

## COMICUL ȘI JOCUL ÎN LITERATURĂ

Virgil ȘOPTEREANU

В настоящей статье ставится, по мнению автора, один из важнейших вопросов, касающихся движения литературы в XX-ом и XXI-ом веках. На примере романа М. Булгакова *Мастер и Маргарита*, творчества авангардиста-обэриута Д. Хармса и русских постмодернистов показывается, как изменяется роль и характер игры в художественном произведении. При этом подчеркивается, что эти изменения сопряжены с модификациями в системе основополагающих эстетических категорий. Иное эстетическое отношение к миру означало отрицание положительных, «идеальных», категорий, составляющих «пару» с антиномическими категориями, результатом чего явилось постепенное вытеснение комического игровым элементом. А в творчестве постмодернистов игра окончательно приобретает самодостаточный и предельный характер.

**Ключевые слова:** комическое, игровой элемент в литературе, М. Булгаков, Д. Хармс, авангард, русская постмодернистская литература

„În limbă, în sufletul uman, în genetică, în alcătuirea societăților primitive, în structura atomului, în natura stelelor, peste tot, se dezvăluie mutații neașteptate”<sup>1</sup>, scria la sfârșitul secolului al XX-lea J.H. Miller, unul dintre promotorii postulatelor deconstrucției. Or, din conturarea acestui tablou, altfel se vede locul omului în lume și altfel se pune problema privind transformările petrecute în gândirea lui.

Ceea ce ne interesează însă pe noi, în momentul de față, este să ne lămurim dacă schimbările survenite în gândirea umană și-au pus amprenta și asupra categoriilor estetice și dacă ele s-au repercutat și asupra funcției jocului în literatură.

Potrivit esteticii tradiționale, sistemul categoriilor estetice fundamentale este alcătuit din trei opoziții categoriale, adică din trei perechi antinomice. Astfel, distingem, pe de o parte, formele posibile ale întrupării idealului: frumosul, sublimul, tragicul, iar, pe de alta – elementele opuse idealului: urâtul, inferiorul, comicul.

Se consideră că relevarea conținutului fiecărei categorii „ideale” sau, invers, „antiideale”, e posibilă numai prin contrapunerea lor. Elaborarea conceptului de

---

<sup>1</sup> J.H. Miller, *Fiction and repetition*, Cambridge, 1982, p. 18.

„frumos”, de exemplu, pornește de la eliminarea a tot ce ne amintește de „urât”, și, viceversa: noțiunea de „urât” se profilează prin opunerea ei „frumosului”.

Este vorba, prin urmare, de un sistem estetic bazat pe o polarizare a ceea ce este bun, frumos, mărinimos și a ceea ce este rău, urât, malițios etc. Într-un atare sistem estetic, comicul, neexistând în afara sferei umanului, este îndrituit să dea în vileag fenomenele negative și urâtul, terenul lui indispensabil de manifestare constituindu-l neconcordanța dintre conținut și formă, aparență și esență, autentic și iluzoriu etc. Cu alte cuvinte, operează cu perechi antinomice, caracteristice pentru gândirea dialectică.

Imaginaea artistică are într-o asemenea viziune, așa cum remarca, de pildă, M.Bahtin în *Problemele poeziei lui Dostoievski*, un caracter ambivalent, tinzând să cuprindă și să fixeze în sfera sa „ambii poli ai devenirii sau ambii termeni ai antitezei: naștere – moarte, tinerețe – bătrânețe, sus – jos, față – dos, laudă – ocară, afirmare – negare, tragic – comic etc.; totodată, polul de sus al imaginii duale se reflectă în polul de jos, după principiul figurilor cărților de joc”<sup>1</sup>. Într-o astfel de atmosferă „dialogistică”, în care „gândirea e afundată în relativitatea veselă a existenței în devenire și care nu o lasă să încremenească, să se transforme într-o osificare abstract-dogmatică (monologică)”<sup>2</sup>, „momentul comic” are un sens „purificator”, permițând, în același timp, artistului „să pătrundă în straturile adânci ale omului și ale relațiilor umane”<sup>3</sup>. Ideea, după cum se vede, nu este nouă, aparține esteticii tradiționale, conform căreia comicul, ca fenomen ce provoacă râsul, își asumă rolul de cunoaștere a lumii, străbătând dincolo de aparențe, intrând în esența autentică a lucrurilor și dezvăluind ceea ce este ascuns.

Se pare că ultimul scriitor din literatura rusă care a moștenit „cultura râsului” (un mitologem cultural introdus de M.Bahtin), cu rădăcini străvechi, venind din perioada râsului ritual păgân, legat de ideea reînnoirii veșnice a vieții, în care conținutul sacru este întruchipat într-o formă deghizată, a fost M.Bulgakov, cu romanul său *Maestrul și Margareta*<sup>4</sup>.

Sunt prezenți și în romanul bulgakovian cei „doi poli ai devenirii”: „polul de sus” – dragoste, bunătate, generozitate, noblețe, demnitate, milă, căință, loialitate, – „se oglindește” în „polul de jos”, care reprezintă răutatea, lașitatea, ticăloșia, trădarea, cruzimea. O asemenea antiteză se constituie, la Bulgakov, pe de o parte, într-un mijloc de organizare a textului, iar, pe de alta, într-o modalitate de exprimare a percepției existențiale a autorului.

