

- Anne Beate Maurseth (2024), *Full pott!* Forente Forlag AS / Scandinavian
- Academic Press. DOI: <https://doi.org/10.62342/SAP.OA.2032>

## FULL POTT



ANNE BEATE MAURSETH

# FULL POTT

SPILL OG LITTERATUR  
FRA PASCAL OG CASANOVA  
TIL AUSTER OG ZEVIN

**sap** SCANDINAVIAN  
ACADEMIC  
PRESS

*Full pott. Spill og litteratur fra Pascal og Casanova til Auster og Zevin*

© Forente Forlag AS / Scandinavian Academic Press, 2024

Utgitt med støtte fra Universitetet i Bergen.

Skrevet med støtte fra NFFO, NTNU, Hellman Foundation ved

University of California og UiB.

Denne boken er utgitt Open Access og er omfattet av åndsverklovens bestemmelser og Creative Commons-lisens CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Denne lisensen gir tillatelse til å kopiere, distribuere, remixe, endre og bygge videre på materialet. Lisensgiveren kan ikke tilbakekalle disse frihetene så lenge lisensvilkårene blir fulgt. Disse innebærer å oppgi riktig kreditering, inkludere en henvisning til lisensen, samt opplyse om hvilke endringer som er foretatt. Dette skal gjøres på en rimelig måte, men ikke på noen måte som tyder på at lisensgiveren godkjenner tredjeparten eller bruken av verket. Materialet kan ikke brukes til kommersielle formål. Det er ikke tillatt å søke juridiske vilkår eller teknologiske tiltak som juridisk begrenser andre fra å gjøre noe lisensen tillater.

Omslagsfoto: Mikkel McAlinden: *End Game*, 1999

Omslagsdesign: Punktum forlagstjenester

Bokdesign: Punktum forlagstjenester

Bilder i boken: s. 23: Voluspå. Utkast til freske i Universitetsbiblioteket i Oslo av

Axel Revold (1933). Eier: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design. s. 145:

Tegning av Jean-Urbain Guérin, grafisk versjon av Louis Darcis (1790). Eier: BnF,

département des Estampes et de la photographie, AA-3.

ISBN (trykt utgave): 978-82-304-0357-0

ISBN (Open Access): 978-82-304-0376-1

DOI: <https://doi.org/10.62342/SAP.OA.2032>

Det må ikke kopieres fra denne bok i strid med åndsverkloven eller i strid med avtaler inngått med KOPINOR.

Scandinavian Academic Press

C/O SPARTACUS FORLAG / FORENTE FORLAGS AS

P.B. 6673 St. Olavs plass, 0129 OSLO

[www.scandinavianacademicpress.no](http://www.scandinavianacademicpress.no)

# Innhold

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Forord                                                 | 7   |
| Innledning                                             | 9   |
| Teoretiske perspektiver                                | 29  |
| Beregne? Casanovas memoarer                            | 47  |
| Vedde? Laclos' <i>Farlige forbindelser</i>             | 65  |
| Feile? Pusjkins «Spardame»                             | 83  |
| Virvle? Dostojevskijs <i>Spilleren</i>                 | 101 |
| Fortelle? Hamsuns «Far og søn: en spillehistorie»      | 121 |
| Kontrastere? Baudelaires «Spillet»                     | 139 |
| Flykte? Nabokovs <i>Forsvaret</i>                      | 151 |
| Forene? Zweigs «Sjakknovelle»                          | 175 |
| Harmonere? Austers <i>Sjansespill</i>                  | 191 |
| Gjenta? Zevins <i>I morgen og i morgen og i morgen</i> | 207 |
| Etterord                                               | 221 |
| Noter                                                  | 225 |
| Litteratur                                             | 229 |



# Forord

Det er mange å takke for at denne boken nå blir utgitt. Jeg har hatt forskerstipend fra NTNU, fra Hellman Foundation ved University of California og fra Meltzer-fondet ved Universitetet i Bergen. I tillegg har jeg mottatt skrive­stipend fra Norsk faglitterær forfatter- og oversetterforening og støtte til utgivelsen fra Universitetet i Bergen. Jeg har også hatt mange muligheter til å legge frem deler av arbeidet på konferanser, seminarer og workshops, og for utvalgte lesere. Alle tilbakemeldingene har vært uvurderlige. En særlig takk til Ellen Krefting, Per Buvik, Jan Heiret og Per Botolf Maurseth som har lest og kommentert manus i sin helhet.

Noen av kapitlene har tidligere vært publisert som artikler i andre versjoner og på andre språk. Det gjelder kapitlene om Casanova, Laclos, Hamsun og Auster. Disse kapitlene er likevel betydelig omarbeidet for denne boken. Kapittelet om Zevins roman ble dessuten raskt forkortet og bearbeidet til et bokessay publisert i avisformat da romanen kom ut på norsk i 2024.

At jeg har fått anledning til å undervise om emnet spill og litteratur på University of California, Santa Barbara og på Universitetet i Bergen, har kanskje vært den aller viktigste drivkraften for å ferdigstille dette. Denne boken er tilegnet de studentene som har tatt disse kursene.



# Innledning

Opplysningsfilosofen Denis Diderot (1713–1784) har påfallende mange referanser til spill, særlig i sin fiksjonsprosa. I begynnelsen av en av hans mest kjente fortellinger, *Rameaus nevø*, betrakter for eksempel hovedpersonen sjakkspillerne på Café de la Régence:

Enten det er godt eller dårlig vær, pleier jeg å gå en tur bort til Palais-Royal når klokken nærmer seg fem. [...] Jeg morer meg selv med å reflektere over politikk og kjærlighet, smak eller filosofi. [...] Mine tanker er mine luddere. Er det for kaldt, eller for mye regn, søker jeg ly på Café de la Régence, der jeg hygger meg med å se på de som spiller sjakk. (Diderot 1994, s. 5, oversettelsen er noe modifisert)

I føljetongromanen *Fatalisten Jacques og herren hans* (1778–1780) er spillmotiv et kontinuerlig til stede, som klangbunn eller for å gi tyngde til den stadig tilbakevendende filosofiske diskusjonen om tilfeldighet og nødvendighet. Er det slik at skjebnen styrer alt, og at alt er skrevet på en «stor rull der oppe», eller kan det skje tilfeldige og uforutsette begivenheter som får betydning for livene våre? I denne romanen reiser to mildt sagt pussige skikkelser på måfå rundt i Frankrike. De kan på sett og vis minne om

Cervantes' Don Quijote og Sancho Panza. Spilleepisodene dreier seg om veddemål, terningspill og kortspill. En episode handler om en kvinne som furter og bare kan atspredes ved hjelp av spill. En annen handler om en mann som må velge mellom spill og ekteskap. I en sidefortelling forbindes spill og prostitusjon.<sup>1</sup> Når regnet høljer ned og hovedpersonene er forhindret fra å fortsette reisen, er spill en av de aktivitetene de helt selvfølgelig tyr til. De drikker, røyker, krangler, stirrer ut i luften – og spiller, for å fordrive tiden i påvente av bedre vær.<sup>2</sup>

Spillmotivet er hos Diderot flere ganger bare til stede som «fyll» i fortellingen, nevnt liksom i forbifarten for å gjøre den mer troverdig, sannsynlig og kanskje til og med realistisk, som det litteraturforskeren Roland Barthes ville ha kalt en virkelighetseffekt, *un effet de réel*.<sup>3</sup> Like fullt er det ved nærmere ettersyn overraskende ofte et «produktivt» motiv, i den forstand at det viser seg vesentlig for selve fortellingen, om enn på en ganske annen måte enn hos for eksempel Dostojevskij, som har viet en hel roman til spilleren.

Å studere hvordan fremstillingen av spillfenomenet har endret seg over tid, er noe av det som har inspirert meg til å skrive denne boken. For det å spille kan være enkelt og ubetydelig, men det kan også innebære så mye. De ulike litterære fremstillingene jeg skal se nærmere på, viser dette til fulle. Å studere spillmotivet og utarbeidingen av det kan dessuten åpne for en ny forståelse av hvordan disse litterære tekstene er konstruert. Motivet viser seg ofte å være mer enn bare et motiv, da det ikke sjelden også er en viktig drivkraft i fortellingen.

Foruten det at mye av litteraturen som har et spillmotiv ganske enkelt er god, løfter den også frem ulike epokers sosiale koder, spillernes personlige investering og deres bruk av penger og behov for spenning inntil den rene galskap. Litteraturens mål er ikke nødvendigvis å komme frem til endelige definisjoner eller gi svar

på hva spill egentlig er. Dens oppgave er heller ikke å helbrede spillegalskap. Snarere kan det virke som om dikterne i sine fortellinger om spill ønsker å forstyrre og problematisere enkle og entydige oppfatninger av spill og av de psykologiske kreftene som styrer spillerne. Som det vil fremgå av de spillehistoriene jeg skal ta for meg, rommer spill også ukontrollerbare, risikable og sågar destruktive sider. Dikterne er opptatt av å fremstille, grave frem og bore i også dem, ikke primært for å fordømme eller lovprise de ulike sidene ved spillfenomenet. Snarere anerkjenner de mangfoldet som særpreger det.

Kanskje er det også slik, som enkelte teoretikere har påpekt, at det er en form for slektskap mellom spill og litteratur. Både spill og litteratur handler jo på sett og vis om å skape en egen alternativ verden, om enn bare for en stakket stund. Flere av dem hevder at det er noe fiktivt, noe imaginært og noe *illusorisk* ved fenomenet spill. Ikke minst av den grunn kan det være interessant å studere spill slik fenomenet blir fremstilt og analysert i litterære fortellinger. Samtidig handler spill-litteraturen alltid om noe mer enn spill, ved at de setter spillerfaringene inn i en større livssammenheng.

Det foreligger en rekke studier av spill: psykologiske, psykiatriske, kulturhistoriske, filosofiske, sosiologiske og antropologiske. Som litterært tema er spillfenomenet imidlertid lite berørt, selv om det finnes studier av enkeltverk.<sup>4</sup> Jeg skriver i denne boken om spill i utvalgte litterære verk fra 1700-tallet til våre dager, fra Pascal og Casanova til Paul Auster og Gabrielle Zevin.

I tekstene av Casanova, Laclos, Pusjkin, Dostojevskij, Ham-sun, Baudelaire, Zweig, Nabokov, Auster og Zevin, som har fått egne kapitler i denne boken, er spillmotivet helt eksplisitt, konkret og tydelig til stede; det er en forbindelse mellom motivet på den ene siden og tekstens retoriske, narratologiske og stilistiske konstruksjon på den andre siden. Slik kan det være mulig å hevde at

spillmotivet inviterer til, eller iverksetter, en estetisk refleksjon. Et fellestrekk ved disse tekstene er at spillmotivet blir drivende for fortellingen, og ofte slik at det dominerer det litterære universet. Med unntak av Casanova blir hovedpersonene i den grad fanget av spillet at grensene mellom «livets verden» og «spillet verden» tenderer mot å bli visket ut på livets bekostning. Den «virkelige» verden opphører å eksistere for disse hovedpersonene, eller om den fremdeles gjør seg gjeldende, er det som noe ubehagelig de blir innhentet av, enten det er økonomisk ruin, sykdom eller som, hos Paul Auster, en frihet de ikke evner å håndtere.

Selv om det er mye som tyder på at det å spille er en universell og tidløs aktivitet, er det åpenbart at hvordan man spiller, og hvilke spill man spiller, har variert betraktelig opp gjennom historien. Litteratur om spill viser at det å spille både oppleves på ulike måter i ulike epoker og i ulike samfunnslag. Det er også vel kjent at lysten til å spille varierer mye i intensitet fra person til person. Å spille kort eller ludo en kveld på hytta er noe ganske annet enn å spille seg fra gård og grunn på et kasino i Monaco eller Las Vegas eller å tilbringe endeløse timer foran en datamaskin. I mitt litterære utvalg er det en overvekt av skikkelser som spiller mye – *for* mye, vil noen hevde. For disse litterære personene er spill ofte noe mer enn en hyggelig atspredelse i fritiden. Flere av dem blir fullstendig oppslukt av spillet de hengir seg til.

Spillfenomenet synes altså å være noe som tilhører både det «normale» og det «unormale». Derfor kan det kanskje si noe om det skjøre og flytende skillet mellom slike kategorier. Mitt litterære materiale rommer eksempler på at spilleren ofte er en person som i den grad lever seg inn i spillverdenen og lar seg absorbere av den, at det blir vanskelig, for ikke å si umulig, å returnere til den virkelige verden. Målet med fortellingene i litteraturen er likevel sjelden å moralisere eller å helbrede, men heller å vise at også *dette* er mennesket, i all dets kompleksitet

og sammensatthet. Selv om mange av skikkelsene i de fortellingene jeg skriver om, er ekstreme spillere, evner de like fullt å gi gjenklang hos leserne. Kanskje rører de ved en streng i oss alle?

Det er mulig at litteraturen kan si noe om det komplekse forholdet mennesket har til spill, og som ikke kommer til uttrykk på andre måter, verken i sosiologiske, psykologiske eller medisinske studier. Psykologer og psykiatere har til oppgave å behandle de spillegale slik at de kan få kontroll over sin tilbøyelighet til å spille. Barndomserfaringer og/eller traumatiske erfaringer i voksen alder kan føre til spillegalskap hos enkelte, men vel så gjerne er det kanskje et iboende personlighetstrekk eller rett og slett omstendighetene som utløser spillegalskapen. Dikteren har imidlertid ikke et klinisk blikk, men skildrer spillerens opplevelse med vekt på hele livssammenhengen. De litterære fortellingene viser frem at erfaringene med spill og opplevelsene av spill er mangfoldige og sammensatte.

## Ordet spill

Det norske ordet *spill* kommer av det tyske ordet *Spiel*, som muligens er avledet av det jiddiske ordet *shpil*, som betyr «spill, lek, dans, bevegelse», men også «fremstilling». På norsk skiller vi gjerne mellom spill og lek. Selv om den betydningsmessige forskjellen mellom de to ordene ikke alltid er så lett å gjøre rede for, har de fleste ikke noen problemer med å skjelne mellom de to termene. På tysk skjelner man imidlertid ikke mellom spill og lek. De bruker ordet *Spiel* om begge deler. Heller ikke på fransk har man to ulike termer. Substantivet *jeu* betegner både lek og spill, og verbet *jouer* både å spille og å leke. På engelsk, derimot, har man, som på norsk, to ord som delvis har forskjellig betydning, og som delvis overlapper hverandre: *Play* svarer i stor grad til den norske

betydningen lek, mens *game* i større grad overlapper med spill, selv om skuespill på engelsk vitterlig heter *play*. På engelsk er det også slik at *play* oftere blir brukt som verb, mens *game* heller blir brukt om fenomenet spill, slik at man gjerne kan si: *I play a game*.

På latin er det også to termer for spill: *jocus* og *ludus*. *Jocus* har gitt de franske ordene *jeu* og *jouer*. *Jocus* har også betydningen «en spøk», eller noe spøkefullt, jamfør jokeren i en kortstokk, som ofte er fremstilt som en skøyer eller en narr, og som kan brukes til det meste. Den andre termen, *ludus*, blir oversatt med både «lek» og «spill», men også «sport» og «trening». I det gamle Roma ble barneskolen opp til 11-års alderen for både jenter og gutter kalt *ludus*, og en skolemester var en *ludi magister*, som ofte var en utdannet slave. Verbet *ludere* oversettes til «å spille, å etterlikne, å gjøre narr av» eller «å skuffe». Allerede i det gamle Roma var *ludus* også betegnelsen på brettspill i ulike varianter. På norsk gjenfinner vi ordet blant annet i navnet på det kjente familiespillet ludo. Innenfor diktetekunsten ble *ludus*-termen i den romerske antikken brukt for å betegne stilistisk eleganse og erotisk poesi (Lowrie 1997, s. 41). På norsk brukes adjektivet *ludisk* om det som er lekende, lett og løssluppet. Av interesse for temaet i denne boken – spill og litteratur – er det også at ordet *illusjon* etymologisk er forbundet med spill; *illusjon*, som betyr «å gå inn i spillet». Herfra kommer også ordet *illusorisk*, «som bygger på en illusjon», ifølge *Bokmålsordboka*, og *illudere*, som blir beskrevet som å «etterligne på en overbevisende måte» og å «framkalle et inntrykk av virkelighet».

Av dette fremkommer det at termen *spill* inngår i en semantisk klynge av termer med flere delvis overlappende betydninger. Kanskje er det fordi fenomenet spill er flertydig, eller kanskje er det fordi ulike termer blir brukt om samme fenomen. Kanskje det derfor kan være nyttig å se nærmere på hvordan spillfenomenet har blitt fremstilt og reflektert over i litteraturen de siste århundrene.

Til tross for at «alle» tilsynelatende vet hva de snakker om når de snakker om spill, er ikke fenomenet entydig, og som vi har sett, er det flere ord som brukes om det samme fenomenet. Men selv om vi ikke kan definere det presist, forhindrer ikke det at de fleste av oss bruker ordet spill på en adekvat og forståelig måte. Om vi kan definere enkelte spill – ludo, sjakk, bridge, poker, go, backgammon, yatzy eller andre – er det likevel vanskelig å si hvorfor de hører inn under samlebetegnelsen spill. Noen forskere hevder til og med at det er umulig å svare entydig på spørsmålet «Hva er spill?» (Chauvier 2007, s. 8).

Ordet «spill» blir brukt i mange sammenhenger. Av og til kan det være hensiktsmessig å stoppe opp og fundere litt på hva det er man mener når man kanskje litt lemfeldig og skjodesløst bruker et slikt ord. Mye kan tyde på at ordet er det vi kaller plastisk, og at det ikke kan brukes entydig til å klassifisere et fenomen. Kanskje brukes det heller til å samle ulike fenomener som har visse felles likhetstrekk, enten det er en væremåte, en gjenstand, en type aktivitet, en handlemåte, en struktur eller noe annet (jf. Chauvier 2007, s. 11). Noe generelt kan man kanskje likevel komme frem til ved å prøve å definere de ulike sammenhengene hvor man snakker om spill. I første omgang kan man skjelne mellom det som kan kalles konkrete spill, som kortspill, brettspill, terningspill eller spill i overført betydning, som for eksempel språkspill, rollespill, skuespill, politisk spill eller maktspill.

Et spill kan slik være noe så upresist som en måte å te seg på eller en væremåte. Relasjonen mellom mennesker kan arte seg som et spill. Å bruke termen spill om kjærlighet, forførelse og erotikk er for eksempel ikke uvanlig. Rokokko-dikteren Marivaux skrev et skuespill med tittelen *Kjærligheten og tilfældighetens spill* (1730). Her blir termen spill brukt om forviklinger som kan oppstå når et ungt par er forelsket, og de er usikre på om de kan

få hverandre. Her betegner ordet spill mer den lekende og lette væremåten, altså spill i overført betydning, og ikke det at man spiller et spill i konkret forstand.

Selv om noen har forsøkt å argumentere for det motsatte, er de fleste enige i at felles for alle spill, både i konkret og overført betydning, er at de har noen regler.<sup>5</sup> Et spill innebærer en praksis som er definert av et sett av regler som kan gi gevinst eller tap. Regler er dermed avgjørende for at vi kan ha et fenomen vi kaller spill. I sjakk er kongens, hestens, tårnets og bondens bevegelser bestemt på forhånd, de kan ikke løpe fritt omkring på brettet. I poker er det andre regler, men også de må følges for at det skal være snakk om poker og ikke et annet kortspill. Noen regler er bestemmende, eller konstitutive, for det enkelte spillet. Det vil si at uten dem er det ikke lenger det samme spillet. Et eksempel kan være at de ulike brikkene beveger seg på bestemte måter i spillet sjakk. Dersom de endrer bevegelsesmåter, er det ikke lenger snakk om sjakk, men kanskje et annet spill. Andre regler er kun styrende. Hvordan man melder i for eksempel kortspillet bridge, styrer det enkelte bridgepartiet, men kan variere. Det er likevel fortsatt det samme spillet. Reglene, enten de er konstitutive eller styrende, informerer oss om hvordan de enkelte spillene skal spilles, og gjør det likt for alle.

Om fenomenet spill er vanskelig å definere generelt, kan et konkret spill beskrives som en regelstyrt aktivitet som, dersom man lykkes med å overvinne hindringer, kan føre til at man oppnår et mål eller en gevinst. Ofte rommer konkrete spill et bestemt sett av rekvisitter; i brettspill, for eksempel, er det alltid et brett, gjerne med noen tilhørende brikker og terninger som avgjør hvordan man kan flytte brikkene. Siden de konkrete spillene blir definert som en aktivitet, en handling, er det helt avgjørende for spillet at det faktisk blir spilt, og ikke bare stuet vekk i en skuff.

Ut fra de konstituerende reglene blir spill gjerne delt i to hovedkategorier: ferdighetsspill og sjansespill.<sup>6</sup> Mens ferdighetsspill krever kunnskaper hos spilleren – strategiske, matematiske, logiske, faktiske, psykologiske eller andre – så er utfallet i sjansespill uavhengig av spillerens kompetanse. Der sjakk på mange måter er innbegrepet av et ferdighetsspill, er rulett et typisk eksempel på det motsatte – det er et spill der tilfeldigheter avgjør. De aller fleste spill kombinerer likevel tilfeldigheter og ferdigheter. Poker er et typisk eksempel på dette, men også i sjakk kan det forekomme overraskende og uventede trekk. I sjansespill, som rulett, kan man likeledes beregne seg frem til at et utfall er mer sannsynlig enn et annet. I litterære fortellinger om spill skal vi se at konkrete spill, enten det er rulett, sjakk, poker, lotteri eller andre, gjerne også får betydning ut over selve spillet.

## Spilleren: gambleren, den lidenskapelige spilleren og den spillegale

Siden spill gjerne blir definert ut fra hvordan det spilles, som en handling, blir spilleren avgjørende for spillet. På sett og vis er det derfor riktig å si at spillet bare finnes når det blir spilt.

Spill, enten det er i konkret eller i overført forstand, er altså avhengig av spilleren, men hvem er det da som spiller? Det mest åpenbare svaret på dette er kanskje det vageste, men også det mest korrekte: alle. Alle spiller: barn, voksne, gamle, kvinner og menn, fattig og rik, i byer og på landet, forretningsfolk, uføre, akademikere, håndverkere, osv. Ideen om at det er noe grunnleggende menneskelig i det å spille, kommer tydelig frem hos de som har reflektert over spill. Friedrich Schiller, som vi skal komme tilbake til, formulerte en slik tanke på 1700-tallet: «Mennesket spiller bare når det i ordets rette forstand er menneske, og det er bare

helt menneske når det spiller», skrev Schiller i *Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev* (1795) (Schiller 1991, s. 70, oversettelsen noe modifisert).

Gambleren er en egen spillertype som det er spunnet mange myter omkring, og som har gitt inspirasjon til mye god litteratur. I tillegg til å ha vært en notorisk kvinneforfører var Casanova en viden kjent gambler. Dostojevskijs spiller er en gambler, ja det er til og med tittelen på den engelske oversettelsen av romanen. I Paul Austers roman *Sjansespill* (1990) får vi også innblikk i en gamblers liv. Dette er bare noen av de litterære tekstene vi skal se nærmere på i denne boken. Gambleren er en betegnelse på en som spiller hasardspill, men har også blitt betegnelsen på den lidenskapelige spilleren, en person som med overlegg tar store sjanser i håp om fortjeneste. Verken store tap eller store gevinster får gambleren til å gi seg ved spillebordet.

På 1800-tallet ble gambleren i litteraturen innbegrepet av den spilleren som ikke lenger evner å skille mellom spillet og det livet som er utenfor spillet, men som blir fullstendig oppslukt av spillet. Gambleren blir spillegal. Mens spillegalskap i dag er en klinisk betegnelse for en psykisk lidelse som hører inn under kategorien impulsforstyrrelser, er spillegalskap i litteraturen kun vagt forbundet med en klinisk diagnose.

I litteraturen myldrer det av spillegale. Fortellinger om folk som spiller seg fra gård og grunn, og som likevel ikke evner å slutte å spille, er nærmest utallige. Hovedpersonen i Dostojevskijs roman *Spilleren* (1866) tror at han vil vinne en formue bare han spiller én gang til på ruletten, og først da vil han slutte å spille. I alle fall er det dette han prøver å overbevise seg selv om. Den samme problematikken finner vi i Hamsuns novelle «Far og søn: en spillehistorie» (1903). Baudelaire formulerer på en fortettet måte noe av drivkraften hos den spillegale i det korte og intense diktet «Spillet», som inngår i diktsamlingen *De ondes*

*blomster* (1857). Zweigs korte fortelling «Sjakknovelle» (1942) og Nabokovs roman *Forsvaret* (1930/1964) viser med tydelighet at spillegalskap ikke bare angår tilfeldighetsspill, men også kan gjelde sjakk, ferdighetsspillet *par excellence*.

I disse fortellingene er det typisk at spillerne mister evnen til å skjelne mellom spillets verden og virkelighetens verden. For de spillegale, slik de fremstår, er det å spille ikke en sosial aktivitet, slik det er for de fleste andre som spiller for atspredelsens skyld. Snarere synes de spillegale å ha til felles ikke bare en dyp ensomhet, men også en glede, begeistring og fascinasjon for spillet som henfører dem. Alle de spillegale skikkelsene vi møter i litteraturen, er ytterst ensomme mennesker, og flere av de litterære fortellingene borer ofte i konsekvensene av dette. Aleksej hos Dostojevskij, Luzhin hos Nabokov, Dr. B og Centovic hos Zweig og Pozzo hos Auster lever avskåret fra sitt vanlige sosiale miljø og synes ute av stand til å inngå normale relasjoner med andre mennesker, ikke minst kjærlighetsrelasjoner. Samtidig opplever disse skikkelsene øyeblikk av både entusiasme, glød, fortryllelse og engasjement gjennom spill, opplevelser som, i det lange løp, også kan være destruktive. Likevel skildres dette først og fremst med innlevelse og uten moralsk fordømmelse.

I flere av de litterære fortellingene som studeres i denne boken, er spillmotivet knyttet til et «kjærlighetsmotiv», eller i alle fall til erotikk, forførelse, prostitusjon, forelskelse og sterke, om enn destruktive og flyktige, mellommenneskelige bånd. Hos Casanova (1725–1798) er scenene rundt spillebordet gjerne innledningen til en forførelsesepisode. I Laclos' *Farlige forbindelser* (1782) spinnes hele plottet ut fra et veddemål om hvorvidt libertineren Valmont kan klare å forføre den gudfryktige Mme de Tourvel. I Pusjkins novelle «Spardame» (1834) er kjærlighetshistorien kanskje først og fremst et middel for å få tilgang til løsningen på spillets gåte. I Dostojevskijs roman er det mye som tyder på at Aleksej spiller

fordi han er forelsket i en kvinne han ikke kan få. Spillet og kvinnen blir nærmest utskiftbare størrelser i noen av disse fortellingene. I Hamsuns novelle «Far og søn: en spillehistorie» er den erotiske forbindelsen et resultat av spillehistorien. Her handler det også om kjøp og salg av kvinner. I romanen *Forsvaret* av Nabokov blir kjærlighetsmotivet inkarnasjonen av det «normale livet», men dette hjelper ikke av den grunn hovedpersonen ut av galskapen, snarere tvert imot: Spillets verden invaderer ham også her. I Zevins roman *I morgen og i morgen og i morgen* er vennskapet mellom hovedpersonene også et uttrykk for dyp kjærlighet.

Ovenfor har vi skjelnet mellom to hovedkategorier av spill: ferdighetsspill og sjansespill. Mens den første kategorien vektlegger spillerens kompetanse, er tilfeldigheter avgjørende for den andre. Imidlertid finnes det, som nevnt, mange blandingsspill. De fleste kortspill, for eksempel, er av en slik art, ikke minst poker. Og som opplysningstenkeren Denis Diderot skrev, finnes det ikke et eneste ferdighetsspill hvor det ikke også forekommer tilfeldigheter. Spill har vist seg å være en unik arena for å utforske tilfeldighetens vesen og forsøke å temme, kontrollere og utradere tilfeldighetenes påvirkningskraft på en vitenskapelig måte. Sannsynlighetsregning som en moderne matematisk disiplin begynte helt konkret som overveielser over mulighetene for å vinne i sjansespill, og målet var selvsagt å eliminere det uforutsigelige ved tilfeldigheten. I litteraturen, derimot, ser man i samme periode en fascinasjon for det tilfeldige som en begivenhet som åpner opp for nye mulige verdener. I alle de fortellingene jeg skriver om i denne boken, er tilfeldighetene på ulike måter avgjørende for fortellingenes fremdrift. Viljen til risiko har å gjøre med hvordan kalkulerte tilfeldigheter håndteres, en spiller risikerer alltid noe – tap eller gevinst, seier eller nederlag. Dermed setter spilleren ikke bare sin egen innsats på spill, enten det er penger eller ære,

men også sin egen vilje til å ta sjanser. For noen av spillerne i litteraturen kan det synes som om det er fascinasjonen for risiko som fengsler dem, mer enn håpet om å vinne.

I så måte er spillerens holdning langt fra underdanig og ydmyk, men offensiv. Dette er også grunnen til at spillfenomenet ofte knyttes til noe demonisk. Historisk sett er det mange som har assosiert spill med overtro; særlig de religiøse refleksjonene går i retning av at det hefter noe diabolsk over spillfenomenet, ikke minst til sjansespill. Å utfordre skjebnen og Guds forsyn med vitende og vilje kunne bli sett på som å inngå en pakt med djevelen. At verdenslitteraturens mest kjente diabolske fortelling er rammet inn av spillets struktur blir slik desto mer interessant. Goethes *Faust* (1808) innledes med et veddemål mellom Gud og Djevelen om hvorvidt Mefistofeles er i stand til å fange Faust. «Hva vedder du?», spør Mefistofeles Herren i «Prolog i Himmelen» og fortsetter: «Jeg vedder at jeg greier å fange ham [Faust] hvis jeg får lov å lede hans sjel forsiktig inn på mine veier». Herren svarer: «Den tid han lever jordens liv der nede, skal allting være tillatt i ditt spill. Så lenge mannen streber, går han vill» (Goethe 2012, s. 41).

Flere litterære tekster etablerer på ulike måter et bånd mellom spill og djevelen. I *Le Diable amoureux* (1772) iscenesetter den franske forfatteren Jacques Cazotte en forelsket demon som gjør alt han kan for å forføre den unge, vakre hovedpersonen; demonen forvandler seg til kvinne, og ikke minst lokker han med sin innsikt i sannsynlighetsregningens mysterier – her sett på som en diabolsk vitenskap – som kan hjelpe hovedpersonen med å vinne i sjansespill. I Pusjkins «Spardame» (1834) sammenliknes hovedpersonen med Mefistofeles, og vinnerkoden han får tak i, blir karakterisert som «djevelsk». I prosateksten «Den gavmilde spilleren» (1869) forteller Baudelaire om en ganske hyggelig, sjenerøs og omgjengelig djevel som jeg-personen tilbringer en

helaften med i Paris' underverden. Langt mer skummel og mystisk er djevelens innflytelse i Barbey d'Aurevillys novelle «Under kortene i et parti whist» som er hentet fra en novellesamling som nettopp heter *Les Diaboliques* (1874). Også i Nabokovs *Forsvaret* blir spill assosiert med noe demonisk. Her riktignok på en litt overbærende måte, da hovedpersonen forbinder sjakk med kunst. Det er imidlertid ikke hvilken som helst form for kunst, men svartekunst.

## Spill i litteratur – en historisk skisse

Det er neppe tilfeldig at inngangspartiet til Norges nasjonalbibliotek er smykket med en freske som viser en scene fra *Edda* fra 1200-tallet hvor det spilles brettspill. Fresken er laget av maleren Axel Revold og refererer til *Voluspå* og til scenen som rammer inn ragnarok. Æsene spiller brettspill på Idavollen, og det mangler ikke på gull inntil tussemøyene kommer fra Jotunheim og varsler endetiden. Når den nye verden igjen trer frem etter den store kampen mellom guder og jotner, «skal atter underfulle gylne brettspill i gresset finnes». Å spille brettspill blir her innbegrepet av den gode og fredfylte tid; spill er en overskuddsaktivitet forbundet med rikdom og atspredelse (*Voluspå* 2003, s. 17 og s. 34).

I lærediktet *Ars amandi* – *Kunsten å elske* nevner den romerske dikteren Ovid (43 f.Kr–17 e.Kr) spillmotivet flere ganger; spill er en viktig ingrediens når man skal lære å elske. Å fortelle om kjærlighet kan i seg selv fortone seg som et spill. Ikke bare i metaforisk forstand, som hos Marivaux i skuespillet *Kjærlighetens og tilfældighetens spill* – også helt konkrete spill kan være nyttige for å få sving på kjærligheten. Spill blir dermed en ikke uviktig del av kunsten å elske: «Driv med utallige brettspill; en jente som ikke kan spille/er jo en skam, for med spill settes



«Æsene [...] spilte brettspill sorgløst i tunet, gull i mengder manglet de ikke.» (*Voluspå*, vers 8)

affærer i gang», er rådet som gis til unge kvinner som skal lære å elske (Ovid 2006, s. 110). Rennsandsedikteren Rabelais vier hele kapittel 22 i *Gargantua* (1534) til å fortelle om hvilke spill hovedpersonen morer seg med i løpet av en kveld. Antall spill som nevnes, overskrider to hundre, og kapittelet er organisert rundt oppramsingen av de ulike spillene: to kolonner med spill over flere sider. Gargantuas spillkatalog er imponerende. Selv om antallet antakelig er overdrevet, gir den likevel en idé om hvilke spill som var utbredt i renessansen.

Spillmotivet opptrer sporadisk i *Voluspå*, *Ars amandi* og *Gargantua*, men sier kanskje likevel noe om spillkulturens betydning. På 1600- og 1700-tallet intensiveres spillkulturen etter at det aristokratiske salonglivet gjorde underholdning og fornøyelse til et hovedanliggende. Adelenes plikter når det gjaldt å sørge for soldater, ble gradvis redusert, og under Ludvig den 14. var dens

oppgave vel så mye å underholde kongen som å forsvare hans territorium. Spill i ulike varianter florerte, også litterære spill, hvor det gjaldt å være så oppfinnsom som mulig og skape morsomme ordspill, små anekdoter eller lengre fortellinger, da i form av en konkurranse eller i samarbeid med andre salongmedlemmer. Det er tatt til orde for at litteraturen som sådan, som institusjon, langt på vei har sitt opphav i slike kollektive litteratur-laboratorier som salongen kan forstås som. Blant annet er det hevdet at La Rochefoucaulds *Maximes* (1678) og brevromanen *Portugisiske brev* kanskje skrevet av Guilleragues (1669) kan være et resultat av slike ludiske aktiviteter som satte sitt preg på det aristokratiske selskapslivet.<sup>7</sup>

På 1700-tallet var det å spille så populært at det kan gi mening å si at opplysningstiden ikke bare var frihetens århundre, men også spillets århundre.<sup>8</sup> Om det er riktig at sosial mobilitet stod tydelig frem som en mulighet først i løpet av opplysningstiden, så er spillkulturen et symptom på, og var kanskje også med på, å bidra til dette fenomenet. Man kunne spille seg til fant så vel som til kongens intendant. Og det synes som om man kunne lykkes med en aristokratisk så vel som en borgerlig holdning til vinning og tap.

Casanova, som skjenket seg selv en adelig tittel til tross for at han var av borgerlig herkomst, hadde hellet med seg i spill. Han hermet etter den aristokratiske holdningen hvor man vinner og taper med samme sinn og tar like lett på begge deler. «Penger man vinner i spill, har ingen verdi», skriver han i sine memoarer (Maurseth 2007). Men det finnes også eksempler på det motsatte. En av Ludvig den 14.s nærmeste medarbeidere, og sågar forfatter av hans kjærlighetsbrev, marki de Dangeau, vant også frem på grunn av sin suksess ved spillebordet. Men for ham, som paradoksalt nok begynte sin tjeneste ved hoffet som kongens underholdningsdirektør, var ikke spill først og fremst en kilde

til atspredelse. Snarere var det et middel for å vinne, ikke bare penger, men også kongens gunst. Mens Casanova morer seg når han spiller, arbeider Dangeau. Han spiller nøysomt, beregnende og kalkulerende. Han behersker sannsynlighetsregningen til fulle, som da var ganske nylig etablert som en moderne form for matematikk, og han vet å utnytte den til sin fordel når han spiller. Dangeau utviser, til tross for sin adelige herkomst, en holdning til spill som kan kalles borgerlig, hvor akkumulasjon av kapital er en viktig drivkraft. Casanova, derimot, etterligner aristokratiets etikette for å vinne innpass i sosietetens krets. For aristokratiet er penger tilsynelatende uvesentlig fordi man har uendelig mye av dem, og dermed kan man sløse dem bort på spill (Maurseth 2010).

1600- og 1700-tallet er også den perioden da lotteriet og kasinoet opprettes som nye steder der man spiller med eller, kanskje vel så ofte, uten myndighetenes velsignelse.<sup>9</sup> Ser man på hvordan holdningene til spill ble diskutert og reflektert i denne perioden, kan man si at den ensidige religiøse fordømmelsen av spill gradvis avløses av ulike, men mer sekulære, tilnærminger: Noen var fortsatt opptatt av å fordømme spill som moralsk forkastelig, men begrunnelsen var forankret mer i det dennesidige enn i det hinsidige livet. Andre, som for eksempel Schiller, som vi allerede har nevnt, var mer opptatt av hva spill betyr for menneskets dannelse. Atter andre brukte spillfenomenet til en systematisk vitenskapelig utforskning av spillets muligheter, som for eksempel utregning av sannsynlighet.<sup>10</sup>

Sannsynlighetsregning – som altså Dangeau mestret godt – springer ut av matematiske studier av mulige utfall i spill. At denne formen for matematikk ble utviklet med utgangspunkt i en analyse av spill, er i seg selv en indikator på hvordan typiske egenskaper ved spill rommer muligheten for å overføres fra et felt til et annet. Sannsynlighetsregning har et stort anvendelsespotensial.

Helt siden den ble systematisert fra midten av 1600-tallet, av tenkere som Pascal, har sannsynlighetsregning blitt brukt for å håndtere ekte og kalkulerbar usikkerhet, for å regne ut muligheten for at noe kan skje. Matematikkens sannsynlighet forsøker slik sett å temme tilfeldigheten ved å innordne den i en matematisk disiplin. Formålet er hele tiden å forutse fremtiden best mulig, kontrollere begivenhetenes gang og dermed redusere konsekvensene av tilfeldigheter. Slik forsøker sannsynlighetsregningen å beregne mulighetene for at noe bestemt skal inntreffe. Slike beregninger viste seg nyttige i enkelttilfeller, for ved hjelp av matematikken kunne man finne ut hvilke sjanser man har til å vinne for eksempel i et spill, men den kunne også brukes i store sammenhenger som et utgangspunkt for å beregne statistikk hvor man ut fra et stort antall tilfeller kunne indusere seg frem til hva som ville skje i fremtiden. Forsikringsselskap benyttet seg tidlig av sannsynlighetsregning, det samme gjorde landbruket i sine prognoser for gode år og uår. Mens tilfeldigheten tidligere hadde blitt forbundet med det guddommelige forsynet, ble den nå en sekularisert og vitenskapeliggjort kategori. Tilfeldigheten mistet dermed sin ontologiske religiøse status og ble redusert, eller i alle fall omformet, til en epistemologisk kategori i forsøket på å forstå og temme det kontingente ved tilværelsen (Hacking 1975 og Daston 1988).

Dette fungerte befriende ikke bare for de som tvilte på, eller benektet, at Gud kunne være alle tings opphav, forklaring og formål, men også for de første moderne romanforfatterne som slik lettere kunne løsrive seg fra klassisismens krav til diktekunsten. Disse kravene ble formulert som regler, som foruten etterlikning (*mimesis*) primært ble forstått som en moralsk forestilling om det sømmelige (*bienséance*) og en logisk forestilling om det sannsynlige (*vraisemblance*). I 1700-tallets eksperimenterende romanpraksis var kombinatorikk og oppfinnsomhet vel så viktige

strategier som imitasjon og regelpoetikk. Det tilfeldige ble ikke lenger utelukkende tilskrevet forsynet, men gjort til gjenstand for beregning og fascinasjon. I Laclos' *Farlige forbindelser* (1784) beregner og kalkulerer de libertinske hovedpersonene sine prosjekter og tror de kan bli herre over tilfeldighetene, også når de begynner å spille med hverandre. Om spillmotivet likevel bare sjelden er et hovedtema i 1700-tallets romaner, er det desto mer påfallende hvor ofte det opptrer i bakgrunnen. Diderots romaner, som allerede nevnt, samt Casanovas memoarer og Laclos' brevroman, som jeg kommer tilbake til i egne kapitler, er eklatante eksempler i så måte. De utspiller seg mellom opplevelsen av det tilfeldige på den ene siden og forklaringen av det nødvendige på den andre siden, og innimellom kiler det seg ofte inn referanser til konkrete spill og skildringer av elaborerte spillscener som ved nærmere ettersyn viser seg å ha avgjørende betydning for fortellingen.

På 1800-tallet ble spillmotivet hovedtema for en rekke romaner og fortellinger. Spill figurerer i tittelen til flere anerkjente og kanoniserte verk i litteraturhistorien. Kanskje har det sammenheng med at den psykologiske dimensjonen ved spillkulturen trer sterkere frem i litteraturen. Særlig gjenspeiles dette i skildringer av spilleren. Den sanne spilleren fremstilles ofte som forrykt fordi han ikke lykkes med å slutte å spille. Spillet har tatt overhånd, og spilleren evner ikke lenger å skille mellom spillets verden og verden utenfor spillet. Den ludiske verden har overtatt. Den gale spilleren er derfor ikke noen man trenger å sperre inne i et galehus, slik man gjorde med andre forrykte. Han stenger seg selv inne i spillets verden (Duflo 1999, s. 185–192).

Litteratur på 1800-tallet synes å gjenspeile en fascinasjon for monomane spillegale skikkelser. E.T.A Hoffmanns «En gamblers lykke», Dostojevskis *Spilleren*, Hamsuns «Far og søn: en spillehistorie», så vel som Baudelaires dikt «Le Jeu» er bare

noen av de sterke litterære tekstene som tar opp spillegalskapens herjinger med enkeltmennesket i det 19. århundret. Samtidig blir spillmotivet nå også anvendt for å konstruere et mystisk og skummelt plott. Edgar Allan Poes «Mordene i Rue Morgue», som gjerne regnes for å være litteraturhistoriens første detektiv-novelle, åpner med en sammenlikning av spillene sjakk, dam og whist med henblikk på hva de forteller om spillernes analytiske evner og oppmerksomhet. Barbey d'Aurevillys «Under kortene i et parti whist» og Pusjkins «Spardame» er andre eksempler på hvordan spillmotiv brukes for å skape spenning i fortellingene. Spenningen etableres blant annet ved hjelp av spillet, som i seg selv utløser et plott, og som dveler ved kombinasjoner og hypotetiske beregninger over mulige utfall av fortellingen.

På 1900- og 2000-tallet kombineres opplysningstidens utforskende holdning til spill og tilfeldighet i selve fortellingens struktur med den psykologiske fremstillingen av spilleren som tematisk figur fra 1800-tallet. Vladimir Nabokovs *Forsvaret* (1930), Stefan Zweigs novelle «Sjakkspilleren» (1942), Yasunari Kawabatas roman *The Master of Go* (1954, ikke oversatt til norsk), Luke Rhineharts *Terningmannen* (1971), Paul Austers *Sjansespill* (1990) og helt nylig Gabrielle Zevins *I morgen og i morgen og i morgen* (2022) er forskjellige, men likevel representative eksempler på dette.<sup>11</sup>

# Teoretiske perspektiver

Uavhengig av historisk periode brukes ofte spillmotivet i litterære fortellinger til å trekke paralleller mellom spill på den ene siden og kunst og litteratur på den andre siden. Flere av spillerne som skildres, beskrives dessuten som kunstnere. Dostojevskij, Baudelaire, Zweig, Nabokov og Auster, hver på sin måte, sammenlikner spill med kunst. Dostojevskij og Baudelaire sammenlikner spilleren med en poet, både Zweig og Nabokov beskriver avgjørende sjakkpartier i musikkens termer, og også Auster lar spilleren sammenlikne pokerspillet med musikk. Det perfekte spill er kanskje et kunstverk. Nobel-prisvinner i litteratur Yasunari Kawabata illustrerer dette poenget i romanen *The Master of Go* (1954), som handler om den siste go-matchen til den gamle mesteren. Go er et brettspill for to spillere og et utpreget ferdighetsspill. Spillerne har svarte eller hvite brikker, eller steiner, som de kalles, som de skal bruke til å omringe hverandre for å erobre territorium på brettet. Mer enn om å vinne handler spillet for hovedpersonen om skjønnhet og harmoni: «Mesteren hadde satt matchen sammen som et kunstverk. [...] Spillet av svart på hvitt, hvitt på svart, har som mål å anta den kreative kunstens former. Det har sjelens flyt i seg og en harmoni som om det var musikk» (Kawabata 1996, s. 164, min oversettelse).

At et spill kan arte seg som et kunstverk, og at det å spille minner om kunstnerisk aktivitet, er et synspunkt også flere teoretikere har tatt til orde for. Den franske katastrofeteoretikeren René Thom formulerer det på denne måten: «Den ludiske aktiviteten minner om den kunstneriske. Ved en estetisk fornemmelse forsøker spilleren å danne de vakreste og mest effektive kombinasjoner» (sitert etter Duflo 1999, s. 148).<sup>12</sup> Dermed åpnes det for en erkjennelse som ikke er konseptuell, men snarere basert på fornemmelse. Også Hans-Georg Gadamer i *Sannhet og metode* (1960), som jeg straks kommer tilbake til, bruker spillfenomenet for å redegjøre for kunstverkets egenart. Det er altså mye som tyder på at spill og litteratur har flere felles møtepunkt som gjør det interessant å sammenlikne, trekke analogier mellom deres egenskaper, struktur, funksjon og formål, uten dermed å redusere dem til det samme.

Litteratur og spill har for eksempel begge til hensikt å underholde ved siden av at de også kan virke intellektuelt stimulerende og moralsk oppbyggelige. Horats' diktum om diktetekunsten – å forene det nyttige med det behagelige – er ideelt sett gyldig også for spillet. Man leser og spiller for atspredelsens skyld, og atspredelsen behøver ikke stå i motsetning til eventuell belæring.

Til tross for noen unntak, som allerede nevnt, er det er liten tvil om at spill har vært relativt stemoderlig behandlet som teoretisk akademisk undersøkelsesobjekt. Terningspill, kortspill, hasardspill, ferdighetsspill, strategispill, osv. har stort sett blitt oppfattet som banale, unyttige og sågar moralsk forkastelige aktiviteter. I den grad spill dukker opp i akademiske sammenhenger, er det typisk at fenomenet spill tas for gitt, for deretter å bli anvendt som et selvforklarende verktøy for det som er emnet for studiet. Spilltermen fungerer dermed ofte som intuitivt forståelig, men tilsynelatende trenger den ikke noen nærmere teoretisk presisering eller begrepsliggjøring. Det er som om spill i seg selv verken er interessant eller problematisk, men likevel alltid rede til

å tjene som forklaringsmodell. I flere akademiske avhandlinger florerer termen spill i ulike sammenhenger som metafor på mer eller mindre upresise måter. Det er som om spill nærmest er en blind flekk i slike avhandlinger. Et eksempel på dette finner vi i Atle Kittangs doktoravhandling som bærer tittelen *Discours et jeu* (1975). Ved hjelp av diskursbegrepet og spillbegrepet analyserer Kittang Rimbauds forfatterskap. Mens diskursbegrepet blir grundig drøftet fra starten av, tar det to hundre sider før Kittang refererer til Gadammers spillbegrep, og han blir ferdig med å drøfte dette i løpet av ett avsnitt.

## Antropologi og moral

Særlig to tendenser ser ut til å prege moderne teorier om spill: Den ene skriver seg fra den tyske romantikeren Schiller og den andre fra den tyske opplysningsfilosofen Leibniz. De har til felles at de ikke skjelner mellom spill og lek, og heller ikke mellom konkrete spill og spill i overført betydning. De vektlegger begge spillets allmenndannende effekt; den fra Schiller fremhever de moralske oppbyggelige sidene ved spill i et estetisk-antropologisk perspektiv, den fra Leibniz de kreative og innovative aspektene ved spill i et epistemologisk perspektiv.

Som allerede nevnt leverer Schiller i *Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev* (1795) følgende berømte formulering: «Mennesket spiller bare når det i ordets rette forstand er menneske, og det er bare helt menneske når det spiller» (Schiller 1991, s. 70).<sup>13</sup> Disse brevene ble skrevet i forlengelsen av skuffelsen Schiller opplevde i etterkant av den franske revolusjonen. Revolusjonen i Frankrike førte ikke til frihet, men til vold og terror. Brevene ble skrevet for filosofisk å undersøke hva som hadde gått galt, og for å hindre at noe slikt skulle kunne skje igjen.

Termen *Spiel* er et viktig begrep i disse brevene. Som vi allerede har vært inne på, oversettes det gjerne med både spill og lek. Schiller definerer ikke hva han mener med spill, men han mener at ved å spille kan mennesket forene to motstridende drifter, nemlig hangen til det kroppslige, følelsesmessige og sanselige på den ene siden, som han kaller stoff-drift, og hangen til det forståelige, formelle og rasjonelle på den andre siden, som han kaller form-drift. Disse to driftene går i to forskjellige retninger og kan føre til at mennesket kommer i konflikt med seg selv. For å forene disse to motstridende driftene innfører Schiller begrepet spill. Spill, eller spilldriften, som han kaller det, er en egenskap menneskene har i seg, og som det kan kultivere. Spilldriften, *der Spieltrieb*, er, ifølge Schiller, syntetiserende og harmoniserende. Den tilveiebringer enhet: form i følelsen og følelser i forståelsen. Det sanselige og det rasjonelle kan på denne måten forenes ved hjelp av spilldriften. Slik er spilldriften for Schiller knyttet til det skjønne og det harmoniske. Spillbegrepet i Schillers tekst er først og fremst metaforisk ladet. Spill er forstått som en medierende bevegelse som formidler mellom kropp og sjel, mellom form og sanser, mellom fornuft og følelser, og slik kan den skape harmoni og enhet mellom motsetninger og bidra til menneskets dannelse og frihet.

Leibniz (1646–1716) fremhever viktigheten av spill på en ganske annen måte enn Schiller. Leibniz betrakter spill som noe positivt fordi det hjelper vår tenkeevne og styrker våre innovative sider. «Mennesket har aldri vært mer oppfinnsomt enn når det gjelder oppfinnelsen av nye spill», skriver han et sted, for da «har ånden det behagelig» (sitert etter Duflo 1997, s. 29).<sup>14</sup> Enda mer eksplisitt er han når han «sterkt anbefaler å studere spill, ikke for sin egen del, men fordi de bidrar til å perfektionere kunsten å tenke» (Leibniz 1993, s. 368).<sup>15</sup> I den grad mennesket føler seg fri når det spiller, og denne friheten gjør det oppfinnsomt, er

beskjeftigelsen med spill for Leibniz primært et epistemologisk hjelpemiddel, og ikke noe som er moralsk forkastelig. Denne oppfinnsomheten er igjen overførbart til andre områder i tilværelsen, og som sådan er spill noe positivt, ikke bare i et moralsk og antropologisk perspektiv, men også i vitenskapelig øyemed.

Utvilsomt har den første tendensen, som går tilbake til Schiller, gjort seg mest gjeldende i det 20. århundrets tenkning om spill. Arven etter Leibniz utfolder seg kanskje først og fremst i praksis, som en eksperimenterende og ludisk holdning når man tenker, skriver eller skaper.

Johan Huizinga, en nederlandsk kultursosiolog, har med boken *Homo Ludens* (1938) på mange måter satt en standard for hvordan man reflekterer over spill i nyere tid. I forlengelsen av Schiller tar han til orde for at det er helt avgjørende å studere spill for å forstå mennesket og den kulturen det er en del av. Ifølge Huizinga er spill en aktivitet som foregår frivillig, som oppleves som lystbetont og ikke alvorlig, men som spilleren likevel blir fullstendig opptatt av. For Huizinga er det avgjørende at spilleren oppfatter spillet som noe som er avgrenset i tid og rom, og som dessuten er avskåret fra den normale og vanlige verden. Spillet blir slik definert ut fra spilleren som bevisst trer inn i spillverdenen, en avgrenset verden som gjerne blir kalt «den magiske sirkelen». Det er med andre ord spillerens erfaring og opplevelse som for Huizinga blir den viktigste enkeltfaktoren for å forstå fenomenet spill. Dermed defineres også fenomenet spill ut fra hvordan det gir mening for spilleren. Han oppsummerer sitt syn slik:

Hvis vi oppsummerer de formelle kjennetegnene på spill, kan vi kalle det en fri aktivitet som ganske bevisst står utenfor det 'vanlige' livet ved at det ikke er alvorlig, men samtidig opptar spilleren intenst og fullstendig. Det er en aktivitet som ikke er knyttet til noen materiell interesse, og det kan ikke gi noen fortjeneste.

