

GRA W UWODZENIE: MIĘDZY ROMANTYCZNĄ ŚWIADOMOŚCIĄ A PRAGMATYCZNYM DZIAŁANIEM

Justyna Tomczyk | Katowice

ABSTRAKT

Artykuł dotyczy związku pomiędzy uwodzeniem a grą. Oba mechanizmy mają wiele wspólnego, ponieważ opierają się na podobnej strategii, formie i treści. Uwodzenie jest tu interpretowane (na podstawie teorii Jeana Baudrillarda) jako siła odpychania i przyciągania, która wykracza nie tylko poza seksualność, lecz także poza rzeczywistość. Uwodzenie jest kontinuum gry, w której wcześniejszy ruch determinuje następane, a pokusa wzmagą żądanie gracza.

słowa kluczowe: uwodzenie, gra, kobieta, seksualność, teatralność

Codziennność gry, gry codzienności

Świat jest teatrem, aktorami ludzie.
William Szekspir

Erving Goffman, zainspirowany Szekspirowską metaforą świata teatru, człowieka aktora, sugestywnie udowadnia, iż odegranie roli w „teatrze życia codziennego” stanowi niejako *appetitus societatis*. Gra jest na tyle elementarnym składnikiem życia społecznego, że wszystko bez niej przestałoby istnieć. Nie ma

nic poza grą, nie można nie grać czy od gry choć na chwilę odstąpić. W jakiegokolwiek sytuacji by się człowiek nie znalazł, czegokolwiek by nie zrobił, gra i grać będzie wedle przyjętego uprzednio scenariusza, dostosowując się do ról, o które ochoczo zabiegał lub które poddańczo przyjął. Jeżeli nawet ktoś postanowiłby, że od tej chwili wierny będzie swej prawdziwej naturze, że nie podejmie się wejścia w kolejną, społecznie narzuconą kreację, to prędko zorientuje się, iż bytowanie poza regułami gry nie jest wygodne, jeśli w ogóle jest możliwe. Każdy bowiem współtworzy jakiś układ społeczny, każdemu też przypisana jest jakaś rola, która determinuje funkcjonowanie w świecie. Jakiegokolwiek odstępstwa od specyfiki roli zwykle są źle widziane, interpretowane jako przejaw zaburzeń osobowości lub cynicznej prowokacji. Tak więc idąc do konfesjonatu, spodziewać się należy, iż przyjmie nas ktoś w roli spowiednika, a nie kominiarza, zaś cierpiąc niemiłosiernie, ufamy, że znajdzie się człowiek mogący skutecznie odegrać rolę lekarza, nie zaś hydraulika. Faktem jest więc, że ciągle gramy (i gry wymagamy od innych), o czym nikt informować nas nie musi, bowiem odczuwamy tego psychiczną presję, wewnętrzny przymus. Podejmujemy grę dla osobistej satysfakcji (by spełnić się w powierzonych roli) lub – i wcale nierzadko – odgrywamy przed publicznością barwny spektakl, by załatwić partykularny interes, popisać się, zdobyć oklaski, zebrać brawa.

Prowadzenie gier codzienności jest zajęciem tyleż pospolitym, co wymagającym dobrego przygotowania i predyspozycji. Po zaznajomieniu się z sytuacją i utwierdzeniu się w raz podjętej grze aktor angażuje się w przedstawienie, bo pragnie odegrać intratną, zyskową dla siebie rolę. Dba więc o fasadę – pierwszą i podstawową płaszczyznę postrzegania i oceny. Fasada, aby wywierała wrażenie, musi być efektowna i dekoracyjna, powinna przykuwać wzrok widza, acz nie męczyć oka nadmiarem zdobień czy przerostem formy nad treścią. Na fasadę, jak wskazuje Goffman, składają się: „elementy wyposażenia ekspresyjnego” (czyli sztuka wyrazu przejawiająca się w ruchach, mimice, autoekspresji – tak zwana mowa ciała); „powierzchnowość” (czyli wygląd zewnętrzny, ubiór, atrakcyjność seksualna); „sposób bycia” (czyli zachowanie, które odzwierciedla wyobrażeniową wizję „ja”)¹. Podstawą zmyślnie prowadzonej gry jest koherencja wymienionych trzech płaszczyzn, czyli adekwatność wyglądu fizycznego do roli, odpowiedni dobór dekoracji, ubrania, środków wyrazu do statusu społecznego i przyjętego scenariusza. Bez względu na to, co myśleć o „sądzeniu z wyglądu”, właśnie fasadowość staje się matrycą, w odniesieniu do której dokonuje się charakterystyk i ocen postaci. Fasada musi więc być spójna, w przeciwnym razie budzi podejrzenia, czyni gracza niewiarygodnym, a więc niewartym ufania i towarzyszenia mu w grze. Kreując fasadę, aktor winien wziąć pod uwagę scenę, po której się porusza, oraz typy nakładanych masek, które odbijają jego wnętrze albo są efektem sztucznej stylizacji, doradztwa wizerunkowych speców i profesjonalistów. Fasada natychmiast określa aktora i jednoznacznie kategoryzuje – oznacza to, że przyjęcie jej określonej postaci wpisuje w rolę, ale i odwrotnie, określona rola determinuje fasadę, czego nie sposób zakwestionować.

