

Zabawa i gra Andrzeja Barta

Od wydania *Don Juana raz jeszcze* minęły dwa lata, a „już” pojawiła się *Fabryka mucholapek* – nowa powieść Andrzeja Barta (nominowana w tym roku do nagrody Nike). Piszę „już”, ponieważ ten autor wydawał dotychczas kolejne powieści średnio raz na osiem lat. *Fabryka mucholapek* jest propozycją postmodernistycznej podróży do miejsca, w którym przeszłość spotyka się z współczesnością, a bohaterowie wyjmowani są niczym łątki z mieszka artysty, który pragnie zainscenizować przedstawienie tak fikcjonalne, jak i faktograficzne, o czym informuje tekst na okładce książki: „W mieszkaniu współczesnego polskiego pisarza pojawia się tajemniczy jegomość. Składa propozycję popartą pokaźną sumą – pisarz ma się udać do Łodzi, gdzie przyjrzy się dziwnemu procesowi. Na ławie oskarżonych zasiądzie Mordechaj Chaim Rumkowski, zwany Chaimem Groźnym lub Królem Chaimem Pierwszym. Jako przewodniczący Judenratu stworzył w łódzkim getcie doskonale prosperujące państwo niewolnicze, które dostarczało Niemcom wszelkich dóbr. Miał to być sposób na ocalenie 70 tysięcy Żydów przed Zagładą. Jednak rządy Chaima miały swoje mroczne strony... Świadcami w tym widmowym procesie będą ofiary i współpracownicy Rumkowskiego. Kafkowska atmosfera, balansowanie na granicy urojenia i rzeczywistości oraz zdrowa dawka autoironii”.

Bart pozostaje wierny swojej poetyce. Podobnie jak w głośnym *Rien ne va plus*, sprzed blisko dwudziestu lat, korzysta swobodnie z możliwości parodystycznych i pastiszowych – proponuje czytelnikowi grę. Metafikcyjność, chętnie sięganie po paradygmaty literatury popularnej, narracyjne gry, zabawa w obrębie świata przedstawionego z bohaterem, czasem i przestrzenią, intertekstualność, a także zwodzenie oczekiwań czytelnika świadczą dobitnie o niezmiennej, ludycznej proweniencji tekstów pisarza. Wędrowki przez konwencje, uginające się i łamiące pod ciężarem inwencji fabularnej, są rozpoznawalnym znakiem jego twórczości – która już u początków otwierała się na zabawę, jako podstawę konstrukcji.

Nie jest jednak łatwo przodować w rankingach popularności, wydając książki w kilkuletnich odstępach czasu i ukrywając się pod pseudonimami (oprócz „Barta” jest również „Paul Scarron jr.”), a do tego przejawiać niechęć do mediów – swoim patronem czyniąc Thomasa Pynchona. Do tego, jak pisze Krzysztof Uniłowski w recenzji *Pociągu do Podróży*: „literatura, która zdobywa w Polsce popularność, ma jakoby czytelnikom oferować

metafizyczną pociechę, upewniać co do sensu życia. By bawić się pułapkami historii i uwikłaniem w nie człowieka, do tego potrzeba przynajmniej odrobiny dystansu i, przynajmy, dość trudnej sztuki autoironii.(...) Apeluję wszelako do potrzeby snobizmu!” (Krzysztof Uniłowski, *Duch czasów i duch opowieści*, [w:] *Koloniści i koczownicy. O najnowszej prozie i krytyce literackiej*, Kraków 2002). W tym samym tekście krytyk wymienia cechy pisarstwa Barta: „atrakcyjna fabuła, aluzyjność, dowcip, narracyjna biegłość”.

Rien ne va plus stanowi doskonały punkt wyjścia do analizy głównych cech twórczości jej autora. Nazwałbym tę książkę prozo-zabawą albo prozo-grą, by uciec od teoretycznego pojęcia metapowieści. Narratorem jest tutaj duch/świadomość włoskiego księcia d'Arzipazzi, szatańską sztuką przeniesiona na jego portret. Obraz ten trafia wskutek zbiegu okoliczności do Polski czasów króla Stanisława Augusta i przez blisko dwieście lat przebywa na polskich ziemiach, obserwując i komentując historię, obyczaje oraz samych Polaków. Portret, który portretuje – niebanalny pomysł narracyjny, zyskujący na egzotyczności dzięki cywilizacyjnej konfrontacji „świętych dziejów narodu” ze spojrzeniem cynicznego libertyna.

