Državljan Cane*, *Vrtoglavica*, *Satirikon*, *Shining*, *Boter*, *Trumanov show* in *Matrica*. Kot primere filmov, ki imajo zgodbo v obliki mreže, pa smo omenili filme *Noč na zemlji*, *Mystery Train*, *Heroj*, *Sod smodnika*, *11 pogovorov o isti stvari*, *Štiri sobe* in *Magnolija*. Pri nekaterih od teh filmov, npr. pri filmu *Državljan Cane*, obstajata obe strukturi hkrati, ko labirintni potek zgodbe presekajo nepovezane sekvence, ki tvorijo mrežasto strukturo zgodbe. Filmi, katerih poglavitna funkcija je to, da gledalca zamotijo, imajo zamotano strukturo z labirintnim zapletom ali mrežasto povezanostjo epizod, poglavitno orodje pri strukturiranju filmske zgodbe pa je montaža. Gledalec odkriva labirint predvsem v detektivskih filmih in kriminalkah, ki se vedno vrtijo okoli nekega prepovedanega prostora, kraja dejanja kot prostora preobrazbe v središču labirinta, mreža pa je kot zgodba bolj kontemplativna ali poetična in ustreza psihičnemu času človekovega doživljanja, sestavljenemu iz zank in vtisov, ki se nepričakovano pojavljajo.

Film je kakor mozaik, je rekel ruski režiser Andrej Tarkovski. Sestavljen je iz mnogih delov, od katerih nekateri, gledano ločeno od celote, morda celo nimajo nobenega smisla. Delčki filma zato niso avtonomne enote in nimajo pomena sami po sebi. Imajo ga le znotraj celote, ki pa je neskončna in je neskončno odprta. Torej ima ta celota strukturo mreže. Kot smo že omenili v poglavju o mreži kot simbolu, lahko na mozaik gledamo kot na fotografski negativ mreže. »Filmi, ki jih je delal Andrej Tarkovski, so narejeni tako, da se v njih oblikujejo mreže. V njih živijo ljudje, ki se med seboj povezujejo v urejene časovne in prostorske teksture; kot spiritualna bitja.« (Rutar, 2003: 21-22).

Andrej Tarkovski se v mrežasti strukturi svojih filmov pogosto vrača k temam, ki bi jih lahko prepoznali kot arhetipske. Mednje sodi podoba drevesa, pomembne pa so tudi živali, med katere prav gotovo sodi pajek. Tako je dečkov pogled čisto na začetku filma *Ivanovo otroštvo* prikovan na pajkovo mrežo. Ivan se nato počasi oddalji, toda kamera mu ne sledi, ampak se vzpenja po drevesu, dokler ne doseže vrha, medtem ko se on umika v nek drug svet.

Takoj v naslednjem trenutku je Ivan nekje čisto drugje, na fronti kot nekem posebnem kraju, ki je prizorišče, polno destrukcije. In v tej grozoviti pokrajini in v tem nemogočem času skuša Ivan prepričati skeptičnega vojaka, da sploh ni navaden otrok, ampak je nekaj posebnega: da je lahko vohun kot ključna figura v strategiji vojne. Zgodba o glavnem junaku, ki se znajde v povsem drugačnem prostoru in času, v boju na življenje in smrt, ki mu sledi vzpostavljanje moralnega reda, je izrazito labirintska, prekinjajo pa jo prizori, ki tvorijo zgodbo kot poetično mrežo impresij: Ivan, ki v tišini brede po stoječi vodi, ogenj, skrivnostni in obsežni gozdovi, breze, spomini na mater in očeta, poetika prepovedanih področij ali con, sanje, živali, ki jih slišimo, a nikoli ne vidimo, porušena katedrala ... Te impresije spominjajo na japonsko pesniško obliko haiku, o kateri Tarkovski veliko piše in citira primere, ki jih je omenjal Sergej Ejzenštejn, veliki mojster montaže (Tarkovski, 1997: 52).