<sup>1</sup> M. Bahtin, *Problemi poetiki Dostoievskogo*, ed. a treia, Ed. „Hudojestvennaia literatura”, Moscova, 1972, p. 304.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 282.

<sup>3</sup> *Idem*, p. 287.

<sup>4</sup> Credem că M.Bulgakov era la curent cu discuțiile ce se duceau în anii '20 în jurul creației lui Dostoievski, care includeau și probleme vizând râsul și “carnavalizarea” în literatură, ridicate în prima ediție a lucrării lui Bahtin despre poetica marelui clasic, intitulată *Problemi tvorcestva Dostoievskogo*.

*Maestrul și Margareta* este un mito-roman care poate fi încadrat în categoria literaturii mitologizante din secolul al XX-lea. S-a spus că „mitologismul secolului al XX-lea” nu poate fi imaginat fără umor și ironie<sup>1</sup>, rolul acestora fiind în a marca distanțarea neomitologismului contemporan de miturile „primitive autentice”<sup>2</sup>. În ceea ce privește romanul-mit al lui M.Bulgakov, efectul comic capătă aici atributele unui „râs carnavalesc”, în sens bahtinian, fiind un „râs de sărbători și de recreație” într-o lume a reprezentărilor ierarhice stricte și canonizate din realitatea empirică, contemporană autorului. Astfel, apare „râsul carnavalesc” în episodul, de exemplu, când strada răsună de popularul cântec *Baikal*, intonat în cor de către câteva grupuri de funcționari, îmbarcați în camioane cu destinația „clinica psihiatrică a profesorului Stravinski”. Iar râsul ce se încadrează categoriei bahtiniene de „demascare a regelui carnavalului” este concretizat, la Bulgakov, în episodul cu „costumul vid”, cu „irascibilul costum în dungii”, care, așezat la un imens birou, a rămas fără posesor, un funcționar cam îngâmfat, după ce acesta fusese „luat de draci”, în urma unei gălcevi cu năstrușnicul motan Behemoth<sup>3</sup>.

De acest râs „purificator”, „prima formă a veseliei omenești”, vizând „defecte general omenești”(T. Vianu), leagă autorul romanului soluționarea problemelor etico-morale, comicul constituindu-se aici, așadar, într-o „cale de cunoaștere”. Ca și la Gogol, comicul apelează, la M.Bulgakov, la binele ce sălășluiește în om. O atare poziție se sprijină pe speranța că, dacă este dat în vileag, viciul va fi, în cele din urmă, sancționat.

Relevant este că, în această atmosferă de afirmare și negare, și „râsul carnavalesc”, exprimând „relativitatea veselă a oricărui regim și oricărei ordini”, „are un caracter ambivalent”<sup>4</sup>. Or, această ambivalență este caracteristică și pentru eroii principali ai lui M.Bulgakov din „romanul moscovit”, construiți după principiul „imaginilor duale” în care, ca în „cărțile de joc”, are loc oglindirea reciprocă a celor „doi poli”. Astfel, Woland și suita sa, Margareta, Ivan Bezdomnâi intră în „domeniul serios-vesel”.

Să ne amintim că, la începutul romanului, Woland este implicat cu bună știință într-o atmosferă ce frizează rizibilul. Satan se vedește a fi într-o situație comică, asistând la negarea propriei sale existențe. Într-un registru asemănător sunt susținute și trăsăturile portretistice ale lui Woland, evident diminuate: „Gura puțin strâmbă (...). Ochiul drept – negru, stângul, nu se știe de ce și cum, – verde. Sprâncenele – negre amândouă, dar una arcuită mai sus decât cealaltă. Pe scurt, un străin”<sup>5</sup>. Este la graniță cu ironicul și comportamentul lui: „Bereta cenușie și-o pusese, fudul, pe-o ureche”; Woland „se

<sup>1</sup> E.M. Meletinski, *Poetika mifa*, Moscova, 1976, p. 329.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 297.

<sup>3</sup> M. Bulgakov, *Maestrul și Margareta*, traducere din limba rusă de Ion Covaci, postfață de Ion Vartic, Humanitas Fiction, București, 2009, p. 232-235.

<sup>4</sup> Bahtin, *op.cit.*, p. 211, 214.

<sup>5</sup> Bulgakov, *op.cit.*, p. 13.

strecură sprinten” între Berlioz și Bezdornai, aruncă „priviri hoțeste împrejur”, „făcu niște ochi speriați”, „întrebă cu glasul pițigăiat de curiozitate”<sup>1</sup>.

În cheie umoristică sunt descrise peripețiile bine cunoscutei perechi Koroviev-Fagot și motanul Behemoth. „Glumele” motanului „negru ca un corb sau ca funinginea și cu luxuriante mustăți de cavalerist”, care merge „pe labelle dindărăt”, și ale „bufonului în carouri”, cu „o caschetă minusculă de jocheu pe capul minuscul”, „înalt cam de un stânjen”, cu „o mină vădit zeflemitoare”<sup>2</sup> – sunt inequizabile și provoacă un râs vesel, „purificator”.

