

## *Florin scrie un roman – metatext pe înțelesul copiilor*

**Anda-Andreea AVRAM (GRIGORE)**

*Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava*

[anda\\_avram19@yahoo.com](mailto:anda_avram19@yahoo.com)

---

**Abstract:** In this paper we intend to follow how Mircea Cărtărescu's discourse is built in a text written specifically for children and, at the same time, to identify whether there are elements of continuity between the type of writing which consecrated the author and such text intended for children. Thus, what interests us at the end of this work is the identification of the way the childhood universe is rebuilt and the analysis of the application of the postmodernist narrative techniques. As in the consecrated texts, Mircea Cărtărescu also gives a special attention to the structure of the text and discourse, managing to build a dense story with multiple levels of interpretation, even if it is a text dedicated to children. Built on the scheme of the story in the frame, *Florin scrie un roman* is a fine example of how a postmodern writer builds a text for children reader without indicating the used processes and without naming the features of postmodernism.

**Keywords:** *children's literature, Postmodernism, narrative techniques, Mircea Cărtărescu, metatext.*

În lucrarea de față ne propunem să urmărim modul în care discursul lui Mircea Cărtărescu se construiește într-un text scris special pentru copii și să identificăm, totodată, dacă există elemente de continuitate între tipul de scriitură care l-a consacrat pe autor și un astfel de text destinat copiilor. Astfel, ceea ce ne interesează la finalul acestei lucrări sunt identificarea modului în care universul copilăriei este reconstruit și analiza modului de aplicare a tehnicilor narative postmoderniste. La fel ca în textele consacrate, Mircea Cărtărescu acordă și aici o atenție deosebită structurii și discursului, reușind să construiască o povestire densă, cu multiple nivele de interpretare, chiar dacă este un text dedicat copiilor. Clădit tot pe schema povestirii în ramă, *Florin scrie un roman* este o fină exemplificare pe înțelesul copiilor, și nu numai, a modului cum își construiește textul un scriitor de factură postmodernă, fără a indica proceele utilizate și fără a numi trăsăturile postmodernismului.

Textul este atât un labirint al perspectivelor narative, cât și un joc al măștilor naratorului. Pluritatea vocilor narative, dar și discuția explicită despre ce înseamnă actul scriitoricesc transformă textul în unul cu valențe metatextuale. Metatextul și intertextul sunt două elemente ce se evidențiază extrem de ușor aici, fără a fi nevoie să căutăm semnificații în substrat. Este evident că scrierea acesta este un text în care naratorul scrie despre sine și se detașează de sine pentru a se autoproiecta la nivelul ficțiunii. Ceea ce face Cărtărescu aici, și surprinde extrem de bine, este modul în care auctoriul, Florin, cei doi amici sau scriitorul Florescu, se raportează la lumea ficțională pe care o creează și o manevrează după

bunul plac. Astfel, producătorul de text și protagonistul ajung să se caute, se urmărească și se găsească reciproc.

Țesătura textuală și tehnica povestirii în ramă fac ca textul acesta să fie asemenea unei păpuși rusești din care apare o altă istorisire cu o altă dimensiune ontologică. Trebuie să remarcăm faptul că scriitorul procedează la o *adaptare* în stil propriu a tehnicii povestirii în ramă. Apelând la un artificiu stilistic, schimbă ordinea elementelor povestirii prin așezarea ramei spre finalul textului. Lumea textului este construită din fragmente care se stivuiesc după o logică proprie, fiecare nivel lăsând impresia de univers autonom primar. Stivuirea aceasta pe nivele narative duce și la o fragmentare a textului. Nivelele narative sunt atât de bine conturate încât trecerea de la un plan la altul se face aproape imperceptibil. Dacă ne raportăm la analiza lumilor pe care ne-o propune Br. McHale în *Ficțiunea postmodernă*, identificăm în *Florin scrie un roman* un text cu structură recursivă, adică un text narativ în care este „performată aceeași acțiune iar și iar, operând de fiecare dată asupra produsului acțiunii anterioare.” [McHale, 2009: 179] În cazul textului nostru, structura recursivă este conferită de imaginea continuă a universurilor care se construiesc prin scris. Tehnică structurării recursive devine un excelent instrument pentru explorarea aspectelor precum „autoritate narativă, credibilitate și necredibilitate, circuitul cunoașterii” [McHale, 2009: 179], ceea ce înseamnă că textul are aspect metatextual.