Zanimivo je, da slovenski prevod omenjene knjige Andreja Tarkovskega za zaplet neke filmske zgodbe uporablja izraz »spletka«. Kot da gre za spletnje podob. In res se v vseh filmih tega režiserja pojavljajo impresije, ki se vpletajo v neko večjo celoto, poleg tega pa spletka pomeni neko zvijsko ali zahrbtno delovanje, kar bolj spominja na simboliko labirinta. Poglejmo si labirintne značilnosti ostalih filmov Andreja Tarkovskega:

Slikar *Andrej Rubljov* zapusti samostan in izgubi vse iluzije o svetu, ki vanj vdre kot nasilna realnost, zato se odloči za molk, ki se mu odreče šele takrat, ko se po srečanju z dečkom, ki menda edini pozna skrivnost vlijanja zvonov, odloči, da bo spet slikal. Obrat v središču labirinta pomeni preobrazbo kot izgubo govora, izhod iz njega pa srečanje z globljim smislom lastnega delovanja, saj film govori o tem, kako je lahko nastala nenavadna podoba troedinosti, kot jo je naslikal Andrej Rubljov, potem ko se je vrnil v samostan.

Solaris je film o večnem vračanju, pravzaprav o vračanju kot odpotovanju v popolnoma tuj svet vesoljske postaje. Ni se namreč mogoče vrniti, če nismo najprej odpotovali. Nenavadni pojavi, ki jih rojeva ocean Solaris, se vedno znova pojavljajo, tako kot se v labirintu ponavljajo obhodi okoli središča, ki se vedno zdijo podobni eden drugemu. Na koncu se glavni junak vrne iz tujega labirintnega sveta, a ne na isti kraj. Tarkovski je to pokazal s podobo doma, ki je otok v oceanu kot misleči stvari.

Zrcalo je zgodba o spominu na otroštvo in spomin je kot Ariadnina nit v labirintu. Glavni lik v filmu, ki se spominja svoje matere in svoje žene, je bil nesposoben vračati njuno ljubezen in Tarkovski pravi, da ga opravičujejo le duševne muke, ki se ga lotevajo proti koncu življenja, ko spozna, da nima nobenih sredstev, da bi plačal, kar dolguje življenju. To spoznanje predstavlja nekakšen obrat v labirintu spominov, iz katerega se lahko vrne samo s trpljenjem in obžalovanjem.

Stalker se ovija v Coni, pravem labirintu, po katerem se Stalker in njegova dva spremljevalca premikajo po zapleteni poti, na katero morajo vreči kamen, da se prepričajo, da je varna za naslednjih nekaj korakov. V tej Coni so namenjeni v Sobo, ki je prostor probrazbe, kjer se bo želja izpolnila le tistemu, ki bo ostal brez vsakršnega upanja. Predstavlja prihod do meje sveta ali do sebe kot zadnje meje sveta, zato se Pisatelj odloči, da ne bo vstopil v Sobo, Znanstvenik pa, da je ne bo razstrelil z atomsko bombo, ki jo je nosil s seboj v ta namen.

Nostalgija ni samo domotožje po domovini spomina, ampak tudi globalno hrepenenje po celostnosti bivanja. Poleg labirinta spomina je tu labirintna pot čez stari bazen kopališča s prižgano svečo v roki, ki jo hoče prehoditi lik norca, ki se je odločil, da bo ljudem spregovoril o katastrofalnem stanju današnjega sveta in jih pozval, naj se uprejo. Sveča mu vedno znova ugaša v vetru in šele na koncu filma, v trenutku, ko se norec na javni manifestaciji živ sežge in tako žrtvuje, pot s svečo skozi vodo zanj prehodi ruski pesnik. Ta je prej nostalgiji žrtvoval vse in se zato ni zmenil za zapeljevanje ženske, s pomočjo norca pa je spoznal, da mora prehoditi to pot in prevzeti nase odgovornost za usodo sveta.

