



Tomasz Cieślak-Sokołowski  
**Gry i zabawy w literaturę**  
**bardzo krótkie wprowadzenie**

[...] człowiek gra tylko wtedy, gdy jest w pełni człowiekiem  
i jest tylko wtedy w pełni człowiekiem, kiedy gra.

Friedrich SCHILLER, *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka*

Ryszarda Krynickiego *Fragmenty z roku 1989* zamyka jednowersowy utwór. Na stronie 20 *Kamienia, szronu* czytamy:

*świta okaleczony świat.*

Podążając za znaczeniami budowanymi przez te trzy słowa, wyczytać z powyższej frazy można – charakterystyczne dla Krynickiego – przeświadczenie o „ranliwości” skóry świata. Sytuacja komplikuje się jednak na poziomie figuratywnym: wiersz został oparty na dwóch grach – palindromowej symetrii wyrazów i anagramowym przekształceniu nagłosu i klauzuli. W słownikowych definicjach obu figur odnaleźć zaś można wskazówkę, że zwykle służą one efektem humorystycznym...

Czyżby język podpowiadał coś innego na poziomie semantyki wyrazów i figur? Czy Krynicki zatem bawi się w literaturę? Inaczej: czy ów żart poetycki może być odwrócony w kierunku powagi?

Równie dobrze dałoby się jednak powiedzieć, że cytowany tu wiersz Krynickiego świetnie obywa się bez „mowy figur”, być może poziom figuratywny nazbyt nawet komplikuje lekturę tych trzech ledwie słów. Tak też wygląda recepcja tego utworu – nie znam żadnej interpretacji *Fragmentów z roku 1989*, której światło reflektora padałoby akurat na znaczenia budowane na poziomie figuratywnym. Figury świetnie budują tło lirycznego wysłowienia myśli, ornamentacyjnie wzmacniają, upiększają wymowę cytowanego fragmentu – tylko tyle.

Co jednak przeszkadza skierowaniu światła lekturowego reflektora na „mowę figur”, na toczące się w tym zdaniu, na toczące to zdanie gry? Tak postawione pytanie można by uznać za stawkę numeru, który oddajemy Szanownemu Czytelnikowi. W tekście weń wprowadzającym chciałbym pokrótce rozważyć zarysowany tu problem, wskazując jednocześnie na – jak się okazuje, okazałych rozmiarów – bibliografię przedmiotu.

### Marginesy „mowy figur”

O tym, że gry i zabawy w literaturę posiadają współcześnie wciąż status marginalny decyduje zapewne wiele czynników. W tym miejscu chciałbym wskazać na trzy jedynie tego stanu powody.

Po pierwsze, mocno zakorzeniona jest nadal taka wizja poezji, która nakazuje w niej widzieć lirykę – tzn. wypowiedź zamkniętą w krótkich wersach, w ramach której podmiot mówiący wyraża – posługując się językiem figur stylistycznych – subiektywną wizję świata, wizję uwieczoną wyjątkowym momentem wglądu lub epifanii, które z kolei jednoczą tegoż poetę z jego czytelnikiem. Posłużyłem się w tym miejscu rozbudowaną definicją spisaną przez Marjorie Perloff, która w roku 1985 w książce *The Dance of the Intellect* starała się pokazać, jak tego typu definicja poezji prowadzi do wykluczenia z literackiego kanonu m.in. humoru. Amerykańska krytyczka proponuje więc – tworząc nie pierwszy raz inną linię modernistycz-

nej poezji (od Rimbauda, przez Pounda, Stein, po Cage'a) – obok lirycznego modelu poezji zauważyć poetycki tryb oparty na grach (*playful mode*). W centrum tekstu staje wtedy nie tyle przeżywający świat podmiot mówiący, co *subtelności języka*, które Perloff kojarzy z *poetyckimi kalamburami, grami słownymi i budowanymi przez nie skomplikowanymi aluzjami i zapożyczeniami*. Stawką tak pojętej gry w literaturę staje się nie tyle ekspresja podmiotowych doświadczeń, co raczej *gra umysłu*, który *chciałby uczestniczyć w procesie stawania się świata, w którym żyjemy*. Tę linię poezji modernistycznej nazywa krytyczka poezją gier (*playful poetry*).

