

NIBY-OCZYWISTE REGUŁY

Anna Martuszevska: *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria. Gdańsk 2008, s. 240.

Najnowsza książka profesor Anny Martuszevskiej *Radosne gry. O grach/zabawach literackich* ukazała się w serii *Studia Literackie i Artystyczne*, wydawanej przez Uniwersytet Gdański, obok książek takich jak *Miejsce interpretacji* Janusza Sławińskiego i *Przygody dzieł literackich* Henryka Markiewicza. Cała seria ma na celu zwrócenie uwagi na wybrane problemy z zakresu teorii literatury, ale też na wybrane aspekty życia literackiego.

Książka Martuszevskiej jest z założenia naukowa, wydana w „uczonyj” serii, ale już na samym początku można wietrzyć podstęp. Autorka zatytułowała swą publikację, inspirowaną się esejem *Opowieść się rozpoczyna* Amosa Oza, który twierdzi, że książka poza aspektem edukacyjnym, informacyjnym itp. „wciąga w świat przyjemności i radosnej gry”. Czy przypadkiem my nie stajemy się uczestnikami jakiejś nieuświadomianej gry, której reguły dyktuje profesor Martuszevska? Przecież

autorka, badaczka literatury XIX i XX wieku, wieloletni profesor Uniwersytetu Gdańskiego, promotorka licznych prac magisterskich i doktoratów, redaktor wielu publikacji, w tym *Pism Marii Rodziewiczówny* – „wrzuca” do jednej książki *Harry'ego Pottera* J.K. Rowling, *Historię miłości* Nicole Krauss, *Homo ludens* Johana Huizingi, szkice naukowe Michała Głowińskiego i eseje Umberta Eco.

Można by się pokusić o stwierdzenie, że Martuszevska podsumowuje tą książką swój dorobek naukowy, dokonuje przeglądu literackich obserwacji, spostrzeżeń i refleksji dotyczących gier/zabaw literackich. *Radosne gry* są dla poważnej, uznanej badaczki nomen omen radosną, ale i podstępą grą, w którą wciąga czytelnika; tego wykwalifikowanego, dyplomowanego – literaturoznawcę czy krytyka, ale i tego, który jest pasjonatem, a po książki siega nie tyle, by delektować się tekstem, ile by rekompensować szarość swej egzystencji wczuwając się w losy kolejnych bohaterów, przeżywając ich przygody i emocje.

Tematyka *Radosnych gier* i sam tytuł prowadzi na myśl dwie książki – z jednej strony

Zawód: czytelnik Dariusza Nowackiego, a z drugiej *Radość czytania* Bohdana Zadury. Już ich tytuły w pewnym sensie dokumentują dwa sposoby czytania, dwa sposoby patrzenia na literaturę – zawodowy i niefachowy, krytyczny i czysto estetyczny. Nowacki skupia się na wymaganiach, jakie musi stawiać tekstom i autorom krytyk czy recenzent. Zadura podkreśla istnienie radości, satysfakcji, jaka płynie z zetknięcia się z dobrą literaturą. Anna Martuszevska próbuje pogodzić te dwa sposoby czytania z dwoma zasadniczymi typami literatury: popularną i artystyczną. Chodzi jej raczej o zaznaczenie najciekawszych zjawisk w obrębie literatury – gier toczonych między autorem a czytelnikiem, w tym gier słownych, graficznych, intertekstualnych. Prześledźmy zatem, w co i o co toczy się gra?

Wstęp do książki – *Rozpoczynamy grę* – zwraca naszą uwagę na poetykę tytułu, ten pierwszy element dzieła. Zdaniem Martuszevskiej wiele książek już samym tytułem zaprasza do gry – wymienia tu chociażby *Wielką grę*, *Grę o życie*, *Męskie gry*, *Perfidną grę* itd. Słusznie zauważa, że gra jest nader często eksploatowana w tytułach książek popularnych, beletrystycznych.