De asemenea, pentru a înțelege și mai bine modul de a concepe și de a ordona lumile într-o structură recursivă putem să operăm cu „temenii metalimbajului narativ” [McHale, 2009: 179] pe care ni-i propune Gerard Genette. Astfel, în cadrul unei lumi primare, numită *diegeză*, este proiectată o altă lume, o *hipodiegeză*, adică un alt nivel narativ și ontologic, în care poate să fie proiectată o altă lume, o *hipohipodiegeză*. Procedeu acesta de multiplicare a lumilor poate să continue oricât și orice schimbare a nivelului narativ produce o schimbare a nivelului ontologic, astfel că lumile nou create sunt diferite de lumea primară. În cazul acestui text, remarcăm faptul că este propusă o lectură ascendent-descendentă – urcăm două nivele narative pentru a ajunge la diegeză, dar în final suntem atenționați că există încă un nivel narativ, adică va trebui să coborâm încă un nivel narativ care este suspendat.

Această modalitate inedită de ordonare a lumilor narative creează efectul de *trompe l'œil*. Utilizat în artele plastice, cu scopul de a înșela atenția privitorului, efectul *trompe l'œil* creează iluzia tridimensionalității pe un plan bidimensional. Obiectele sunt prezentate minuțios încât impresia creată privitorului este de realitate imediată, granițele dintre nivelele narative devenind aproape insesizabile. În cazul literaturii, efectul este de a-l duce pe cititor „în eroarea de a percepe lumea secundară ca o lume diegetică primară” [McHale, 2009: 183]. Putem remarca faptul că acest procedeu este aplicat cu succes în text de Mircea Cărtărescu. Scriitorul își construiește atât de bine și de veritabil discursul în cadrul celor patru nivele, încât lumile hipodiegetice și hipohipodiegetice pot trece ușor drept lumi primare. Dezvăluirea adevăratului statut al lumilor se face treptat, pe măsură ce avansăm în lectură. În cazul nostru diegeza, lumea primară pe care o descoperim abia spre sfârșit, declanșează existența a două hipodiegeze – prima care îl are în centru pe Florin și în care se dezvoltă *hipodipodiegeza* romanului cu haiduci și a doua care este suspendată, în care ni se vorbește despre o telegramă, dar al cărei conținut nu ne este dezvăluit.

Prima povestire este o pagină de roman cu haiduci al cărui autor de ocazie este un elev, care scrie pentru a-și impresiona colegii și care se află într-o competiție scriitoricească și amoroasă cu alți prieteni din bloc său. La o analiză sumară, lumea haiducului Florea ar putea fi interpretată drept lume primară, deoarece deschide textul, iar intrarea în mijlocul evenimentelor poate fi privită ca o tehnică de prindere a cititorului în tesătura textuală.

Totuși, când trecem în următorul nivel narativ, adică în lumea lui Florin, aflăm că am fost înșelați și că de fapt ceea ce am citit până acum nu a fost decât o poveste scrisă de un copil. Acceptarea acestui nivel ca lume primară este legitimată și de titlul care oferă informații importante despre personajul textului. Jocul cu atenția cititorului continuă și abia atunci când intrăm în lumea scriitorului Florescu descoperim că tot ceea ce am citit au fost pagini dintr-un text mai amplu, adică lumi care există pentru că un scriitor virtual și care își asumă această condiție își dorește acest lucru.

