

CĂLĂTORIA ALEGORICĂ ȘI ALEGORISTUL

O hermeneutică a discursului postmodern cărtărescian

Luminița CHIOREAN

Abstract

The real journey is a journey in the company of the Other, or of the Other's culture. The more numerous the communication possibilities are, the more we implode, meaning that we accumulate more energy inside of us. The more "worldwide" our communication is, the more hermetic, the more tribal, the more solipsist our epicenter becomes – a sign of our identity salvation in relation with the otherness (Baudrillard; Guillaume).

The Encyclopedia of Dragons, by Mircea Cărtărescu, is a parody that is relevant to the theme of the journey and to a certain type of traveler: the allegorist (Todorov). The principle of the epic construction consists in building the simulacrum of a virtual world. The escape from the outside of the Real here in the Other World is possible through a distortion of space, which makes 'the remote' space perceivable as 'the near'.

The allegoric journey is meant to help the traveler get as far as possible. The allegorist sees the foreigner and the foreign places as critical metaphors. He travels metaphorically. He travels only when relating himself to his own culture. He uses the "Other Land" (Celălalt Tărâm) and the hypostases of the Mioritic Dragon (Zmeul mioritic) as allegories to position him a considerable distance away from his own territory. In communication, the allegorist remains centered in his own culture.

Keywords: postmodernism, allegory, otherness, mythology, story

0. Introducere : orientalism vs occidentalism

În „Balcanismul literar românesc”(2002), Mircea Muthu opina că teoria europocentrismului (mai exact, occidentalocentrismul n.a.) deține supremația în detrimentul celor orient-occidentale de filosofie și morfologie culturală. Dar nu trebuie uitat un aspect: fiind realități dihotomice, occidentalocentrismul nu s-ar putea defini în absența orientalismului. Prin paradigma bipolarității antinomice a definirii Orientului și Occidentului, inventariem, la nivelul surselor livrești consemnate în timp și spațiu european, un tabel sinoptic al dihotomiilor particularizante în descrierea celor două lumi:

| Orient | | Occident |
|---|-----|---|
| apolinical | vs | faustical |
| finitul | vs | infinitul (Spengler) |
| „știința sacră” | vs | „știința profană” (Guénon) |
| spirit autocratic / / cârmuire despotică | vs | spirit democratic / /individualism politic apusean (Iorga) |
| „orbis christianus” | vs | „orbis romasnus” |
| „mai contemplativ” | vs | „mai practic” (Bulgakov) |
| cultură eleată | | cultură heracleitică (Dumitriu) |
| „ca resemnare” | -vs | „ca zbuciumare” (Velimirovič) |
| „eternul” | -vs | „istoricul” (Noica) |

Din grila lectorială propusă, notăm că ființa istorică manifestată ca „om deplin al culturii” din spațiul danubiano-pontic oscilează între „a fi dominat de experiență” din credința orientală și „a domina experiența”, tendință occidentală.

Printr-o linie imaginară conclusivă putem reprezenta complementaritatea celor două lumi; dihotomia nu e altceva decât principiul fuzionării antinomiilor. Cultura orientală se fundamentează pe adevăruri eterne - cultură eleată, iar cea occidentală, pe interpretarea acestei *panta rhei* înspre „îndiguirea” adevărilor și așezarea lor în tipare matriciale, în modele culturale (Noica, 1993). Dihotomia se instituie ca expresie a unității întregului. Mai mult: la confluența acestor lumi, subzistă arhetipurile culturii noastre mistuind mitologemele comune acestora. Cert este că Orientul a constituit permanent o provocare pentru Occident.

În contextul civilizației contemporane, când *Occidentul tinde să devină arhetipul lumii libere, deasupra lui continuă să planeze simbolismul Orientului*, încă prezent în mentalitatea și memoria colectivă, a locului disoluției persoanei, al exacerării valorilor materiale în dauna celor spirituale.

Insistând pe principiul coabitării lumilor, Anton Dimitriu (1987:174) aprecia că „marea descoperire a Occidentului este umanitatea”, pe când cea „a Orientului este Omul.” Expresia filosofului poate fi redată printr-o intersectare dintre orizontala expansiunii generoase, ilimitate a ceea ce numim *umanitate în diacronie*, ca istorie, ca eveniment, cu verticala intensivă, a concentrării asupra *fabulației despre om, un studiu sincronie*. În punctul zero al acestor coordonate spațio-temporale se află „ființa (noastră) istorică”(Blaga, 1997).

Cât despre autenticitatea acestei călătorii, aparent, invers făcute, dinspre punerea, așezarea și definitivarea lumilor spre ființarea lor, spre origini, nu-i un accident că se petrece în spațiul culturii române. În semne indiciale, cuvânt, imagine plastică, gestică și semnale ritualice, memoria colectivă păstrează componenta oriental-occidentală a ființei noastre etnice: „Noi, ne aflăm realmente la mijloc, între două culturi, Orientul și Occidentul, noi putem înălța un fel de pod, putem înlesni comunicarea valorilor din Occident și Orient și viceversa. Și asta nu numai că suntem unde suntem – în Orient și totuși în Occident – dar pentru că suntem una din puținele culturi europene care am păstrat totuși vii anumite izvoare ale culturii populare și deci arhaice.”(Eliade, 1978: 74)

1. Călătorie alegorică. Model zmeologic

La nivelul discursului literar, izotopiile generate de metafore, metonimii și paradoxuri (de)scriu paradigma alegorică existențială a conștiinței artistice, proiecție noologică a spiritului postmodern relevant pentru topofilia culturii căreia îi aparțin scriitorul și cartea. Este și cazul cărții *Enciclopedia zmeilor* (2002) a lui Mircea Cărtărescu, text-suport al teoriei noastre despre călătoria în spațiul culturilor universale având ca punct de plecare o cultură

minoră, pe care nu o poți abandona. Cultura-sursă (de origine, fie ea și minoră) nodul gordian în cunoaștere: receptarea lumilor se face prin prisma culturii al cărei spirit îl reprezintă. Iar pentru a călători nestingherit în spații și timp, autorul schimbă măștile antropomorfe ale daimonului, optând pentru zmeu, simbolul arhetipal pentru Occident și Orient. Astfel, zmeul devine mobilul călătoriei alegorice *dinspre Celălalt Tărâm* (al Apusului) de unde se face plecarea, spre Lumină, origini (spre Est).