¹ Zob. E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa: KR, 2000, s. 54–55.

Fasadowość ułatwia grę codzienności, polega bowiem na tym, że grający bez zastanowienia wie, kim jest oraz co robić powinien, by nikt nie miał wątpliwości, ile zaoferować może i co sobą przedstawi. Nie jest to jednak jedyny i wystarczający element bycia w grze. Drugim, obok fasady, czynnikiem sprzyjającym dobrej grze jest „dramatyzacja”, czyli uzupełnianie swoich działań o nowe treści, które skutecznie oddziaływanie fasady. Im mniejsza rola fasady, tym większy stopień udramatyzowania roli; im mniej oczywistej widoczności, tym więcej starań wiodących w pewnym kierunku. Trzecim – nie mniej ważnym – aspektem gry jest „idealizacja”, umożliwiająca przyjęcie postawy, która ma „ucieleśnić i odzwierciedlić wartości oficjalne danego społeczeństwa”², czyli wyjść naprzeciw interakcyjnym oczekiwaniom, wpisać się w społecznie akceptowalny schemat, dopasować do wymagań, jakie stawia przed nami publiczność. „Idealizacja” to najskuteczniejszy sposób na wczucie się w rolę oraz wejście w nową inscenizację. Niesie jednak za sobą pewien dyskomfort – jej skuteczność warunkowana jest stłumieniem bądź całkowitym wyzbyciem się „ja”, zwykle opozycyjnego względem odgrywanej roli. Kamuflowanie prawdziwego „ja” prowadzi z kolei do „kontrolowania ekspresji”, co przejawia się w ścisłej kontroli każdego ruchu, gestu, słowa. Warunkiem udanego występu jest cyzelowanie najmniejszego szczegółu, fraszobliwa dbałość o detal; wszystko powinno być dokładnie wyważone i zaplanowane, gdyż „jedna fałszywa nuta może zniszczyć tonację całego występu”³. Podstawą dobrej gry jest wytworzenie przeświadczenia o jej prawdziwości, przekonanie widza, że gra jest całkowicie autentyczna i szczerą, a więc – że nie jest grą. To poczucie wymaga od gracza przejścia na metapoziom wykraczający poza ogólne, dostępne wszystkim prawidła gry, uczestniczenie z zewnątrz, bycie ponad. Aktorzy, aby wydawać się naturalnymi, spontanicznymi, godnymi zaufania, nie mogą podchodzić do gry osobiście, bezpośrednio się w nią angażując. Widz powinien odnieść wrażenie, że rola składa się z przewidzianych, społecznie przyjętych zachowań i zgodna jest ze strukturą osobowościową aktora. Aktor stoi zatem przed trudnym zadaniem: musi stworzyć odpowiednią dla siebie rolę i dbać, by scenariusz współgrał z fasadą oraz skutecznie skrywać kulisy. Jeżeli widzowie zauważą jakąkolwiek niespójność w przedstawianiu się aktora, natychmiast uznają go za niewiarygodnego i srogo ukarzą. Publiczność bowiem jest niezwykle uważna oraz ocenia zachowanie aktora w odniesieniu do „linii”, czyli „wzoru działań werbalnych i niewerbalnych, za których pomocą jednostka wyraża swoje postrzeganie sytuacji, a przez to – swą ocenę uczestników, szczególnie zaś siebie samego”⁴. Każdy błąd dyskredytuje,

² Tamże, s. 65. W tym kontekście warto zwrócić uwagę na korelację wspomnianej koncepcji z teorią reprezentacyjnych aspektów roli autorstwa J.H. Turnera i P. Colomy’ego. Badacze piszą: „kiedy scalanie i różnicowanie ról wiąże się z ucieleśnianiem wartości kulturowych, bierze się pod uwagę reprezentację. Uwydatnienie ról wzrasta, gdy role są uwikłane w konflikt grupowy, a także gdy wykonawcy ról rekrutują się z homogenicznych grup jednostek. Kiedy organizacja ról zostanie zdominowana przez reprezentację, żywotność staje się ważniejsza od funkcjonalności” (J.H. Turner, *Struktura myśli socjologicznej*, tłum. G. Woroniecka i in., Warszawa: PWN, 2008, s. 454).

³ E. Goffman, *Człowiek w teatrze...*, s. 81.

⁴ Tenże, *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Penguin Books, 1967, s. 467.

każde kłamstwo obrzydza, każdy fałsz dyskwalifikuje lub wyklucza poza obręb graczy. Aby utrzymać się w grze, aktor musi aranżować widowisko najlepiej jak potrafi, dostosować się do scenariusza, zaś scenariusz do roli. Wtedy tylko spotka się z aplauzem i podziwem ze strony partnerów interakcji. Gra jest więc warta świeczki.