Motive frecvente în textele cĂrtĂresciene, oglindirea și ÎngemĂnarea apar și în acest text, Însa sub altĂ formĂ. Oglindirea se regĂsește la nivelul mĂștilor narrative. Fiecare personaj se vede reflectat ca stĂpĂn al unei lumi pe care el o dominĂ și o conduce. Figurile textuale se suprapun în multe puncte și nu pot fi Încadrate decĂt cu greu într-o anumitĂ categorie. Astfel, Florea este un *alter-ego* al lui Florin, iar Florin este un *alter-ego* al lui Florescu, cel din urmĂ fiind ființa care se reflectĂ și de dedubleazĂ. Fiecare oglindire se reconfigureazĂ, devine un prototip ideal al sinelui. Figura auctorialĂ se dizolvĂ în cea a personajului Florin și apoi în cea a personajului, autorului și naratorului Florescu. Florin, un puști cu semnalmente de autor, e dominat de setea de a scrie. Florescu ilustreazĂ ipostaza scriitorului postmodern care trebuie sĂ supraviețuiascĂ prin text, așA putĂnd fi explicat dialogul pe care ÎncearcĂ sĂ Îl lege cu cititorul. Tuturor ființelor-de-hĂrtie li se clĂdește identitatea treptat, lucru datorat aceleiași stratificĂri a nivelelor narrative.

Cele patru micro-povestiri care alcĂtuiesc textul vizeazĂ patru nivele narrative: al romanului haiducesc, al lumii unui scriitor-personaj copil, al lumii autorului matur cvasi-identificabil cu scriitorul și al telegramei, fragmente narrative care oricĂt de diferite ar fi din punctul de vedere al discursului, sunt interdependente. CĂrtĂrescu jongleazĂ cu lejeritate cu perspectivele narrative, identitĂțile, timpurile și stilurile. Trebuie sĂ remarcĂm faptul cĂ deși textul este alcĂtuit dintr-o stivuire de fragmente narrative, coerența și logica textualĂ existĂ. În ceea ce privește perspectivele narrative, observĂm cĂ persona I, asociatĂ autobiografiei, alterneazĂ cu persoana a III-a, ceea ce creeazĂ sentimentul cĂ cineva ascultĂ și cineva vorbește. Alternanța aceasta Între perspectivele narrative și vocile naratoriale are și scopul de a stabili un contact cu cititorului prin care acesta sĂ fie implicat în text, sĂ fie parte din text.

Povestirea cu care se deschide textul aduce în prim-plan deznodĂmĂntul unui roman haiducesc. Începutul textului *in medias res* are un scop strategic, deși Îl bulverseazĂ pe cititor și în același timp Îl pune în situația de a reconstrui mental Întreaga lume ficționalĂ pe care textul nu i-a oferit-o. Astfel, proiectarea cititorului direct în punctul culminant al acțiunii și ulterior suspendarea finalului evidențiazĂ intenția de a stabili o relație cu posibilul cititor.

În ceea ce privește organizarea stilisticĂ a acestui fragment, remarcĂm faptul cĂ scriitorul dĂ dovadă de dexteritate uimitoare reușind sĂ stĂpĂneascĂ diversele registre ale limbii. DacĂ ținem cont de intenția fragmentului curent, deducem cĂ aceste convenții textuale subliniazĂ intenția creĂrii unei comunicĂri Între scriitor și cititor, copil sau adult, a cĂruu Încredere și atenție se doresc cĂștigate. CĂrtĂrescu uimește și în acest text prin lejeritate cu care trece dintr-un registru stilistic în altul. Din acest punct de vedere, textul devine un spectacol al limbajului original și vitalist. Deși în mod normal aglomerarea aceasta de stiluri ar pĂrea artificialĂ, fĂrĂ sens, discursul curge natural.

Tehnica *trompe l'œil* își face efectul, cititorul fiind tentat sĂ accepte textul ca lume primară. Credibilitatea acestei lumi este asiguratĂ și de dexteritatea cu care este *re-scrisĂ* o paginĂ de roman cu haiduci. Scriitorul ține cont de toate pretențiile pe care le ridicĂ discursul acestui tip de text (clișee lingvistice, limbaj arhaic, recrearea atmosferei de epocĂ prin apel la arhaisme, etc.). Demers ludic în esență, totul este construit cu precizie și maximĂ seriozitate, iar ceea ce face CĂrtĂrescu este sĂ re-scrie în manierĂ parodicĂ această

formă literară – astfel sunt valorificate personaje tipice romanului haiducesc – haiducul Florea, boierul, trădătorul –, limbajul arhaic și latura moral-etică a faptelor. Cărtărescu demonstrează că este un bun mânuitor al limbajului când inserează în text regionalismele și elemente de oralitate, reușind să transforme această parte a textului într-o demonstrație de erudiție și de flexibilitate scriitoricească.