Iată pentru ce, în opinia noastră, prin *modelul zmeologic* ca prelungire mitică în toate culturile populare tradiționale, Mircea Cărtărescu angajează *un model al alterității* ce locuiește geografia dintre Occident și Orient, dinspre apus (moarte) spre răsărit (viață), în sensul resurecției mitologemului „om”- parcursul fiind dat de măștile alegorice ale zmeilor ce surprind „umanitatea” din om cu adevărurile ei, în plenitudinea manifestărilor umane mai mult sau mai puțin recunoscute – căci zmeii sunt antropodaimoni.

În credința populară românească, zmeul e ultima etapă a evoluției șarpelui. E o evoluție spre „umanizare” a zmeului raportată la transformările care s-au produs în concepțiile oamenilor referitoare la întruchipările sufletelor morților. La început, strămoșii mitici aveau înfățișări zoomorfe, iar mai apoi, înfățișările s-au antropomorfizat. Apartenența zmeilor la categoria „strămoșilor” reiese din calitatea de „donatori” mitici: adică se pot îndrăgosti de fata unui împărat și s-o ceară de soție. Pot îndeplini orice dorință a celui care intră în posesia oglinzii.

Demonologia constituie varianta mitică prezentă la toate etniile prin al cărei *antropomorfism* (1) prezent în gândirea arhaică sunt atribuite însușiri umane unor obiecte sau procese din natură, unor ființe imaginare. Ca exemplar al perfecțiunii modelului antropomorf și al omniprezenței în spațiul dintre cele două lumi nu este altul decât protagonistul din folclorul românilor: zmeul

Complex de credințe despre spirite necurate, acutizant malefice, uneori ambivalente, ce aparțin Celuilalt Tărâm, atribuit Occidentului, demonologia este *interpretarea primară a mitologiei*. Aflată în raporturi „familiare” cu omul, lumea de dincolo e un depozitar de duhuri sau spirite, demoni, strigoi, moroi, ursitoare, zburători, zmei, dragoni etc.

2. Demonologia – sursă a lumii arhaice

Pentru a înțelege rostul unei culturi minore ca a noastră raportată la nivelul morfologiei culturilor europene (europocentrism), vom adăuga tabloului sinoptic relevant pentru raportul Orient – Occident informații venite și dinspre demonologie (Evseev, 1978) – reținând că *demonologia, magia și mitologia* constituie *sursa emblematică pentru cultura oricărei etnii*. Este și un mod de abordare a textului cărtărescian.

În interpretare demonologică, Orientul constă în spiritul unei gândiri mitico-simbolice ancestrale: *ex oriente lux* evocă episodul biblic al nașterii lui Iisus și al sosirii celor trei magi; este locul răsăritului de soare, simbol al luminii, al resurecției și al speranței. Orientul desemnează aurora și posedă sensul de obârșie, de trezire, de iluminare spirituală și revelație mistică. Așa se explică de ce Islamul însemna „o noțiune pur religioasă”, deseori fanatică, față de Europa – noțiune geopolitică.

Într-o prezentare antinomică, Occidentul (Evseev, 1978) semnifică apusul de soare, spațiu asociat cu tărâmul morții - un drum spre vest, o călătorie spre soare-apune [Bлага, 1997]. Vestul e „locul feminin al misterului, al coborârii și cupei, al regimului nocturn care e eufemizarea beznelor”(Durand, 2000). Păzitorii Apusului sunt divinitățile morții și ale distrugerii. De aici, apusul e infernul și tărâmul morților. Occidentul corespunde serii și nopții, iar în simbolistica anotimpurilor e asociat cu toamna. Ca aspecte pozitive reținem că apusul e locul depozitării și al refacerii energiilor, sediul puterii întruchipate de „mana” strămoșilor. Lumina ce se naște la Răsărit (*ex oriente lux*) este întotdeauna preparată, revigorată în Apus (2). Prin urmare, în grila lectorială de mai sus, adăugăm notația:

| Orient | | Occident |
|-----------------------------------|---|--------------------------------|
| Ex oriente lux/ diurnul | - | nocturnul / „mana” strămoșilor |
| Tărâm Originar : obârșie, sosirea | - | Celălalt Tărâm - plecarea |
| iluminare spirituală | - | luminare prin rațiune |
| revelație mistică | - | spirit lucid |

Se poate bine observa traseul inițiativ urmat în *Enciclopedia zmeilor* : dinspre Occident spre Orient, odată ce cronotopul propus este cel al regimului nocturn ce stăpânește Celălalt Tărâm, iar condiția de „poet” sau „puah” – „amărății care împing stelele cu bărbia”, visătorii, romanticii - cade în dizgrația autenticului personaj zmeiesc!