Uwodzić, czyli grać

Żaden gracz nie może przewyższać samej gry.
Rollerball

Związek pomiędzy uwodzeniem a grą wydaje się możliwy, jeśli nie oczywisty i konieczny. Tezę tę potwierdza choćby warstwa leksykalna języka uwodzenia, wspierana konsekwentnie semantycznymi odniesieniami związanymi z grą aktorską (polegającą na zakładaniu uatrakcyjniających masek czy odgrywaniu życiowych ról) lub sportową, kiedy cała uwaga kierowana jest na zdobycie głównej nagrody, trofeum, zwycięstwo. W uwodzeniu idzie o wygrywanie, prowadzenie, pokonywanie przeciwnika. Jak każdy gracz, uwodziciel jest przede wszystkim zorientowany na cel, łup, zdobycz, której wartość stymuluje jego działanie, zakreśla strategię i siłę parcia. Oprócz celowości podejmowanych chwytów istotą gry uwodzenia jest sprawdzenie się gracza, wykazanie nabytych umiejętności, mistrzowski popis warsztatu. Gra jest o tyle satysfakcjonująca, o ile przynosi grającemu poklask i uznanie, o ile sam gracz daje się uwieść i łechce myślą przodowania. Gra sama przez się podnieca, dopinguje swą transgresyjnością, wszak nie chodzi bynajmniej o to, by od razu wygrać, jednym tylko ruchem pokonać przeciwnika, ale o to, by mieć świadomość wygrywania, podsycać się myślą przewagi, dyktować warunki, rozdawać karty. Gry – co oczywiste – różnie się toczą, miewają różne finały: zdobyć można laur zwycięstwa, stanąć można na podium, lecz można też przegrać, ponieść niechybną klęskę, głęboko odczuć sromotną porażkę, uzyskać niechlubne miano ofiary losu, która uwodziła, ale nie uwiodła, albo – na swoje nie-szczęście – uwieść się pozwoliła.

Każda aktywność uwodziciela opiera się na szeregu czynności związanych z prowadzeniem symbolicznych zagrywek, określanych jako flirtowanie, czarowanie, kokietowanie, wabienie, nęcenie. Czynności niby konkretnych, a jednak nieoczywistych, niedających się złapać i unieruchomić w jakiejś naczynności. Uwodzi to, co skryte, czego nie sposób przyporządkować jednej figurze interpretacyjnej, bo przybiera maskę (jak nagie ciało pod ubraniem) lub w ogóle nie ujawnia swojego nadawcy, kusząc tylko wytworem (jak syreni śpiew). Uwodzi więc nie znak *sensu stricto*, ale jego odwrócone znaczenie, pozór, czyste wyobrażenie; to, co nie referencyjne, pozostające poza zasięgiem i kontrolą poznawczą. Krótko mówiąc, uwodzi zawoalowany sens. Toteż uwodzenie – jako świadomie prowadzona gra – jest nieustająco składaną obietnicą przedstawienia, pozyskania oraz ujawnienia tegoż sensu. Sensu wywodzonego nie od prawdy znaków, lecz zasyconego w tajemnicy i złudzeniu. Jak podkreśla Jean Baudrillard,

uwodzący uposaża rzeczywistość w swoją prawdę, podważając racje uwodzonego poprzez pozbawienie ich właściwości znaczeniowych: „być uwiedzionym to tyle, co dać się odwieść od prawdy. Uwodzić to tyle, co odwozić kogoś od jego/jej prawdy. Owa prawda staje się następnie wymykającą się mu/jej tajemnicą”⁵. Uwodzenie odrzuca sens jako taki i w jego miejsce wprowadza element gry wyznaczony przez regułę czy konwencję, które go strukturyzują. Prowadzona tym trybem gra należy do sztucznego porządku rzeczywistości budowanej na wzajemnie warunkujących się antynomiach:

to siła przyciągania i odpychania, pochłaniania i fascynowania, siła, która kruszy nie tylko seksualność, lecz także całą rzeczywistość, to siła wyzywająca – w żadnym razie ekonomia seksu i słowa, lecz licytacja przemocy i łaski, natychmiastowa namiętność, która może ujawnić się w seksie, która jednak może również sama z siebie się wyczerpać w trakcie stawiania oporu i dążenia do śmierci, w zasadniczej nieokreśloności, która odróżnia ją od popędu, nieokreśloności jako przedmiotu, choć zarazem określoności jako siły i początku, podczas gdy namiętność uwodzenia jest substancjalna i nie posiada początku. Jej siła nie wynika z zaangażowania libidalnego, jakiejś energii pożądania, lecz z czysto formalnej gry i czysto formalnego złudzenia⁶.

