

Literatura – *sub specie ludi*

Oana-Mădălina PARASCHIV (MĂRUNȚELU)

Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava

dmaruntelu@yahoo.com

Abstract: The language that passes beyond the means of communication ensures itself the eternity. Thus, the writer proves the worth of a language, and by doing this he can out himself as the teacher of a nation. Thanks to the writers's writings, we can open the locket of the language and thus finding here treasures born from feelings and emotions." Poesis is a playful function", writes Huizinga, underlying also that nowhere, in the area of the culture, the game is not at its home than in poetry.

The article is a fragment from a more extensive research that relies on the analogy between language and game, and becomes important for the understanding the events from the culture areas. As the language is not a static product but in a continuing making, this idea allows the linguists to give the language the main characteristics of the game- a free activity, which lies under the sign of the creativity, bordered by a set of rules which can apply in a certain context.

Keywords: *word games, playful and belletristic style, bolorhymes, palindrome, puns.*

Menirea primordială a limbajului uman urmărește un scop bine determinat: de a transmite cât mai adecvat gândurile și sentimentele umane. Atingerea acestuia este posibilă doar prin valorificarea posibilităților nelimitate ale limbajului.

Semnul sau mesajul funcționează în raport cu vorbitorul, cu ascultătorul și lucrul. În același timp, semnul funcționeazăși în relație cu alte semne, cu alte texte, cu lucrurile înseși, dar și cu imaginea pe care o avem despre ele. Pornind de la ideea lui Coșeriu că „orice semn seamănă cumva cu alte semne” [Coșeriu, 1994: 149], atât din punct de vedere material, cât și al conținutului, se poate considera că această caracteristică este valorificată în îmbinarea structurilor ludice. Autorii aleg sau combină cuvintele pentru a da comunicării un efect comic, bazându-se tocmai pe asemănarea semnelor între ele și pe relațiile pe care acestea le stabilesc. Este bine cunoscut faptul că scriitorul român mizează mai mult pe limbaj, astfel că literatura noastră este mai puțin cunoscută în străinătate. Opere literare ale autorilor români devin aproape intraductibile sau, prin traducere, se pierde din virtuozitatea stilistică.

Ținând cont de ideea lui Coșeriu că „limbajul poetic nu poate fi o deviere față de limbaj pur și simplu sau față de limbajul de toate zilele, ci dimpotrivă, limbajul poetic în care se actualizează ceea ce ține deja de semn este limbajul cu toate funcțiunile lui, adică este plenitudinea funcțională a limbajului și că, dimpotrivă, limbajul de toate zilele și limbajul științific sunt devieri, fiindcă sunt rezultatul unei drastice reduceri funcționale a limbajului ca atare” [Coșeriu, 1994: 159], textul literar sau cel poetic trebuie să fie analizate

în așa fel încât să-și dezvăluie sensul, indiferent de procedeele de actualizare a limbajului. Stilul unui autor nu este întotdeauna o selecție sau o deviere de la folosirea curentă a limbajului, mai ales când este vorba despre poeții consacrați. Limba lui Eminescu, de exemplu, nu este deviere, ci este limba română, în puritatea ei, limba română este limba lui Eminescu – spune Coșeriu – așa cum limba engleză sau limba italiană sunt limbile lui Shakespeare sau lui Dante Alighieri.

„Limbajul este prin natura sa dinamic, deschis, liber și creator.” [Coșeriu, 1994: 165]. Cele două universalii determinate ale limbajului – creativitatea (faptul că limbajul este văzut ca activitate creatoare, a spiritului) și alteritatea (faptul că vorbind îi simțim în noi pe ceilalți) – pot fi puse în strânsă legătură cu analogia între limbaj și joc. Așa cum jocul este activitate creatoare până la un anumit punct, el trebuie să țină seama de unele norme, de o anumită tradiție. Așadar, strâns legată de joc este și problema normativității lingvistice. Dar, atât limba, cât și jocul se bazează pe anumite principii ale gândirii, pe conștiința generală pe care o avem, care ne face să respectăm anumite reguli, fără ca acestea să fie neapărat enunțate. Astfel, jocurile de cuvinte au un caracter eliptic, fiindcă restul informației este dat de judecata receptorului. De asemenea, o particularitate a jocurilor de cuvinte o constituie inovația; elementul nou poate înlocui un element al tradiției sau poate exista alături de el, dând un plus de expresivitate actului lingvistic.