Książka Barta była odbierana jako: objawianie, odkrycie, wirtuozerski popis; ale też: bryk z historii dla leniwych uczniów, żart, czeza paplanina, powieścicdło, a nawet: obrazoburczy paszkwil na godność Polaka. Bart wybrał wyboistą i niechętnie przez krytyków uczęszczaną pisarską drogę: zabawy i literatury popularnej. Podobnie konkluduje Marek Zaleski w recenzji *Pociągu do podróży*: „Powieść Barta, nie pozując na arcydzieło, spełnia z nadmiarem oczekiwania, jakie stawiamy dobrej literaturze popularnej. Daje się czytać jako historia awanturniczo-przygodowa, ale jest też bardzo finezyjnie sporządzoną antologią imitacji literackich portretów epoki i nie tylko tych: mamy tu i Roberta Musila i Artura Schnitzlera, Henry'ego Jamesa idącego w zawody z Johnem Galsworthym (...), kpiny z powieści sensacyjnej i science fiction, zabawę aluzjami i tropami znanymi z literatury, zarówno tej »wysokiej«, jak i tej »niskiej« (...) Mamy też humor i żart zdolne ożywić przysypiającego na wakacyjnym leżaku wybrednego zwolennika literatury pojętej jako pole »intertekstualnych« gier”. (Marek Zaleski *Podróże, które kształcą*, „Gazeta Wyborcza”, 30.06.1999).

Nie dziwi zatem, że w dobie „polowania na postmodernistów (w Polsce)” Bart został zakwalifikowany z miejsca na ich koryfeusza (szczęśliwie nie tylko przez analogię nazwisk z Johnem Barthem). Dopatrywano się w nim jednego z pierwszych twórców polskiej literatury wyczerpania. Nie przeszkadzało to i nie przeszkadza zresztą do dziś, pisarstwem autora *Rien ne va plus* pogardzać, jako literacką wydmuszką czy słowotokiem przeładowanym wątpliwej

klasy aluzjami historyczno-beletrystycznymi. Nie docenia się przy tym ludycznych aspektów prozy autora *Człowieka, na którego nie czekały psy* – skłonności do zonglowania aluzjami, bawienia się rubaszością, dosadnością, gry z konwencjami literatury popularnej.

Już sam tytuł *Rien ne va plus* – francuski zwrot, którym krupier daje sygnał końca obstawiania zakładów przed puszczeniem kulki w ruletce – odsyła czytelnika do świata gier, w tym wypadku gier losowych o proveniencji hazardowej. Na poziomie narracji zabawa toczy się pomiędzy nadawcą, wpisanym w tekst przez autora empirycznego, a zakładanym przez niego odbiorcą wirtualnym (modelowym – zgodnie z koncepcją Umberta Eco). Istotna jest potencjalność tego ludycznego dialogu. Jeśli czytelnik empiryczny nie będzie w stanie w procesie lektury przyjąć kształtu zbliżonego do czytelnika modelowego, zabawa nie będzie realizowana, nie nastąpi jej aktualizacja. Gra literacka może zaistnieć dopiero wtedy, gdy wszyscy jej uczestnicy odnajdą się w regułach i wyrażą chęć jej podjęcia, by odczuwać przyjemność w procesie zabawy. W *Rien ne va plus* świat fikcji jest budowany poprzez narrację świadomości księcia d'Arzipazzi, zamkniętą w jego portrecie lub też może być wizją wariata, któremu wydaje się, że jest owym portretem. Zarówno w jednym jak i drugim przypadku mamy do czynienia z silnie zaznaczonym podmiotem. Bez mała dwustuletni wycinek historii Polski poznajemy *a posteriori*, na drodze stopniowego doświadczania historii przez konkretne osoby – bohaterów powieści. Najpierw widzimy narratora (który w zakończeniu książki wydaje się jedynie schizofrenicznym wytworem chorego umysłu), następnie Polaków, a z ich pośrednictwem dopiero historię Polski, w którą są uwikłani. Subiektywność narracji jest więc zwielokrotniona.

Zabawa w portret autora

Początkiem gry jest zabawa w literaturę w ogólności. Bart, podobnie jak Kurt Vonnegut, gra sam ze sobą, bawi się światami fikcji, które powołuje do życia. To gra w pseudonimy, zonglerka postaciami i motywami, umieszczanymi w powieściach nie zawsze z podtrzymaniem ich ontologicznej tożsamości. Ta meta-zabawa w prozo-grach przywołuje na myśl imponującą Balzacowską *Komedię Ludzką* z jej zbiorem bohaterów, powracających to w pierwszym, to drugim planie, co miało być narzędziem do możliwie absolutnego opisu rzeczywistości i kondycji człowieka. U Barta natomiast zabieg ten ma jedynie charakter gry prowadzonej pomiędzy tekstami. Intertekstualność jest zresztą „chwytem” często przez niego stosowanym. Gra w asocjacje z literaturą i historią, podsuwanie coraz to nowych aluzji i odwołań stanowią jego rozrywkę.