Nie sposób uwodzenia klasyfikować, przypisać mu jednego toru rozwoju, ustanowić w jakimś przedstawieniu. Należy ono bowiem do świata gry, gdzie wcześniejszy ruch determinuje następny, zaś pokusa określa żądanie gracza. Mechanizmem tym steruje pewien odśrodkowy rytm, „w przeciwieństwie do instrumentalnie traktowanych strategii, mających swoje stadia pośrednie, uwodzenie działa nieprzerwanie, w jednym ruchu i zawsze stanowi dla siebie cel”⁷. Ruch w uwodzeniu – jako nadrzędna składowa gry⁸ – nie ma początku ani końca, trwa bez przerwy, a ciągłość ta skłania do aktywnego uczestnictwa w grze. Tak więc ruchowość uwodzenia polega na tym, by stale uwodzić innych i siebie, by zachować dwustronność relacji. Ruch uwodzenia toczy się w jednoznacznie określonym kręgu, w zamkniętej przestrzeni, którą organizuje uwodzący w odpowiedzi na poczynania uwodzonego. Wszak uwodzony właśnie decyduje o dynamice i poziomie toczony gry. Jak podkreśla Hans-Georg Gadamer, warunkiem każdej gry jest obecność współgrającego, który przyjmuje wyzwanie i zabiera w grze swój głos, udziela własnej, osobistej odpowiedzi⁹. Odpowiedź ta stanowi zaś zwrot ku innym, jest prowokacją domagającą się zadośćuczynienia, nowym początkiem końca. I tak wciąż toczy się gra uwodzenia.

5» J. Baudrillard, *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa: Sic!, 2005, s. 80.

6» Tamże.

7» Tamże, s. 79.

8» Hans-Georg Gadamer twierdzi, iż ruch samorzutny (autoteliczny w swej formie) jest elementarną właściwością wszechrzeczy; gra natomiast – pisze filozof – „wydaje się takim właśnie ruchem samorzutnym, który nie ma na uwadze żadnych celów, lecz ruch jako ruch, jako fenomen nadmiaru, samoprezentacji żywotności” (H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa: Oficyna Naukowa, 1993, s. 30).

9» Zob. tamże, s. 34.

Wejście w jakąkolwiek grę inicjuje apoteoza jej reguł, akceptacja zasad przez nią wyznaczonych przy jednoczesnym ustanowieniu swojego planu działań, własnej przemyślanej strategii. Jednak – pomimo świadomości podejmowanych kroków czy pełnej indywidualizacji zastosowanych środków – uwodzący nigdy całkowicie nie kontroluje sytuacji, bezwolnie pozwalając jej wymykać się spod kontroli. Choćby zaplanować każdy kolejny krok w najdrobniejszym szczególe i sztywno trzymać się ustalonych reguł, to przebieg gry zawsze zaskoczy gracza, bo wariantowość rozgrywek w pewnym momencie przerosnie zdolności prognostyczne nawet najwytrawniejszego wygi. Sednem gry, elementem waloryzującym i szczególnie ekscytującym, jest jej systemowa dominacja, aprioryczna przewaga formuły (prawidła gry) nad użytkownikiem. Gra jest ponad graczem, a czasem w ogóle go nie uwzględnia, nie ona dopasowuje się formą, lecz wymaga dopasowania do swoich reguł, w przeciwnym razie w przypadku jakiegokolwiek próby zakwestionowania zasady gry komunikat jest jednoznaczny – *game is over*. Bycie w grze polega więc na poruszaniu się w określonym polu niepodważalnych i nienaruszalnych reguł, stanowiących o specyfice danej gry, o jej ostatecznym przeznaczeniu i wiecznym trwaniu. W tym sensie – jak powiada Baudrillard – „uwodzenie to gra i przeznaczenie, pchające protagonistów w stronę nieuchronnego końca, lecz bez naruszania reguł – gdyż to właśnie reguła ich zespała – i jest to wymóg podstawowy: gra musi się toczyć, nawet za cenę śmierci. Graczy wiąże z regułą coś w rodzaju namiętności, bez której sama gra nie byłaby możliwa”¹⁰.

Póki wszystko jest zgodne z regułą, czyli gra toczy się w niezmaconym porządku, nie zastanawiamy się nad możliwością „bycia inaczej”, nie szukamy alternatywy, nie pytamy, jak jest naprawdę. Dopiero kiedy wypadniemy z gry i pocujemy gorzki smak przegranej, stawiamy quasi-heideggerowskie pytanie o „istotę rzeczy”. Wtedy też przestajemy uwodzić.

Kobieta uwodząca – anioł czy narzędzie szatana?

Przez bramy rajy kobiety wpuszczają do piekła.
św. Cyprian

Jean Baudrillard w znakomitej pracy *O uwodzeniu* rozróżnia jego dwie postaci: żeńską i męską, oparte wszakże na jednej, nierozdzielnej formie – sztuczności i teatralności¹¹. O ile wizerunek uwodziciela budowany jest zgodnie z orientacją fallocentryczną – na władzy i seksie, o tyle uwodzicielka korzysta z innego środka uwodzenia – „estetyki znikania”, czyli nagłym przerywaniem każdego zawiązka uczucia, pragnienia, prawdy. Gra uwodzicielki jest na tyle bezwzględna i dramatyczna, że osłabia ją samą, odzierając z całej emocjonalności. Kobieta modliszka ma wyłącznie jeden cel – uwieść, za każdą cenę,

¹⁰ » J. Baudrillard, dz. cyt., s. 129.