Râsul irumpe în realitatea moscovită, iar autorul se lasă în voia jocului liber al imaginației ca scop în sine. Citind în roman despre peripețiile suitei Satanei, ne vin în minte cuvintele lui A.Losev, care reprezintă o convingătoare caracteristică a unor asemenea situații: „Frumusețea jocului, înstrăinarea divină și dulce de tot ce este util și utilitar, dezinteresul sfânt al delectării în Oceanul Vieții”<sup>3</sup>. Dar, în finalul romanului, aceste personaje trec din domeniul „vesel” în domeniul „serios”, cad măștile și fiecare își recapătă „înfașurarea lui autentică”, o ipostază romantică, în ultimă instanță.

Provoacă râsul și Ivan Bezdornai, în postura de „prost-deștept”, când aleargă pe străzile Moscovei în izmene, cu o iconiță în mână pentru a se apăra de forțele necuratului, sau atunci când face scandal în restaurantul „Griboedov”, iar mai apoi în clinică. În ultimele pagini ale romanului, personajul apare însă transformat: Ivan Bezdornai este acum Ivan Nikolaevici Ponarev, discipol al Maestrului, profesor respectabil care, în nopțile cu lună plină, suferă de insomnie, chinuit de razele lunare.

Intră în sfera râsului carnavalesc ambivalent și Margareta – simbolul Frumuseții Veșnice, al dragostei și purității sufletești, fără a fi știrbită prin aceasta semnificația imaginii sale. Umorul face mai apropiat chipul eroinei, de pildă, în scena, în care, la văzul „periei de parchet, cu perii vâlvoi”, ce „intra dansând în dormitor”. „Margareta chiuu încântată și într-o clipă fu călare pe coadă”; apoi, „înșfăcând” „un combinezon auriu” și „agitându-l ca pe un stindard”, „trecu în zbor prin fereastră”<sup>4</sup>. Sau atunci când, la remarca Maestrului: „Înceie-te, măcar”, ea răspunde recurgând, neașteptat în cazul ei, la cuvinte dintr-un vocabular popular mai puțin ceremonios care, pentru a se păstra și în traducere același registru stilistic, ar putea fi redate prin recurgerea la expresia românească: „mă doare în cot de așa ceva”, apropiată ca sens. Unii critici sunt de părere că denumirea capitolului 13, *Apariția eroului*, ar avea un sens ironic pentru că cel ce și-a distrus creația nu merită denumirea de erou<sup>5</sup>. Adevărul este însă că acest personaj bulgakovian, chiar dacă nu seamănă cu un erou de tragedie, ce luptă pentru un destin mai bun, se află totuși în sfera tragicului, cumulând trăsături inerente categoriei estetice respective: el este ceea ce spunea, cu un alt prilej, un specialist în estetica tragicului:

<sup>1</sup> *Idem*, p. 13, 14-15.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 61.

<sup>3</sup> A.F. Losev, *Artist*, „Literaturnaia gazeta”, nr. 34, 23 august 1995.

<sup>4</sup> Bulgakov, *op.cit.*, p. 290.

<sup>5</sup> M.I. Râjova, *Izucenie ruskoj literaturj v Slovenii*, „Russkaia literatura”, 1996, nr. 4, p. 215.

„o mare personalitate, lovită de o suferință care îi pregătește pieirea”<sup>1</sup>. Prin urmare, dintre personajele principale ale „romanului moscovit”, numai asupra Maestrului nu s-a extins niciuna din formele răsului. Și acest lucru ni se pare semnificativ. Așa cum se știe, comicul și tragicul sunt doi poli opuși ai aceluiași principiu al existenței umane. Totodată, aceste două categorii estetice sunt incompatibile: comicul anihilează tragicul. Însă faptul că M. Bulgakov nu atentează la categoria estetică a tragicului se constituie într-o mărturie a apartenenței autorului la cultura clasică, cultură ce nu admite relativismul universal. Pe de altă parte, acest lucru poate fi interpretat și ca o intenție a scriitorului de a trasa o legătură între „oaspetele lunii” din romanul său, Maestrul, și concepția neoromantică despre geniul artistic, după care creatorul de artă este un demiurg, o ființă ce aparține celor două lumi: lumii terestre și lumii de dincolo, ceea ce lasă o pecete dramatică pe chipul său.

M. Bulgakov lucra asupra romanului său în anii când răsunau îndemnuri de creare a „omului nou”, la care scriitorul a răspuns prin cuvintele magului său, Woland: aceștia sunt „oameni obișnuiți, întocmai cum erau și cei de odinioară”<sup>2</sup>.

De altfel, și în Occident se auzeau tot mai frecvent voci despre „omul nou”. Pentru epoca civilizației, afirma Oswald Spengler în *Declinul Occidentului*, se cere o morală cu totul nouă, accesibilă doar naturilor alese.

Despre „reînnoirea” omului, înțelegând prin aceasta formarea nu numai a unei ființe social-istorice noi, ci și a uneia biologice și psihice, cu o sensibilitate nouă și un sistem nervos nou, vorbesc exponenții modernismului chiar de la intrarea lor pe arena literară. Semnificativă este, în acest sens, însăși denumirea eseului *Conștiința nouă și poezia*, din 1918, al lui Guillaume Apollinaire, care susține necesitatea creării unui fundament propice pentru un realism nou. Iar în anii '50-'60, creatorul „noului roman” francez, Robbe Grillet, scria un eseu cu un titlu, la fel, semnificativ: *Noul roman. Noul om*. Și totul se încheie în anii '80, când Michel Foucault va vorbi despre „moartea Omului”, chipul căruia va fi șters – cum anunța acest filosof – „asemenea unui chip desenat pe nisip la marginea mării”<sup>3</sup>.