Det forløper innenfor sine egne grenser i rom og tid og i henhold til bestemte regler og på en ryddig måte. Det fremmer dannelsen av sosiale grupperinger som har en tendens til å omgi seg med hemmelighold og understreke hvor forskjellig det er fra den alminnelige verden ved hjelp av forkledninger eller andre virkemidler. (Huizinga 1970, s. 32, min oversettelse)

Tjue år senere vektlegger sosialantropologen Roger Caillois mange av de samme kjennetegnene som Huizinga i sin definisjon av spill i boken *Les Jeux et les hommes* (1958), som også har blitt en klassiker blant spillforskere. Han trekker frem følgende seks karakteristika: 1) spilleren spiller *frivillig*; 2) spillet er *avgrenset* i tid og rom; 3) det er *usikkert*; spillet avsluttes når utfallet er forutsigbart; 4) det er *uproduktivt*, sident det ikke produserer annet enn en eventuell redistribusjon av rikdom blant spillerne; 5) det er *regulert*; spillet har egne regler som setter til side alminnelige konvensjoner; 6) spillet er *fiktivt*; det er en virkelighet av annen grad, eller uvirkelig i forhold til det daglige liv (Caillois 1958, s. 42–43).

Til forskjell fra Huizinga trekker Caillois frem usikkerhet som et avgjørende kriterium for spill. Dessuten åpner han for den økonomiske betydningen, nemlig at spillerne kan vinne eller tape penger. Ellers er Huizinga og Caillois i stor grad enige om hvilke kvaliteter som definerer spillfenomenet. De vektlegger begge frivilligheten, det fiktive, det uproduktive og det regelbundne, og det midlertidige.

At spilleren har så stor betydning for å forstå fenomenet spill, har sammenheng med at spill ikke uten videre er noe som kan bestemmes eller forstås bare ved å beskrive det. Spillfenomenet krever at spillet blir iverksatt for at det skal være meningsfylt å snakke om det. Caillois, for eksempel, klassifiserer ulike typer spill i henhold til spillerens holdning. Gjelder det en konkurranse

der det er om å gjøre å vinne, som for eksempel idrett, kaller han spillet for *agon*. Gjelder det å etterlikne noe, som i rollespill eller skuespill, kaller han det *mimesis*. Handler det mest om en kroppslig reaksjon, som svimmelhet, kaller han det *ilinx*. Dersom det først og fremst er tilfeldigheter utenfor spillerens kontroll som avgjør, som i terningspill, lotteri eller rulett, kaller han det *alea*.

|          |   |              |
|----------|---|--------------|
| Agon:    | → | konkurranse  |
| Mimesis: | → | etterlikning |
| Alea:    | → | tilfeldighet |
| Ilinx:   | → | svimmelhet   |

Huizinga og Caillois bygger videre på Schillers idé om at spill er universelt grunnleggende for alle mennesker til alle tider. En slik antropologisk tilnærming gjør spillfenomenet nærmest til noe eksistensielt og understreker menneskets sosiale utgangspunkt: Uten spill er vi ikke mennesker og ikke i stand til å omgås hverandre. For Schiller, Huizinga og Caillois blir fenomenet spill også brukt i overført betydning; det blir forbundet med en livsanskuelse som mennesket møter verden med. Slik blir spill mindre knyttet til spillet enn til spilleren, det blir mer en definisjon på mennesket som spiller, ja endog på mennesket som sådan, enn det blir en definisjon av fenomenet spill.

Spillfenomenet har også en posisjon innenfor pedagogikkens historie. Det er flere tenkere som har pekt på at spill kan ha en helt egen og nesten unik funksjon i et menneskes utvikling og dannelse. Vi har allerede sett at ludo-begrepet ble brukt om skolen og skolemestere i det gamle Roma. Kirkefaren Thomas

Aquinas (1225–1274) mente at mennesker trenger avveksling fra arbeid og studier, og at ulike former for spill kan egne seg som en slik avveksling. Slik vil spill gjøre oss bedre i stand til å arbeide igjen.

Nettopp fordi lek og spill har preg av å være lystbetont og avslappende, blir mennesket mer mottakelige for læring og mer kreative og oppfinnsomme gjennom dette. Lek og spill behøver derfor ikke bare være en avveksling fra læring, men kan også være en måte å lære på. Hvis læring blir sett på som noe tungt og vanskelig og noe som kun har det nyttige som formål, kan den bli morsommere dersom læringen i større grad er organisert som en lek eller som et spill som tilsynelatende ikke har noe bestemt formål ut over seg selv. Psykologene Piaget, Vygotskij og Winnicott er blant dem som har videreført dette synet i det 20. århundre. Pedagogiske spill har blitt et eget begrep, og mange har sett pedagogiske gevinster ved innføring av spill i skolen.

For de fleste av oss er nok spill likevel mest forbundet med tidsfordriv, atspredelse og avkopling, uten et bevisst formål om at det skal være nyttig på noen som helst måte. Å spille blir slik et friminutt fra livets alvor, hvor man kan slappe av å ha det gøy. Spill er moro, behagelig og lystbetont, et kjærkomment avbrekk fra et liv som ellers er preget av arbeid og plikter. Sett på denne måten er det å spille ufarlig, og kanskje til og med noe positivt. Fra et slikt perspektiv er det derfor liten grunn til å fordømme spill. Det synes å være en generell oppfatning at det er moralsk akseptert å spille så lenge det ikke er forbundet med for høy risiko eller så lenge spillet er avgrenset, ikke flyter ut og blir altoppslukende.

Holdningene til spill varierer imidlertid mye. Noen fordømmer spill som sådan, andre fordømmer de som spiller for mye. Noen vil ikke fordømme verken de som spiller, eller spillene de spiller. Kanskje kan man si at det er de spillene hvor det står

mye på spill, som provoserer frem de mest motsetningsfylte holdningene.

Spilleavhengighet er definert klinisk som en tilstand der man spiller så mye at man selv ikke evner å kontrollere det. Det er de som får sosiale og funksjonelle problemer fordi de ikke klarer å rive seg løs fra sine spill, som kan få en slik diagnose. I dag gjelder dette i stor grad dataspill og pengespill. Begge disse spillformene blir omtalt med egne oppslag på [Helsenorge.no](https://helsenorge.no). Der fokuseres det i hovedsak på problemene. At spill også kan innebære noe positivt for de spilleavhengige, er underordnet. Det er imidlertid ikke tvil om at dataspill, for eksempel, også tilbyr sosiale fellesskap. Selv om man ikke møtes i virkeligheten, fungerer de virtuelle møtene, hvor spillerne treffer hverandre som avatarer, ofte som fullgode sosiale fellesskap. Den kritikerroste norske filmen *Ibe-lin* (2024) viser frem noe av dette. Zevins roman *I morgen og i morgen og i morgen* (2022) tar også opp hvordan dataspill kan ha slike sosiale funksjoner.

Noen tjener seg rike på spill, og ofte er det helt ufortjent, vil noen mene. Rikdom ervervet gjennom spill og tilfeldigheter er for mange mer forkastelig enn hvis den skyldes egen innsats og egne ferdigheter. Dette er nok én av grunnene til at sjansespill har vært uglesett opp gjennom historien (Belmas 2006). At et terningkast plutselig kan gjøre en person styrtrik eller ruinert, opprører mange. Også i dag vekker sjansespill stor forargelse blant noen og er regulert av egne lover.

Argumentene mot sjansespill har imidlertid variert. Litt forenklet kan man si at før 1700-tallet var argumentene primært teologiske. De handlet om at man ikke skulle utfordre Guds allmakt. Det er Guds forsyn som styrer tilfeldighetene, og dersom verdslig tilfeldighet i form av et terningkast kan avgjøre om man skal være rik eller fattig, svekkes tilliten til Gud, var det mange som mente (Belmas 2006, s. 21–44). Ikke minst av denne grunn

burde alle former for spill hvor tilfeldighet avgjør utfallet, fordømmes og forbyes, i alle fall reguleres. I løpet av opplysningstiden endret hovedlinjen i argumentasjonen seg. Fordømmelsen av spill ble da ikke lenger primært teologisk begrunnet med forankring i det hinsidige. Sekulære, borgerlige argumenter tok utgangspunkt i frykten for og trusselen om å bli fattig og ulykkelig i det dennesidige livet, og det i seg selv skulle avskrekke spillerne fra å hengi seg til spill (Mauzi 1958).

## Spill og estetikk

Spillbegrepet har påfallende ofte blitt brukt for å beskrive den særegne estetiske erfaringen. Kjente filosofer som Kant, Schiller, Gadamer og Derrida argumenterer, på forskjellige måter, for hvordan spill kan være nyttig i et humanistisk dannelsesprosjekt og for å sette ord på en erfaring som siden 1700-tallet har blitt definert som en særegen estetisk erfaring.

I *Kritikk av dømmekraften* (1790) anvender Kant termen spill for å definere den estetiske dømmekraften. Hos Kant er ikke spilltermen noe begrepslig. Spill har heller ikke noe forstandsmessig eller fornuftig ærend. Kant bruker termen spill i overført betydning for å betegne en bestemt form for medierende aktivitet, nemlig den forhandlingen, eller utvekslingen, som foregår mellom forestillingskraften og imaginasjonen på den ene siden og forstanden på den andre. Slik fungerer termen metaforisk i beskrivelsen av opplevelsen av det skjønne. Skjønnheten er for Kant et harmonisk samspill mellom innbilningskraften og forstanden. Spill har med andre ord som funksjon å formidle mellom to åndsevner. Uten å tilveiebringe en begrepslig forståelse, sier Kant at skjønnheten beror på en vedvarende utveksling mellom de to åndsevnene. Den estetiske dømmekraften har derfor ingen

kognitiv verdi, men den rommer en egen frihet uavhengig av empiriske hindringer, og dette er kilden til en spontan estetisk glede. Når det gjelder opplevelsen av det sublime, er spilltermen like metaforisk ladet. Det sublime er ikke resultat av et harmonisk samspill, men et konfliktfullt spill mellom imaginasjonen på den ene siden og fornuften på den andre siden. I denne konflikten må innbilningskraften nødvendigvis gi tapt for at man i ettertid skal kunne verdsette denne erfaringen som sublim (Kant 1995, s. 86–87 og s. 133, og Sparosu 1989, ss. 33–53).

For Schiller har termen *Spieltrieb*, som vi allerede har sett, noe av den samme metaforiske betydningen. I *Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev* betegner *Spieltrieb* formidlingen mellom sanselighet og fornuft. Denne formidlingen er et avgjørende element i menneskets estetiske dannelse og nødvendig for at mennesker kan bli moralsk etterrettelige og politisk dugelige. Schiller løfter dermed Kants estetiske dømmekraft inn i den politiske verden. Den estetiske oppdragelsen hos Schiller har et moralsk og politisk mål, idet spillets mediering mellom sansedriftenes tvang og fornuftens idealitet er en nødvendig betingelse for individets frihet, også moralsk og politisk. Det estetiske er for Schiller et resultat av *Spieltrieb*, og han trekker veksler på kunsterfaringen for å beskrive det. Statuen *Juno Ludovisi* blir for Schiller eksemplarisk i sin kombinasjon av samtidig ynde og verdighet (Schiller, s. 75). For Kant og Schiller er spill først og fremst forstått metaforisk som en fri mediering mellom to krefter som ellers ville ha vært uforenlige. Kanskje er det derfor spill blir en foretrukket term for å beskrive menneskets estetiske erfaring og dannelse?

For Hans-Georg Gadamer er spillbegrepet avgjørende for å kretse inn det særegne ved den estetiske erfaringen. I *Sannhet og metode* (1960) fremmer han spillbegrepet som en nøkkel til å forstå kunstverkets særegne værensmåte. Til forskjell fra Kant og Schiller leverer Gadamer en teoretisk analyse av fenomenet

spill for å definere hva han mener den estetiske erfaringen består i. Ifølge Gadamer er spill selve kunstverkets værensmodus. For Gadamer er spillbegrepet med andre ord ikke bare en blind flekk eller et selvforklarende begrep.

Gadamers forståelse av spill er som følger: Spill er avkopling, atspredelse. Det er ikke en alvorlig aktivitet, men rommer likevel sitt eget alvor, hvilket er nødvendig for at spillet skal kunne fungere. Videre beror spill på en frem-og-tilbake-bevegelse, og det er mønsteret i denne bevegelsen som definerer ulike typer spill. Spillet i seg selv har ikke noe formål, men er basert på gjentakelse og innlevelse. Repetisjon er avgjørende for spill. Spill som fenomen er med andre ord ikke noe unikt, men forutsetter at det kan gjentas, at man kan spille på nytt og på nytt, en gang til. Ikke desto mindre kan hvert enkelt spill fortone seg som enestående, slik for eksempel et sjakkparti er det.

Spill er dessuten, slik Gadamer ser det, per definisjon absorberende. Det vil si at spilleren blir oppslukt av spillet, lever seg inn i det og nærmest fortaper seg i det. Dette fordrer et element av risiko. Risiko for å tape og for å fortape seg. Forstillelsen, eller illusjonen, er således vesentlig for spillet: Vi tror at vi spiller et spill, men i virkeligheten blir vi spilt av spillet. Spilleren er med andre ord ikke spillets subjekt. Det er spillet som er subjektet, men dette krever også at det blir spilt for at man skal kunne si at det er et spill. Derfor har spillet alltid noe grunnleggende performativt over seg, det fremstilles så og si hver gang det spilles som en forestilling.<sup>16</sup>

Dette er de grunnleggende karakteristikaene spillfenomenet er bærer av, og som også er utgangspunktet for hvordan Gadamer bruker betegnelsen spill som et teoretisk begrep også for å forstå kunstverkets vesen, dets ontologi. Imidlertid foregår det i denne overføringen fra spill til kunst også en transformasjon, mener han. For spillets værensmodus som spill blir også kunstens ideelle værensform. Dette innebærer for det første at kunstverket

er overordnet, eller i alle fall uavhengig av, sin skaper, dernest at kunstverkets betydning blir viktig. Fortolkningen av kunstverket blir avgjørende for å forstå dets værensmodus. Gjennom fortolkning blir kunstverket iverksatt igjen og igjen, på samme måten som et spill er avhengig av å bli spilt. I forlengelsen av dette forstår Gadamer kunstverket som en begivenhet, en hendelse, snarere enn som et objekt eller en gjenstand. Kunstverkets værensmodus er noe som skjer, og som kan skje igjen. Kunst er noe som må kunne aktiveres, iverksettes og spilles flere ganger. Gadamer forklarer altså kunstverkets ontologi ut fra spillets struktur og funksjonsmåte, som en aktivitet som kan gjentas, og som bare oppnår sin fulle unike væren hver gang det blir spilt (Gadamer 2010, s. 132–165).

Mens spilltermen for Kant, Schiller og Gadamer bidrar til å beskrive det spesifikt menneskelige og den særegne estetiske erfaringen, er «spill» for en filosof som Jacques Derrida i tillegg et epistemologisk begrep som kan tydeliggjøre humanvitenskapenes egenart. Termen dukker blant annet opp i tittelen til det berømte essayet «Struktur, tegn og spill i menneskevitenskapenes diskurs» (1966). Derridas målsetting med artikkelen er å analysere i hvor stor grad humanvitenskapene har vært definert av en kontrollert utveksling mellom tegn innenfor en gitt struktur organisert rundt et sentrum, det han vil kalle nærværsmetafysikk (Derrida 2006, s. 15–49). Denne organiseringen gir tegnene kun et avgrenset spillerom, skriver han, og spillet mellom tegnene blir begrenset innenfor strukturens rammer og kontrollert av et transcendentalt signifikat eller et sentrum. Imidlertid er det også mulig å tenke seg et annet strukturbegrep, mener Derrida – et strukturbegrep som opererer med et sentrum som ikke er et sted, men som er desentrert og snarere virker som et spill mellom fristilte signifikanter, eller tegn, og som skaper mening gjennom uendelige rekker av forskyvninger og substitusjoner av tegnet. Dette ville være et spill uten sikkerhet, et spill styrt

av tilfeldigheter. Innenfor en sentrert struktur betegner termen spill elementenes handlingsrom eller spillerom. I en struktur uten sentrum er spillet «grenseløse substitusjoner innenfor grensene til en begrenset mengde», skriver Derrida, og mener med det at ingen mening lenger kan fastholdes, for det er ikke noe sentrum som forankrer den (Derrida 2006, s. 39). Derrida argumenterer likevel ikke for at det er mulig, eller nødvendigvis ønskelig, at det ene strukturbegrepet skal avløse det andre, men det er tydelig at han ønsker å avdekke deres respektive logiske og historiske mulighetsbetingelser. Derrida tillegger spilltermen en betydelig funksjon i sin tenkning. Til tross for at han ikke er særlig presis i sin bruk av termen og heller ikke gjør den til gjenstand for en egen analyse, er spill ikke desto mindre viktig, idet termen, slik han ser det, tjener som et verktøy for å tilveiebringe dynamikk, bevegelse og frihet i humanvitenskapene.

Fra Kant og Schiller til Gadamer og Derrida er altså spilltermen viktig for å formulere det spesifikt menneskelige, den særegne estetiske erfaringen og det karakteristiske ved det humanistiske vitensfelt. Av disse er Gadamer alene om å forsøke å analysere termen som et begrep før han bruker det videre i sin analyse for å komme frem til kunstverkets egenart og det særegne ved den estetiske erfaringen. Verken Kant, Schiller eller Derrida tar seg bryet med å studere spillfenomenet og analysere spilltermen som sådan. For dem fungerer den nærmest som et transparent, selvforklarende instrument, og kanskje er den til og med en blind flekk i deres tenkning?

## Spilletts frihet – spillerommet

Den franske filosofen Colas Duflo har forsøkt å tenke spill som spill uten å gjøre det til et instrument eller en forklaringsmodell. Han syntetiserer mange av de viktige innsiktene fra blant annet

Kant, Schiller, Gadamer, Huizinga og Caillois. Hvis man skal definere spill som spill, kan verken dets anvendelsesområde, en oppsummering av dets egenskaper eller en klassifisering av ulike typer spill være grunnlaget for definisjonen, argumenterer han. Man må definere fenomenet ut fra hva som er dets produktive kraft, hva som er dets operative sentrum, med andre ord ut fra hva som er mulighetsbetingelsen for at det kan besitte de og de egenskaper, og klassifiseres på den og den måten.

Definisjonen Duflo byr på, er kort og konsis. Jeg har stor sans for den, ikke bare fordi den virker filosofisk konsistent og koherent, men også fordi den kan bidra til å tydeliggjøre forholdet mellom spill og litteratur. Duflos definisjon lyder som følger:

«Spill er oppfinnelsen av en frihet i og gjennom et regelverk» (Duflo 1999, s. 57). La oss dvele litt ved denne definisjonen og se hva den innebærer. For det første: Spill er *oppfinnelsen av en frihet*. Som både Huizinga og Caillois mener Duflo at frivillighet er grunnleggende for at spill skal kunne forekomme. Man spiller frivillig. Den friheten spillet skaper, er imidlertid verken avhengig av eller betinget av den friheten man eventuelt har utenfor spillet. Det er med andre ord en egen frihet i spillet. For det andre: Alle spill gir spillerne et *handlingsrom*, eller et *spillerom*, det vil si et visst antall muligheter for bevegelse og avgjørelse. Dette handlingsrommet kan være stort eller lite. Men det er der. Når det ikke lenger er der, er spillet over. Noen har vunnet, andre har tapt, eller det er uavgjort. Spillet er avsluttet når handlingsrommet opphører. For det tredje: Den ludiske aktiviteten foregår alltid innenfor et *regelverk*. Spillerommet begrenses og reguleres av spillets regler. Med andre ord, intet spill uten regler. Men disse reglene er ikke først og fremst begrensende, de er skapende. De skaper spillet, og de skaper spillets frihet.

Spillet regelverk muliggjør dermed en frihet, en begrenset frihet som avgrenser seg fra det som er utenfor. Sett fra innsiden

er spillets regelverk åpent, sett fra utsiden er det begrenset. I motsetning til et sivilt lovverk som regulerer sosial atferd i det «virkelige livet», og som har til hensikt å beskytte og regulere en frihet individet allerede besitter, frembringer spillets regelverk en frihet som ikke eksisterer på forhånd. Hvert enkelt spill bestemmes på denne måten av sine regler. Det er dette som utgjør spillets virkelighet, det vi kaller spillets verden, eller den magiske sirkelen. Ut fra denne generelle og vide definisjonen av spill kan man deretter ytterligere spesifisere dets egenskaper og klassifisere ulike kategorier av spill.

La oss reflektere litt videre over Duflos definisjon ved å bruke sjakkspillet som et eksempel:

- A. Sjakkreglene gjør det mulig å spille sjakk
- B. Sjakkspilleren som sådan eksisterer ikke uavhengig av sjakkreglene
- C. Det er sjakkreglene som definerer spillet gjennom den frihet de skaper for sjakkspilleren

Med en mer abstrakt formulering kan vi si at et spill defineres ut fra hvilke regler som strukturerer det, og at spillets frihet er et resultat av reglenes struktur og dermed konstituerende for spillets spesifisitet.

Spill → regler → frihet → spill

Spill med stor S betegner her fenomenet spill som sådan; spill med liten s det spesifikke spillet det er snakk om.

Duflos definisjon av spill er gunstig for å forstå spill som spill og ikke bare som en metafor eller et verktøy, og kanskje derfor åpner den for en drøfting av forholdet mellom litteratur og spill. Overført til litteratur kan vi si at ethvert spill rommer et iboende

narrativ, en fortelling om spillernes frihet, om vinning og tap av frihet. Og i litteraturhistorien myldrer det av slike fortellinger, som vi har sett, særlig på 1800-tallet, men også på 1900-tallet. Det typiske ved dem er at en spiller som har tapt, ikke først og fremst tenker på hva han egentlig har mistet, enten det er gård eller grunn, hus eller hjem, men at han har mistet sin frihet som spiller, sin frihet til å spille. Det er ofte først da spilleren går ut av spillets verden, ut av kasinoet, ut av spillesalen, at han aner den eksistensielle rekkevidden av tapet.

Et bærende spørsmål i en slik tilnærming vil være hvorvidt den friheten som skapes gjennom et regelverk i et spill og som fremstilles i en litterær tekst, er overførbart til andre sider ved teksten, så som det stilistiske, det tematiske, det narratologiske og det estetiske. I tillegg kan man supplere overføringen med andre egenskaper og presiseringer som er typiske for spill, slik som avgrensing i tid og rom, gjentakelse, innslag av tilfældighet og risiko, atspredelse, osv., kort sagt egenskaper som flere spillteoretikere, og Huizinga og Caillois er blant pionerene i så måte, har trukket frem som konstituerende for spill. Disse lar seg avlede av Duflos definisjon, og overraskende lett lar de seg også overføre til litteratur. Caillois' seks karakteristika – at spillet er frivillig, avgrenset i tid og rom, usikkert, uproduktivt, regulert og fiktivt – lar seg alle anvende som viktige karakteristika på fiksjonslitteratur.

Dette betyr selvfølgelig ikke at spill og litteratur er identiske, men at de nettopp er analoge størrelser hvor deres likheter og forskjeller kan settes i relasjon med hverandre på en produktiv måte. Vi har allerede nevnt hvordan selskapsleker kunne være arnestedet for litteratur på 1600-tallet, og på 1700-tallet sammenlikner Henry Fielding sin rolle som forteller med lotterimesteren (Fielding 1986, s. 60). La oss nå derfor se nærmere på spillets betydning i et knippe utvalgte fortellinger.



# Beregne?

## Casanovas memoarer

Den italienskfødte Giacomo Casanova (1725–1798) er mest kjent for å være en uhelbredelig kvinnebedårer slik Federico Fellinis klassiker fra 1976 og Lasse Hallströms filmatisering fra 2005 fremstiller ham. Antakelig var han en like notorisk gambler. I ett liv, i en livshistorie og i ett forfatterskap, i konkret så vel som i overført forstand, inkarnerer Casanova 1700-tallet som spillets århundre. I opplysningstiden florerte ulike typer spill i alle mulige varianter i samtlige samfunnslag. Både blant kvinner og menn, på byen og på landet, i Versailles og i Paris var det å spille en av de viktigste formene for atspredelse og tidsfordriv, og en ikke ubetydelig sosial omgangsform. I artikkelen «Spille» i den store franske *Encyklopedien* kan man lese at «man spiller mye i dagens verden. Det er ikke unyttig å kunne spille, om ikke annet for å glede andre, men det er også bra å kunne spille godt».

Casanova var imidlertid ikke bare en berømt forfører og spiller, han gjorde også livet sitt om til litteratur. På slutten av livet skrev han sine memoarer fra et slott i det som er dagens Tsjekkia. I *Histoire de ma vie*, hans store selvbiografiske prosjekt i tolv bind på fransk, som ble publisert først etter hans død, er spill

en ikke ubetydelig ingrediens. En selvbiografi er en retrospektiv sjanger: En forteller skriver sitt liv i et etterstilt perspektiv. En selvbiografi foregir også at det er samsvar mellom den som skriver, forfatteren, og den det skrives om, hovedpersonen. Den foregir også at det som skrives er «sant», at det er et virkelig liv det fortelles om, og at hendelsene som skildres, faktisk har hendt. Imidlertid åpner sjangeren i stor grad for at forfatteren kan styre sin egen selvframstilling. Forfatteren velger hvordan begivenhetene fremstilles ut fra hvilket inntrykk han eller hun vil etterlate av seg selv. Dermed sies det gjerne at man kan skape seg selv ved å skrive sitt liv.

Leserne av Casanovas memoarer får innblikk i en libertinsk livsstil som handler om mer enn kvinnehistorier. Casanova fremstiller seg selv som en lærd, beleven og bereist mann. I en alder av 21 år hadde han studert filosofi, medisin, juss, religion og musikk. På sine reiser hadde han fått innpass i sosietetskretser over hele Europa, og han ble kjent med historiske kjendiser som Voltaire, Mozart og Goethe. Casanova lar dessuten spillmotivet bli en integrert del av sin selvbiografi. Å kunne spille var for kosmopolitten Casanova både en inntektskilde og en inngangsbillett til aristokratiet i blant annet Frankrike, Tyskland, Nederland, England, Spania og Russland. Det er ingen overdrivelse å si at uten spill ville ikke Casanova vært Casanova. Gjennom selvbiografien skaper han myten om sin person, og den skapes og leves i stor grad gjennom spill. På nesten hver eneste side i *Histoire de ma vie* spilles det, noe som gir inntrykk av at Casanova spiller nær sagt alltid og overalt, og med alle mulige slags folk, det være seg i sitt heller beskjedne oppvekstmiljø (Casanova I, s. 30), som student (I, s. 52), ved Katarina den stores hoff i Russland (Casanova III, s. 377) eller i fengselet (I, s. 446). En lang rekke med forskjellige spill blir nevnt: *pharaon, bassette, biribi, brelan, comète, quinze, trictrac, passe-dix, petits-paquets, piquet, premiera,*

*trente-et-quarante, tressette, wisck, lotteri*, osv. Alle velkjente spill i opplysningstiden, og noen av dem spilles i videreførte former fortsatt i dag, men den gangen ble de alle benevnt på fransk uansett hvor man var i Europa.

Casanovas to store lidenskaper var altså kvinner og spill. Det er gjerne gjennom spill Casanova møter en kvinne han blir forelsket i (I, s. 503), og dessuten tjener spill ofte som sammenlikning for å beskrive et kjærlighetsforhold (I, s. 478). Spill og forførelse blir to sider av samme sak: Begge er knyttet til tilfeldighet og beregning. I dette kapitlet skal vi se på hvordan Casanova manøvrerer mellom dem, særlig i lys av hans beskjeftigelse med lotteriet.

## Tilfeldighet og øyeblikk

Fortuna er gudinnen for hell og lykke, og dermed også gamblerens gudinne. Casanova gir inntrykk av at han har hengitt seg til hennes rike. I forskjellige varianter er Fortuna en stadig tilbakevendende og foretrukket figur i *Histoire de ma vie*. Som spiller lar Casanova tilsynelatende tilfeldighetene råde. Likeledes lar han innfallet bestemme hvilken kvinne han skal innlede et forhold til. Han gir inntrykk av at det er tilfeldighetene som styrer hans små og store bevegelser.

Den Casanova-figuren som fremstilles i selvbiografien, lever i øyeblikket. Han «gleder seg over nåtiden og forbanner fremtiden og alle som dyrker fornuften for bedre å kunne forutse fremtiden». I motsetning til mange andre selvbiografer som foregir å etablere en rød tråd gjennom et liv, feirer Casanova øyeblikket og de enkeltstående begivenhetene i sine erindringer. Allerede i forordet konstaterer han at det eneste prinsippet han skal ha fulgt, dersom det stadig kan kalles et prinsipp, er øyeblikket og flyktigheten. «Det eneste systemet jeg har hatt, har vært å la

meg føre dit vinden blåser», skriver han. Og han legger til: «[...] *Carpe diem* er mitt ordspråk» (II, s. 760).<sup>17</sup>

Øyeblikket blir slik avgjørende for Casanova, kanskje fordi det er underlagt tilfeldighetene og er vanskelig å kontrollere. I den klassiske retorikken betegner termen *kairos* øyeblikket. I motsetning til *kronos*, som betegner det varige og kronologiske, er *kairos* momentan, spontan, punktuell, risikabel og uforutsigelig. Det er om å gjøre å gripe *kairos*, å gripe det rette øyeblikket, å beregne det uberegnelige. *Kairos* blir betingelsen for den vellykkede handlingen som skjer spontant og tilfeldig. *Kairos*, øyeblikket, blir nærmest et synonym for tilfeldigheten; den er risikabel og ukontrollerbar, men ikke desto mindre avgjørende. Det handler både om å nyte og å utnytte *Kairos* når det oppstår. Kunsten er å lære å beregne øyeblikket, en kunst som Casanova skriver at han på subtilt vis har mestret.

Siden tilfeldigheten blir knyttet til øyeblikket, blir den dermed også en *tidskategori* i Casanovas selvbiografi. Øyeblikket og tilfeldigheten lar seg ikke forbinde verken til fortid eller fremtid. Det er om å gjøre å gripe den, men ikke fastholde den. På mange måter kan man si at Casanova konstruerer en fortelling om sitt eget liv som styrt av tilfeldige øyeblikk, noe som ikke minst er særlig tydelig i forførelsesepisodene. Tilfeldighetene avbryter historien, men er også med på å drive den fremover. Man kan være fristet til å si at de utgjør fortellingens paradoksale prinsipp. Fortellingen er både bygd opp rundt og avbrytes av tilfeldighetenes inngrisen.

Forstått som en tidskategori blir tilfeldigheten for Casanova ikke bare et prinsipp for fortellingen, men også en sosial strategi for å lykkes i livet. Som sønn av en skomaker og en skuespiller var det ikke akkurat en selvfølge at han skulle få innpass i aristokratiske kretser overalt i Europa. Ikke desto mindre nekter han å bli ved sin lest og akseptere den sosiale statusen han ble født

inn i. Han adler seg selv ved å ta navnet «ridderen av Seingalt», og gjentatte ganger viser han til tilfeldighetene når han skal forklare hvorfor og hvordan den selvutnevnte ridderen kan stige på den sosiale rangstigen. Den klassereisen han gjennomfører, er med andre ord mer et resultat av tilfeldigheter enn av etablerte muligheter i den sosiale strukturen. Ved å gjøre tilfeldighet til sitt livsprinsipp og spill til en av livets foretrukne aktiviteter fremviser Casanova ikke bare en freidig holdning til adelens sosiale struktur, men også en holdning som er fremmed for det fremvoksende borgerskapet, som først og fremst anerkjente arbeid og innsats som gyldige kriterier for sosial mobilitet.

Casanova foretrekker hasardspill og er ikke så flink i ferdighetsspill. Sjakk er nevnt kun én gang i memoarene hans. I et møte med en ung dame innrømmer han at sjakkferdighetene er så som så. Likevel går han med på å spille et parti med henne, og han vender sine manglende sjakkferdigheter til et strategisk grep for å forføre henne (III, s. 168). Det er først og fremst pengespill han er opptatt av. Hasardspillene har ifølge Casanova den fordel at de har større rom for overraskelser og tilfeldigheter, og mulighetene for å vinne mye penger øker dersom man spiller stort. Penger er viktig for Casanova. Han fører et omstendelig regnskap og glemmer aldri å notere hvor mye han har vunnet eller tapt. Men pengene han vinner i spill, mister så å si sin verdi og har kun betydning gjennom spillet: «Det som tvang meg til å spille, var følelsen av gjerrighet. Jeg elsket å sløse, og jeg angret når det ikke var spill som hadde gitt meg pengene for å sløse. Det syntes for meg som om pengene jeg hadde vunnet i spill, ikke hadde kostet noe» (I, s. 408). Selv om man ikke skal ta ham helt bokstavelig, gir han i alle fall inntrykk av at det ikke er penger slik vi vanligvis forstår ordet, som en verdi, som er den egentlige motivasjonen for å spille. Kanskje er det snarere i den opprinnelige betydningen man skal forstå termen, hvor penger

kun representerer, eller imiterer, en reell verdi? Pengene er ikke riktig ekte når man har fått dem gjennom spill. Da har de noe fiktivt over seg.

## Lotteriet

Selv om Casanova feirer tilfældighetene i fremstillingen av seg selv, kommer det like fullt frem at han også er en person som vet å kalkulere. Gambleren Casanova beregner. Selv om han ikke hadde en matematikers ekspertise i sannsynlighetsregning, hadde han tilstrekkelige kunnskaper til å bli ansatt som direktør av det første statlige lotteriet i Frankrike.

Hvordan han klarte det, beskriver Casanova i sine memoarer på en uforlikkelig måte. Beskrivelsen illustrer hvordan han evner å beregne tilfældighetene og gripe øyeblikket. Episoden viser også hvordan spill og tilfældigheter på 1700-tallet åpnet for sosial mobilitet i et samfunn som fortsatt var relativt lite fleksibelt. Men kanskje enda mer interessant er det at episoden viser hvordan Casanova evner å sjonglere mellom å gi inntrykk av at han lar tilfældighetene styre livet sitt, og å kalkulere og beregne seg frem til hvordan han best bør handle for å lykkes sosialt.

En av de aller mest berømte scenene i Casanovas erindringer er flukten fra fengselet i Venezia. Flukten var spektakulær. Han hadde klart å komme seg ut av et av de mest beryktede og bevoktede fengslene i Europa, Dogepalasset, *Palazzo Ducale*, hvor han satt fengslet, anklaget for å forstyrre den sosiale orden og for å være kritisk til religion. Over Venezias tak klarte han likevel å rømme, og han kom seg frem til Paris uten å bli innhentet, men ikke uten at ryktene om flukten hadde reist raskere enn ham. Da han ankom Paris, var historien allerede kjent og mange ivret etter å høre den fra hovedpersonen selv. For å få innpass i sosieteten

i Paris skrev han ned episoden og sendte den blant annet til Mme de Pompadour, Ludvig den 15.s offisielle elskerinne. Hun ble fjetret av historien og inviterte ham på middag sammen med noen av de mektigste menn i Frankrike. Det skulle vise seg at disse mennene tilhørte kongens økonomiske rådgivere. Samtalen under middagen handlet mest om hvordan statsfinansene kunne ordnes slik at man kunne etablere kongens militære skole, som var bygget, men som ikke hadde penger nok til drift. «Det handler om å finne midler uten å belaste staten og uten å belaste kongens ressurser», sier verten for slik å informere Casanova om hva det gjelder (II, s. 19). Casanova svarer med at «Det er kun Gud, herre, som har evnen til å skape» (II, s. 19), men han antyder at han ikke desto mindre har en idé som kan gi kongen betydelige inntekter. «Jeg vet hva du tenker på», svarer verten (II, s. 19), og inviterer ham til nok en middag dagen derpå for å drøfte prosjektet nærmere. Casanova blir overrasket over dette svaret, for ifølge ham selv hadde han overhodet ingen ideer. Han hadde rett og slett bløffet som en durkdreven jukse-maker av en spiller. Ved å forholde seg taus trodde de andre at han var smart og hadde bedre kort på hånden enn hva som faktisk var tilfellet.

Også under middagen dagen etterpå forholdt han seg taus. Selskapet snakket over hodet på ham om statens finanser. Casanova skriver at han kjedet seg og «åpnet munnen kun for å spise» (II, s. 21). Taushet ble slik en strategi for å skjule uvitenhet og mangel på ideer. Han halte ut tiden og utsatte det avgjørende øyeblikket. Slik hadde han gjort han taushet til en taktisk intelligens som han kunne dra nytte av når tiden var inne. Etter måltidet ble han presentert for lotteriprosjektet og kunne lese følgende på forsiden av et dokument: «Lotteri med nitti lodd hvor kun fem nummer av de som blir trukket hver måned, kan vinne [Loterie de quatre-vingt dix billets dont les lots tirés au sort chaque mois ne pourront tomber que sur cinq numéros]»

(II, s. 21). Fra dette øyeblikket nølte ikke Casanova. Tiden er inne, og med ett valgte han å handle. Da han tar ordet, snakker han om prosjektet som om det var hans idé. Han bekrefter at det var akkurat dette prosjektet han hadde i tankene kvelden før, og han gir en lengre utlegning av det. Etter å ha snakket seg ferdig, forteller han at han er aldri så lite fornøyd over å ha benyttet sjansen akkurat der og da ved å gripe ordet: «Begeistret over å kunne holde ordet så lenge om alt det jeg hadde engasjert meg i, reiste jeg meg for å gå et annet sted» (s. 23). Det var rett og slett en vellykket handling som ble gjort i akkurat rette øyeblikk.

Lotteriet Casanova gjorde til sitt, er det såkalte Genova-lotteriet, et lotteri som var svært populært i Italia, men fortsatt ganske ukjent i Frankrike på denne tiden. Genova-lotteriet er en type sjansespill, hvor man satser på kombinasjonen av ulike tall, ikke så forskjellig fra dagens lotto. Et slikt lotteri hadde tidligere vært lansert i Frankrike av to italienske brødre, Ranieri og Antonio Calzibigi. Ranieri var selve hjernen bak, men han var fraværende under den avgjørende middagen. Casanova møter ham først noen dager senere og karakteriserer ham på følgende måte: «Jeg så en mann liggende til sengs, full av byller» (II, s. 25). Ranieri er altså en svært intelligent, men lite attraktiv mann. Han lider av en form for spedalskhet som gjør ham svak og stygg, og i tillegg klør han seg overalt ustanselig. Han er med andre ord ikke særlig presentabel. Casanova skriver: «Paris er en by hvor alt vurderes etter fremtoning, det finnes ikke noe land i verden hvor det er enklere å komme seg frem» (II, s. 31). For de kjekke og pene som vet å te seg, er det lett å gjøre suksess i 1700-tallets Paris, skal vi tro Casanova. Sliter man derimot med utseendet, manerer eller sykdom, er det langt vanskeligere.

Den uttalte grunnen til at kongen hadde nølt med å realisere Calzibigi-brødrenes lotteriprojekt, var usikkerhet om hvorvidt staten ville tjene på det. Den uttalte grunnen var

likevel kanskje viktigere – den var kulturell og knyttet til vanskelighetene med å la en stygg mann med utslett over kroppen og som konstant klør seg i ansiktet, være pådriver og frontfigur. Foruten at Casanova var kjekk og pen, sjarmerte han både kvinner og menn med sin fremtoning og væremåte, og kunne således være en ypperlig ambassadør for prosjektet. I tillegg hadde han tilstrekkelige kunnskaper, og han overbeviste kongen om at lotteriet ville sikre de inntektene han hadde behov for: «Dersom kongen taper en stor sum ved første trekning, vil det være lotteriets suksess. Det vil være en ønsket ulykke» (II, s. 22). Casanova visste i tråd med sannsynlighetsteorien at det ville værre nær sagt umulig for kongen å tape i det lange løp, samtidig regner han med at spillerne ikke er like fortrolige med sannsynlighetsregning som han selv. Slik vil de bli lokket til å tro at de vil vinne i neste runde.

I *Encyklopedien* står det om lotteriet:

For generelt å kalkulere fordelene og ulempene ved et hvilket som helst lotteri, kan man bare anta at en person tar alle loddene og ser på forholdet mellom hvor mye han har satset, og hvor mye han vinner [...] Det er åpenbart at det alltid er spilleren som taper [...] Siden den totale summen aldri i sin helhet blir utbetalt til de som spiller, er det klart at lotteriet alltid er ufordelaktig for de som spiller. («Lotteriet», i *Encyklopedien*, b. 9, s. 604).

Casanova baserer seg på den kunnskapen man kan lese seg til i det franske oppslagsverket, hvor det, som vi ser i sitatet, blant annet bekreftes at lotteriet alltid vil være til fordel for de som organiserer det, og en ulempe for de som spiller. Systemet i lotteriet er slik at de som organiserer det, vil vinne mest i det lange løp. Casanova viser på denne måten at han kjenner godt til de viktigste prinsippene for den matematiske sannsynlighetsregningen.

Sannsynlighet handler mye om store tall og om tid. Det er mulig å beregne sannsynligheten for et utfall av for eksempel terningkast. Dersom man kaster terningen mange nok ganger, og ingen har jukset, vil det være en sekser i 1/6 av alle kastene. Når Casanova sier at «det er umulig at kongen ikke vinner på 1 av 5 lodd», er det denne sannsynlighetsregningen han støtter seg på. Derfor er det også en fordel om kongen taper litt i starten. Det vil gjøre lotteriet mer populært, fordi folk vil dermed tro at det er lett å vinne. Slik vil flere delta, og de som deltar, vil kjøpe flere lodd.

Under en langt mer formell seanse noen dager senere holder Casanova et foredrag om lotteriet. Til stede var ikke bare kongens viktigste finansrådgivere, men også den mest berømte matematikeren i samtiden, Jean le Rond d'Alembert, «i egenskap av ekspert innenfor universell matematikk» (II, s. 28). Foruten å være anerkjent vitenskapsmann var d'Alembert også medredaktør av *Encyklopedien* og dessuten forfatter av oppslagsverkets artikkel om lotteriet. Casanova lykkes med å overtale og sjarmere det eksklusive selskapet, og resultatet av alt dette er at det første franske statslotteriet, *la loterie de l'École militaire*, blir etablert i 1758 med Casanova som en av direktørene. Lotteriet holdt det gående mer eller mindre kontinuerlig frem til 1836. Allerede fra starten av var det en stor suksess både for publikum og for staten, som på denne måten fikk stor fortjeneste – på det meste utgjorde avkastningen på lotteriet fire prosent av Frankrikes nasjonalinntekter (Stigler 2022, s. 1). Casanova på sin side sikret seg en anelig inntekt som ga ham anledning til å leve det gode sosietetsliv uten økonomiske bekymringer.

## Sannsynlighetsregning og tilfeldighet

Selv om Casanovas selvframstilling i memoarene gir inntrykk av at han er en levemann som lever etter deisen *carpe diem*, og som feirer øyeblikket og tilfeldighetene, viser lotteri-episoden at han også benytter seg av sine matematiske kunnskaper for å vinne innpass i det franske sosietetslivet. Sannsynlighetsregningen ble på 1700-tallet sett på som det viktigste virkemiddelet for å få has på tilfeldighetene. Den ble utviklet blant annet på bakgrunn av beregninger av mulige utfall i sjansespill, og den synes å stemme, i alle fall i det lange løp og når det gjelder store tall. Fra og med 1600-tallet blir spill gjort til gjenstand for analyser på en måte som skulle vise seg å bli avgjørende blant annet for nye matematiske grener og anvendelse av matematikken.

Som nevnt i innledningskapittelet førte interessen for hasardspillene til utviklingen av den disiplinen innenfor matematikken vi kaller sannsynlighetsregning. Fra og med rundt 1660 bidro Pascal, Fermat, Huygens, Leibniz, Montmort, d'Alembert og andre til å systematisere sannsynlighetsregningen, og den springer ut av overveielser over spill. Fascinasjonen for risiko og ønsket om å kontrollere tilfeldighetene var bakgrunnen for konkrete analyser og studier av hvordan spill fungerer (Hacking 1975).

Det var en utbredt oppfatning på 1700-tallet at det tilfeldige ikke hadde noen objektiv eksistens, men var et resultat av menneskets begrensede forstand. Et hyppig brukt refreng i perioden var påstanden om at ingen fenomener eller begivenheter er tilfeldige, de bare oppleves slik. Om mennesket bare brukte sin forstand på riktig måte, ville ingenting fremstå som tilfeldig. Det ligger da også i opplysningstidens «ånd» å forsøke å redusere spriket mellom det man opplever og erfarer på den ene siden, og det man kan begripe og forstå på den andre siden. *Encyklopedien* formulerer dette på en måte som er typisk for

perioden. Artikkelen «Tilfeldig», «Fortuit», er symptomatisk: Det tilfeldige blir her karakterisert som en «ganske alminnelig term i språket, men fullstendig tom for mening i naturen. Vi sier at en begivenhet er tilfeldig når dens årsak er ukjent, når forbindelsen til de begivenheter som går forut for den, slår følge med den, eller kommer etter den, unnslipper oss. Med andre ord, når begivenheten skjer hinsides vår forståelse og uavhengig av vår vilje». Tilfeldighet er altså en kategori man forsøker å utgrense og beherske ved hjelp av sannsynlighetsregning gjennom hele opplysningstiden. Ikke desto mindre er det tilfeldige gjenstand for stor fascinasjon gjennom hele det 18. århundret.

Loven om de store tall er et viktig prinsipp i sannsynlighetsregningen. Dersom et forsøk gjentas mange nok ganger, vil den relative frekvensen av et utfall nærme seg sannsynligheten for utfallet. Dette betyr at en matematisk utregnet sannsynlighet tenderer mot å bli riktig dersom tallene blir store nok, men det innebærer *ikke* at den er i stand til å uttale seg om enkeltbegivenheter og enkeltsituasjoner. Den forteller hva som *kan* komme til å skje, ikke hva som skjer. Sannsynlighetsregning rommer derfor alltid et visst element av usikkerhet; den uttaler seg kun hypotetisk, så å si i kondisjonalis. Matematisk sannsynlighet er derfor først og fremst en *teoretisk* viten, ikke en *praktisk* kunnen. Den er generaliserende og favner alle som en og en som alle. Hvis man skal handle ut fra sannsynlighetsregningens resultater, må man gjøre det ut fra universelle kriterier. Under evighetens synsvinkel er ingenting tilfeldig, men denne typen kontroll lar seg ikke overføre til individuelle handlinger, med mindre man inkluderer alle fortidens og fremtidens mulige utfall i regnestykket.

Dette er ikke uten videre overførbart til Casanova levemåte, i alle fall ikke slik han fremstiller seg selv i sine memoarer. Da han bestemmer seg for å handle i denne situasjonen, er det tilfeldig at det dukker opp et øyeblikk, en *kairos*, hvor det gjelder å handle:

«Jeg gir ham dokumentet tilbake, jeg nøler ikke et øyeblikk med å si til ham at dette var mitt prosjekt» (Casanova, II, s. 21).

Som en av direktørene for lotteriet sikrer Casanova seg ikke bare en anelig inntekt, men han får også på en måte et herredømme over tilfeldighetene. Han holder skjebnen til et utall lotterispillere som håper på å vinne, i sine hender. Men omtrent samtidig med at han blir den formelle og offisielle sjefen for lotteriet, og dermed i en viss forstand over tilfeldighetene, ser det ut til at han mister interessen for sin nye posisjon. Episoden får ikke mer oppmerksomhet i hans memoarer, og den avsluttes ganske plutselig. «Nå som leseren er informert om hele denne episoden, kommer jeg ikke til å snakke mer om den annet enn i forbifarten» (II, s. 31).

Det er påfallende hvor lite samsvar det er mellom måten Casanova utvikler sine argumenter på for å overbevise kongens finansrådgivere, og det prinsippet han gjentatte ganger gir inntrykk av at han har levd etter. Argumentene han bruker overfor kongen, er tuftet på innsikt i sannsynlighetsregningen. I henhold til sannsynlighetsregningen er det, i det lange løp, størst mulig sikkerhet som gjelder. Sannsynlighetsregningen og det statlige lotteriet tar sikte på å beregne fremtidens inntekter. Disse argumentene står tydelig i motsvar til Casanovas prinsipp om å leve etter innfallene og de mulighetene som tilfeldigvis dukker opp etter som øyeblikket inviterer til det eller ikke.

Det er med andre ord to ulike prinsipper som konfronteres i denne episoden, og begge er knyttet til tid: beregningen av fremtiden og øyeblikkets spontane handling. Øyeblikkets spontanitet bekrefter tilfeldighetenes betydning, mens fremtidens vurderinger forsøker å eliminere den. I Casanovas memoarer blir tilfeldigheten knyttet til øyeblikket. Det er slik han klarer å flykte fra fengselet i Venezia, det er slik han forfører kvinner, det er slik han blir meddirektør for lotteriet. Hans memoarer kan

ses på som en eneste stor feiring av tilfeldighetene som har gitt ham et spennende liv. Enhver oppmerksom leser vil imidlertid se at dette er fremstilt i ettertidens lys.

Sannsynlighetsregningen og øyeblikket er med andre ord helt sentralt i denne episoden hvor Casanova beskriver hvordan det første statlige lotteriet i Frankrike ble etablert. Sammen forener de to viktige aspekter ved tilfeldighetens funksjon, ikke bare i Casanovas memoarer, men også i opplysningstiden mer generelt. På den ene siden er det mange bestrebelser nettopp på å «temme» tilfeldigheten ved hjelp av sannsynlighetsregningen i denne perioden. På den andre siden gjør en nærmest uhelbredelig fascinasjon for tilfeldigheten seg konstant gjeldende. Casanova synes å være tiltrukket av både sannsynlighetsregning og tilfeldighet, og han mestrer dem begge to. Det betyr likevel ikke at han reduserer Fortunas betydning, for ifølge ham er alle spill knyttet til Fortuna, særlig spill for amatører. Det er bare den profesjonelle spilleren som tilsynelatende mestrer tilfeldighetene:

Det er i henhold til naturen at fortuna (*la fortune*) gjør det samme med en mann som overgir seg til sine innfall som det et lite barn gjør med en elfenbenskule på et biljardbord: Barnet triller kulen i ulike retninger for å skaffe seg noe å le av når det ser at den faller ned i hullet. Men det er ikke naturlig, forekommer det meg, at fortuna med den samme mannen gjør det en spiller på høyt nivå gjør med biljardkulen, for eksperten kalkulerer kraften og farten, avstanden og jevnheten i reaksjonen. Det er ikke naturlig, i samsvar med min natur, at jeg viser fortuna den ære å tro at den er kyndig i geometri, og heller ikke at jeg antar at denne metafysiske størrelsen er styrt av de samme fysiske lovene som jeg oppdager at hele naturen er underlagt. Til tross for dette resonnementet blir jeg overrasket over det jeg observerer. Fortuna, som jeg burde

forakte, i egenskap av at den er synonym med tilfeldighet, gjør seg respektabel, som om den ville at jeg skulle oppfatte den som en guddom i forbindelse med de mest avgjørende av alle hendelser i mitt liv. Den har moret seg over alltid å få meg til å se at den ikke er blind, som man sier; den har aldri fordervet meg annet enn for å forbedre meg, og det virker som om den har fått meg til å heve meg riktig høyt opp utelukkende for å gi seg selv gleden over å se meg styrte ned. Det synes som om den har villet øve absolutt makt over meg bare for å overbevise meg om at den er tenkende, og at den hersker over alt som finnes. For å overbevise meg om dette har den anvendt kraftige midler som alle var ment å tvinge meg til å handle med makt, og for å få meg til å forstå at min vilje, så langt fra å erklære meg fri, bare var et middel den betjente seg av for å gjøre hva den ville med meg. (III, s. 614<sup>18</sup>)

Casanova foretrekker tilsynelatende å spille som et lite barn fremfor som en profesjonell spiller. Han foretrekker tilsynelatende tilfeldighetenes spill fremfor beregningen. Han tilskriver Fortuna, hellets og tilfeldighetens gudinne, alle avgjørende øyeblikk i livet sitt. Tilfeldigheten er ikke noe han ønsker å eliminere. Tvert imot, han lar være å benytte seg av muligheten når han får anledning. Dette noe komplekse sitatet viser at han ikke betrakter Fortuna som en skikkelse som handler blindt og meningsløst, men snarere som en viljesterk kraft. Dette gir han uttrykk for at han respekterer, og tilsynelatende velger han å spille med denne kraften.

Spill er med andre ord en underliggende, meningsfull drivkraft for Casanova, en drivkraft som overskrider det konkrete spillmotivet. Det preger livet hans generelt, og han bevarer denne holdningen også når han forholder seg teoretisk til sannsynlighetsregningen.