¹¹ » Zob. tamże, s. 83–115.

pomimo wszystko. Narzędziem gry jest jej ciało i jego pożądanie, które powinno „na chwilę zapłonąć, by skończyć się rozczarowaniem – gdyż pożądanie łądzi się co do swej mocy, którą otrzymuje jedynie po to, by ustąpić”¹². Pożądanie, jako proces pierwotnie zmierzający ku temu, by osiąść i objąć własnością, uwodzicielka transformuje na niespełnialną obietnicę posiadania, deklarację niezapomnianej rozkoszy, obligację ekstazy bliskiej śmierci. Tymczasem te co rusz odrzucane zobowiązania w gruncie rzeczy zwiastują rozciągniętą w czasie zagładę libido uwodzonego. Uwodzicielka bowiem, wykorzystując walory zewnętrzne, grając ciałem, zakładając maski, kokietując, emanując czarem, chce wyprowadzić z podejmowanej aktywności pewną potencję, siłę zabijającą męskie pożądanie – skutek jej uwodzenia.

Diachroniczność procesu feminizacji i erotyzacji kontaktów z mężczyznami doprowadziła do powstania nowej formy kobiecości, postrzeganej jako kusząca, obezwładniająca i niszczyielska siła, zestawiana niekiedy z destrukcyjną mocą żywiołu (Eurypides mawiał „morze, ogień i kobieta – to trzy nieszczęścia”). Inaczej pojmowana i wyakcentowana kobiecość czasów współczesnych przenicowuje utarte w kulturze schematy płci i role zachowań im przypisanych. „Wyniesienie kobiecości – pisze Baudrillard – oznacza apogeum rozkoszy i rozbitcie zasady określającej rzeczywistość płci. A więc to kobiecość budzi namiętność w tym śmiertelnym splocie hiperrzeczywistości seksu – tak jak kiedyś, lecz akurat w odmiennej perspektywie – ironii i uwodzenia”¹³. Kobieta uwodzująca, ironiczna i kpiąca ze świata znaków, w którym funkcjonuje, wchodzi w grę pozorów – jako środków jedynie skutecznych w oznaczeniu siebie, odnalezieniu własnej tożsamości. Idąc tą drogą pozyskiwania tożsamości, płci jednak wygórowaną cenę – przestaje istnieć, staje się migotliwym fantazmatem, złudzeniem samej siebie:

prawdziwa uwodzicielka może istnieć jedynie w stanie uwodzicielstwa: poza nim nie jest ani kobietą, ani przedmiotem bądź podmiotem pożądania, nie posiada twarzy i powabu – a tylko to tworzy jej namiętność. Uwiedzenie jest wszechwładne – to jedyny rytuał, który przyćmiewa wszystkie inne, lecz jest to wszechwładztwo okrutne, srogo okupione¹⁴.

Historia świata jest historią kobiet, kobiet uwodzicielek. To zbanalizowane już stwierdzenie zdaje się jednak najdobitniej oddawać rolę kobiety (a zwłaszcza kobiecości) w procesie kształtowania rzeczywistości społecznej. Od zarania dziejów kobieca uroda, czar i powab interpretowane bywały jako złowroga siła, narzędzie manipulacji, środek służący do opętania nieświadomego i niewinnego mężczyzny. Już pierwsza kobieta – Ewa – stała się synonimem kusicielki, która przywiodła mężczyznę do zguby, uniemożliwiła mu prowadzenie błęgiego, rajskiego życia. Przez kobietę mężczyzna naznaczony był grzechem, musiał opuścić eden i zająć się ciężką, wyczerpującą pracą fizyczną. Adam dał się zwieść, skosztował owocu zakazanego, a tym samym zszedł na manowce prawego i sprawiedliwego życia. Ugryzienie

¹²» Tamże, s. 85.

¹³» Tamże, s. 9.

¹⁴» Tamże, s. 84.

jabłka poskutkowało wygnaniem z raju, wyjściem poza przestrzeń wysnioną i idealną, postawieniem kroku na ziemi. Co ważne (a jednak pomijane w egzegetycznych objaśnieniach), Adam dokonując wyboru, nie zawahał się ani na moment, nie podjął jakiegokolwiek próby odmowy, ochocho skorzystał z propozycji, mimo iż czuł jej niestosowność i wiedział, że jest niemoralna. Nie zawahał się, ponieważ kryła się pod nią niezwerbalizowana jeszcze nagroda sygnowana urodą Ewy, która (jak sądził) powetuje największą nawet stratę. Aby pozyskać kobietę, wyrzekł się wszelakich dóbr materialnych, wzgardził pejzażem kraju mlekiem i miodem płynącego i prędko zdecydował się ulec pokusie, zaufać nikczemnej kobiecie, spełnić jej zachciankę, wyjść naprzeciw jej prośbie, przyjmując jej optykę aksjologiczną¹⁵.