Prin această carte, Mircea Cărtărescu ne oferă o cercetare complexă, ca istorie și eveniment despre alteritatea universală a dihotomiei om - umanitate, invers acționând: dinspre UMANITATE spre OM. Aici orizontalitatea geofizică a lumii zmeiești – răspândirea zmeilor în timp și spațiu, în folclorul popoarelor euroasiatice, de la celți până în China (3) – se intersectează cu verticalitatea secțiunilor conținând informația utilă cunoașterii acestui daimon al fertilității – parte a conștiinței activate pe traseul existențial (destin), o alegorie a călătoriei spre începuturi, spre izvoare - un mers invers, într-o retrospectivă a destinului.

Prin paralelismul sintactic, Cărtărescu construiește pe verticală, o lume a subteranului descrisă prin raportare la lumea terestră. Underground-ul preferat gestionează Celălalt

Tărâm: o lume barocă - pilon al celor șapte minuni, culminație a spiritului creator de minuni: „Șapte sunt minuni, și șapte sunt planete, se zice-n ceruri, / Șapte centre de putere înșirate, giuvaeruri, / Pe coloana vertebrală luminând curcubeu. / Șapte sunt cetăți în vastul teritoriu subteran. / Iar din cele șapte una strălucește între toate / [...] Este Quatr'a cea săpată în porfirul cel mai dur. / Șapte ziduri uriașe îi dau roată împrejur.” Quatr'a este replica parodiată a „Călătoriei spre centrul Pământului” de Jules Verne.

Quatr'a sau Celălalt Tărâm se fundamentează pe existențe fabuloase relaționate cu lumea de dincoace. Scenariile folclorice, inserții ale discursului paremiologic (ghicitoare, proverb, descântec, făcătură, blestem), sunt detaliate și amplificate printr-un narativ ritualic, surprins schematic chiar în strategia aplicantă a medicinei practice. Narativul daimonic este rodul mentalităților antropomorfe, fantezii exprimate prin superstiții și credințe raportate la evenimentele influente din viață sau natură.

3. Dinspre naratologia parodică(ului)

Un aspect al genului parodic evident pentru textul cărtărescian este reperat paratextual - coperta a patra reproduce teme parodiate din mass-media românească („Ziarul de duminică”, „Curierul de ambe sexe” etc.): „Ilustrată din abundență cu desene după natură ieșite din pana inspirată a lui Tudor Banuș, *Enciclopedia zmeilor* de Mircea Cărtărescu (controversatul autor al anilor '80) aduce pentru prima dată la lumină o lume întreagă ce părea pierdută pentru totdeauna.”

Interesantă este tehnica hipertextualității, prin care relația de derivare sau imitare unește unu hipotext A – texte de literatură sau din mass-media-, un text anterior, de un hipertext B, textul parodic cărtărescian. Este cazul imitației, pastișei și al parodiei, ca forme intertextuale prezente în discursul postmodern. „Discursuri de entuziasm imaginativ, în limita concretului, [textele epice cărtăresciene] folosesc ironia și autorironia, parodia și pastișa nu ca pe elemente deconstructive, ci ca pe *un contrapunct dialectic al suflului acumulativ*. (s.n.)” (Cistelean, 2000:161). Hipertextualitatea complică narativul sau expozitivul, descrierea prin construcția labirintică ce-și propune ca mesaj cunoașterea altor orizonturi prin proiectarea unui lumi fantasy . E o mitologie aluzivă la rase și la lumi criptice, aduse din underground prin tehnici ale ludicului – formule, cut-up-uri din literatura populară sau cultă, aluzie, transparență și indicibil, constructe iluzorii și categorii estetice ale insolitarului: grotesc, burlesc, parodic, umor negru.

Insolitarea (4), ambiguitatea, intertextualitatea, ca mecanisme ale generării procesului izotopic, simultan dinamice la nivelul configurării tropice, cu rol important în producerea de sens în metadiscurs. Optând pentru aceste procedee, nu trebuie să ignorăm *deviația și comprimarea* sensului, mecanisme specifice limbajului secund (poetic). Imaginarul lingvistic

eterogen umple labirintul epic, participând la imaginarul bizar al lumilor fantasy – locuite de rase și creaturi care, deși diferite de om, au din umanitatea acestuia, sunt investite cu virtuți și defecte umane.

Pe lângă insolitar, din depozitarul metalogismelor folosite de autor, nu putea lipsi alegoria. Prin poziționarea la frontiera dintre realitate și ficțiune, prin disponibilități alegorice, literatura este cea mai în drept să vehiculeze un prototip din perspectiva căruia să fie posibilă a se petrece *istoria umanității și a omului*, odată ce funcționează solipsismul: „Alegoria [...] are menirea să comunice o imagine stilizată excesiv a condiției umane în ipostazele ei cele mai ontologic hotărâtoare”(Călin, 1969: 8). Într-adevăr, la nivelul textului literar se validează sensul ontic, destinația fiind reșezarea în conștiință a valorilor umane.

Mai mult, în odiseea umanității (și mai puțin a omului), discursul postmodern adaugă imagine paradoxiste, încărcate cu imaginar baroc. Paradoxul (Chiorean, 2007) propune mecanismul activ în coabitarea lumilor, în interferența și separarea lor, în călătoria inter-mundii, deoarece prin tehnica paradoxului au loc: „(a) suprapunerea a două niveluri, de obicei distincte, ale realității, ale limbajului, ale cunoașterii, ale gândirii sau ale comportamentului.” (Marcus,1985:4;33) și (b) obediența în aflarea punctelor comune. Se pare că paradoxul este materializarea lingvistică a replicii lui Paul Valéry: „Prends l'éloquence et tords lui le cou!” Paradoxul contrazice obișnuințele senzoriale și perceptive, sprijinindu-se pe o semantică a infinitului. Actualizează negativul și absența, interogând profunzimi și relevând duplicitatea psihismelor tenebroase, creând un fel de „întuneric vizibil”- conștiința nu este ceea ce este, ci ceea ce nu este (apud Sartre) – este soarta imaginarului Celuilalt Târâm de unde începe călătoria spre punctul comun al lumilor: Orient și Occident.