Al doilea nivel narativ ne obligă să urcăm un nivel narativ și obligatoriu să reconfigurăm dimensiunea narativă pentru că descoperim că ceea ce am citit anterior este o pagină dintr-un roman scris de un copil, Florin, care la treisprezece ani este pe punctul de a termina de scris propriu roman de aventuri. Ceea ce este interesant aici este faptul că putem vedea în scriitorul Florin proiecția unui pasionat de literatură, chiar a unui scriitor veritabil dedicat complet scrisului și convins de reușita creației sale. Ceea ce îl domină pe Florin este dorința de a realiza o operă prin care să îi surprindă pe tovarășii de joacă. Mai mult decât de atât, Florin se află într-o competiție literară, clar la o altă dimensiune, cu alți prieteni încercând să creeze un text veritabil și totodată să își demonstreze calitățile de scriitor.

Dacă lăsăm la o parte povestea de suprafață, vom vedea că de fapt în această secvență se poartă o întregă discuție despre condiția scriitorului și a literaturii, totul fiind privit prin lupă parodicului și a ludicului. Astfel, Cărtărescu demontează și parodiază imaginea unui scriitor blazat, care are un stil de lucru ordonat și care e preocupat să scrie în limitele unui canon și ne oferă imaginea unui scriitor care simte și se comportă firesc, ca un om de rând, scriind sub impulsul sentimentelor. Deoarece Florin crede că ceea ce a scris este perfect, că reușește să capteze atenția și să fascineze auditoriul, nota narcisistă e evidentă și ia forma egoismului atunci când se evidențiază încercarea altor doi amici de a scrie, încercare ce eșuează din cauza formulei estetice neinspirate sau a lipsei talentului în opinia eroului Florin. În ceea ce privește limbajul, sesizăm o evidentă schimbare de registru și o abundență a termenilor contemporani și chiar inserția argoului. Încă o dată este dovedit talentul de mânuitor al limbajului, fără a uita că trecerea dintr-un registru stilistic în altul s-a făcut aproape insesizabil.

Un alt aspect care ne atrage atenția este proiectarea copilăriei în era computerizată și a jocurilor pe calculator. Cărtărescu o desacralizează și o coboară în cotidian, literatura se creează în pauza dintre jocuri sau se citește pe trotuarul din fața blocului. Copilăria nu mai este un spațiu al proiecțiilor aureolare, feerice, ci este adusă în cotidian și devine pretext al rememorărilor, al incursiunilor în trecut. Astfel aveam de-a face cu o desacralizare a vârstei copilăriei, dar și prezentarea unor copii și adolescenți a căror imagine nu mai corespunde cu cea existentă în literatura pentru copii consacrată. Mai mult decât atât, întoarcerea la copilărie nu se face cu nostalgie și nici cu intenția de a rememora, ci doar ca pretext pentru a vorbi într-un limbaj accesibil despre ce e literatură. Intenția parodică este mai evidentă în acest punct, demontând imaginea scriitorului izolat în turnul lui de fildeș și care respinge amestecul cu socialul.

Partea a treia a textului ne dezvăluie imaginea de păpușar pe care o are scriitorul atunci când își construiește lumea textuală și personajele. Cu o ironie extrem de fină și cu o un ton narcisist, naratorul-personaj din această secvență și de fapt creatorul lumilor anterioare îl transformă pe cititor, fără ca acesta să-și dea seama, într-un personaj mut al textului. Tot acum, când cititorul devine personaj al cărții este și momentul în care cartea prinde viață și capătă consistență. Putem remarca faptul că literatura este un joc în care scriitorul și cititorul acceptă niște convenții și că lumea textului există doar pentru că este citită, doar pentru că cititorul devine personaj-martor mut al aceeași lumi.