Każda kultura wytworzyła mit lub legendę, według której kobieta jest stworzeniem diabła prowadzącym mężczyzn do zguby¹⁶. Nie ulega wątpliwości, że ludzie myślą w sposób symboliczny, kierując się drogą łatwo interpretowalnych (bo utrwalonych jako jednoznaczne) symboli, mitów i wierzeń. Dlatego nadal w świadomości potencjalnego mężczyzny funkcjonuje uwspółcześniony fantazmat Ewy – kobiety uwodzicielki, która sprowadza na drogę grzechu, obezwładnia swoim urokiem, kokieteryą, uśmiechem, spojrzeniem. Kobiecość w tym sensie hipnotyzuje i oczarowuje, a tym samym pozbawia zdolności krytycznego myślenia, uniemożliwia racjonalną ocenę świata, a nawet zawiera w sobie pierwiastek grozy, który przywodzi na myśl zagrożenie, niebezpieczeństwo, obłąd. David D. Gilmore (antropolog społeczny zajmujący się zagadnieniem mizoginii) udowadnia, iż obraz „groźnej kobiecości” wpisany jest w świadomość wielu mężczyzn, przekonanych, że priorytetowym celem kobiet jest upokarzanie, usidlanie, pozbawianie męskości. Działanie demonicznej kobiety zmierza do uśmiercenia mężczyzny lub – w najlepszym razie – prowadzi do utraty zmysłów, szaleństwa lub przekształcenia go w istotę niższego rzędu (na przykład w kwiczącą świnię – jak uczyniła to Kirke w mitologii greckiej)¹⁷.

Kobieta, wykorzystując walory zewnętrzne, degraduje mężczyznę psychicznie i fizycznie, zabiera mu zdrowy rozsądek i zdolność rozumowania. Gilmore wskazuje na przypadek birmańskich buddystów, którzy (chcąc uchronić pobratymców przed zgubą) ułożyli spis sposobów osłabiania i usidlania mężczyzn

¹⁵» Mark Twain w *Pamiętnikach Adama i Ewy* tak oto komentuje wybór Adama: „Gdziekolwiek była ona, tam był Raj”. Prześmiewczo koresponduje z tym stwierdzeniem fraszka Jana Sztaudyngera *Po zjedzeniu jabłka*: „Adam ujrzawszy, że Ewa jest naga, / Innego raju już się nie domaga”. (M. Twain, *Pamiętniki Adama i Ewy*, tłum. T. Truszkowska, Kraków: WAIF, 1977, s. 68).

¹⁶» Jednym z pierwszych teologów, którzy opisali kobietę jako narzędzie mocy szatana, jest Tertulian (160–220 n.e.), który wystosował do kobiet swoisty apel oskarżający: „czy wiecie, że każda z was jest Ewą? Oto wyrok Boga na tę płciowość waszych żywotów w tej epoce: wina z konieczności też musi istnieć. Wy jesteście Bramą Diabła. To wy napoczęłyście z zakazanego drzewa. To wy jesteście pierwszymi odstępstwami od Boskiego prawa. To wy jesteście nią, a ona przekonywała tego, którego Diabeł nie ośmielił się zaatakować. To wy tak beztrzęsco zniszczyłyście Boży obraz, człowieka. To z powodu waszego odstępstwa jest śmierć i nawet Syn Boży musiał umrzeć” (N. Noddings, *Women and Evil*, Berkeley: University of California Press, 1989, s. 52, [za:] D.D. Gilmore, *Mizoginia, czyli męska choroba*, tłum. J. Margański, Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2003, s. 98–99).

¹⁷» Zob. D.D. Gilmore, dz. cyt., s. 84–89.

przez ładne kobiety. Jedno z bardziej oryginalnych ostrzeżeń brzmiało: „gdy kobiecie podstępem nie uda się przemoc mężczyzny, wtedy najpewniej włoży sobie do pochwy orzech arekowy, który po wchłonięciu wydzielin zamieni się w proszek i zainfekuje penis mężczyzny w trakcie stosunku, a jeśli wszystko inne ją zawiedzie, poda śmiertelną miksturę niepodjejrzącemu niczego mężowi, powodując załamanie psychiczne i duchową niemoc”¹⁸. Inną literacką ilustracją utrwaloną w tekstach buddyjskich, która ukazuje diabelską moc kobiety i jej niszczyielski wpływ na mężczyznę, są postaci „ouktazaun” – przepięknych istot, których pasją było uwodzenie bezbronych mężczyzn:

typowy przykład wabiącej seksem i zniewalającej mężczyzn kobiety stanowi klasa duchów płci żeńskiej znanych jako ouktazaun. Z powodu grzechów popełnionych we wcześniejszym życiu muszą owe duchy strzec skarbów przyszłego Buddy. Niektóre z nich, żeby uniknąć tego samotniczego losu, przybierają kostium ponętnej kobiety i kuszą mężczyzn, którzy następnie się w nich zakochują. Jeśli taki nieszczęśnik nie będzie w stanie oprzeć się powabom tej istoty i odbędzie z nią stosunek, umrze i następnie sam będzie musiał przejść jej zadanie¹⁹.