## Det grammatikalske lotteriet

Dette kommer også til uttrykk i et eget lite verk som han skrev mens han var meddirektør for det franske statslotteriet. I *Om det grammatikalske lotteriet* lanserer Casanova ideen til et lotteri som skal være mer morsomt, kreativt og innovativt enn det tradisjonelle lotteriet, da det er basert på bokstaver og ikke på tall. Kombinasjoner av bokstaver heller enn tallkombinasjoner blir utslagsgivende i den grad de kan danne betydningsbærende enheter. Casanova mener at dette lotteriet har flere fordelaktige effekter, helt i tråd med opplysningstidens ideer, for det vil kunne være en «sann skole», skriver han, og slik kombinerer han spill og lek med det nyttige og pedagogiske. Med ideen om et grammatikalsk lotteri leker Casanova seg med prinsippene for sannsynlighetsberegning og mulighetene for tilfældigheter. Hans eget eksempel er kuriøst, for spilleren velger et «trestavelsesord, for da, hvis han vinner, vil man utbetale ham innsatsen med 13 584 ganger. Eksempel: Han spiller *for-tu-ne*» (Casanova, III, s. 1146). At Casanova tilsynelatende tilfeldig velger Fortuna som eksempel, er i denne sammenhengen symptomatisk.

Spillscenene er mange i Casanovas memoarer. Tilfældighetenes rolle er uomtvistelige i hans erindringer. Til sammen danner de et effektivt litterært grep i fortellingen om hans liv. I lotteri-episoden har vi sett i hvor stor grad spillmotivet, gjennom lotteriet, skaper en rekke tilfældighetssituasjoner som forklares i samsvar med periodens ambivalente holdning til tilfældighet: på den ene siden forsøket på å kontrollere tilfældigheten ved hjelp av sannsynlighetsregning, på den andre siden fascinerer tilfældigheten fordi den gang på gang unndrar seg enhver form for kontroll. Som vi har sett, er tilfældigheten for Casanova også nært knyttet opp til tid, men tiden er både den varige tiden og øyeblikkets tid. Det kan synes som om beregningens tid kun forholder seg

til den varige, mens tilfeldighetens tid er knyttet til øyeblikket. Casanova navigerer mellom dem begge.

Med blick for spillets betydning i opplysningstiden skjønner man at det er en epoke som ikke alltid fokuserer på fremskrittet, men som også nyter øyeblikket, de store lidenskapene og det sanselige. Det er en tid der individets frihet ble et slagord, men hvor man også frivillig kunne la seg styre av tilfeldigheter og spillets regler. I spillkulturen på 1700-tallet utkrystalliserer på mange måter disse kontrastene seg. Spill var et fascinerende fenomen for nær sagt alle, kanskje nettopp fordi det appellerte både til rasjonelle og irrasjonelle sider ved perioden. Casanova inkarnerer på mange måter opplysningstidens mangfoldige, ambivalente og brokete holdning til spill. I hans skikkelse er mennesket ikke bare en forfører, men også en spiller, i konkret så vel som overført forstand. Denne tematikken gjør seg også gjeldende i Laclos' *Farlige forbindelser*, om enn på en ganske annen måte.



# Vedde?

## Laclos' *Farlige forbindelser*

*Farlige forbindelser* (1782) er den mest kjente, og etter allmenn oppfatning også den beste, brevromanen i fransk litteratur. Og det er den eneste romanen Pierre Choderlos de Laclos (1741–1803) utga. Den handler om to libertinere, greven av Valmont og markisen (markgrevinnen) av Merteuil, som en gang hadde et elskovsforhold, og som kanskje også virkelig elsket hverandre, men som ved romanens begynnelse «bare» er gode venner, fortrolige og allierte i libertinerkunsten. Det blir gjerne sagt om dem at de bedriver et kynisk spill med intetanende ofre. Spillet består i å forføre, forderve og forlate utvalgte ofre i henhold til en nøye utstudert plan som ikke overlater noe til tilfeldighetene. Det dreier seg om helt rasjonelle *prosjekter*. I Laclos' roman har imidlertid «spill» ikke bare metaforisk betydning, men tar også helt konkret form som et *veddemål*. Veddemålet er avgjørende for å forstå hvorfor fortellingen til slutt ender med hovedpersonenes undergang.

Veddemålet utfordrer hovedpersonenes prosjekt som består i kalkulert og kynisk forførelse hvor alle tilfeldigheter blir utradert. Men et slikt veddemål er høyst risikabelt. For spill uten

tilfeldigheter er umulig. I et videre perspektiv kan romanen, som ofte har blitt sett på som aristokratiets svanesang rett før utbruddet av den franske revolusjon, betraktes som en kritikk av opplysningstidens fornufts- og rasjonalitetsoptimisme, noe jeg skal vende tilbake til.

## Intrigen

Handlingen i romanen starter med at markisen av Merteuil oppfordrer greven av Valmont til å forføre den unge Cécile, som nettopp har forlatt klosteret, som var en vanlig oppdragelsesanstalt for overklassens unge piker frem til revolusjonen. Hun skal snart gifte seg med en mann som markisen av Merteuil gjerne vil hevne seg på, fordi han tidligere har bedratt henne mens de hadde et forhold. Valmont sier imidlertid i første omgang nei til sin gode venninne. For det første har han ingen interesse av å forføre og forderve den unge Cécile, noe han mener ville være så altfor enkelt for en durkdreven libertiner som han. For det andre, og enda viktigere, er han opptatt med et annet prosjekt, nemlig å forføre den meget gudfryktige og fromme Mme de Tourvel. Det er et prosjekt han karakteriserer som vanskelig, ja nesten umulig, men nettopp derfor desto mer spennende; *sublimt*, kaller han det. Etter hvert glir likevel de to prosjektene over i hverandre. Idet Valmont får vite at Céciles mor baktaler ham overfor Mme de Tourvel, aksepterer han å forføre også den unge Cécile, uten dermed å gi opp sitt hovedprosjekt. Markisen av Merteuil har imidlertid ikke noen tro på at han kan lykkes i å erobre Mme de Tourvel. Dersom han, mot alle odds, likevel skulle klare det, skal han i premie få muligheten til å gjenoppta forholdet til markisen, om ikke annet for én natt. Slik inngår de to libertinerne et *veddemål*. Romanen handler om hvordan dette

spillet, veddemålet, utvikler seg. Mens det går relativt raskt for Valmont å forføre og forderve Cécile, tar det desto lengre tid før han lykkes med Mme de Tourvel. Da Valmont endelig får det til, nekter likevel Merteuil å innfri veddemålet og gi ham premien. I stedet foreslår hun at de avslutter spillet og går hver til sitt. Dette kan ikke Valmont akseptere, og det oppstår en voldsom konflikt mellom de to, rett og slett en *krig*, med dramatiske utslag.

## Brevene

*Farlige forbindelser* er som sagt en brevroman. Mens det i dag omtrent ikke publiseres brevromaner, var sjangeren ganske utbredt på 1700-tallet. Montesquieu, som for de fleste er mest kjent for å ha formulert maktfordelingsprinsippet, skrev romanen *Persiske brev* i 1721; Rousseaus mest berømte roman, *Julie ou la nouvelle Héloïse* (1761) er også en brevroman; og i England var brevromanen like populær, med *Pamela* (1740) og *Clarissa* (1748) av Samuel Richardson som kjente eksempler.

Laclos' roman består av i alt 175 brev og er delt inn i fire deler. I tillegg har den to forord, ett forfattet av en fiktiv redaktør og ett av en like fiktiv utgiver. De spriker imidlertid, for mens «Redaktørens forord» bekrefter brevenes autenticitet, sår «Utgiverens bemerkning» tvil om hvorvidt de kan være sanne. Slik skaper Laclos en ironisk ramme og bygger opp usikkerhet om hvordan man skal forstå teksten, ikke minst dens moral.

Alle romanpersonene er brevskrivere, og hele intrigen blir bygget opp av korrespondansen mellom dem, som går på kryss og tvers. Korrespondansen i seg selv kan kanskje betraktes som et spill, og man kan hevde at brevromanen som litterær form slik nærmest realiserer spillfenomenet gjennom utvekslingen av brevene. I *Farlige forbindelser* møtes aldri hovedpersonene Valmont

og Mme de Merteuil, men det er de som hyppigst skriver brev til hverandre om det de opplever på hver sin kant, særlig om sine prosjekter. Når det er flere brevskrivere i en brevroman, som i *Farlige forbindelser*, blir romanen flerstemt, eller polyfon. Leseren får innblikk i forskjellige syn på det som skjer. Noen ganger blir også den samme hendelsen skildret av flere ulike brevskrivere, som skriver til ulike personer. Et brev er alltid henvendt til noen og har alltid minst én mottaker. Av og til blir også det samme brevet sendt til flere personer. Da får brevet ulik funksjon, alt etter som hvem som leser det, og hvilken kontekst det opptrer i, og romanens ironi og mangetydighet kommer tydelig frem. Laclos benytter seg av dette grepet. I et av brevene til Mme de Tourvel gir Valmont uttrykk for sine turbulente forelskede følelser for henne. Men samtidig sender han en kopi av det samme brevet til Mme de Merteuil, med et tillegg der det fremgår at de følelsene han skildrer, snarere er fremkalt av seksuell ekstase med en helt annen kvinne i en situasjon han vokter seg vel for å formidle til Mme de Tourvel.

Efter en stormfull natt, hvor jeg ikke har lukket et øye, efter uanstelig å ha vært enten i den aller høyeste opphisselse eller knuget under den mest fullstendige tilintetgjørelse av alle mine livsånder, kommer jeg til Dem, Frue, for å søke den ro jeg behøver, men som jeg dog ennu ikke tør håpe å finne. Den situasjon jeg befinner meg i mens jeg skriver til Dem, lar meg i sannhet mer enn noensinne føle kjærlighetens uimotståelige makt; jeg kan kun med møyne bevare så meget herredømme over meg selv at jeg kan holde mine tanker noenlunde samlet, og jeg forutser allerede at jeg ikke formår å fullende dette brev uten avbrytelser. Mon jeg dog ikke tør håpe at De en dag vil dele med meg den søte forvirring jeg føler i dette øyeblikk. (Brev nr. 49, s. 109–110<sup>19</sup>)

Dette brevet er skrevet på ryggen til en prostituert og under selve akten med henne. Valmont sier i sin forklaring til Mme de Merteuil at han «fant det morsomt å skrive et brev» til Mme de Tourvel «i en pikes seng og nesten i hennes armer, til og med avbrutt av den mest fullkomne utroskap, og hvor jeg nøyaktig gir regnskap for min sinnstilstand» (Brev nr. 48, s. 108–109).

Det ligger i brevets vesen at det skal sirkulere, sendes fra den ene til den andre, og korrespondansen er derfor sjelden lukket. Dette kan i seg selv bli farlig. Brev kan komme på avveier og bli lest av andre enn dem de er ment for. Her kan det være på sin plass å minne om romanens fulle tittel: *Farlige forbindelser. Brev samlet i et samfunn og offentliggjort til belæring for noen andre*. [*Les Liaisons dangereuses. Lettres recueillies dans une société et publiées pour l'instruction de quelques autres*]. At vi får lese disse brevene, er et eksempel på at brevene har kommet helt andre i hende enn dem de i utgangspunktet var ment for.

## Libertinere

Hovedpersonene i *Farlige forbindelser* er to libertine. Libertiner-termen er etymologisk knyttet til frihet og til det å være fri. I utgangspunktet betegnet den frigjorte slaver i det gamle Romerriket. Senere ble termen tatt opp igjen og definerte på en nedsettende måte de som frigjorde seg fra autoriteter, særlig religiøse og moralske. På 1600-tallet ble den primært brukt om fritenkere i religiøs forstand, men også i en bredere intellektuell og moralsk betydning. Fritenkerne utfordret tradisjoner og overleverte normer, og etter hvert, særlig på 1700-tallet, begrenset ikke dette seg bare til en teoretisk overbevisning, men omfattet også en livsførsel som innebar avvik fra sed og skikk, gjerne med

et seksuelt utsvevende liv. Også i slike anliggender var fritenkerne frie og uavhengige, og de ble, ikke overraskende, sett på som en trussel mot den etablerte orden. Ofte har libertinerne blitt assosiert med opplysningstenkerne og deres moderne ideer, men samtidig var de helt avhengige av det gamle aristokratiet, som de var en del av, hvor et bestemt sett av koder regulerte hvordan man skulle opptre i det gode selskap. En libertiner på 1700-tallet levde som regel i et relativt begrenset aristokratisk overklassemiljø, hvor alle stort sett kjente alle og omgikkles hverandre. Den sosiale arenaen for en libertiner var gjerne salongen, operaen, teateret, slottet og eventuelt tilhørende hager, i Paris eller ikke langt unna.

Under Ludvig den 14. ble den franske adelen i stadig større grad strippet for selvstendighet, innflytelse og presise oppgaver. Det var samtidig avgjørende for kongen å vinne aristokratiets lojalitet og hindre protester og opprørstendenser. Konstruksjonen av slottet i Versailles var et ledd i dette. Å bli invitert til Versailles var et tegn på anerkjennelse og et løfte om et liv i luksus. En av adelens største bekymringer var imidlertid kjedsomhet. Pascal formulerte dette klart rundt 1660: «Lar vi oss ikke adsprede og oppsluke av en eller annen lidenskap eller fornøyelse som hindrer kjedsomheten i å spre seg, vil vi snart være bedrøvede og ulykkelige» (Pascal 2007, s. 119-120). For å unngå kjedsomhet og opplevelsen av livets meningsløshet dyrket libertinerne ulike former for distraksjoner og nytelse, og da særlig den seksuelle nytelse gjennom forførelseskunsten.

Selv om det finnes mange varianter og nyanser, skiller man ofte mellom to hovedtyper libertinere: *le petit-maitre* og *l'homme des principes*. Den første gruppen libertinere fremstilles gjerne som ufarlige, men litt selvopptatte og latterlige; de blir ofte sammenliknet med påfugler som bruser med fjærene. Den andre gruppen regnes for å være langt mer farlig. I tillegg til å forføre på lekent

vis ønsker denne gruppen libertinere å hevne seg på sine ofre. Casanova kan antakelig plasseres i den første gruppen med lekne libertinere som ikke har til hensikt å skade noen. Valmont og Mme de Merteuil, derimot, må begge regnes som *prinsippdrevne* libertinere. Dette er en farlig gruppe fordi dens representanter bare gir seg ut for å være forelsket, mens de egentlig bare er ute etter å utnytte sitt offer på en kynisk og egoistisk måte og dermed skade dem. For en *hardcore* libertiner har forførelse altså sitt utgangspunkt i noe helt annet enn forelskelse, og enda mindre i ekte følelser, for ikke å snakke om kjærlighet.

En libertiner er dessuten opptatt av å forføre mange. Don Juan er i så måte en sann libertiner. I Mozarts operaversjon ramser tjeneren hans opp hele katalogen over de kvinnene han har forført - 1003 bare i Spania! Trofasthet er selvsagt underordnet for en libertiner; å sjonglere med flere forhold samtidig er ofte en del av spillet. Akkumulasjon av nytelse blir en hovedsak. Det handler om å gripe alle de øyeblikkene hvor man kan oppnå nytelse, forstått som seksuell tilfredsstillelse, med eller uten tydelig samtykke fra den andre. Erobring og forførelse er derfor langt på vei synonymmer for en libertiner. Det er ikke tilfeldig at det kryr av militær metaforikk i *Farlige forbindelser*, Laclos hadde nemlig en lang militær karriere bak seg da han skrev romanen. Rask erobring og deretter brudd er den ultimate oppskriften på nytelse for en libertiner. Det er dessuten avgjørende å være den første som bryter, for å vise at man har full kontroll og mestrer det libertinske spillet. For det fremstilles gjerne som et spill, et spill det gjelder å vinne. Det dreier seg om et spill blottet for oppriktighet og åpenhet, men det følger likevel med et sett av regler. Problemet er at reglene både er etablert og anerkjent bare av den ene parten, forføreren, og at den som blir forført, ofte ikke vet at det hele er et spill.

## Det libertinske prosjektets sammenbrudd

Den unge Céciles mor skriver foraktfullt om Valmont at han

ikke [har] tatt ett skritt eller sagt ett ord uten å ha en bestemt hensikt med det, og han har aldri hatt en hensikt som ikke var enten uhederlig eller forbrytersk [...] Hans adferd er konsekvensen av hans grunnsetninger. Han forstår å beregne hvor langt et menneske tør drive det i skjenselsgjæringer uten å bli fullstendig kompromittert, og for å kunne være både ond og grusom har han valgt kvinnene til sine ofre. (Brev nr. 9, s. 29)

Ord som «prosjekt», «plan», «intensjon», «hensikt» og «prinsipper» går ofte igjen i romanen og brukes hyppig av Valmont og Mme de Merteuil. For dem er et prosjekt hovedsakelig å gjennomføre en erobring. Prosjektene skal være så godt og detaljert planlagt at tilfeldigheter ikke får spille noen rolle. Som litteraturforskeren Georges Poulet har formulert det: «Laclos' roman synes å innebære en fullstendig utradering av tilfeldigheten» (Poulet 1952, s. 74). I så måte skiller *Farlige forbindelser* seg fra andre libertinske romaner på 1700-tallet. I mange av disse er det avgjørende å gripe øyeblikket, og dermed de anledningene som tilfeldighetene tilbyr, slik vi har sett at Casanova fremstiller sitt eget liv i sine memoarer. For Laclos' hovedpersoner, derimot, er det maktpåliggende å kunne planlegge alt ned til den minste detalj og forutse alle eventualiteter, slik at ingen tilfeldigheter får anledning til å gjøre seg gjeldende.

Ønsket om å kontrollere tilfeldighetene var, som vi har sett, en av opplysningstidens store ambisjoner. Ved hjelp av matematiske beregninger skulle det være mulig å utrydde tilfeldigheten, mente flere av de mest anerkjente matematikerne i perioden.

Datidens mest kjente matematiker, Pierre-Simon de Laplace, skriver for eksempel at:

Vi betrakter noe som en effekt av tilfeldighet når den i våre øyne ikke tilbyr noe regelmessig eller intensjonelt, og når vi ellers er uvitende om det som har forårsaket det. Tilfeldigheten har altså ingen realitet i seg selv, det er en term som kun eigner seg til å betegne de ulike delene av et fenomen som koordineres mellom fenomenene og resten av Naturen. Begrepet om sannsynlighet springer ut av denne uvitenheten. (Laplace 1891, s. 145, min oversettelse)

At vi opplever noe som tilfeldig, er egentlig bare en konsekvens av vår egen uvitenhet, argumenterte Laplace og flere andre matematikere og filosofer på 1700-tallet. Med bedre matematiske modeller og mer viten vil det være mulig å få kontroll over tilfeldighetene og kanskje til og med utslette dem fullstendig. Pascal bidrar, som vi allerede har nevnt, til en slik tenkning i den berømte fragmentsamlingen *Tanker* (1670) og i sin korrespondanse med andre vitenskapsmenn og filosofer. Han trekker blant annet frem spill som utgangspunkt og modell for å beregne sannsynlighet. Med sine ambisjoner om å redusere sjansen for at noe tilfeldig skal kunne skje, når de gjennomfører sine libertinske prosjekter, blir Valmont og Merteuil vel så mye representanter for opplysningstiden som for det gamle aristokratiet.

Det berømte brev nummer 81, hvor Mme de Merteuil gir sin livshistorie, er et godt eksempel på denne kalkulerende livsholdningen. Hun skriver blant annet dette til Valmont:

Når har De sett meg avvike fra de reglene jeg har foreskrevet meg selv, eller svikte mine prinsipper. Jeg sier mine *prinsipper*, og jeg sier det med vilje, for de er ikke som andre kvinners, tilfeldig tillærte,

antatt uten undersøkelse og fulgt av vane. De er frukten av mine dypsindige overveielser; jeg har selv skapt dem, og jeg kan si at jeg selv er mitt eget verk. (Brev nr. 8, s. 191)

Her presenterer Mme de Merteuil en lengre forklaring på hvordan hun har blitt en kynisk libertiner. Dette brevet har blitt tolket på mange måter. Av feminister har det blitt lest som et frigjøringsprogram for aristokratiske kvinner, om enn ikke uten visse uheldige sider. Men vi får også vite hvordan markisen har gjort hele sitt liv og hele sin væremåte til et svært utstudert, kontrollert og nøye planlagt prosjekt hvor alt som er spontant, impulsivt og tilfeldig, blir utrensket. At Mme de Merteuil mestrer sine prosjekter, innebærer også at hun lykkes i å skjule dem for de andre. Med unntak av Valmont, og de elskerne hun har hatt og bedratt, og som ikke våger å avsløre henne, betraktes hun av alle i det aristokratiske miljøet som en meget from og kysk kvinne.

Også for Valmont er det viktig å ha kontroll over tilfeldighetene når han skal gjennomføre sine libertinske prosjekter. Han skryter ofte av å ha lykkes med et prosjekt, nettopp fordi han har forutsett alle eventualiteter i planleggingen, slik at ingenting skulle kunne overraske ham. Det er dette han kaller «metodens renhet», som innebærer at ingenting blir overlatt til tilfeldighetene. Dette gjelder ikke minst i hans aller mest ambisiøse prosjekt: å forføre den fromme og gudfryktige Mme de Tourvel. Valmont har fått det for seg at han skal forføre henne på en måte som gjør at hun overgir seg til ham. Med andre ord vil han ikke nøye seg med å erobre henne, han vil også at hun aktivt skal ville ha ham: «Det er ikke nok for meg å besitte henne, jeg vil at hun skal hengi seg», skriver han i et brev (Brev nr. 110, s. 287). Samtidig er han bekymret over hvor lang tid det vil ta å realisere dette prosjektet. «Det eneste som engster meg,

er tiden dette eventyret vil ta, for jeg tør ikke å overlate noe til tilfeldighetene», skriver han til Mme de Merteuil (Brev nr. 6, s. 25). Tilfeldighet blir ofte forbundet med at noe skjer plutselig, i øyeblikket. Ved hjelp av tålmodighet og ved å ta tiden til hjelp mener imidlertid Valmont at alle tilfeldigheter kan overvinnes. Det er påfallende at han flere ganger fremhever at han har latt være å benytte seg av sjansen til å forføre henne til tross for at anledningen inviterte til det: «Sannheten er at jeg efter å ha ytet henne noe hjelp forlot henne, som hun ba meg om; og jeg er glad for det: Jeg har allerede nesten oppnådd belønningen for denne selvbeherskelsen» (Brev nr. 99, s. 252). I sitt erobningsprosjekt overfor Mme de Tourvel støtter Valmont seg mer på den langsomme tiden og varigheten enn på det hurtige og flyktige øyeblikket. Dette er en metode som ikke er i samsvar med de mer tradisjonelle libertinske levereglene, som for eksempel Casanova benytter seg av, og som nettopp handler om å gripe øyeblikket og benytte seg av gunstige anledninger som tilfeldighetene tilbyr.

Ikke desto mindre, og til tross for alle ambisjoner om å kontrollere dem, griper tilfeldighetene likevel inn på en avgjørende måte i romanen. Særlig Valmont blir konfrontert med umuligheten av å avskaffe alle tilfeldigheter. At Mme de Tourvel uten forvarsel uteblir fra en middag på slottet hos hans gamle tante, eller da den unge Cécile låser døren innenfra den andre natten de skal være sammen, er eksempler på dette. Det mest spektakulære eksempelet på serien av tilfeldige og uforutsette hendelser er likevel Mme de Tourvels plutselige avreise fra slottet. Dette overrumpler Valmont fullstendig og får ham til å tvile alvorlig på om han kan klare å realisere sitt forførelsesprosjekt. «De kan tenkte Dem, Venninne! Jeg er holdt for narr, forrådt fortapt! Jeg er fortvilelsen nær: Fru de Tourvel er reist! Hun har reist uten at jeg ante det [...] i min tåpelige trygghet sov jeg som en sten; jeg sov

og lynet slo ned i meg» (Brev nr. 100, s. 254). Valmont må altså innse at han slett ikke mestrer tilfeldighetene. Nå opplever han til og med at det er Mme de Tourvel, og ikke han selv, som har brutt kontakten, og det uten noe forvarsel, helt overraskende, og dessuten uten at han først har klart å erobre henne. Mme de Tourvels uforutsette avreise får derfor Valmont til å føle seg mislykket som libertiner, en som jo i prinsippet skal være herre over tilfeldighetene.

Hos Mme de Merteuil får han ingen medlidenhet. Tvert om kritiserer hun ham for ikke å ha forutsett det som skjedde, og for at han følgelig kun er for en skolegutt å regne: «Så snart omstendighetene ikke lenger passer inn i Deres alminnelige formler, så snart De nødes til å forlate den opptråkkede sti, så står De der – paff – som en skolegutt» (Brev nr. 106, s. 275). Markisens kritikk er på mange måter treffende. Det er flere tegn på at Valmont ikke lykkes i å følge sine egne libertinske regler. På et tidspunkt innrømmer han at han bare kan handle ved hjelp av tilfeldigheter og ikke lenger kan styre sine egne handlinger: «Inntil [det skjer,] vil alt jeg foretar meg, være i blinde» (Brev nr. 110, s. 287), står det i den norske oversettelsen, mens den franske teksten nevner ordet tilfeldighet (*hasard*) eksplisitt: «Jusques-là, je ne puis rien faire qu'au hasard» (Laclos 2010, s. 290). Når Mme de Merteuil beskylder Valmont for å ha begått den største feilen en libertiner kan begå, nemlig å bli oppriktig forelsket, avviser han dette heftig: «Jeg er aldeles ikke forelsket, og det er ikke min feil, hvis omstendighetene tvinger meg til å spille en slik rolle» (Brev nr. 138, s. 363). I prosjektet overfor Mme de Tourvel erkjenner Valmont at han ikke mestrer det libertinske spillet ettersom han blir slave av tilfeldighetene.

Når Valmont til slutt likevel klarer å erobre sitt uskyldige objekt, innrømmer han at det er ekte kjærlighet. Ikke desto mindre bryter han forbindelsen like etter at forførelsen har funnet

sted, selv om han ikke gjør det for å være tro mot det libertinske prinsipp, men fordi han adlyder en ordre fra Mme de Merteuil. Det er altså markisen som her styrer Valmont (Brev nr. 141–142, s. 371–372). Det er også hun som har iscenesatt de tilfeldighetene som har muliggjort erobringen av Mme de Tourvel. Greven er dermed svært langt fra å være en ekte, prinsippbasert libertiner.

## Veddemålet

Som nevnt i innledningen er det ikke alltid like lett å definere hva et spill er, men definisjonen i den store franske *Encyklopedien* kan brukes i denne sammenhengen, ikke minst fordi den på mange måter er basert på en alminnelig forståelse av spill. Spill er her definert som en aktivitet basert på bestemte regler, men med det formål å atsprede og underholde, i tillegg til å være nyttig for å skape sosial samhörighet. *Encyklopedien* skiller mellom ferdighetsspill og sjansespill, men understreker samtidig at det ikke finnes noe spill som utelukker tilfeldigheter. (Se artiklene «Jeu» [«Spill»] og «Jouer» [«Spille»] i *Encyklopedien*.)

*Farlige forbindelser* fremstiller spill som et viktig sosialt lim. Det spilles whist og andre kortspill som var populære i perioden. Valmont og Mme de Merteuil deltar likevel bare sjelden og alltid motvillig i disse selskapsspillene. Hvis de gjør det, er det kun for å nærme seg sine utpekte eroblingsobjekter. Når for eksempel Valmont går med på å spille kort på slottet med sin gamle tante, er det utelukkende fordi Mme de Tourvel også skal være med. Valmont og Merteuil foretrekker et annet spill, nemlig veddemålet, som også er et definert spill.

Men her er det et paradoks: Et veddemål og full kontroll lar seg rett og slett ikke kombinere. For Merteuil og Valmont er det maktpåliggende å kunne kontrollere alt for å være fullbårne

libertinere. Et veddemål innebærer alltid en viss grad av usikkerhet, og ingen av dem vil anerkjenne at motstanderen har full kontroll. Kanskje er det dette som er grunnen til at veddemålet mellom de to libertinene til slutt blir avbrutt?

I tillegg må det sies at verken Mme de Merteuil eller greven av Valmont er ærlige spillere. Begge bryter reglene de har blitt enige om. Med andre ord: De jukser. Markisen mener at greven har brutt reglene fordi han har blitt oppriktig forelsket i Mme de Tourvel, og at han dermed har oppgitt kontrollen og underkastet seg tilfeldighetene. I Mme de Merteuils øyne har han vunnet veddemålet kun fordi han har brutt med det libertinske prinsippet om full kontroll og beregning. Mme de Merteuil på sin side endrer i tillegg spillets regler da hun får vite at Valmont virkelig har klart å forføre Mme de Tourvel og hun må innse at hun har tapt veddemålet. For eksempel krever hun at greven ikke bare skal bryte med sitt offer, men også vinne henne tilbake. Valmont aksepterer i første omgang markisens nye regler, men dette er ikke nok for henne: Hun vil også at de avbryter spillet – med en henvisning til en anekdote om to som jukser i spill og avslører hverandre, for så å dele potten og deretter gå hver til sitt:

De kjenner historien om de to falskspillere som avslørte hverandre under spillet. Vi spiller ikke, sa de til hverandre, la hver av oss betale halvt for kortene; og så reiste de seg fra bordet. Lyd mitt råd, og la oss følge dette fornuftige eksempel i stedet for sammen å kaste bort tid vi så godt kunne anvende annetsteds (Brev nr. 131, s. 346).

Anekdoten refererer indirekte til et klassisk problem innenfor sannsynlighetsteorien som blant andre Pascal diskuterte. Det handler om hvordan man skal fordele potten hvis man avbryter et sjansespill før det er ferdigspilt. Er det rettferdig og riktig bare

å dele potten i to hvis det er to spillere? Eller skal man ta hensyn til hvem av dem som har vunnet mest inntil de avbryter spillet, eventuelt fordele potten ut fra de mulighetene den ene parten ser ut til å ha til å vinne dersom spillet hadde blitt ferdigspilt? Pascal fant en matematisk formel for å løse problemet. Hans formel forutsetter imidlertid at spillerne er ærlige og ikke jukser. I forlengelsen av Pascal og de diskusjonene hans refleksjoner avfødte, oppfattes det også som både uriktig og urettferdig bare å dele potten, slik Mme de Merteuil ønsker. De Pascal-inspirerte betraktningene baserer seg på både matematiske sannsynlighetsberegninger og etiske rettferdighetsvurderinger. Det er ikke utenkelig at Pascals *raisonnement* er med som en klangbunn når Valmont avviser Mme de Merteuils forslag om å avbryte veddemålet.

*Farlige forbindelser* er imidlertid en roman og ikke en matematisk avhandling, og etter at greven har motsatt seg å gi etter for markisens vilje, blir det rett og slett *krig* mellom de to tidligere vennene – en ødeleggende krig for dem begge (jf. Brev nr. 153, s. 397). De makter ikke lenger å forutse og kontrollere noe som helst; alt blir nå overlatt til tilfeldighetene. Det ender med at Valmont dør i en duell, og at Merteuil blir avslørt som en kynisk libertiner og dessuten utstøtt og ekskludert fra det gode selskap. I tillegg blir hun rammet av kopper, som påfører henne fryktelige arr og forvandler hennes skjønn utseende til å bli alt annet enn vakkert. Den eneste som overlever og tilsynelatende forblir uberørt av denne historien, er den gamle tanten til Valmont. Det er hun som til slutt kommer i besittelse av brevene som ifølge fiksjonen utgjør den romanen vi har lest, selv om hun kommer med en innstendig oppfordring om at disse «sørgelige begivenheter» blir begravd i «den glemsel, som de fortjener» (Brev nr. 172, s. 429).

## Fornuftens, frihetens og fremskrittets grense?

Spillmotivet er overalt i *Farlige forbindelser*. På ett plan er det kun et uskyldig motiv som bidrar til romanens atmosfære. Å spille er et selvsagt tidsfordriv for aristokrater, som ikke har annet fore enn å more seg; det er en «lettsindig aktivitet som man kan la seg more av og underholde med», som det står i *Encyklopedien*. Som vi har sett, er spill en helt selvfølgelig ingrediens i den mondene libertinerkulturen på 1700-tallet. Kunsten å forføre blir dessuten ofte sammenliknet med et spill. Den engelske oversettelsen av en passasje i romanen har grepet dette poenget godt: «In love, rapid progress is achieved by talking rather than by writing; that, I think, just about sums up your letter. Really my dear! That's the most elementary principle of the game» (Laclos 1995, Brev nr. 34, s. 65<sup>20</sup>).

I sitt aristokratiske miljø går markisen av Merteuil og greven av Valmont for å være både dydige og rettskafne. Deres korrespondanse, som utgjør mesteparten av Laclos' roman, viser imidlertid det motsatte, idet de tvert om fremstilles som kyniske og amoralske libertinere. I stedet for å delta i alminnelige selskapsspill vil de heller hengi seg til det libertinske spillet, som de mener å kunne kontrollere fullt ut. Men romanen viser at nettopp det er de ikke er i stand til.

Slik kan vi si at romanen rommer en kritikk av så vel libertinernes som opplysningstidens overdrevne tro på fornuft, frihet og fremskritt. Fornuften makter ikke å overvinne tilfældighetene, frihetens løsslupne begjær overrumples av ekte kjærlighet, og håpet om en bedre fremtid punkteres da ungdommen – Valmont og Mme de Merteuil er ikke mye over 20 år – til slutt brutalt blir satt, eller setter seg selv, ut av spill, for å bruke et uttrykk som passer i sammenhengen. Den eneste som til slutt står igjen med verdighet, er Valmonts gamle tante, som helst vil at vi skal

glemme det vi har fått innblikk i gjennom de brevene vi har lest. I veddemålet møter fornuftens kalkyler og bestrebelser sine grenser. Kanskje kan romanen til og med leses som et motsvar til de vitenskapelige forsøkene på å utradere tilfeldighetene, all den stund den viser at de som tror de behersker dem, ikke er annet enn juksemakere som til slutt blir fanget av Fortunas luner. Som sådan er Laclos' roman kanskje heller en hyllest til den sunne, alminnelige fornuft og moral som både godtar og innkalkulerer tilfeldighetenes lunefulle spill.

Selv om det i de neste kapitlene ikke er opplysningstiden og Frankrike det skal handle om, men russisk litteratur på 1800-tallet, er spenningen mellom fascinasjonen for det tilfeldige på den ene siden, og behovet for kontroll på den andre siden, avgjørende også for disse fortellingene. Ikke desto mindre kan det synes som om 1800-tallets litteratur i større grad har en psykologisk tilnærming, idet den borer i menneskets indre, sammensatte og ofte paradoksale hang til å hengi seg til ulike typer sjansespill.



# Feile?

## Pusjkins «Spardame»

Aleksander Pusjkin (1799–1837) utga i 1834 novellen «Spardame». Allerede tittelen forteller at det er en tekst av interesse i vår sammenheng. Spardame finnes i alle vanlige kortstokker og er dessuten navnet på et ganske utbredt kortspill. I denne fortellingen dreier det seg imidlertid om kortspillet *farao*, som var populært på 1800-tallet. Pusjkins novelle handler likevel først og fremst om hvordan hovedpersonen Hermanns rasjonelle livsinnstilling blir utfordret. Da han på mystisk vis får oppskriften på hvordan han kan være sikker på å vinne i farao-spillet, tror han at det er en absolutt garanti. Da det viser seg at det likevel ikke er det, og han taper, mister han forstanden og havner på galehus.

Pusjkin blir regnet for å være en høvding i russisk litteratur. Han får ofte æren av å ha innledet det som kalles gullalderen i russisk litteratur, og banet veien for blant annet forfattere som Dostojevskij, som vi skal komme tilbake til i neste kapittel. Pusjkin markerte seg mot det ornamenterte og svulstige, som inntil da hadde blitt sett på som typisk. «Knapphet og nøyaktighet er prosaens viktigste bestanddeler», skal han ha skrevet (sitert etter Lednicki 1949, s. 109). Setningene hans er oftest korte og stort

sett enkelt bygget opp med subjekt og verb. Men om språket er klart og nøkternt, betyr ikke det at innholdet er enkelt og entydig. Mysterier og gåter er typisk for Pusjkins litterære fortellinger, noe «Spardame» illustrerer. Dostojevskij betraktet denne novellen som et prakteksempel på fantastisk litteratur:

Det fantastiske burde komme så tett på virkeligheten at man må tro på det. Pusjkin, som har gitt oss alle modeller for kunst, lykkes med «Spardame» å skape det beste av fantastisk kunst. For man tror virkelig at Hermann faktisk så et spøkelse, og du tror at virkeligheten nettopp samsvarer med en slik visjon; likevel vet man ikke hvordan man skal fortolke historien på slutten, etter å ha lest den: Kom Hermanns visjon fra Hermanns natur, eller var han en av dem som kom i kontakt med en annen verden, en verden hvor det er onde og fiendtlige ånder (som spiritisme og det den lærer bort). Ja, det er kunst! (Sitert etter Rosenshield 1994, s. 996, min oversettelse)

Hos Pusjkin kan nok de fantastiske elementene delvis forklares rasjonelt som drømmer, hallusinasjoner eller ren innbilning. Ikke desto mindre hefter det alltid en viss usikkerhet ved dem. Slik blir «Spardame» både realistisk og urealistisk, og kanskje kan man si at spenningen i fortellingen skyldes at begge disse dimensjonene er til stede. Ifølge litteraturforskeren Tzvetan Todorov er det nettopp en slik spenning som er karakteristisk for fantastisk litteratur. I *Den fantastiske litteratur – en indføring* (1989) sier han at vekslingen mellom det naturlige og det overnaturlige er ett av den fantastiske litteraturens kjennetegn. Denne vekslingen gjør den fantastiske fortellingen underlig og på grensen til skremmende. Todorov mener at det blir skapt en grunnleggende usikkerhet om hvorvidt man skal tro på det fantastiske eller ikke. Dostojevskij mente på sin side at Pusjkin

fremstiller de fantastiske elementene som så virkelighetsnære at vi oppfatter dem som realistiske.

I Pusjkins novelle vrir det av overnaturlige og urealistiske elementer: utenomjordiske krefter, et spøkelse, en død person som blinker med øynene, koder, hemmeligheter, mystiske skikkelser og mytiske personer. Også djevelen, som er et klassisk element i fantastisk litteratur, blir det flere ganger referert til. Samtidig er novellen ganske realistisk og troverdig. Tiden er umiskjennelig 1830-tallet, og stedet der handlingen utspiller seg, kan identifiseres som St. Petersburg. Den allvitende fortelleren tillater seg riktignok noen hopp i tid, men konsentrerer seg likevel om noen få uker. Og ikke minst: Handlingen kretser rundt spill fra begynnelse til slutt, selv om fortellerperspektivet skifter og vi også får innblikk i en del som ikke direkte har med spill å gjøre.

## Hemmeligheten

Hovedfortellingen handler om Hermann, en ung offiser i ingeniørvåpenet. Han er sønn av en tysker, men har bodd lenge i St. Petersburg og deltar i byens sosietetsliv, hvor ball og spillekvelder er viktige ingredienser. Samtidig skiller han seg ut fra de andre unge mennene han omgås, for han spiller ikke selv. Han bare ser på når de andre spiller, kanskje fordi han er tysk, blir det antydnet. For tyskere er det flid, sparsommelighet og arbeid som skaper rikdom, ikke atspredelse og tilfeldig hell i spill, får vi vite. Etter en lang natt ved spillebordet forteller en av kameratene om sin bestemor, en grevinne, som en gang vant en formue i spill. Hermann blir oppglødd av historien, og den får ham til å oppgi sin passive, tilbaketrukkne og observerende holdning, og han vil selv begynne å spille.

I fortellingen fremstår grevinnen som en forgangen skikkelse, ja nærmest som en levende død. Hun er 87 år gammel på novellens nåtidsplan og hadde følgelig sine ungdomsdager i århundret før. På 1700-tallet ble spill i de øvre samfunnslag ofte assosiert med aristokratiets libertinerkultur, slik vi har sett det i Casanovas memoarer og i Laclos' *Farlige forbindelser*. Grevinnen, som altså var bestemoren til den ene av de spillende unge mennene, gikk da også under kallenavnet *la venus moscovite*, og var kjent for sine mest forunderlige erotiske forbindelser, deriblant med greven av Saint-Germain, som var en berømt historisk person (ifølge legenden født i 1691 og død i 1784) og med et eventyrlig ettermæle. Om han var italiener, polakk, belgier, spanjol eller russer, er uklart. Hva han drev med, er også uvisst. At han spilte fiolin og komponerte musikk, er imidlertid allment antatt, likeledes at han var en dyktig kjemiker og til og med alkymist. Av sine samtidige ble han dessuten sagt å være udødelig. Det ble ellers fortalt at han var i den franske kongens tjeneste, foruten at han skulle være jakobinsk spion og tysk frimurer. Hva han levde av, er en gåte, men at han var formuende, fremgår av ulike kilder. Ettertiden har ikke bare gjort ham legendarisk, men også til en okkult figur, og så vel mystisk som mytisk. På grunn av alle historiene om ham har han nærmest blitt en fiksjonsskikkelse. Også Casanova møtte ham flere ganger, og han gir et fascinerende portrett av ham i sine memoarer:

Denne mannen snakket gjennom hele måltidet i stedet for å spise, fra begynnelse til slutt, og jeg lyttet til ham med den største oppmerksomhet, for ingen kunne snakke bedre enn ham. Han fremstilte seg som et vidunder i alt og ville imponere, og det gjorde han. [...] han var lærd, flerspråklig, dyktig musiker og dyktig kjemiker, sympatisk utseende, og sjarmerte alle damene samtidig som hans komplimenter gjorde dem enda vakrere [...] denne mannen er unik

[...] han er en bedrager, men kommer unna med det [...] til tross for alt hans skryt og åpenbare løgner, maktet jeg ikke å stemple ham som frekk, men jeg mener heller ikke at han var respektabel; mot min vilje opplevde jeg ham som forbausende, ja for han forbauset meg. (Casanova II, s. 95)

I «Spardame» blir greven av Saint-Germain beskrevet som «den evige jøde», og som oppfinneren av en magisk trylledrikk, en eliksir, som sikrer mennesket evig liv og helse. Samtidig fremstår han både som en spion og som en velhavende og elskelig libertiner som grevinnen var nært knyttet til. Etter å ha tapt en betydelig sum i spill, henvender hun seg til ham for å få hjelp til å betale den spillegjelden hun har pådratt seg. I stedet for å gi henne eller låne henne pengene hun skylder, avslører han for henne hvordan hun kan vinne tilbake den summen hun har tapt, hvilket hun da også gjør samme kveld på slottet i Versailles. «Hun valgte tre kort og spilte så det ene etter det andre; alle tre vant, og bestemor fikk tilbake alt hun hadde tapt», forteller barnebarnet (s. 15). Hemmeligheten med de tre kortene har hun senere aldri røpet for noen, med unntak av en mann som hun hjalp på den betingelse at han aldri mer skulle spille. Han vant, men døde senere i fattigdom etter å ha sløst bort flere millioner, kanskje på spill. Forbindelsen til greven av Saint-Germain bidrar til at man oppfatter også bestemoren som en mystisk skikkelse fra en forgangen tid. For å understreke dette gir novellen en relativt detaljert beskrivelse av hvordan leiligheten hennes er møblert etter 1700-tallets eksklusive moter med blant annet en voltaire-stol, gammeldagse divaner med falmet trekk, portretter malt av Élisabeth Vigée Le Brun og et stueur av klokkemakeren Le Roy.

Bestemorens spillehistorie fengsler de unge mennene, og deres reaksjoner er interessante. En av dem karakteriserer hennes seier som en tilfældighet, en annen sier at det må ha vært juks,

«merkede kort», mens Hermann kaller hele historien et «eventyr» (s. 15). De tre reaksjonene blir imidlertid ikke særlig utdypet i teksten. De andre unge mennene oppfatter grevinnens spillehistorie bare som en kurios fortelling som hører fortiden til og ikke har noen betydning for deres liv i nåtiden. Hermanns reaksjon, derimot, er helt annerledes og får avgjørende følger: «Historien om de tre kort hadde gjort et voldsomt inntrykk på hans fantasi og hadde hele natten spøkt i hans tanker» (s. 24). Hermann har et sterkt ønske om å bli innviet i hemmeligheten om de tre sikre kortene for selv å benytte seg av den og være garantert å vinne.

Hermann blir slik etter hvert hovedpersonen i novellen. Lenge har han ikke vært en integrert del av gruppen av rike unge menn som spiller kort til langt på natt, siden han selv ikke spiller, men kun betrakter de andre og deres spill utenfra. Men dette endrer seg etter at han har hørt historien om grevinnen som hadde et forhold til greven av Saint-Germain.

Hovedpersonen kommer inn i fortellingen først indirekte ved at han blir snakket om. «'Men tenk på Hermann!' sa en av gjestene og pekte på en ung offiser i ingeniørvåpenet. 'Han har aldri i sitt liv tatt i et kort, aldri satset en rubel, og allikevel blir han sittende og se på oss spille til klokken fem om morgenen'» (s. 12). Først etter en slik introduksjon tar Hermann selv ordet og forklarer kort og konsist hvorfor han ikke spiller: «'Kortspill interesserer meg meget', sa Hermann. 'Men jeg er ikke i den situasjon at jeg kan ofre det jeg trenger, i håp om å vinne mer enn det jeg har bruk for'» (s. 12). Et slikt utsagn åpner for flere tolkninger: Én kan være at han ikke er så velstående som de andre unge mennene. Mens de andre åpenbart kommer fra et aristokratisk miljø, hvor penger er noe man har for å bruke og ikke noe man skal bekymre seg for, antyder Hermann at han ikke har mer enn han trenger. En annen tolkning kan være at

han bare er mer forsiktig og fornuftig enn de andre, og ikke vil sløse bort pengene sine. En tredje mulighet er, som grevinnens barnebarn antyder, at han er tysker. For det er ikke bare navnet hans, Hermann, som kan tyder på det. Den allvitende fortelleren beskriver også hans karakter i tråd med datidens forestillinger om tyskeren:

Hermann var sønn av en tysker som hadde slått seg ned i Russland og ved sin død etterlatt ham en beskjeden formue. Fast besluttet som han var på å sikre seg en uavhengig fremtid, rørte han ikke engang rentene av formuen, men levde utelukkende av det han tjente og tillot seg ikke selv den aller minste utskielse. For øvrig var han reservert og ærgjerrig, og kameratene fikk bare sjelden anledning til å spøke med hans overdrevne sparsommelighet. (s. 24)

Fornuft, måtehold, arbeid, ærgjerrighet og sparsommelighet er nøkkelord som både beskriver Hermann og karakteriserer tyskere generelt i henhold til en utbredt oppfatning på 1800-tallet. Samtidig blir Hermann tillagt et «heftig temperament og en livlig fantasi». Kanskje er det fordi han har vokst opp i Russland og slik er splittet mellom det tyske og det russiske, underforstått at det russiske lynnet er mer temperamentsfullt og impulsivt. Imidlertid lar fortelleren oss få vite at han styrer unna disse «russiske» tilbøyelighetene med sin «faste karakter». Dette forhindrer ikke at han har stor glede av å følge med når de andre spiller kort. Han blir til og med grepet av en «feberaktig opphisselse» (s. 24). Fortelleren gir slik inntrykk av at Hermann er psykologisk sammensatt og fortrenger den siden av seg som er interessert i spill, tilfældigheter, sløseri og risiko, til fordel for kontroll, nøysomhet og fornuft. Inntil han hører historien om grevinnens hemmelighet, tilfredsstiller han sin iver etter å spille gjennom bare å være observatør.

Som sagt endrer imidlertid historien om grevinnens hemmelighetsbaserte spill Hermanns betraktende livsholdning fullstendig: Han blir besatt av å få vite hva grevinnens hemmelighet, og for å få tilgang til den begynner han å kurtisere grevinnens pleiedatter, Lisaveta. Men i stedet for å følge hans jakt på den gamle damens hemmelighet skifter fortelleren plutselig perspektiv og retter i stedet søkelyset mot pleiedatterens historie og gir hovedfortellingen et underplott: Lisaveta varter opp den gamle grevinnen for en ussel lønn som hun aldri får utbetalt fullt ut. Hun blir gjennomgående dårlig behandlet, kalt «husets martyrt» og får skylden for alt som går galt. Men da en ung mann gjentatte ganger blir iakttatt utenfor huset og attpåtil synes å se opp mot henne, øyner hun en mulighet for endring. Da han sender henne et lite brev, er hun sikker på at han flørter med henne. Først avviser hun ham riktignok på en tekelig måte, men ganske raskt inviterer hun ham til et stevnemøte på hennes rom midt på natten etter et ball. At den unge mannen er Hermann, blir bekreftet først senere.

Etter spillekvelden som novellen åpner med, har Hermann vandret rundt i St. Petersburgs gater og grublet over grevinnens «eventyr» og fantasert over muligheten for å få tilgang til hennes hemmelighet. Men så forkaster han dette ønsket: «Nei, sparsommelighet, måtehold og arbeid – er mine tre sikre kort» (s. 24). Hermann har her allerede importert vokabularet fra spilleverdenen i sine resonnementer, og da han med ett befinner seg utenfor grevinnens hus, blir han igjen alt annet enn rasjonell: «Hermann fór sammen. Den fantastiske historien sto atter lys levende for ham» (s. 25). Da han ser en ung kvinne i vinduet, som leseren forstår er Lisaveta, blir det å forføre henne en del av hans plan for å komme i kontakt med grevinnen og slik få avslørt hemmeligheten.

Ved hjelp av Lisaveta, som altså ganske raskt inviterer ham på stevnemøte på sitt rom, får Hermann tilgang til grevinnens

innerste gemakker. Mens hun og grevinnen er på ball, kommer Hermann seg usett inn i grevinnens hus, hvor han venter på at de to damene skal komme hjem. Tegnsettingen er avgjørende for å markere at Hermann foretar et betydelig valg da han setter seg på grevinnens kabinett fremfor på Lisavetas rom: «Hermann åpnet den siste [døren] og så den smale vindeltrappen som gikk opp til stakkars Lisas rom ... Men han snudde og gikk inn i det mørke kabinettet» (s. 31). Etter en kort nøling, antydnet med de elliptiske tre prikkene, velger Hermann vekk den mer eller mindre forutsigelige kjærlighetshistorien til fordel for den langt mer usikre planen om å få tak i grevinnens spillhemmelighet. Mens Hermann hadde vært i «feberaktig opphisselse» ved spillebordet som tilskuer til de andres spill, beskrives han i denne situasjonen som upåvirket og fast bestemt i sin beslutning: «Han var rolig. Hans hjerte slo jevnt og regelmessig, som det gjør hos en som er fast besluttet på å gjennomføre noe farlig, men absolutt nødvendig» (s. 31).

Da grevinnen kommer hjem, betrakter han henne lenge uten at hun er klar over det: «Hermann var vitne til alle de frastøtende hemmeligheter i forbindelse med hennes toilette» (s. 31). Det kunne ha vært en klassisk voyeuristisk scene med erotisk ladning, men fordi hun er gammel, blir den ispedd flere groteske konnotasjoner: «Gusten og mimrende med hengende lepper satt grevinnen der og vugget frem og tilbake i stolen.» Fortelleren maner også frem det fantastiske i situasjonen: «Man kunne fristes til å tro at den skrekkelige, gamle damen satt der og vugget, ikke av egen fri vilje, men under innflytelse av en mystisk og galvanisk kraft» (s. 31–32).

Fortellingen skifter imidlertid like brått perspektiv som den gamle damen endrer uttrykk: «Plutselig skjedde det en eiendommelig forandring med dette døde ansikt. Leppene holdt opp å mimre og øynene fikk liv: en fremmed mann stod plutselig foran

grevinnen» (s. 33). Hun har, som vi skjønner, oppdaget Hermann. Han er imidlertid ikke ute etter å skade henne, men vil bare få del i hennes hemmelighet. Da hun ikke vil avsløre den for ham, forsøker han å overbevise henne om at han i sin tur vil være en verdig besitter av hemmeligheten.

I første omgang forsøker han med økonomiske og rasjonelle argumenter: «Jeg er ingen ødeland, jeg kjenner pengenes verd. Deres tre kort vil ikke være bortkastet på meg» (s. 34). Da grevinnen fortsatt er taus, bruker han dernest mer følelsesladde argumenter og påkaller ikke bare «kjærlighetens makt», men også religiøse grunner for å overbevise henne: «jeg er parat til å påta meg Deres synd», argumenterer han, i tilfelle hemmeligheten er «knyttet til en forferdelig synd, til fortapelse av den evige frelse, eller til en pakt med djevelen ...» (s. 34). Da han stadig ikke får vite hemmeligheten, forsøker han seg med eventyrets vokabular og kaller rett og slett grevinnen en «heks», før han som siste utvei tyr til mer fysiske argumenter idet han truer med å drepe henne ved å løfte en pistol mot henne. Først da reagerer grevinnen med «et heftig sinnsopprør». Hun beveget hodet og «løftet den ene hånden som for å forsvare seg», før hun falt tilbake igjen, men grevinnen sa fortsatt ikke et ord. Uten dramatikk, men kort og prosaisk bemerker fortelleren at «Hermann så at hun var død» (s. 35).

Samtidig som dødsscenen utspiller seg på grevinnens soverom, sitter Lisaveta på sitt eget rom og venter forventningsfullt, men forgjeves, på sitt første stevnemøte med Hermann. Til sist kommer han likevel inn på rommet hennes, ikke for å forføre henne, men for å fortelle henne om grevinnens død og fortelle at det er han som har forårsaket den, selv om hans «pistol ikke var ladet» (s. 39).