Fapt ce nu puteau să nu-și găsească ecou și în literatura rusă, pentru că, așa cum spunea Vl. Tendriakov în *Atentat asupra mirajelor*, „ceea ce este propriu timpurilor și popoarelor, într-un fel sau altul, nu ne poate ocoli nici pe noi”<sup>4</sup>. Dovadă fiind, printre alte mișcări moderniste din Rusia, grupul OBERIU – *Obedinenie real'nogo iskusstva* (Uniunea artei reale), ai cărui reprezentanți au declarat că ei sunt „creatorii nu numai ai unui limbaj poetic nou”, ci și ai „unei viziuni fundamental noi asupra lumii”<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Johannes Volkelt, *Estetica tragicului*, Ed. Univers, București, 1978, p. 72.

<sup>2</sup> Bulgakov, *op.cit.*, p.154. Expresia din textul original *obâknovennâe liudi* am redat-o aici prin „oameni obișnuiți”, în locul traducerii „oameni comuni” din textul românesc.

<sup>3</sup> Michel Foucault, *Cuvintele și lucrurile. O arheologie a științelor umane*, traducere de Bogdan Ghiu și Mircea Vasilescu, Ed. Univers, București, 1996, p. 415.

<sup>4</sup> Vl. Tendriakov, *Pokuşenie na miraji*, Ed. „Sovremennik”, Moscova, 1989, p. 21.

<sup>5</sup> A. Gherasimova, *OBERIU (Problema smeşnogo)*, „Voprosi literaturi”, 1988, nr. 4, p. 52.

Trebuie subliniat, în același timp, că în paleta artistică a oberiuților un loc special revenea comicalului și jocului.

Filosofia vieții ca joc intra în programul estetic al oberiuților, care se simțeau „jucători înăscuți”, jucători pe scena *Theatrum Mundi*. Lor li s-ar potrivi cele spuse de Bahtin despre faptul că în epoca destrămării legendelor naționale și a devalorizării condiției omului, „poziția acestuia se transformă într-un rol ce se joacă pe scena teatrului mondial, după voia destinului orb”, ceea ce „duce la distrugerea integrității epice și tragice a omului și a destinului său”<sup>1</sup>.

Filosofia culturii occidentale apreciază jocul drept una dintre caracteristicile cele mai importante ale omului, ființă culturală, considerând că însăși cultura poate fi înțeleasă ca un joc, că în fazele ei incipiente i-a fost inerent principiul ludic, iar pe măsura dezvoltării civilizației, elementul ludic a început să se retragă în planul secund. Cu toate acestea, se pare că, pe măsura trecerii timpului, nevoia de jocuri intelectuale și imaginative crește. Se recitesc cu o atenție sporită cărți, precum *Homo ludens* de Johan Huizinga, *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois ș.a. Omul se joacă toată viața, începând cu copilăria timpurie, fiind obligat să joace rolurile pe care i le impun cei în mijlocul cărora trăiește. Viața socială este inclusă într-un fel de ritual social, când toți sunt purtători ai unor „măști sociale”, ascunzându-și propria lor natură în fața altora, susține „sociologia rolului”, constituită încă din anii '30. Totodată, așa cum vom vedea, apelând la exemple din literatura rusă, se schimbă însuși caracterul jocului, cât și relația sa cu efectul comic.

Cât despre oberiuți, aceștia „teatralizau” atât propria creație, cât și viața lor de toate zilele. Un cercetător descrie o serată la care o figură exponențială pentru OBERIU, Iuvacev-Harms, stătea pe cornișa unei clădiri înalte, fumându-și pipa, sau, cum, în timpul unei discuții serioase, el scotea balonașe multicolore pe gură. Să luăm, spre exemplificare, încă o ieșire extravagantă a lui Harms: iată-l dezbrăcându-se în fața ușii fostei baroneze Vranghel. Toți au încremenit. S-a vădit însă că sub primul costum el mai avea unul. Sau: la o stație de omnibus, întorcându-se cu fața spre perete, începu să urineze, udându-și încălțăminte. Dar, și de data aceasta, era un gest doar aparent real. În fond, Harms strângea în mână o pară de cauciuc.

Or, astfel de neconcordanțe între aparență și esență sunt o condiție necesară pentru crearea unui efect comic. În același timp, s-ar putea observa că, de data aceasta, nu mai este vorba de o „frumusețe a jocului”, sesizată de noi la Bulgakov, la care ludicul, înstrăinat de tot ce e „util și utilitar”, era legat ineluctabil de frumos. La Daniil Harms întâlnim un joc demonstrativ-epatant, extravagant.

Stihia ludică s-a manifestat în creația oberiuților în cele mai diverse forme: în teatralizarea formelor narrative, așa cum observăm la Daniil Harms, ale cărui foiletoane adeseori sunt prezentate sub formă de piese: *Despre dramă*, *Un spectacol nereușit*, *O cercetare multilaterală* ș.a.; în comportamentul ludic activ al autorului, care poate

---

<sup>1</sup> Bahtin, *op.cit.*, p. 201, 202.

apărea, pe neașteptate, privindu-se oarecum din afară, mai detașat: „Cu acestea, îmi închei, deocamdată, manuscrisul, socotind că și așa s-a cam prelungit”<sup>1</sup>, citim în finalul povestirii *Bătrâna*; în libertatea maximă a jocului cu cuvintele, care îi produce autorului o plăcere deosebită, cum observăm, de exemplu, în *Enigma*: „Dar dacă în locul a două evenimente/ Ar veni opt fiole...”

