

Anna Maziarczyk

---

## OULIPIJSKI MATRIX. GRY ŚWIATÓW W POWIEŚCIACH RAYMONDA QUENEAU

Wciąż niezbyt znana w Polsce Pracownia Literatury Potencjalnej (Oulipo), założona w 1960 roku przez Raymonda Queneau, to niekonwencjonalny projekt literacki o charakterze interdyscyplinarnym, a zarazem ludycznym<sup>1</sup>. Oulipijska metoda polega na tworzeniu tekstu literackiego na podstawie typowo matematycznych reguł – zasad algebry, geometrii czy kombinatoryki – zwanych tutaj przymusami, jako że stanowią one strukturalną i aksjologiczną oś powieści. Ta specyficzna literatura stanowi doskonały przykład literatury awangardowej, na wskroś nowoczesnej czy wręcz postmodernistycznej: inspiracje matematyczne stanowią tu punkt wyjścia do dalece posuniętych eksperymentów formalnych, tworzących nową estetykę literacką, której kluczowym elementem jest szeroko rozumiana gra.

W tekstach Raymonda Queneau, czołowego przedstawiciela Oulipo, elementy gry ujawniają się na wszystkich poziomach tekstu: burleskowa fabuła, obfitująca w komiczne perypetie i kończąca się w przewrotny sposób, przedstawiona jest lekkim i dowcipnym stylem, bazującym na grach słownych. Na poziomie narracji Queneau wykorzystuje techniki powszechnie uważane za typowe dla literatury ludycznej: rozбивa spójność tekstu, miesza rodzaje i gatunki literackie, opiera strukturę swoich powieści na regułach matematycznych i w humorystyczny sposób odwołuje się do tradycji literacko-kulturowej, trawestując ją i parodiując. Zastosowanie wymienionych strategii powoduje, iż świat przedstawiony, na pozór realistyczny, staje się stopniowo coraz bardziej enigmatyczny i wymyka się jednoznacznym interpretacjom. Proceder ten jest szczególnie ewidentny i oryginalnie zastosowany w trzech tekstach, które zestawiają światy o różnym statusie ontologicznym: *Loin de Rueil*, *Le Vol d'Icare*

---

<sup>1</sup> Twórczość Raymonda Queneau została przybliżona polskim czytelnikom przez „Literaturę na Świecie” w numerze 8-9 z 1997 roku dotyczącym Collegium „Patafizyki” oraz w numerze 6 z 2000 roku poświęconym pisarzowi. Z tłumaczeń na język polski ukazały się: *Bajeczka na twoją modłę* (1985), *Pierrot mon ami* (2002), *Dzieła zebrane Sally Mary* (2003), *Zazi w metrze* (2005) i *Ćwiczenia stylistyczne* (2005).

i *Les Fleurs bleues*<sup>2</sup>. Powieści te nie ukazały się w języku polskim, ich tytuły można przetłumaczyć następująco: *Daleko od Rueil*, *Lot Ikara*, *Niebieskie kwiaty*<sup>3</sup>. Poniższy artykuł stanowi próbę analizy mechanizmów rządzących grami światów w poszczególnych powieściach oraz wpływu iscie „matriksowskiego”<sup>4</sup> zaburzenia poziomów ontologicznych na proces czytania i odszyfrowywania tekstu. Rozważania oparte będą na wprowadzonym przez Thomasa Paveła rozróżnieniu między światem pierwotnym, czyli światem realnym z punktu widzenia bohaterów tekstu, a światem wtórnym, czyli hipotetycznym światem marzeń, pragnień czy fikcji<sup>5</sup>.