Lisavetas kjærlighetsfortelling og fortellingen om grevinnen utgjør to underplott i hovedfortellingen om Hermann. Lisaveta blir et middel for å få kontakt med grevinnen. Men selv om han

klarer både å forføre Lisaveta og få tilgang til grevinnens innerste gemakker, greier han likevel ikke å gjennomføre sin plan om å avsløre hennes spillhemmelighet.

## Rasjonell og irrasjonell – virkelig og fantastisk

Det som plager Hermann i ettertid, er likevel samvittigheten mer enn skuffelsen over at han ikke får tak i hemmeligheten. Det er de prosaiske, moralske og kanskje germanske sidene ved hans karakter som igjen tar over og styrer handlingene hans. Han møter opp i grevinnens begravelse, for han kunne «allikevel ikke helt undertrykke samvittighetens røst som hele tiden gjentok inne i ham: «Det er deg som har myrdet den gamle!» (s. 40–41). Men like etterpå får vi vite at Hermann også var «full av overtro» og «redd for at den gamle grevinnen kunne ha en skadelig innflytelse på hans liv» (s. 41). Fortelleren balanserer mellom de rasjonelle og irrasjonelle sidene ved Hermanns karakter og får frem spenningen mellom dem.

Under begravelsen blir grevinnens renommé som en *venus moscovite* indirekte referert til av biskopen som forretter: «Dødens engel [...] fant henne våken i from meditasjon, mens hun ventet på midnattstimens brudgom» (s. 41). Biskopen alluderer til liknelsen om brudepikene i Bibelen (Matt 25, 1–13), men allusjonen blir tvetydig og nesten ironisk, ettersom Hermann (og leseren) kjenner omstendighetene rundt hennes død. Da hovedpersonen litt senere beveger seg opp til kisten for å vise henne den siste ære, «syntes det ham som om den døde så spottende på ham idet hun knep det ene øyet sammen» (s. 42). Fortelleren avkrefter ikke Hermanns antakelse som ren fantasi, men lar den bli værende uavklart og åpner slik for usikkerhet om hva som faktisk skjedde. Og Hermann blir «bragt fullstendig ut av fatning resten

av dagen». Han var litt på siden av det sosiale fellesskapet allerede i starten av novellen; etter at hemmeligheten har invadert livet hans, isolerer han seg enda mer. I stedet for å oppsøke kamerater og snakke om det som hadde skjedd, spiste han middag alene og drakk tett «i håp om å dempe sin indre opphisselse». Ikke særlig overraskende hadde dette motsatt effekt og «bare bidro til å stimulere hans fantasi» (s. 43), og vi blir fortalt at han falt i dyp søvn. Fortelleren bygger slik gradvis opp inntrykket av at Hermanns virkelighetsforankring ikke er til å stole på, samtidig som hans opplevelse ikke blir avvist som ren fantasi.

I neste avsnitt får vi vite at Hermann våkner senere på natten, at han ikke lenger er søvnig, og at han setter seg på sengekanten og tenker over det som har skjedd. *Plutselig* kommer det noen inn på rommet hans, som han først ikke gjenkjenner, men som viser seg å være grevinnen. For leseren vil det være nærliggende å forstå det som om Hermann hallusinerer eller drømmer. Ikke desto mindre insisterer fortelleren på at det ikke er en drøm, men at hovedpersonen er våken og ved full bevissthet. På denne måten blir besøket av grevinnen som gjenferd et klassisk fantastisk element i Todorovs forstand, og det skaper både uorden og uro i leserens hode. Denne natten får Hermann også vite hemmeligheten:

‘Jeg er kommet til deg mot min vilje,’ sa hun med fast stemme, ‘men jeg er blitt befalt å oppfylle din bønn. Med en treer, en syver og et ess vil du vinne tre ganger på rad, men kun på den betingelse at du ikke setter mere enn ett kort om dagen, og at du aldri mere spiller så lenge du lever. Jeg tilgir deg min død dersom du gifter deg med min pleiedatter, Lisaveta Ivanovna.’ (s. 43)

Grevinnen avslører hemmeligheten ufrivillig. Om det er pistolen Hermann rettet mot henne, eller en annen mer overjordisk makt

som har tvunget henne, får vi ikke vite. Hemmeligheten blir imidlertid ikke avslørt uten betingelser, som vi ser. Hermann må spille på en bestemt måte og love at han senere aldri mer skal spille. Den første betingelsen, at det er tre bestemte kort som vil vinne på tre ulike dager, er for så vidt enkel å forstå, siden den handler om spillemetode. At det å avstå fra å spille resten av livet, skal kunne være det andre vilkåret for å vinne, er ikke logisk. For hvordan kan garantien for å vinne være avhengig av hvordan han oppfører seg etter at spillet er over, som om seieren da kan annulleres? Da ekteskap med Lisaveta blir lansert som et tredje vilkår, er det ingen tvil om at betingelsene skriver seg inn i rekken av fantastiske elementer i tradisjonen fra eventyrsjangeren.

## Spillet

At Hermann anstrenger seg for å følge spillemetoden, er detaljert beskrevet, og selve spillet utgjør novellens høydepunkt og vendepunkt. Vinnerkortene – tre, syv og ess – invaderer tankene hans lenge før han setter seg ved spillebordet. Han blir besatt av dem og ser dem overalt, både om dagen og om natten. Tretallet blir både til en jente og en blomst, syvtallet blir til et ur og en gotisk portal, mens esset blir en mann og en edderkopp (s. 44–45). Dette blir gjerne kalt metaforiske forskyvninger. De knyttes til psykologiske forklaringer og kan forankres blant annet ved å se på ulike kortstokker som var i bruk på Pusjkins tid (Davydov 1999). Uten at vi går for langt i denne retningen, kan vi ut fra teksten lett fastslå at de metaforiske forskyvningene består i å overføre de abstrakte tallene (3-7-1) til konkrete gjenstander (jente/blomst – ur/gotisk portal – mann/edderkopp). Dessuten kan det synes som om de bekrefter hvordan Hermann mer og mer gir avkall på sitt rasjonelle jeg og lar fantasien feste grepet om

sin virkelighetsoppfatning. «Alle hans tanker løp sammen og ble til denne ene: å utnytte den hemmelighet som hadde kostet ham så meget» (s. 45). Etter å ha fått tilgang til hemmeligheten tror Hermann at det ikke lenger er nødvendig å undertrykke tilbøyeligheten til å spille, da han jo har fått en garanti mot å tape. Han behøver ikke lenger «ofre det han trenger i håp om å vinne det han har bruk for» (s. 12), for han er sikker på å vinne og at han ikke risikerer noen ting.

Det kortspillet Hermann skal spille, er som sagt farao, som grevinnen hadde spilt i sin ungdom. Spillet ble kjent på 1600-tallet under Ludvig den 14., og var på moten på 1700- og 1800-tallet fordi det var enkelt å lære og utfallet ble raskt avgjort. Spillet består av en *bank* og av spillere. Spillerne satser på ett eller flere kort som de velger selv. Den som har banken, åpner ett og ett kort, annenhver gang på bankens side og på spillerens. Faller kortet man har valgt å satse på på spillerens side, har spilleren vunnet. Faller det på bankens side, tar banken potten. Det samme skjer hvis det kommer opp to like kort. Farao er med andre ord et enkelt sjansespill, og det blir ofte påpekt at banken alltid har en statistisk fordel. Ikke desto mindre var det veldig populært, særlig i aristokratiet. Casanova, for eksempel, har flere beskrivelser av spillet i sine memoarer, og i E.T.A. Hoffmanns *Fantastiske fortellinger* er det likeledes farao som skildres i fortellingen «Spillets lykke» (1820).

Sammen med en kamerat besøker Hermann en av byens renommerte spillesaler. Vi får vite at «de unge menn [...] forlot ballsalen til fordel for kortbordet og foretrakk 'faraos' fristelser fremfor kvinnes» (s. 45). Da Hermann endelig melder seg til spillet, satser han stort, og vinner på første forsøk. Han følger grevinnens metode og gir seg etter ett spill den kvelden. Dagen etter skjer det samme. Han satser innsatsen og gevinsten fra dagen før, og vinner også på det neste kortet. Neste kveld har han fått et stort publikum. Spillet er denne gangen ikke underholdning, men

alvor, en kamp. «Det hele lignet en duell», blir vi fortalt (s. 48). Dette er en replikk som også i andre sammenhenger kan beskrive et spill, og vi skal i et senere kapittel se hvordan Stefan Zweig alluderer til den vi møter i «Sjakknovelle». Pusjkins hovedperson foregriper seieren, han er sikker på at han har spilt i tråd med vinneroppskriften, og at han har valgt å satse på et ess. Imidlertid viser det seg at det er spardame han har på hånden. Vantro må han innse at alt er tapt. «Han kunne ikke tro sine egne øyne, langt mindre fatte hvorledes han hadde kunnet trekke feil!» (s. 49). Samtidig «syntes det ham som om spardamen blunket til ham og smilte megetsigende. Han ble slått av en uhyggelig likhet ... ‘Det er den gamle!’ ropte han skrekkslagen» (s. 49).

Hermann er forferdet fordi han er overbevist om at det er overnaturlige krefter som har lurt ham. De andre er imidlertid ikke særlig overrasket, men gir Hermann anerkjennelse for hans vågale spill: «‘Det var sannelig litt av et spill!’ sa man». Heller ikke fortelleren gjør tapet til noe oppsiktsvekkende poeng, men kommenterer sobert og kortfattet: «Spillet fortsatte som vanlig» (s. 49). At Hermann taper, får ingen konsekvenser for andre. Novellen avsluttes, men spillet fortsetter.

Ikke desto mindre sitter leseren igjen med en gåte. Selv om vi får vite hvordan det går med Hermann i epilogen, ender novellen med en rekke spørsmål som handler om hvorfor han velger å satse på det gale kortet den siste gangen han spiller. Var han så opptatt av å vinne at han helt glemte seg og så feil da han valgte kort? Kan en dame se ut som et ess? Slik fortelleren har gjort oppmerksom på, så han tallene i alt rundt seg før han begynte å spille – er det mulig at han kan ha sett et ess i damen han trakk? Eller var det, som Hermann selv antyder, grevinnen som faktisk spilte ham et puss? Da mannen som har banken, gjør ham oppmerksom på at det er en dame og ikke et ess han har valgt å satse på, står det i den norske oversettelsen: «Damen Deres har

tapt» (s. 48). Ordet «tapt» er den norske oversettelsen av det russiske ordet *ubita*, som vanligvis oversettes med «drept», men som også er kortspillsjargong for «tapt». Dette er også noe en av de engelske oversettelsene ivaretar, der det står «Your lady has been murdered» (Pusjkin 1983, s. 232). Tar man i betraktning begge betydninger av ordet og ser det i relasjon til Hermanns siste replikk, åpner det for en mer sammensatt lesning hvor det realistiske og overnaturlige blandes sammen ved hjelp av ett eneste ord. Referansen til grevinnen blir åpenbar og vekker en uro som er karakteristisk for fantastisk litteratur.

Disse spekulasjonene trekker veksler på henholdsvis psykologi og moral. Men kanskje er det likevel Hermanns ambivalens til spill som best forklarer hvorfor han valgte å satse på det gale kortet. Som vi har sett, var hovedpersonen glødende opptatt av spill før han begynte å spille, men han tillot seg ikke å gi etter for denne interessen. Lysten til å spille er til stede, men «selv om han i sitt hjerte var spiller, [hadde han] aldri tatt i et kort [...] ikke desto mindre tilbragte han natt etter natt ved kortbordet og fulgte spillets gang med feberaktig opphisselse» (s. 24). Å spille innebærer en risiko for å tape, noe hovedpersonen ikke vil utsette seg for. Derfor spiller han ikke, men ser på at de andre spiller. Hermanns ønske om både å spille og ha full kontroll er med andre ord umulig å realisere, og dette ser det ut til at han, i motsetning til hovedpersonene i *Farlige forbindelser*, forstår. Da han får høre om grevinnens hemmelighet, øyner han likevel muligheten til å spille uten risiko for å tape. Etter å ha fått vite hemmeligheten tror han at han er garantert å vinne. Et spørsmål som melder seg, er hvorvidt han da kan få utløp for det som motiverer ham til å spille.

Fortelleren bemerker Hermanns påfallende sinnsro når han først begynner å spille, en sinnsro som er ganske ulik den «feberaktige opphisselse» han hadde fulgt spillet med tidligere da han

bare så på at de andre spilte. De andre – kameraten han kom sammen med, han som holder banken og tilskuerne – blir derimot åpenbart urolige da han vinner. «Det gikk et brus gjennom forsamlingen. Tsjekalinski [som holdt banken] var tydelig bragt ut av fatning» (s. 48). Den siste kvelden er Tsjekalinski blek og hendene dirrer, mens Hermann beholder roen. Det er ingenting som tyder på usikkerhet fra hovedpersonens side. Den roen han gir uttrykk for her, er på mange måter en gjenklang av den roen han hadde da han ventet på grevinnens soverom.

Det er først ved å tape at Hermann blir anerkjent som en ekte spiller av de andre. Kanskje det å bli akseptert av fellesskapet som en spiller, og ikke lenger bli betraktet som en outsider, var en del av motivasjonen? «Det var sannelig litt av et spill', sa man!» Pronomenet *man* refererer til publikum, de andre spillerne, som han har imponert ved å spille så høyt som han har gjort. Til slutt oppnår Hermann full anerkjennelse fra kameratgjengen og er ikke lenger i randsonen av deres fellesskap, men snarere i deres midte. Først når det viser seg at han har satset på det gale kortet, reagerer Hermann. «Hermann fór sammen» [...] han kunne ikke tro sine egne øyne, langt mindre fatte hvorledes han hadde kunnet trekke feil!» (s. 48–49). Både ordvalg og tegnsetting viser tydelig overraskelsen og er et ekko av det ordvalget fortelleren valgte da han første gang bestemte seg for å få tak i hemmeligheten (s. 25). De to gangene han farer sammen – da han plutselig første gang stod foran grevinnens hus, og da han innså at han hadde valgt det gale kortet – gir han etter for sitt russiske jeg og reagerer impulsivt og fysisk. Fortelleren gjengir det på samme måte begge stedene – «han fór sammen». I et slikt perspektiv blir kanskje det gale kortet det riktige kortet. Omsider gir han etter for en del av sin karakter som han tidligere har holdt i tømme og ikke har villet gi utløp for. Han blir en spiller og aksepterer at han ikke lenger har full kontroll. Kanskje er det først da han velger

det gale kortet at Hermann får utløp for det som dypest sett fascinerer ham med spillet, nemlig risikoen (Rosenshield 1994). Gjennom overraskelsen over å tape opplever han hva det vil si å risikere noe, og først da spiller han på ordentlig.

Epilogen forteller hvordan det gikk med hovedpersonene. Mens det gikk bra med Lisaveta og grevinnens nevø, har Hermann havnet på mentalsykehus, hvor han mumler de tre tallene «uavlatelig i et forbausende tempo» (s. 49). Å miste forstanden er en høy pris å betale for å tilfredsstille spilletilbøyelighet og for å få kameratenes anerkjennelse. Slik kan man argumentere for at novellens epilog er moralsk. Ved å velge å satse på det gale kortet, bevisst eller ubevisst, har Hermann valgt bort det alminnelige, forutsigelige, trygge og virkelige livet, og han blir straffet for det med galskap. Men selv om novellens epilog er stilistisk stram, er den kanskje likevel åpen. Ved å trekke det gale kortet, kanskje ubevisst, har Hermann fått erfare, om enn bare i et øyeblikk, det som for en ekte spiller gjør livet verd å leve. For som Baudelaire, som får et kapittel senere i denne boken, har uttrykt det: «Livet eier bare én virkelig charme; *spillet*s fortryllelse. Men dersom gevinst eller tap er oss likegyldig, hva da?» (Baudelaire 1993, s. 29). For en ekte spiller er det underordnet om man vinner eller taper, fascinasjonen i spillet ligger i uvissheten om utfallet, ikke utfallet i seg selv. Selv om det for de fleste ikke er uvesentlig om man spiller bort sin formue og ender opp som klinisk gal, er kanskje den etterlengtede erfaringen nettopp det øyeblikket da *han for sammen*. Ved å velge å satse på det gale kortet kunne Hermann endelig «gjennomføre noe farlig, men absolutt nødvendig» (s. 31).

Pusjkin er ikke den eneste som lar spillmotivet i litterære fortellinger munne ut i galskap. For både Dostojevskij og Hamsun, som vi skal se nærmere på i de følgende kapitlene, er det også kanskje selve erfaringen av risiko – mer enn håpet om å vinne – som fengsler den spillelegale.

# Virvle?

## Dostojevskijs *Spilleren*

I 1866 utga Fjodor Dostojevskij romanen *Spilleren*. Den ble skrevet under press på mindre enn én måned, samtidig som han holdt på med mesterverket *Forbrytelse og straff*, av og til kalt *Raskolnikov* etter hovedpersonen. Hadde han ikke latt seg presse til å publisere *Spilleren*, ville forleggeren trukket tilbake rettighetene til alt det han tidligere hadde utgitt.

*Spilleren* er en kort roman, og det blir ofte pekt på hvordan den delvis er basert på Dostojevskijs egne erfaringer som spiller. Enda viktigere er det hvordan han skildrer noen typiske trekk ved den lidenskapelige gambleren rent allment. Som Pusjkin får Dostjevskij frem at den spillegale ikke primært er ute etter å vinne; det er den intense følelsen av usikkerhet og risiko, og av å leve i øyeblikket, han blir besatt av. I *Spilleren* blir denne opplevelsen tett sammenvevd med følelsen av å være forelsket. Da forelskelsen kollapser, blir hovedpersonen ute av stand til å forlate ruletten, som fremstår som et substitutt for den elskede. Spilleren utsetter all annen handling til morgendagen og hengir seg besatt – eller nettopp som forelsket – til repetitiv gjenskaping av den svimlende opplevelsen av det intense øyeblikket som ruletten gir ham.

## Stedet, personene og intrigen

Handlingen i romanen foregår på et kurbad, antakelig i Tyskland. Som på mange kurbad på 1800-tallet er det et kasino som er rekreasjonsstedets hovedattraksjon. Hos Dostojevskij er imidlertid stedet fiktivt, og blir, betegnende nok, kalt Rulettenburg. *Rulettenburg* var for øvrig forfatterens forslag til tittel på romanen, men den ble endret til *Spilleren* etter forleggerens anbefaling. Stedet er i romanen helt avskjermet, og stedsnavnet sier fra om at her er det rulettspillet som gjelder. Hele samfunnet er orientert mot ruletten. De som havner her, er reisende som primært kommer for å spille, og de kommer fra hele Europa. Her møtes franskmenn, tyskere, polakker, engelskmenn og russere.

Mens den geografiske plasseringen av romanens handling er ubestemmelig og navnet på småbyen fiktiv, er beskrivelsene av de ulike personenes nasjonalitet langt mer presise. De blir definert ut fra hvilke land de kommer fra og hvilke egenskaper deres hjemland er assosiert med. Polakker er tyver og kriminelle; franskmenn er elegante, overflatiske, veltalende og forføreriske; tyskere er plumpe, humørløse og kun ute etter å akkumulere penger; engelskmenn er forsiktige, pragmatiske og verdige; og russere er underlegne, impulsive og som «skapt for ruletten» (s. 28 og s. 161). Det er utvilsomt noe komisk og nesten burlesk over disse karakteristikkenes, langt på vei i tråd med nasjonale typologier som var ganske utbredte på 1800-tallet, noe vi også har sett at Pusjkin trekker veksler på i «Spardame». Likevel vil jeg hevde at den allmennmenneskelige dimensjonen er viktigere enn den nasjonale tilknytningen i Dostojevskijs fremstilling.

Hovedpersonen, Aleksej, er huslærer i en velstående russisk familie og har kommet til Rulettenburg sammen med denne familien. Den består av Generalen, hans stedatter Polina, som

Aleksej er håpløst forelsket i, og hennes to halvsøsken, som han underviser. For øvrig møter vi to tyskere, henholdsvis en baron og en baronesse, noen polakker, som er kronisk upålitelige og forsøker å rundstjele dem som spiller, to franskmenn, Mlle. de Blanche, som Generalen er forelsket i, og som har akseptert å gifte seg med ham dersom han er rik og kan gjøre henne til generalinne, og M. des Grieux, en typisk forfinet og overflatisk franskmann som også er forelsket i Polina, og endelig en engelskmann, M. Astley, som er meget høflig og verdig, men gåtefull. Høyst sannsynlig er også han forelsket i Polina.

Persongalleriet åpner dermed for en ganske komplisert kjærlighetsintrige, hvor Polina står i sentrum. I tillegg er det økonomiske forviklinger som bygger opp under intrigen: Generalen er forgjeldet og skylder alle penger. Hans halmstrå er at den rike bestemoren i Russland snart skal dø. Når hun dør, vil han arve henne og kunne fri seg fra alle utestående fordringer og gifte seg med Mlle Blanche. Den eneste som ikke er direkte viklet inn de økonomiske flokene, er Aleksej.

I Rulettenburg venter dermed alle på et telegram som informerer om at bestemoren er død. Før hun dør, er alt på vent. Mens de venter, er gambling en måte å få tiden til å gå på, rett og slett et tidsfordriv. Imidlertid uteblir telegrammet. I stedet dukker bestemoren opp, mer livlig og energisk enn noen gang. Hun begynner å spille og velger Aleksej til å introdusere henne for rulettens regler og sjanser. Det ender med at hun taper en betydelig sum før hun reiser tilbake til Russland.

## Gambling

Som Hermann i Pusjkins novelle er Aleksej i utgangspunktet ikke en aktiv gambler. Han har verken vært i et kasino eller spilt rulett.

Første gang han går inn i Rulettenburgs spillesal, opplever han den som avskyelig og som svært annerledes enn han trodde: Det er overhodet ikke noe fantastisk eller magisk over en spillesal. Man ser lite penger, folkemengden er motbydelig, og i første omgang virker alt ved spillehallen skittent, ekkelt, vulgært og moralsk forkastelig (s. 19 og s. 20). Selv om Aleksej ikke har noen faktisk spillerfaring, blir det gjentatte ganger påpekt at han har en gamblers gemytt. Generalen kommenterer indignert allerede tidlig i romanen at: «De kunne ellers ta dem [barna] med til spillesalen. – Ja, unnskyld meg, la han til, – men jeg vet jo at De er ganske lettsindig, og kanskje i stand til å spille rulett» (s. 6). Alexejs svar er som et ekko av Hermanns svar i begynnelsen av «Spardame». Han avviser ikke at han gjerne vil spille, men understreker at han ikke har penger. «Men jeg har jo ikke penger, svarte jeg rolig. For å kunne spille, må man ha penger» (s. 6). Bestemoren identifiserer likeledes hovedpersonen raskt som en gambler: «Men øynene dine lyser der inne [i spillesalen], jeg så det nok» (s. 90). Og Aleksej erklærer at han «var selv en spiller» (s. 86), og at han hadde lest begjærlig «tusen beskrivelser av det som stod om ruletten». Å hevde at hovedpersonen ikke var en gambler – i det minste mentalt og psykologisk – helt fra starten av, som enkelte har argumentert for, er derfor diskutabelt (Rosenshield 2013).

Selve fortellingen kan deles opp i fem, nærmest som en klassisk tragedie:

*Presentasjon.* Fortellingen åpner med en presentasjon av persongalleriet og lanserer de ulike konfliktene. Den økonomisk-amorøse intrigen ligger og ulmer, men blir ennå ikke helt tydelig. Det er stillstand i handlingen, alle venter på telegrammet som skal varsle bestemorens død.

*Ankomst.* Intrigen tilspisses da bestemoren overraskende ankommer Rulettenburg. Med ett blir det fart i handlingen. Hun kommer til Rulettenburg som «lyn fra klar himmel» (s. 66) og

spiller på ruletten. Hun vinner først et stort beløp, men deretter taper hun masse, før hun besinner seg og reiser hjem.

*Gambling.* Vendepunktet i romanen kommer da hovedpersonen begynner å spille på eget initiativ for å hjelpe Polina. For de første gangene Aleksej spiller, er det ikke på eget initiativ, men på oppdrag fra andre. Polina gir ham penger, og han går til kasinoet og spiller for henne. Han både vinner og taper. Da bestemoren kommer til Rulettenburg, blir han utvalgt til å spille for henne. Aleksej liker imidlertid ikke å spille for andre enn seg selv: «Selv om jeg hadde bestemt meg for å spille, må jeg tilstå at jeg ikke var særlig glad for at jeg skulle begynne på denne måten – med å spille for en annen» (s. 15). Da han senere sier til Polina at han ikke vil spille mer for henne, er det med begrunnelsen at han heller vil spille for seg selv (s. 20).

Første gang Aleksej selv tar initiativet til å spille, er det heller ikke for seg selv, men for å hjelpe Polina, som trenger en stor sum penger. Han vinner store summer og sprenger sågar banken. Heretter virvles forelskelsen og ruletten inn i hverandre og blir nærmest uatskillelige fenomener, uten at det kommer noe godt ut av det. For Polina vil likevel ikke ha pengene hans; hun kaster til og med alle pengene i ansiktet på ham før hun styrter ut av rommet.

*Resignasjon.* Slik «alle russere» med penger gjør, ifølge Astley (s. 140), blir Aleksej med Mlle Blanche til Paris. Det er ikke vanskelig for henne å lokke en skuffet og ulykkelig Aleksej til å bli med til Paris. Der sløser hun bort alle pengene han har vunnet på ruletten, på fester, champagne og annen luksus i løpet av et par måneder uten at han blir særlig opprørt over det.

*Galskap.* Romanen avsluttes med at Aleksej er alene og ruinert i en liten spilleby i Tyskland. Astley har en siste samtale med ham, blant annet om hva som har skjedd med Polina. Det tragiske ved det hele synes å være at Polina har elsket ham hele tiden og

fortsatt elsker ham. Aleksej er imidlertid ute av stand til å ta det innover seg og langt mindre gjøre noe med det. I stedet utsetter han all videre handling til i morgen. Romanen slutter også med: «I morgen. I morgen vil alt ta slutt» (s. 172).

## Nåtiden og øyeblikket

Det er Aleksej som fører ordet i fortellingen. Romanen er i stor grad en dagbokroman, men hovedpersonen skriver ikke hver dag. Av og til er det større tidshopp som gir fortellingen preg av snarere å være en erindrings- eller en memoarroman. Formen gir likevel inntrykk av at fortellingen er skrevet ned etter hvert som den skjer, og leseren får i stor grad mulighet til å følge begivenhetene fra innsiden i alt kaoset og alle forviklingene. Dagbokformatet bidrar sterkt til å rette oppmerksomheten mot nåtiden. Flere av kapitlene begynner med formuleringer av typen «[d]ette har vært en morsom, idiotisk og umulig dag» (kap. 4); «Nå har det allerede gått to dager siden ...» (kap. 6); «Nå er det gått nesten en måned siden jeg rørte ved disse opptegnelsene» (kap. 13); «Nå har det gått halvannet år siden jeg kikket på disse opptegnelsene» (kap. 17). Selve skriveøyeblikket blir det også referert til: «Nå er klokken elleve om kvelden. Jeg sitter på mitt lille hotellrom og oppsummerer hendelsene» (s. 26).

At fortellingen er plassert i nåtid, gir den et preg av usikkerhet. Det er ikke mulig å vite på forhånd hva som vil skje, og det som har skjedd, blir ikke alltid godt opplyst fordi fortelleren ikke er tilstrekkelig informert. Han er heller ikke alltid helt pålitelig, og gir inntrykk av at han ikke vet mer enn leseren om det som vil skje. Dette gjør denne fortellingen annerledes enn for eksempel en tekst med en allvitende tredjepersonsforteller, som Pusjkins «Spardame».

Insisteringen på nåtiden står på mange måter i konflikt med varighet, kontinuitet og alt som har med stabilitet og forutsigelighet å gjøre. Varighet innebærer at fortid, nåtid og fremtid henger sammen med en viss nødvendighet og kausalitet. Den narrative teknikken som er brukt i *Spilleren*, fremhever derimot erfaringen av øyeblikket, forbundet med intensitet og overraskelse. Det plutselige og uventede kan skje når som helst. Vi får inntrykk av at alt kan endres fra det ene øyeblikket til det neste. Slik sett er øyeblikket løsrevet fra tiden forstått som et kontinuum, og også løsrevet fra alle forpliktelser og all moral. *Spilleren* kan leses som en roman som handler om et jag etter en uendelig nåtid og følgelig som flyktig og veldig forskjellig fra tid forstått som varighet. Det er som om romanen senker seg ned i et øyeblikk som innebærer utslettelse av både fortid og fremtid. Insisteringen på nåtiden utgjør mye av romanens vibrerende spenning. Foruten at romanen tilhører dagboksjangeren, er det også andre teknikker som bidrar til dette inntrykket, som for eksempel hovedpersonens og Paulinas lunefulle og uforutsigelige karakterer, deres plutselige innfall og ikke minst bestemorens uventede ankomst til småbyen.

Romanens tid og sted fremhever også inntrykket av midlertidighet. Alle karakterene oppholder seg kun kortvarig i Rulletenburg, for en stakket stund, kunne vi si. De bor på hotell, langt unna der de vanligvis oppholder seg. Dermed får hele romanen et foreløpig preg over seg, noe som før eller siden er dømt til å opphøre. Da hovedpersonen treffer engelskmannen igjen på slutten av fortellingen, sier Astley: «De fortrenger til og med Deres egne minner» (s. 157). Aleksej bekrefter dette, men presiserer samtidig at det kun er midlertidig, « – Jeg har ikke glemt noe, jeg har bare fortrengt det for en stund – ja, til og med minnene – til den dag da det vil lykkes meg å endre min situasjon fullstendig. Da skal du få se! Jeg skal stå opp fra de døde!» (s.

157–158). Midlertidigheten og øyeblikket blir på slutten nesten til en evig tidsdimensjon. Men å leve kun i nåtiden innebærer i siste instans å leve som død, for da har man ingen fremtid lenger.

Tempo er et viktig aspekt i denne sammenheng. Siden øyeblikket alltid er avskåret fra varighet, blir det å leve kun i øyeblikket et stadig jag etter nye øyeblikk og får dermed noe hastig over seg. Et øyeblikk farer over i det neste i en forrykende fart. Bestemorens ankomst til Rulettenburg markerer et skifte i tempo. Full av energi og med stor livskraft er hun den rake motsetning til bestemoren i Pusjkins novelle: «Til tross for sine femogsytti år hadde hun god ansiktsfarge og selv tennene var i behold» (s. 68). I romanen kommer dette stilistisk til uttrykk blant annet ved at setningene blir kortere, og bruken av utropstegn akselererer. Selv om hun i første omgang kommer for å få hvile og hente seg inn igjen etter lengre tids sykdom, blir hun straks en gambler. «Skynd dere, skynd dere!» (s. 102), sier bestemoren, og slik kommer hennes rastløshet tydelig frem. Jeg-fortelleren nøler heller ikke med å karakterisere henne som utålmodig: «Bestemor var i en utålmodig og irritabel sinnsstemning» (s. 98).

## Ruletten

I beskrivelsen av ruletten er det likeledes farten og intensiteten som fremheves. Rulett er et sjansespill. Den består av a) et hjul, som er markert med tall fra 1 til 38, i tillegg til null, b) tre farger; rødt og sort til tallene, grønt til null, og c) en kule. Spillerne satser sjetonger på hvor kulen vil lande på hjulet. Det kan være et tall, en kombinasjon av tall, eller en farge, rødt eller sort. Gevinsten blir beregnet ut fra sjansene for at utfallet blir det man har satset på. Croupieren, som styrer spillet, slipper kulen slik at den spinner på hjulet, den går rundt og rundt i en voldsom fart,

som i en virvelvind, inntil den faller ned på ett tall. Omgangen er over når kulen har landet. Det er denne rulettbevegelsen som blir overført til spillerens opplevelse av spillet: en svimlende og berusende opplevelse, inntil man med nødvendighet faller ned; «i en slik tilstand krever man sterkere og sterkere stimulanser, og blir mer og mer oppspilt – inntil man er helt utkjørt» (s. 130). I den engelske oversettelsen står det «kollapser», noe som også indikerer et fall: «If one's spirit has passed through a great many sensations, possibly it can no longer be satisfied by them, but grows more aroused and demands more sensations, stronger and stronger ones, until at length it collapses exhausted» (Dostojevskij 2022, s. 138).

Den første gangen Aleksej beskriver spillet, kaller han det helt «gresk», uforståelig. Beskrivelsen handler om å informere om hva han har satset på – *even, red, zero*, osv. – og fortelle om hjulet som spinner, og si hva kulen lander på. «[Jeg] satte [...] fem friedrichsd'orer på rødt. Rødt kom ut» (s. 23). Det kan synes som om det spinnende hjulet har en egen fascinasjonskraft. Bestemorens «oppmerksomhet ble fanget av ruletten, og den snurrende kulen» (s. 82). Kulen snurrer rundt og rundt med stor usikkerhet om hvor den vil lande: «Bestemor gikk fullstendig opp i spillet, med brennende blikk fulgte hun kulen som hoppet og hvirlvet rundt i skålen» (s. 85).

Mer enn beskrivelsen av spillet, dveler romanen ved spillets effekt på gambleren. Skal vi tro Aleksej, er det å spille rulett primært en fysisk og sanselig opplevelse. Aleksej satser for eksempel på et tall og blir kvalm når han taper: «Jeg begynte med å sette fem friedrichsd'orer – det vil si femti gylden på like. Ruletten snurret rundt og stoppet på tretten – jeg hadde tapt. Jeg følte meg rent uvel» (s. 19). Mer generelt sier han at rulett er et stadig jag etter sanseopplevelser. Slik kulen «hvirlvet rundt i skålen», blir også spillerens ruletterfaring beskrevet som en *virvelvind*: «Jeg

innbilder meg undertiden at jeg fremdeles hvirvler rundt i den samme strømvirvel, at den samme stormen kommer susende og i forbifarten feier meg bort med sin vinge – så jeg mister følelsen av likevekt og måtehold og blir hvirvlet, hvirvlet, hvirvlet...» (s. 111).

Det finnes mange sorter virvelvind, men generelt betegner den et værfenomen hvor kraftige roterende vindbevegelser skaper en søyle av luft som virvles raskt opp, før den faller ned. I den epikureiske atomismen blir virvelvinden brukt som et bilde på hvordan universet blir skapt, som atomers fall gjennom rommet som danner forbindelser med andre når de virvles rundt i rommet (Lukrets 1978, bok 2, 216, s. 56). I overført betydning betegner en virvelvind ofte hastige endringer, hvor man verken har anledning til å tenke seg om eller handle før endringen har inntruffet. Den blir ofte forbundet med svimmelhet, hvor man mister balansen og kontrollen før man til slutt kollapser. Som vi husker, nevner Caillois *ilinx* som en av de fire formene for spill i tillegg til *agon*, *alea* og *mimicry*. Mens konkurranse, tilfeldighet og imitasjon definerer de tre første formene, er svimmelhet helt sentral i opplevelsen av *ilinx*.

Virvelvinden som Aleksej blir virvlet inn i, er imidlertid ikke utelukkende knyttet til ruletten. Den er også tett forbundet med forelskelsen. Når Aleksej begynner å spille selv, er det lidenskapen som driver ham. Kanskje er det forelskelsen som lenge holder hans gamblingtilbøyeligheter i tømme, og kanskje er det fordi han ikke lykkes i kjærlighet at han til slutt blir en lidenskapelig gambler?

## Lidenskapelig gambling

Lidenskapelig gambling skiller seg fra andre former for gambling. I begynnelsen av romanen skisserer hovedpersonen to ulike typer spillere. Den første er vanlige folk, «pakket» (s. 18).

De spiller kun om mindre summer. De verken vinner eller taper store gevinster, og fremstår for hovedpersonen som uinteressante. Den andre typen er aristokratene, som Aleksej finner langt mer fascinerende. For aristokraten er gambling først og fremst en kilde til underholdning og tidsfordriv. Dostojevskij følger tradisjonen etter renessansen tenkeren Baldassare Castiglione når han beskriver aristokratens holdning til spill. En aristokrat skal aldri «fremvise så stort mishag eller sorg når han taper at det vitner om grådighet» (Castiglione 2012, s. 138). Aristokraten taper og vinner med det samme smilet, og de pengene han satser, har ingen betydning. «En virkelig gentlemann må ikke røpe sine følelser, selv om han har spilt bort hele sin formue», skriver Aleksej (s. 18). Med en slik holdning spiller aristokraten utelukkende for atspredelsens skyld. «Denne fullstendige mangel på virkelighetssans, og dette naive syn på spillere, er naturligvis overmåte aristokratisk» (s. 17).

I tillegg beskriver Aleksej en tredje type spillere. Det er de som tilsynelatende er profesjonelle, og som sitter og noterer for å regne ut sannsynligheten for hvilke tall kulen vil lande på neste gang. De har fått det for seg at spillet er et fornuftig system, og følgelig at det skal kunne være mulig å trenge gjennom logikken i det, slik at de kan regne seg frem til sikre vinneransjer. Dostojevskij selv trodde i en periode at han kunne gjennomskue spillets system og finne nøkkelen til å vinne med sikkerhet: «I tyve tilfeller eller mer har jeg observert ved spillebordet at dersom man spiller kaldt, rolig og med beregning, *er det helt umulig å tape!* Jeg sverger – det er absolutt umulig!» (Dostojevskij 1987, s. 245).<sup>21</sup> I likhet med Aleksej var Dostojevskij, til tross for dette, en dårlig gambler og tapte betydelige penger på ruletten. Ifølge ham selv var det fordi han ble for ivrig og manglet selvbeherskelse. Aleksej, derimot, sier flere ganger at: «Det forekom meg at spillsystemer var til liten nytte, og uten den betydning som mange spillere tror. De sitter der med

sine små, rutete papirlapper, legger merke til tall og farge, noterer og beregner sjanser, kalkulerer – til slutt satser de – og taper akkurat som vi andre dødelige som taper uten system» (s. 26). På slutten av romanen klamrer imidlertid også Aleksej seg til forestillingen om at dersom han bare spilte systematisk, ville han være sikker på å vinne: «Ja! Det gjelder bare en eneste gang i livet å beregne og være tålmodig – det er det hele! Det gjelder å være karakterfast, og på én time vil jeg kunne forandre min skjebne» (s. 162).

Men det finnes også en fjerde spillertype, som Aleksej selv representerer, og som avviker fra hans innledende typologi. Det er den lidenskapelige gambleren. Denne spillertypen blir først identifisert av bestemoren da hun entrer spillehallen og betrakter en anonym spiller: «Særlig var hun interessert i en meget ung mann ved enden av bordet som spilte svært høyt [...] Han var blek, øynene skinte som i feber, han skalv på hendende. Sine innsatser gjorde han helt i ørske» (s. 83). Hun har sterke meninger om at han bør gi seg og gå hjem, og da han ikke gjør det, konstaterer hun at «han er fortapt! Han vil det selv, men jeg orker ikke å se på... Å, det tar rent på hjertet» (s. 83).

Denne anonyme spilleren inkarnerer noen viktige egenskaper ved den lidenskapelige gambleren, den irrasjonelle spillertypen som er på grensen til å være i galskapens vold. Det er for det første en spiller som satser uten beregning og uten systematikk, helt tilfeldig. For det andre er det en spiller som ikke klarer å gi seg når tiden er inne. Endelig er det en spillertype som investerer hele kroppen i spillet med flakkende øyne og skjelvende hender. Denne spillertypen får fysiske og psykiske reaksjoner av å spille rulett. Den lidenskapelige gambleren begynner å skjelve og svette, får høy puls og raskere hjerteslag. Både bestemoren og Aleksej kan karakteriseres som en slik lidenskapelig spillertype.

Bestemoren klarer imidlertid å slutte i tide. Likevel har hun mye til felles med denne spillertypen. Etter en kort introduksjon

til spillet forstår hun raskt rulettens grunnleggende regler, men hun spiller likevel utelukkende etter egen intuisjon. Ganske snart blir hun dessuten fysisk helt oppslukt av spillet: «Bestemor gikk fullstendig opp i spillet, med brennende blikk fulgte hun kulen» (s. 85); «Bestemor skalv av opphisselse» (s. 86). Hun begynner å rope og hun «skjelver mens hun stirret på hjulet, hun var grepet av en indre skjelving» (s. 87). «Hun skar tenner av utålmodighet» (s. 99), og hun «fulgte [kulen] i åndeløs spenning, og knuget hånden min hardt» (s. 85).

Også Aleksej gambler uten å kalkulere: «Jeg begynte igjen å spille, helt vilt og uten beregning», (s. 128) skriver han i sin dagbok etter sin første egne ruletterfaring. Ikke minst er gambling for ham en fysisk og sanselig erfaring: «Jeg var selv spiller [...] Jeg skalv på hendende og blodet banket i tinningene» (s. 87). Senere, da han spiller for å hjelpe Polina, sier han: «Det var som om jeg hadde feber, [...] følte [...] kuldegysninger gjennom hele kroppen og skalv på hender og føtter» (s. 127). Hele kroppen involveres, og alle følelsene blir investert. Beskrivelsen av den anonyme spilleren som bestemoren observerer, foregriper også Aleksejs skjebne på slutten av romanen da han ikke lenger makter å tenke på noe annet enn ruletten og er ute av stand til å forlate spillesalen.

## En virvelvind av følelser

Jeg må gjenta at i *Spilleren* blir ruletterfaringen og forelskelsen virvlet inn i hverandre. Aleksej er hodestups forelsket i Generalens stedatter Polina, til tross for at han etter alt å dømme ikke har noen sjanse til å vinne henne. Hun har flere beilere som er langt mer attraktive enn ham, både når det gjelder sosial og økonomisk status: «[J]eg forstår at hun er helt uoppnåelig, at alle mine fantasier er umulige», skriver dagbokforfatteren allerede i begynnelsen

av romanen (s. 14). Attpåtil er hun lunefull og uforutsigelig. Ikke desto mindre har de et spesielt forhold; hun trenger ham, og han er villig til å gjøre alt for henne. Han kaller seg sågar slaven hennes (s. 34–35). Flere ganger tilbyr Aleksej seg å kaste seg ut fra landsbyens fjelltopp, Schlangenberg i Rulettenburg, hvis hun krever det (s. 13, s. 38). Det er likeledes Polina som beordrer ham til å spille på ruletten og til å fornærme et tysk baron-par ene og alene fordi hun trenger en god latter. Å være forelsket blir ofte beskrevet som et fall. På engelsk heter det «to fall in love», på fransk «tomber amoureux/amoureuse», og på norsk er uttrykket «å falle for noen» synonymt med å være forelsket. At Aleksej er villig til å kaste seg ut i fritt fall fra Schlangenberg på Polinas ordre, vitner om hvor forelsket han er, og om hvilken risiko han er rede til å utsette seg for for å tilfredsstille henne.

Kjærlighetshistorien og spillehistorien blir dessuten sammenfiltret i noen av romanens mest intense passasjer, og dette gjør det umulig å vite om det er ruletten eller Polina som skaper bevegelsen i Aleksejs sinn:

Dagen begynte med at jeg ble nødt til å spille for Polina Alexandrovna [...]. Først satte jeg tyve friedrichsd'orer på ulike og vant. Da satte jeg på ny og vant igjen – og på denne måten satte jeg to eller tre ganger til [...]. Nå burde jeg ha gått min vei, men jeg ble grepet av en underlig følelse – en slags lyst til å utfordre skjebnen [Fortuna/Lady Luck], gi den et rapp. Jeg satte den største sum som overhodet er tillatt – fire tusen gylden – og tapte. (s. 27)

I denne passasjen er det uklart hvorvidt Lady Luck, som det står i den engelske oversettelsen, er en antropomorfigisering av ruletten som et sjansespill, eller om uttrykket refererer til Polina, som han spiller på vegne av. I forkant av dette har Polina vært avvisende, lunefull og lite hyggelig mot Alexej. Aleksej har gjort det tydelig

at han heller vil spille for seg selv enn for henne (s. 20). Polina er like uforutsigelig for ham som ruletten er det, og hvorvidt Lady Luck refererer til den ene eller den andre, eller kanskje begge, er det her ikke mulig å avgjøre.

Senere sammenfiltres ruletten og Polina på nytt, på et tidspunkt da Aleksej blir overbevist om at Polina elsker ham. Muligheten for «at hun elsket meg» – kommer som en overraskelse – «Jeg stod som rammet av lynet» (s. 125). Like etterpå får han ideen om å spille på ruletten for å vinne de pengene hun trenger: «En vill idé fór gjennom meg» (s. 125). Ruletterfaringen følger tett på kjærlighetserfaringen med den samme intense og plutselige styrken.

Aleksej blir altså en spiller på egne vegne fordi han er forelsket i Polina. I begynnelsen spiller han for henne, deretter spiller han for seg selv, men stadig for å vinne hennes hjerte. Han satser bokstavelig talt livet sitt ved ruletten: «[J]eg hadde satset hele mitt liv» (s. 127). Mens han spiller, glemmer han likevel hvorfor. Han tenker ikke mer på Polina. «Jeg husker ikke om jeg i all denne tiden en eneste gang tenkte på Polina» (s. 129). I stedet er han helt oppslukt av spillet og «kjente en ubestemmelig nytelse ved å karre sammen pengesedlene som hopet seg opp i en haug foran meg» (s. 129). I denne passasjen kan det se ut som om ruletten og Polina er utskiftbare størrelser som kan erstatte hverandre.

Da han spiller første gang for å vinne Polinas hjerte, blir han overrumplet av svimmelhet, og det er den samme svimmelheten som preger ham første gang Polina omfavner ham: «Og plutselig trykket hun på ny ømt og lidenskapelig sitt kinn mot mitt, på ny begynte hun å kysse og omfavne meg – Jeg tenkte ikke lenger på noe, jeg hørte intet. Jeg tapte fullstendig hodet» (s. 135). I den engelske oversettelsen står det «my head was in such a whirl» (Dostojevskij 2022, s. 122), noe som bedre får frem at følelsene både ved ruletten og i

forelskelsen skaper en svimmelhetsfølelse. Både kjærlighetshistorien og spillehistorien er som en virvelvind i voldsom bevegelse. Nødvendigvis må det ende med et fall. Den intense og virvlende følelsen opphører og etterlater en følelse av tomhet. Enten det handler om spill eller forelskelse, innebærer det en fysisk erfaring som grenser til sykdom. Bestemoren hadde feberfølelser når hun spilte, og Aleksej var nærmest delirisk første gang han vant store summer. Polina på sin side fremstilles som tydelig sinnforvirret da Aleksej kommer tilbake til henne med alle pengene: «Jeg vet godt at hun ikke var ved sine fulle fem i det øyeblikket, selv om jeg ikke forstod dette forbigående anfallet» (s. 136). Flere ganger blir hun beskrevet som hysterisk da han kommer tilbake med den store gevinsten og vil gi den til henne: «Plutselig skjulte hun ansiktet i hendende. Hun var helt fra seg, og holdt på å få et hysterisk anfall [...]. Jeg engstet meg for henne, jeg var sikker på at hun holdt på å miste forstanden [...]. Det var som om hun snakket i ørske» (s. 133–134).

Som en lidenskapelig spiller blir gambleren avhengig av å spille og evner ikke å slutte i tide. Det er ikke lenger underholdning, atspredelse eller tidsfordriv knyttet til ruletten. Det er heller ikke noen frihet knyttet til spillet, for det opphører å være noe man fritt velger å hengi seg til. Bestemoren vet riktignok å slutte før det har gått for langt, og reiser tilbake til Moskva. Aleksej, derimot, blir værende i spillet, og klarer ikke å komme ut av det. Som engelskmannen sier mot slutten av romanen: «De vil fremdeles være her om ti år» (s. 163). Aleksej skyver derimot på det hele og sier at «I morgen, i morgen, vil alt ta slutt» (s. 163). Slik har *Spilleren* en åpen slutt. Det er en viss mulighet for at hovedpersonen, på samme måte som bestemoren, kan klare å forlate ruletten, men den muligheten krever at fremtidsdimensjonen blir integrert i nåtiden.

## Gambleren og dikteren

Dostojevskij sammenlikner spilleren med en dikter: «Han er en gambler, men ikke kun en ordinær gambler [...] han er en poet på sin egen måte, men det er et faktum at han skammer seg over det poetiske elementet i seg, fordi han føler at det er avskyelig, samtidig som behovet for risiko foredlinger [*ennobles*] ham i hans egne øyne» (sitert etter Frank 1993, s. 302, min oversettelse). Sitatet er tankevekkende. Gambleren betraktes som en poet. Hva det avgjørende poetiske elementet er, kommer ikke klart frem. Men siden poesi handler om å skape, kan man tenke seg at det dreier seg om å utfordre skjebnen for å kunne endre den og skape noe annerledes og nytt, siden det er «trangen etter risiko» som foredlinger spilleren.

Å gamble er å søke risiko, og det er kanskje dette Dostojevskij mener med å bli foredlet [*ennobled*]. Dermed skaper man noe annet og noe nytt, som man ikke vet hva er. På en måte kan man innvende at Aleksej ikke risikerer noe som helst når han begynner å spille for seg selv, for han har ingenting å tape. I motsetning til mange av de andre har han ingen gård og grunn å spille seg fra, og heller ingen familie å miste. Da han for alvor blir en lidenskapelig gambler på slutten av romanen, har han bare noen få mynter å spille bort og er kun en fortvilet sjel og en skjorte. Imidlertid kommer det tydelig frem at i det øyeblikk han begynner å spille for seg selv, blir han drevet av ønsket om å ta risiko for risikoens egen del, ikke bare av forfengeligheit: «Jeg husker tydelig jeg var grepet av en intens trang til vågespill» (s. 130). Han risikerer alt han har: «Jeg hadde satset hele mitt liv» (s. 127). På samme måte som han var villig til å kaste seg ut fra Schlangenberg, kaster han seg ut i ruletten.

Imidlertid er det flere eksempler på at hovedpersonen søker risiko også utenfor spillesalen, om enn mer av forfengeligheit og

for å imponere Polina. Et av de mer komiske er episoden nevnt ovenfor da han, etter Polinas ønske om å få seg en god latter, fornærmer den tyske baronen og baronessen ved å bukke og si høyt og karikert på fransk: «j'ai l'honneur d'être votre esclave» [jeg har æren av å være deres slave] (s. 43). Baronen ser dette som en lite velkommen overraskelse, og sier *Hein*. Aleksej svarer med å sette opp et frekt ansikt, før han ser på ham og venter på en fortsettelse. Da baronen, enda mer irritert, nok en gang sier «Hein», svarer hovedpersonen «Jawhol!», og baronen spør om han er rasende. «Ja wo-o-ohl!» roper Aleksej så høyt han kan før baronen og baronessen flykter fra ham så fort de kan. Han betaler imidlertid dyrt for den risikoen han har tatt, for hendelsen får ikke Polina til å le, slik han hadde ønsket. I stedet fører den til at Aleksej mister jobben som huslærer. Senere vil han forklare og beklage episoden overfor sin arbeidsgiver, Generalen, med at han i det siste har vært syk, irritabel og i en lunefull tilstand. Likevel får han frem at det var et innfall og et spontant ønske om å utsette seg selv for risiko, om enn forfengelig motivert for å imponere Polina.

At Aleksej i en viss forstand er en dikter, i tillegg til å være en spiller, kommer også frem gjennom romanens sjanger som en dagbokroman i jeg-form. Aleksej er fortelleren som fortløpende har skrevet ned sin egen historie. Dagbok-sjangeren gjør teksten langt på vei til en nåtidsroman, hvor overraskelser og *cliffhangers* forekommer uten forvarsel. Handlingen drives fremover med en påfallende intensitet og åpenhet. I denne sammenhengen er det kanskje ikke uten en viss betydning at Dostojevskij, som allerede nevnt, skrev romanen under press, nærmest som et sjansespill, uten noen annen plan enn å fullføre. I romanen er det også, som vi har sett, en rekke henvisninger til selve skriveakten. På et tidspunkt skriver for øvrig Aleksej: «Forresten – kanskje jeg holder opp med å hvirvle hvis jeg bare – etter fattig evne – gjør

meg selv nøyaktig regnskap for det som hendte den siste måneden. Jeg lengter etter å skrive igjen» (s. 112). På den ene siden er det som om han benytter seg av skriving for å bli kurert for spilleavhengigheten, på den andre siden blir den et slags substitutt. Begge aspekter forbinder det å spille med det å skrive.

Den estetiske erfaringen blir åpenbart sentral for gambleren Aleksej, som også investerer i den sanselige opplevelsen spillet tilbyr ham. Den ytrer seg, slik vi har sett, som svette, feber og blodet som hamrer. Ifølge Platon var en poet ofte en ekstatisk person som bokstavelig talt var forrykt, hinsides det rasjonelle. En slik karakteristikk kan kanskje også anvendes på den liden-skapelige gambleren, selv om resultatet i hans tilfelle er personlig misere og ikke et kunstverk.