Po drugie, poezja oparta na grach słownych, kalamburach często bywa wypychana na margines poezji poważnej, ponieważ łatwo nadawany jest jej status twórczości popularnej, niskiej. Posługiwanie się rozgraniczeniem na to, co „wysokie”, liryczne i najczęściej oryginalne artystyczne oraz na poezję niską sprawia, że sytuuje się poezję gier obok – wedle określenia Henryka Markiewicza – wyrafinowanej zabawy, *uczonego dowcipu*, co najwyżej *folkloru uniwersyteckiego*. Poważna poezja mówi poważne rzeczy, figlarna (figuralna?) poezja takich prawd o świecie nie jest w stanie orzec. Być może najlepszym przykładem tego problemu jest książka Anny Martuszeńskiej *Radosne gry* (2007), w której badaczka z jednej strony ubiega się o przywrócenie kategorii „gry” do badań literackich, stosuje ją jednak w znaczącej części swego opracowania do opisu literatury popularnej, oddzielając tym samym wyraźnie od „literatury wysokoartystycznej”.

Po trzecie wreszcie, powodem marginalizowania gier w literaturę jest nadanie tymże z poziomu kultury oficjalnej statusu „igraszek”. Pierwotna kultura śmiechu, jak przekonywał Bachtin, uległa z czasem redukcji i została przeciwstawiona oficjalnej kulturze poważnej, zawsze jednak – co ważne, niejako z drugiego rzędu – przypominała o pierwotnej całości rzeczywistości. Może nie tyle nawet tzw. literatura postmodernistyczna, co szerzej awangardowa tradycja poezji modernistycznej nie pozwoliła jednak zniknąć z pola widzenia tejże kulturze śmiechu, czy jak chce przywoływany już Bachtin – *poetyce karnawału*. Bardzo wyraźnie ten proces przedstawia Richard Sheppard w swej książce *Modernism – Dada – Postmodernism* (2000), pokazując jak dadaistyczne gry w literaturę były ostatecznie grami o „całego człowieka”, wskazując tym samym na – jak go nazywa – „prototypowy sen” XX-wiecznej literatury. To w duchu Bachtinowskim (ale i Huizingowskim) spisywane przez Shepparda zdanie jest niesłychanie proste: *ludzie są w pełni ludzcy tylko wtedy, gdy grają*.

### Po igraszkach sztuka

W szkicu *Droga rymu* z roku 1929 Tadeusz Peiper przekonywał, że nie tyle istnieje granica pomiędzy literackimi zabawami, igraszkami i poważnymi grami w literaturę, co raczej mówić by należało o szczególnej świadomości artystycznej, która to, co pierwotne (rym pierwotny), jest w stanie uczynić zdobyczą sztuki: *Z tego, co pierwotnie było uśmiechem, wyłaniały się zarysy głębszego piękna. Żart urodził wyższą ideę artystyczną. Po igraszkach pojawiła się sztuka*. Ta modernizacyjna idea

Peipera poświadcza oczywiście pewną awangardową utopię, ale także wskazuje równie wyraźnie na świadomość pytania, od którego xx-wiecznej literaturze trudno będzie uciec: *co się wydarzy, gdy spróbujemy umieścić ten mechanizm, czyli praktykę gry językowej, w centrum myślenia o języku? Czy otrzymamy nowe rozumienie języka i co by ono miało pociągać za sobą?* (Jonathan Culler, *The Call of Phenome*, w: *On Puns*, 1988).

To pytanie pojawia się też w kilku kluczowych miejscach opisów poezji najnowszej. Wskażę w tym miejscu kilka jedynie takich tekstów. Andrzej Sosnowski w szkicu „*Apel poległych*” (*o poezji naiwnej i sentymentalnej w Polsce*) (pierwodruk „*Kresy*” nr 16/1993) rysuje panoramę polskiej poezji po roku 1968 – wyznacza jej dwie linie, przy czym stawką owego rozróżnienia czyni odmiennie rozumiany stosunek do języka (z punktu widzenia *modelu poetyckiej naiwności: Język nie powinien stanowić obszaru zabawy lub gry [...], bądź źródła (zbędnej przecież) niejasności, gdyż najważniejszą kwestią natury moralnej jest możliwość bezpośredniego dostępu do autentycznej wartości, odnajdywanej w sumieniu, objawieniu lub tradycji uniwersalnej*). Do złudzenia podobny obraz rysuje też Michał Paweł Markowski w tekście *Poezja i nowoczesność* („*Res Publica Nowa*” 2001, nr 8), wskazując na dwa modele nowoczesnej poezji: hermeneutyczny (zadomowienia) i hermetyczny (niejasnych gier). Konsekwentną próbę zastosowanie kategorii gry literackiej stanowią także spisywane w ostatnich latach szkice Leszka Szarugi, który podejmując jej rozumienie za Witoldem Wirpszą (*Dawno już zrozumiano (chyba jeszcze*

