

Wyborny trup i inne zabawy

AGNIESZKA TABORSKA

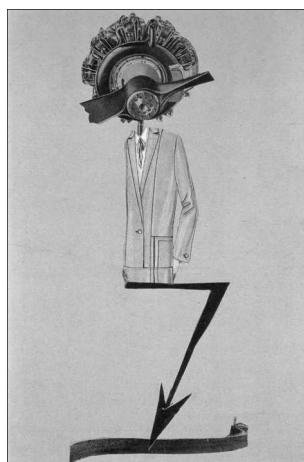
Mimo zasłużenie ciężącego na Bretonie odium tyrana i doktrynera, surrealiści należeli do *hominis ludendi*. Wywodzących się z poetyki pure nonsensu reguł gier przestrzegali z konsekwencją godną następców Lewisa Carrolla, Raymonda Russela i Duchampa. Gry były dla nich ucieleśnieniem chęci zatarcia granic między jawą a snem, rozumem a szaleństwem, pracą a zabawą, powagą a wygłupem, intelektualnym zajęciem a jarmarczną rozrywką. Spełniały postulat Lautréamonta, by poezję tworzyli wszyscy.

Przypisując grom rolę psychoanalityczną, traktowali je jako ucieczkę od rzeczywistości i powrót do dzieciństwa, ćwiczenie automatyzmu, przyczynek do teorii przypadku, drogę poznania podświadomości, niezawodne źródło poezji, pomost do odrzucenia pruderii (gra w prawdę wymagała odpowiedzi na najbardziej intymne pytania). Jak później Huizinga bliskie związki widzieli między grami a poezją, tu i tam upatrując źródeł magii. Francuski przekład *Homo ludens*¹ ukazał się w 1951 roku – to przełomowe dzieło surrealiści wyprzedzili praktyką.

W skłóconej grupie gry spełniały rolę cementującą, przywracającą ducha wspólnoty sprzed pierwszego *Manifestu*. Systematyczny Breton skutecznie wykorzystywał je do budowania wspólnej myśli i kreatywności. Tak zwany tarot marsylski, zaprojektowany przez surrealistów czekających w 1941 roku w Marsylii na wyjazd do Stanów, świadczył o roli terapeutycznej gier w momentach kryzysowych.

Dużo miejsca poświęcały grom surrealistyczne pisma, przedrukowując rezultaty zabaw językowych i wizualnych, zachęcając czytelników do wzięcia w nich udziału. Ocalałe z wielogodzinnych ludycznych seansów zapiski przywodzą na myśl teksty automatyczne: absurdalne, oniryczne, rozpalające wyobraźnię, wyzwalające niemożliwe skojarzenia, dające upust wolności bez granic. Jedne i drugie mają siłę poetycką nośniejszą niż wiersze surrealistycznych poetów.

Najbardziej znana gra surrealistów, to legendarny *Wyborny trup*, czyli „gra w papierki”. Wymyślona w 1925 roku przez Jacques’a Préverta w konkurującym z kręgiem Bretona gronie artystów, spotykających się przy ulicy du Château, wywiodła swe zasady z dadaistycznych przepisów na kolaż z ułożonych przypad-



André Breton, Marcel Noll, Jacques Prévert, Benjamin Péret, *Wyborny trup*, ok. 1927

kowo gazetowych wycinków. Każdy z uczestników pisał słowo, po czym zakrywał je, zaginając kartkę przed przekazaniem sąsiadowi. Ten robił to samo, aż do ostatniego gracza. Nazwa pochodzi od pierwszego uzyskanego w ten sposób zdania: *Wyborny trup będzie pił nowe wino*. Wersje rysunkowe i kolażowe wiodły do powstawania zaskakujących hybrydalnych stworów, przywodzących jednak najczęściej na myśl ludzką sylwetkę. Do nazwy *Wybornego trupa* nawiązała Gala Dali, przebijając się za niego na wyprawiony w 1938 roku nowojorski „Bal oniryczny” ku czci Dalego. Z jej głowy wyrastała lalka ucharakteryzowana na noworodka z brzuchem żżeranym przez mrówki i czołem ściśniętym dalijskim lejmotywem – fosforyzującymi kleszczami homara.

Surrealistyczne gry spełniały postulat Rimbauda *rozregulowania zmysłów*. Wyzwały słowa i obrazy z ograniczeń racjonalnego dyskursu. *Słowa włączyły się do zabawy* – pisał Breton w 1922 roku. – *Zaczęły uprawiać miłość*². Poetyka snu, triumfująca nad jawą we wszystkich poczynaniach surrealistów, w grach znalazła kolejne doskonałe wcielenie. Pozwoliły one przenieść recepty na pobudzanie wyobraźni samotnego artysty na szersze forum wspólnych działań. Dla surrealistów przypisujących wielką wagę działaniom zbiorowym, była to rzecz niebagatelna.