*Daleko od Rueil* to tekst określany jako „powieść o urojeniach”, wykorzystujący dobrze znany motyw fascynacji kinem i światem wyobraźni. Dla głównego bohatera, Jakuba Jałmużny, kino to miejsce magiczne, odskocznia od monotonnej i mało interesującej codzienności. W początkowej fazie rozwoju akcji proces identyfikowania się chłopca z bohaterami oglądanych filmów jest przedstawiony w sposób obrazowy i dosłowny: w kluczowych momentach seansu Jakub wstaje i wchodzi w ekran, wcielając się w postać fikcyjną. Przejście z jednego poziomu ontologicznego na drugi podkreślone jest na poziomie narracji poprzez zmianę focalizacji z neutralnej na wewnętrzną: od tego momentu świat widziany jest oczyma chłopca. Jakuba pociąga nie tylko barwny świat kina, lecz sama w sobie perspektywa odkrywania rzeczywistości mu niedostępnej czy wręcz kreowania światów wirtualnych. Na co dzień, nieustannie pogrążony w swych wyobrażeniach, funkcjonuje równolegle w świecie realnym i wymagowanym: stale tworzy sobie alternatywne osobowości czy też utożsamia się z przypadkowo spotkanymi osobami. Zajmujące prawie pół strony wyliczenie jego kolejnych wcieleń, w większości nietypowych, humorystycznie ukazuje bujne życie, jakie wie dzie bohater.

Przeskoki Jakuba z rzeczywistości w świat wyobraźni nie są najczęściej w żaden sposób zasygnalizowane przez narratora. Brak jest w tekście jakichkolwiek informacji sugerujących, na którym poziomie ontologicznym rozgrywają się opowiadane wydarzenia; rzadkie sugestie pojawiają się z pewnym opóźnieniem. Światy o charakterze heterogenicznym interferują, powodując nieoczekiwane zwroty akcji i rozbijając spójność opowiadania.

Logiczna interpretacja tekstu jest zresztą utrudniona już na poziomie świata pierwotnego przez pojawiające się liczne elipsy. Są one szczególnie wyraźne pomiędzy poszczególnymi trzema częściami powieści, przedstawiającymi kolejne etapy życia Jakuba, i przybierają formę „rozdziałów-widm”, jak nazywa je

<sup>2</sup> R. Queneau, *Loin de Rueil* [1944], Gallimard, Paris, 1998; R. Queneau, *Le Vol d'Icare* [1968], Gallimard, Paris, 1995; R. Queneau Raymond, *Les Fleurs bleues* [1965], Gallimard, Paris, 1988.

<sup>3</sup> Analizowane powieści będą oznaczone w tekście następującymi skrótami: *Daleko od Rueil* – DR, *Lot Ikara* – LI, *Niebieskie kwiaty* – NK.

<sup>4</sup> Odniesienie do filmu „The Matrix” (Warner Bros 1999) [przyp. red.].

<sup>5</sup> T. Pavel, *Univers de la fiction*, Seuil, Paris, 1988, s. 75-76.

Umberto Eco<sup>6</sup>. Wypełnienie tych „białych plam” i zrekonstruowanie zaburzonej ciągłości tekstu okazuje się problematyczne nie tylko ze względu na małą ilość wypowiedzi ze strony narratora, które potwierdziłyby lub zanegowały hipotezy wysuwane przez czytelnika, lecz także z powodu występowania scen stanowiących niejako lustrzane odbicia. Jakub, który pragnie zostać między innymi wielkim naukowcem i darzy młodzieńczym uczuciem przyjaciółkę z dzieciństwa, pojawia się w drugiej części powieści jako inżynier chemik dokonujący znaczących odkryć i przeżywa burzliwy romans ze wspomnianą Dominiką. Zdezorientowany czytelnik nie wie, czy chodzi o kontynuację wcześniejszych wyobrażeń bohatera, czy o kolejne urojenia niepoprawnego marzyciela, czy też o jak najbardziej realną scenę z życia bohatera, w którym młodzieńcze fantazje urzeczywistniają się w sposób niewytłumaczalny.

Choć z niejakim opóźnieniem, narrator dostarcza wskazówek co do interpretacji przedstawionych wydarzeń. Jednakże największa struktura lustrzana obejmująca kluczowe części powieści – początkową i końcową – pozostaje niewyjaśniona. Od dzieciństwa zafascynowany życiem innych ludzi, Jakub Jałmużna zostaje w końcu aktorem, co pozwala mu niejako realizować marzenia w sposób usankcjonowany, poprzez kolejne role w filmach. Rodzina, którą w pewnym momencie porzucił dla kariery w Hollywood, traktuje go jako zaginionego i nie zauważa podobieństw między jego życiorysem i biografią słynnego amerykańskiego aktora o znamienym pseudonimie James Charity, którą wszyscy wspólnie oglądają w scenie końcowej powieści. Czy Jakub Jałmużna naprawdę został słynnym aktorem znanym jako James Charity, czy tylko wciąż marzy o karierze aktorskiej, czy też może to opuszczony przez niego syn, również zafascynowany kinem, wyobraża sobie losy nieznanego mu ojca? Wszystkie trzy interpretacje wydają się jednakowo prawdopodobne.

