

Uroš Črnigoj

Milan Vincetič: *Talon*.

Maribor: Študentska založba Litera (Knjižna zbirka Piramida), 2007.

Svet Vincetičeve proze je v neko nejasno opredeljeno smer zamaknjena različica našega vsakdanjega sveta, kolikor nam svet okrog sebe sploh uspeva doumeti. Naseljen je z liki, ki so karikirane, metaforično in simbolično obdelane različice literarnih junakov, kakršnih smo po večini vajeni. Lahko bi dejali, da se Vincetičeve zgodbe dogajajo v nekakšnem virtualnem, vzporednem literarnem svetu, v katerem so razmere ustvarjene po načelih laboratorijskih okolij. Estetizirano in abstraktno, z neštivilnimi mitološkimi potenciali nabito gradivo njegove poezije je stvariteljska masa, iz katere so zgnetene tudi okoliščine, v kakršnih se znajdejo junakinje in junaki zgodb v zbirki *Talon*, a še pomembneje od tega je, da so te razsežnosti v njih že ponotranjene, da torej junaki temu svetu pripadajo z vsem svojim bistvom in se tega tudi jasno zavedajo.

Vincetičev svojevrstni pristop k modernizmu stavi tako rekoč vse, kar ima, na elementarne čutne, posebno na erotične vzgibe. Njegovo umetniško dojetje sveta je skrajno disciplinirano osredotočeno na medsebojno, vzajemno delovanje moškega in ženskega principa. Njegove zgodbe v vsem okvirjata in opredeljujeta lika ženske, ki je s svojo neizčrpno privlačnostjo vir neskončnih možnosti za použitje, udejanjenje ali uresničitev, ter moškega, ki je vkalupljen v drugotno resničnost svoje družbeno zamejene vloge, v kateri si venomer prizadeva doseči erotično uresničitev. Igra se tako lahko začne in v zgodbah v zbirki *Talon* je dejansko, kot ugotavlja tudi avtorica spremne besede Petra Vidali, gibalo vsega dogajanja igra oziroma, veliko natančneje: "Talon je tisto, kar ostane po razdelitvi kart (pri, na primer, taroku, op.) med igralce ... Tisti, ki tvegajo, računajo na še nerazdeljeni del, na nevidni talon ... Pomenski naboj igre kot boja – z nezanesljivim partnerjem ali proti njemu – determinira domala vse zgodbe v knjigi."

V nasprotju s prejšnjimi Vincetičevimi proznimi deli se vsi junaki v *Talonu* povsem jasno zavedajo, da med seboj igrajo igre (čeprav jim

pogosto ne uspe ugotoviti, katere so zmagovalne kombinacije) in posledica tega je, da so njihovi odzivi kljub splošnemu videzu iracionalnosti v resnici zavestni in namenski. Značilna bizarnost "vincetičevskega" literarnega sveta, v katerem se gibljejo, je tako tudi proizvod njihovih prizadevanj. Vendar sta, da bi bila stvar še bolj zapletena, igri, ki ju igrajo, po navadi vsaj dve: očitna in prikrita. Najpogosteje pa jih je še več. V zgodbi *Frigidnost Linde Lovelace*, na primer, inštruktorica Bena kandidata Vadima, ki ji da vzdevek Barbarella, uči voziti tovornjak. Prikrita igra, ki ves čas poteka med njima in v kateri Vadim na koncu uspešno doseže uresničitev, pa je igra odnosov. Benin vložek v igro je, da zapusti svojega nasilnega fanta, medtem ko mora Vadim tako rekoč poskrbeti za "varno vožnjo". Izidi iger so vedno precej nejasni, presoja pa je pravzaprav vselej prepuščena bralcu. Včasih je težko razložiti, kdo je naposled zmagal, kot na primer v zgodbi *Polaroid Stephana Lupina*; igro, v kateri je dobitik dostavljalec časopisov Valter, igrata trafikantka Binca in lahko deklica Mandy, na koncu pa se izidi njunih prizadevanj prevesijo povsem drugače, kot bi lahko kdor koli predvidel. V splet njunih iger med drugim posežejo tudi prikriti igralci iz ozadja, predvsem ostareli gospod Silvester s svojim skrivnostnim polaroidom.