Care este însă relația ludicului cu efectul comic în opera artistică a oberiuților? Oberiuții mărturiseau că râsul figurează printre cuvintele și sentimentele pe care ei le înțeleg și le respectă. Căci, uitându-se în jur, cu „ochii goi”, nu văd decât aspectele anapoda ale vieții. Preferau îndeosebi „forma râsului redus” (M. Bahtin), ironia, care nu e decât un joc al minții, o „prefăcătorie”, când omul se preface că nu înțelege, dar, de fapt, el știe despre ce este vorba.

Viziunea lor asupra lumii a fost marcată de pierderea încrederii în eradicarea răului, ceea ce a fost perceput ca un impas. „Aici, categoric, e vorba de un impas. Și nici nu știm ce să spunem. La revedere! Asta-i tot”, scria D. Harms în schița *Despre fenomenele și existențele nr. 2*.

Așadar, ironia oberiuților, trăsătură a viziunii lor asupra lumii, se baza pe o atitudine estetică nouă față de realitate. Despre aceasta ne vorbește programul estetic al lui D. Harms, proclamat în 1937. „Pe mine – scria el – mă interesează numai «fleacurile», ceea ce n-are niciun sens practic. Pe mine mă interesează viața numai în manifestările ei anapoda. Eroismul, patosul, bravura, igiena, etica și frenezia sunt cuvinte și sentimente pe care le urăsc”<sup>2</sup>.

Din acest program estetic ne rețin atenția cel puțin două idei. În primul rând, renunțarea la morală și etică, adică la acele categorii care sunt legate de activitatea conștientă a individului, în locul căreia, în prim plan, este avansată natura instinctuală a omului, fără a se ține seama de rolul intermediar al rațiunii. Or, prin aceasta, oberiuții aveau la căutările din cultura occidentală de identificare a unei „realități ascunse”, în afara rațiunii, dar „adevărate”, aparținând sferei subconștientului. Conștientul și subconștientul jungian se situau, astfel, în prelungirea apolinicului și dionisiacului nietzschean.

În lumina celor spuse mai sus, se clarifică și sensul termenului „real” din denumirea grupului OBERIU, care nu corespunde înțelegerii lui obișnuite, celei de „realism”, potrivit căruia personajul literar trebuie să aibă o determinare istorică, socială și biologică. „Real” vizează, în accepțiunea oberiuților, trecerea literaturii de la vechiul realism la “realismul nou” al modernismului și avangardismului din secolul al XX-lea.

Revenind la punctele din programul estetic al lui D. Harms, observăm, în al doilea rând, că din acest program este exclus „eroicul” care reprezintă în estetica tradițională clasică o varietate a sublimului, categorie estetică fundamentală, în măsură

<sup>1</sup> *Iz literaturnogo nasledia. Daniil Harms, II. Staruha. Povest’*, „Novâi mir”, 1988, nr. 4, p. 156.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 131.

să creeze o stare excepțională, de mare tensiune. Spectacolul acțiunilor eroice, al pasiunilor („patosul, bravura”) conduce la descătușarea omului de suprasolicitățile nervoase, la o eliberare apropiată de catharsisul tragic, de purificare.

D. Harms respinge însă din start categoriile „ideale”, care fac pereche cu categoriile antinomice. Este vorba, prin urmare, de o nouă atitudine estetică față de realitate, o realitate ce nu comportă un ideal. Rămâne numai sfera ce include urâtul, inferiorul, denumite de Harms „fleacuri” sau „viața în manifestările ei anapoda”: „În mine totul e pustiu, monoton și plicticos./ Niciunde nu pulsează intensiv viața./ Totul este vlăguit și moleșit, ca niște paie ude”, constata Harms, în poezia *Priveam îndelung la copacii-nverzii...*

În locul „gândurilor mari și omogene”, scria D. Harms, în opera mea nu veți găsi decât „crâmpie de idei, fragmente și căpețele”. Un exemplu, în acest sens, este povestirea *Legătura*, care este compusă din 20 de episoade, fiecare reproducând câte o situație „stupidă”, neexistând între ele vreo legătură. Astfel, într-un episod se povestește cum un violonist și-a cumpărat un magnet și cum, în drum spre casă, a fost atacat de niște huligani. Iar, într-un alt episod, aflăm că socrul unui vatman, ghiftuindu-se cu roșii, și-a dat duhul ș.a.m.d.

Nu vom întâlni la scriitorul avangardist nici personaje în care „polul de sus” să se reflecte în „polul de jos”, personajele harmsiene fiind uniforme, fără consistență psihologică, drept care în universul lor lăuntric nu poate fi vorba de ceea ce numim luptă a contrariilor. Astfel încât râsul, conținând o negare, nu presupune și afirmarea unui program pozitiv. Cu alte cuvinte, la Harms, râsul nu are acea funcție cognitivă, spre care tinde un scriitor implicat în dezvoltarea contrariilor.