Podczas, gdy w powieści *Daleko od Rueil* gry światów są konsekwencją przejścia bohatera ze świata pierwotnego do wtórnego, *Lot Ikara* rozpoczyna się od ruchu w kierunku odwrotnym. Tekst ten, stanowiący oryginalne skrzyżowanie sztuki teatralnej z powieścią detektywistyczną, opowiada historię ucieczki Ikara, bohatera powieści niezadowolonego z losu, jaki mu szykuje autor. Korzystając z chwilowego przeciagu Ikar ulatuje z rękopisu i wślizguje się w świat realny swojego stwórcy, pisarza o dźwięcznym nazwisku Hubert Lubert. Z podobnych powodów śladem Ikara udają się kolejne postaci fikcyjne z różnych książek. Zaskakujące peregrynacje okazują się możliwe również w przeciwnym kierunku: Morcol, tajemniczy detektyw zajmujący się poszukiwaniem zbiegłego Ikara w świecie realnym, funkcjonuje jednocześnie na różnych poziomach ontologicznych: nie tylko potrafi jednocześnie przemieszczać się między rzeczywistością a fikcją, lecz podróżuje także pomiędzy różnymi światami fikcyjnymi. Wycieczki inferencyjne dokonują się więc w tekście we wszystkich możliwych kierunkach,

<sup>6</sup> U. Eco, *Lector in fabula*, tłum. P. Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1994, s. 301-319.

zarówno wzdłuż osi pionowej fikcja – rzeczywistość jak i poziomej, między odziedzionymi od siebie fikcjami.

W analizowanej powieści transgresja granic ontologicznych przybiera postać *metalepsis* zdefiniowanej przez Genette'a jako „celowe przekroczenie progu granicznego”, które dokonuje się „kiedy autor (lub czytelnik) wkracza w świat fikcyjny opowiadania, lub kiedy postać fikcyjna pojawia się w rzeczywistości ekstradiegetycznej autora czy też czytelnika”<sup>7</sup>. Od samego początku bohaterowie powstających powieści dysponują wiedzą znacznie przekraczającą ich kompetencje: są nie tylko świadomi swego fikcyjnego statusu, lecz także mogą podglądać zdarzenia i zachowania pisarzy w świecie realnym. Ci ostatni zresztą doskonale o tym wiedzą, dlatego też Hubert Lubert zawsze starannie zamyka rękopis w delikatnych sytuacjach, które Ikar wspomina następująco: „Pani Champvaux przychodzi z wizytą o piątej; nigdy jej nie widziałem, w tym momencie on mnie zamyka, słyszę, jak udają się do sąsiedniego pokoju, a później już nic” (*LI*: 34)<sup>8</sup>.