V tovrstnih permutacijah se svet Vincetičevih zgodb dejansko kaže kot neizčrpno polje nikoli docela predvidljivih iger; po tem se tako rekoč tudi odločilno razlikuje od umetno ustvarjenih literarnih simulacij. Ko pozornemu bralcu to že razmeroma zgodaj postane jasno, ugotovi tudi, da se v na videz plehko zastavljenih zgodbah, polnih pogrošnega inventarja iz najbolj cenjenih razsežnosti vsakdanjosti, odstirajo pri Vincetiču vselej navzoči mitski potenciali, a vendar drugače, kot smo bili pri njem doslej vajeni. Igre imajo kot eden prvinskih, magijskih postopkov moč ustvarjati mite. Ravno zato junak zgodbe *Akrofobija Edmunda Hillaryja* in njegovi starši živijo tako, kot določa bizarna družinska mitologija. V zgodbi *Simultanka Bobbyja Fischerja* udeleženci s poustvarjanjem legendarne šahovske partije ustvarijo mit, ki na podoben način opredeli njihove vloge v skupni igri odnosov. Potem ko se, v zgodbi *Termofor Agathe Christie*, meje med igro ter usodnimi vprašanji življenja in smrti nevarno zabrišejo, se v zgodbi *Sekstant kontraadmirala Tegethoffa* znova znajdemo na nekoliko bolj obvladljivem in deloma že znanem terenu, kakršnega je Vincetič pripravil že v zbirki zgodb *Žensko sedlo*. Zgodba *Alibi Bohumila Hrabala*, s katero se zbirka konča, je v marsičem najprepričljivejša izmed vseh, obenem pa, z vpeljavo resničnih zgodovinskih okoliščin praške pomladi leta 1968, daje vedeti, da je igra, ki se jo v pričujoči knjigi gre sam pisatelj, še širša, kot smo sprva slutili.

Vincetičev literarni svet se v pričujočih zgodbah zdi konkretnjši kot po navadi, a je v resnici še bolj abstrakten in neoprijemljiv. Neke vzporednice z bolj tradicionalno bralsko izkušnjo ob literarnih junakih, ki so v svojem čutenju, mišljenju in izkušnjah podobni resničnim ljudem, vendarle obstajajo, a jim lahko sledimo le skozi senčno območje, v katerem se brez jasnih smernic prosto porajajo naše bralske interpretacije. Zgodbe v *Talonu* nam na prvi pogled prinašajo le nekakšno mimikrijo sveta, vendar pod površjem utripa skrita občečloveška razsežnost, do katere pa se je treba dokopati. Bizarne in nekoliko pogrošno obarvane pravljice za odrasle tako rekoč skrivajo hermetično dvojno dno.

S *Talom* je Vincetič tako pripravil svojevrstno igro tudi za bralce, a le za tiste, ki so dovolj pozorni in hkrati dovolj seznanjeni z njegovim dosedanjem opusom, da v njej lahko sodelujejo. Njegovi prepoznavni liki togih, pogosto vojaško vzgojenih, a v sebi negotovih moških ter žensk, ki jih ob pomoči svojih naravnih danosti (ki so obljubljeni dobitek) fatalno in strateško upravljajo, namreč odstrejo svojo skrito resničnost le tistim bralcem, ki bodo znali razkriti literarno igro in jo odigrati. Dobitek zanje, če jim bo seveda uspelo, je nenaden in vrtoglav vpogled v zakulisje, v katerem nedoumljivi človeški mehanizmi od nekdej in za vselej pogajajo kolo sreče – in to vsa, tudi tista najbolj cenena, sejemska.