Literatura devine pista cea mai comodă în călătoria între și dintre lumi spre exprimarea alterității ca „origine a unor singularități”(Baudrillard; Guillaume, 2002:9). Călătoria alegorică a lui Cărtărescu propune anonimatul absolut redat prin ruptura subiectului de sentimentul său, dislocarea sinelui de sine și de contextul social ca un topos privat.

4. Configurare poetică – izotopii, simboluri

Mitologia zmeilor prezintă în folclorul românesc gestionează prototipuri ambigui. Carența caracterologică e suplinită din plin în textul cărtărescian de speciile de zmei prezentate împreună cu habitatul, anatomia, istoria, limba, obiceiurile, ocupațiile și armele, știința, economia și artele lor, descriptori ce impun tehnica discursului enciclopedic – parodie eseistică.

Astfel, după stabilirea punctului de referință, și anume: paradoxala umanitate zmeiască, se stabilește ca prim pretext UMANITATEA din perspectiva zmeului comun, cel

aflat la baza genealogiei zmeiești universale. Pretextul este dezvoltat pe raționamente corespunzătoare unui puzzle descriptiv-parodic: anatomie, rase și varietăți, geografie, istorie, arme, ocupații și unlete, economie, civilizație, limbă, limbă, științe și literatură – o adevărată odisee în universul zmeiesc (sau zmeologie).

Quatr'a, spațiul original al zmeilor, e un paralelogram și „rasele de zmei” sunt risipite în patru colțuri ale lumii. Ca dispunere în plan e o quatr'a, dar „sistema lumii”, ce aparține Animicștiutorului, semantica inversă în numirea Înteptului zmeiesc, prezintă „universul ca un fel de farfurioară ce se rotește rapid, ținută în echilibru pe vârful degetului Ființei supreme”(p. 81).

Prin urmare, imaginea repetă cercul ca simbol al omogenității, al perfecțiunii, mișcări imuabile și eterne, fără de început și sfârșit. În plan cosmic, simbolizează cerul, în opoziție cu pământul care este simbolul pământului – cerul fiind nostalgia după lumea dincolo de „ferestră” (cum ar spune un zmeu). Cercul este și simbol al timpului, al veșniciei reînceperii, redate în plan iconografic prin imaginea șarpelui *ouroboros*. Cercul limitează un univers, dar mișcarea de rotație e infinită. Funcțiile apotropaice asociate inelului, cercelului, brâului – semne indiciale zmeiești sunt arhetipuri ale cercului ocrotitor.

Ca ultim raționament al umanității, memoria colectivă vehiculează Arta și literatura, ce devine pretext în dezbaterea unui virtual proces al „decameronului” zmeologic, prototipic pentru OM – sunt rostite, firește, zece povești, prin care neamul zmeiesc supraviețuiește unei iminente apocalipse.

4.1. Călătoria în „Univers”

Între proiecție și supraimpresionare, *Enciclopedia zmeilor* conține modelul parodic al unui „daimonion goethean: o putere magică, un duh pozitiv, al creației, al productivității, al faptei”(Blaa, 1980: 289), și nu al demonicului socratic, „geniu al restricției morale”.

În credințele populare, în primul rând, daimonii sau demonii sunt ființe divine sau semidivine, identificate cu spiritele strămoșilor, cu geniile tutelare. *Daimonul formează o parte a conștiinței, având facultatea de a dirija destinul*. Într-un sens se apropie de demonicul ca fatalitate. Cel posedat de un demon era considerat protejat de zei pentru că avea „ingeniu”, adică inspirație. Demonii arhetipali ai răului și morții sunt spiridușii, tricolicii, pricolicii, moroi, strigoii sau trolii, prezenți și acest text sub masca molohului.

Din dicționarului demonologic, de magie și mitologie, este posibil ca scriitorul să fi preluat criteriile de clasificare a demonilor în prima parte a cărții: Universul – ex. funcția sau rolul ritualic; toposul locuit și stăpânit; armele (buzdugan, măciucă); ipostaza sau înfățișarea.

Prin urmare, surprinde construcția personajului zmeiesc ca fuziune între *zoodaimon* și *anthropodaimon*.

Se știe că zmeul e o specie a saurienilor fabuloși din mitologia populară românească, unde se confundă adesea cu Șarpele, Balaurul și Zburătorul. Ființe cu chip de om, însă mai mari și mai puternici: au coadă, trupul solzos, umblă pe cai năzdrăvani și sunt veșnic în luptă cu eroii de tipul lui Făt-Frumos. Arma de luptă este buzduganul sau măciuca, ceea ce denotă apartenența lor la categoria daimonilor fertilității. Trăiesc pe Tărâmul Celălalt, în palate strălucitoare, în care închid fete răpite cu prilejul incursiunilor în lumea oamenilor. Pot avea familii. Zmeoaicele, de regulă, sunt mamele zmeilor. Sunt de origine htoniană (Evseev, 1998: 502) Au însușiri uraniene și pirice, apropiindu-se de balauri. În ipostaza pirică sunt adesea confundați cu Zburătorul.