Râsul se reduce, în felul acesta, la un fenomen de ordin fiziologic, al cărui efect este „descărcarea” energiei lăuntrice a individului. Or, așa cum se știe, S. Freud nega semnificația socială a râsului, considerându-l un joc inocent și gratuit al cuvintelor. Natura râsului, socotea el, își are sorginea în sfera iraționalului, nesupusă controlului rațiunii. Râsul reprezintă o tentativă de a pătrunde în subconștient, provocând un sentiment de plăcere prin eliberarea energiei psihice. De altfel, și H. Bergson considera comicul un act inconștient, insistând asupra caracterului mecanic și automat al acestuia.

Dar, și creația oberiuților, a acestor „conștrâși săraci cu duhul într-ale poeziei”, a fost receptată ca o „stea a nonsensului”, distingându-se pe fundalul „mării moarte” a literaturii vremii, orientate către alte idealuri. La oberiuți, scria un contemporan, n-a existat vreo preocupare pentru problemele sociale, poezia lor având darul de a stârni cititorului un „zâmbet sincer”, ducând, în felul acesta, la crearea unei „tradiții vii”, dacă „a zâmbi este tradiție”<sup>1</sup>.

Într-adevăr, personajele lui Harms nu pronunță cuvinte semnificative din punct de vedere politic sau etic, care s-ar devaloriza în text. Nu întâlnim la el nici scepticismul zeflemist, calambururi sau ambiguități riscante. „Fleacurile” harmsiene n-au nicio

<sup>1</sup> G. Gorbovski, *Pravo na sebia*, „Voprosi literaturi”, 1988, nr. 3, p. 140.

explicație rațională. E vorba, mai degrabă, de un automatism al gesturilor înregistrate în subconștient, care, din acest punct de vedere, se încadrează în definiția râsului a lui S. Freud. Fapt ce i-a permis postmodernistului Viktor Erofeev să declare că Harms s-a ridicat la „nivelul existențialului”, adică la nivelul subconștientului.

Să luăm, de exemplu, miniatura lui Harms, *Lecția*<sup>1</sup>, în care încercarea personajului Pușkov de a se împotrivi sau replicile sale fără noimă („Babă goală, cu călușul în mână!”, „Coadă de babă!” etc.) n-au nicio explicație rațională, el acționând instinctiv, aflat parcă sub impulsul subconștientului. Iar repetarea unor cuvinte din registrul rebarbativ: l-au „lovit”, i-au „dat peste bot”, i-au „tras peste mutră” creează efectul unui comic de limbaj, în timp ce reluarea aceluiași gesturi sau situații, în care este imposibil să găsești vreo legătură între cauză și efect, contribuie la crearea unui comic de situație.

În miniatura de față, folosirea formelor verbale impersonale, a cuvintelor onomatopoeice – „Trah! Trah! Trah!” – sugerează un mediu brutal, impersonal, gata să strivească orice gest de împotrivire. Astfel, denumirea miniaturii *Lecția* capătă un sens ironic, iar gluma nevinovată devine o batjocură la adresa absurdității mediului înconjurător. Așadar, comismul harmsian este dictat de acțiunile lipsite de sens ale personajelor, care, primitive ca structură psihologică, se confruntă cu mersul implacabil al vieții de fiecare zi, nedepinzând într-un fel sau altul de ele.

În acest context, un rol important revine reproducerii aceluiași cuvinte, gesturi sau situații. Iată, de pildă, în foiletonul lui Harms, *Fuga*<sup>2</sup>, se spune despre unul dintre personaje, Makarov, că „fugea” și tot „fugea”, până ce „a dispărut definitiv”. Situația se repetă și cu celălalt personaj, Sampsonov, care fuge și el, dar se împiedică, la un moment dat, și cade. E o situație, la prima vedere, absurdă, ce ne sugerează, în cele din urmă, un cerc închis al vieții, din care protagoniștii nu găsesc nicio ieșire, în consecință, „dispărând definitiv” sau ajungând în impas.

Mecanismele declanșării efectului comic diferă, la Harms, de la o operă la alta. Denumirile, de exemplu, ale miniaturilor *Revolta*<sup>3</sup> și *O cercetare multilaterală*<sup>4</sup> sunt ironice, în raport cu conținutul lor: în prima, practic, nu există niciun „revoltat”, în timp ce în cea de a doua, un doctor își omoară pacientul dându-i o „pilulă de încercare”.

Una dintre formele comicului față de care oberiuții manifestau un interes deosebit este parodia, a cărei esență constă în travestire, în reproducerea grotescă a unui model ce este supus zeflemei. Astfel, în miniatura *Un nou scriitor talentat*<sup>5</sup>, D. Harms parodiază stilul de basm, iar în poezia *Variațiuni*<sup>6</sup> obiectul parodierii este literatura

<sup>1</sup> „... I emu v rot zaletela kukuška” (*Iz prozi i poezii Daniila Harmsa*), „Voprosi literatury”, 1987, nr. 8, p. 269.

<sup>2</sup> *Idem*, p. 275.

<sup>3</sup> *Idem*, p. 265.

<sup>4</sup> *Idem*, p. 269.

<sup>5</sup> *Idem*, p. 266.