Badaczka stawia tezy dość oczywiste, a jednak nie do końca uświadomione przez potencjalnego czytelnika – choćby tę o lekturze wciągającej poprzez grę/walkę między dwoma antagonistycznymi światami – dobra i zła (policjanta i złodzieja, szeryfa i zbuntowanego kowboja, agenta i terrorystę). Przez to czytelnik „staje się kibicem jednej z walczących stron, uczestniczy w nich wyobraźniowo – gry bohaterów stają się jego gramy”. Tu pojawia się jedno z wielu ciekawych spostrzeżeń: gra w tytułach książek artystycznych jest „metaforą życia jako teatru” albo gry bohaterów „stają się bezpośrednio symboliczną wykładnią życia” (np. *Gra w klasy* Cortazara). W literaturze popularnej zaś gra toczy się z kimś o coś.

Martuszevska relacjonuje i komentuje dorobek autorów, którzy przed nią podejmowali temat gier/zabaw w literaturze: Jerzy Jarzębski, Ewa Jędrzejko, Urszula Żydek-Bednarczuk, Henryk Markiewicz, Hanna Dziechcińska.

Zdarza się jej „uwspółcześniać” badania, pokazywać nieścisłości, różnice między poglądami kolejnych badaczy, a nieraz polemizować z nimi – na przykład słusznie zwraca uwagę Jackowi Dąbale, oddzielając od siebie pojęcia tajemnic i zagadka, których raczej nie powinno się stosować wymiennie.

W swych rozważaniach autorka dowodzi, że literatura „ma charakter gry i jednocześnie zabawy”, a konkretne utwory stają się nimi, gdy odbiorca, czytając dzieło, zaczyna realizować polecenia autora, stosuje się do jego reguł. Badaczka wyróżnia w obrębie utworu różnego rodzaju mikrogrę, które są szeregiem gier/zabaw, a właściwie chwytów literackich, jakimi autor może „uwodzić” czytelnika. Bo nie idzie przecież o nic innego jak o owo uwodzenie czy zwodzenie czytelnika stosowane w myśl Anny Bojarskiej, że „literatura musi mieć sex appeal” – gry w dużej mierze dodają go utworom.

Pierwszy rozdział *Radosnych gier* to klasyczna wersja książki naukowej. Zawiera opis stanu badań, zestawienie poglądów innych badaczy, uwagi teoretyczne na temat różnic między znaczeniem słów *gra* i *zabawa*, omówienie przypadków, w jakich się ich używa. Chociaż pierwsze czasopismo literackie w Polsce nosiło tytuł „Zabawy przyjemne i pożyteczne” – to częściej posługujemy się terminem *gra*. Stało się tak, gdyż określenie to zostało wchłonięte przez sport, a także pojawiła się nowa dyscyplina naukowa – matematyczna teoria gier. Martuszevską interesuje poza tym pojęcie gry językowej w ujęciu Ludwiga Wittgensteina, z którego teorii szczególnie ważne zdają się jej obserwacje gier tworzących w języku swoistą „rodzinę”. Komentując poglądy Hansa-Georga Gadamera, który z kolei odwołuje się do Arystotelesa, traktuje grę z uroczystą powagą, bo – jak sama podaje – „jego ujęcie gry jako sposobu poznawania świata wyklucza traktowanie jej nie na serio”.

Część teoretyczna to tylko element gry profesor Martuszevskiej, która nieoczekiwanie zmienia swą książkę w niekonwencjonalny słownik terminów literackich. W drugim rozdziale dokonuje przeglądu wszystkich istot-