*

Gra w pytania i odpowiedzi jest nieco zmodyfikowaną wersją „gry w papierki”. Myśli graczy płyną w niej torem niezależnym. Zasada naczelna: osoba dająca odpowiedź nie zna pytania. Efekt – absurdalny, czasem profetyczny.

11. numer pisma „La Révolution surréaliste” z 15 marca 1928 roku przedkładał między innymi następujące rezultaty owej gry:

Raymond Queneau: *Co to takiego André Breton?*

Marcel Noll: *To mieszanka humoru z przeczuciem katastrofy, coś na kształt cylindra.*

André Breton: *Co to takiego wolność?*

Suzanne Muzard: *To lawina kolorowych punkcików na powiekach.*

André Breton: *Co to takiego samobójstwo?*

Suzanne Muzard: *To kilka ogłuszających dzwonków.*

Suzanne Muzard: *Dlaczego mamy dalej żyć?*

Louis Aragon: *Bo za bramą więzienia tylko klucze śpiewają.*

Louis Aragon: *Dlaczego w razie pożaru należy zbierać szyby?*

Suzanne Muzard: *Bo chwycił mróz i myśli jeżdżą na łyżwach.*

Marcel Noll: *Co to takiego generał?*

Suzanne Muzard: *Męczący spacer po ostrych kamieniach... Niech żyje pustynia, wielbłądy i piach.*

Benjamin Péret: *Czym jest braterstwo?*

André Breton: *Być może cebulą.*

ŻYWY TRUP

*

Efekty tej samej gry, przytoczone w artykule *Intervention surréaliste* w piśmie „Documents 34”, 1934:

Yves Tanguy: *Czym jest miłość fizyczna?*

André Breton: *Półową przyjemności.*

Marcelle Ferry: *Co to takiego surrealizm?*

André Breton: *To cynowe sztuczce sprzed wynalazku widelca.*

*



Remedios Varo, Oscar Domínguez, Estaban Francés, *Wyborny trup*, kolaż, 1935

Gra w zdania hipotetyczne opiera się na regułach zbliżonych do zasad gry w pytania i odpowiedzi. Pierwszy gracz układa początek zdania złożonego, zaczynającego się od „gdyby” lub „gdy”. Drugi – nieświadom początku – dopisuje część drugą, zdanie w trybie przypuszczającym.

Owoce tej gry, zacytowane w artykule *Le surréalisme en 1929* w piśmie „Variétés”, czerwiec 1929:

André Breton: *Gdyby nie było Marsylianki,*

Louis Aragon: *Łąki założyłyby nogę na nogę.*

André Breton: *Gdyby jutro wybuchła Rewolucja,*

Louis Aragon: *Bycie recydywistą stanowiłoby powód do dumy.*

André Breton: *Gdyby pewnego wietrznego dnia cały świat odleciał,*

Louis Aragon: *Lunatycy tłumniej niż zwykle spacerowałyby po dachach.*

Suzanne Muzard: *Gdy lotnicy znajdą się w siódmym niebie,*

Yves Tanguy: *Posągi każą sobie podać zimne przekąski.*

Louis Aragon: *Gdy ptaki zaczną pływać,*

André Breton: *Małż da dowód nie lada energii.*

Pierre Unik: *Gdy wolne skojarzenia doczekają się pomnika,*

Louis Aragon: *Anioł niezwykłości wymyśli sztukę bilardu* ³.

*

Gra w prawdę. Wybrany gracz zadaje pozostałym intymne pytanie, na które muszą odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Potem role się zmieniają, aż pytanie zada każdy.

Albert Valentin: *Co mówi pan/pani w momencie orgazmu?*

Pierre Unik: *Najwięcej, co zdarzyło mi się powiedzieć, to „Ha!”.*

Simone Vion: *Nic nie mówię.*

Raymond Michelet: *Ja też nie.*

André Breton: *Ani ja.*

André Thirion: *Chyba raz powiedziałem „Kochanie”.*

Humm: *[nie odpowiada]*

Victor Meyer: *Nie mówię nic.*

Pierre Blum: *Kiedy jestem z kimś, kogo kocham, mówię „Kochanie”, w innych sytuacjach milczę.*

Madame Lena: *Najczęściej mówię „Fernande”(tak się nazywa moja siostra) lub „Denis” (to imię doktora, w którym się kocham, ale z nim nie spałam), jeszcze czasami „Pierre”.*

Schnitzler: *Nic nie mówię.*

Schwartz: *Najdroższa” lub „Moja Lulu”.*

Katia Thirion: *„Kocham cię (a.i.o...)” [zapis nie wyjaśnia, co znaczą litery w nawiasie]*