<sup>6</sup> *Iz literaturnogo nasledia. Daniil Harms, ed.cit.*, p. 158.

romantică de mister, parodierea realizându-se prin inserarea în text a unor cuvinte familiare, din registrul rebarbativ, aflate într-un dezacord flagrant cu tema poeziei. În acest mod este anihilat și tragismul morții din poezia *Bătrâna*<sup>1</sup>, recurgându-se la cuvinte contrastante cu tema: „Fugi, bătrână, în crângul de brădet/ Și culcă-te cu fruntea în țărână și-acol' să putrezești”.

Ironia presupune existența unei dispoziții intelectuale și emoționale, capacitatea cititorului de a deosebi binele de rău, fără nicio intervenție din partea autorului. Probabil, acest lucru l-a avut în vedere Harms când, vorbind despre diferitele varietăți ale râsului, a încheiat brusc: „Animalele nu trebuie să râdă”.

Oberiuții au marcat sfârșitul avangardei ruse, acumulând o serie de trăsături ce vor fi reactualizate câteva decenii mai târziu, la postmoderniștii ruși, cum ar fi: concentrarea atenției asupra subconștientului din psihicul uman, respingerea categoriilor „ideale” și, nu în ultimul rând, vădirea unui interes deosebit pentru joc, ce se manifestă, de data aceasta, numai în scriere, fără referiri la viața de zi cu zi a autorului.

Or, respingând „polul de sus” al existenței, reținând din perechile antinomice numai antipozii categoriilor „afirmative”, postmoderniștii renunță la ambivalența gândirii tradiționale, considerată de ideologii lor drept un tip de gândire represiv și, prin urmare, inadecvat epocii postmoderne, orientată în direcția relativismului axiologic. Asupra acestei probleme ne-am oprit special într-una din lucrările noastre<sup>2</sup>, acum însă vom remarca doar că în asemenea condiții comical, care ia naștere din sesizarea stărilor existențiale contradictorii, nu-și găsește întruchipare artistică în scrierile postmoderniștilor. Scrierile unor figuri emblematice ale postmodernismului rus, traduse în diferite țări ale lumii, inclusiv la noi, cum sunt V. Pelevin, Vl. Makanin, B. Akunin, Viktor Erofeev, Vl. Sorokin, Ludmila Ulițkaia ș.a., ne fac să credem că *Homo ludens* s-a dezvoltat să mai râdă în epoca postmodernă, cel puțin în accepția tradițională a râsului și nu a râsului sau umorului negru.

Are loc, în schimb, cum remarca J. Derrida, afirmarea „jocului universal”, atotcuprinzător, care nu mai este jocul din cultura „logocentrică”, de la Aristotel până la C. Lévi-Strauss, când – așa cum scria J. Huizinga – jocul era „strâns împletit cu ritmul și armonia”, între joc și frumos existând „o legătură solidă și multiplă”<sup>3</sup>. Acum jocul, scria J. Derrida, „nu mai caută izvoarele” și adevărul, rămânând deschis pentru „o ieșire dincolo de umanism și uman” și pentru „o interpretare activă”<sup>4</sup> a textului. Ceea ce înseamnă, în practica scriitorilor postmoderni, că un pre – text, sursă pentru jocurile intertextuale postmoderne, este înțeleș ca un izvor subordonat jocului unor infinite interpretări, scutite de orice obstacole, astfel încât granița dintre text și interpretarea sa poate să se șteargă.

<sup>1</sup> *Idem*, p. 159.

<sup>2</sup> Virgil Șoptoreanu, *Mituri literare moderne și postmoderne*, Ed. Paideia, București, 2008.

<sup>3</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, Ed. Univers, București, 1977.

<sup>4</sup> *Teoria: problemî i rozmășlenia. O. Vainștein, Leopardî v hrane. Dekonstrukcionizm i kulturnaia tradiția*, „Voprosî literaturî”, 1989, nr. 12, p. 197.

Pentru postmoderniști, analogia artei cu jocul, concepția despre artă ca joc, ca generator al unei vieți virtuale, capătă o semnificație deosebită, permițându-le mutarea accentului de pe referențialitatea mimetică pe latura estetică, realitatea obiectivă fiind înlocuită prin cufundarea în trecutul cultural al omenirii. Astfel, și scriitorii menționați mai sus pornesc nu atât de la viața reală, cât de la diferite texte din literatura rusă, dar și din cea occidentală, construindu-și scrierile în cheie ludică, jucându-se cu limbajul și stilul, cu arhetipurile literare. Material de joc devine toată literatura: cărțile fac referiri la cărți preexistente, la istorii povestite de altcineva. Iată câteva exemple.

Așa cum se cade unui scriitor postmodernist, Boris Akunin, autor la modă în Rusia, își construiește scrierile într-o cheie ludică, pornind nu de la viața reală, ci de la textele altor scriitori. În una dintre ultimele sale opere, romanul *F.M.*<sup>1</sup>, încercând să reproducă stilul lui F.M. Dostoievski, el inserează în text fraze întregi din *Crimă și pedeapsă*. Urmînd principiul ludic, scriitorul ține să-l implice pe cititor în jocul său, propunându-i să soluționeze „șaradele” ticluite de el, să găsească „trei deosebiri între stilizare și original” ș.a.m.d. Akunin transpune personajele dostoievskiene în realitatea rusă contemporană, folosindu-se, în cazul de față, de un procedeu caracteristic pentru scriitorii postmoderniști, în genere. Astfel, și la noi, Stelian Țurlea, în romanul său *Greuceanu. Roman cu un polițist*<sup>2</sup>, transpune cunoscutul basm popular românesc, cu eroii săi arhetipali, în lumea contemporană a tranziției românești.