Žrtvovanje predstavlja dejanje, ki povzroči zgodovinski preobrat in prepreči atomsko katastrofo. Izvršita ga človek, ki ga kasneje odpeljejo v norišnico, in ženska, za katero pravijo, da je čarovnica. To dejanje pa je tudi vztrajnost, s katero deček, ki ne govori, zaliva suho drevo, torej je formalna vztrajnost, ki se ne meni za okoliščine, tista, ki lahko spreminja svet.

Formalno gibanje po labirintu pripelje do preobrata, kar lahko vidimo tudi pri tistih filmih, ki so narejeni vsi po istem kopitu, pa vendar imajo nek katarzičen učinek na gledalca. Filmi, ki smo jih obravnavali na tem mestu, pa so bili s pomočjo montaže domišljeni tako, da bi jih gledalci lahko interpretirali na različne načine. Tarkovski je od gledalca pričakoval sposobnost samostojne interpretacije vsakega posameznega prizora in osebne rešitve za povezave med prizori in nasprotja med njimi.

Ta samostojna interpretacija in te osebne rešitve povezav in nasprotij tvorijo nek osebni labirint znotraj osebne mreže asociacij, vendar pripovedna struktura obravnavanih filmov ni tako odprta, da bi bilo celotno razvijanje zgodbe prepuščeno gledalcu. Režiser filma nas vodi skozi labirint, kot da bi nas vodil skozi rituale prehoda, hkrati pa nam ponuja mrežo vtisov, ki odpirajo vpoglede v širši okvir zgodbe. Tako se prepletata mrežasti labirint gledalca in mrežasti labirint režiserja, zgodba pa je vsakič drugačna, saj je hkrati labirint in mreža.

SKLEP

Med pisanjem diplomske naloge mi je postalo jasno, da smisel katere koli pripovedi ni v tem, da nas prepričuje o poteku točno določenega dogajanja, ampak da na ključnih točkah spobudi asociacije kot mreža in da, skrivnostna kot labirint, vzbuja radovednost in domišljijo.

Vsaka zgodba, ki ima navidezno strukturo mreže, v sebi skriva strukturo labirinta, to pomeni, da jo vsak posamezen bralec bere po eni sami poti in ne po nešteti poteh hkrati. Tudi če je sestavljena kot mozaik, ki je fotografski negativ mreže, bralec napreduje od enega dela zgodbe do drugega. Hkrati pa je vsak tekst nekakšno sredstvo za intertekstualno asociiranje, po labirintni poti branja se odpirajo različne interpretacije ali mreže pomenov. Gre za dve različni razlagi mrežaste strukture zgodbe, po eni lahko vsak tekst vidimo kot polisemično mrežo, po drugi pa je mrežasta struktura zgodbe tista, ki je razdeljena na sekvence in omogoča poljubno izbiranje zaporedja teh sekvenc. Ko omenjamo zaporedje, to ni več struktura mreže, ampak je branje sestavljeno iz ene ali več linij, ki so rdeče niti labirinta. Za takšno strukturo zgodbe je primernejša oznaka multilinearnost namesto nelinearnosti. To pomeni, da obstaja povezovalna nit vsakega posameznika, ki povezuje posamezne prizore v mrežasti strukturi zgodbe; in prisposoba za to nit je Ariadnina nit v labirintu.

Vlogi avtorja zgodbe in njenega bralca sta v obravnavanih primerih različni. Pri govornem pripovedovanju je avtor zgodbe zgolj posrednik pripovedi, ki mu kot avtorju le-te ne pripada, temveč bralca po njej samo vodi kot po labirintu. Še bolj labirintni so romani, kjer avtor bralca vpeljuje v skrivnosti kot svojega zaupnika na poti po rdeči niti zgodbe. V interaktivnih pripovedih pa bralec postane soavtor, saj sam sestavlja zgodbo, po kateri potuje s sestavljanjem danih besedil. Torej ne moremo enostavno reči, da avtor ustvarja zgodbo kot mrežo, bralec pa jo razvozla kot labirint, ampak se ti dve strukturi zgodbe od primera do primera različno izmenjmeta. Bralec asociativno tvori zanke v mreži in avtor zgodbe s pripovedovanjem namerno plete njeno rdečo nit.