Ca simbol antropomorfic, de zmeu nu putem face abstracție în istoria umanității - este daimonul, elementul, liantul încărcat de meditație și analogie dintre lumi. Modelul zmeologic propus de Cărtărescu cuprinde 12 specii: zmeul comun, strămoșul din Quatrța, apoi zmeul zmeilor, zmeul sur de văgăună, zmeul cu colți, câinele de zmeu, mum zmeilor, zmeul mioritic, Animicștiutorul, zmeul zmeelor, zmăul, încălțații, zmeul asiatic sau zombalul – specii cu corespondență în demonologia universală: dragon, balaur (5), șarpe (6), blajini, zburător sau dragobete (7), basilisc, cățelul pământului (orbetele) (8), zgriptorul, Muma-Pădurii, zâne sau iele etc.

Parodiicul redă un text comic despre o lume cinică, ironică, plină de umor, inocență, duioșie, chiar. Redăm câteva imagini: astfel, zmeii au un organ prințesoreceptor, cu care detectează prezența prințeselor, un organ voinicoreceptor ce îi ajută să iasă biruitori sau și un organ cristalomandibular – asociat avariției de comori; că unii se înmulțesc prin înmugurire, că limbile aglutinante folosesc stropii de salivă pentru a marca diacritice care schimbă cu totul sensul cuvintelor, că frescele nu-i reprezintă, ci îi cuprind în poziții de luptă chiar pe eroii învingători, uciși și așezați pe pereții peșterilor în poziții specifice.

Pe această foarte simplă schemă, scriitorul a abordat teme nu pentru un articol de întâmpinare, ci pentru eseuri, studii, cărți. Prima parte a constat în adunarea și consemnarea informațiilor despre zmei și habitatul lor înregistrează palierele lumii zmeilor, de la anatomie la arte și literatură. Și continuarea însuirii faptelor cuprinse în *Enciclopedie* nu se poate sustrage spectrului, onest în fascinație, al tautologiei. Iată, astfel, ceva despre literatura zmeilor: poeții sînt numiți în toate limbile aici puah, ceea ce literal înseamnă amărăți care împing stelele cu bărbia, iar nașterea unui puah, provocată de uitarea formulei rituale de îndepărtare a răului, înseamnă pentru familie o mare catastrofă.

În fine, zmeii cultivă trei tipuri de cântece epice, Vissele, Zurbele și Hrankahrankas, primele situându-se în zona academismului, ultimele, în aceea a pamfletului, Zurbele având atributele prețuite vizibil de autorul enciclopediei pentru exuberanța barocă în desfășurarea acțiunilor și pentru emfaza discursului: „Aici sînt mult lăudate întorsăturile stilistice neașteptate, uneori de-a dreptul paradoxale. Personaje mor și învie pe pagina următoare, o cetate e cucerită de dragul unui epitet, un sclav o violează pe regină pentru ca poetul să-i poată descrie acesteia mărimea ugerelor. Totuși, printre multe ficțiuni, răzbat în zurbe și date istorice neașteptat de precise”. În fine, nu-i prea stă la inimă acestui autor poezia așa-zis lirică, proiectată vizibil în visceralitate ce „nu constă atît în cuvinte, cât în atitudini corporale”

4.2. „Decameronul zmeosofic” : Visse, Zurbe și Hrankahrankas

„[...] De câțiva ani buni, literatura [română n.n.] pare să-și fi redescoperit gustul pentru trecutul ei, [...] pe care ultima sută de ani i-o ascunsese. [...] postmodernismul nu poate fi înțeles fără această modă retro, fără dorința de a scoate din muzeu genuri, specii și procedee literare uitate.”(Manolescu, 2001) Și într-adevăr, prin ludic și parodic sentimental, Mircea Cărtărescu recuperează farmecul tehnicilor poetice anacronice, manifestând disponibilități pentru stiluri și registre poetice diferite.

Limbajul zmeiesc este o travestire textuală inocent regizată ca un spectacol al lumilor în care trăim. E un simulacru de comunicare ce dezvoltă dimensiunea metatextuală a cărții, un simulacru ce premerge unei maieutici a adevărilor balansând între ipotetic, ficțiune și real ca principii de optimizare a literarității – căci alegoria (metalogism dominant alături de paradox) antrenează rețelele lingvistice într-o configurare poetică a literaturii: e un paratext savant, persuasiv mînuit în motivarea prezențelor zmeiești, al cărui pretext și mesaj totodată e Literatura! Mai mult: pariul scriitorului cu sine și cu cititorul constă în găsirea alterității originare prin identitatea lumii cu textul.

Altfel spus: rostirea singulară iresponsabilă, eliberată de coduri etice, oscilează între minciună și adevăr, între mit și realitate. Disimularea scotează pe efectul simulării pure care duce la înregistrarea unei noi lumi în care vocea auctorială se preface a fi un Altul.

Temele epice sunt abordate donquijotic. Iubire și poezie, literatură, chiar călătorie sunt teme puse sub semnul demitizărilor în aceeași măsură în care angajează parodiere „metafizică” proprie: romantică, pamfletară sau barocă.

4.2.1. Iubire și poezie – parodie romantică

Iubirea nu e tratată ca un subiect simptomal (simptomatic), ci se impune ca o metodă: este un limbaj poetic primar „pooh-pooh” parodiat: puah, în limbajul românesc: poet!

Reprezentanții arborelui zmeologic sunt adevărați povestitori, au reale aptitudini în arta evocării. În textul epic, Mircea Cărtărescu, „unul dintre cei mai ofensivi promotori ai postmodernismului” realizează „un continuum evocator <<realitate – halucinație – vis>>”, trecând nonșalant din descripția și evocarea realiste în sondajul oniric ori în fantast, în spectografia sublimă și suprareală”, notează Alexandru Cistelean, referindu-se la romane și nuvele (2000: 161-162). Evocările din *Enciclopedia zmeilor* parodiază REM-ul, propria formulă (chiar tehnică) artistică angajată în nuvele și romane!