nych zabaw i gier literackich w obrębie warstwy brzmieniowej i wizualnej utworów. Ilustrując przykładami, omawia zabawy kształtem graficznym słowa (np. kaligram), wizualne zagadki i tajemnice (np. wiersz-zagadka) czy wykorzystanie grafiki (np. lustrzane pismo). Szkoda tylko, że jest to jedyny rozdział poświęcony poezji, która najczęściej korzysta z gier językowych. Trzeci i kolejne rozdziały pokazują „pułapki”, „chwyty”, jakie czekają na czytelnika w prozie. Autorka *Radosnych gier* wychodzi od „fundamentu”, jakim jest zainteresowanie odbiorcy, wciągnięcie go w lekturę – poprzez szok, budowanie napięcia, stopniowanie informacji czy ciągłe podtrzymywanie nastroju tajemniczości. Omawia przy tej okazji fenomen *Harry'ego Pottera*, który polega według niej nie tylko na reklamie, ale przede wszystkim na tym, że dzięki fantastyce życiowe problemy przeniesione zostają w sferę magiczną, a wszystkie wydarzenia to walka między dwoma zespółami – dobra i zła.

Martuszevska pisze o dwóch różnych stylach odbioru, ale też przyporządkowuje kolejnym gatunkom i odmianom literackim różne zabiegi zapewniające, że odbiorca nie rzuci książki po dwóch pierwszych stronach. Nie sposób wymienić ich wszystkich, ale warto zaznaczyć, że wśród nich wymienia łamanie konwencji, przyzwyczajęń, grę tożsamością bohaterów i nieszablonową fabułę. Badaczka śledzi kolejne literackie mistyfikacje, oszustwa autorów, granie własną biografią lub życiorysami postaci historycznych, a także kreacją narratora i bohatera książki. Mistrzem jawi się Umberto Eco, który potrafił w *Imieniu róży* oszukać zarówno zwykłych czytelników, jak i wytrawnych krytyków. Często gry autora powodują jednak, że czytelnik czuje się zawiedziony, rozczarowany książką, co zawsze uzależnione jest od poziomu wykształcenia, czytania itp. Dotyczy to zarówno konwencji utworu, kreacji bohaterów czy przebiegu akcji, jak i

gier intertekstualnych oraz wszelkich odmian komizmu wewnątrz utworu.

Na zakończenie Martuszevska spina kompozycyjną klamrą rozważania nad grami/zabawami w literaturze, jakby to była powieść przygodowa lub kryminał. Snuje rozważania nad różnymi sposobami zamknięcia książki. Parafrazując popularne powiedzenie, autorka wychodzi z założenia, że „prawdziwego pisarza poznaje się również po tym, jak kończy”. A gdy skończy, ostatecznie nie rozwiązując akcji, to znaczy, że daje czytelnikom nadzieję na kontynuację opowieści w kolejnym tomie lub że inni autorzy podejmą przerwany wątek. Martuszevska podaje również przykłady kontynuowania powieści przez innych pisarzy, następców autora oryginału. Są to jednak zazwyczaj książki gorsze w sensie artystycznym, z pogranicza kultury masowej (np. sequele *Przeminęło z wiatrem*, *Trylogii* czy *Lalki*).

Badaczka pisze też o pakcie zawieranym między autorem a czytelnikiem, który weryfikuje informacje ze strony tytułowej, skrzydełek, ostatniej strony i na ich podstawie podejmuje decyzję, czy dalej czytać daną książkę czy też nie. Coraz częściej jest to jednak pakt między czytelnikiem a wydawcą, który zamieszcza informacje na tylnej stronie okładki, by zareklamować książkę, zarekomendować – wykorzystując nazwiska autorytetów czy podkreślając skandalizującą tematykę utworu. Dlatego sądzę, że należałoby dopisać do książki *Radosne gry* jeszcze inny epilog: o grach toczonych między czytelnikiem a wydawcą, który, chcąc sprzedać jak najwięcej egzemplarzy, stosuje różne gry, a o nich Martuszevska nie pisze. Może jednak te gry należy uznać za triki i wybiegi, i opisać w zupełnie nowej książce, która będzie kolejną po *Radosnych grach* lekturą obowiązkową w ramach zajęć z kreatywnego pisania.

Edyta Antoniak