*w antyku), że gra i zabawa to nieodzowny składnik kultury i że element ludyczny przenika wszystkie jej dziedziny; że nie jest bynajmniej przydatkiem i przyprawą jak pieprz i papryka, lecz kulturę współtworzy, jest konstytutywny*), ubiega się o miejsce „kultury gry” w pejzażu współczesnych opisów najnowszej literatury (myślę tu przede wszystkim o dwóch szkicach: *Młodoliterackie gry i zabawy* – pierwodruk „*Topos*” 2003, nr 1–3 oraz *Raczej gra niż walka*, „*Tekstualia*” 2009, nr 2).

Subtelna granicę wierszy świadomych swego oparcia w *smakowitych grach*, granicę między poezją, która nie gubi *alchemii języka i intelektu*, i tą, która popada w gry wyliczankowe, nazbyt metodyczne, próbował nakreślić Piotr Sommer w krótkim szkicu *Język, ten żywy instrument* (w: tegoż, *Smak detalu*, 1995). Krytyk, posługując się (świadomie chyba) Schulzowską metaforą czytania z lotu jaskółek, pokazuje, jak wiersze grające nazbyt mechanicznie skazują lot tychże jaskółek na obłądne błąkanie się pomiędzy dwiema ścianami paradoksu, oksymoronu. Gra w literaturę – spisuje Sommer za Gombrowiczem – powinna być „*sztuką dezorientacji*”, stawką jej zaś – to kolejna modulacja powracającego w moim tekście stwierdzenia – pytanie: *Czy nie powinno być (poniekąd) serio, i śmieszyć, jakby serio nie było?*

### **Play-Texts (wypis bibliograficzny)**

Kategoria gry stała się – to brzmieć musi, jak głoszenie banału – jedną z ulubionych kategorii późnej nowoczesności (od Derridańskiego obwieszczenia przełomu poststrukturalistycznego w tekście *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, przez Lyotardowskie

opisy kondycji ponowoczesnej ze szkicu *Metoda: gry językowe*, po Gadamerowskie przywrócenie gry *sposobowi bycia samego działa sztuki* w szkicu *Gra jako wątek przewodni ontologicznej eksplikacji*). O ile te orzeczenia są powszechnie znane i na wiele sposobów przywoływane w opisach najnowszej literatury, o tyle równie często powracają stwierdzenia o braku głębszej refleksji towarzyszącej użyciu tej kategorii (tak sytuację diagnozuje wspomniana już Anna Martuszczyńska), o braku jednolitej, spójnej, całościowej, zadawalającej teorii gier literackich (Kimberly Bohman-Kalaja, *Reading Games*, 2007). Dwa takie istotne punkty odniesienia we współczesnych badaniach literackich warto jednak wskazać, obrazują one bowiem ciekawe w tychże badaniach przesunięcie. Myślę o rozdziale *Text Play* z książki *The Fictive and the Imaginary* Wolfganga Isera (1993, org. niem. 1991) oraz książki *Play-Texts: Ludics in Contemporary Literature* Warrena Motte'ego (1995).