Som vi skal se i neste kapittel, var Hamsun dypt inspirert av Dostojevskij, og han ble sågar beskyldt for å ha plagiert *Spilleren* i novellen «Far og søn: en spillehistorie». Etter min mening står likevel Hamsuns novelle trygt på egne ben, og likhetene med Dostojevskijs roman er mer å betrakte som interessante intertekstuelle referanser enn uetisk plagiat.



# Fortelle?

## Hamsuns «Far og søn: en spillehistorie»

Knut Hamsuns novelle «Far og søn: en spillehistorie» avsluttes med følgende setning: «Han sitter atter ved ruletten» (s. 91). Den det her er tale om, er faren i historien. Han har kommet til en småby i Øst-Europa for å kurere sin sønn for spillegalskap, men i stedet for å redde ham blir han selv hekta, og igjen og igjen vil han prøve lykken ved det spinnende hjulet. Fortelleren, som i utgangspunktet slett ikke er interessert i den aktuelle spillehistorien, lager likevel en fortelling om den. Men det er en fortelling han ikke kan avslutte, fordi han ikke har kontroll over den spillegale faren. Novellen rommer dessuten en underhistorie om hvordan den samme faren utnytter sin makt og status til å få tilgang til en ung jente.

## Hamsun og spill

«Far og søn: en spillehistorie» ble først publisert i avisen *Verdens Gang* julaften 1889, under tittelen «Hazard». Senere ble

den utgitt i novellesamlingen *Kratskog* fra 1903. Fortellingen i *Verdens Gang* er forskjellig fra den man kan lese i *Kratskog*. Det er grunn til å tro at endringene ble foretatt fordi Hamsun hadde blitt beskyldt for å ha plagiert Dostojevskij.<sup>22</sup> Om Hamsun aldri tilsto at han plagierte, anerkjente han likevel den russiske dikterens betydning for sin diktekunst. «Jeg siger nu ikke mere, at ikke Dostojevskij har paavirket og lært mig meget; i det siste Par Aar har jeg læst kanske det meste af de Bøger af ham, som er oversat til norsk. Han har følt som jeg – det erfarer jeg nu – til dels ogsaa tenkt som jeg, kun saa uendelig meget finere og større og rigere, fordi han er den store Digter» (Hamsun 1994, s. 266).

Som Dostojevskij hadde også Hamsun et anstrengt og ambivalent forhold til spill. Det kommer blant annet frem i hans korrespondanse. På den ene siden forsøker han å formulere en moralsk distanse. Fra Belgia skriver han: «Her er stille og fredeligt [...] Ogsaa er her Spillebank, hører jeg, saavel som i Ostende, Brüssel, Antwerpen, Dinant, o.s.v. Hele Belgien er fuld av Svineriet. Naa, jeg har faaet nok af Spil, det har kureret mig for hele Livet» (Hamsun 1995, s. 187). Spillebanken er et svineri Hamsun har stiftet personlig bekjentskap med. Han vet nøyaktig hvilke byer som har kasino, og han har kjent spillets effekter på kroppen. Han blir nervøs når han vinner: «Jeg har vundet 500 francs i dag, saa gikk jeg min Vej og gaar ikke dit mere før Mandag; jeg bruker Morgendagen til at komme mig lidt af min Nervøsitet, som er rent ugudelig naa», skriver han til sin første kone Bergljot omtrent på samme tid (Hamsun 1995, s. 186). Når han taper, kommer han i ubalanse: «det faar ikke hjælpe, hvad jeg har tabt [...] Jeg er saa knust og skamfuld, at jeg aldrig i mit Liv forvinder det [...] jeg har Tilbøjelighed til Umaadelighed, jeg har ikke den bedste Balance» (Hamsun 1995, s. 188).

På den andre siden er det også andre brev fra samme periode antyder at Hamsun ikke lyktes i å ta noe endelig oppgjør med

sin egen spillemani. Han er stadig fristet til å spille for å vinne tilbake det han har tapt: «Jeg har bortødslet tusinder og kan ikke skaffe dem tilbake [...] Jeg rejste ikke til denne fordømte Affære i nogen Letsindighed, men simpelthen i det ærlige Haab, at kunne vinde lidt og betale tilbake», og han ber Bergljot om å «følge med mig hid om en Tid, og [gøre] et Forsøg igjen uden at sætte mer til end i Højden nogle hundreder. Vi skulde være snare, en 14 Dages Tid, og kunde paa den Tid vinde meget, hvis Lykken havde vendt sig. Det er jo nemlig slig, at om jeg ikke sætter ind mer end 20 francs, saa kan disse paa 7 minutter blive 100.000 Francs med Lethed. Og jeg har oplevet mange sliger (sic) Anledninger» (Hamsun 1995, s. 189–190). Brevene vitner om Hamsuns ambivalens. Som så mange lidenskapelige spillere tror han på de mulighetene spillet inviterer til, samtidig som han vet at sjansene til å vinne er små.

Hamsun og Dostojevskij delte altså en lidenskapelig interesse for spill, særlig for sjansespill. Felles for både Hamsun og Dostojevskij er dessuten at de tidvis hadde betydelig spillegjeld. For begge ble det nødvendig å dikte ikke bare for å tjene penger til livets opphold, men også for å betale den gjelden de pådro seg. Både spill og litteratur ble slik underholdning i mer enn én forstand: på den ene siden atspredelse og fornøyelse, på den andre siden en nødvendighet for å slette gjeld og skaffe penger til livets opphold.

Gjennom brevene har vi sett at det å spille synes å være en selvstendig drivkraft for Hamsun både som person og forfatter. Hamsuns diktergjerning var delvis motivert ut fra rent pekuniære behov – han levde av å skrive – men det synes også som om han hadde en genuin egen interesse for spill og tilfeldighet. Foruten novellen «Hazard», som senere ble til «Far og søn: en spillehistorie», og som direkte knytter an til sjansespillet, publiserte Hamsun sommeren 1891 artikkelen «Hazardspillet» i *Verdens Gang*.<sup>23</sup>

Artikkelen er skrevet i forlengelse av en lengre nyhetsføljetong som utspilte seg i *Verdens Gang* samme vår. Nyhetsføljetongen handlet om en engelsk adelsmann som var blitt tatt i fusk ved rulettbordet og som benektet dette. Hamsuns artikkel kretser rundt spørsmålet om hvorfor i all verden en holden og adelig engelskmann jukser i spill, når det attpåtil dreier seg om forholdsvis små summer – kun 5£, og det i miljøer hvor det ofte kan stå om millioner. Som Dostojevskij tar den norske forfatteren til orde for en aristokratisk holdning til spill, hvor man er ærlig og taper og vinner med den samme lettheten og uten å la seg affisere. Den engelske adelsmannen bryter med denne moralen. Hamsun fordømmer ikke sjansespill som sådan. Det han ikke kan godta, er en spilleatferd som undergraver og motarbeider den moralen ethvert spill nødvendigvis krever, nemlig at man følger spillets regler. Det er derfor han reagerer så skarpt på den juksende engelske aristokraten *Verdens Gang* forteller om.

Etter at plagiatsriden hadde lagt seg i 1892, bekjente Hamsun til sin tyske oversetter Marie Herzfeld at «hvis jeg kunde gennemgaa endel Papirer [har jeg] Stof til en Roman – unter uns gesagt personlige Oplevelser ved Roulettbordet –» (Hamsun 1994, s. 264). Denne romanen ble aldri ferdig, men spill blir trukket inn i flere av Hamsuns senere romaner og noveller. I novellen «Hemmelig Ve» er en spillesal i «et avsides strøk i New York» scene for et av møtene med den mysteriøse mannen i tekstens sentrum (Hamsun 1976, bd. 4, s. 78). I «Dronningen av Saba» refereres det direkte til plagiathistorien da fortelleren beretter at «en tysk avis hadde grepet mig i plagiat og bevist det ved citater. Jeg følte nok et dypt sting i hjertet» (Hamsun 1976, bd. 3, s. 21). I *Men livet lever*, siste bind i trilogien om August, spiller kortstokken sammen med den russiske Bibelen en avgjørende rolle i avsløringen av Augusts identitet da han kommer tilbake etter flere års fravær. I det sene skuespillet *Livets spil* bruker Hamsun dessuten

betegnelsen spill metaforisk for å sette det sosiale rollespillet på dagsordenen i et mer eksistensielt perspektiv (Hamsun 1976, bd. 14). «Far og søn: en spillehistorie» er likevel den teksten som mest eksplisitt og helt konkret er viet spillproblematikken.

## Tre historier

«Far og søn: en spillehistorie» er fortalt av en jeg-forteller som selv ikke spiller. Han får innblikk i spillehistorien på en reise og skriver den ned. Det er altså to fortellinger som utspiller seg: Den ene er selve spillehistorien om faren og sønnens forhold til spill. Den andre er fortellerens egen historie om sitt opphold i den lille byen hvor spillehistorien finner sted. Spillehistorien er altså innrammet av en reisefortelling. I tillegg skaper den, som nevnt, selv en historie, nemlig om hvordan faren bruker sin makt til å trekke til seg en ung jente. La oss kalle det en «kjærlighetshistorie».

### *Kjærlighetshistorien*

Et ledemotiv i spillehistorien er et forhold mellom faren og en ung jente. Hun er likevel «ikke så overvættes liten og heller ikke var hun under seksten-sytten år» (s. 75).<sup>24</sup> Slik antydes det at piken er nesten voksen og egentlig kan betraktes som en kvinne. Fortellingen vender ved flere anledninger tilbake til forholdet mellom faren og henne. Vi ser konturene av en egen liten historie som viser hvor enkelt en eldre mann med penger lett kan kjøpe seg de tjenester han ønsker, også seksuelle.

Jenta blir på måfå trukket frem fra menneskemassen og forært en gullmynt av faren, herren av Sinvara, da han kommer til byen første gang: «Da han hadde drukket et glass vin og vand så han rundt på alle de nysgjerrige mennesker som hadde fulgt efter ham

til hotellet og han gav dem alle noget. Et barn kaldte han endog frem av klyngen og skjænkete hende med egen hånd en guldpenge» (s. 75). Mens dette innledningsvis bare blir nevnt *en passant*, som en tilfeldig sjenerøs gest, bidrar de gjentatte tilbakevendinger til denne piken til en historie om kjøp og salg av unge kvinner. Dette understreker at tilfeldigheten ikke bare gjelder i spill, men også på andre områder av livet.

Kombinasjonen tilfeldighet og kjærlighet er velkjent i litteraturen. At tilfeldighet knyttes både til kjærlighet og til spill, blir, som vi har vært inne på tidligere, tematisert blant annet hos Casanova i hans legendariske selvbiografi *L'Histoire de ma vie*. I *Spilleren* av Dostojevskij fortelles det en kjærlighetshistorie parallelt med spillehistorien, men her ser det ut som om spilleren motiveres til å spille på grunn av kjærlighet, og at kjærligheten som sådan kommer forut for spillet. Hos Hamsun, derimot, er «kjærlighetshistorien» tilsynelatende tilfeldig spunnet ut av spillehistorien.

Også den andre gangen jenta dukker opp, blir hun tilfeldig trukket frem av mengden av tilskuere som har samlet seg for å se herren av Sinvara spille på ruletten. Imidlertid gjenkjenner han henne denne gangen, og innleder et forhold til henne ved på nytt å forsyne henne med en gullpenge og dessuten ved å be henne om å komme til rommet hans etter spillet: «Hennes lille røde mund bevæget sig, men hun tidde og slog øinene ned. [...] Den lille pike blusset over hele ansiktet og neiet av ærbødighet. Så trak hun sig ut av mængden, smilte til alle og gikk» (s. 81). Jenta er med ett blitt kvinne, mannens begjær er tent, jenta er kjøpt. At hun rødmer, kan være et uttrykk for at hun er stolt og beåret over at en rik mann har valgt henne, eller det kan være at hun er pinlig berørt av situasjonen, eller kanskje det er begge deler. Uten moralske føringer blir piken beskrevet på en måte som er preget av kjente karakteristika på en kvinne som ikke er fremmed for

erotikkens spill, og som vet å bruke sin tiltrekningskraft for å oppnå fordeler, men som kanskje ikke forstår at hun samtidig også blir utnyttet. Gullmynten antyder klart nok at det handler om kjøp og salg av seksuelle tjenester.

Senere er hun blitt *hans* lille pike, og hun assosieres med spillet:

Hans lille pike kommer ind, hun nærmer sig ham, smilende og rød. Han opdager hende og vinker hende bort. Se, nu kom du og jeg glæmte å sætte ind, sier han. Et øieblik efter vinker han hende til sig igjen. Kulen har stanset og viser rødt. Det var herren til Sinvaras held at han denne gang undlot å sætte på den sorte rute. Han legger sin ene dyre ring i den lille pikes hånd og hvisker noget til hende. Og den lille pike blir blussende rød og legger armene om sin egen nakke idet hun løper ut av salen. (s. 89)

Omtrent like tilfeldig som kulen stanser på rødt, har herren plukket ut den lille piken fra folkemengden. Piken er «smilende og rød», og kulen stanser på rødt. Rødfargen antyder slik en metonymisk og ironisk, men ikke desto mindre klassisk, forbindelse mellom spill, tilfeldighet, lidenskap og erotikk, ofte i form av prostitusjon. Fargen forsterker inntrykket av at forholdet til piken er knyttet opp til ruletten.

I siste del, da herren skal til å reise, står piken ved kaien, kanskje bedrøvet: «Hun stod avsides og så til, langt borte, med lutende hode» (s. 90). Hvorvidt det er erotiske eller økonomiske grunner til hennes triste figur, informerer imidlertid ikke fortelleren om, men da herren ikke dukker opp for å dra, er hun den første som aner hvor han kan være. Da fortelleren finner herren nok en gang ved spillebordet, er jenta allerede ved hans side: «Hun har gjenvundet sin rødmende mine og ser fro ut» (s. 91). Forholdet mellom den lille piken og herren til Sinvara identifiseres med spillet og synes å være avhengig av at spillet fortsetter. «Far og

søn: en spillehistorie» er en litterær fortelling om spill, men man kan si at den også selv skaper en fortelling hvor tilfeldigheten er utløsende faktor.

### *Spillehistorien*

Kunnskap, verdighet og lidenskap er tre dimensjoner spillehistorien på ulike måter synes å være strukturert rundt. Ruletten er avgjørende for hvordan hovedpersonene forholder seg til disse dimensjonene. Sønnen Pavo er berømt og beryktet i den lille byen for sitt spill; han har sprengt spillebanken tre ganger og har tapt det hele igjen etterpå. Slik er han blitt «noget av byens stolthet og dens skam» (s. 73). Samtidig driver han handel i byen i et blått telt, den samme fargen som spillesalen er malt i. Mens rødfargen får en symbolsk funksjon, idet den metonymisk og ironisk forbinder spillet, tilfeldigheten og erotikken, så har blåfargen også en symbolsk betydning: penger og handel. Imidlertid kan denne symbolske betydningen virke sekundær, siden «alt han tjente ved disken la han på rouletbordet og oftest gikk han fattigere ut av banken end han kom ind» (s. 74). Handelen går likevel utmerket: «Hans telt hadde god søkning, han solgte så mange saker, verken bønder eller byens folk gikk ham forbi, alle skulde handle med Pavo fra Sinvara» (s. 74).

Pavos spillemåte er kunnskapsbasert. Han beregner og kalkulerer hvilket utfall som vil være sannsynlig neste gang, og han satser på bakgrunn av disse analysene. Spillet gir ham atspredelse fra den daglige dont som kremmer. Selv om han behersker spillet og kan det, spiller han likevel mest fordi det morer ham som et hyggelig tidsfordriv. Tap ved ruletten har aldri for alvor truet hans livsgrunnlag. Som sådan har det å spille først og fremst vært underholdning i betydningen fornøyelse. Først da faren kommer og blander seg i spillet, blir Pavos forhold til spill satt på prøve.

Faren, herren til Sinvara, er «en verdig mann på nogen og seksti» (s. 74). Han er høyt aktet og respektert, desto mer fordi han fremtrer som byens beskytter etter å ha «lov et kirken en sum penger» og etter å ha «betænkt posthusets flagstang med et nyt flag». Hans ankomst til byen skaper stor stemning: «tjenere fik fri, alle var ute på gaterne og borgermesteren gikk omkring i en aldeles ny uniform». Han kommer til byen for å «undersøke hvorledes det hang sammen med hans søn; han ville selv se denne forbannede roulette som ødela hans barn og gjorde hans mor så meget sorg» (s. 74–75). Faren mangler kunnskaper om spillet. Han kan det ikke, og til å begynne med har han heller ingen interesse av å spille, aller minst for atspredelsens skyld. For ham er spill forbundet med noe moralsk forkastelig man bør holde seg unna.

Spillehistorien er organisert som en ganske tradisjonell patriarkalsk fortelling: En far forsøker å belære sin sønn om spilllets farer. Dermed virker det som at den har en klar moralsk og didaktisk ambisjon. Herren til Sinvara er far i flere av ordets mange symbolske betydninger. Foruten å være en ansvarlig og respektert person er han i utgangspunktet et typisk rasjonelt og logisk vesen. Han har dessuten behov for å forstå det fenomenet som i så stor grad evner å fascinere hans sønn. De går til «banken», det vil si til spillesalen, på hans oppfordring. Etter å ha observert en spiller noen runder ber han sønnen om å lære ham det: «Forklar mig nu spillet, sier herren til Sinvara» (s. 75). Og sønnen forklarer. Allerede her aner man ulikheten mellom far og sønn, som umiddelbart analyserer spillet forskjellig. Faren trekker raskt den slutningen at den som spiller er i ferd med å ruinere seg fordi han taper noen runder. Det er sønnen uenig i. For han *kan* spille. Kursiveringen står i teksten, og den antyder at spilling blir betraktet som kunnskap som kan, og må, erverves. Hvis man *kan* et spill, kan man tilsynelatende også

kontrollere det, og tilfeldigheten kan underordnes beregninger av sannsynlighet. Farens ønske om å forstå spillet – et ønske om *logos* – sammen med kravet om at sønnen skal forklare ham det, gir sønnen med ett en belærende rolle. Men både *belæringen* og *læringen* blir undergravd av spillets egen mekanikk, da rasjonelle beregninger kommer til kort i spill.

Som vi har sett hos teoretikere som Huizinga og Caillois, er spill som en egen verden, avgrenset i tid og rom; spill har egne regler, er grunnleggende uforutsigbart og fortoner seg på mange måter som uvirkelig, som en fiksjon. Idet faren begynner å spille, endrer han også karakter. Han spiller ikke slik personligheten skulle tilsi: logisk, rasjonelt og beregnende. Tvert imot, han lar seg lede av tilfeldighet: «Han spiller uten beregning, uten overlæg» (s. 88). Uten å beregne sannsynlige utfall insisterer han på å spille ut fra vilkårlige ideer om hvilke kombinasjoner som er lykkebringende. Faren, som til vanlig er kjent som en rasjonell og ansvarlig person, blir irrasjonell og setter sin lit til tilfeldigheten idet han går inn i den «magiske sirkelen» ved spillebordet. Spillet setter farens fornuft til side, og fremkaller, som vi har sett det overfor den lille piken, et helt annet register ved hans personlighet, nemlig følelser og lidenskap. Selv om faren stadig argumenterer rasjonelt, synes det å være en tom fornuft. Det er ikke lenger logiske grunner som styrer hans innsats ved spillebordet, men et patetisk ønske om å oppnå verdighet og troverdighet, så vel i egne øyne som hos andre: «Disse penger plager mig, det var nøiagtig denne sum jeg hadde lovet kirken. Jeg må vinde dem tilbake. Jeg får ikke ro før jeg holder disse penger i mine hænder igjen», utbryter han etter å ha tapt (s. 78). For Pavo, derimot, er det å spille på tilfeldigheten det samme som dumhet og uvitenhet.

Sønnen blir bedt om å hjelpe faren med å vinne pengene tilbake igjen, men gjør det etter sin spillemetode, basert på sannsynlighet ut fra beregning og analyse av foregående runder. Da

dette ikke fører til gevinst, utbryter faren at han ikke har noe hell med seg. Han har satset på tilfeldigheten, mens sønnen altså beregner seg frem til det han anser som et sannsynlig utfall. Det viser seg imidlertid å ha liten betydning hvilket spilleprinsipp man satser i henhold til. Det er uansett ingen garanti, for sjansen for å vinne er uansett alltid like usikker.

Faren gir ikke opp forsøket på å belære sønnen om spillets uheldige effekter. Denne oppgaven får imidlertid et patetisk preg når rollene mellom dem gradvis blir byttet. Faren blir mer og mer en lidenskapelig spiller, og sønnen mer og mer en distansert observatør. Pavo ser at faren blir stadig mer besatt av spillet, og det bekymrer ham av flere grunner. Dersom faren spiller bort hele sin formue, kan heller ikke sønnen spille mer, all den stund det alltid er faren som har dekket spillegjelden hans. Og når faren inntar sønnens rolle som spiller, blir Pavo tvunget inn i en belærende rolle overfor sin far. Spillehistorien er slik ikke bare en historie som handler om spill, det er en spillehistorie også i overført betydning. Mellom faren og sønnen foregår det et rollespill og et rollebytte. I utgangspunktet spiller de i et patriarkalsk drama med veldefinerte roller. I spillesalen blir også disse rollene satt på spill. De får tildelt hverandres roller, hvilket medfører både en form for uvirkelighet og en form for usikkerhet, ikke minst fordi ingen av dem helt lykkes i å gi slipp på sin opprinnelige rolle og gå inn i sin nye.

Faren lærer ikke spillets logikk, i stedet blir han lidenskapelig besatt og fysisk *berørt* av spillet: «Han gjennomgår så sterkt som nogen spillets kvaler, ved de store chancer står hans blod stille, han hører sin egen pust» (s. 80). Dette er som et ekko av formuleringer vi også har sett i Dostojevskijs *Spilleren*. Men i tillegg beskriver Hamsun denne erfaringen som om at kroppen forvandles og blir til en mekanisme i spillets vold: «Herren til Sinvara fortsetter spillet, dumdristig, ganske *mekanisk*» (s. 89).

Faren forlater sin faderlige rolle, og spillet gjør ham til en automat og får ham til å underkaste seg sønnens autoritet: «Han så op, gjenkjendte sønnen og overgav sig straks. Her forstod han at ingen motstand nyttet, han var dessuten altfor angrepet. [...] *Mekanisk* trækker han til sig sin gevinst, samler sine penger sammen og begynner å fylde sine lommer» (s. 89). Gjentakelsen av adverbet mekanisk forsterker inntrykket av den forvandlingen som skjer med faren ved spillebordet.

Samtidig som faren i møtet med ruletten nærmest blir umenneskeliggjort og forvandlet til en mekanisk innretning, blir ruletten, som jo i utgangspunktet er en mekanisk innretning, levendegjort og får en særlig fascinasjonskraft. Den rommer også muligheten for en egen estetisk erfaring, idet rulettens hjul og dens kule frembringer noen særegne sanseopplevelser med kombinasjon av bevegelse og lyd. Rulettens drivakse, hjulet, kaster kulen ut, og den tillegges egenskaper som vanligvis bare levende vesener besitter: «Hjulet spinder rundt, kulen farer den motsatte vei tyve, tredve gange over hvert tal, den søker mellom alle disse chancer av sort og rødt, par og upar, manque og passe, den gjennemsøker hele systemet, snuser til hvert tal og stanser» (s. 77). En annen gang blir kulens bevegelse beskrevet ved hjelp av alliterasjon: «kulen suser rundt, sagtner, stanser» (s. 75). At de tre verbalformene alle begynner med bokstaven *s*, forsterker inntrykket av dens slyngende og følgelig usikre bevegelse. Kulens bevegelse blir ved en annen anledning karakterisert som en «sløv lyd» som akkompagnerer den overordnede stillheten som dominerer i spillesalen: «det er meget stille omkring; en av tjenerne støter i sin bevægelse et tomt vinglas mot bordet, en fin klirring høres og blander seg med den sløve lyd av kulen som suser rundt» (s. 75).

Faren blir bokstavelig talt redusert til en maskin i møtet med ruletten. Han husker likevel fortsatt glimtvis sin gamle rolle som far, men har mistet sin autoritet:

I samme øieblik kom han til å huske på hvilken rolle han skulde spille og han legger til: Der ser du hvad jeg gjør for din skyld. Jeg vil belære dig. [...] Ti stille, du er ikke belært. Du falder tilbake igjen. Jeg gjør det alt sammen for din skyld, hører du. Gå din vei. (s. 82)

Farens sterke engasjement i spillet medfører en alvorlig svekkelse av både hans rasjonelle evner og hans myndighet og autoritet som far. Han er i utgangspunktet en rasjonell og fornuftig mann, men setter til side alle logiske resonnementer når han spiller. Til gjengjeld setter han sin lit til tilfeldigheten, og investerer sågar kroppen i sin spillemåte. Dessuten setter han sin troverdighet og verdighet på spill i møtet med ruletten, og han mister den mer og mer underveis. Han er ikke engang oppriktig i sin hengivenhet til spillet, og han insisterer like til det siste på at han spiller kun for å belære sønnen om hvilke uheldige konsekvenser spillet kan få. Til gjengjeld blir han sterkt berørt av spillet. Spillet beveger ham fysiologisk og bokstavelig, men også i overført emosjonell betydning. Han blir patetisk og hans oppførsel grenser til det patologiske. Det er ikke han som lever seg inn i spillet, det er spillet som lever seg inn i ham.

### *Reisefortellingen*

Spillehistorien er som sagt rammet inn av en reisefortelling, og den reisende fortelleren gir i utgangspunktet inntrykk av at spillehistorien om far og sønn er ham revnende likegyldig. Han får innblikk i den først og fremst av sin hotelltjener, som selv er en forteller av det mer vulgære slaget. Deres forhold er interessant fordi det på mange måter speiler forholdet mellom faren og sønnen. Hotelltjeneren er en *sladderhank*, han snuser i alt og alle, får greie på det meste og forteller det videre uten tanke på hvorvidt

det er gagnlig eller ikke. «Den durkdrevne tjener hadde sin næse allevegne og visste alt» (s. 83). Mens fortelleren gir inntrykk av å være distansert, beregnende og kalkulerende, er hotelltjeneren derimot engasjert, spontan og uberegnelig. Fortelleren er en tilreisende, hotelltjeneren hører til på stedet. Fortelleren er en profesjonell skribent, tjeneren er en amatørmessig pratmaker. Imidlertid kan heller ikke fortelleren beregne alle sine gjøremål. Ufrivillig får han innblikk i spillehistorien gjennom den snakkesalige tjeneren. En tilfeldighet, forårsaket av den samme tjeneren, tvinger ham dessuten til å bli lenger enn han hadde tenkt i «landsbyen D\*, en liten by, en forunderlig by, bortgjæmt og bortglemt, en by på en snes huser foruten en kirke, et posthus og en flagstang» (s. 73).

Forholdet mellom jeg-fortelleren og hotelltjeneren blir ganske snart dårlig, og enda verre blir det da fortelleren forstår at det ikke bare er spillehistoriens protagonister tjeneren er nysgjerrig på, men også hans eget liv. Da tjeneren på egen hånd har skaffet seg rede på at fortelleren har tenkt å reise, utløser dette en direkte og uventet konfrontasjon mellom dem. Fortelleren reduserer verbalt tjeneren til en *hund*, som svarer med å angripe fortelleren med en nøkkel. Dette noe absurde og tilfeldige håndgemeng gjør fortelleren ute av stand til å reise som planlagt. Hotelltjeneren blir nå hans sykepleier for noen dager og får anledning til å forsyne ham ytterligere med historier. «Opmuntret ved min venlighet ble han straks den gamle sladderhank igjen, fuld av historier, beredt til atter å fortelle mig alskens opsnuste ting om folk i hotellet» (s. 85). Mens hotelltjeneren i utgangspunktet var fortellerens underordnede, blir han i løpet av oppholdet i stedet hans pleier, og forholdet mellom dem blir snudd opp ned, slik som forholdet mellom far og sønn i spillehistorien.

Til tross for jeg-fortellerens uvilje informerer hotelltjeneren ham om stedets begivenheter. Fortelleren på sin side ytrer

misnøye med å bli servert denne formen for sladder: «Alle disse opplysninger interesserer mig ikke, svarte jeg tjeneren. Jeg har derimot bedt om min te. Farvel» (s. 74). Mot slutten av novellen innrømmer han likevel at far-sønn-forholdet i spillehistorien har begynt å oppta ham: «Jeg begynte mot min vilje til sist å fatte interesse for denne mand og hans far» (s. 87). Det er med andre ord motvillig og som følge av mer eller mindre tilfeldige omstendigheter at fortelleren blir innviet i spillehistorien. Ikke desto mindre blir han berørt av den og bruker den som utgangspunkt for å komponere en litterær fortelling. I ettertid skriver han sågar historien ned, og den blir til en litterær fortelling han kan tjene penger på og dermed underholde seg selv og andre med i dette ordets dobbelte forstand.

Novellen er, slik den presenteres i *Kratskog*, godt komponert. Den er organisert i syv deler som er passende balansert i forhold til hverandre, og som skrider fremover etter alle kunstens regler. Litt etter litt får leseren innblikk i hvordan rollene mellom far og sønn vendes, og gradvis blir man presentert for hvordan farens karakter forvandles fra å inkarnere fornuft til å miste verdighet, til endelig å bli patetisk og patologisk, på en måte som synes å grense mot galskap. Med andre ord er fortellingen typisk litterær. Kontroll og beregning preger den måten de litterære virkemidlene er iverksatt på, der hensikten er å skape et mest mulig troverdig litterært univers. Ved hjelp av repetisjoner, paralleller, ironi og andre stilistiske og retoriske virkemidler evner fortelleren å fremme leserens innlevelse i spillehistorien - en innlevelse som alternerer mellom opplevelsen av behag, belæring og emosjonell berøring.

Det er særlig verdt å legge merke til bruken av ironi. Fra begynnelse til slutt er ironien fortellerens kanskje viktigste litterære strategi. Først og fremst ironiserer han over sine karakterer. Pavo, herren, den lille piken, og ikke minst hotelletjeneren, blir alle utsatt for fortellerens ironiske kommentarer og beskrivelser.

Dessuten ironiserer han over stedet, småbymentaliteten og spilllets fascinasjonskraft. Ironiens tradisjonelle funksjon er blant annet å markere avstand, og også her bygger den opp under den distansen fortelleren tilsynelatende ønsker å etablere mellom seg selv og det fiksjonsuniverset han konstruerer. Imidlertid etablerer ironien også en usikkerhet, og man kan spørre seg om ikke fortelleren mot slutten av spillehistorien blir rammet av sin egen ironi.

Spillehistorien blir hovedinnholdet i reisefortellingen. Det selve reisefortellingen handler om, er hvordan jeg-fortelleren fikk innblikk i spillehistorien og til slutt involverer seg aktivt i den. Idet han skal reise, viser det seg at faren, herren til Sinvara, skal med samme båt. Han dukker imidlertid aldri opp. Helt på slutten, like før båten skal til å gå og den kun venter på herren som enda ikke har kommet om bord, griper fortelleren for første gang direkte inn i spillehistorien:

Jeg får med en gang en anelse, en urimelig ide, jeg ber skipperen om å vente i fem minutter så skulde jeg muligens bringe underretning fra den savnede. Jeg hopper i land, jeg haster bort til hotellet, stormer opp trapperne og op i den blå etage. Jeg åpner med tilbakeholdt åndedræt døren og kikker ind. Først ser jeg herren til Sinvaras lille pike. Hun har gjenvundet sin rødmende mine og ser fro ut. Og foran hende på stolen sitter herren til Sinvara selv. Han sitter atter ved rouletten. (s. 91)

«Far og søn: en spillehistorie» er fortalt retrospektivt, noe som er typisk for flere av Hamsuns tidlige tekster: «Jeg gjorde sist høst en reise sydover...». En slik åpning antyder at fortellingen er avsluttet idet den begynner for leseren. Fortelleren har kommet seg videre, men det forhindrer likevel ikke at hans observerende og distanserte blikk i siste avsnitt blir deltagende og innforstått. Det fortelles også i nåtid. Fortellerens ironiske holdning til sine

protagonister synes i siste instans å ramme ham selv; slik spillehistorien fanger faren ved ruletten, slik blir også fortelleren fanget av sin egen spillehistorie. Han kommer ikke videre på sin reise, men blir stanset av sin egen litterære fortelling. Han avslutter sin reisefortelling, mens spillehistorien fortsetter.

Baudelaires dikt «Spillet», som vi skal se nærmere på i neste kapittel, syntetiserer på selvstendig vis noen fellestrekk ved de spillehistoriene vi har sett på fra 1800-tallet. På en fortettet måte, omtrent uten å nevne spillrekvisitter, beskriver Baudelaire noen trekk ved den patologiske spilleerfaringen som vi har sett hos både Dostojevskij og Hamsun, en erfaring som også kan si noe grunnleggende eksistensielt om det å leve i en moderne verden.



# Kontrastere?

## Baudelaires «Spillet»

### SPILLET

På de falmede stolene  
gamle kokotter  
med en mine som både er  
kjælen og kald,  
meget bleke med sminkede  
øyne som skotter  
og med ringer som klirrer  
av sten og metall.

Omkring bordene ansikter  
helt uten lepper,  
men med kraftige kjever  
helt uten en tann,  
griske fingre, febrilske,  
som skjelver og knepper  
og som roter i lommer –  
nei, ikke det grann!

### LE JEU

Dans des fauteuils fanés  
des courtisanes vieilles,  
Pâles, le sourcil peint, l'oeil  
câlin et fatal,  
Minaudant, et faisant de  
leurs maigres oreilles  
Tomber un cliquetis de  
pierre et de métal;

Autour des verts tapis des  
visages sans lèvres,  
Des lèvres sans couleurs,  
des mâchoires sans dent,  
Et des doigts convulsés  
d'une infernale fièvre,  
Fouillant la poche vide ou  
le sein palpitant;

Under takene skitne  
 krystallsekroner  
 og argentinske lamper som  
 kaster sitt lys  
 på poetenes panner der  
 transpirasjoner  
 røper lyster de alle godt vet  
 bør forbys.

Det var dette jeg så i en  
 drøm her om natten  
 der jeg så meg selv sitte,  
 mer klarsynt enn nu,  
 i et hjørne, på huk på den  
 persiske matten,  
 mens jeg stirret forstum-  
 met, intenst og sjalu,

ja, sjalu på de mennenes  
 sterke pasjoner,  
 på de utlevde horenes  
 djevelske fryd,  
 ja, på alle som, styrte av  
 lystne demoner,  
 satt og høkret med ære og  
 skjønnhet og dyd,

og forskrekket fordi jeg  
 misunte dem gløden  
 disse spillerne følte selv om  
 de led tap,  
 og som åpenbart foretrakk  
 smerten for døden  
 og Inferne for tomhetens  
 svimlende gap!

(Baudelaire 2011)

Sous de sales plafonds un  
 rang de pâles lustres  
 Et d'énormes quinquets  
 projetant leurs lueurs  
 Sur des fronts ténébreux  
 de poètes illustres  
 Qui viennent gaspiller  
 leurs sanglantes sueurs;

Voilà le noir tableau qu'en  
 un rêve nocturne  
 Je vis se dérouler sous mon  
 oeil clairvoyant.  
 Moi-même, dans un coin  
 de l'antre taciturne,  
 Je me vis accoudé, froid,  
 muet, enviant,

Enviant de ces gens la  
 passion tenace,  
 De ces vieilles putains la  
 funèbre gaieté,  
 Et tous gaillardement  
 trafiquant à ma face,  
 L'un de son vieil honneur,  
 l'autre de sa beauté!

Et mon coeur s'effraya  
 d'envier maint pauvre  
 homme  
 Courant avec ferveur à  
 l'abîme béant,

Et qui, saoul de son sang,  
 préférerait en somme  
 La douleur à la mort et  
 l'enfer au néant !

Hittil er det prosafiksjon denne boken har beskjeftiget seg med, men spillmotivet er også til stede i andre sjangre. På 1700-tallet er det for eksempel påfallende hvor mange skuespill, og særlig komedier, som har spill som omdreiningspunkt. De handler veldig ofte om dumrianer som spiller seg fra gård og grunn og mister kone og barn, men som til syvende og sist henter seg inn igjen. På slutten av opplysningstiden er det også flere borgerlige tragedier som handler om spill. Et eksempel er Edward Moores *The Gamester* som ble utgitt posthumt i 1788. Når det gjelder lyrikk, finnes det flere skjemtedikt og skillingsviser som tar for seg spillemani,<sup>25</sup> og i operasjangeren er spillscener ofte en del av intrigen, som for eksempel i Verdis *La traviata* (1853).

Charles Baudelaire (1821–1867), som er aller mest kjent for diktsamlingen *Les Fleurs du mal* (*De ondes blomster*) (1857), var også opptatt av spill. Spillmotivet dukker opp flere steder i Baudelairens verk, og et av diktene hans heter rett og slett «Le Jeu» («Spillet»). At Baudelaire interesserte seg for spill, er ellers noe hans biografer legger vekt på. De skriver at han «var lidenskapelig opptatt av biljard og spilte det med en ekstrem tilgjorthet, holdt biljardkøen med spissen av fingrene som en fjærpenn» (Pichois et Ziegler 1987, s. 423, min oversettelse).<sup>26</sup> Baudelaire bruker imidlertid også termen «spill» metaforisk, idet han kan definere selve livet som et spill: «Livet er et spill, det er tre milliarder spillere.» (Baudelaire 1976, I, s. 592, min oversettelse) Et sted sier han at livets eneste sjarm er at det i all sin uberegnelighet kan betraktes som et spill. «Livet eier bare én virkelig charme; *spilletts fortryllelse*.» (Baudelaire 1993, s. 29). I prosadiktet «Le Joueur généreux» [«Den gavmilde spilleren»] karakteriseres spill som en overmenneskelig glede: «ce plaisir surhumain». Det er likevel diktet «Le Jeu» jeg vil dvele litt ved i det følgende. Det ble først publisert i avdelingen «Spleen et

Idéal» i førsteutgaven av *Les Fleurs du mal* i 1857, for deretter å inngå i avdelingen «Tableaux parisiens» i andreutgaven i 1861.

## Bildet

Rent formelt består diktet av seks strofer à fire linjer, som alle består av tolv stavelser. Dette mønsteret er klassisk fransk, og slike verselinjer kalles aleksandrinere. De bindes sammen ved hjelp av kryssrim, noe som vil si at sluttordet i annenhver linje rimer på hverandre:

Dans des fauteuils fanés des courtisanes vieilles,  
Pâles, le sourcil peint, l'œil câlin et fatal,  
Minaudant, et faisant de leurs maigres oreilles  
Tomber un cliquetis de pierre et de métal ;

Lydlig har diktet en musikalsk klang, ikke bare på grunn av de ulike enderimene, men også på grunn av alle bokstavrimene, med identisk konsonant i begynnelsen av to eller flere ord: *fauteuils fanés*; *Pâles* [...] *peints*; *Minaudant* [...] *maigres*, osv. Innholdsmessig er diktet klart delt i to, med de tre første strofene som første del og de tre siste strofene som andre del. Mens de tre første strofene skisserer et miljø uten at det lyriske jeget eksplisitt er til stede, inntreer det i de tre siste strofene et observerende jeg, og diktet blir mer reflekterende.

Første del er en beskrivelse av en spillesal og noen av de menneskene som befinner seg der. Salen er overveiende mørk og dyster; møblene er slitne, lysekronene henger på halv tolv og lyser dunkelt. Inntrykket av at det er et lugubert sted, forsterkes ytterligere av fremstillingen av de personene som frekventerer det. De er hva man må kalle fallerte. Det dreier seg om gamle,

forlorne og affekterte horer med malte øyenbryn og tynne ører, og spillere med ansikt uten lepper, lepper uten farger, kjever uten tenner, sykelige skikkelser med opphovnede fingre og kroppar herjet av en infernalsk feber. I tredje strofe får vi vite at det også kommer berømte poeter for å spille. De svetter blod, men til ingen nytte.

Alle de tre første strofene begynner med et preposisjonsuttrykk som situerer menneskene i dette triste miljøet: «I en lenestol..., rundt de grønne dukene..., under de skitne takene...». Rommet innrammer så å si de ulike personene. Det er som om det dreier seg om en beskrivelse av et bilde, eller et tablå. Den avdelingen av *Les Fleurs du mal* som diktet inngår i, heter jo også «Parisiske tablåer» («Tableaux parisiens»). I fjerde strofe heter det for øvrig, direkte oversatt: «Slik var det mørke bildet jeg så rulle frem for mitt klarsynte blikk i en nattlig drøm».

Tablå-sjangeren var velkjent og populær på Baudelaires tid. Den ble introdusert i England på begynnelsen av 1700-tallet, med Richard Steel og Joseph Addison som banebrytere. I Frankrike nådde sjanger sitt høydepunkt med Louis-Sebastian Mercier og Restif de la Bretonne på slutten av århundret. Det er i utgangspunktet en kortprosa-sjanger som tar utgangspunkt i små hverdagslige iakttakelser og tilfeldige hendelser og tildragelser, for deretter å la dem bli omdreiningspunkt for en refleksjon og ofte et plutselig vendepunkt. Hos Baudelaire har sjangeren blitt lyrisk, tilskueren en flanør og den lekne og åpne fortelleren har blitt et melankolsk, introspektivt lyrisk jeg.

I tillegg til at Baudelaire skriver seg inn i en velkjent litterær sjanger, kan vi konstatere at det er klare likheter mellom diktet «Le Jeu» og en billedbeskrivelse, eller ekfrase, som han publiserte i et essay om franske karikaturtegnere, *Quelques caricaturistes français*, som ble offentliggjort 1. oktober 1857. Førsteutgaven av *Les Fleurs du mal* forelå for øvrig 25. juni samme år.

Baudelaire-forskerne er enige om at «Le Jeu» er inspirert av det samme bildet som han beskriver i essayet, og som han feilaktig tillegger karikaturkunstneren Carle Vernet. I realiteten dreier det seg om en tegning av Jean-Urbain Guérin som Louis Darcis laget en grafisk versjon av i 1790.<sup>27</sup>

Som ekfrase kan «Le Jeu» betraktes som et uttrykk for det Murray Krieger kaller modernitetens «estetiske begjær», som hevdes å gå ut på å forene det verbale og det visuelle og plastiske i en høyere enhet (Krieger 1992, s. 11ff).<sup>28</sup> For det første er drømmen at den poetiske teksten, tross det verbales begrensninger, skal kunne erstatte det billedlige uttrykket gjennom en fullgod beskrivelse av det; for det andre at diktet selv kan lykkes i å fremstå som et bilde, slik det skjer i fjerde strofe av «Le Jeu». For Krieger blir det estetiske sammenfallet av det verbale og det visuelle et poe-tisk kvalitetskriterium. Det vesentlige for oss her er imidlertid gjenklangen av «Le Jeu» i Baudelaire's prosatekst og omvendt:

Det er ikke bare i et historisk perspektiv at Carle Vernets karikaturer har stor verdi; de har også en ubestridelig kunstnerisk betydning. Fremtoningene, gestene har et sannferdig uttrykk; hodene og ansiktsmimikken har en stil som mange av oss kan gjenkjenne om vi tenker på de menneskene som frekventerte våre fedres salonger i våre barndomsår. Disse karikaturene av ulike moter er superbe. Alle husker denne store grafiske fremstillingen av et spillehus. Rundt et svært, ovalt bord er det samlet spillere med forskjellige karakterer og forskjellige aldre. De obligatoriske prostituerte mangler heller ikke, der de sitter grådige og speider etter sine sjanser for å bli de heldige spillernes kurtisaner. Vi er vitne til voldsom glede og voldsom fortvilelse; unge ivrige spillere som ødelegger sine sjanser; kjølige gamlinger som har mistet sine spredte hårtuster i rasende vind. Uten tvil har denne komposisjonen, som

alt som utgår av Carle Vernet og hans skole, noe programmessig ved seg; men til gjengjeld har den stor seriøsitet, en hardhet som behager, en tørrihet i utførelsen som står nokså bra til emnet, da spill er både en voldsom og behersket lidenskap. (Baudelaire 1976, s. 544–545, oversettelse Per Buvik)

Det bildet av Guérin i Darcis' versjon som forskerne mener Baudelaire har latt seg inspirere av i «Le Jeu», og som han fremkaller i sitt essay om franske karikaturkunstnere, ser slik ut:



Bildet viser frem fortvilte, urolige og engasjerte spillere, fingre, gullmynter på bordet, en kvinne som stikker noen mynter ned i en pengepung. I tillegg er det flere spillrekvisitter: den grønne filten (som riktignok ikke vises i denne gjengivelsen), spill-rakene og spillekort. Karikaturen er påfallende, og flere av momentene gjentas i diktet, men da på en mindre distansert måte, kanskje fordi Baudelaire også introduserer et *jeg* i diktet.

## Jeget

I de tre siste strofene fremgår det at beskrivelsen i de tre første strofene er et bilde som har kommet til det lyriske jeget i en nattlig drøm. Jeget trer selv frem i fjerde strofe, men kun i hjørnet av bildet, sammenkrøket, på huk, kald, stum og misunnelig [*enviant*]. I den norske oversettelsen står det «forstummet, intenst og sjalu». I femte strofe gjentar jeget misunnelsen, som retter seg mot dem som inntar en mer sentral plass i bildet – spillerne og de prostituerte som fryder seg over sine mørke lyster og «lystne demoner». I sjette strofe koples dette også til det lyriske jegets forskrekkelse over sin egen misunnelse – over at det går an å være misunnelig på mennesker som foretrekker å gå til grunne (*abîme*), som er beruset av sitt eget blod og foretrekker smerten fremfor døden, og helvetet fremfor tomhetens intet (*néant*). De foretrekker livet til tross for dets mangler (uten lepper, uten farger, uten tenner), til tross for den lidelsen deres livsførsel medfører.

Kontrastene er påfallende i diktet. De gjenfinnes på ulike nivå. Foruten kontrasten mellom bildets form og diktes form, mellom det spatiale og det temporale, mellom det romlige og bevegelige, etableres det en kontrast mellom det mørke bildet (*tableau noir*) og jegets klarsynte blikk. Jeget ser seg selv som kald og stum, uten egentlig liv. De andre personene, derimot, er høyst levende, om enn begredelige. Ikke desto mindre har også jeget en plass i bildet, selv om det som sagt bare er i utkanten, på sidelinjen, i hjørnet. Jeget deltar ikke, men observerer.

Vi får også innblikk i hvordan jeget reagerer på det han ser – i hans holdninger, tanker og følelser, med misunnelsen som den dominerende følelsen. Jeget misunner både de prostituerte og spillerne. De er syke og gamle, men har likevel en viss glede og lystighet over seg, og de har heller ikke glemt sin gamle ære og

skjønnhet. Men samtidig blir jeget skremt av sin egen misunnelse. For hvordan kan han virkelig misunne de fattige som foretrekker smerten fremfor døden, helvetet fremfor intetheten og tomheten?

I det mørke drømmebildet som trer frem for det lyriske jegets bevissthet, utgjør de miserable horene og spillerne et fellesskap – et fellesskap i elendigheten og et fellesskap knyttet til spillet. Som Dostojevskij og Hamsun viser også Baudelaire på sin måte at lidenskapen for spill er en tilstand som inntreffer når man ikke evner å tre ut av spillet, når livet blir redusert til spill og spillet utgjør hele livet.

Diktets observerende lyriske jeg, som ikke er fanget inn av spillegalskapen, fremstår som en kontrast til spillerne. Jeget opplever imidlertid ikke dette som en frihet, og forbinder det heller ikke med noen form for lykke. Selv om jeget fremstilles som klarsynt, fremstår det på den annen side ikke som en utenforstående bedreviter med et moralsk budskap om spillegalskapens farer. Jeget er tvert om kaldt og stumt, og dessuten skrekkslagent, og ikke fordi det er skremt over hva det ser, men på grunn av sin egen reaksjon, som er misunnelse. I forlengelsen av dette forbindes diktets jeg til døden og intetheten i siste linje, hvilket ytterligere forsterker kontrasten til de andre som på sitt sykelige vis likevel besitter en lyst til å leve og oppviser en vitalitet som er fremmed for det lyriske jeget.

## Spillet

Diktet har fått tittelen «Le Jeu», på norsk «Spillet». Det er imidlertid svært få elementer i diktet som forklarer tittelen. Diktet er så godt som ribbet for klassiske spillrekvisita. Her er ingen kort, ingen rulett, ingen lodd eller terninger. Kun de grønne dukene på spillebordet, *les verts tapis*, blir nevnt, og fungerer som

en metonymi som lar oss forstå at det dreier seg om en spillsal. Og salen er av det mest lugubre slaget, med spill, prostitusjon og fysisk og moralsk forfall uløselig vevd sammen.

Spillerne har en rekke sykdomstegn. De har opphovnede fingre, brystbrann og en infernalsk feber, og de svetter blod. Dette er symptomer på en spillgalskap beslektet både med den Dostojevskij skildrer i *Spilleren*, og med den Hamsun fremstiller i novellen «Far og søn: en spillehistorie». Den typiske spilleren er blitt syk og gal i 1800-tallets litteratur, kunne vi si. Men som Colas Duflo skriver i *Jouer et philosophe* (s.184): Spillerne er blitt gale, men blir ikke sperret inne. Tvert imot sperrer de heller seg selv inne - i spillet, som de ikke kommer ut av: Spillet er blitt hele deres verden - altoppslukende.

Som hos Dostojevskij finner vi imidlertid også hos Baudelaire en sammenlikning mellom spillerne og poetene. Den russiske dikteren skriver om spilleren at «han ikke rett og slett [er] en spiller [...] Han er en poet i sin art, men saken er at han skammer seg over denne poesi, som han føler ligger lavt. Bare nødvendigheten av å løpe *risiko* foredlinger ham i egne øyne». (Dostojevskij 1993, 165). Hos Baudelaire etableres forbindelsen mellom spillere og poeter («poètes illustres») bare i jegets drøm, og jeget forstår ikke selv at han kan identifisere seg med de syke spillerne han iakttar.

I Baudelaires univers er poeten blitt en problematisk figur uten en definert plass i det samfunnet han lever i. Han er blitt hjemløs som andre hjemløse. Men han er ambivalent til sin egen isolasjon og sitt eget fall. Det han misunner hos de spillegale og hos de forlorne horene, er fraværet av denne ambivalensen, opphevelsen av splittelsen og ikke minst lidenskapen.

Baudelaires dikt heter verken «Spillerne» [*Les Joueurs*] eller «Spillesalen» [*Le Tripot*], men «Spillet» [*Le Jeu*]. Hvordan kan man forstå denne tittelen? Spillmotivet blir løselig antydning gjennom henvisningen til den grønne filten, men spillet i seg selv

og som sådan blir aldri nevnt. Kanskje kan vi si at diktets tittel trekker veksler på eller spiller på spillmotivet om man vil, uten å referere direkte til det?

Baudelaire's gjennomgangsmotiver lar seg likevel forholdsvis enkelt innløse i spillets verden, slik den ofte ble fremstilt på 1800-tallet. Den stemningen og erfaringen Baudelaire beskriver i «Le Jeu», kan gjenfinnes i mange andre av hans dikt som slett ikke handler om spill og spillere, men mer allment om død, smerte, lidelse og lede, eller *spleen*, som Baudelaire gjerne kaller det. Derfor må vi spørre oss om ikke tittelen «Spillet» kanskje først og fremst har en metaforisk og metapoetisk betydning. Noen fortolkere mener for eksempel at spillesalen er en metafor for den myldrende storbyen, spillerne en metafor for byens borgere og spillet en metafor for selve skriveakten (Thélot 1993). Går vi til diktets formplan, kan vi også spørre oss om ordet «spill» kanskje henviser til kontrastene i diktet: kontrasten mellom de tre første og de tre siste strofene, kontrasten mellom jeget og spillerne og kontrasten mellom tablåets mørke og jegets klarsyn.

Det mørke tablået står videre i motsetning til jegets klarsyn. Likevel befinner jeget seg i en mørk krok mens det lyser fra lampene. Spillerne og horene er preget av uhelbredelig lidenskap og forfall, men lever ikke desto mindre. Jeget spiller ikke, og befinner seg i utkanten av det som skjer i bildet, likevel blir jeget assosiert med spillet på grunn av lydlikheten; *je* [jeg] på fransk uttales på samme måte som *jeu* [spill]. Jeget er misunnelig på livslysten, motstanden mot å gi opp og evnen til å se det lyse i stedet for det mørke, på lidenskapen, de gamle horenes makabre lystighet og på spillernes håpefulle gnist foran neste runde. Spillerne har lidenskapen i behold, og lidenskap forutsetter bevegelse. Jeget, derimot, har ikke spillernes lidenskap, og kan bare misunne dem. Selve følelsen av misunnelse blir kontrastert av en annen like sterk følelse: forskrekkelsen over å kunne misunne dem som med

begeistring styrter ned i sin egen avgrunn. De elendiges vitalitet og den misunnelsen den fremkaller, bidrar til å gjøre det lyriske jeget bevisst på sin egen elendighet.