Creația artistică presupune depășirea obstacolelor limbajului și inventarea unui stil individual. Astfel, termenii raportului libertate-normă nu se exclud, ci se presupun reciproc, așa cum arată Gabriel Liiceanu: „Libertatea nu are sens decât în condițiile existenței limitei”, căci „orice joc este un sistem de reguli” afirma Roger Caillois în *Les Jeux et les Hommes* evidențiind natura coercitivă a acestui concept, iar „acestea definesc ceea ce face și ceea ce nu face parte din joc, adică ceea ce este permis și ceea ce este interzis” [Caillois, 1967: 13-14].

O altă particularitate a jocului o constituie dinamismul, ca și în privința limbajului, adică implică depășirea regulilor, inventarea unor noi în scopul evoluției în interiorul granițelor și dincolo de ele. În acest punct, jocul se apropie de creație, de artă. Florin Theodor Olariu, în cartea sa *Dimensiunea ludic-agonală a limbajului* privește jocul ca o spirală formată din cercuri suprapuse, o „succesiune de stări care iau naștere prin respectarea inițială a unui set de reguli și a căror stabilitate sincronică existentă la un moment dat va fi dislocată cu timpul datorită acțiunii unor diverși factori” [Olariu, 2007: 110]. Așadar, atât limbajul, jocul, câtși opera literară implică ideea de limită, libertate și inventivitate.

Stilul beletristic se remarcă prin limbaj conotativ, caracter individual, bogăție lexicală, polisemie, inovare a expresiei, muzicalitate și forță sugestivă. Se distinge prin faptul că valorifică din plin funcția expresivă a limbii, textele literare adresându-se mai ales spiritului. Prin expresivitate deliberată se remarcă și jocurile de cuvinte, iar opera literară poate deveni câmp de manifestare a acestora. Întrucât se cultivă ambiguitatea și echivocul, posibilitățile de interpretare sunt multiple și diferă de la un receptor la altul. Stilul beletristic este surprinzător și ingenios prin expresiile aluzive, indici ai subiectivității accentuate, motivate de context. Izolate, acestea își pierd semnificația și hazul. Cititorul răspunde cu oarecare indiferență operei create „în grabă”, dar îi este atrasă atenția de produsul unui devotament total, prelucrat cu o tehnică rafinată, pentru a atinge desăvârșirea. Creativitatea activează imaginarul lingvistic.

Jocurile de cuvinte apar în contexte cu valoare expresivă și reprezintă abateri intenționate de la normă, spre a obține efecte stilistice. Un iubitor al calamburului a fost Ion Luca Caragiale, care a ridiculizat prețiozitatea și ignoranța: „Care e culmea calamburului? Să faci un *măgar-ambur*.” În comedia *D-ale carnavalului*, personajul Mița Baston își autodefineste relația sa cu Nae și folosește femininul *fidea* în locul lui *fidela*,

replica devenind o sursă a comicului prin rezonanța culinară: „amantul meu, *fidelul* meu amant, căruia eu (*obidită*) i-am fost întotdeauna *fidea*”.

Un joc de cuvinte cu intenții ironice ni se dezvăluie la Eminescu, în *Scrisoarea III*:

„Împărați pe care lumea nu putea să-i mai încapă
Au venit și-n țara noastră de-au cerut *pământ și apă* –
Și nu voi ca să mă laud, nici că voi să te-nspăimânt,
Cum veniră, se făcură toți *o apă și-un pământ*.”

Calamburul creat de Eminescu are trimeri vechi, istorice și biblice; pentru a elogia trecutul glorios, prin prima metaforă se surprind cererile altor popoare care pretindeau capitularea necondiționată a teritoriilor țării. Inversarea cuvintelor are efecte expresive prin care se sugerează ideea de distrugere, întrucât înaintașii nu se resemnau și nu renunțau la luptă.

Maestru al jocurilor de cuvinte este poetul contemporan Șerban Foarță, un iubitor al holorimelor:

„În așteptarea ta, *lachei/ Auroral*, e roz *marinul/ Aur oral*. E roz *marinul/ În*
așteptarea ta, *la chei*”. (5 *holorime*)

Demersul lingvistic al acestui poet se bazează pe un simț deosebit al limbii, dar mai ales al muzicalității acesteia, pe echilibru, tensiune și emoție. Poetul transformă cuvintele în imagini și imaginile în cuvinte, pune accent pe forma fixă, riguroasă a acestora, explorând neobosit limbajul și conferindu-i nenumărate valențe. Din volumul *Holorime*, apărut în 1986, cităm două catrene:

„Ce înger mântuie,-n *ev, roză/ din coloritulul*, mai știu./ *Dincolo, ritul nu-l* mai știu:/
ce înger mântuie *nevroză*
când lacrimile,-n *harpe, trec/ un sânge ca de nalbe terne?*/ Un sânge *cade-n alb*, –
eterne,/ când lacrimile-n har, petreu?”