Średniowieczni intelektualści (teologowie, filozofowie, uczeni), mając na uwadze ostrzeżenia przed niebezpieczeństwami groźnej kobiecości, hołdowali raczej postulatowi ascezy, unikali opisów kobiecego piękna utożsamianych z przyjemnościami ciała, popędami, chucią. Nie oznacza to jednak, iż o kobietach nie myśleli wcale, bowiem pewne jest, że czytali i interpretowali teksty biblijne obfitujące przecież w metaforyczne i dosłowne przedstawienie kobiecości. Umberto Eco w tym kontekście przytacza nader wymowny fragment notatki do *Pieśni nad Pieśniami* dotyczący wyglądu kobiecych piersi autorstwa H. de Fouilloi. Otóż: „piersi są piękne, gdy niewiele wystają i nie są zbyt pełne, jakby powściągnięte, lecz nie ściśnięte, trzymane łagodnie, ale bez zbytcej swobody”²⁰. Jak widać, i asceta nie mógł oprzeć się patrzeniu i porównywaniu kobiecych biustów oraz ich niezwykle obrazowej charakterystyce! Ładna kobieta była obiektem szczególnego zainteresowania męskiej części widowni, bo fascynowała swoją urodą, gracją, dystynkcją. Kobiecość uwodziła mężczyzn każdej epoki, od zawsze bowiem ciało kobiety wzmagало męskie libido²¹, a uzależnienie mężczyzn od kobiet stanowiło element podniecającej damsko-męskiej gry.

¹⁸» Tamże, s. 91.

¹⁹» M. Spiro, *Gender Ideology and Psychological Reality: An Essay on Cultural Reproduction*, New Haven: Yale University Press, 1997, s. 24, za: D.D. Gilmore, dz. cyt., s. 91.

²⁰» U. Eco, *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań: Rebis, 2009, s. 154.

²¹» Zmysłowość kobiecego ciała opiewana była w arcyapoetyckich opisach. W XII-wiecznym tekście *Carmina Burana* czytamy: „radosna i miła w uśmiechu, przyciąga do siebie wszystkie spojrzenia. Jej wargi miękkie i zmysłowe, jednocześnie jednak tak niewinne, wprowadzają mnie w lekką ekstazę, wsączając pocałunkami słodycz podobną do miodu: w takich chwilach czuję się jak bóg! Jej czoło pogodne i białe jak śnieg, jaśniejące światło jej oczu, włosy o złotym poblasku, jej ręce jaśniejsze niż lilie każą mi wdychać”. Tamże, s. 158.

Za sprawą trubadurów prowansalskich, wynoszących w swych pieśniach cuda urody, uwodzicielka poprzez swoją niepełną dostępność (migotliwość) stała się obiektem godnym uwielbienia i czci, swoistym pragnieniem rozkoszy. Zadaniem mężczyzny było jej pożądać i adorować, a jednocześnie chronić i szanować. Mężczyzna staje się więc wiernym sługą swej pani, dba o jej szczęście, sprawia przyjemność, zapewnia bezpieczeństwo. Dama zaś ustawicznie opiera się zalotom, wzdyga się na samą myśl oddania się rycerzowi. Takie przekonanie, przybierające niemalże postać mitu, przetrwało do czasów współczesnych – na przykład w warstwie leksykalnej języka (stąd też typowo kobieca wymówka – „chciałabym, ale się boję”). Kobiecość kusząca, ale nie zaspakajająca, pobudza wyobraźnię, uruchamia pole wyobraźniowych konstruktów oraz – jak celnie podkreśla Eco – tworzy fantazje „o wciąż odraczanym posiadaniu, w których im bardziej kobieta postrzegana jest jako nieosiągalna, tym silniej podsyćcane jest pragnienie, które rozpala ukochana, i tym bardziej transformuje się jej piękno”²². Damy serca, początkowo nieosiągalne, potem osiągnąć się pozwalały, co jednak powodowało nieszczęście i rozpacz mężczyzny, „kiedy to zdobyta przez kobietę władza nad kochankiem ujawnia aspekty masochistyczne, a namiętność potęguje się tym bardziej, im mocniej jest upokarzana”²³.

Kiedy już mężczyzna pozwolił się uwieść i usidlić, uwodzicielka przejmowała nad nim władzę, odsłaniała reguły prowadzonej gry, ujawniając swoją prawdziwą naturę intrygantki, złośnicy, jędzy. Pokazywała oblicze kobiety zdradzieckiej, bezwzględnej, wyrachowanej i nikczemnej, emisariuszki diabła przysłanej po to, by – jak mawiali ludzie średniowiecza – „wzburzyć serce mężczyzny za pomocą seksualnych namiętności”. Jako że legendy pozostają wiecznie żywe, przekonanie o groźnej i obezwładniającej kobiecości wciąż znajduje swoją społeczną kontynuację. Fala strachu przed uwiedzeniem, a więc byciem zniewolonym, wyzbytym podmiotowości, skazanym na łaskę i niełaskę, wywołała u niektórych mężczyzn pogardę i nienawiść do kobiet. Współczesny mizogin, zakompleksiony i niepewny swojej męskości, targany wolą zemsty, wetuje braki podbojami, romansami, przygodami. Staje się awatorem, który zawsze pragnął być mężczyzną, lecz lęk przed kobietą nigdy mu na to nie pozwoli.