Niezależne od siebie światy nie stanowią zamkniętych przestrzeni, lecz niejako zachodzą na siebie, tworząc jak gdyby korytarze komunikacyjne. Bohaterowie przemieszczają się stale między poszczególnymi poziomami ontologicznymi, co w konsekwencji powoduje zatarcie się granic między światami i prowadzi do powstania przestrzeni hybrydycznej. Rozróżnienie tego, co zaszło na poziomie fikcji, od wydarzeń mających miejsce w świecie realnym staje się zdecydowanie problematyczne; tym bardziej w przypadku, kiedy rzeczywistość powieściowa i fikcja (lub różne fikcje) zaczynają się do siebie ewidentnie upodabniać. Wątki stanowiące lustrzane odbicia, tak jak w analizowanej wcześniej powieści, i tutaj potęgują ontologiczny chaos. Za przykład może posłużyć scena pojedynku, która rozgrywa się trzykrotnie na różnych poziomach ontologicznych. Ikar, obrażony przez innego uciekiniera ze świata fikcji, hrabiego Chamissac-Piéplu, wyzywa go na pojedynek, który jednak nie dochodzi do skutku z powodu tajemniczego porwania hrabiego. Analogiczne wydarzenia rozgrywają się w świecie fikcyjnym: podczas dyskusji prowadzonej przez kilku pisarzy na temat ich twórczości literackiej jeden z nich wyznaje, że jego bohater, zresztą ten sam Chamissac-Piéplu, o mały włos nie bił się w pojedynku; epizod ten jednakże pojawi się dopiero w końcowej części jego powieści. Wkrótce po tym spotkaniu ma miejsce pojedynek między czterema pisarzami, w trakcie którego Hubert Lubert poważnie rani swoich trzech kolegów po fachu. O tym tragicznym wydarzeniu czytelnik dowiaduje się z gazety, którą czyta nie kto inny, jak właśnie Ikar. Kiedy rzeczywistość miesza się z fikcją, status ontologiczny postaci również zaczyna być dyskusyjny: bohaterowie fikcyjni ze swoimi realnymi emocjami coraz bardziej upodabniają się do ludzi, zaś czterej pisarze są być może, jak przypuszcza Ikar, „postaciami jakichś innego rodzaju autorów” (*LI*: 262).

<sup>7</sup> G. Genette, *Nouveau discours du récit*, Seuil, Paris 1983, s. 58.

<sup>8</sup> Cytaty z powieści Raymonda Queneau zostały przełożone z francuskiego przez autorkę [przyp. red.].

Zaskakujące zakończenie powieści również wykorzystuje technikę lustrzanego odbicia, jednocześnie przybierając formę *mise en abyme*. Los Ikara jest przesądzony i biedakowi nie udaje się go uniknąć, nawet uciekając do świata realnego. Pasjonat latania pewnego dnia wznosi się w powietrze za gnanymi wiatrem latawcami, po czym następuje tragiczny upadek. Wydarzenie to nawiązuje do dobrze znanego mitu, a także okazuje się zakończeniem powieści napisanej przez Huberta Luberta. W końcowej scenie pisarz zamyka rękopis, wyrażając zadowolenie z faktu, że akcja potoczyła się dokładnie tak, jak zaplanował. Czyżby więc powieść przedstawiająca perypetie Huberta poszukującego bohatera swego tekstu została przez niego samego wymyślona? O ile on sam nie jest także postacią fikcyjną powieści, którą trzyma w ręku czytelnik.

W przeciwieństwie do dwóch przedstawionych wyżej tekstów w powieści *Niebieskie kwiaty* gry światów polegają nie tyle na zatarciu granic między tym, co rzeczywiste, a tym, co fikcyjne, lecz na współistnieniu światów, których status ontologiczny wymyka się wszelkim próbom zdefiniowania. Powieść zbudowana jest na zasadzie przeplatania się dwóch wątków, z których jeden opowiada o przygodach średniowiecznego diuka d'Auge podczas odbywanych przez niego podróży w czasie, drugi zaś opisuje monotonne życie niejakiego Cidrolina, jakie wie dzie on na barce cumującej na Sekwanie w drugiej połowie XX wieku.

Na pierwszy rzut oka oba światy diametralnie się różnią i wydają się nie mieć punktów wspólnych. Choć tekst jest podzielony na rozdziały, alternacje między seriami narracyjnymi dokonują się w sposób chaotyczny, wewnątrz rozdziału czy nawet paragrafu. Narrator dostarcza jednakże subtelnych wskazówek co do interpretacji tej na pozór niespójnej powieści. Przejście z jednego świata do drugiego dokonuje się podczas snu: kiedy jeden z bohaterów zasypia, wówczas na scenie pojawia się drugi:

Stene truchtał drogą w swoim tempie i w końcu zamilkł, nie znajdując partnera do rozmowy i widząc, że ruch na drodze zamarł; nie chciał przeszkadzać swojemu rycerzowi, gdyż wyczuwał, że ten drzemie; ponieważ Stephe i Mouscaillot również zachowywali się dyskretnie, diuk d'Auge zasnął.