Popasurile pe traiectul labirintic narativ sunt o dovadă în acest sens. Mai mult: este evidentă parodierea limbajului poetic postmodern, în care: „[...] orice cuvânt nu e decât începutul unei avalanșe baroce de limbaj sedus, parola unei holograme de limbaj senzual și senzualizat [...] orice ar scrie Mircea Cărtărescu, el scrie, în fond, o incantație. Și asta indiferent de câtă parodie, ironie și răstălmăcire de clișee s-ar folosi.” (Cistelean, 2004: 146)

Emoția estetică este provocată de miracolul vieții umane: tânăra poetă *Vasiliska*, amețită de farmecul existențial, de mirosuri, senzații, imagini, fntasme, iese, ca într-o aleasă procesiune, din grotle subterane în care sălășluia. Frumusețea cadrului romantic oferită prin „fereastra plină de stele” o vrăjește. Ca efect al trăirii, „copila începu să cânte” – nu era ea o puah? Și a doua zi, „o dată cu revărsatul dumnezeieștilor zori, Vasiliska văzu, pentru prima dată în viață, ceea ce căutase întotdeauna, ceea ce noi toți, zmei și oameni, căutăm și vom căuta întotdeauna: limpedea, gingașa, transparenta și nesfârșita Lumină.” (p.110)

4.2.2. Literatura postmodernă în conflict cu modernitatea - pamflet

Ce fascinație în coborârea zmeilor asiatici în lumea microscopică a circuitelor, urmată de călătoria programatoarei *Ding-Ding*, creatoarea însăși a acestei lumi virtuale, atacată de unul din personajele sale și salvată finalmente prin ingenioasa soluție a identificării lumii deja create cu numele unei cărți, acela chiar al *Enciclopediei*...Un joc fără limite, în care lumile se autogenerază și se autodevoră, în care se glisează firesc în lumi suprapuse, în care totul se poate opri în loc prin fascinația incantatorie a cuvintelor. Căci limba e un mister deopotrivă senzual, cât și muzical!

Fascinația lumilor virtuale pune opera și lumea în relație cu inteligența artificială a lui *Ding-Ding*, încât totul generează lumi în lumi și vise în vise, într-un fel de reiterare contemporană a lumii liliputane sau a preludiului kantian din *Sărmanul Dionis*. *Enciclopedia* este un alt tip de *Levant*, o variantă parodică a literaturii universale cu subiectele, motivele și personajele ei.

În cele zece povești, motive cunoscute sunt asamblate ciudat, rezumate cu ironie, coborâte în derizoriu, trecute în grotesc, plimbate prin sofisme și prin transparența visului

sau o scenă complicată care amestecă, de dragul surprizei și cu scopul uimirii lumi, vise și obsesii despre dragoste, moarte, Dumnezeu și poezie.

Povestitorii din universul zmeilor fac parte din comedia personajelor literare: eminescianul *Umbello* și umbra lui, *Hilozois*, eliadescul vagabond, un obsedat de metafizică și transcendență. Ultima dintre povești, pamflet și meditație deopotrivă, sfârșește cu descoperirea în mâinile judecătorului *Zumm* a ciudatei măciuci a lui *Umbello*, pe care sînt sculptate versetele caligrafiate bizar ale unei faimoase *Zurbe*, numită *Zurba Inelară a lui Meer-Tscha*, numele zmeiesc, așa cum vom afla, chiar al ciclului de povești din *Enciclopedie*, de altfel parodie la *Stăpânul inelelor* de J.R.R. Tolkien. Oricum, în fața judecătorului stau *Cornichon* și *Karakeridosbelloianisoglu*, câinele de zmeu și porcul său de câine favorit, pe care ar fi putut oricând să-l mănânce. Poetul cu zeci de titluri, premii, distincții – toate dintre cele mai hilare, savuroase chiar numai prin simpla lor numire și succesiune – și bâlbâitul, oarecum fără identitate, cel salvat de *Cornichon* de pe drumuri. Cauza judecății – acuzația de plagiat, pe care *Cornichon* o anulează printr-o subtilă semioză, realizată la limita dintre umor și gravitate. Textele cu pricina sînt puse simultan pe pagină: o nouă nedumerire privind esența – și scena – literaturii. Față în față stau un fragment dintr-o academică *Vissă* – text romantic - și replica ei postmodernă, din categoria *Zurbelor*. De o parte un vers solemn de odă, de genul Sublimă! Ești sublimă! Tu, stea a nemuririi! – de cealaltă, reversul dinamitar, ironic, dubitativ: Sublimă?! Ești sublimă?! Tu – stea a nemuririi?! (p.162) Cad astfel toate bănuielele noastre morale, instituite burlesc în rândurile anterioare. Judecătorul e pe punctul să facă dreptate – un verdict aleatoriu lăsat în seama măciuci fatale pentru unul dintre comedianți. Numai că, în fața vrăjii, textul încrustat pe această măciucă, *dreptatea chiar nu mai contează*: „Uitând și de judecată, și de tot, zmeii se așezară în fața bâtei și-ncepură să citească pe fețele ei cele zece povești întreșute. Și citiră, și citiră, și citiră...” (p. 163) Semn că, într-un fel sau altul, nici nu mai interesează cum, sabia lui Damocles este chiar această carte – citită la nesfârșit. Textul parodic ne dă șansa de a deveni personajele lumilor ficționale!