Med spillbegrepet fra estetisk teori hos for eksempel Schiller *in mente* kan man lese spillet i «Le Jeu» som et spill mellom kontrastene. Spillet mellom kontrastene gjør at de nyanseres og nærmer seg hverandre i et vekselspill som likevel aldri konkluderer til fordel for likhet eller forskjell. «Le Jeu», diktets tittel, kan dermed forstås ikke bare som en tematisk metafor for den moderne poetens livserfaring, men også som en bevegelse spillet forutsetter mellom spillets regler, dets tid og rom og den friheten det tilveiebringer på den ene siden, og spillerne som spiller og lar seg spille innenfor disse grensene, på den andre.

Hos Pusjkin, Dostojevskij, Hamsun og Baudelaire er det sjansespill som fanger og fenger hovedpersonene. I de to neste kapitlene skal vi se at også ferdighetsspill, nærmere bestemt sjakk, kan være altoppslukende.

# Flykte?

## Nabokovs *Forsvaret*

*Forsvaret* av Vladimir Nabokov<sup>29</sup> er den ultimate romanen om sjakk. Sjakkspillet gjennomsyrrer den fra begynnelse til slutt, og på flere ulike nivå; spillet er protagonistsens altoppslukende hovedgeskjeft. Sjakkspillet driver plottet fremover, og sjakkterminologien er fortellerens foretrukne stilistiske grep. Vi skal se hvordan sjakkspillet blir så dominerende at det til slutt ender i galskap og død. Sjakk, som gjerne regnes for å være det mest rasjonelle av alle spill, siden det er innbegrepet av et ferdighetsspill og det motsatte av sjansespill, får i denne romanen helt irrasjonelle konsekvenser.

Romanen ble først publisert på russisk i 1930 med tittelen *Zashchita Luzhina* (*Luzjins forsvar*). Nabokov bidro selv til den engelske oversettelsen, som kom ut i 1964, og endret tittelen til *The Defense*. Forfatteren, som er blitt verdenskjent på grunn av romanen *Lolita* (1955), publiserte også flere andre store romaner. *Forsvaret* er utvilsomt én av dem, og den blir ofte kalt hans første mesterverk. Nabokov (1899–1977) vokste opp i Russland, men emigrerte etter den russiske revolusjonen, først til England, så til Tyskland og Frankrike, og til slutt til USA, der han ble professor

i slavisk og europeisk litteratur. I tillegg er Nabokov særlig kjent for sin interesse for sommerfugler. Men også sjakkinteressen hans har fått mye oppmerksomhet.

Nabokov var en dedikert sjakkspiller og en ivrig skaper av sjakkproblemer. Før han publiserte romaner, fikk han trykt egenkomponerte sjakkproblemer i russiske aviser. Han sammenlikner ofte sjakk med kunst og har skrevet at «Sjakkproblemer krever av den som skaper dem, den samme dyden som kjennetegner all kunst av verdi: originalitet, nyskapning, presisjon, harmoni, kompleksitet og en fantastisk upålitelighet ... problemer er sjakkens poesi.» (Nabokov 1973, s. 160–161, min oversettelse). Av alle hans romaner er det *Forsvaret* som tydeligst viser dette synet i praksis.

Handlingen er lagt til perioden før, under og etter første verdenskrig og den russiske revolusjonen. Den historiske og politiske situasjonen er et bakteppe for romanen, som handler om en ung gutt som viser seg å ha et formidabelt sjakktalent. Etter hvert blir han en berømt sjakkmester. Under en viktig turnering får han imidlertid et nervøst sammenbrudd, og etter dette slutter han helt å spille. I stedet forsøker han, med god hjelp av sin kone og svigerfamilie, å leve et normalt borgerlig liv og unngå alt som har med sjakk å gjøre. Imidlertid innhenter sjakken ham, og det ender til slutt med at han begår selvmord.

Romanen rommer fjorten kapitler, og den engelske utgaven har i tillegg et forord skrevet av forfatteren selv. Her gir Nabokov en rekke lesenøkler til hvordan fortellingen kan forstås. Han skriver for eksempel at romanen kan forstås som et parti sjakk, hvor man kan følge «handlingen trekk for trekk [...] særlig i sluttkapitlene, hvor tingene utvikler seg som et regulært sjakkangrep» og ender som «selv-matt» (s. 6). Det er likevel ikke sikkert at man skal ta dette utsagnet bokstavelig, for det er mye humor og ironi i teksten som svekker tilliten til forfatterens og fortellerens

uttalte intensjoner. Det kan også se ut som om forfatteren av forordet leker med leseren ved blant annet å henvise til scener som ikke finnes i fortellingen, og ved å vise til sjakkbegreper som «retrospektiv analyse» og «selv-matt», som bare løselig kan anvendes for å forstå romanen. Historien er dessuten fortalt av en allvitende tredjepersonsforteller som vandrer ut og inn av hodene til romanpersonene og tillater seg tidvis fritt å hoppe frem og tilbake i tid.

Romanens handling er inndelt i tre faser. I første fase er sjakk hemmelig og forbudt. I den andre er det åpent og tillatt, og i den siste fasen igjen forbudt og hemmelig. Overgangen fra den ene fasen til den neste er ikke brå og voldsom, men skjer gradvis. Slutten på de ulike fasene markeres ved at hovedpersonen blir syk. Når han blir frisk igjen, har sjakken endret status.

## Hemmelig og forbudt

Sjakk kommer inn i livet til Luzjin som noe forbudt og hemmelig mens han ennå er gutt. Det er ingen tvil om at leseren skal forstå dette som et vendepunkt: «den uunngåelige dagen da verden plutselig ble mørk, som om noen hadde vridd på en bryter, og bare én ting ble liggende skarpt belyst: et nyskapt mirakel, en glitrende paradisisk øy som var forutbestemt til å romme hele hans liv. Den lykken han fant der, var en varig lykke» (s. 31).

Anledningen er årsdagen for bestefarens død, som familien pleide å markere med et selskap. En fiolinist er invitert for å underholde til ære for bestefaren, som hadde vært komponist. Luzjin, som helst vil isolere seg, gjemmer seg på farens arbeidsrom, hvor også husets telefon er plassert. Det kommer en telefon til fiolinisten, og under samtalen observerer Luzjin at han fikler med en eske. At han blir avslørt som en som overhører en samtale

han ikke skulle ha lyttet til, blir ikke gjort til noe dramatisk poeng. I stedet spør fiolinisten om han spiller sjakk, for det er «noen nydelige sjakkbrikker» i esken. Det utspiller seg en liten samtale mellom dem, før den avbrytes av at faren kommer inn og samtalen vendes mot ham:

«Spiller De sjakk? Bare til husbehov,» sa Luzjin senior [...] «Et praktfullt spill», sa fiolinisten og lukket skrinet med forelskede bevegelser. «Med kombinasjoner som de fineste melodier. Jeg kan faktiske *høre* trekkene.» «Jeg tror man bør ha gode anlegg for matematikk for å spille sjakk,» sa Luzjin senior. Og på det området er jeg ... Men gjestene venter på Dem, maestro.» «Jeg vil heller spille sjakk,» lo fiolinisten idet han gikk ut av værelset. «Et spill for guder. En uendelighet av muligheter.» (s. 34–35)

Dette er nok til å vekke Luzjins fascinasjon for sjakk. Han får tanten, som er noe motvillig, til å lære ham de mest grunnleggende prinsippene for spillet: oppstillingen av brikkene, hvordan brikkene kan bevege seg og formålet med spillet. Tanten foreslår deretter at de spiller en annen gang, men gutten insisterer: «‘Å nei, nå!’ sa Luzjin og kysset henne plutselig på hånden. ‘Det var søtt av deg,’ sa tanten bløtt. ‘Jeg hadde ikke trodd du kunne være så kjærlig ...’» (s. 38). Det blir imidlertid ikke noe spill, for faren kommer nok en gang inn og avbryter og beordrer ham autoritært til å gå på rommet sitt. Han tar brikkene med seg og «[f]ra den dagen av hadde han et fascinerende og mystisk leketøy som han ennå ikke visste hva han skulle gjøre med» (s. 39).

Luzjin den yngre er en ensom gutt uten noen sterke emosjonelle bånd. Forholdet til tanten er likevel et unntak. Før hun lærer ham sjakkens grunnleggende prinsipper, er hun blitt introdusert som en som skaper glede i guttens liv. Hun har gitt ham bøker som han liker, og det er noe ømt og kjærlig over deres relasjon.

Imidlertid har tanten en noe utsatt posisjon i familien. Til morens store fortvilelse er hun farens elskerinne. Det etableres dermed en parallell mellom farens utroskap og sønnens sjakkliv. Moren formulerer det slik da det blir oppdaget at han over lenger tid har skulket skolen for å spille sjakk: «'Han er en bedrager,' snufset hun om og om igjen, 'akkurat som du [faren]. Jeg er omgitt av bedragere'» (s. 44).

Sjakk blir dermed introdusert i starten som noe som er nært assosiert med musikk, som noe vakkert og mystisk, og som noe som rommer et vell av muligheter, men også som noe forbudt og hemmelig, kanskje som et erotisk substitutt.

Luzjins sjakkinteresse får ganske raskt en betydelig plass i livet hans. Men det forblir lenge knyttet til noe han ikke har lov til og må holde skjult. For å spille sjakk skulker han skolen og oppsøker sin tante i all hemmelighet. Der treffer han en av hennes beundrere som, i motsetning til henne, som «ikke hadde noe naturlig anlegg for sjakk», er veldig god, ja, «den gamle herren spilte guddommelig» (s. 46). Det er den gamle herren som blir Luzjins første sjakktrener, og han gir ham følelsen av at «noe slapp løs inne i ham – det klarnet liksom, og den åndelige nærsyntheten som hadde råkelagt sjakkblikket hans, ble plutselig borte» (s. 47).

Den skjulte og hemmelige interessen for sjakk avdekkes en sommerkveld da Luzjin og faren blir sittende utenfor sommerhuset og ikke helt vet hva de skal finne på. «Skal vi spille et eller annet spill? Jeg kunne lære deg sjakk?» foreslår faren (s. 52). Faren, som hadde spilt sjakk som tidtrøye i sin ungdom, og som betraktet seg som en habil spiller, blir tilsynelatende overrasket over sønnens sjakkegenskaper, da han taper spill etter spill denne kvelden: «Sønnens lidenskapelige interesse for sjakk var kommet så uventet på ham at han var blitt helt lamslått» (s. 54). Imidlertid kommer den likevel ikke så overraskende på faren som fortelleren først gir inntrykk av, for faren selv tenker i etterkant:

«Dårlig gjort av henne – hun skulle ikke ha oppmuntret ham» (s. 56). Kvinnen det her refereres til, er tanten, som faren har vært på hemmelig besøk hos tidligere på dagen. Kanskje har hun da fortalt om sønnens interesse for sjakk.

Etter at Luzjins sjakktalenter er kommet for en dag, blir fortellingen noe uklar, noe som skyldes at erindringen blir tåkete, forklarer fortelleren. Det eneste som står fast, er hvor «redd han hadde vært på skolen – hvor redd han hadde vært for at andre skulle få høre om evnene hans og gjøre narr av ham» (s. 58). Han rømte hjemmefra, ble syk og lå i «ørske en hel uke etterpå» av en såkalt «sjakk-infisert oktobersykdom», hvor flere feberfantasier hjemsøker ham, og hvor tidligere opplevelser «formet seg til et uhyggelig spill på et spøkelsesaktig, ustabilt sjakkbrett som hele tiden gikk i oppløsning» (s. 60).

## Åpent og tillatt

Da Luzjin er blitt frisk, tar foreldrene ham med på en rekonvalesensreise til utlandet. At en sjakkturnering tilfeldigvis foregår akkurat der de befinner seg, er et hendig fortellerteknisk grep. Likeledes at han vinner en overraskende tredjeplass, slik at sjakk-karrieren deretter kan skyte fart. Han får en manager og agent som sørger for at han vier seg til sjakk og ikke til noe annet. Samtidig som Luzjins renommé som sjakkmester stiger, forfaller hans ytre. Han blir tjukk og valkete, krokkebøyd og lett andpusten. Selv om sjakkspillet i denne fasen er åpent, tillatt og totalt dominerende i hovedpersonens liv, får sjakkspillet likevel ikke noe særlig oppmerksomhet fra fortelleren.

I stedet fokuserer fortelleren på to bipersoner, i første omgang faren. Relasjonen far-sønn har hele tiden blitt beskrevet som ambivalent og anstrengt. Faren forsøker, uten hell, gjentatte

ganger å etablere et emosjonelt forhold til sønnen, og har store ambisjoner på hans vegne. Gang på gang i løpet av sønnens barndomsår får vi vite at faren håper at sønnen skal bli noe stort, uten at dette skjer. Faren er forfatter, ikke helt ukjent, men likevel en annenrangs forfatter, som har skrevet guttebøker og projsert sønnen inn i sitt romanunivers. Når sønnen etter hvert blir sjakkmeister, får faren endelig sitt vidunderbarn, men forholdet deres bedrer seg ikke av den grunn. Tvert om, etter at sønnen blir berømt, mister de mer og mer kontakt. Faren ønsker likevel å bruke sønnens historie i en roman, en idé som kommer til ham da han stiller opp i Emigrantskribentenes Forening i Berlin som eneste møtedeltaker. Ideen går ut på å beskrive fortellingen om et vidunderbarn, kledd i matrosdress, som slår alle de eldre motstanderne i simultansjakk. Romanprosjektet fremstår som mer og mer patetisk, og det blir selvfølgelig aldri noen bok av det. Faren dør med en sober ironisk kommentar fra fortelleren: «Hans lidelser ble korte og ensomme, og han fikk ingen fredelig død. Styret i Emigrantskribentenes Forening hedret hans minne med et minutts stillhet» (s. 71). Det er ingen lykkelig dannelseshistorie Nabokov presenterer for leseren. Selv om sønnen blir berømt, dør faren uten at de har fått noen forsoning. Sønnen reiser ikke engang i hans begravelse.

I neste omgang retter fortelleren søkelyset på en navnløs kvinne som dukker opp kort tid etter farens død. Luzjins lite tiltalende ytre skremmer henne ikke, tvert imot, hun er tiltrukket av hans annerledeshet, hans klossethet og kanskje også av hans berømmelse: «hun følte straks at denne mannen var noe for seg selv, noe helt annet enn de andre» (s. 73). De andre informerer henne om hvem han er, og det får henne til å tenke på en musiker og en kunstner (s. 74; s. 76). Hun er slett ikke interessert i sjakk. For henne, som «var helt blank når det gjaldt sjakk», fremstår ikke spillet som «et selskapsspill eller et hyggelig tidsfordriv, men som

en hemmelighetsfull kunst på linje med en hvilken som helst annen anerkjent kunstart» (s. 76). Den unge kvinnen er ute av stand til å skjelve mellom ulike kunstarter, men har en generell forestilling om hvordan kunstnere er. Luzjin fremstår som inkarnasjonen av hennes forestilling, som «den tause, eventyrlige, gåtefulle mannen – den mest tiltrekkende hun hadde truffet. Det var noe overnaturlig over selve hans kunst og alle de tegn og ytringer som omga den» (s. 79). Selv etter at hun er blitt mer kjent med ham og får se rommet han bor i, forekommer det henne at hun nærmer seg en «mann som hadde viet sitt liv til en slags svartekunst» (s. 97).

Kvinnen skal føre til nok et vendepunkt i Luzjins liv. Hun blir fremstilt på en nokså ironisk måte – som en kvinne som lar sine generelle, men mangelfulle forestillinger styre hvem hun blir tiltrukket av. Møtet med henne fungerer som en utfasing av den delen av romanen hvor sjakken er åpen og tillatt, og blir dermed viktig for å iverksette overgangen til en ny fase, som i likhet med den første er preget av forbud. Hun kommer inn i fortellingen rett etter farens død: «Men plutselig [...] dukket det opp en person ingensteds fra – en person som han liksom syntes han kjente, enda så overrasket han var blitt» (s. 86). Tidspunktet hun trer inn i Luzjins liv på, er beleilig, for da var «Luzjin [...] faktisk trett. Han hadde spilt altfor ofte og altfor usystematisk i det siste. Og særlig sliten ble han av å spille blindpartier» (s. 80). Fra det øyeblikk de møtes, synes han å dra kjensel på «en stemme som han syntes han hadde hørt klinge med sordin gjennom et helt liv» (s. 86), og «den dagen innledet Luzjin en serie stillferdige trekk som han bare vagt ante hensikten med, men som var hans form for kjærlighetserklæring» (s. 87). Beskrivelsen av innledningen til dette forholdet får tydelig frem hovedpersonens manglende sosiale evner. Luzjin fremstår som totalt hjelpeløs i omgang med andre mennesker, og han er påfallende klønete i sin kurtisering av kvinnen, noe som vekker bekymring, ikke bare hos henne,

men også i hennes familie, som i det lengste forsøker å få henne fra å innlede et forhold til en slik mann.

Det kan se ut som om behovet for å vise ømhet og medlidenhet er det som gjør at hun velger ham. I ham ser hun en underlig kunstner og en stakkarslig skapning som hun kan hjelpe. Det er imidlertid lite erotikk med i bildet, og de få tilløpene til fysisk kjærlighet mellom dem blir alltid utsatt eller stanset. Av ham, fordi han ikke vet hvordan han skal gå frem, eller av henne, fordi hun kanskje ikke egentlig er tiltrukket av ham. «Hun elsker ham ikke», sier hennes mor fortvilet, «hvis hun bare hadde elsket ham» (s. 150). På bryllupsnatten får vi vite hvordan hun bevisst somler på badet, og når hun kommer inn på soverommet, har han sovnet «og snorket som en malende motor» (s. 164).

Kvinnen og hennes normale verden yter på mange måter motstand mot Luzjins sjakkverden. I lys av hennes standarder fremstår Luzjin som klumsete og uerfaren. Kvinnen gjør det til sin oppgave å guide ham inn i den virkelige verden, en borgerlig verden med sosiale treff, måltider, smalltalk, en bestemt etikette, osv. Hun er selvoppofrende og viser stadig mer omsorg.

Denne kjærlighetshistorien løper parallelt med en avgjørende sjakkturnering Luzjin skal delta i. Kjærligheten trenger slik inn i sjakkverdenen hans og blir et forstyrrende element: «Og mens han tenkte på den uventede vendingen forsvaret mot Turati hadde tatt, hørte han tvers gjennom sjakkbetraktningene hvordan stemmen hennes fortsatte å ringe i ørene, hvordan den skar seg vei gjennom hans innerste vesen og la beslag på alle de strategiske punktene» (s. 102). Men det går raskt begge veier. I én og samme setning kan det skifte slik som her:

Hun satt med den ene skulderen mot brystet hans, og med fingertuppen forsøkte hun forsiktig å dytte øyelokkene hans litt høyere opp, og det svake trykket på øyeeplet fikk et sort lysglimt til å skyte

frem, akkurat som hans sorte springer ville skyte frem og ganske enkelt slå bonden hvis Turati lot den rykke ut i syvende trekk, slik han hadde gjort sist. Springeren ville naturligvis gå tapt, men tapet ville bli oppveid av det subtile angrepet. Sort ville kunne sette i gang, og her ville han ha alle sjanser på sin side. Det forelå riktignok en liten svekkelse av dronningfløyen – nei, forresten, ikke en svekkelse, men en bitte liten mistanke om at det kanskje bare var fantasier, et glitrende fyrverkeri som snart ville dø ut, akkurat som hjertet hans, for når det kom til stykket forsøkte den indre stemmen kanskje bare å lure ham og hadde slett ikke tenkt å bli hos ham. Men månen dukket frem bak trekronens sorte, kantete silhuett – en rund, fullmoden måne – og den var som et levende seierssymbol. Og da Luzjin endelig gikk inn fra balkongen, lå det et sort kvadrat av måneskinn på gulvet, og i det lyse feltet så han sin egen skygge. (s. 103)

I denne passasjen alternerer sjakkverdenen og kjærlighetens verden, først gjennom en sammenlikning av øyeeplets sorte glimt som skyter frem, med hestens bevegelse. Dermed er tekstplasseringen over i sjakkens verden og Luzjins forberedelser mot Turati: Med hestens trekk vil han oppnå en fordel, men dronningen vil bli noe svekket. Før setningen er avsluttet, er leseren ute av sjakkverdenen og inne i den verden der kvinnen igjen opptar Luzjin mens han ser på månen. Deretter er det på nytt sjakkens verden som kommer i sentrum, med dens vokabular og gjennom en henvisning til de lyse og svarte feltene på sjakkbrettet.

I den første samtalen Luzjin har med sin kommende svigerfar, blir vi presentert for en annen form for alternering mellom sjakkens verden og verden utenfor. Svigerfaren forsøker å vise interesse for det sjakkmesteren driver med, og for å konversere stiller han ham, etter svigerfarens oppfatning, tilsynelatende et uskyldig spørsmål om hvorvidt det finnes et bestemt sjakktrekk som gjør at man alltid vinner. Luzjin svarer imidlertid alvorlig

på spørsmålet, og legger ut om sterke og svake trekk i sjakk langt forbi samtalepartnerens evne til å forstå utlegningen. Gjentatte ganger forsøker svigerfaren å få samtalen inn på noe annet, men Luzjin fortsetter å utbrodere det samme resonnementet. Uten overgang, og i samme setning, får vi vite at han utfører akkurat det trekket han har beskrevet, i turneringen neste dag og med det vinner et viktig parti (s. 107–108).

I den samme turneringen blir Luzjin irritert og forstyrret av verden utenfor sjakkspillet da han plutselig oppdager et par «dameben i glinsende grå silkestrømper og blå sko» blant tilskuerne. Da han skjønner at bena tilhører hans forlovede, gikk det «en iling av glede gjennom ham» (s. 108–109). Like fullt ber han henne om å holde seg unna resten av turneringen. Det forhindrer ikke at forskjellen mellom sjakkens verden og verden utenfor gradvis viskes ut for Luzjin, og slik innledes slutten på sjakkens åpne fase i Luzjins liv. «Neste dag fikk han remis, og deretter tok han nok en seier – og da var det kommet så langt at han ikke lenger hadde noen klar følelse av hvor grensen gikk mellom sjakken og den elskedes hjem» (s. 111). Han klarer ikke lenger å tenke på noe annet enn sjakk:

Han kunne ikke med sin beste vilje la være å tenke på sjakken, og selv om han var aldri så søvnig, fant søvnen ikke veien til hjernen. Den lette etter et smutthull, men hver eneste inngang ble bevoktet av en sjakkbrikke. [...] Etter hver turneringsomgang ble det vanskeligere å kravle ut av sjakkens verden, og en ubehagelig spaltning begynte å gjøre seg gjeldende om dagen også. (s. 111–112)

Også hjemme hos den kommende svigerfamilien, hvor han stadig presenteres for deres bekjente «i ulike kombinasjoner», opplever han det som en kamp å trenge gjennom til sin forlovede, en kamp som straks «fikk [...] et preg av sjakk» (s. 115).

Så lenge han kun forholder seg til sjakkverdenen, som for ham er den virkelige, opplever Luzjin å ha kontroll: «Det virkelige liv – sjakklivet – var langt mer velordnet, skarpt i linjene og rikt på opplevelser, og Luzjin merket seg med stolthet hvor lett det var å herske i dette livet – hvordan alt bøyde seg for hans vilje og rettet seg etter hans planer» (s. 119). Det er først når sjakkverdenen og livet utenfor blandes sammen at tilværelsen blir problematisk. Sammenvevningen av sjakkverdenen og kjærligheten blir til sjakkhallusinasjoner (s. 117), og han «visste at alt som ikke hadde med sjakken å gjøre bare var en vakker drøm, hvor bildet av en søt pike med klare øyne og bare armer smeltet og gikk i oppløsning i den gylne månedisen» (s. 119).

Den fasen hvor sjakken er åpen og tillatt, glir etter hvert mer og mer over i en sykdomshistorie, hvor hovedpersonen ikke lenger evner å skille mellom de sjakkpartiene han spiller og det livet som foregår utenfor, og som han nå må delta i fordi han er forlovet. Klimakset kommer i møtet med Turati, hans fryktede motstander i turneringen. Hvis han vinner dette partiet, vil han bli verdensmester i sjakk. Det bygges opp en spenning frem mot dette sjakkpartiet. Luzjin frykter åpenbart sin italienske motstander. Han forbereder seg godt, kanskje for godt, for han utraderer alt annet enn sjakk fra sin virkelighet. Idet han kommer inn i lokalet hvor de skal spille, «følte han livets livets fylde strømme gjennom ham. Han var rolig, klar og full av selvtillit» (s. 121).

Særlig har han forberedt et forsvar mot Turatis åpningstrekk, men «[n]å hendte det noe rart. Til tross for at Turati hadde trukket Hvit, brukte han ikke sin berømte åpning, og det forsvaret Luzjin hadde strevet slik med, ble det ikke bruk for» (s. 121). Fortelleren antyder her at Luzjin ble overrasket av Turatis uventede trekk, med andre ord av en tilfeldighet som bryter med alle de strategiene han hadde forberedt. Men, i motsetning

til Hermann, hovedpersonen i Pusjkins novelle «Spardame», mister han ikke besinnelsen av den grunn. I fortsettelsen er de to jevnbyrdige, og «ingen kunne si hvem som hadde overtaket» (s. 123). Luzjin konsentrerer seg i de grader om spillet at han først blir revet ut av sjakkens verden da han under partiet plutselig brenner seg på en flamme fra en fyrstikk han har glemt å slukke:

Smerten gikk straks over, men i det rødglødende sekund hadde han sett til bunn i sjakkens avgrunnsdype redsler, og det var mer enn noe menneske kunne bære. Men sjakkbrikkene visste ikke hva barmhjertighet var – de tviholdt på ham og slukte ham med hud og hår. Det var noe skremmende i dette, men nettopp her lå også den eneste muligheten for harmoni, for eksisterer det noe annet her i verden enn sjakken? Alt annet er tåke, ting vi ikke vet noe om, ting som ikke er ... (s. 124)

Selv om den fysiske smerten river ham ut av sjakkens verden, er han som fengslet av den, det er kun her han finner harmoni, og han legger ikke merke til at partiet blir avbrutt for dagen. Luzjin fortsetter å se sjakkbilder sveve rundt i luften (s. 124).

Dagen etter blir Luzjin anbrakt på en nerveklinikk, og det følger en sykdomsperiode hvor forloveden tar fullt og helt kontroll over livet hans. Hennes intensjon er åpenbart å redde Luzjin fra sjakkens tyranni. Hun samler sammen eiendelene hans og sørger for å sensurere det hun mener ikke lenger kan brukes, som toalettsakene og et «par utgåtte lisseløse sko som tydeligvis gjorde tjeneste som tøfler» (s. 135). Hun beslutter også å sette sjakklivet hans på pause: «Sjakkbrikkene hans, en pappeske full av notater og diagrammer og en bunke sjakktidsskrifter samlet hun i en pakke for seg – han hadde ikke bruk for slikt akkurat nå» (s. 135). I samråd med psykiateren som behandler ham, blir sjakklivet ikke bare satt på vent, det blir lagt ned forbud mot det: «hans

blinde lidenskap for sjakk var livsfarlig og [...] han [måtte] nå en god stund [...] gi avkall på sitt yrke og leve et absolutt normalt liv [...] sjakk var et kaldt tidsfordriv som ødela hjernen og fikk den til å tørke inn» (s. 140 og s. 144).

## Forbudt og hemmelig igjen

Dette innleder en ny fase hvor sjakken igjen er forbudt i Luzjins liv. Kvinnen tar ansvaret for å tilbakeføre sjakkmesteren til en normal tilværelse, og hun skjøtter sin oppgave på en omsorgsfull og selvoppofrende måte. Og Luzjin liker godt å være under hennes omsorg: «Han lot seg lulle, og lyske og forkjæle» (s. 158). Sjakken blir fra nå av utradert fra livet hans. I stedet for å snakke om sjakkmerittene som hadde gjort ham berømt, snakker de nå om barndommen, som han i stor grad har fortrent: «Tiden før han begynte på skolen, og før han begynte å spille sjakk hadde han hittil aldri ofret en tanke [...]. Men nå viste den seg å være et forbausende trygt område» (s. 146). Sjakkperioden blir karakterisert som «bortkastede år, en mørketid preget av åndelig blindhet og farlige vrangforestillinger – evig tapte år, som ikke tålte å huskes», og som skal «strykes ut av tilværelsen» (s. 148). For å kunne leve et normalt liv blir Luzjin fornyet. Han blir tatt med til skredderen, men «oppussingen av hans ytre skall stanser ikke der» (s. 152). Hele hans liv blir nå strømlinjeformet for å passe inn i et konvensjonelt borgerlig liv. Og Luzjin lar seg kjele med: «hvor søt og snill var ikke Luzjin i denne tiden – hvor koselig var det ikke å se ham sitte der ved tebordet i ny dress og røkfarget slips og høre hvor høflig han sa ja til alt som ble sagt, også der hvor han burde ha sagt nei» (s. 156).

Fortelleren gjør det åpenbart at alle disse anstrengelsene er forgjeves; tomheten han føler, forsvinner ikke, og «det var ikke

til å unngå at han følte seg svært ensom i denne forlovelsestiden» (s. 158). En serie av begivenheter forsterker denne følelsen: De ser en film som inneholder en sjakkscene, og han klarer ikke å la være å tenke på den umulige posisjonen brikkene var stilt opp i (s. 171); på et ball møter han en gammel skolekamerat som spør om ikke han var den gutten som spilte sjakk (s. 177ff.); i fôret på en utslitt jakke dukker det opp et lite lommeshakkbrett som han skjuler for sin kone (s. 195); den tidligere agenten som forlot ham til fordel for filmindustrien, kommer tilbake og vil ha ham med i en spillefilm hvor han skal spille ferdig partiet mot Turati (s. 219). Disse begivenhetene forsterker ikke bare Luzjins følelse av tomhet, men etter hvert også hans manglende evne til å forholde seg til den verden han nå lever i.

Til tross for alle forsøk på å utradere sjakken fra livet kommer spillet snikende tilbake og blir stadig mer nærværende, og det selv om han ikke lenger spiller sjakk. For også dette «normale livet» fortøner seg for ham som et sjakkspill, hvor alle er hans motstandere. Fortelleren bidrar attpåtil med sine beskrivelser til å forme hovedpersonen om til en sjakkbrikke: «Fra hofte til hæl var benene fylt med bly, akkurat som man gjør sjakkbrikkene tunge i foten for at de skal stå støvere» (s. 127). Heretter er Luzjin ikke bare en sjakkspiller, men også en levende sjakkbrikke som igjen og igjen tenker på hvordan han kan forsvare seg. At sjakkverdenen og livet utenfor går over i hverandre for Luzjin, kommer helt eksplisitt til uttrykk i fortellerens valg av ord, hvor hovedpersonens indre liv i større og større grad blir beskrevet i sjakkspillets termer: «Det var følelsen av at møtet hadde en mening som han måtte forsøke å finne [...] Han ville bli nødt til å se dypere i tingene. Han måtte gå tilbake og repetere alle trekkene i den delen av livet som lå mellom sykdommen og ballet» (s. 180). «På samme måte som visse problemstillinger, som er kjent fra sjakkoppgavene kan dukke opp gang på gang i

virkelige partier, slik begynte han nå å dra kjensel på et mønster som gikk igjen i hans nåværende liv [...] Han skulle passe bedre på for fremtiden – han skulle holde øye med hvert eneste trekk, hvis det da kom flere» (s. 191).

Slik skriver fortelleren sjakken på nytt inn i Luzjins liv som noe forbudt som må skjules, for «naturligvis måtte han holde sin oppdagelse strengt hemmelig» (s. 192). Denne gangen er imidlertid sjakkspillet utelukkende metaforisk, idet det beskriver hans liv som sådan, og ikke lenger har sammenheng med sjakkspillet i konkret forstand.

I siste del av romanen gjør fortelleren hovedpersonen både til en sjakkspiller og til en sjakkbrikke, ja, han blir nærmest en levende sjakkbrikke som er opptatt av å finne de gode kombinasjonene, de gode trekkene: «Hele tiden var han på utkikk etter et sted hvor han kunne være i fred, og hele tiden speidet og lyttet han etter et tegn som kunne tyde på at et nytt trekk var i vente i dette spillet som han ikke hadde tatt initiativet til, men som var rettet mot ham med skremmende styrke» (s. 205). Han blir en brikke som ikke må bli tatt. Han vil avslutte spillet, og idet han opplever at alt håp er ute, setter han seg selv sjakkmatt ved å hoppe ut av vinduet.

Også denne livsfasen avsluttes av sykdom, en sykdom som best kan karakteriseres som galskap. Den består i at sjakken blir altoppslukende og allestedsnærværende. Han ser en verden som ikke de «normale» ser. Galskapen tar også form av forfølgelsesvanvidd. «De fikk ikke tak i ham nå» (s. 126), han vil «passe bedre på i fremtiden» (s. 192), og «han er bare trygg om natten» (s. 192). Luzjin føler seg forfulgt og søker tilflukt, de fleste av hans manøvrer handler om å gå i forsvar. Følelsen av å være forfulgt skaper et behov for å være i fred, men sender ham på evig flukt. Følelsen av å bli angrepet gjør at han føler behov for å forsvare seg. Det er et mønster av spenninger i hele teksten som utløser galskapen i siste fase:

|               |   |          |
|---------------|---|----------|
| Forfølgelse   | ↔ | Tilflukt |
| Angrep        | ↔ | Forsvar  |
| Flukt         | ↔ | Hjem     |
| «Normalt» liv | ↔ | Sjakk    |
| Uro           | ↔ | Orden    |
| Kaos          | ↔ | Harmoni  |

Galskapen utløses først når grensene mellom disse spenningene viskes ut og alt flyter over i hverandre. Da hjelper det verken med tilflukt eller forsvar. Luzjin kommer selv frem til at han vil stoppe spillet (s. 227), og han forbereder avslutningen systematisk: Han tømmer lommene sine, han takker sin kone og sier det har vært hyggelig, før han går ut på badet, knuser et vindu og kaster seg ut av det. Ironisk nok er også landingen beskrevet i svarte og lyse kvadrater, men før han lander, vender fortellerperspektivet nok en gang, og vi får aldri vite hvorvidt han lander. I stedet beskriver fortelleren det på følgende måte: «I det øyeblikk Luzjins hånd åpnet seg og den iskalde luften presset seg inn i munnen på ham, så han hva det var for slags evighet man så elskverdig og ubarmhjertig hadde gjort i stand for ham» (s. 230).

## Hvem er Luzjin?

*Forsvaret* åpner med at hovedpersonen blir fortalt at han skal begynne på skolen og deretter kommer til å bli kalt Luzjin. «Det han først og fremst måtte tenke på, var at fra og med mandag ville han bli kalt Luzjin.» Navnet han får, er farens navn, «den virkelige Luzjin, den aldrende mannen som skrev bøker [...]» (s. 9). Med en slik åpning kan man si at hovedpersonen fra starten av blir frarøvet sin identitet, han får en annens navn, han blir

en annen. Dette er et velkjent grep i litteraturhistorien, som kanskje er særlig kjent fra *Madame Bovary* (1857) av Gustave Flaubert, hvor også protagonistsens navn er en annens. Emma blir til fru Bovary og er den tredje i rekken, etter mannens mor og hans første kone.

Idet Luzjin får farens navn, blir han uvegerlig definert i forhold til faren. Det er faren som er den virkelige Luzjin. Han selv er bare Luzjin. Som Nabokov antyder i forordet, kan navnet Luzjin minne om en litt kvalt uttale av ordet illusjon og en gebrokket uttale av *loosing*, den som taper. Med andre ord: Mens faren er virkelig, er sønnen en illusjon, en fiksjon og en taper. Forholdet mellom far og sønn er, som vi har sett, ambivalent og anstrengt. Sønnen er lite utadvendt og sosialt mistilpasset i alle sammenhenger. Han er alene, ensom og dessuten et mobbeoffer. Før sjakktalentet utfolder seg, finner han glede i aktiviteter som gir orden, som for eksempel puslespill, gåter og matte: «En stund fant han en illusorisk trøst i å legge puslespill [...], da følte Luzjin en underlig tilfredsstillelse ved å kunne konstatere at disse nøyaktige kombinasjonene av brokete brikker i siste øyeblikk dannet et begripelig bilde» (s. 29–30). Sjakken blir, som vi har sett, et vendepunkt for Luzjin. Det blir en måte å mestre livet på, en eksistensiell tilflukt. Men om faren endelig får sitt vidunderbarn, er det flere omstendigheter som gjør at forholdet mellom de to ikke bedrer seg nevneverdig. For gjennom sjakken får Luzjin sitt eget spillerom, et spillerom som ikke er definert av faren.

I Nabokovs roman har heller ikke de andre karakterene navn, men blir nevnt ved sin funksjon: moren, tanten, forloveden (og senere hustruen), svigerfaren og svigermoren. Noen av klassekameratene har riktignok fornavn, og det samme har gutta på byen i kapittel ni og agenten hans gjennom flere år, Valentinov. Ikke desto mindre fremstår også disse personene som anonyme

og perifere, og dermed kanskje som utskiftbare brikker. Det er først i romanens siste setninger at leseren får vite Luzjins fornavn, men da er han allerede ute av fortellingen. «‘Alexander Ivanovitsj’, brølte mange stemmer. Men Aleksander Ivanovitsj var ikke der» (s. 230).

Slik kan romanen også leses som en fortelling om å bli frarøvet sin identitet. Fra og med bokens første linjer har protagonisten kjent på et ubehag ved å bli knyttet til Luzjin-navnet, sin fars navn. Sjakkinteressen kan ses som et selvforsvar og en motstand mot den identiteten han har blitt tildelt. Så lenge han kun forholder seg til sjakk, klarer han å forsvare seg, men han føler seg igjen truet når det «normale livet» krever hans deltakelse.

## Sjakk og musikk

*Forsvaret* er mer enn en roman om et sjakkgeni som begår selvmord fordi han ikke evner å skjelne mellom sjakken og livet utenfor. Det er også mer enn en roman som berører spørsmålet om identitet ved hjelp av sjakk. Nabokov gjør aktivt, og kanskje med overlegg ironisk, bruk av sjakkterminologien. Slik gir han sjakken en utvidet metaforisk betydning. Allerede i forordet skriver han:

[I]kke bare i disse [sjakk]scenene kan man skjelne de sjakkmotivene jeg omsorgsfullt har plassert. De danner en sammenhengende kjede gjennom selve grunnstrukturen i denne sjarmerende romanen [...] hele trekkrekkefølgen i disse sentrale kapitlene får en til å tenke på – eller i alle fall bør få en til å tenke på – en viss type sjakkoppgaver som ikke bare går ut på å sette matt i så og så mange trekk, men forlanger en såkalt retrospektiv analyse [...]. (s. 7)

Men også sjakken blir beskrevet metaforisk. Særlig påfallende er alle sammenlikningene med musikk. Som vi husker, kommer sjakken inn i livet til Luzjin gjennom musikken da fiolinisten spør om han spiller sjakk, før det samme spørsmålet blir rettet til faren som kommer inn og avbryter samtalen. Ikke desto mindre får fiolinisten sagt at sjakk er «et praktfullt spill» med «kombinasjoner som de fineste melodier». (s. 34) Fra dette øyeblikket er Luzjins interesse for sjakk blitt en lidenskap. Sjakk blir dermed introdusert i starten i nær assosiasjon til musikk, som noe vakkert, mystisk og melodios med et vell av muligheter. Henvisninger til musikk forekommer gjennom hele romanen.

Sjakk etableres også via en annen kunstart, nemlig lesekunsten. Å kunne lese sjakk blir sammenliknet med å lese noter. Faren beklager at han ikke er i stand til å nyte musikken bare ved å lese noter, men det er denne egenskapen Luzjin besitter som sjakkspiller:

«Det må være en stor tilfredsstillelse,» pleide faren å si, «å kunne nyte musikken i dens opprinnelige, rene form.» En liknende tilfredsstillelse var det Luzjin nå følte når han lett og lekende leste seg gjennom trekkenes bokstav- og tallsymboler. Først lærte han seg å rekonstruere udødelige partier fra historiske mesterskap, idet han kikket flyktig på «notene» og lydløst flyttet sine brikker. Visse trekk fikk i teksten et utrops- eller spørsmålsteget etter seg, alt ettersom de var spesielt gode eller elendige, og ble da fulgt opp av en rekke andre trekk i parentes [...]. Disse mulige fortsettelsene viste ham i et nøtteskall selve tankeløshetens eller forutseenhetens innerste vesen. Etter en stund behøvde han ikke lenger å spille dem på brettet, men kunne nøye seg med å følge melodien inne i seg ved hjelp av symbolene. (s. 47)

Foruten at avstanden til faren tydelig markeres, beskrives i dette avsnittet sjakk, lesing og musikk som en abstrakt, ren form som

gir en estetisk opplevelse, men som også åpner for en forståelse av logikkens og tankens vesen. Luzjin foretrekker også blinidsjakk: «Det ga ham en egen, dyp tilfredsstillelse å kunne spille uten å måtte se, høre og ta i disse brikkene som var så underlig formet og så materielle i sin treaktighet» (s. 80).

En av de første Luzjin spiller sjakk med i åpenhet, en eldre lege på landstedet, «fortalte om de store sjakkmeisterne han hadde sett i aksjon og om den store turneringen som nylig hadde funnet sted. Men han snakket også om sjakkens fortid, [...] om den store Philidor, som også var en fremragende musiker og komponist» (s. 57). François-André Danican Philidor (1726–1795) var en stor sjakkmeister og komponist i den franske opplysningstiden. At kombinasjonen sjakk og musikk blir etablert også på denne måten, forsterker inntrykket av at Nabokov ønsker å formidle hvor intimt de to områdene er forbundet. Dessuten har Philidor gitt navnet til en klassisk sjakkåpning. «Philidors forsvar» blir regnet for å være en solid og defensiv åpning i sjakk, og det er ikke utenkelig at Nabokov har latt seg inspirere av denne sjakkåpningen når han på russisk først ga romanen tittelen *Luzjins forsvar*.

Det er likevel i det avgjørende Turati-partiet at forbindelsen mellom sjakk og musikk blir mest intensivert. Deres spill blir til og med beskrevet i musikalske termer:

Til å begynne med spilte de pianissimo, som fioliner med sordin [...] Og så – uten den ringeste varsel – dirret det mykt i en streng idet Turati satte seg i bevegelse av en av diagonalene. Men en svak melodi tonet straks frem fra Luzjins side også [...] To toner skar seg i en lynsnar kombinasjon [...] Og etter å ha kvittet seg med disse to kvantitetene, [...] lot spillerne til å falle til ro og glemme den harde akkorden. Men her, på denne siden av brettet, var vibrasjonene ikke dødd helt bort ... Nei tonene greide ikke å finne det riktige forholdet til hverandre [...] de sterkeste enhetene på brettet

utfordret hverandre flere ganger med trompetliknende stemmer [...] Turati bestemte seg omsider for sin kombinasjon, og straks suste en slags musikalsk storm over brettet mens Luzjin febrilsk lette etter den spinkle rene tonen han trengte på sin side for å bygge opp en tordnende harmoni. (s. 122–123)

I stedet for å beskrive dette avgjørende partiet med sjakkens vokabular og slik gi leseren muligheten til konkret å følge partiets utvikling, velger Nabokov å gjenfortelle det metaforisk med termer hentet fra musikken. Den musikk-metaforiske beskrivelsen fortsetter inntil Luzjin blir revet ut av sjakkens verden fordi han brenner seg på en flamme fra en fyrstikk han har glemt å slukke. Det er kun i sjakkens verden han finner harmoni, og han legger ikke merke til at partiet blir avbrutt for dagen. «Spillet må utsettes maestro», (s. 124) sier en av arrangørene. Han blir tiltalt som *maestro*, slik også fiolinisten ble det den kvelden han første gang ble fascinert av sjakkspillet.

## Hva er normalt?

I begynnelsen av romanen er sjakken en forsvarsmekanisme. Mens verdenen utenfor sjakkspillet fortoner seg for hovedpersonen som kaotisk, utrygg, tåkete, materiell og meningsløs, blir sjakkens verden det stedet der han opplever orden, harmoni, trygghet, logisk sammenheng og skjønnhet. Luzjin er ikke gal når han søker tilflukt i sjakkens verden. Der fungerer han fint, om enn som en raring. Gal blir han først idet disse verdenene flyter over i hverandre, idet sjakken intervensjonerer i det «normale livet» og omvendt. Da sjakken blir forbudt etter det uavsluttede Turati-partiet, føler Luzjin seg stadig mer truet og forfulgt. Selv om han har følt en viss glede med kvinnen og hennes familie,

hjemsokes han i drømmene av sjakken, og da han finner et lomesjakkbrett gjemt i jakkefôret, får sjakken igjen den forbudte statusen den hadde i starten. Når sjakken deretter tar helt over, blir Luzjin både en sjakkbrikke og en sjakkspiller. Slik blir han en fange av spillet, og han har ikke lenger noe tilfluktsted. Han vil stoppe spillet, og den eneste utveien for ham blir å hoppe ut av vinduet. Dermed forsvinner han også fra fortellingen, fiksjonen og illusjonen. Men vi får likevel ikke vite hvorvidt han dør, for han lander aldri på «hele avgrunnen [som] delte seg i mørkere og blekere kvadrater». Han fortsetter å leve – som genial sjakkspiller, som mistilpasset og gal, som en som reiser grunnleggende spørsmål ved hva som er en «normal» tilværelse.

Også i Stefan Zweigs fortelling «Sjakknovelle» møter vi to spillere som på ulike måter finner tilflukt og redning i sjakkspillet. Idet de to veldig forskjellige hovedpersonene møtes over sjakkbrettet, åpner novellen for noen fundamentale spørsmål om normalitet og menneskelige fellesskap.



# Forene?

## Zweigs «Sjakknovelle»

Som i Nabokovs roman har sjakkspillet en dominerende funksjon også i Stefan Zweigs «Sjakknovelle». Den har noe av den samme tematikken som i *Forsvaret* og får frem hvordan sjakk kan fungere som en overlevelsesstrategi, samtidig som spillet kan føre til galskap. I Zweigs novelle gir sjakkspillet i tillegg en anledning til å forene skarpe motsetninger, både abstrakte og filosofiske, som motsetningen mellom nødvendighet og tilfeldighet og mellom ulike mennesketyper.

Stefan Zweig (1881–1942) kom fra en velstående østerriksk familie og var en av del av Wiens intellektuelle miljø på 1920-tallet. Som jøde så han seg nødt til å flykte da Hitler kom til makten. Han dro først til London, deretter til USA og senere til Argentina og Brasil. Fortvilelsen over Europas skjebne beskriver han i memoarboken *Verden av i går*, som i likhet med «Sjakknovelle» kom ut posthumt i 1942. Det sies at Zweig sendte novellemanuskriptet til sin forlegger dagen før han begikk selvmord, dypt desillusjonert og deprimeret.

## To ulike sjakkspillere

«Sjakknovelle» er fortellingen om to sjakkspillere som tilfeldigvis befinner seg om bord på samme båt på vei fra New York til Buenos Aires, og som etter hvert bestemmer seg for å spille sjakk sammen. Den ene er den ufordragelige Mirko Czentovic, som er intet mindre enn verdensmester i sjakk, den andre er den langt mer sympatiske Dr. B., som bare er en god amatør. De har svært forskjellig bakgrunn og har kommet til sjakkspillet på helt ulike måter. Felles for dem begge er imidlertid at sjakken har reddet dem i en kritisk fase av livet. Czentovic kom seg opp og frem takket være sitt sjakktalent. For Dr. B. ble sjakkspillet avgjørende for å overleve fangenskapet under nazistene. Novellen forteller begges historie.

Mirko Czentovics historie blir fortalt uten at fortelleren har direkte kjennskap til den, men må holde seg til det som flere ganger er blitt trukket frem i aviser og radio. Historien om ham er dermed satt sammen av anekdoter og ulike avisoppslag. Mirko blir fremstilt som en heller enfoldig og litt dum skikkelse, ute av «stand til å skrive en setning ortografisk på et eneste språk» (Zweig 1951, s. 9). Tidlig ble han foreldreløs, det var en barmhjertig prest som tok seg av ham, uten at han viste seg mer lærenem av den grunn. Ved en tilfeldighet får han anledning til å spille et parti sjakk, da pastoren som hadde for vane å spille med gendarmerivaktmesteren, plutselig måtte avbryte et parti for å gi en eldre kone «den siste olje før det ble for sent» (s. 10). Overraskende vinner Mirko over gendarmerivaktmesteren, som må innrømme at det ikke «skyldtes slurvespill fra hans side» (s. 12). Presten blir også slått av Mirko da han kommer tilbake, og det samme skjer i dagene som følger. Slik går det slag i slag, fra han blir tatt med til landsbyen og slår alle de eldre sjakkspillerne - til han ender opp som en fetert verdensmester. Hele

tiden spiller han på den samme måten: tregt, seigt og urokkelig, med blikket stivt festet på brettet, ute av stand til å spille blindt, for «han manglet fullstendig evnen til å overføre sjakkfeltet til fantasiens ubegrensede rom» (s. 17). Ikke bare manglet han forestillingsevne, han utmerket seg heller ikke intellektuelt, og han ble betraktet som en outsider i sjakkmiljøene. En treg og enfoldig bondeknøl ble verdensmester i sjakk. Likevel visste han å tjene penger på sine sjakkmeritter og betraktet seg selv som den mektigste mannen på jord. Som en lite sympatisk, men ikke desto mindre fascinerende skikkelse blir Mirko Czentovic fremstilt i Zweigs novelle.

At fortellingen om Czentovic er formidlet i tredjeperson og konstruert ved hjelp av et lappeteppe av anekdoter og avisoppslag, inviterer likevel til en viss tvil om gehalten i den. Er det virkelig mulig at en åpenbart mindre begavet person kan bli verdensmester i sjakk? I tillegg er fortellerens distanse til, ja nærmest antipati mot, sjakkmesteren merkbar, noe som ytterligere forsterker skepsisen til fremstillingens pålitelighet. Czentovic blir systematisk beskrevet i negative ordelag, som «dvask», som en som «glodde tomt framfor seg som en sau på beite», som den «trege gutten», som en «grotesk, nesten komisk figur», som en «enfoldig bondeknøl», som en «umenneskelig sjakkautomat», etc. Eпитетene, de karakteriserende adjektivene, er svært mange, og ingen av dem er særlig flatterende.

Noe ganske annet er det med Dr. B., som dukker opp senere i novellen. Også hans historie får vi fortalt, men i motsetning til den uviljen fortelleren lar skinne gjennom overfor Czentovic, er hans umiddelbare velvilje for denne skikkelsen påfallende. Kanskje er det fordi både fortelleren og Dr. B. kommer fra Wien, og kanskje er det fordi Dr. B. fremstår som en beskjeden og dannet person. I tillegg er det kanskje ikke uvesentlig at Dr. B. fører ordet selv, og at han slik har kontroll på sin egen fortelling.

Dr. B. forteller om sin bakgrunn fra et urbant og intellektuelt overklasse miljø i Wien. Da nazistene kom til makten, ble han tystet på, arrestert og holdt i fangenskap. Riktignok ble han ikke sendt i konsentrasjonsleir, men isolert på et rom uten annet enn en dør, en seng, en stol, en vaskevannsbolle og et vindu med gitter foran, «redningsløst alene med seg selv» (s. 58). Den påtrengende opplevelsen av «ingenting» holdt på å ta knekken på ham: «Ingenting var å gjøre, ingenting å høre, ingenting å se, overalt og uavbrutt var tomheten rundt en, en tomhet uten rom og tid» (s. 59). Ordet ingenting blir gjentatt utallige ganger i Dr. B.s meget litterære fortelling som løper over flere sider. Møtet med dette ingenting var i ferd med å drive ham til vanvidd, inntil det plutselig «hendte noe uventet som ble redningen, iallfall for en viss tid» (s. 67).

Mens han ventet på et forværelse for å komme inn til et avhør, fikk han øye på en liten bok i jakkelommen til en av soldatene. Etter store anstrengelser klarte han, uten å bli oppdaget, å få tak i boken. Som en intellektuell og belest mann var tanken på en bok «berusende og samtidig bedøvende», siden den kan beskjeftige hjernen og bøte på terrorer forbundet med fangenskapet. Da han tilbake på cellen så hva slags bok han hadde fått tak i, ble han imidlertid skuffet og sint: «En voldsom skuffelse, ja nesten innbitt harme fylte meg: denne boken som jeg hadde kapret under så stor fare og gjemt med så glødende forventning var et sjakkrepertorium, en samling gamle mesterpartier» (s. 74). Den kultiverte mannen hadde drømt om å få en ordentlig bok, en klassiker som Goethe eller Homer. Skuffelsen til tross ga han seg i kast med å forstå sjakkens algebra i diagrammer og formler. Det rutete dynetrekket ble brukt som sjakkbrett, og brødsmuler ble brukt som brikker da han begynte å spille de partiene som sto oppført i boken. Sjakkboken ble et meningsfylt tidsfordriv, et holdepunkt som opptok ham og strukturerte dagene hans. «For

plutselig hadde jeg noe å gjøre, noe meningsløst, noe hensiktsløst om De vil, men likevel noe som slo i stykker tomheten rundt meg» (s. 77). I begynnelsen kopierte han mesterpartiene rent mekanisk, men etter hvert «våknet det i meg en kunstnerisk, frydefull forståelse av spillet». Sjakkspillet ble til noe mer enn spill og tidsfordriv, det ble til kunst. Dr. B. sammenlikner de store sjakkspillerne med de store dikterne, hvor man kan kjenne igjen deres stil etter bare et par verselinjer.