Mieszkał na barce przycumowanej na stałe niedaleko dużego miasta i nazywał się Cidrolin. Podawano mu do jedzenia niezbyt świeżą langustę w majonezie koloru wody morskiej (NK: 16).

Sny obu bohaterów zarówno napędzają akcję, jak i łączą jej oba wątki. Cytat z Platona „Sen za sen”, stanowiący motto powieści jak i licznie pojawiające się aluzje do snów sugerują, iż w tekście przeplatają się sceny z życia bohatera oraz jego marzenia czy też wizje senne.

Ustalenie, kto o kim śni, okazuje się kluczową zagadką powieści, gdyż zawarte wskazówki są dwuznaczne czy wręcz sprzeczne. Pierwsze przejście z jednej serii narracyjnej do drugiej sugeruje, że światem pierwotnym jest świat Cidrolina: jego sen jest ludzko podobny do początkowej sceny tekstu przedstawiającej podróż

diuka, a sam Cidrolin zastanawia się nad mechanizmami rządzącymi snem (NK: 16). Śniąc niejako w odcinkach, Cidrolin cofa się w czasie i pojawia się w tych samych epokach co diuk. Wydaje się więc prawdopodobne, że w ten sposób ucieka od monotonnej rzeczywistości, wcielając się w swych snach w postać średniowiecznego awanturnika. Hipotezę tę zdają się potwierdzać anachronizmy występujące w wypowiedziach narratora dotyczących przygód diuka. Odmawiając udziału w wyprawie krzyżowej, d'Auge nazywa ją „wojną kolonialną” a jego mówiący koń śpiewa pieśń, którą „Karol Orleański właśnie miał zamiar napisać” (NK: 27 i 72). Wspomniane realia, zdecydowanie późniejsze niż rozgrywające się wydarzenia, nie mogły być znane postaciom z epoki średniowiecznej; jest jednakże możliwe, iż Cidrolin, choć stanowi zupełne przeciwieństwo intelektualisty, dysponuje pewną wiedzą na temat historii i, że różne epoki nakładają się w jego snach<sup>9</sup>. Nie jest jednak wykluczone, że mamy do czynienia nie z anachronizmami, lecz z wyrażeniami stanowiącymi antycypację przyszłości, co sugerowałoby zupełnie odmienną interpretację: powieść przedstawiałaby profetyczne sny diuka. Wiele elementów tekstowych wydaje się potwierdzać tę hipotezę. Diuk d'Auge interesuje się snami w tym samym stopniu co Cidrolin i niejednokrotnie zwraca się do swego opata, który jest dla niego swoistym autorytetem moralno-intelektualnym, z prośbą o wyjaśnienie jego dziwnych wizji sennych, w których pojawiają się na przykład „samochódki”, czyli „zwierzyna żywa i piszcząca, biegająca we wszystkich kierunkach na okrągłych łapach” (NK: 45). Podczas gdy Cidrolin przeżywa we śnie te same przygody co diuk, sytuacja odwrotna także ma miejsce: zajęcia, jakim oddaje się diuk w swych snach, są nie tylko zupełnym przeciwieństwem aktywnego życia, jakie prowadzi na co dzień, ale także łudzaco przypominają monotonną egzystencję Cidrolina na barce (NK: 42).

Kto więc o kim śni? Przeplatające się serie narracyjne, skonstruowane jako wzajemne lustrzane odbicia, nie układają się w żadną konkretną konfigurację. Oba światy okazują się zresztą mieć coraz to więcej punktów wspólnych, co jednakże tylko pozornie sugeruje sposób odczytania tekstu. Cidrolin i diuk są do siebie bliźniaczo podobni: obaj uwielbiają sztukę i nalewkę z kopru, zamieszkują miejsca o podobnie brzmiących nazwach, mają nawet te same imiona, a także identyczną sytuację rodzinną w postaci trzech córek na wydaniu<sup>10</sup>. Wszystkie wymienione podobieństwa sugerują, że może chodzić o jedną postać, jednakże ewidentne różnice charakterów wydają się obalać tę hipotezę. Bohaterów jest więc dwóch, czy raczej to dwa wcielenia tej samej postaci? To kluczowe pytanie pozostaje bez odpowiedzi, gdyż tożsamości bohaterów nie da się ustalić w sposób niepodważalny<sup>11</sup>. W scenach końcowych sytuacja gmatwa się jeszcze bardziej.