Albert Valentin: *„Lafirynda”, „Zdzira”, „Ladacznica”.*

Paul Eluard: *Usta mi się nie zamykają.*

*

Gra „Czy otworzyłbyś drzwi?”. Gracze mają wyobrazić sobie następującą sytuację: śni im się pukanie do drzwi, idą otworzyć i widzą osobę, którą mogą wpuścić lub nie. Każdy kolejno proponuje potencjalnego gościa, pozostali zapisują swoją decyzję o otwarciu bądź nie, plus krótkie wyjaśnienie. Wyniki odczytane są na głos. Gość musi być osobą znaną. W grze bierze udział co najmniej pięciu graczy:

CÉZANNE

Jean-Louis Bédouin: *Nie, jego miejsce jest w podręcznikach.*

Robert Benayoun: *Tak, żeby mieć to jak najszybciej za sobą.*

André Breton: *Nie, nie mielibyśmy sobie nic do powiedzenia.*

Elisa Breton: *Nie, za bardzo wierzy w teorie.*

Adrien Dax: *Nie, za dużo go wszędzie!*

Georges Goldfayn: *Nie, nie lubię ponuraków.*

Julien Gracq: *Tak, chyba tak, choć boję się, że rozmowa by się nie kleiła.*

Gerard Legrand: *Nie, to nudziarz.*

Simon Hantai: *Nie, nie mógłbym powstrzymać śmiechu.*

Wolfgang Paalen: *Nie, jego intencje wyprzedzają malarstwo.*

Benjamin Péret: *Nie, sytuacja byłaby zbyt głupia.*

José Pierre: *Nie, mam okno.*

Bernard Roger: *Nie, nie mam czasu do tracenia.*

Jean Schuster: *Nie, nie znoszę jabłek.*

Anna Seghers: *Nie, bo lubię jabłka.*

Toyen: *Nie, mam dość martwych natur.*

Michel Zimbacca: *Nie, zbyt lubię owoce* ⁴.

*

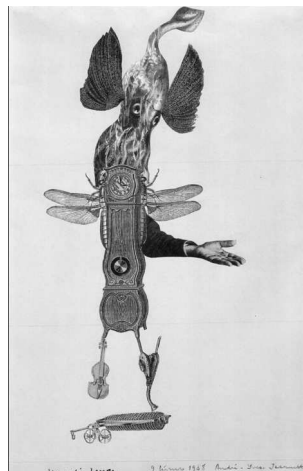
Spośród wszystkich ruchów awangardowych surrealizm najradzykalniej krytykował racjonalizm. Akademickie metody badania świata zastępował grami i prowoka-

cją, wierzył w skuteczność czystej zabawy wywołującej zaskoczenie i wzywającej do zrzucenia masek. Zapożyczając techniki dziecięcych gier oraz wymyślając własne, w sposób prosty i celny mierzył w filisterską mentalność. Francuski mieszczanin niechętnie przyjmował płynącą z tych poczynañ lekcję o niezmierzonej roli przypadku.

Wieloletnie oddanie grom było konsekwencją odrzucenia przez surrealistów findesieclowego kultu indywidualności artystycznej. Płynęło z chęci doznania olśnienia nie w pracowni, lecz w zatłoczonym pokoju. Oddzielone od codziennego „poważnego” życia; z ekonomicznego punktu widzenia całkiem nieproduktywne; gry przenoszące jak kino uczestników w oniryczny wymiar służyły zabawie i dostarczały nieprzewidywalnych wrażeń. Miały wiele wspólnego ze sztuką.

Dziś wyobrażenia surrealistycznych graczy znalazła przytułek w Internecie. Pod adresem www.ravenblack.net/random/surreal.html „generator przypadkowego surrealizmu” raczy gości zdaniami z gry w papierki, czasem śmiesznymi, czasem nie: *Nigdy nie reperuj toster z Hiszpanem! Rzeczywiście jesteś najbardziej spiczastym kartonem z mlekiem. Tak bym chciał, żeby Mao Tse Tung przestał myśleć o mojej kukielce!*

Breton z pewnością przyklasnąłby temu pomysłowi. Choć zmartwiłby go pewnie fakt, że gra – która miała wyrwać uczestników z samotności gabinetu – znów wciska ich w fotele za biurkiem.



André Breton, Yves Tanguy, Jeannete Tanguy, *Wyborny trup*, kolaż, 1938

AGNIESZKA TABORSKA

¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, Paris 1951.

² A. Breton, *Les mots sans rides*, „Littérature”, nouvelle série, nr 7, grudzień 1922, za: *en Jeux surréalistes*, s. 36.

³ Powyższe cytaty pochodzą z antologii *en Jeux surréalistes*, textes réunies et présentés par Georges Sebbag, Paris 2004.

⁴ Powyższe cytaty pochodzą z książki *Surrealist Games*, compiled and presented by Alastair Brotchie, Boston 1993.