Boken holdt ham virksom og ga mening til tilværelsen hans i tre måneder, inntil tomheten igjen innhentet ham. «Så kom jeg uventet til et dødpunkt. Med ett stod jeg foran tomheten igjen. For da jeg hadde spilt hvert parti tyve-tredve ganger, var nyheten og spenningen gått av dem, og de mistet den stimulerende virkningen de hadde hatt» (s. 79). Hele forløpet «rullet automatisk opp inne i meg, det fantes ingen overraskelse mer, ingen problemer» (s. 79).

For å bøte på dette begynte han å spille mot seg selv, noe som, ifølge ham selv, nærmet seg det absurde. «[S]iden spilllets gang i sjakk helt beror på planlegging og tenkning og overhodet ikke på tilfellet, er det en absurditet å ville spille mot seg selv» (s. 80). Å spille mot seg selv i sjakk fremstår som meningsløst fordi trekkene for både svarte og hvite brikker må tenkes ut av én og samme hjerne. Den reflekterte Dr. B. analyserer seg videre frem til at dette krever en «fullstendig bevissthetsspaltning», og han konkluderer med en analogi: «Å ville spille sjakk mot seg selv er altså like paradoksalt som å prøve å hoppe over skyggen sin» (s. 81). Ikke desto mindre er det dette han begir seg ut på for å unngå å bukke under for nazistenes terror. Han beskriver det som en nesten uutholdelig kraftanstrengelse som ble desto større fordi han verken hadde sjakkbrett og sjakkbrikker foran seg. Det ble et spill i fantasiens abstrakte rom som til slutt oppslukte ham fullstendig. Han sammenlikner på følgende vis de to måtene å spille sjakk på:

Sjakkspillingen etter boken hadde ikke vært noen selvstendig ytelse, bare kopiering, en ren rekapitulering av stoff; og den hadde derfor ikke vært mer anstrengende enn å pugge dikt utenat eller memorere lovparagrafer. Det hadde vært en begrenset, en disiplinert virksomhet og derfor en utmerket hjerneøvelse [...] Men fra det øyeblikket jeg prøvde å spille mot meg selv, begynte jeg ubevisst å utfordre meg selv. Hver gang mitt jeg svart hadde flyttet, dirret det av spenning etter hva mitt jeg hvitt ville gjøre, og omvendt. (s. 85)

Det endte med at han ble fullstendig oppslukt av sitt eget imaginære sjakkspill, og ikke lenger klarte å tre ut av den sjakkverdenen han hadde konstruert. «Straks ett parti var slutt, utfordret jeg meg selv til et nytt; hver gang var jo et av de to sjakk-jeg'ene slått av det andre og ville ha revansj. [...] Trangen til å vinne, seire, seire over meg selv, økte til raseri» (s. 86–88). Til slutt ble han så besatt av spillet at han levde seg fullstendig inn i det, hyttet med nevene og kjempet mot seg selv inntil han på et tidspunkt angrep også en av fangevokterne, som skjønnte at han var alvorlig syk. I lengre tid var han bevisstløs inntil han en dag våknet opp i et lyst og behagelig rom uten gitter for vinduene og med trær og grønt utenfor. Han var på et sykehus og ble tatt hånd om av en vennlig lege. I ettertid forstår da også Dr. B. at han led av «det hittil ukjente i medisinen: sjakkforgiftning» (s. 89). Etter det hadde han ikke hatt noen befatning med sjakk, inntil han la ut på sin sjøreise. Mens Luzjin i Nabokovs roman altså ble gal da han ble tvunget til å forholde seg til en verden utenfor sjakken, utvikler Dr. B. galskap som en følge av at han spiller for mye sjakk.

## Rammefortellingen – møtet

Fortellingene om de to ulike sjakkspillerne rammes inn av en overordnet fortelling hvor handlingen er lagt til båten fra New York til Buenos Aires. Det er her hovedpersonene, Czentovic og Dr. B., møtes. Som i Hamsuns novelle er rammefortellingen i «Sjakknovelle» også en reisefortelling. Hos Zweig er fortelleren en jeg-forteller som deltar, observerer og rapporterer om det som skjer. Han forblir imidlertid en biperson i novellen. Da han gjenom en bekjent får vite at den regjerende verdensmesteren Mirko Czentovic er om bord på båten, blir han nysgjerrig, for han har alltid hatt en særlig fascinasjon for «monomane personer» (s. 21).

Ved å spille sjakk med sin kone, «som spiller enda dårligere enn jeg [sic]» (s. 28), håper fortelleren å tiltrekke seg sjakkmesterens oppmerksomhet. Det skal ta litt tid før han lykkes, og først blir andre passasjerer interesserte og utfordrer ham. En av dem er en grovbygd skotte «med et kraftig, nesten kvadratisk kjeveparti, store tenner og med en rødmsuset ansiktsfarge som til dels skyldes flittig nytelse av whisky» (s. 28). Han var urokelig sikker på sin egen overlegenhet og tålte aldri å tape, for «ikke en eneste gang kunne han tape uten å forlange revansj øyeblikkelig» (s. 29). Under ett av deres partier går Czentovic forbi og fnyser av spillet deres. For å trigge sin motspiller sier fortelleren: «Mesteren likte visst ikke trekket Deres» (s. 30). Dermed har den ærekjære skotten fått blod på tann og vil absolutt spille mot verdensmesteren, hvilket kun lar seg gjøre mot en klekkelig betaling. Det blir til at alle amatørspillerne på båten spiller samlet mot mesteren, alle mot én. Amatørene taper selvfølgelig. Skotten gir seg likevel ikke så lett og ønsker umiddelbart revansj. Det er under dette partiet at Dr. B. kommer dem til unnsetning. I et avgjørende øyeblikk griper han inn i spillet og råder dem til å spille annerledes enn de hadde tenkt, for «selv om De sier sjakk

med springeren, taper De og er slått etter ni eller ti trekk» (s. 39). Dr. B har gått forbi dem som spiller, og ser umiddelbart hvordan stillingen minner om et av de partiene han har lest om, pugget og lært utenat i sjakkrepertoaret. Han blir slik en del av gruppen med passasjerer som spiller mot verdensmesteren, og de oppnår en overraskende remis – uavgjort. Dr. B. imponerer ved å kunne se flere trekk frem i spillet. Til og med verdensmesteren blir forbløffet. Czentovic vil gjerne ha revansj og i sin ærekjærhet aksepterer skotten på vegne av Dr. B. og alle de andre passasjerene.

Dr. B. har imidlertid alt beklaget sin innblanding og trukket seg tilbake uten noe ønske om å spille mer. Det blir fortellerens oppgave, siden de begge er fra Østerrike, å overtale ham til å stille opp mot Czentovic en gang til. På promenadedekket finner han ham lesende i en stol. Det er her han får fortalt historien, under fire øyne, om hvordan sjakkboken ble skjebnesvanger for ham. Da han så de andre passasjerene spille, ble han «stående av forbauselse og skrekk» (s. 96). Til de grader hadde han fortrent at sjakk er noe som kan spilles på et Brett med brikker av levende mennesker. Motvillig aksepterer han å møte sjakkmeisteren dagen etter, og insisterer på at det kun må bli ett parti.

Dette sjakkpartiet blir minneverdig. Mens de to sjakkspillerne er oppslukt av spillet, er de andre passasjerene tilskuere og ute av stand til å følge med i de enkelte trekkene. Til gjengjeld er de langt mer opptatt av spillerne. Minnet om spillerne er nedskrevet av fortelleren: To diametralt motsatte spillertyper møtes over et sjakk Brett. Den ene «urørlig som en stenstøtte med øynene stivt og strengt i sjakk Brettet hele tiden, det så ut som tenkningen voldte ham en rent fysisk anstrengelse som presset alle organene hans til ytterste konsentrasjon» (s. 100). Den andre, derimot, «virket helt fri og ledig; han oppførte seg som en ekte dilettant i beste betydning av ordet – en som spiller for spillets skyld fordi det skaffer ham 'diletto', glede» (s. 100). Czentovic fremstår som

en grotesk, komisk og arrogant figur. Kroppen investeres i spillet, neseborene utvider seg. Han spiller mekanisk som en automat (s. 36). Vi kjenner igjen beskrivelsen av spillertypen fra både Dostojevskij og Hamsun. Czentovic er imidlertid en profesjonell spiller, og spiller kun for penger. Han spiller langsomt. Dr. B., derimot, spiller raskt og lett, med glede og mye fantasi. Han er slett ikke avhengig av brettet, men ser det hele for seg uten brett og brikker. Sammen med fortelleren og de andre passasjerene blir Dr. B. en del av et fellesskap. Et felles *vi* som spiller mot Czentovic, *den andre*, deres motstander, som står alene.

Uten at noen av tilskuerne har kunnet forutse det, foretar Dr. B. et trekk og utbryter: «Så! Nå er De ekspedert!» (s. 103). Heller enn å spille til slaget er tapt, feier verdensmesteren «alle brikkene av brettet med håndbaken» (s. 105). Czentovic kapitulerte. Dr. B. gikk av med seieren. Tilskuerne er som fjetret, og tausheten runger, inntil verdensmesteren foreslår omkamp. Til tross for at han har sagt at han bare skal spille ett parti, aksepterer Dr. B. umiddelbart og begynner «febrilsk» å stille opp brikkene igjen. Fortelleren, som er den eneste som kjenner til Dr. B.s historie, aner uråd og frykter at han igjen er «sjakkforgiftet». Mannen, som inntil nå hadde fremstått som samlet, beskjedent og stillferdig, har nå blitt ivrig, hissig og eksaltert.

Det andre partiet arter seg annerledes. De to spillerne er ikke lenger bare motstandere i et underholdende spill; «en farlig spenning, et lidenskapelig hat» hadde kommet imellom dem, som «to dødsfiender som hadde svoret å knuse hverandre» (s. 107). Fortellerens formulering er en gjenklang av den stemningen som Pusjkin beskriver i Hermanns siste runde i «Sparadame». Det andre partiet er ikke et spill, men en kamp. Czentovic forholder seg i dette partiet mer til spilleren enn til spillet. «Som den drevne taktiker han var, hadde han tydeligvis funnet ut at nettopp ved å være sen, irriterte og trettet han ut motstanderen» (s. 107).

Mens Czentovic tar seg bedre og bedre tid, drikker Dr. B. mer og mer vann. Med en slik forhalingsstrategi klarer han å sette tålmodigheten og dermed konsentrasjonen til Dr. B. på prøve. Ikke bare blir han irritert, han blir rammet av den samme sjakkmanien som gjorde ham syk da han var i fangenskap. Dr. B. blir fullstendig oppslukt av egne tanker, og må nærmest vekkes opp hver gang det er hans tur til å ta et trekk, men da trenger han til gjengjeld veldig kort tid på å få overblikk over spillet. På et tidspunkt kommer selvsagt krisen – Dr. B. flytter uten å se på brettet og roper «Sjakk!» (s. 110). Imidlertid er det ikke sjakk, kongen er godt dekket. Dr. B. blir irettesatt og vekket etter denne konfrontasjonen med spillets regler. Han påpeker imidlertid at brikkene står galt på brettet, og utbryter: «[D]ette er jo et helt annet parti ...» (s. 111). Med ett skjønner han hvor forrykt det hele er. Han har vært fordypet i sjakkpartiet, men ikke av det partiet de spiller, men av et av de partiene han hadde sett i en bok da han satt i fangenskap. Han avbryter spillet og beklager seg overfor motspilleren og tilskuerne, før han trekker seg beskjedent tilbake. Bare fortelleren vet hvorfor.

## Motsetninger forenes?

Avslutningen av novellen står i samsvar med tittelen. Slik Czentovic og Dr. B. representerer to motsatte spillertyper, er tittelen, «Sjakknovelle», som jo er enkel og prosaisk nok, på mange måter også en motsetning, eller et oksymoron, en kombinasjon av ord som logisk sett utelukker hverandre. Tittelen, som kunne vært en undertittel, peker både mot fortellingens form – novelle – og dens innhold – sjakk. Form og innhold kan betraktes som motsetninger, men vanligere er det vel å si at de utfyller hverandre, at formen og innholdet stemmer overens

med hverandre og derfor utgjør en helhet. Det er imidlertid ikke tilfellet her. Sjakkspillet og novelleformen er basert på to grunnleggende motsatte prinsipper.

Som Dr. B. sier det i sin historie: «[S]pillets gang i sjakk [...] beror på planlegging og tenkning og overhodet ikke på tilfellet» (s. 80). Mer enn de aller fleste andre spill utelukker sjakk tilfeldighet. Det er til de grader et ferdighetsspill. Hvis noe er tilfeldig, skyldes det ikke spillet, men spillerens uforutsigelighet. Novellen, derimot, er basert på det tilfeldige. At noe uventet skjer og forårsaker en plutselig vending, er nærmest konstituerende for novellesjangeren (Good 1994).

Det er ingen overdrivelse å si at «Sjakknovelle» blir drevet frem av tilfeldige og plutselige begivenheter: Det er tilfeldig at de to ulike sjakkspillene befinner seg i samme båt; det er tilfeldig at Czentovic blir oppdaget som et sjakkgeni; det er tilfeldig at Dr. B blir tatt av nazistene; sjakkboken dukker uventet opp; uventet blir Dr. B lei av å spille da han er i fangenskap; Dr. B. går tilfeldigvis forbi gruppen av passasjerer som spiller mot verdensmesteren og sikrer remis; novellens slutt er også uventet. Rekken av tilfeldigheter er mange, og alle er ikke nevnt her. For Dr. B. blir sjakk til og med kjedelig når det blir forutsigelig: «Så kom jeg uventet til et dødpunkt. Med ett sto jeg foran tomheten igjen [...], det fantes ingen overraskelse mer» (s. 79). Det er altså mye som tyder på at det er tilfeldighet som er den egentlige drivkraften i novellen. Tilfeldighetene driver handlingen fremover og skaper liv i fortellingen. Uten overraskelsene, uten det uventede og uten tilfeldigheten blir fortellingen tom og uten innhold. Sjakkspillet som sådan blir underordnet.

Gjennom hele novellen er fortelleren mer opptatt av spillerne enn av spillet. Fortelleren blir nysgjerrig på Czentovic, ikke fordi han er spesielt interessert i sjakk, men fordi han hele livet har hatt en fascinasjon «for monomane personer, mennesker som

er ridd av en eneste idé» (s. 21). Han innrømmer også at for ham er sjakk ikke særlig viktig, men underholdning og atspredelse: «Jeg har alltid spilt sjakk rent overflatisk og for moro skyld. Når jeg setter meg til brettet for en times tid, er det ikke for å ha hjerne gymnastikk, men for å koble av fra åndelig anspennelse» (s. 27). Selve spillet er altså sekundært for fortelleren og for fortellingen. Hvorfor er det slik?

Kanskje fordi fortelleren er en inkompetent sjakkspiller og ute av stand til å redegjøre for spillet: «Nå har jeg aldri vært noe videre til sjakkkunstner», sier fortelleren om seg selv (s. 27). Eller er det fordi sjakkspillet som sådan ikke er interessant som litteratur for alminnelige lesere? Hvis alt er forutsigbart i sjakkspillet, blir det kanskje vanskelig å skape en spennende fortelling av det, med mindre man klarer å følge med på alle trekkene? To ganger kommenterer fortelleren selve sjakkspillet funksjon i fortellingen. Det første partiet passasjerene har mot verdensmesteren, er uinteressant fordi det var forutsigelig: «Partiet er det egentlig ikke noe å fortelle om. Det endte naturligvis som det måtte ende, med totalt nederlag for oss» (s. 35). Derimot beklager han at det andre partiet ikke er nedskrevet: «bare synd det ikke ble spilt for større sjakkskjønnere enn vi, for partiet er like tapt for sjakkens annaler som Beethovens klaverimprovisasjoner for musikken» (s. 100). Ved å sammenlikne dette partiet med Beethovens utøverpraksis, som den kjente komponisten utmerket seg med i sin levetid, opphever fortelleren dette sjakkpartiet til å være et tapt kunstverk. Samtidig indikerer han, ved å sammenlikne partiet med en improvisasjon, at det var noe ikke-forutsigelig ved dette partiet, ja kanskje til og med at noe tilfeldig har bidratt til å gjøre det nettopp til et kunstverk. Likevel får ikke leseren anledning til å oppleve det, siden det er utelatt fra fortellingen. Kan det hende at det er fordi det kun figurerer i fortellingens bakgrunn, som et bakteppe, at sjakkspillet er interessant for novellen? Sjakkspillet

blir da eventuelt noe mytisk, mystisk og hemmelig, men som på ulike måter likevel preger de involverte.

Om fortellerens praktiske sjakkferdigheter er begrenset, er hans teoretiske refleksjoner over spillet mer informerte og nesten filosofiske. I utgangspunktet er jo sjakk et ganske enkelt krigsspill, hvor to konger stiller opp sin hær med dronningen i spissen som den mest slagkraftige, og deretter kommer tårn, hester, løpere og bønder. Målet er at motstanderens konge skal tas. For å vinne ofres gjerne både bønder og offiserer. Motsetningene er slik påfallende i sjakkspillet, og de kan virke uforenlige og nådeløse. Svart spiller mot hvit på et brett med svarte og hvite ruter. Fortelleren refererer imidlertid til sjakk som et «kongelig spill» og undrer seg over om det ikke er en «undervurdering i selve det å kalle sjakk et spill», og at det heller burde vært anerkjent som en vitenskap eller en kunst (s. 24). Han hevder til og med at sjakk er et spill som kan forene motsetninger:

Sjakk forbinder på en enestående måte alle parvise motsetninger: den er eldgammel og likevel ny, mekanisk i sin oppbygning, men likevel bare mulig ved fantasiens hjelp, begrenset innenfor et geometrisk [sic] rom og samtidig ubegrenset i sine kombinasjonsmuligheter, i stadig utvikling, men likevel steril, en tenkning som ikke fører til erkjennelser, en matematikk som ikke kommer til noe sluttresultat, en kunst som ingen kunstverk avler, en arkitektur uten substans, og likevel har den varigere liv enn alle bøker og verker – den er det eneste spill som hører alle folk og tider til. (s. 24)

Dette resonnementet trekker vekslers på kjente tanker om spill, men også om kunst, skjønnhet og estetikk. Slik vi har sett det i innledningen, definerer for eksempel Kant det estetiske ved hjelp av motsetninger, som hensiktsmessighet uten hensikt, og det

skjønne som innbilningskraftens spill med forstanden, og likeledes det sublime som innbilningskraftens spill med fornuften. Vi har også sett at Schiller viderefører Kant i *Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev*, der han gjør spill til noe som er helt vesentlig for at mennesket skal kunne bli harmonisk og dannet og fritt. Ifølge Schiller evner spill å forene to motsatte krefter i menneskesinnet, nemlig form-driften (den intellektuelle og kognitive) og stoff-driften (den fysiske og sanselige). Fortellerens refleksjon i dette avsnittet er muligens fritt inspirert av slike filosofiske tanker. Også novellens hovedpersoner kan betraktes i lys av dette, hver på sin måte. Czentovic, med sin påfallende kroppslige fremtoning og fysiske tilnærming til sjakkspillet, kan minne om stoff-driften, mens Dr. B., med sitt intellektuelle vesen og sin abstrakte spillemåte, kan minne om form-driften.

I denne sammenhengen blir Czentovics avslutningsreplikk interessant, siden den bryter med leserens forventning. Det er ikke den sympatiske, intelligente, urbane og dannede Dr. B., som åpenbart representerer det humanistiske ideal, som får siste ord. Helt til slutt gir nemlig ordet til den ufordragelige verdensmesteren, den arrogante, lavpannede, tause og ikke helt intelligente bondetølperen som knapt er i stand til å formulere en hel setning. Men i stedet for å hovre, som fortelleren gjennom hele novellen har bygget opp forventninger om, kommer verdensmesteren sin motstander her i møte og gir ham anerkjennelse: «Til å være en dilettant er denne mannen i grunnen ualminnelig begavet» (s. 113).

Dette åpner for mange tolkninger. Er han bare ironisk, og forsøker å spidde sin motstander ytterligere med en slik replikk? Men hva om det ikke er noen ironi? Kanskje var ikke Czentovic så ufordragelig likevel? Viser han kanskje raushet i den siste replikken, ved å innrømme at Dr. B. har et talent? Kanskje er det Czentovic som bidrar til å forene motsetningene mellom de

to veldig ulike spillerne? I så måte er det ikke bare sjakkspillet som forener motsetninger på et abstrakt plan, slik fortelleren gir uttrykk for i sin refleksjon. Avslutningen kan leses som et tilløp til forsoning mellom to ulike spillertyper og mellom to ulike mennesker. I forlengelsen av et slikt perspektiv er novellens avslutning optimistisk. Kanskje er det fortsatt håp om at selv svært forskjellige mennesker med ulik bakgrunn og ulikt omdømme kan strekke ut en hånd til hverandre og akseptere hverandre. I denne sammenhengen blir det ikke uvesentlig at fortellerens pålitelighet er diskutabel. At Stefan Zweig skrev denne novellen under andre verdenskrig, og at han selv hadde flyktet fra Østerrike til Brasil, er muligens heller ikke uten betydning. Kanskje er det derfor åpningen for forsoning er formulert såpass lavmælt og tilsynelatende tilfeldig som her?

I Paul Austers roman *Sjansespill* blir også spørsmålet om forsoning stilt, men spørsmålet blir hengende, uten helt å få noen avklaring. Det er imidlertid kortspillet poker, som jo kombinerer ferdigheter med tilfeldigheter, og ikke sjakk, som er grunnmotivet i denne fortellingen. I likhet med både *Forsvaret* og «Sjakk-novelle» har musikken også i Austers roman en avgjørende funksjon, både helt konkret og i overført forstand, for hvordan spillmotivet kan forstås.



# Harmonere?

## Austers *Sjansespill*

I vanlig språkbruk blir musikk gjerne forbundet med harmoni, orden og lovmessighet, altså nødvendighet, mens tilfeldighet gjerne blir assosiert med det motsatte: kaos, uorden og uforutsigbarhet. Nabokov beskriver sjakkspillet i musikkens termer, det samme gjør Zweig i «Sjakknovelle», nettopp med tanke på at det er tuftet på at orden og harmoni er det som tilveiebringer en «uendelighet av muligheter». I Paul Austers roman *The Music of Chance* (1990), som har fått tittelen *Sjansespill* på norsk, er tilfeldighet og nødvendighet koblet sammen allerede i tittelen, og kanskje derfor kan den kan kalles paradoksal. Men *music* kan selvsagt også forstås metaforisk, som et uttrykk for skjønnhet, glede og overskudd, og *chance* betyr foruten «hell», «flaks» eller «sjanse» i denne romanen dessuten frihet og frihetsfølelse. Det viser seg at et pokerlag er avgjørende for å forstå hvordan disse sammenhengene etableres.

I forlengelsen av de foregående kapitlene skjønner vi at også denne romanen skriver seg inn i en lang litterær tradisjon med spill som et sentralt motiv. Og mitt spørsmål denne gangen er hvordan spillmotivet i Austers roman bidrar til å skape den tette

forbindelsen mellom tilfeldighet, nødvendighet og frihet. Motivet får en avgjørende funksjon gjennom beskrivelsen av det nevnte pokerlaget, som er plassert midt i romanen. Romanens første del, som foregår før pokerlaget, er en fortelling om tilfeldighet, og den andre delen, som foregår etter pokerlaget, er en fortelling om nødvendighet. I hele fortellingen er det imidlertid en spenning mellom nødvendighet og tilfeldighet, og i begge delene er spørsmålet om frihet vesentlig.

## Tilfeldighet, frihet og nødvendighet

Alt i begynnelsen av romanen griper hovedpersonen, Jim Nashe, muligheten til å gi seg tilfeldighetene i vold. Etter å ha mottatt en anelig arv slutter han i jobben som brannmann, selger huset sitt, forlater datteren sin og frigjør seg fra alle øvrige bånd og forpliktelser, og alt dette for å reise rundt i en rød Saab på kryss og tvers i USA. Arven blir fundamentet og veien og bilen symbolske uttrykk for den nye friheten han helt tilfeldig har fått.

På et tidspunkt, da han har skjönt at de arvede pengene ikke kommer til å vare evig, plukker han opp en haiker ved navn Jack Pozzi. Han er en mer enn habil pokerspiller og bærer derfor også, betegnende nok, tilnavnet Jackpot. Da Nashe får vite at Jackpot har en stående invitasjon til en pokerkveld på et gods i Pennsylvania, øyner han straks muligheten til å sikre sin økonomiske uavhengighet ved å benytte seg av sin gratisspassasjer. Han lar ham derfor disponere det meste av det han har igjen av arven, nærmere bestemt 10 000 \$, for å spille poker. De avtaler at den eventuelle gevinsten blir delt likt mellom dem.

Før pokerspillet begynner, etter omvisning på godset og en burlesk og patetisk middag, hvor de blir servert brus og burger som i et barneselskap, har alle blitt enige om reglene og

vilkårene for spillet. Det deles opp i ulike runder, og det blir vinning og tap for alle parter. Nashe, som ikke spiller, følger i begynnelsen godt med, for deretter å falle mer og mer av. Da det ser ut til at Pozzi har overtaket og hans seier virker nært forestående, forlater han spillebordet under påskudd av å ha et naturlig ærend. Han vandrer rundt på godset, stjeler noen figurer fra en modellverden som den ene av de to eksentriske godsherrene setter sin stolthet i å bygge opp, og tar seg en blund på en sofabenk, før han vender tilbake til spillet. Da er Pozzi i ferd med å tape. Nashe satser derfor sine aller siste penger og sin kjære Saab, samt ytterligere 10 000 \$ som han låner av vertskapet, i et desperat forsøk på å hjelpe Pozzi med å vinne. Alle pengene, så vel som bilen, går tapt, og pokerspillet ender med stor spillegjeld for Pozzi og Nashe.

Spillet utfall innebærer også slutten på Nashes bekymringsløse frihet. Fra nå av er han uten bil og bundet av gjeld til to fremmede mennesker. For å nedbetale spillegjelden skal Pozzi og Nashe arbeide for godsherrene, Flower og Stone, på deres eiendom. Tvang og overvåkning, altså i en viss forstand nødvendighet, avløser Nashes tidligere liv, som hadde vært preget av frihet, innfall og tilfeldighet. I kontrakten, godtatt og signert av begge parter, er alt regulert, ordnet og bestemt på forhånd: hvor mye de skal tjene, hvor mye de skal arbeide, og hvilke bo- og arbeidsvilkår de skal ha. Selv det faktum at saldoen fremdeles er negativ den dagen de trodde de skulle være frie, viser seg å være i samsvar med kontrakten. Jack og Jim er redusert til ufrie mennesker, ja, nærmest til fanger. De er sågar overvåket av en arbeidsleder, som i tillegg til å ha overtatt bilen er bevæpnet med pistol i tilfelle de skulle finne på noe overilt.

Ved hjelp av Nashe forsøker Pozzi å flykte, men alt dagen etter er han tilbake, slått nesten til døde. Han bringes derfor til sykehuset, eller blir muligens drept, slik Nashe tror. Slik

forsvinner Jackpot ut av fortellingen. Tynget av sorg fortsetter Nashe det gradvise arbeidet med å nedbetale spillegjelden, som er den eneste muligheten for at han kan gjenvinne sin frihet. Paradoksalt nok finner han etter hvert en viss tilfredsstillelse i dette tvangsarbeidet:

Hver kveld før han la seg, skrev han ned antallet steiner han hadde forøket muren med den dagen. Tallene selv var uviktige for ham, men da listen hadde vokst til ti-tolv nedtegnelser begynte han å glede seg over den enkle tabellen, [...] Til å begynne med var det en ren statistisk fornøyelse, men etter en stund følte han at det tilfredsstilte en viss indre trang, en slags tvangstanke om å føre oppsyn med seg selv for ikke å miste oversikten over hvor han befant seg. (Auster 1992, s. 183)

Han ser det nærmest som en lettelse å slippe å ta egne beslutninger. Det kan virke som om han finner en egen glede i å være underlagt nødvendighetens lov: «Det var nærmest en lettelse at avgjørelsen lå i andres hender, å vite at han var ferdig med flakkingen» (s. 101).

Samtidig som gleden ved å arbeide stiger, nærmer det seg at gjelden er nedbetalt. Og da Nashe endelig er gjeldfri, er han igjen en fri mann og kan forlate godset. For å feire friheten lar han noe nølende sin arbeidsleder, Calvin Murks, og hans svigersønn Floyd spandere en kveld på byen. De spiller biljard, og i motsetning til Pozzi i pokerspillet, vinner Nashe. Men i stedet for penger, ønsker han som gevinst heller å få kjøre den røde Saaben som Murks har overtatt. Med klassisk musikk på full guffe kjører han fortore og fortore inn i nattemørket på den snødekte landeveien, og han fornemmer igjen gleden ved friheten – inntil to lys kommer ham i møte og han lukker øynene.

## Det pikareske, det pekuniære og det tragiske<sup>30</sup>

Pokerlaget finner sted i midten, og er slik sett sentralt i romanen, bokstavelig talt. Slik deler det teksten i to: Forut for pokerspillet utfolder fortellingen seg som en velkjent amerikansk *road-story*, i tradisjonen etter Jack Kerouacs *On the Road* (1957). Det er veien, bilen og farten som står i sentrum. *Road-story*'en er nært beslektet med, og blir ofte betraktet som, en variant av pikareskromanen. Også andre elementer knytter *The Music of Chance* til pikareskromanen, som florerte på 1600- og 1700-tallet. Nashe er en slags *picaro*, en antihelt. Han har ingen sosiale, emosjonelle og familiære forpliktelser, men reiser rundt på måfå uten noen overordnet plan eller noe formål. Som en *picaro* lar Nashe begivenhetene inntreffe som de kommer og lar tilfeldighetene få en avgjørende rolle. Den lett ironiske grunntonen i første del av Austers roman samsvarer også med pikareskromanen. Ironien opphever likevel ikke den underliggende optimismen.<sup>31</sup>

I enda sterkere grad enn Nashe er Pozzi en moderne *picaro*. På mange måter er han den fødte *picaro*, og har aldri vært noe annet; han kommer fra stakkarslige kår, har aldri vært særlig knyttet til jobben eller familie, han lever fra hånd til munn og forsøker å livnære seg som gambler. I Nashes liv dukker han plutselig opp på landeveien, og like plutselig forsvinner han ut av historien.

Nashe, derimot, er i utgangspunktet ikke en *picaro*, men blir det ved å løsrive seg fra alt han har vært knyttet til, for å begynne en ny tilværelse som en som anonymt reiser omkring uten tilhørighet, i «et vektløshetens rike» (s. 15). Nashe ønsker å bli et helt fritt menneske og vil gjerne la tilfeldighetene råde: «Uten minste snev av redsel lukket Nashe øynene og hoppet i det» (s. 6). Allerede i første avsnitt er det hentydninger til klassiske forestillinger om tilfeldighet. Det refereres til den blinde

Fortuna-guddommen som blant annet den romerske filosofen Boethius skriver om i *Filosofiens trøst*. Han skriver om Fortuna, lykken, at den er lunefull og omskiftelig: «Godtar du henne, må du godta hennes luner uten å klage [...] og bære med sinnsro alt som skjer innenfor lykkens domene» (Boethius 1981, s. 57). Også den antikke dikteren Lukrets er innskrevet i teksten. Lukrets' idé om atomfall, *clinamen*, blir brukt til å forklare hvordan tilfeldigheter kan skape et helt univers:

Når atomer av sin egen vekt faller rett ned gjennom rommet, vil de, til helt vilkårlig tid og på helt vilkårlig sted, vike litt fra sin kurs, bare så vidt du kan kalle det en endring av retningen. Hvis alle ting falt loddrett ned i dypet, lik regndråper, ville vi ikke få treff eller sammenstøt mellom atomene og naturen ville aldri kunne skape noen ting. (Lukrets 1978, s. 56)

Som vi så det hos Dostojevskij, er virvelvinden sentral også for Austers roman. Nashe oppfatter seg selv som et løsrevet atom i fritt fall: «Han var et fast punkt i en hvirvel av forandringer» (s. 15). Da han tar feil av hvilken avkjørsel han skal ta på motorveien – the *freeway* – innser han at det ikke spiller noen som helst rolle hvilket valg han foretar. Friheten til å kunne gi seg helt over til tilfeldigheten opplever han som svimlende: «Det var svimlende utsikter – å forestille seg så mye frihet, å innse hvor liten rolle det spilte hvilket valg han tok» (s. 10).

Å kunne velge friheten og la tilfeldighetene råde har imidlertid i Nashes verden en ufravikelig forutsetning, nemlig penger, som han har fått gjennom arv – «som lyn fra klar himmel, fant advokaten ham, og pengene datt ned i fanget hans» (s. 6). Selv om arven er en tilfeldig faktor og friheten slik plasseres i tilfeldighetens tegn, unnslipper han altså aldri helt nødvendighetens lov: Uten økonomisk grunnlag kunne han ikke ha kjørt av gårde på

måfå, slik han gjør. Penger er dermed en forutsetning for frihet, og et ledemotiv i romanen som går parallelt med spillmotivet. Forbindelsen mellom penger og frihet knytter an til en utbredt amerikansk kapitalistisk visjon, slik det har vært påpekt (Dotan 2000). Tilsvarende er pengemangel en trussel mot friheten og alt det den innebærer. Problemet for Nashe er at hans frihets-utfoldelse med nødvendighet fører ham nærmere og nærmere en situasjon der han må innse at pengene er brukt opp:

Pengene lå til grunn for friheten hans, men hver gang han brukte av dem til å kjøpe seg en ny porsjon av denne friheten, nektet han samtidig seg selv en tilsvarende del av den. Pengene holdt ham gående, men de var også et drivverk mot nederlaget og ledet ham ubønnhørlig tilbake mot utgangspunktet. (s. 20)

Her rører vi ved en iboende logikk i fortellingen som hovedpersonen fullt ut aksepterer. I begynnelsen betrakter Nashe også Pozzi kun som et middel til å skaffe seg mer penger:

Så langt var Pozzi ganske enkelt et middel for å nå et mål, hullet i veggen som kunne bringe ham fra den ene siden til den andre. Han var en mulighet i menneskeskikkelse, en pokerspillende ånd hvis eneste formål i verden var å hjelpe Nashe med å gjenvinne sin frihet. (s. 37–38)

Ved hjelp av Pozzi, med tilnavnet Jackpot, satser Nashe på at han kan få de siste pengene han har igjen, til å generere nye. Slik vil han bevare sin frihet og kunne fortsette å hengi seg til tilfeldighetene og leve som en *picaro*. Og slik penger kom inn i hans liv gjennom en tilfeldig arv, slik kan de også gjennom nye tilfeldigheter stadig sikre hans frie eksistens. At penger er noe som erverves tilfeldig, og ikke ved hjelp av vanlig arbeid, synes

å gjelde for alle karakterene i romanen: Pozzi er en gambler og vinner sine penger i spill, og også vertskapet for pokerkvelden viser seg å være lottomillionærer.

I andre del av romanen, da Nashe og Pozzi blir nødt til å nedbetale spillegjelden, blir imidlertid penger knyttet til arbeid – arbeid først og fremst som en straff, og ikke som en mulighet. Mens veien og bilen symboliserte friheten i første del, er siste del av romanen geografisk avgrenset av en inngjerdet godseiendom hvor bevegelsesfriheten er minimal. De to mennenes tilværelse er heretter preget av tvang og nødvendighet; de blir konstant kontrollert av en bevæpnet arbeidsleder som er parat til å bruke sin makt. Pikareskromanen blir avløst av en roman om innesperring og frihetsberøvelse med klassiske tragiske innslag.

Ifølge Aristoteles er en tragedie en etterlikning av en handling som går fra lykke til ulykke på grunn av heltens *hybris* og fatale feil (*hamartia*). Ingenting er tilfeldig i en tragedie. Handlingen skjer med sannsynlighet og nødvendighet. I den klassiske tragedien er gudene fraværende, men like fullt allmektige. Tragedien er diametralt forskjellig fra pikareskromanen, hvor alt er styrt av tilfeldigheter og innfall. Hovedpersonen i en pikareskroman er en hvemsomhelst, *a nobody*, uten sosial status, mens hovedpersonen i en tragedie er en edel helt, *a somebody*, med stor betydning. Om pikaresken ikke direkte fremkaller latter, så har den i hvert fall en lett grunntone som er preget av og optimisme og ironi, mens tragedien er dypt alvorlig og skal ifølge Aristoteles fremkalle frykt og medlidenhet (Aristoteles 2008).

Vi kan si at overgangen fra veien til godset i Austers roman markerer et skifte fra det pikareske til det tragiske, noe som blir nesten overtydelig understreket ved at musikken på ringeklokken til de eksentriske lottomillionærene er *Skjebnesymfonien*: «Dørklokken klang med de første strofene av Beethovens femte symfoni. Begge to gliste fårete av overraskelse, men før noen av

dem fikk anledning til å kommentere det, ble døren åpnet av en farget husfrue [...]» (s. 65).

Den siste delen av romanen kan leses som en tragedie på mange måter. Den har blant annet blitt forstått som en tragedie om faderlig svik (Shiloh 2002, s. 498). Nashe blir en helt idet han knytter bånd til Pozzi. Han blir viktig for noen. Nashe, som har overlatt sin datter til sin søster, utvikler mer og mer et far-sønn-forhold til Pozzi. Mens Pozzi er den yngre, utagerende og spontane skikkelsen, inntar Nashe den faderlige rollen som ansvarlig og omsorgsfull. Hans fatale feil, *hamartia*, er antakelig at han lar Pozzi flykte, og til og med hjelper ham med det, og slik later til å tro at han kan redde ham fra en ublid skjebne. Vendepunktet, *peripetien*, kommer da Pozzi allerede dagen etter er tilbake på godset halvt ihjelslått. Først da innser Nashe at han må rette seg etter dem som nå styrer hans univers, altså Flower og Stone. For å understreke sin allmakt karakteriserer de seg selv som guddommelige. De forsvinner ut av fortellingen etter poker-spillet, og inkarnerer slik forestillingen om en slags fraværende Gud. De har stadig derfor all makt over helten gjennom arbeidsformannen, som ironisk nok heter Calvin til fornavn. Dette er en klar allusjon til Jean Calvin (1509–1564), den kristne reformatoren som har gitt navn til den kristne doktrinen kalvinismen, som forkynner at noen er predestinert til evig frelse og andre til evig fortapelse. Selv ikke da Nashe har gjenvunnet friheten, unnslipper han skjebnen, for det er mye som tyder på at den siste bilturen også ble fatal. I siste halvdel av fortellingen avløser altså nødvendighet og skjebne tilfældighet og frihet.

Å lese *The Music of Chance* i lys av pikareskromanen og tragedien kan være gunstig for å forstå hvordan Paul Auster trekker veksler på etablerte litterære genrer, noe han også gjør ved at han både direkte og indirekte spiller på og viderefører allerede etablerte litterære referanser også på andre områder – det kan være navn,

metaforer, eksplisitte henvisninger eller annet. Men forholdet mellom det tilfeldige og det nødvendige filtreres ikke bare gjennom alterneringen mellom ulike sjangre. For gjennom det avgjørende pokerspillet har vi fremfor alt å gjøre med en *roman om spill*.

## Pokerspillets rekkevidde

Pokerspillet i *The Music of Chance* utfolder seg mellom tre ulike verdener som handlingen kan betraktes i henhold til: veien, selve spillet og godset. I forlengelsen av Colas Duflos spilldefinisjon blir det særlig interessant å se hvordan friheten skapes og distribueres i de ulike verdenene. La oss gjenta noen hovedpunkt fra hans definisjon: «Spill er oppfinnelsen av en frihet i og gjennom et regelverk». For Duflo er det avgjørende at alle spill tilveiebringer en form for frihet. Man spiller frivillig, og i spillet har man et handlingsrom eller spillerom gjennom de reglene som konstituerer spillet. Og man kan spille så lenge man har et handlingsrom; når det er uttømt, er spillet over.

Pokerspillets verden styres av bestemte regler hvor også tilfeldigheten har en integrert rolle. I romanen blir spillerne raskt enige om hvilke regler som skal gjelde: «Etter en kort diskusjon ble Flower, Stone og Pozzi enige om grunnreglene for partiet» (s. 86). Det er et regelverk som skaper et handlingsrom for spillerne. At skjebnesymfonien spilles når man ringer på dørklokka, og at huset er fysisk rammet inn av en eiendom, blir et varsel om at spillets verden er en annen enn virkelighetens verden. Idet han trer inn i den, opplever Nashe den som uvirkelig, «som om verden omkring ham plutselig hadde mistet sin virkelighet [*reality*]» (s. 62, oversettelsen noe modifisert). Huset han har trådt inn i, har flere likheter med den magiske sirkelen spillteoretikere trekker veksler på når de skal definere spill. Blant annet kommenteres det

at «nå som Nashe befant seg der, var det vanskelig ikke å tenke på huset som en illusjon» (s. 66). At spillets verden er avgrenset fra virkeligheten, er helt i tråd med det de fleste spillteoretikere bruker som utgangspunkt når de skal definere hva spill er for noe. Spillet verden er utenfor den vanlige virkeligheten, sier Huizinga; den er avgrenset i tid og rom, sier Caillois. Den magiske sirkelen skal vise seg å være en verden hvor tilfeldighet og nødvendighet og frihet og tvang avløser hverandre.

Da spillet er ferdig, har ikke lenger Jack og Nashe noen frihet. Mens andre som taper penger i spill, kan tre ut av spillets verden og hente penger i den virkelige verden for å tilbakebetale vinnerne, tilbys ikke Nashe og Pozzi denne muligheten. De får ikke forlate spillets verden før gjelden er tilbakebetalt. Fra nå av overlapper spillets verden og den virkelige verden hverandre. Nashe og Pozzi har pådratt seg en gjeld som de må tilbakebetale, og den virkelige verden reduseres til godsets eiendom, som fysisk sammenfaller med det som var spillets verden. De har altså mistet sin frihet, og har blitt underlagt et regime som styres av nødvendighet: Det er strengt regulert og kalkulert og utelukker all frihetsutfoldelse før gjelden er tilbakebetalt. Selv om de gikk frivillig inn i godsets verden, kan de ikke tre ut av den når de vil. Så lenge de skylder penger, og så lenge Murks bærer våpen, innser Nashe at «[f]rihet hadde det dermed aldri vært snakk om» (s. 131). Mens penger muliggjorde flaks og tilfeldighet i den første delen av romanen, er penger derimot ensbetydende med gjeld og tvangsarbeid i den siste delen. Nashe synes fortsatt å klamre seg til forestillingen om at penger likevel stadig betyr frihet, enten de er resultat av arbeid eller av flaks: «Så lenge de fortsatte å arbeide, ville arbeidet gjøre dem frie» (s. 133). Men arbeidet er bare ment å pågå til gjelden er nedbetalt, ikke for å gjøre det mulig å legge seg opp penger. «De ville riktignok være frie, men de ville også være blakke, og hvor langt ville de komme

med den friheten sin hvis de ikke hadde penger?» (s. 135). Når friheten endelig er gjenvunnet, er Nashe «tilbake på null» (s. 135), tilbake i sin opprinnelige tilværelse. Pengelens bak rattet i den røde Saaben er han likevel ikke i stand til å gripe friheten, og kjører vilt inn i nattemørket.

At Nashe selv ikke deltar i pokerlaget, men ikke desto mindre blir fanget inn av spillets verden, indikerer på en subtil måte hvordan spillet i utgangspunktet overskrider sin egen verden og har gyldighet ut over det som i utgangspunktet er dets avmålte grenser. Det er en utveksling mellom spillets indre verden og verdenen utenfor, som også kan gli over i hverandre. Pengemotivet bidrar til dette. Da Nashe mottar arven, er det som om han kaster seg inn i en illusjon og kan frigjøre seg fra vanlige konvensjoner. Like fullt blir han stadig minnet om dem, når pengene er i ferd med å bli brukt opp.

Spillmotivet er heller ikke bare begrenset til poker i denne romanen. For selv om spillmotivet får tematisk tyngde og en narrativ funksjon først i og med pokerspillet midt i romanen, dukker motivet opp ved flere andre anledninger, både før og etter det skjebnesvangre spillet.

Jack Pozzis kallenavn, «Jackpot», er mer enn en karakteristikk av han som skal bli Nashes spillpartner. Han er selve inkarnasjonen av gambleren som type: kjapp, kvikk, kontant og kynisk. Å være en dyktig gambler betyr at man er god i sjansespill, og dermed at man mestrer tilfeldigheten: «‘Det var det jeg sa’, sa Pozzi. ‘Jeg farer ikke med piss når det dreier seg om poker. Ni av ti ganger sitter jeg igjen med alle grunkene. Det er nesten som en naturlov’» (s. 55). Med andre ord er det ikke på grunn av flaks at han vinner, men fordi det er en naturlov og dermed av nødvendighet. At kallenavnet introduseres allerede i bokens første avsnitt, gir et hint om at heller ikke spillmotivet er tilfeldig. Det peker fremover mot det senere handlingsforløpet.

Spillmotivet nevnes også *en passant* flere ganger, blant annet da fortelleren redegjør for hva Nashe bedriver tiden med i sin frie og bekymringsløse tilværelse på veien:

I november havnet han på spillekjøret i Las Vegas; fire dager med black-jack og rulett som han mirakuløst nok kom ut av med pengene i behold, og ikke lenge etter det brukte han to uker på å tråle seg gjennom den mest utilgjengelige delen av sydstatene, besøkte en venn som hadde flyttet til Atlanta, og tok en båttur gjennom The Everglades. (s. 16)

Gambling i Las Vegas nevnes i denne sammenhengen som bare én av mange aktiviteter som atspredde ham på reisen, og har samme funksjon i i Austers roman som i Diderots *Fatalisten Jacques og herren hans*, som jeg nevnte i innledningskapittelet, nemlig som en «virkelighetseffekt». Spillmotivet hadde vel hos Auster også fungert blott og bart som et tilfeldig eksempel på hva han bruker friheten til, om det ikke hadde vært for den betydningen det senere antar gjennom pokerlaget. Om Nashe ikke er en dedikert gambler på samme måte som Pozzi, er han likevel ikke blottet for erfaringer med spill.

I skildringen av vertskapet på godset dukker spillmotivet opp igjen på en tydeligere og kanskje mer betydningsfull måte: Vertskapet består av to meget velstående middelaldrende menn som opptrer som et ganske merkelig par. Deres historie fortelles, og den er i seg selv besnærende som en spillehistorie. De er som sagt lottomillionærer, og som kjent er ikke de som andre millionærer: Etter å ha spilt lotto i syv år, vinner de til slutt den store gevinsten. Gevinsten ga dem anledning til å slutte i sine jobber som henholdsvis regnskapsfører og optiker og til å anskaffe seg denne enorme godseiendommen, samt til å dyrke sine respektive hobbyer. For Flower er hobbyen *Memorabilia*: å samle på gamle

suvenirer uten sammenheng. For Stone er det å konstruere sin egen lille modellverden, «The City of the World», som i seg selv kan betraktes som et forsøk på å kontrollere tilfeldighetene, siden den forsøker å lage en synkron fremstilling av fortid, fremtid og nåtid, hvor intet overraskende kan skje. Dessuten gir gevinsten dem muligheten til å kjøpe et slott i Europa, få det demontert i alle sine enkeltsteiner og fraktet til USA, for å få det gjenreist der. Da Jack og Nashe ankommer godset, har Flower og Stone imidlertid forlatt denne ideen til fordel for planen om å reise «en mur mot fortiden», og det er denne muren de to pokertaperne blir satt til å bygge for å nedbetale spillegjelden.

Endelig dukker spillmotivet, som nevnt, opp igjen på slutten av romanen, etter at gjelden er nedbetalt. Denne gangen fungerer det også som en ironisk kommentar til romanens plott. Da Nashe har vunnet i biljard mot sin tidligere fangevokter, ønsker han, i stedet for penger, heller å kjøre sin gamle røde Saab. Dette kunne antyde at den nødvendige koblingen mellom penger og frihet endelig er brutt. Tilbake bak rattet lar Nashe seg absorbere av klassisk musikk som strømmet ut av bilradioen og av snøen som faller i natten, mens han kjører fortere og fortere, til sine passasjerers økende panikk og engstelse. Da Murks i et forsøk på å få ham til å besinne seg og senke farten skruer musikken av, er det som et voldsomt støt i Nashe. «Den plutselige stillheten kom som et sjokk på Nashe» (s. 195), og den harmonien og kontrollen han følte, er brutt. Inntil da hadde han vært holdt i balanse av bilen og veien på den ene siden, som inkarnasjonen av frihet og tilfeldighet, og musikken på den andre siden, som nært knyttet til tilfeldigheten, men samtidig som innbegrepet av nødvendighet, orden og harmoni. Da musikken skrus av, forrykkes og oppheves balansen i Nashes tilværelse: I neste øyeblikk kommer det en bil rett mot dem, og romanen slutter der. Hvorvidt Nashe og hans passasjerer overlever eller ikke, er i denne sammenhengen

underordnet. At Philip Haas' filmversjon av romanen fra 1993 lar Nashe overleve og mot slutten bli plukket opp som haiker av en bil kjørt av ingen ringere enn Paul Auster selv, legger nok et metaironisk element til fortellingen.

Romanens tittel *The Music of Chance* kan forstås ut fra Duflos definisjon av spill som «oppfinnelsen av en frihet i og gjennom et regelverk», og særlig tydelig blir dette mot slutten. At Nashe har et inderlig forhold til musikk, kommer likevel til uttrykk allerede fra begynnelsen av romanen. Da han kvitter seg med alt han eier for å leve langs veien, er pianoet det siste han vil bli av med (s. 10), og han beholder notebøkene og kassetene med Bach, Mozart og Verdi, som han spiller ustanselig i bilen (s. 12). Mens han og Pozzi arbeider med muren på godset, ber Nashe om å få et keyboard, slik at han igjen kan spille etter notene sine (s. 180). Musikk blir assosiert med harmoni og orden, men det er kun Pozzi som betrakter musikk utelukkende på denne måten. «Vi hadde alt i harmoni. Vi var kommet til det punktet da alt ble til musikk for oss, og så må du gå ovenpå og ødelegge alle instrumentene. Du klussa med universet min venn, [...]» (s. 126), utbryter han i sinne over at Nashe forlot ham under pokerspillet, som om det var årsaken til at de tapte. For Nashe er musikk også det som gjør at han kan glemme seg selv og gi seg over til tilfeldighetene og samtidig være i harmoni og balanse: «med det samme han satte foten på gasspedalen og begynte å kjøre, ville musikken løfte ham inn i vektløshetens rike» (s. 15). Senere heter det: «Musikken bragte glemsel, den dulmende følelsen av ikke lenger å måtte tenke på seg selv, og når han var ferdig med spillingen for kvelden, følte Nashe seg så utladet og følelsestom at han var i stand til å sovne uten større problemer» (s. 164). Mot slutten av romanen er det veien (friheten) og regelverket (musikkens orden) som holder ham oppe. Når musikken brått skrur av, forstyrres den skjøre tilfeldighetens orden han

har klart å etablere, og det er ingenting som kan balansere hans ferd langs veien.

Tittelen, *The Music of Chance*, signaliserer at det er en spenning mellom tilfeldighet på den ene siden og nødvendighet på den andre siden, men den antyder også at det er langt fra noe entydig forhold mellom de to kategoriene. Tilfeldighetens musikk kan bare forstås som et sjansespill i den forstand at et sjansespill, som poker, er et spill som er definert som «oppfinnelsen av en frihet i og gjennom et regelverk» (Duflo 1999, s. 57).

I Gabrielle Zevins roman *I morgen og i morgen og i morgen* (2022) forlater vi gambling til fordel for gaming. Mens Austers roman kan leses i lys av en forståelse av frihet der friheten blir skapt gjennom et regelverk, men som også kan trues dersom det er penger involvert, handler Zevins roman om hvordan data-spillet verden kan ruste gamerne til bedre å håndtere døden i den virkelige verden.

# Gjenta?

## Zevins *I morgen og i morgen og i morgen*

Gabrielle Zevins *I morgen og i morgen og i morgen* (2022) inviterer til å reflektere over en dimensjon ved spill som kan bidra til forstå hvorfor så mange hengir seg til denne aktiviteten. Det er en refleksjon som kan betraktes i indirekte dialog med Pascal, den franske 1600-tallstenkeren som hevdet at spill dypest handler sett om menneskets forhold til døden. Men mens Pascal argumenterte for at menneskene spiller for *ikke* å tenke på døden, gir Zevins roman snarere uttrykk for at det å spille er en måte å håndtere døden på. Hos Zevin er det å spille noe som gjør døden mindre skremmende og mindre farlig. I dataspillenes verden er døden verken et metafysisk spørsmål eller menneskets endelige sluttstasjon, men heller en mulighet til å begynne på nytt. *Game over* betyr ikke nødvendigvis at alt er over, men det gir de involverte anledning til spille en gang til - og en gang til, så lenge de ønsker og orker.