Aici poetul realizează adevărate jonglerii lingvistice. Un cuvânt se desprinde din altul ca un joc împotriva monotoniei convenționale, creând o poezie a semnelor ce se divid și se îmbină cu o precizie și concentrare extreme. La Foarță nu sunt cuvinte-cheie, ci cuvinte care se fragmentează și primesc nuanțe noi, asemeni cioburilor de sticlă colorată dintr-un caleidoscop pe care copiii îl rotesc pentru a se mira de bogăția de forme și culori. În acest sens exemplificăm logogriful și holorima, preluate din volumul *Rimelări*, 2005:

„Ce-ți *cășună/ pe cășună/ fragă dragă, fragă jună?*// Când te uiți la *coacăze/* spune
și tu: *Coacă-se!*/ cum, mai *acri,-și/ spun și verii agriși.*”

La prima lectură, în lirica holorimelor derutează sintaxa și ingambamentul; topica nu este una firească, iar cezura se poate realiza în interiorul cuvântului, dând, de multe ori, înțelesuri noi.

„mai tandre mai candrii mai pișichere/ mai volnice mai largi mai *adecua-*/ te mai
versicolore mai alene/ mai lăncede mai strâmbe mai scalene/ mai vagi mai nuștiucum mai
vinoncoa...” [Foarță, 1983: 23]

În discursul poetului timișorean cuvintele se atrag după formă; acesta acumulează, este un colecționar, iar când vocabulele se termină inventează altele noi:

„Zmeurii (sau murii),/ spune-le: „Auguri!”/ sau mai bine: „Hail!”/ dacă ai e-mail);/ și cum zic eu: Zmeuro,/ vinde-te-ai pe €/ dându-mi astfel proba/ că-s în *Zmeuropa!*”

Se evidențiază plăcerea autorului de a se juca cu limbajul, de a-l vedea funcționând în mod gratuit sau a transmite propria-i viziune. El nu este un poet animat de inspirație, ci un căutător al celor mai potrivite cuvinte, al celor care se încadrează patului procustian, creând holorime (tautofonii, cum le numește poetul), prin redistribuirea pauzelor:

„*Alb astru,-n cearcăn vână, oare,/ acolo, rana și-a deschis?.../ ...A colora-n așa deschis/ albastru,-ncearcă,-n vânătoare,/ os orb de lenș Inorog,/ gri-galben-roz, cu luare-aminte;/ gri, galben, roz: culoarea minte./ O sorb. De lenș. Și n-o rog.*” [Foarță, 1978]

Se naște așadar, un anumit fel de dependență, dar și desconsiderare, totodată, față de limbaj care nu-l limitează, ci pe care îl stăpânește. Ia ființă la Foarță o poezie echilibrată în care cititorul nu știe ce îl așteaptă de la bun început, fiind provocat în fiecare moment nu doar de erudiția autorului, ci și de rafinamentul sau dexteritatea împerecherii vocabulelor. În acest sens, supunem atenției poezia *Un vis...*, încadrată în volumul mai sus amintit:

„...cu umbre, lande,/ doamne în crinolină albă. (În crin, o/ lină, albă, zadarnică ardoare.) Cu/ albă: za darnică, ard oare?) Cu doam-/ ne-n voal (ten palid, ovaluri împie-/ trite). Cu doamne-nvoalte (n palid, -/ o, valuri împietrite!) Cu doamne/ nulipare. Cu,-n umede rumori eoliene/ (din insule Hebride, nu Lipare), un/ evantai de doamne nulipare. Într-un/ târziu fief; regate - norii. (În-/ tr-un târziu, fie fregate - norii!)/ Cu nume de rumori eoliene: Aura, Fa-/ vonia, Zéphyrine. Cu Umbre, lande,/ doamne în mână (e o carte). - Cu un/ brelan de doamne în mână (e o carte),/ să pierzi la qui-perd-gagne (și vice-versa).”