Kiedy wygrać znaczy przegrać? Paradoxy uwodzenia

[...] *po niemiecku szachy „Schach” to prawie to samo co walka*
[...] *A to nie jest żadna walka, tylko uwodzenie. Królowa stara się uwieść króla, wywabić go z jego miejsca, osłabić. To jest cudowna gra, kiedy gra się w ten sposób i nikt w niej tak naprawdę nie wygrywa ani nie przegrywa. Cały sekret zawiera się w słowach „szach-mat”. To matnia, sieć, intryga...*

William Wharton

²²» Tamże, s. 164.

²³» Tamże, s. 166.

Świat bez uwodzenia przestałby istnieć – „wszystko jest uwodzeniem i tylko uwodzeniem”²⁴. Uwodzenie opiera się na antynomiach: jest dobre i złe jednocześnie, pomaga i szkodzi, zabiera i daje, wzbogaca i pustoszy. Baudrillard, wskazując na dualizm zjawiska, twierdzi, że z jednej strony jest to proces niemoralny, błahy, powierzchowny – bo zachodzący w świecie znaków i pozorów. Z drugiej zaś, wszystko trwa dzięki uwodzeniu²⁵.

Uwodzenie jest cudowną grą do tego momentu, kiedy trwa dla samej siebie, bawi się sobą, istnieje *per se*. Jeśli jednak pojawia się wśród graczy potrzeba zaszachowania przeciwnika, ustawienia go w pozycji przegranego, uwodzenie staje się pułapką, zwiastuje klęskę, wiedzie do porażki. Uwodzenie jest tym bardziej groźne, jeżeli celem gracza jest wzmocnienie siebie poprzez osłabienie innych, gdy obrana strategia uwodzenia „polega na sprowadzeniu kogoś na teren własnej słabości, która stanie się też jego udziałem. Słabości wyliczonej, choć nieobliczalnej: rzuca się drugiemu człowiekowi wyzwanie, żeby się jej poddał; słabości albo sieci [. . .]”²⁶. Aberracyjną formą uwodzenia nie jest kuszenie czy kokietowanie, nie są to nawet słodkie obietnice czy wizje spełnienia, uwodzenie staje się matnią wtedy, gdy uwodząc – odtrącam, kusząc – odpycham, nagradzając – karzę.

Jeśli gracz chce tryumfować, podniecać się klęską przegranego, zbudować siebie, niszcząc drugiego, to uwodzenie staje się barbarzyństwem, działaniem pozbawionym smaku. W tej sytuacji jest jednocześnie pułapką dla tego, kto pułapkę zastawia. Kto myśli, że wciąga, sam zostaje wciągnięty, kto chce złapać kogoś w sieć, sam prędko staje się przynętą.

Literatura

Baudrillard J., *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa: Sic!, 2005.

Eco U., *Historia piękna*, tłum. A. Kuciak, Poznań: Rebis, 2009.

Gadamer H.-G., *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa: Oficyna Naukowa, 1993.

Gilmore D.D., *Mizoginia, czyli męska choroba*, tłum. J. Margański, Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2003.

Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa: KR, 2000.

Goffman E., *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Penguin Books, 1967.

Noddings N., *Women and Evil*, Berkeley: University of California Press, 1989.

Spiro M., *Gender Ideology and Psychological Realism: An Essay on Cultural Reproduction*, New Haven: Yale University Press, 1997.

²⁴» J. Baudrillard, dz. cyt., s. 82.

²⁵» Zob. tamże.

²⁶» Tamże, s. 81.

Turner J.H., *Struktura myśli socjologicznej*, tłum. G. Woroniecka i in., Warszawa: PWN, 2008.
Twain M., *Pamiętniki Adama i Ewy*, tłum. T. Truszkowska, Kraków: WAiF, 1977.

Justyna Tomczyk

Doktor socjologii, pracownik Uniwersytetu Śląskiego, specjalistka w zakresie komunikacji społecznej, wykładowczyni akademicka. Autorka wielu publikacji o tematyce socjologicznej

SUMMARY

The game of seduction: between romantic consciousness and pragmatic action

The article deals with the relationship between seduction and play. Both mechanisms have much in common, because they are based on a similar strategy, form, and content. Seduction in this article is interpreted (based on theory of J. Baudrillard) as the force of repulsion and attraction that goes not only beyond sexuality, but also outside of reality. Seduction is a continuum of game where the earlier motion determines the next, and the temptation determines the player's request.

Keywords: seduction, playing, woman, sexuality, theatricality