Kolejną grą jest gra z konwencjami i stylami, którą autor *Rien ne va plus* próbuje prowadzić w sposób totalny, wykorzystując wiele elementów na raz. Jawi się on jako demiurg, stwarzający odrębny i samowystarczalny świat fikcyjny. „Od powieści wymagam atrybutów boskich, czyli tworzenia osobnego, zdawałoby się niemożliwego, a jednocześnie realnego świata. W takim świecie pisarz jest więc z pewnego przymusu każdą ze swoich postaci” – stwierdza Bart. Jego literaturę charakteryzuje postmodernistyczny nadmiar, jednoczesność prowadzenia kilku gier na raz. Przykładowo, w tym samym momencie decyduje się on zmierzyć z konwencjami literatury popularnej, historią Polski, intertekstualnym sygnałem dla czytelnika, grą w ironiczny komentarz, a nawet zwykłym ślapstikowym dowcipem. Jego proza może przez to wydawać się pstrokata i nachalna, ale na tym właśnie polega prowadzenie gry całkowitej – rozbuchana forma i nieprzerwany atak narracyjnych rozwiązań. Całość konstrukcji zasadza się przy tym na koncepcie. Zabawa w pomysł – zwariowany, obrazoburczy i skomplikowany - daje asumpt do powstania fabuły. Nieważne czy to *Rien ne va plus*, *Pociąg do podróży*, czy *Fabryka Muchołapek* – subwersywny koncept pozostaje „pierwszym poruszcycielem” przyszłego świata przedstawionego. Oczywiście, można oponować przeciw temu truizmowi, wszak każdy tekst literacki jest jakimś pomysłem i na nim się zasadza. Jednak dla prozy Barta (i jemu pokrewnych) urasta on do *modus vivendi*. Teleologią tego pisarstwa jest stworzyć taką historię (grę), która byłaby godna cyrkowego prestidigitatora.

Zabawa w portret narratora

By zabawa była atrakcyjna, ważny jest odpowiedni dobór przewodnika – narratora. W *Rien ne va plus* jest nim świadomość księcia d’Arzipazzi, utrwalona na portrecie. Przez jaźń tego cynicznego prześmiewcy, cudzoziemca, libertyna filtrowane są historie konkretnych (fikcyjnych i rzeczywistych Polaków), a co za tym idzie - niebanalna wersja historii Polski. Gra w narratora nie kończy się jednak w tym miejscu dzięki końcowej sugestii, jakoby to świadomość księcia, zakłeta w obraz, była jedynie projekcją, fantasmagorią psychicznie chorego pacjenta nieznanego bliżej zakładu psychiatrycznego.

Zwodzenie czytelnika i suspens – to jedne z głównych cech zabawy literackiej. Czytelnik ma zostać uwiedziony powabem narracji, wciągnięty w szereg gier i gierek, które pozwolą na zabawę w chowanego. Informacje są dozowane, mogą pojawiać się mylne tropy (tak jak dzieje się w powieściach detektywistycznych). Wszystko to służy zwodzeniu oczekiwania odbiorcy. Temu samemu celowi służą inne zabiegi: retrospekcje (flashbacki) i

antycypacje (flashforwardy), plątanie wątków i wszelkie inne manipulacje na poziomie narracji oraz czasu i przestrzeni świata przedstawionego.

W *Rien ne va plus* dodatkowym zabiegiem ludycznym jest nieustający komentarz d'Arzipazziego. Jest to zabawa językowa, gra w ironię, bądź też gra z faktami, prowadzona za pomocą konstruowania naiwnych opinii, które umieszczone w wiadomym kontekście historycznym bądź też szerszym vademecum prawd powszechnie znanych, przybierają charakter satyryczny. Komiczny wydźwięk oraz polityka błazenady dominują zresztą w całym utworze. Poszczególne rozdziały mają charakter anegdotyczny, gawędziarski, chętnie odwołują się do zabawnych bądź niezręcznych sytuacji. Narrator przedstawia znaną nam ponoć historię, starając się zachwiać bądź obalić i zdekonstruować narodowe mity. Narzędziem temu służącym jest niewątpliwie śmiech. Dwieście lat historii Polski zamienia się w sen wariata, szaloną ruletkę, gdzie niczego nie można obstawić na pewno, tym bardziej że krupier skończył przyjmować zakłady i wszystkim rządzi już jedynie pęd kulki – prowadzonej zwodniczą wolą fortuny. *Alea i agon* kierują losami narodu, a powszechna gra ze zmiennymi regułami tworzy nasze dzieje.