<sup>9</sup> Cidrolin interesuje się zresztą, jak sam wyznaje, historią, a szczególnie średniowieczem, cf. NK: 76.

<sup>10</sup> Problematyka symetrii między przedstawionymi światami została poddana analizie między innymi przez A. Calame w artykule *Les Fleurs bleues: rime & concordance*, „Temps mêlés”, nr 150+17/19, kwiecień 1983, s. 77-85.

<sup>11</sup> Cf. G. Pestureau, *Le double protagoniste: Cidauge*, „Roman 20-50”, Lille, vol. 4, Décembre 1987, s. 15-21.



Światy stanowiące swe lustrzane odbicia zlewają się w jeden, bowiem diuk, który podróżuje w czasie, pojawia się niespodziewanie na barce Cidrolina. Po krótkiej, wspólnie odbytej wycieczce po okolicy, diuk powraca w przeszłość, aby tak jak w pierwszej scenie powieści, znów oddać się kontemplacji swych włości z wieży średniowiecznego zamku. Historia tworzy zatem podwójną pętlę: losy bohaterów zbiegają się, podobnie jak początek i koniec tekstu. Motyw przenikania się snu i jawy jest dodatkowo podkreślony poprzez zacytowanie na ostatniej stronie okładki myśli chińskiego filozofa Tchouang-tseu: „Tchouang-tseu śni, że jest motylem, lecz czyż to nie motylowi śni się, że jest Tchouang-tseu?”. Powieść *Niebieskie kwiaty* jest równie enigmatyczna co zacytowany tekst. Czy to diukowi d'Auge śni się, że nazywa się Cidrolin, czy też Cidrolin śni, że jest średniowiecznym diukiem? A może chodzi o dwa niezależne od siebie sny lub też o sen we śnie? Wszystkie interpretacje są równie prawdopodobne.

Jak widać, motyw gier światów nie jest domeną tylko współczesnych filmów science-fiction, jak przywołany w tytule mojego wystąpienia *Matrix*. Przykład filozofa Tchouang-tseu (IV wiek p.n.e) pokazuje, że motyw ten pojawia się już od początku dziejów literatury. W tekstach Raymonda Queneau gry światów stają się istotnym elementem gry literackiej, jedną z podstawowych strategii, za pomocą której autor igrza z czytelnikiem, wciągając go w labirynt powieściowy pozbawiony wyjścia. Zatarcie granic między światem pierwotnym a wtórnym powoduje zaburzenie porządku i ciągłości świata powieściowego. Nieustanne przeskoki z jednego świata do drugiego są dezorientujące dla czytelnika, który jest zmuszony do ciągłej rekonfiguracji poziomów ontologicznych. Problematyczna jest nie tylko rekonstrukcja światów przedstawionych, ale także interpretacja tych wieloznacznych powieści. Zdezorientowanemu czytelnikowi nie pozostaje nic innego, jak powtórzyć za jednym z bohaterów *Niebieskich kwiatów*: „Nie igrza się w ten sposób z ciekawością ludzką: najpierw ją pan podsyca, a potem pan milknie. Nie, proszę pana, tak się nie robi” (NK: 241).

## Literatura

- Calame A., 1983, *Les Fleurs bleues: rime & concordance*, „Temps mêlés”, nr 17/19 (150), kwiecień, s. 77-85.
- Eco U., 1994, *Lector in fabula*, tłum. P. Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Genette G., 1983, *Nouveau discours du récit*, Seuil, Paris.
- Pavel T., 1988, *Univers de la fiction*, Seuil, Paris.
- Pestureau G., 1987, *Le double protagoniste: Cidauge*, „Roman 20-50”, Lille, vol. 4, Décembre, s. 15-21.
- Queneau R., 1995, *Le Vol d'Icare* [1968], Gallimard, Paris.

Queneau R., 1988, *Les Fleurs bleues* [1965], Gallimard, Paris.

Queneau R., 1988, *Loin de Rueil* [1944], Gallimard, Paris.