Împrumutată de la Borges, tehnica cărărilor ce se bifurcă poate fi identificată și în cazul acestui text, deoarece impresia creată este de infinitate textuală. Dar la Mircea

Cărtărescu, pentru a descoperi unde are loc bifurcarea, traseul textual trebuie parcurs de la punctul final spre incipit. Prima bifurcare o vom regăsi în textul despre/cu Florin, adică un nivel mai sus față de povestea din incipit, și identificăm cele două direcții posibile: prima corespunde paginii de roman haiducesc pe care am parcurs-o la început, iar a doua cărare ne-ar fi putut duce spre un alt deznodământ la care se gândește scriitorul fragmentului. O altă bifurcare o remarcăm în a treia povestire, din nou un nivel mai sus. Astfel descoperim că alegerea autorului a fost de a-l prezenta pe Florin, dar ar fi putut ilustra și rezultatul efortului scriitoricesc depus de prietenii lui Florin, cei pasionați de literatură SF. Întregul discurs al lui Florescu este o explicație a acestei tehnici narative a cărărilor ce se bifurcă: „Eu, scriitorul, pot să-l fac să meargă pe role mai departe, să se oprească, să dea colțul străzii, să se împace cu Ana, să se ducă la școală, chiar dacă-i în vacanță (...).” [Cărtărescu, 2003: 75]

Cărtărescu uimește și în acest text prin lejeritate cu care trece dintr-un registru stilistic în altul. Din acest punct de vedere, textul devine un spectacol al limbajului original și vitalist. Deși în mod normal aglomerarea aceasta de stiluri ar părea artificială, fără sens, discursul curge natural.

Concluzionând, textul este atât un labirint al prespectivelor narative, cât și un joc al măștilor naratorului. Fragmentarismul contribuie la crearea labirintului textual. Pluritatea vocilor narative, dar și discuția explicită despre ce înseamnă actul scriitoricesc transformă textul în unul cu valente metatextuale. Denudarea mecanismului de naștere a textului e făcută prin renunțarea la omnisciență și ubicuitate, intrându-se în dialog cu cititorului și în felul acesta implicându-l în text. Figura auctorială se dizolvă treptat în cea a personajului.

## BIBLIOGRAFIE

- Călinescu, 2017: Matei Călinescu, *Cinci fețe ale modernității: modernism, avangardă, decadență, kitsch, postmodernism*, Iași, Editura Polirom.
- Cărtărescu, 1999: Mircea Cărtărescu, *Postmodernism românesc*, București, Editura Humanitas.
- Cărtărescu, 2003: Mircea Cărtărescu, *Florin scrie un roman*, în Alexandru Crișan, Sofia Dobre, Florentina Sămihăian, *Limba română. Manual pentru clasa a VII-a*, București, Editura Humanitas.
- Diaconu, 2002: Micea A. Diaconu, *Poezia postmodernă*, Brașov, Editura Aula.
- Diaconu, 2005: Mircea A. Diaconu, *La sud de Dumnezeu – exerciții de luciditate*, Pitești, Editura Paralela 45.
- Diaconu, 2014: Mircea A. Diaconu, “Truth and knowledge in postmodernism”, în *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 137, p. 165-169, disponibil la adresa: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814037021>.
- Eco, 1991: Umberto Eco, *Lector in fabula*, București, Editura Univers.
- Fărnuș, 2014: Ioan Fărnuș, *Privind înapoi, cititorul. Ipotașe ale lectorului în proza românească*, București, Editura Cartea Românească.
- Genette, 1994: Gerard Genette, *Introducere în arhitectură*, București, Editura Univers.
- Hăulică, 1981: Cristina Hăulică, *Textul ca intertextualitate*, București, Editura Eminescu.
- Hutcheon, 2002: Linda Hutcheon, *Poetica postmodernismului*, București, Editura Univers.
- McHale, 2009: Br. McHale, *Ficțiunea postmodernă*, Iași, Editura Polirom.