4.2.3. Călătoria alegorică ... rămânerea în lumi virtuale – parodie barocă

Călătoria (9) în lumea zmeiască constă în desprinderea de cultura proprie considerată ca centru și aflarea adevăratului centru al omenirii, aici: lumea zmeilor. Călătoria e o devenire spirituală, expresia dorinței de schimbare și de căutare a unui tezaur spiritual, poate și material, o evadare în afară pentru ca, în final, să știi unde sa revii: centrul lumii al cărui produs ești!

Ca orice tratat bazat pe surse livrești, prefața se încheie cu mulțumiri adresate celor implicați în destinul cărții, adăugând o scrisoare adresată „iubitului cititor” îndemnat să se alăture „pe calea spinoasă, dar atât de rodnică a zmeologiei”, fie chiar și ca diletant.

Reperetele traseului existențial sunt demascate în *Povestea lui Ding-Ding, programatoarea*, personaj intermundal ce deconspiră dedublarea autorului. Tot aici avem o altă cheie a lecturii: cartea e o lume virtuală dominată de molohi, aici, metatextual, numit prin *Mol-loch*, „zmeul care purta el însuși o mască de trol”(p.150)

Prin răpunerea molohului, spirit vindicativ, este distrus mitul Galateei, cea care își devorează propriul creator. Aici, Mol-loch este temperat și limitat în spațiul și timpul lumii „virtuale” a cărții: *ENCICLOPEDIA*. Fiecare carte are un semn indicial în lectură! Fiecare personaj are asupra-i obiecte apotropaice, înzestrate cu o forță magică, sacrală, capabilă să înlăture răul, să stopeze maleficul.

„În etnologie, casa tradițională nu e doar un adăpost oarecare, ci un fragment demonologic: acoperișul e în paza „căiușilor” apotropaici, poarta, ușa sunt sculpturi în lemn sau conțin reprezentări mitice: șarpe, păun, cocoș, cerb sau obiecte cosmice: soare, lună, stele, imaginar cu funcție de apărare. La fel e și portul național, covoarele, peretarele – mostre ce fac parte dintr-o *enciclopedie plastică* cu funcție totemică.”(Evseev, 1998)

La Cărtărescu, *Enciclopedia*, engramă a „cărții virtuale” („numele compact discului” lui *Ding-Ding*, alteritatea auctorială) este obținută printr-o ars combinatoria magică: „[...] mintea începu să-i meargă cu viteza disperării.” - cartea, de cele mai multe ori, se scrie din disperare: de fiecare dată, o poveste te salvează. Continuăm citatul: „[*Ding-Ding*] Recapitulă: nasture, iadeș, leucoplast, orar, elf, caiet, inel, cocean, peștișor, ac, etamină, diodă ...”(p. 149) – aici, obiectele apotropaice înșirate ale celor 12 zmei, frecvent întâlnite în universul domestic, au funcții totemico-zmeiești, de apărare în lumea oamenilor. „Vraja era în obiecte sau în numele lor? În nume, căci aici totul era fără realitate ca și numele. Reținu primele litere ale celor douăsprezece nume: N, I, L, O, E, C, I, C, P, A, E, D”(p. 149) – fragment parodic la dialogul lui Platon: *Cratylus*! Protagonista e un *Cratylus* autohton. Prin urmare, în călătoria făcută pe urma personajelor zmeiești, între Occident și Orient, autorul rămâne înfipt în cultura română, model polipier în care rezonază multe alte modele culturale indo-europene.

Enciclopedia: „La acest cuvânt (continuă povestea) zidurile castelului căzură, *Mol-loch* începu să scadă până nu se mai văzu, câmpiile înverziră, orașele și satele înfloriră din nou, iar personajele plecară fiecare la locul său, făcând cu mâna pentru ultima oară către cea care el dăduse viață.”(p.149) Textul postmodern prezintă paradoxalul traseu al despărțirii personajului de autor, și nu invers. Personajele obosesc, sunt disciplinate: după atâta acțiune, merg spre odihnă fiecare în habitatul ei, nemaivrând a controla stările emoționale ale creatorului. Nici pe ale cititorului. „Cât despre Ding-Ding, ea reveni în lumea adevărată, termină compact-discul și se apucă de alte treburile, fără ca măcar o clipă să bănuiască adevărul: că ea însăși este personaj într-o poveste, ca și cealaltă, Ding-Ding, din frumosul disc cu piste argintii.”(p.149) nu este decât referința la reinvestirea povestirii în ramă cu o

nouă semnificață: mise en abyme – tehnica prin care personajul care creează personaje se substituie autorului care se detașează fără regret de personajele sale.

5. Călătoria alegorică – demers spectral

Demersul epic din *Enciclopedia zmeilor* nu este unul al abandonului, ci al coabitării în lumi simultane: reală și virtuală, Occident vs Orient și imaginarul acestor lumi. Autorul are încredere în supraviețuirea personajului său prin povestea care-l însoțește. Personajele îi sunt răsfrângeri identitare, alterități. Textul postmodern surprinde relația creator-personaje ca pe un proces spectral între Altul și Celălalt.

În acest sens, vorbim de spectralitate (10) ca eliziune a altului, proces ce pune în funcțiune mecanismul rezonanțelor: un real poate deveni fantomatic; „prezența corporală devine discretă, evanescentă, de unde teama de transgresiune, de fragmentare, de rătăcire! Manifestate în finalul cărții de *Ding-Ding* – creatoarea cărții virtuale; rezonanța măștii, a dedublării, a multiplicării, un ludic al universurilor fără măsură comună. A fi spectral înseamnă a fi cu mai multe fețe ... zmeiești și de a angaja doar o anume față în cotidianul socio-profesional.