Zabawa w portret Polaków i Polski

Bart przyprawia Polakom gombrowiczowską gębę, choć gdy przyjrzymy się uważniej, to gęby nakładają sobie sami bohaterowie.

Hans-Georg Gadamer twierdzi, że gra, jako sposób poznawania świata, winna być traktowana tylko i wyłącznie serio. „Wszelkie granie polega na byciu granym. Urok gry, fascynacja, jaką ona wywołuje, polega właśnie na tym, że gra staje się panem grających” – zauważa niemiecki filozof. „W samej grze tkwi swoista, wręcz uroczysta powaga. W trakcie gry odniesienia celowe określające czynne i zabiegane jestestwo nie znikają po prostu, lecz w swoisty sposób ulegają rozchwianiu. Grający wie, że gra jest tylko grą i toczy się w świecie określonym przez powagę celów. Nie wie on tego jednak w tym sensie, iżby jako grający sam miał na myśli to odniesienie do powagi. Udział w grze tylko wtedy przecież wypełnia swój cel, gdy grający całkowicie oddaje się grze. Fakt, że gra jest w pełni grą, nie wynika z zewnętrznego odniesienia gry do powagi, lecz tylko z powagi podczas gry. Kto nie traktuje gry poważnie ten ją psuje”. Gra to obiektywny, poważny sposób „bycia-w-świecie”. Rzeczywiście gra może być poważna, gdyż komizm nie jest fundamentem jej zaistnienia. Taki poważny kształt przybiera zresztą najczęściej. Bartowi jednak bliżej do Bachtinowskiej koncepcji karnawału, „tryumfu brzucha” i śmiechu towarzyszącemu rzeczywistości *a*

rebours. Swoimi aluzjami zachęca czytelnika do „niepoważnej” recepcji tekstu, przy jednoczesnym „poważnym” uszanowaniu jego reguł.

Gra staje się przy tym bohaterem *Rien ne va plus*. Pojawia się dosłownie, jako gra w bilard, ruletkę, karty. Grę prowadzi narrator z opisywanym światem. Grają ze sobą postacie w relacjach pełnych arywizmu i intryg. Powieść o dwóch wiekach historii Polski pokazuje, że nic się nie zmieniło. Trwa kolejne rozdanie w niekończącej się partii. Historia to hazard, dlatego uczestnicy gry nie boją się oszukiwać i blefować – czy chodzi o miłość, pieniądze, czy nawet o niepodległość. Wszelkie chwytły są dozwolone.

Fakty historyczne są deformowane poprzez subiektywne relacje ich uczestników, stąd pojawiają się wersje alternatywne, mikro-światy możliwe, wersje niechlubne; ma miejsce „post-Boy’owe” odbrażawianie. Bart-prześmiewca nie może przejść obojętnie obok patosu, legendy czy dogmatu. Portret Polski namalowany przez świadomość zamieszkującą fikcyjny portret, bądź przez umysł wariata, przypomina karykaturę – czyli swoistą grę z portretem. Tam, gdzie na portrecie królowały faliste linie i czyste kolory, pojawiły się wynaturzenia, plamy, odstępstwa w rysunku. To, co skrywane, uzyskało gargantuiczne rozmiary, a to, co rozdmuchane, w procesie zabawy skarłało i dotknięte atrofią zanikło. Zauważyć trzeba jednak, że zwielokrotniona gra z formą portretu, nie dotyczy jedynie narracji. Fabuła przepełniona jest dziesiątkami obrazów pojedynczych bohaterów, szkicami mniejszych i większych zbiorowości społecznych. Każdy z tych portretów jest przy tym składnikiem gry z portretem Polski. Nakłada się na niego, powodując drobne zmiany w oglądzie całości, bądź też znaczne aberracje.

Na zakończenie pragnę przypomnieć, że zabawa/graw, czy będzie to jej odmiana literacka, czy jakakolwiek inna, służy przede wszystkim dostarczeniu przyjemności. By ową przyjemność czerpać, trzeba stać się uczestnikiem zabawy, osobiście podpisać umowę z autorem i zasiąść do lektury, by zagrać w tekst – by się nim bawić.

Michał Wróblewski