Dve prisposobi, ki imata v današnjem času zelo široko polje uporabe, se pogosto prežemata. V primeru njunega prisposodabljanja s strukturo zgodbe lahko rečemo, da je labirintna zgodba z rdečo nitjo tudi odprta mreža povezav s številnimi teksti, medtem ko zgodbo, ki je sestavljena kot mreža povezav, beremo vsak s svojo lastno rdečo nitjo. Nalogo sem pisala kot mrežo, sestavljala sem jo iz posameznih zapisov. Upam, da se je tako počasi tvorila Ariadnina nit labirinta in da je nalogo mogoče brati kot sklenjeno celoto.

LITERATURA IN VIRI

- Ammann, Daniel (1998): Navigation in Hypertexten:
http://www.phzh.ch/statisch/infos_und_akzente/pdfs/ammann98-3.pdf, (30.8.2004).
- Attali, Jacques (1999): The Labyrinth in Culture and Society: pathways to wisdom.
North Atlantic Books, Berkeley.
- Bahtin Mihail (1999): »Problem govornih žanrov«. V: Skaza, Aleksander (ur.): Estetika in literarne vede. Studia Humanitatis, Ljubljana, str. 246-249.
- Barthes, Roland (1995): Smrt avtorja. V: Pogačnik Aleš, ur.: Sodobna literarna teorija: Zbornik, Krtina, Ljubljana: str. 19-23.
- Benveniste, Emile (2001): Igra kot struktura. Hyperion, Koper.
- Calvino Italo (1993): Če neke zimske noči popotnik. Cankarjeva založba, Ljubljana.
- Calvino Italo (1996): Ameriška predavanja: šest predlogov za naslednje tisočletje. Družina, Ljubljana.
- Chevalier, Jean in Gheerbrant, Alain (1993): Slovar simbolov: miti, sanje, liki, običaji, barve, števila. Mladinska knjiga, Ljubljana.
- Coover, Robert (1993): The End of Books:
<http://www.khazars.com/pavic-i-hiperbeletristika.html>, (30.8.2004).
- Deleuze, Gilles in Guattari, Felix (2000): Micelij. Edicija Hyperion, Koper.
- Derrida, Jacques (1998): O gramatologiji. Društvo za teoretsko psihoanalizo (zbirka Analecta), Ljubljana.
- Dotzler, Bernhard (2000): Virtual Textuality oder Vom parodistischen Ende der Fußnote im Hypertext: <http://www.dichtung-digital.org/Forum-Kassel-Okt-00/Dotzler/index1.htm>, (30.8.2004).
- Eco, Umberto (1972): Einführung in die Semiotik. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Eco, Umberto (1999): Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove. Literarno-umetniško društvo Literatura, Ljubljana.
- Eco, Umberto (2001): Od drevesa k labirintu. – Koper: Hyperion, 2001.
- Flusser, Vilem (1997): Medienkultur. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main.
- Friedman, Ted (1995): Making Sense of Software: "Computer Games and Interactive Textuality": <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>, (30.8.2004).
- Gonzalez, Eduardo Perez (1997): The word as labyrinth:

- <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/letralaberintoeng.htm>, (30.8.2004).
- Gow, Marcelyn (1998): Vertiginous Symmetries: Representations of the Labyrinthine in the Works of Arakawa/Gins, Jorge Luis Borges, and Alain Robbe-Grillet: <http://www.arch.columbia.edu/Pub/Precis/site/14/articles/mgow/mgow.html>, (30.8.2004).
- Guiraud, Pierre (1983): Semiologija. Prosveta (Biblioteka XX Vek), Beograd.
- Grafenauer, Niko (2001): Odisej v labirintu: eseji o slovenskem pesništvu. Nova Revija, Ljubljana.
- Hocke, Gustav René (1957): Die Welt als Labyrinth. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Hamburg.
- Hocke, Gustav René (1959): Manierismus in der Literatur. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg.
- Jauss, Hans Robert (1995): »Recepcijska teorija - retrospektiva njene ne(pre)poznane predzgodovine«. V: Pogačnik Aleš (ur.): Sodobna literarna teorija: zbornik. Krtina, Ljubljana, str. 157-175.
- Juvan, Marko (2000a): Intertekstualnost. DZS, Ljubljana.
- Juvan, Marko (2000b): Vezi besedila. Literarno-umetniško društvo Literatura, Ljubljana.
- Južnič, Stane (1992): Diplomaska naloga – napotki za izdelavo. Amalietti, Ljubljana.
- Kern, Hermann (1982): Labyrinth: Erscheinungsformen und Deutungen; 5000 Jahre Gegenwart e. Urbilds. Prestel, München.
- Kirksæther, Jørgen (1998): <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>, (30.8.2004).
- Kücklich, Julian (2001): Auf der Suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiele: <http://www.fu-berlin.de/phn/phn15/p15t2.htm>, (30.8.2004).
- Lakoff, George (1998): Sodobna teorija metafore. V: V: Kante, Božidar: Kaj je metafora. Krtina, Ljubljana, str. 268-279.
- Leao, Lucia (1999): Hypermedia as Labyrinth: <http://www.lucialeao.pro.br/complexity.html>, (30.8.2004).
- Leben, Janez (2003): Virtualna resničnost: primer e-books: diplomsko delo. FDV, Ljubljana.
- Luhmann, Niklas (1995): »Pojem družbe«. V: Adam, Frane: Kompendij socioloških teorij. Študentska organizacija univerze, Ljubljana, str. 191-200.
- Markiewicz, Henryk (1977): Glavni problemi literarne vede. Državna založba Solvenije, Ljubljana.
- Martens, Ekkehard (2000): Der Faden der Ariadne oder Warum alle Philosophen spinnen.

Reclam Verlag, Leipzig.

Milanja, Cvjetko (1977): Alkemija teksta. Biblioteka Znaci, Zagreb.

Močnik, Rastko (1993): Extravagantia. Studia Humanitatis minora, Ljubljana.

Richards, I. A. (1998): Metafora. V: Kante, Božidar: Kaj je metafora. Krtina, Ljubljana, str. 41-53.

Ricoeur, Paul (2000): Krog med pripovednostjo in časovnostjo. Društvo Apokalipsa, Ljubljana.

Ricoeur, Paul (2001): Konfiguracija časa v fikcijski pripovedi. Društvo Apokalipsa, Ljubljana.

Rutar, Dušan (2003): Andrej Tarkovski: psihoanaliza in poetika filma. UMco, Ljubljana.

Strehovec, Janez (2003): Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja. Študentska založba, Ljubljana.

Šklovski, Viktor (1984): »Zgradba novele in romana«. V: Skaza, Aleksander (ur.): Ruski formalisti: izbor teoretičnih besedil. Mladinska knjiga, Ljubljana, str. 356-370.

Tarkovski, Andrej (1997): Ujeti čas. EWO, Ljubljana.

Velikonja, Mitja (2003): Mitografije sedanjosti. Študentska založba, Ljubljana.

Virk, Tomo (1994): Bela dama v labirintu. Literarno-umetniško društvo Literatura, Ljubljana.

Wenz, Karin (1997): <http://www.uni-kassel.de/fb8/privat/wenz/space/contents.html>, (30.8.2004).