Obaj wspomniani autorzy, podążając tropem klasycznych teorii gier (Huizinga, Caillois, Wittgensteina, Piageta, Freuda czy Ehrmanna), sytuując swoje spostrzeżenia w pejzażu po *najśmielszej koncepcji* (tak Motte określa teksty Derridy), próbują zadawać na wiele sposobów pytanie o konsekwencje powrotu gry do tekstu literackiego. Gry – umieszczone w tekście (Iser) czy gry jako nie-nieistotny (*non-negligible*) wymiar literatury (Motte) – przywrócone zostają swoistej ekonomii dyskursu ludycznego, ekonomii komunikacyjnej. Gry w literaturę okazują się w tej perspektywie skomplikowanym systemem gestów, które stanowią rodzaj niejednoznacznej artykulacji wyzwalającej, pro-

wokującej odpowiedź czytelnika. Rola zaś tego, który podejmuje grę z tekstem literackim, zależy w równym stopniu od jego kompetencji (Iser), swoistej ciekawości (Motte), co świadomości bycia wciągniętym w grę (bycia zgrywanym) przez sam tekst. Wprowadzenie gry w strukturalną ekonomię tekstu otwiera – być może to rzecz najważniejsza – miejsca transformacji własnej pozycji tekstu, ale i wymaga od czytelnika umiejętności zawieszenia swoich własnych norm i przekonań (zarówno Iser, jak i Motte powołują się w tym miejscu na Nietzscheańską koncepcję transformacji świata przez grę). Zgrany czytelnik, zgrany tekst nie mogą pozostać „takożsami” (szczególnie wyraźnie ten modus „bycia zgrywanym” podkreśla w swojej książce Wolfgang Iser).

Warto jeszcze wspomnieć, że o ile autor *The Fictive and the Imaginary* w swym wypracowaniu teorii gier literackich powołuje się jedynie na teksty egzemplarycznie wskazujące charakteryzowane właściwości (twórczość Becketta czy *Finnegans Wake*), o tyle Warren Motte wyznacza swoją linię genealogiczną tego rodzaju tekstów, które w szczególny sposób ożywiane są przez ducha gry w literaturę (to proponowana definicja *playtexts*): od prozy André Bretona, przez twórczość Gombrowicza, Nabokowa, Pereca, Mathewsa, po powieści Umberto Eco.

### **Wprost i wspak**

Powrót gry do tekstu literackiego oznacza, że zamazuje się znacząco opozycja poważnej i niepoważnej (poddanej „mowie figuratywnej”) lektury. Jak w palindromie, każdy tekst poddaje się czytaniu „wprost”, ale i „wspak”, co nie oznacza – oczywiście –



że każdy tekst obraca swój żart w kierunku powagi. *Sztuka palindromowa* może pozostać przestrzenią przyjacielskiej zabawy, *bardzo miłej zabawy*, jak chciałby Tadeusz Morawski, autor książki *Kobyła ma mały bok, czyli o polskich palindromach* (2008). Przynosi wtedy wiele ciekawych humorystycznie efektów – cytuję za wspomnianą publikacją dwa palindromy oparte na symetrii liter:

*Pętaka pętaj, a tępaka tęp!*

[fraszka]

*Stoi na stacji lokomotywa.*

*Na razie stoi, pot z niej nie sływa.*

*A maszynista, gdy przyjdzie czas,  
da znany sygnał: zagwiżdż i w gaz.*

Bywa jednak, że literacka „igraszka” rodzi wyższą artystyczną ideę, zgrywa sam tekst, ale i jego czytelnika. Powrócę na koniec do (niedokładnego) palindromu Krynickiego: *świta okaleczony świat*. Zgranemu czy-

telnikowi, jak przekonuje Wolfgang Iser, pozostaje tylko uczynić prowizoryczny przewodnik po tekście.

Punkt 1: palindrom buduje tutaj prosta inwersja składniowa – nadzieję poranka (orzeczenie) wysuwa się tu przed poranioną rzeczywistość (grupa podmiotu)? Punkt 2: palindrom oparty na symetrii wyrazów uprzywilejowuje nagłos i klauzulę wersu, z jednej strony przybliżając świat do świtu, z drugiej zaś – zamazując słowo budujące tę symetrię (*okaleczony*)? Punkt 3: jeśli akcent padnie wreszcie na wyraz *okaleczony* reguła palindromu nakazuje podzielić go... na „oko” i „leczenie” – palindrom wizualizuje ten jednowersowy wiersz? Punkt 4 (zapewne nie ostatni): anagramowa niedokładność palindromu Krynickiego wciąga jego utwór w długą tradycję czynienia „prób i błędów” na drodze rozumowego poznawania tajemnicy, medytacji za pomocą liter i ich połączeń – wiedzy o kombinatoryce literowej?

**Tomasz Cieślak-Sokołowski**