## Pascal

Pascal har hatt stor betydning for moderne tenkning om spill. Vi har allerede vært inne på i hvor stor grad utviklingen av sannsynlighetsregning tok utgangspunkt i hans beregninger over mulige utfall av terningspill. I fragmentsamlingen *Tanker* (*Pensées*, 1666) fletter han inn refleksjoner over spill både i sitt forsøk på å bevise Guds eksistens og i metafysiske overveielser over meningen med livet.

I Pascals gudsbevis inngår det en dialog hvor en troende, kanskje han selv, benytter et veddemål til å forsøke å få en ikke-troende til å innse at det beste for ham er å tro. Fordi den troende henvender seg direkte til en annen person, til et *du*, får dialogen også karakter av en direkte appell til leseren selv. Pascal bruker veddemålet som modell. Et veddemål er som kjent et spill hvor man satser på et visst utfall fordi det virker best, i den forstand at det ser ut til å gi størst gevinst. I forbindelse med spørsmålet om Guds eksistens mener Pascal at man bør satse på at Gud eksisterer, for hvis det skulle vise seg å stemme, ville gevinsten være uendelig stor – nemlig salighet og evig liv. Hvis det derimot skulle vise seg at Gud ikke eksisterer, taper man ingenting, men den troende vil iallfall ha levd et fromt og dydig liv, noe alle burde gjøre uansett. Dersom man derimot velger å satse på at Gud *ikke* finnes, og har rett, vinner man ingenting. Hvis man tar feil, venter imidlertid fortapelsen og helvete. For Pascal er det altså opplagt hva man bør satse på i et slikt veddemål: at Gud eksisterer. Slik sett har hans veddemål en økonomisk dimensjon: Man bør satse på det som lønner seg. Ifølge Pascal lønner det seg å satse på Guds eksistens.

Spill trekkes også inn i et fragment av *Tanker* der Pascal reflekterer over menneskets behov for atspredelse eller underholdning. Han reiser mer generelt spørsmålet om hvorfor menneskene alltid er så opptatt av å more seg. Svaret han gir, er dypt religiøst og

eksistensielt: «Siden menneskene ikke har klart å helbrede døden, elendigheten eller uvitenheten, har de, for å bli lykkelige, funnet en utvei for å la være å tenke på slike ting» (Pascal 2007, s. 116). Denne utveien er atspredelsen. Den franske termen for atspredelse er *divertissement*, som også betyr «underholdning». Etymologisk betyr ordet «avledning». Ett av eksemplene Pascal nevner på atspredelse eller underholdning, er *spill*. I hans perspektiv dreier det seg nettopp om en avledning, en utvei for å la være å tenke på det viktigste i livet, nemlig at vi skal dø. Mens vi mennesker er dødelige, er Gud evig, utenfor tiden. Hadde vi bare akseptert dette og holdt oss i ro, kunne vi ha funnet en indre lykke. For den lykken vi søker i atspredelsen, kan aldri være ekte; den er kun kortvarig, og den kommer «annetstedsfra og fra utsiden». Dette er grunnen til at vi alltid søker stadig *mer* atspredelse, og at vi derfor bestandig vil spille *en gang til*: «Noen tror at den sanne lykksalighet er å ha penger som kan vinnes i spill eller haren vi jakter etter: vi ville ikke ha den hvis den ble gitt oss [...] vi foretrekker jakten fremfor byttet» (s. 117). Pascal utdyper dette med en anekdote:

En mann lever sitt liv uten å kjede seg ved hver dag å spille for en liten pengesum. Gi ham hver dag pengene han kan vinne i løpet av dagen, på den betingelse at han ikke spiller, og du gjør ham ulykkelig. Du vil kanskje si at det er fordi han søker underholdning fra spillet og ikke gevinsten. Men la ham da spille uten innsats. Han vil da miste interessen og begynne å kjede seg. Det er altså ikke underholdning alene han søker. Tam underholdning uten temperatur vil få ham til å kjede seg, men det han trenger er spenning. (s. 119)

Å spille handler derfor dypest sett ikke om å vinne, men om den risikoen man utsetter seg for fordi man ikke tåler å stå ansikt til ansikt med sin egen litenhet overfor Gud. For Pascal er spill en måte å fortrenge tanken på sin egen dødelighet på. Det er

en avledning, eller et botemiddel, som kan bøte på sorgen over den utilstrekkelighet menneskene alltid vil føle. Menneskene flykter fra det uunngåelige ved døden og endeligheten og søker midlertidig glede og lykke i alt som kan lede oppmerksomheten bort fra dette faktum. Flere av de spillerne vi har møtt i denne boken, illustrerer også dette.

For Luzjin i Nabokovs *Forsvaret* er flukten inn i sjakkspillet en måte å overleve på. Det samme så vi hos Dr. B og Czentovic i Zweigs novelle. For hovedpersonene hos Pusjkin, Dostojevskij og Hamsun er det kanskje vel så mye «spenningen» som driver dem til å spille. Det er en spenning som er like intens hver gang. «I morgen», sier Aleksej i *Spilleren*, «i morgen» kan han begynne et nytt og bedre liv, men engelskmannen, Astley, som han snakker med, så vel som leseren, vet at dette aldri kommer til å skje.

Selv om konteksten for dagens lesere kanskje er fremmed, formulerer Pascal et aspekt ved spill som lar seg gjenfinne i de fortellingene jeg har studert i denne boken - at det dreier seg om en flukt fra den mest ubønnhørlige sannheten om vår egen tilværelses endelighet og behovet for å slippe å tenke på den.

Zevins roman *I morgen og i morgen og i morgen* kan betraktes som et indirekte tilsvarende til Pascals oppfatning av spill som en måte å fortrenge tanken på døden på. Der møter vi en ganske annen oppfatning, nemlig den at spill og det å spille tvert imot kanskje er en måte å håndtere tanken på døden på, for bedre å kunne leve i denne verden.

## Dataspill og gaming

Zevins roman handler om to suksessrike spilldesignere, Sam og Sadie. De møtes som barn på et sykehus. Sam har vært i en alvorlig bilulykke og har mistet moren sin, Sadie er der ofte fordi

søsteren er kreftsyk og får regelmessig behandling. Dataspill på lekerommet fører dem sammen. De utvikler et vennskap gjennom gaming som betyr mye for begge. Imidlertid slutter de brått å være venner fordi Sadie, uten å informere Sam, har utnyttet vennskapet. Hun har ført timeregnskap for antall ganger de har spilt dataspill sammen og fått godkjent dette som sin obligatoriske *community service*, sitt veldedighetsarbeid, i forbindelse med forberedelsene til sin jødiske konfirmasjon, bat mitzva.

Som studenter på henholdsvis MIT og Harvard University møtes de tilfeldigvis på nytt på 1990-tallet. Sadie går på et spillprogrammeringskurs, Sam studerer matte. De tar opp igjen kontakten og lager, sammen med en tredje kamerat, Marx, et dataspill som umiddelbart får stor suksess. De tjener masse penger og utvider virksomheten i Los Angeles. Samtidig som de utvikler nye dataspill, utvikler også hovedpersonene seg. Sam har en vond fot etter bilulykken som bare blir verre og verre, og den må etter hvert amputeres. Sadie har hatt et komplekst og ganske destruktivt forhold til sin professor i dataspill på MIT, som hun etter flere år klarer å avslutte. Gjennom arbeidet blir vennskapet mellom Sam, Sadie og Marx sterkere og sterkere. Sam og Sadie elsker hverandre på et vis, de dyrker sin relasjon gjennom å skape spill, men det blir aldri dem. I stedet blir Marx og Sadie etter lang tid kjærester og venter barn, noe Sam på sitt vis sørger over. Dette blir problematisk både for arbeidsfellesskapet og for vennskapet. Et terrorangrep mot spillsekskapet deres, hvor Marx blir drept, markerer igjen et brudd. Først lenge etterpå treffer de hverandre igjen, og slutten åpner for en mulighet for at de en dag skal kunne arbeide sammen igjen, bli venner igjen og derigjennom kanskje også elske hverandre.

Romanen handler om spill, vennskap, arbeid og kjærlighet, og den viser på mange måter hvordan alt dette kan være infiltrert i hverandre. Det som imidlertid er mest påfallende, er i hvor stor grad spillmotivet er knyttet til gjentakelser og, dypere sett, til døden.

## Game over?

I likhet med flere av de andre fortellingene jeg har gått inn i, er spillmotivet i *I morgen og i morgen og i morgen* allestedsnærværende. Hovedpersonene er innforlivet med spill fra begynnelse til slutt. I tillegg til å være dedikerte gamere er de også spilldesignere. Denne gangen er det dataspill som er det konkrete motivet og det narrative omdreiningspunktet. Da Sam og Sadie møtes, er det gaming som fører dem sammen. Dataspill er deres foretrukne tidsfordriv, både som barn og som unge voksne. Senere blir det også deres profesjonelle inntektsbringende virksomhet. Fortellingen og hovedpersonene utvikler seg gjennom utviklingen av dataspill, og på et tidspunkt har Sam og Sadie kun kontakt gjennom et spill de har laget. Som om ikke dette var nok, vrir det også av spill i andre varianter: På den pizzarestauranten han driver, har Sams bestefar stående en antikvarisk variant av Donkey Kong, et arkadespill fra 1980-tallet på mer enn 500 kilo; Marx spilte sjakk i sin tidlige ungdom; i et av dataspillene de skaper, blir avatarene til Sam og Sadie skapere av vakre fysiske tradisjonelle brettspill som Go og sjakk. I tillegg florerer det av spillterminologi også i overført forstand: Bestemoren lukeparerer som om hun spiller Tetris; selskapet de starter, kaller de «Unfair Games», og da Sams mor tenker på hva de skal gjøre etter at hun og sønnen har vært vitne til at en kvinne har begått selvmord, tyr fortelleren også da med stor selvfølgelighet til spillterminologien: «Sam spilte, og Anna så på mens hun tenkte ut sitt neste trekk» (s. 138).

Teoretikerne Huizinga og Caillois fremstiller spillets verden som magisk, og derfor fascinerende. Dette synet bekreftes av dagens dataspill, som i mange av sine varianter er konstruert rundt spennende eller gripende fortellinger, som spillerne inviteres til å delta aktivt i. Ofte handler det om å skape liv, sågar om å skape

mange liv. Som spilldesigner var Sam en «Professional Builder of Worlds», sier romanens allvitende forteller allerede i første avsnitt. Sams ambisjon er da også å tilby spillerne en verden hvor de kan føle seg vellykkede og lykkelige: «Jeg vil lage noe som gjør folk glade» (s. 89). I spillverdenen kan Sam være en person som ikke har en kvestet fot og er handikappet, men en helt som redder prinsessen, forklarer han til Sadie: «Noen ganger hadde jeg så store smerter. Det eneste som hindret meg fra å ville dø, var at jeg kunne forlate kroppen min og være i en kropp som fungerte perfekt hele tiden [...] Jeg kunne redde prinsessen, selv når jeg så vidt kom meg ut av sengen» (s. 89). Slik kan spillverdenen være bedre og mer rettferdig, mener Sam; «det beste med spill, er at de kan være mer rettferdig enn livet» (s. 157).

Sams ambisjon kan muligens best forstås i lys av at romanen også handler om å miste liv og om å dø. Sam og Sadie har flere ganger erfart at liv går tapt for alltid: Sam er vitne til selvmord, moren hans dør i en bilulykke, Sadie tar abort og snakker ikke med noen om det, Marx dør i et terrorangrep. Døden i det virkelige liv markerer en endelig slutt. Disse tapserfaringene er avgjørende for hovedpersonene. De er også et viktig bakteppe for å forstå funksjonen spill og spilling har i fortellingen. Romanen synes på mange måter å vise frem hvordan dataspill kan gi et alternativ til den måten man forholder seg til døden på. For i de fleste dataspill er det å drepe og dø nærmest selvfølgelig. Det er likevel som om døden nærmest opphører i dataspilletts verden, at den ikke er så farlig, og at den dermed blir mulig å leve med.

Da moren til Sam ugjenkallelig dør i en bilulykke, bearbeider han hendelsen i lys av spillets logikk. Som om det var en måte å spille et spill på, memorerer han scenen på nytt og på nytt, og han blir ikke kvitt tanken på at dersom han hadde han hadde spilt annerledes, kunne moren fortsatt ha vært i live:

I de tause månedene etter Annas [Sams mor] død skulle Sam tvangsmessig spille denne scenen om og om igjen i hodet [...] Hvis hun ikke tar den jobben [...] hvis hun ikke har råd til den nye bilen. Hvis Anna kjøper den nye bilen, men kjører rett hjem etter middag [...] hvis [...] hvis [...] hvis [...] Det finnes, konstaterer han, uendelig mange måter moren hans ikke dør den kvelden og bare én hun gjør det. (s. 211)

Også Sadie fabulerer i «som om»-formuleringer. Da en venninne av henne dør av spiseforstyrrelser i tenårene, kommenterer den allvitende fortelleren det slik: «Det føltes som om hun hadde dødd, som om det var hun som skulle ha dødd, og at hun og vennen på en eller annen måte hadde byttet plass» (s. 174). Påfallende ofte dukker «hva om»- og «som om»-formuleringer opp i tankerekken til hovedpersonene. Serien av slike hypotetiske sammenlikninger antyder at alt kunne vært annerledes, og åpner for muligheten av en annen, alternativ verden, en fiksjon, «mer rettferdig enn verden», om man vil.

Den verdenen Sam og Sadie møter i dataspillene, er en «som om»-verden, og det er behovet for, og kanskje drømmen om, denne imaginære verdenen som synes å være en del av deres drivkraft for å skape spill. Kanskje er det for å unnsnippe døden, eller kanskje bare for å kunne håndtere den; kanskje er det bare en stakkars trøst om noe man innerst inne vet – at en dag skal vi alle dø? Da de lager sitt andre dataspill, som de kaller «Both Sides», er en av hovedideene deres at man *ikke kan* vinne første runde, men at det innledende tapet ikke betyr at man er ute av spillet for godt. Sam og Sadie gjør slik tapserfaringen til en del av spilllets logikk, men innlemmer også tanken om at man likevel alltid kan begynne på nytt.

Døden blir dermed ikke så farlig i dataspillenes verden. Der som man mister noen liv og dør, kan man bestandig starte forfra

igjen, eller man finner en naturlig anledning til å avslutte og gå ut av spillet. Vi har sett at det også kan være slik i andre typer spill. I Pusjkins «Spardame», da Hermann trekker spardamen i stedet for esset i siste og avgjørende runde, heter det kort og konsist: «Damen Deres er død» (Pusjkin, s. 48). Hermann taper og blir gal, men det forhindret ikke at «spillet fortsatte som vanlig» (s. 49).

Rett etter at Sam og moren har sett kvinnen som kaster seg ut av en boligblokk, blir Sam sittende på en kafé og spille flipper-spill mens moren ringer ambulansen. Da hun kommer for å hente ham, sier han: «Jeg skal spille til dette livet er slutt», før han avslutter spillet (Zevin, s. 137). Likeledes, da Sam og Sadie møtes første gangen på sykehuset, sier Sadie: «Jeg kan vente til du er død» (s. 25). Elleve år gamle Sadie forstår straks ironien i sin egen kommentar, all den stund de befinner seg på et sykehus, og for alt hun vet, kan Sam være dødssyk: «'Du. Det var dumt sagt,' Sadie unnskyldte seg. 'Jeg mener, hvis du faktisk skal dø. Dette er jo et barnesykehus'» (s. 25). Å dø i et spill åpner for å begynne på nytt, for at man kan gjøre det annerledes neste gang man spiller, for ikke å dø like fort, for å holde ut litt lenger, kanskje for å vinne.

Det kanskje mest dramatiske øyeblikket i Zevins roman er terrorangrepet på selskapet til de to hovedpersonene. De har nettopp lansert et nytt spill, *Mapletown*, som har blitt umåtelig populært, fordi det gjør det mulig at flere hundre tusen gamere nærmest kan leve et fullverdig virtuelt «som om»-liv. For å realisere ambisjonen om at flest mulig skal kunne bli lykkelige, åpner Sams avatar, som er borgermester i byen, for adgang til likekjønnet ekteskap. Reaksjonene blant gamerne er blandede, og det går straks politikk i det. Mange forlater den virtuelle byen, og noen blir så forarget at de oppsøker selskapet og vil drepe den virkelige Sam som har funnet på noe slikt. Imidlertid er Sam og

Sadie på forretningsreise da dette skjer, og i stedet er det Marx som blir skutt. Noen uker senere dør han på sykehuset.

Denne delen av romanen blir kalt NPC, som for alle gamere er en velkjent forkortelse for «non-player character». En NPC er en karakter i et dataspill som selv ikke spiller, men som er styrt av programmet. I denne delen skifter også fortellingen perspektiv. Mens den frem til nå har vært fortalt av en allvitende tredjepersonsforteller, blir Marx' død fremstilt som en direkte henvendelse til et *du*. At dette duet i den aktuelle sekvensen er Marx, som ligger på dødsleiet på et sykehus etter terrorangrepet, kommer raskt frem. «*Du flyr*» åpner sekvensen med, som om duet flyr inn over et landskap og et åpent og tilgjengelig fellesskap (s. 343). «Du kjenner kulen trenge igjennom det hule fugleskjelettet ditt» (344), leser vi like etterpå. Og videre:

*Du er døende.* Nei, det ble feil. Det du mente å uttrykke, var den eksistensielle sorgen som følger med kunnskapen om at alt dør. Du er ikke døende, unntatt i den betydningen at du alltid har vært døende. *For å gjenta. Du er ikke døende.* [...] Du har hatt mange liv. [...] For tiden er du beboer på sykehus. En maskin puster for deg. Regelmessige pip indikerer at du fremdeles er i live. (s. 344–345)

Du-formen fungerer også som en direkte appell til oss som lesere:

Du er et spillende menneske, hvilket vil si at du er den typen menneske som tror at «game over» er en konstruksjon. Spillet er bare slutt hvis du holder opp å spille. Det finnes alltid et liv til. Selv ikke den mest brutale død er endelig. Du kunne [...] hvis du trykket restart, begynne spillet forfra igjen. Neste gang vil du få det til. Neste gang kunne det til og med hende du vant. (s. 305)

Andrepersonsfortelleren sier dette til Marx, men samtidig også til leseren, som slik inkluderes og defineres som en gamer. Slik utvides spillfunksjonen til å gjelde ikke bare spillet og Marx' spesifikke situasjon, men også leserens liv. Gjennom du-formen blir Zevins tekst like insisterende som Pascals: For en gamer, som *du* også er, er ikke livet endelig. Selv om det ikke er uttalt i teksten, kan slike passasjer gi inntrykk av at gaming kan supplere, om ikke erstatte, religionens forestilling om evig liv gjennom tanken på at døden ikke er en endestasjon, og at vi kan begynne på nytt igjen.

## Om igjen og om igjen ...

Som vi så det i innledningen til denne boken, hevder Gadamer at et spill bare finnes dersom det blir spilt, og at gjentakelsen er et viktig element i alle former for spill: «Spilletts bevegelse har intet sluttmaal, men fornyer seg i en stadig gjentakelse», skriver han (Gadamer 2010, s. 134). Å vinne eller tape er med andre ord ikke det vesentlige; det avgjørende er at man alltid kan begynne på nytt. Det som betyr noe, er å spille, å være i spill. «Gjentakelse betyr her imidlertid ikke å tilbakeføre noe til en opprinnelse; enhver gjentakelse er tvert imot like opprinnelig [...]» (s. 153).

Zevins roman fremhever dette aspektet ved spill. «Og det gjelder alle spill – det kan bare eksistere i det øyeblikket det spilles», sier Sams mor (s. 103), men det forhindrer ikke at man kan spille en gang til og begynne på nytt igjen. Marx gjør dette til selve kjernen i sin forståelse av spill når han sier at et spill er «i morgen, i morgen, i morgen», og slik fremhever muligheten for å bli gjenfødt i det uendelige. «Intet tap er evig, fordi ingenting er evig, aldri» (s. 336). En slik definisjon kan med fordel ses i lys av Gadamers forståelse av spill, ikke bare med tanke på gjentakelsens funksjon i spillet, men også med tanke på hans

idé om at spilleren blir spilt av spillet, og ikke omvendt, at det er spilleren som spiller spillet. Marx' definisjon i Zevins roman tar ikke direkte utgangspunkt i Gadammers refleksjoner, men i en av de mest berømte monologene i Shakespeares *Macbeth* (1623), fra siste akt, som også har gitt tittelen til romanen:

Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow,  
 Creeps in this petty pace from day to day  
 To the last syllable of recorded time  
 And all our yesterdays have lighted fools  
 The way to dusty death. Out, out, brief candle!  
 Life's but a walking shadow, a poor player  
 That struts and frets his hour upon the stage  
 And then is heard no more: it is a tale  
 Told by an idiot, full of sound and fury,  
 Signifying nothing.

I morgon, og i morgon og i morgon,  
 kryp slik med småc steg frå dag til dag,  
 til siste staving i vår livsens bok.  
 Og kvar ein gårdsdag har lyst veg for narren  
 til død og støv. Brenn ut, du korte lys!  
 Ein skugge av vårt liv, en ussel gjøglar,  
 som sprader, ynkar seg, si stund på scenen,  
 og ikkje høyrst meir. Det er ei segn  
 fortald av dåren, full av larm og vreide,  
 men utan meining.<sup>32</sup>

I Marx' utlegning blir monologen forstått som at den fremstiller livet som noe uendelig og åpent. Shakespeare blir slik innpasset i videospillet verden: Selv om man dør i et spill, kan man alltid starte på nytt.

Shakespeare er en viktig referanse i Zevins roman. Marx er fan av renessansedikteren. Da Sam og Marx blir venner, har Marx fått rollen som Banquo i *Macbeth*, som settes opp på student-teateret: «Den første gangen Sam så Marx dø, var i oktober 1993» (s. 373). Banquo dør midt i skuespillet, men kommer senere igjen som gjenferd. Det er da Sam skal hjelpe Marx med å øve inn den scenen der han blir drept, at de to blir venner. Igjen og igjen repeterer de scenen. Den kvelden føler Sam at vennskapet er etablert, også fordi han får fortalt ham at moren hans hadde vært skuespiller før hun døde i bilulykken, og at Sam ofte også hadde hjulpet henne med å øve inn replikker.

Igjen og igjen. Gjentakelsene blir et avgjørende forteller-teknisk grep i romanen. Scener som gjentar seg, livet som gjentar seg. Også avslutningen er en gjentakelse, som består i at Sam og Sadie enda en gang kan lage et spill sammen. Shakespeares monolog blir virkningsfullt gjengitt i Zevins tekst.

Samtidig er det påfallende i hvor stor grad sitatet også virker som en gjenklang fra Dostojevskijs *Spilleren*. Alexej blir bitt av spillebasillen og kommer seg aldri ut av spillsalen, han vil bare spille én gang til på ruletten. Siste setning i Dostojevskijs roman er: «I morgen, i morgen, vil alt ta slutt»». Da tror han at han kan slutte å spille, for han er overbevist om at han nå kommer til å vinne full pott. Hovedpersonen blir omtalt som død på slutten av fortellingen fordi han ikke evner å forlate ruletten. Han innrømmer det selv og sier: « – Jeg har ikke glemt noe, jeg har bare fortrenget [livet] for en stund – ja, til og med minnene – til den dag da det vil lykkes meg å endre min situasjon fullstendig. Da skal du få se! Jeg skal stå opp fra de døde!» (s. 157–158). Å stå opp fra de døde betyr i Dostojevskijs fortelling å slutte å spille og begynne å leve, men, som vi vet, slutter fortellingen der.

Shakespeares monolog «i morgen og i morgen og i morgen» blir gjerne lest som et uttrykk for livets meningsløshet, i den

forstand at alle dager mer eller mindre monotont og ubønnhørlig følger etter hverandre mot den uunngåelige slutten. Avslutningen i Dostojevskijs roman – «I morgen, i morgen, vil alt ta slutt» - munner ut i et håp som vi skjønner er helt forgjeves. Zevins gjentatte insistering på «i morgen» synes derimot å uttrykke noe positivt. Døden i dataspillet er ikke endelig, men gir en mulighet for en ny begynnelse, en ny runde hvor man kan gjøre det bedre og rette opp sine feil. Denne erkjennelsen forsøker romanen også å formidle da den mot slutten åpner for at vennskapet mellom Sam og Sadie ikke er helt ødelagt, men at de enda en gang kan utvikle nye dataspill. Slik sett kan man kanskje betrakte dataspill, og spill generelt, ikke som en flukt fra døden, slik Pascal tenkte det, men heller som en mulighet - eller kanskje bare en metafor? - for å begynne et nytt liv fylt ikke bare av mer hell, men også av vennskap, arbeidsfellesskap og kanskje kjærlighet.

# Etterord

I denne boken har jeg forsøkt å vise at fenomenet spill er sammensatt. Det er vanskelig å definere hva spill egentlig er, ikke minst fordi det finnes så mange ulike typer spill. Det er likevel mulig å peke på noen felles grunnleggende elementer, slik teoretikere som Huizinga, Caillois, Gadamer, Duflo og andre gjør. Samtidig har de enkelte spillene spesifikke kjennetegn og et bestemt sett av regler; tenk bare på de vidt forskjellige kortspillene poker og bridge.

Å spille et spill er generelt basert på tillit. Man forutsetter at spillerne tar spillets regler seriøst og følger dem. Slik kan spillet, uansett utfall, oppleves som rettferdig. Å spille handler om å gå frivillig inn i «den magiske sirkelen», inn i en illusjon, slik *il-ludere* betyr å gå inn i spillet og akseptere de reglene som gjelder der. Men alle vet at det også er mulig å jukse; vi har sett hvor det bærer av sted i *Farlige forbindelser*.

Samtidig har spill noen kjennetegn som er overførbare til andre områder. Flere filosofer, blant andre Kant, Schiller og Derrida, som er kjent for å være begrepsmessig stringente, tyr nærmest ukritisk til spilltermen for å forklare ganske avgjørende elementer i sin tenkning, enten det er innenfor estetikk (Kant), moral (Schiller) eller epistemologi (Derrida). De har til felles at

de anvender spilltermen uten egentlig å reflektere over hva den innebærer, for å beskrive en formidling eller mediering mellom ulike posisjoner, enten det er mellom det skjønne og forstanden eller det sublime og fornuften, som hos Kant, mellom formdrift og stoffdrift hos Schiller eller mellom tegnene uten sentrum hos Derrida.

Uavhengig av om det er i overført eller i mer konkret forstand, har alle spill det til felles at de forholder seg til tilfeldigheter, enten de lar dem råde, som i ulike typer sjansespill, eller de forsøker å kontrollere dem, som for eksempel i sjakk. Diderot oppsummerer dette i sin definisjon i den store franske *Encyklopedien*: «Det finnes ingen spill uten tilfeldigheter.» Kanskje er det ikke tilfeldig at Diderot kunne si dette på 1700-tallet, i opplysningens århundre, i den perioden som noen også har kalt spillets århundre. Det var et århundre som var preget av sekularisering, altså av tanken om at det ikke lenger kun er Gud som styrer menneskenes liv. Forestillingen om at tilfeldighet ikke alene kan forklares med Guds vilje, ble mer og mer utbredt. At til og med terninger kan endre et livsløp, fikk i større grad vitenskapelig forankring. Utviklingen av sannsynlighetsregningen som matematisk disiplin er et eksempel på dette. For kanskje kan tilfeldighetene kontrolleres med rasjonelle virkemidler som matematikk? Kanskje behøver man ikke å akseptere forestillingen om at livet er forutbestemt av og meningsløst?

Spillmotivet i litterære fortellinger kan være en helt konkret måte å undersøke slike store spørsmål på. Det kan fungere som atspredelse, underholdning, tidsfordriv, som en måte å lære på, og som en måte å bli kjent med seg selv og andre på. Det er en kilde til kunnskap, og det kan føre til galskap. En underliggende rød tråd i denne boken har vært at spill og litteratur åpner for store spørsmål som sjelden har entydige og klare svar. Spillmotivet gjør det dermed mulig å utforske hvordan mennesker forholder seg til

verden gjennom ulike tema som galskap, kjærlighet, vennskap, drømmer, død og, ikke minst, håp.

For ethvert spill kan til en viss grad betraktes som en fortelling om håp, om å vinne og ikke tape. Den beretter om håpet, som enten innfris eller gjøres til skamme. Som lesere møter vi fortellinger om ulike enkeltspill, som for eksempel lotteri, farao, sjakk, rulett, poker og dataspill. Mine analyser gir ikke noen uttømmende beskrivelse eller forklaring, verken av enkeltverkene eller av spillmotivets betydning i litteraturhistorien. Og det finnes andre fortellinger som kunne ha vært med i en slik bok. Jeg nevnte i innledningen at Cazotte, E.T.A. Hoffmann, Edgar Allan Poe og Barbey d'Aurevilly har skrevet fascinerende fortellinger om spill. Det finnes i tillegg mange flere som kunne fortjene oppmerksomhet, ikke minst i populærkulturen: Ian Flemings James Bond-serie og Louis Mastersons *Morgan Kane*-bøker er bare noen eksempler hvor spillmotivet har en avgjørende funksjon. Med mitt utvalg håper jeg likevel at jeg har lykkes i å vise at spillmotivet har en viktig betydningsbærende funksjon i et knippe fremragende litterære tekster fra ulike land.

I mine analyser av spillmotivet er Roland Barthes begrep «virkelighetseffekten» (*l'effet de réel*) av og til fruktbart. For Barthes betegner det et virkelighetssignal, en indikasjon på at leseren inviteres til å oppfatte tekstens verden som en virkelig eller reell verden: Små detaljer flettes inn i teksten, ikke fordi de tilfører handlingen eller det estetiske uttrykket noe særlig, men ene og alene for å gjøre fortellingen eller fremstillingen realistisk. Siden det uansett dreier seg om illusjon og fiksjon, betrakter Barthes realismen som like litterær som andre skrivemåter.

I *Farlige forbindelser* fungerer kortspillingen med den gamle tanten til Valmont som en virkelighetseffekt i Barthes forstand. Det samme kan sies om Nashes biljardspill mot slutten av *Sjanse-spill*, og antakelig også sjakkspillingen til Marx i *I morgen og i*

*morgen og i morgen*. Her er spillmotivet flettet, liksom tilfeldig, inn i fortellingen uten at det får noen større konsekvenser annet enn nettopp som virkelighetseffekter. Men i flere av de andre tekstene som blir diskutert i denne boken, har spillmotivet en langt mer fremtredende plass, gjerne allerede i tittelen. Det kan også være en handlingsdrivende motor eller et grunnleggende tema, det være seg filosofisk, psykologisk, moralsk eller estetisk.

Spillmotivet er på den ene siden et omdreiningspunkt i fortellingen. På den andre siden kan det ha en avgjørende betydning for følelser, tanker og oppførsel, kort sagt menneskets forhold til seg selv, til andre og til verden. Spillmotivet blir slik en katalysator for å få frem sosiale funksjoner, emosjonelle svingninger eller moralske standarder, eventuelt mangel på slike i noen liv.

De spillfortellingene jeg har gått inn i, gir innblikk i ulike skjebner og ulike miljø fra ulike perioder. Og de formidler ulike moralske, antropologiske og epistemologiske perspektiver på livet. Samlet sett gir de en sammensatt forståelse av virkeligheten, som kan være berikende også i andre sammenhenger enn den litterære.

## Noter

- 1 Denne episoden er utgangspunkt for Robert Bressons film *Les Dames du bois de Boulogne* fra 1945.
- 2 Diderot 1998.
- 3 Jf. for eksempel Roland Barthes' begrep om virkelighetseffekten, *l'effet de réel*, slik han formulerer det i artikkelen med samme navn (Barthes 1980).
- 4 Jeg refererer til analyser av enkeltverk som har hatt betydning for min lesning. Av mer overordnede studier jeg trekker veksler på, vil jeg nevne Thomas Kavanaghs studier om fransk litteratur, som jeg har lært mye av og blitt inspirert av (Kavanagh 1993 og 2005). Jeg vil også nevne forskningsprosjektet «[The Invention of the Lottery Fantasy](#)», ledet av Marius Warholm Haugen.
- 5 Gilles Deleuze forsøker i *Logique du sens* (1969) å tenke et spill uten regler i lesningen av Lewis Carolls roman *Through the Looking-Glass* (1871). Han konkluderer med at om dette ikke er et meningsparadoks, så er det mulig kun i tanken (Deleuze 1969, s. 74–82).
- 6 Den franske *Encyklopedien* (1751–1772) skiller mellom to hovedkategorier av spill. Se artikkelen SPILL (JEU), som for øvrig er skrevet av Diderot. <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedia/article/v8-2774-1/>
- 7 Jf. for eksempel Beasley 2006. I tråd med en internasjonal forskningstradisjon presenterer Marit Grøtta La Rochefoucaults maksimer ut fra en slik sosial funksjon i avhandlingen *Poetry at Play* (Grøtta 2007).

- 8 Jf. for eksempel Dunkley 1985, Belmas 2006, Duflo 1997, Kavanagh 1993 og Maurseth 2006.
- 9 For den franske konteksten, se Belmas 2006 og Freundlich 1995; for den engelske konteksten, se Molesworth 2010. Se også Warholm Haugens lotteriprosjekt <https://www.ntnu.edu/lottery>
- 10 Jf. Maurseth 2006.
- 11 Selv om det er litt på siden av tematikken for denne boken, hvor det først og fremst handler om hvordan helt konkrete spill har blitt fremstilt i litteraturen, vil jeg også nevne her det fransk-italienske avantgarde-prosjektet *Oulipo (Ouvroir de littérature potentielle)*, med kjente representanter som George Perec, Italo Calvino og Raymond Queneau. Prosjektet kan beskrives som et forsøk på å iverksette litteratur som spill. Her er spillmotivet i større grad løsrevet fra spillerfiguren og den tematiske handlingen for i stedet å være knyttet opp mot spilllets struktur og mekanikk på tekstens formplan, noe som ofte inviterer leseren inn i det litterære spill. Et viktig poeng for *Oulipo*-prosjektet synes å være at spilllets kombinatorikk potensielt rommer en frihet som også kan være overførbart som en egen litterær praksis.
- 12 Sitatet er å finne hos René Thom, *Stabilité structurelle et morphogénèse*, 1977, s. 320.
- 13 Schiller 1991, brev 15, s. 70. Dahl oversetter ordet *Spiel* med *lek*, jeg har valgt å bruke *spill* her, jamfør tidligere diskusjon av termens betydning.
- 14 Leibniz 1716. Brev til Rémond de Montmort, 17. januar 1716.
- 15 Leibniz 1993. *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, bok IV, kapittel XVI, Garnier Flammarion, s. 368.
- 16 På denne måten har Gadammers refleksjoner også vært avgjørende for utviklingen av det vi kaller performativitetsteori innenfor kunst- og kjønnteori.
- 17 Alle oversettelsene av Casanova-sitatene er mine egne, med mindre noe annet er oppgitt.
- 18 Oversettelse ved Per Buvik.
- 19 Laclos, *Farlige forbindelser* 1990. Romanen er oversatt fra dansk av Bente Klinge som opplyser i en «Oversetterens anmerkning» at den danske utgaven manglet både «Utgiverens bemerkning» og «Redaktørens forord», som er oversatt etter en tysk oversettelse fra 1899 (!).

- 20 I den norske versjonen står det «forførelsens kunst», mens det i den franske står «kunsten å forføre»: «Pour aller vite en amour, il vaut mieux qu'écrire ; voilà, je crois, toute votre Lettre. Eh mais! Ce sont les plus simples éléments de l'art de séduire» (Brev nr. 34, 83).
- 21 Dostojevski 1987, s. 245: «Already on twenty or so occasions I have observed as I approached the gaming table that if one plays coolly, calmly and with calculation, *it is quite impossible to lose!* I swear — it is an absolute impossibility!» Brev til Anna 22. mai 1867.
- 22 Om disse beskyldningene var berettiget eller ikke, blir blant annet diskutert av Martin Nag (jf. Nag, 1993). Beskyldningene gjelder de påfallende mange likhetene mellom Hamsuns novelle og Dostojevskijs roman *Spilleren*, som ble utgitt på russisk i 1866. En norsk oversettelse av Dostojevskijs roman ble utgitt 6. desember 1889, altså to uker før Hamsun publiserte sin fortelling i *Verdens Gang*. I prinsippet kunne Hamsun ha skrevet sin novelle etter å ha lest den norske oversettelsen. To uker er likevel kanskje for kort tid til både å lese og la seg inspirere til å komponere en egen fortelling ferdigstilt til trykking. Det er mulig at Hamsun har hatt tilgang til den engelske versjonen. *Spilleren* ble oversatt til engelsk i 1887, på den tiden Hamsun var i Amerika. Nag antyder at Hamsun har kjent til denne versjonen, tatt notater av den, og senere mer eller mindre bevisst gjenbrukt ideer, passasjer og elementer fra lesningen av den engelske oversettelsen. Selv om Hamsun aldri innrømmet plagiat, handlet han likevel som om han hadde gjort det da novellen kom ut på nytt i *Kratskog*. Han endrer på tall, på kjønn (Fruen blir til Herren til Sinvara), og han sløyfer et avsnitt som ordrett kan tilbakeføres til *Spilleren*. Der er også andre endringer: Novellen publisert i *Kratskog* er anonymisert i den forstand at fortelleren, som i *Verdens Gang*-versjonen var en jeg-forteller, men like fullt navngitt, ikke lenger har noe navn i den versjonen man kan lese i *Kratskog*. Det samme gjelder fortellingens geografiske lokalisering. Mens handlingen i «Hazard» relativt lett kan lokaliseres til Romania, både på bakgrunn av myntenheten lei og landsbynavnet Damvaz, så utspilles «Far og søn» i et anonymisert geografisk miljø. (Disse opplysningene er hentet fra Martin Nag 1993.)

- 23 Jf. *Verdens Gang*, 16. juni 1891.
- 24 Hamsun 1976, sidetallene står heretter i teksten.
- 25 I Skandinavia kan slike skillingsviser spores i alle fall tilbake til 1770-tallet, og flere av dem handler om lotteri. Termen lotteri-*vis*e blir ofte brukt, slik som i "En lystig Lotterie-Viise" (ca. 1773). (Takk til Inga Undheim som har gjort meg oppmerksom på dette.)
- 26 «Un jour qu'il s'amusait à *peloter*, sur un billard inoccupé, il s'entêta à faire un carambolage presque impossible, et dans sa colère ciuce de n'y pas réussir : voilà disait-il, dix minutes que je renouvelle inutilement ma tentative, si c'eût été un hémistiche, j'eusse depuis longtemps jeté la plume au vent. Enfin, il y réussit et fut heureux comme un enfant.» (Pichois og Ziegler, 1987, s. 423)
- 27 Jf. Pommier-Pichois-utg. av *Les Fleurs du mal*, Classiques Garnier, 1962, note 1, s. 269.
- 28 «The aesthetic dream of the modernity has long been a miracle that permits these opposed impulses to come together in the paradoxical immediacy of ekphrasis whether as a verbal replacement for a visual image or as its own verbal emblem that plays the role of a visual image while playing its own role» (Krieger 1992, s. 11).
- 29 Romanen er oversatt til norsk av Axel Amlie i 1970 og utgitt på Cappelen Forlag. Den engelske originalens tittel er *The Defense* (1964).
- 30 Ilana Shiloh har i artikkelen «A Place both Imaginary and Realistic: Paul Auster's *The Music of Chance*» sammenliknet den første og andre delen av fortellingen med den pikareske romanen og tragedien, men uten å knytte dette nærmere til spørsmålet om tilfeldighet, frihet og nødvendighet. Jeg bygger deler av dette avsnittet på denne artikkelen. Se Shiloh 2002.
- 31 Om den pikareske romantradisjonen, se Didier Souiller, 1980.
- 32 Shakespeare 1999, s. 221.

## Litteratur

- Aristoteles 2008. *Poetikk*. Norsk oversettelse ved Øyvind Andersen. Vidarforlaget. Oslo.
- Auster, Paul 1992. *Sjansespill* [1990]. Norsk oversettelse ved Knut Ofstad. Aschehoug. Oslo.
- Barthes, Roland 1980. «Virkelighetseffekten». Norsk oversettelse ved Karin Gundersen i *Basar* 4.
- Baudelaire, Charles 1962. *Les Fleurs du mal* [1857]. Classiques Garnier. Paris.
- Baudelaire, Charles 1976. *Œuvres complètes*, bind 2. Editions de la Pléiade. Gallimard. Paris.
- Baudelaire, Charles 1993. *Dagbøker*. Norsk oversettelse ved Tore Stubberud. Valdisholm. Rakkestad.
- Baudelaire, Charles 2011. *Det ondes blomster*. Gjendiktet av Kjell Nilssen. Valdisholm. Rakkestad.
- Beasley, Faith E. 2006. *Salons, History and the Creation of 17th Century France*. Routledge. London.
- Belmas, Elisabeth 2006. *Jouer autrefois*. Champ Vallon.
- Blackburn, Alexander 1979. *The Myth of the Picaro: Continuity and Transformation of the Picaresque Novel, 1554–1945*. University of North Carolina Press.
- Boethius 1981. *Filosofiens trøst* [523/24 e. Kr.]. Thorleif Dahls Kulturbibliotek, Aschehoug. Oslo.
- Caillois, Roger 1958. *Les Jeux et les hommes*. Gallimard, Folio. Paris.
- Casanova, Giacomo 1993. *Histoire de ma vie I – III*. Laffont, Bouquins. Paris.

- Casanova, Giacomo 1993. *Loterie grammaticale*, i *Histoire de ma vie*, bind 2. Laffont, Bouquins. Paris.
- Casanova, Giacomo 1993. *Projet d'une nouvelle calcul des proportions pour régler les paiements des gain des seize cas possible de hazards du nouveau règlement de la loterie publique de Venise*, i *Histoire de ma vie*, bind 2. Laffont, Bouquins. Paris.
- Castiglione, Baldassare 2012. *Hoffmannen* [1528]. Norsk oversettelse av Erik Ringen. Solum/Bokvennen. Oslo.
- Chauvier, Stéphane 2007. *Qu'est-ce qu'un jeu*. Vrin. Paris.
- Daston, Lorraine 1988. *Classical Probability in the Enlightenment*. Princeton University Press. Princeton.
- Davydov, Sergei 1999. «The Ace in 'The Queen of Spades'» i *Slavic Review*, 58, no. 2, s. 309–328.
- Deleuze, Gilles 1969. *Logique de sens*. Presses Universitaire de France. Paris.
- Derrida, Jacques 2006. «Struktur, tegn og spill i menneskeviten-skapens diskurs» [1966]. Norsk oversettelse ved Karin Gundersen i *Dekonstruksjon*, s. 15–49. Spartacus. Oslo.
- Diderot, Denis 1994. *Rameaus nevø*. Norsk oversettelse av Mikkel B. Tin. Gyldendal. Oslo.
- Diderot, Denis 1998. *Fatalisten Jacques og hans herre*. Norsk oversettelse ved Henning Hagerup. Bokvennen. Oslo.
- Dostojevskij, Fjodor 1987. *Selected Letters Of Fyodor Dostoyevsky*. Oversettelse og utvalg ved Joseph Frank and David I. Goldstein. Rutgers University Press. New Brunswick.
- Dostojevskij, Fjodor 1993. *Spilleren* [1866]. Norsk oversettelse av Helena Krag, i *Samlede Verker*, bind 22. Solum. Oslo.
- Dostojevskij, Fjodor 2022. *The Gambler*. George Edison (red). Arcturus Publishing. London.
- Dotan, Eyal 2000. «The Game of Late Capitalism: Gambling and Ideology in *The Music of Chance*», i *Mosaic*, 33, s. 161–176.
- Duflo, Colas 1997. *Le Jeu du Pascal à Schiller*. Presses Universitaire de France. Paris.
- Duflo, Colas 1999. *Jouer et philosopher*. Presses Universitaire de France. Paris.
- Dunkley, John 1985. *Gambling in France 1785–1792*. Studies on Voltaire and the Eighteenth Century. Oxford.
- L'Encyclopedie des arts et des métiers* [1751–1772] artiklene FORTUIT, JEU, JOUER og LOTTERIE i <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedia/>.

- Fielding, Henry 1986. *The History of Tom Jones, a foundling* [1745]. Penguin Classics. London.
- Frank, Joseph 1993. «'The Gambler': A Study in Ethnopsychology». *The Hudson Review*, 46, no. 2, s. 301–22.
- Freundlich, Francis 1995. *Le monde du jeu à Paris, 1715–1800*. Albin Michel. Paris.
- Gadamer, Hans Georg 2010: *Sannhet og metode* [1960]. Norsk oversettelse ved Lars Holm-Hansen. Pax. Oslo.
- Goethe, Johann Wolfgang von 2012: *Faust* [1808]. Gjendiktet av André Bjerke. Aschehoug. Oslo.
- Good, Graham 1994. «Notes in the Novella» i I.C. E. May (red.), *The New Short Stories Theories*, s. 147–164. Ohio University Press.
- Grøtta, Marit 2007. *Poetry at play* [Doktoravhandling]. Unipub. Oslo.
- Hacking, Ian 1975. *The Emergence of Probability*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Hamsun, Knut 1976. «Far og søn: en spillehistorie», i *Kratskog* [1903]. *Samlede Verker*, bind 4. Gyldendal. Oslo.
- Hamsun, Knut 1976. «Dronningen av Saba», i *Siesta*, [1897]. *Samlede Verker*, bind 3. Gyldendal. Oslo.
- Hamsun, Knut 1891. «Hazardspillet», i *Verdens Gang*, 16. juni 1891.
- Hamsun, Knut 1976. «Hemmelig ve», i *Kratskog* [1903], i *Samlede Verker*, bind 4. Gyldendal. Oslo.
- Hamsun, Knut 1976. *Livets spil*, i *Samlede Verker*, bind 14. Gyldendal. Oslo.
- Hamsun, Knut 1994. *Brev 1879–1895* (bind 1), utgitt av Harald Næss (mfl.). Gyldendal. Oslo.
- Hamsun, Knut 1995. *Brev 1896–1907* (bind 2), utgitt av Harald Næss (mfl.). Gyldendal. Oslo.
- Haugen, Marius Warholm mfl. 2023. *The Invention of the Lottery Fantasy*. <https://www.ntnu.edu/lottery>.
- Huizinga, Johann 1970. *Homo Ludens – A Study of the Play Element in Culture* [1938]. Harper. New York.
- Kant, Immanuel 1995. *Kritikk av dømmekraften* [1790]. Norsk oversettelse ved Espen Hammer. Pax. Oslo.
- Kavanagh, Thomas M. 2005. *Dice, Cards and Wheels*. University of Pennsylvania Press. Pennsylvania.
- Kavanagh, Thomas M. 1993. *Enlightenment and the Shadows of Chance*. Johns Hopkins University Press. Baltimore.

- Kawabata, Yasunari 1996. *The Master of Go* [1954]. Engelsk oversettelse ved Edward Seidensticker. Vintage International. New York.
- Kittang, Atle 1975. *Discours et Jeu, Essai d'analyse des textes d'Arthur Rimbaud*. Universitetsforlaget & Presses universitaires de Grenoble. Bergen/Grenoble.
- Krieger, Murray 1992. *Ekphrasis*. Johns Hopkins University Press. Baltimore.
- Laclos, Pierre Choderlos de 1990. *Farlige forbindelser* [1782]. Norsk oversettelse ved Bente Klinge. Cappelen. Oslo.
- Laclos, Pierre Choderlos de 2011. *Les Liaisons dangereuses*. Editions de la Pléiade. Gallimard. Paris.
- Lednicki, Watlaw 1946. «The Prose of Pushkin. Part I», i *The Slavonic East European Review*, 28, s. 105–122.
- Leibniz 1993. *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Garnier Flammarion. Paris.
- Laplace, Pierre-Simon de 1891. *Recherches sur l'intégration aux différences finies et sur leur usage dans la théorie du hasard* [1773], i *Œuvres complètes*, bind VIII. Gauthier-Villars et fils. Paris.
- Lowrie, Michel 1997. *Horace's Narrative Odes*. Oxford University Press. Oxford.
- Lukrets 1978. *Om tingenes natur*. Norsk oversettelse ved Trygve Sparre. Aschehoug. Oslo.
- Maurseth, Anne Beate 2006. «Spillets århundre», i *Arr – idéhistorisk tidsskrift*, 1–2, s. 3–17.
- Maurseth, Anne Beate 2007. «Le motif du jeu et la fonction du hasard – un topos littéraire dans les mémoires de Casanova», i *Revue Romane*, 42.2, s. 283–297.
- Maurseth, Anne Beate 2008. «Mennesket som spiller», i Krefting, Ellen og Maurseth, Anne Beate (red.). *Mennesket. Arven fra opplysningstiden*. Scandinavian Academic Press. Oslo, s. 223–237.
- Maurseth, Anne Beate 2010. «Le jeu comme divertissement? – Le cas de Dangeau», i Marius Warholm Haugen (red.). *Dévier et divertir*, s. 131–147. L'Harmattan. Paris.
- Maurseth, Anne Beate 2019. «Skjebnesymfoni og sjansespill: Paul Austers The Music of Chance», i *Opplysninger*. Anne Fastrup (mfl., red.). Novus. Oslo.
- Maurseth, Anne Beate 2024. «Une fois piquée au jeu – Le jeu et le hasard dans *Les Liaisons dangereuses*», i *Revue Romane*, 59, no. 1. John Benjamin Publishing Company.

- Mauzi, Robert 1994. «Ecrivains et moralistes du XVIII<sup>e</sup> siècle devant les jeux de hasard» [1958], i *Maintenant sur ma route*. Paradigme. Orléans.
- Molesworth, Jesse 2010. *Chance and the Eighteenth-Century Novel*. Cambridge University Press.
- Montmort, Pierre Rémond de. 1708. *Essay d'analyse sur les jeux de hazard*. Jacques Quilleau. Paris.
- Nabokov, Vladimir 1970. *Forsvaret* [1964]. Norsk oversettelse ved Axel Amlie. Cappelen. Oslo.
- Nabokov, Vladimir 1973. *Strong Opinions*. McGraw-Hill. New York.
- Nag, Martin 1993. «Hamsun og Dostojevskij», særnummer av *Meddelelser*, no. 67. Universitetet i Oslo.
- Ovid 2006. *Ars amandi – kunsten å elske* [år 2 e.Kr.]. Norsk oversettelse ved Thea Thorsen. Gyldendal. Oslo.
- Pascal, Blaise 2007. *Tanker*. Norsk oversettelse ved Hall Bjørnstad. Pax. Oslo.
- Pichois Claude og Ziegler 1987. *Baudelaire*. Julliard. Paris.
- Pusjkin, Alexander 1970. «Spardame» [1824]. I *Store russiske fortellere*. Norsk oversettelse ved Olaug Berdal. Samlerens Bokklubb.
- Pusjkin, Alexander 1983. «Queen of Spades». I *Complete Prose Fiction*. Engelsk oversettelse ved Paul Debreczeny. Stanford University Press. Stanford.
- Rabelais 2001. *Gargantua* [1534]. Norsk oversettelse ved Erik Ringen. Bokvennen. Oslo.
- Rosenshield, Gary 1994. «Choosing the right card: Madness, Gambling, and the Imagination in Pushkin's 'The Queen of Spades'», i PMLA, 109, no. 5, s. 995–1008.
- Rosenshield, Gary 2013. *Challenging the Bard: Dostoevsky and Pushkin, A study of Literary Relationship*. University of Wisconsin Press.
- Schiller, Friedrich 1991. *Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev* [1795]. Norsk oversettelse ved Sverre Dahl. Solum. Oslo.
- Shakespeare, William 1999. *Macbeth* [1623]. Norsk gjendiktning ved Edvard Hoem. Oktober. Oslo.
- Shiloh, Ilana 2002. «A Place both Imaginary and Realistic: Paul Auster's *The Music of Chance*», i *Contemporary Literature* XLIII, s. 488–517.
- Souiller, Didier 1980. *Le Roman picaresque*. Presses universitaires de France. Paris.

- Sparosu, Mihai I. 1989. *Dionysus reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical Scientific Discourse*. Cornell University Press
- Stigler, Stephen M. 2022. *Casanova's Lottery. The History of a Revolutionary Game of Chance*. University of Chicago Press. Chicago.
- Thélot, Jérôme 1993. *Baudelaire: violence et poésie*. Gallimard. Paris.
- Todorov, Tzvetan 1989. *Den fantastiske litteratur – en indføring* [1970]. Dansk oversettelse ved Jan Gejel. Klim. Århus.
- Voluspå, og andre norrøne hellige tekster* 2003. Utvalg og innledning ved Gro Steinsland. De norske bokklubbene. Oslo.
- Zevin, Gabrielle 2024. *I morgen og i morgen og i morgen* [2022]. Norsk oversettelse ved Eli-Ann Tandberg. Aschehoug. Oslo.
- Zweig, Stefan 1951. «Sjakknovelle» [1942]. Norsk oversettelse ved Ursula Krogvig. Aschehoug. Oslo.