Reușește să reinnoiască limbajul, eliberându-l de rutină și de clișee consacrate. Cuvântul are puteri magice, iar Șerban Foarță îi dezvăluie treptat toate fațetele, sensurile și formele, cititorul părând că ia parte la un spectacol de magie. Prin analogii spontane, prin împerecheri total imprevizibile, cuvântului i se atribuie noi semnificații, iar calamburul este omniprezent:

„fiecăre-l *pălea*/ p-ălălalt, - îl lovea,/ cu ce,-n mână, avea,/ căci era agresiv;/ G. Bacovia, sub nea,/ când acesta venea,/ chiar și dânsul *pălea*,/ însă intransitiv.” [Foarță, 2005]

În *Scrisori* din același volum autorul demonstrează abilitate lingvistică, se joacă cu vorbele, le răsuște palindromic astfel:

„... cât despre legătura-i cu Poetul, eșarfa căruia fu, vai, albastră,/ Se poate ca – printr-înșă – ea să fi vrut, în fine, să danseze un/ palindrom perfect, *perpetuum mobile*-ntre (nobile) oglinzi:/ un *rur*,/ un *rotitor*,/ *la bal*,/ *vals slav!*”

Jonglerie lexicală sau poate performanță gasim în același volum al poetului îmbătat de forme, în poezia cu titlu palindromic *Vals slav*:

„un *vals slav rotitor* întru *slava ta vals*/ ușor roșu'n obraji de atâta efort./ dansezi fals mon amour și cânti fals acest vals”.

Spiritul eminent ludic își dovedește iscusința și prin publicarea în 2008 a palindromanului *Roșul ușor e roșul iluzor*, a cărui temă este palindromul, recurența. Profesorul de franceză, cu nume, evident, palindromic, Vasile Elisav încearcă să le inițieze pe cele două studente ale sale de la apartamentul 22, palindromica Nora Aron și paronimica numită Carmen Carpen, în arta palindromului, numit în roman și *eigologie*. Cartea este un amestec de dialoguri filozofice și jocuri de cuvinte, încheindu-se simbolic cu întrebarea. „Un trabuc începe din dreapta sau din stânga?”. Autorul, prin personajul principal formulează definiții ale palindromului:

„Un palindrom e o oglindă (palindromiștii întrebându-se, de altfel, de ce, oare, numele acestui obiect de o magie clară nu-i, totuși, unul palindromic); iar una dintre însușirile oglinzii este aceea de a supune imaginile unei simetrii axiale.”

„Un palindrom e ca un evantai: el este, inițial, o simplă teacă, din care ies, pe urmă, zeci de săbii, arcuite precum *cauda pavonis*, care este simbolul inițiativ al lumii în manifestare. Un palindrom este asemenea unei armonici, care, mai întâi, e un etui, unidimensional aproape, de marginile caruia se trage, apoi, în ambele direcții.”

Poetul este un *homo ludens*, acesta reinventează prin limbaj un alt univers în care lucrurile dobândesc prospețime insolită. Cuvintele se compun și se descompun, iar înțelesul este ambiguu, abstract.

Prin analiza de mai sus, am încercat să punem în evidență „homeostilul” lui S. Foartă, un stil lingvistic și muzical, ale cărui mecanisme se înscriu în canonul ludic al poeziei moderne.

BIBLIOGRAFIE

- Caillois, Roger, 1967. *Les jeux et les hommes*, Paris, Édition Gallimard.
 Coșeriu, Eugeniu, 1994. *Prelegeri și conferințe*, Iași, supliment al „Anuarului de lingvistică și istorie literară”.
 Guiraud, Pierre, 1976. *Les jeux de mots*, Paris, Presses Universitaires de France.
 Huizinga, Johan, 2002. *Homo ludens*, traducere de H. R. Radian, București, Editura Humanitas.
 Marcus, Solomon, 2003. *Jocul ca libertate*, București, Editura Scripta.
 Olariu, Florin-Teodor, 2007. *Dimensiunea ludic-agonală a limbajului*, Iași, Editura Universității „Al. I. Cuza”.
 Oprea, Ioan, 2006. *Elemente de filozofia limbii*, Iași, Institutul European.
 Oprea, Ioan și Nagy, Rodica, 2002. *Istoria limbii române literare. Epoca modernă*, Suceava, Editura Universității „Ștefan cel Mare”.
 Sanda, Gheorghe, 2000. *Enigmistica de la A la Z*, București, Editura Tehnică.
 Zafiu, Rodica, 2001. *Diversitate stilistică în româna actuală*, București, Editura Universității.

Corpus:

- Foartă, Șerban, 1978. *Șalul, eșarpele Isadorei/Șalul e șarpele Isadorei*, București Editura Litera, (ediția a doua, revăzută și adăugită, Timișoara, Editura Brumar, 1999).
 Foartă, Șerban, 1983. *Areal. 7 poeme*, București, Editura Cartea Românească.
 Foartă, Șerban, 1986. *Holorime*, București, Editura Litera.
 Foartă, Șerban, 2005. *Rimelări*, București, Editura Cartea Românească.
 Foartă, Șerban, 2008. *Roșul ușor e roșul iluzor* (palindroman), București, Editura Humanitas.
<http://www.jocuridecuvinte.ro/>