Natura estetică a căților lui Viktor Pelevin poate fi înțeleasă numai ținând cont de concepția jocului ca fenomen cultural. Principiul ludic străbate toate nivelurile romanului *Ceapaev și Pustota*<sup>3</sup>, tradus în română sub titlul *Mitraliera de lut*<sup>4</sup>, care este construit pe teoria viață – teatru, în conformitate cu care viața omului nu este decât un spectacol, în care toți umblă cu măștile pe față. Iar masca personajului Ceapaev nu e decât o „etichetă inutilă”, deoarece nu are nimic în comun cu prototipul său, un arhetip literar bine cunoscut. În felul acesta, personajul pelevinian este adaptat la o „logică a simulacrului”, potrivit căreia simulacrul, nefiind un „promotor al cunoașterii”, este menit „să distrugă conținutul”. Ideea cum că timpul ficțiunii artistice nu este mai puțin credibil decât timpul istoric se află la baza romanului pelevinian *Cartea sacră a vârcolacului*<sup>5</sup>, un adevărat labirint al discursului postmodern. Romanul e structurat pe tehnica folosirii citatelor ascunse, a frazelor stereotipe din sloganurile politice sau din reclame, a imaginilor pornografice șocante și are la bază mai multe izvoare, principalul fiind de sorginte budistă.

<sup>1</sup> B. Akunin, *F. M. Roman v 2-x tomah*, OLMIA Media Grupp, Moscova, 2006.

<sup>2</sup> Ed. Paralela 45, Pitești, 2007.

<sup>3</sup> V. Pelevin, *Ceapaev i Pustota*, Ed. Vagrius, Moscova, 1998.

<sup>4</sup> Traducere din limba rusă și note de Denisa Fejes, Ed. Curtea veche, București, 2006.

<sup>5</sup> V. Pelevin, *Sviaščennaia kniga oborotnia*, ESKIMO, Moscova, 2004.

Încă un exemplu: romanul Tatianeii Tolstaia, *Zâtul*<sup>1</sup>, în care depistăm jocul cu codurile culturale ale Literaturii, ale Cărții, cu mitologeme celebre din literatura rusă. Însă, în momentul de față, scrierea citată ne interesează numai sub un singur aspect, acela că autoarea încearcă să stabilească aici o legătură între jocul postmodern și elementul comic. Or, pentru aceasta T. Tolstaia creează „situații antitetice” între mentalitatea primitivă a personajului central, incapabil să înțeleagă cele mai elementare cazuri de folosire a sensului figurat al cuvintelor, și mentalitatea modernă, cu logica ei intelectuală, capabilă de abstracțiuni și raționament<sup>2</sup>.

Exact așa procedase, cândva, și A. Platonov, în romanul *Cevengur*<sup>3</sup>. Numai că aici sunt sesizabili cei „doi poli”: „polul de jos” – incapacitatea personajului de a gândi la nivelul noțiunilor abstracte – și „polul de sus” – receptivitatea și bogata lui imaginație, care au dat naștere utopiei „raului pe pământ”. Cei „doi poli” se oglindesc reciproc, iar, din inadecvarea gândirii omului „natural”, care gândește recurgând la reprezentări concrete, la gândirea abstract-modernă țâșnește un suculent umor platonovian. Semnificativ, în acest sens, este episodul când un țăran, pentru a-și însuși ideea necesității construirii rapide a socialismului în localitatea sa natală, asociază această doctrină cu un tânăr mesteacăn, în timp ce capitalismul este asociat cu o capră albă ce se repede la tânărul copac, pentru a-i devora coaja fragedă<sup>4</sup>.

La T. Tolstaia însă există numai un singur „pol” – „polul de jos”: faza „embrionară”, „aculturală” a omenirii, reprezentată, în roman, de personajul central.

Însă, potrivit esteticii tradiționale, urâtul devine comic numai atunci când vrea să pară frumos, numai în negare nefiind loc și pentru râs.

Noțiunea de joc este punctul de sosire spre care s-au îndreptat gânditorii secolului al XX-lea. Iar, în scrierile postmoderniștilor, jocul ocupă un loc cu totul special, devenind o valoare-limită și autosuficientă, alături de care nu se mai simte nevoia de prezența elementului comic.

<sup>1</sup> Traducere din limba rusă de Luana Schidu, Ed. Curtea veche, București, 2006. Titlul în original *Kăs'* (1986-2000).

<sup>2</sup> O analiză detaliată a acestor scrieri postmoderniste vezi în lucrările noastre: *Despre postmodernismul rus. Sine ira et studio*, „Romanoslavica”, XLI, EUB, 2006; *Mituri literare moderne și postmoderne*, Ed. Paideia, București, 2008.

<sup>3</sup> Romanul a fost scris în 1927-1929 și publicat integral în 1988. E tradus în română de George Bălăiță și Janina Ianoși, cu o prefață de Ion Ianoși, Ed. Cartea Românească, București, 1990.

<sup>4</sup> Despre romanul *Cevengur* al lui A. Platonov vezi lucrările noastre: *Filozofia mitului în literatura rusă*, EUB, 1997; *Mituri literare moderne și postmoderne*, Ed. Paideia, București, 2008.