Noutatea textului postmodern cartărescian constă în atotputernicia codului instituit ca mutație prin mască – operator simbolic, respectiv prin jocul de-a Altul – operator simulator. E un ludic ce funcționează conform paradoxalei reguli a realului: în funcție de tradițiile și obiceiurile habitatului locuit, zmeul (masca) intră în artificialul declanșat de contextul geografic și socio-cultural. Se ajunge astfel la concluzia: alteritatea nu-i un subiect exterior, nu ține de distanță, ci se află înăuntru: o alteritate interioară, căci zmeii sunt refulări ale conștiinței artistice. E tehnica ce parodiază bovarismul ca atitudine exotică interioară: mă las îngurgitat de propriul meu eu, mă observ ca alteritate zmeiască, creez înlăuntrul meu distanța Orient - Occident și accept modelul zmeologic ca emblematică a lumii arhaice.

Referitor la tema călătoriei în literatura secolului al XIX-lea, Tzvetan Todorov, în *Noi și ceilalți* (1999), propune o decadă (11) tipologică a călătoriilor după obiectivul, scopul acestora. *Enciclopedia zmeilor* propune călătoria alegorică ca subterfugiu, proiecție parodică a demersului ideal de a ajunge la adevăruri, la înțelegerea lucrurilor cât mai departe în timp și spațiu. Alegoristul rămâne totuși poziționat într-un loc fix, providențial. Evitând linearitatea, călătorul și călătoria alegorică – aici, alteritățile autorului din lumea zmeiască - sunt governați de imaginarul mitic al veșnicei reînnoiri, simbolic reprezentat prin universurile concentrice care funcționează pe principiul *mise en abyme*.

Enciclopedia este: „[...] *singura călătorie [...] pe care o faci în raport cu Altul, fie el un individ sau o cultură* (s.n.), și, din această perspectivă, cu cât se lărgește comunicarea, cu atât implodăm mai mult în noi înșine”(Baudrillard; Guillaume, 2002: 62). Adăugăm aici sursa livrescă a călătoriei, recunoscând lesne atitudinea conștiinței artistice a scriitorului postmodern: „Alegoristul ia străinul ca metaforă critică, el călătorește „metaforic”. Nu se află niciodată cu totul în țară străină, ci rămâne în raport cu propria sa cultură, dar într-un raport critic. Altfel spus, cealaltă țară îi servește de alegorie. [...] el rămâne centrat pe propria sa cultură, nu-și pierde rădăcinile, nu se exilează nici măcar mental.”(id., p. 65)

6. Concluzii

Adevărata călătorie o faci în raport cu Altul, care poate fi și o cultură. Cu cât comunicarea devine mai generoasă, cu atât implodăm mai mult, în sensul concentrării consumului de energie în interiorul nostru. Cu cât comunicarea e mai „mondializată”, cu atât epicentrul e mai închis în el însuși, mai tribal, mai solipsist – semn al salvării identitare în raport cu alteritatea. Așa se explică atitudinea auctorială în *Enciclopedia zmeilor*, de Mircea Cărtărescu, discurs parodic relevant temei călătoriei și unui anume tip de călător: alegoristul.

Principiul construcției epice constă în realizarea simulacrului unei lumi virtuale. Evadarea în afara Realului, aici, pe Tărâmul Celălalt se face printr-o distorsionare a spațiului, prin care departele e receptat ca aproape.

Ca specie literară a parodicului fantastic, Cărtărescu optează pentru fantasy, specie epică preferată în lumea postmodernă. Astfel sunt propuse lumi noi, animate și locuite de rase și creaturi fantastice – zmei, dragoni (împrumutate din fantasy mitologic și dungeons & dragons)- eroi percepuți negativ care, comunicând alte coordonate, devin un element civilizator! Fiind o parabolă a cărei comunicare e saturată de intertext (romanesc, liric, paremiologic etc.) și ironie, includem această *Enciclopedie*(I. *Universul* și II. *Poveștile sau Zurba Inelară a lui Meer-Tscha*) în specia low-fantasy, învecinată cu „Lumea Disc” a lui Pratchett.

Mirarea în fața lumilor și-o dă literatura prin universuri ludice reiterate ca imaginare ale șarpelui Ouroburos prin care se demonstrează cum totul există fără de adevăr, fără de morală. Realul e condiționat doar de poveste - fantezie întreținută de meșteșug și erudiție, de mentalul enciclopedic al povestitorului.

Prin călătoria alegorică din / spre *Universul* și *Poveștile zmeilor*, Mircea Cărtărescu ne oferă o altă perspectivă asupra lumilor virtuale: ne situăm, nu dincolo de bine și de rău, ci *dincoace*, în angajarea iluziei devenită adevăr, eveniment. Parafrazându-l pe autor, *Enciclopedia zmeilor* e „cartea ce nu trebuie ratată.” – e o rescriere, dintr-un unghi ludic, a unui nou *Levant* – o comedie a literaturii universale scrise între Occident și Orient. În această privință, Nicolae Manolescu (2001: 408-409) consemnează sursele comicului textual: (a) „inclusiunea

Auctorelui în lumea ficțiunii, care îi oferă posibilitatea să o vadă deopotrivă din afară și din interior”; (b) intertextualitatea și (c) jocul lingvistic – „stăpânirea mai multor registre ale limbii”. La acestea adăugăm: (d) predispoziția și implicarea Autorului într-o activitate hermeneutică participativă, demers facilitat de călătoria alegorică - maniera prin care se poate ajunge cât mai departe posibil. Simultan, călătoria a fost și modalitatea interacționării universurilor și a lumilor posibile – ne referim la Occident și Orient.

Alegoristul ia străinul și străinătatea ca metaforă critică. El călătorește „metaforic”. Călătorește doar în raport cu propria sa cultură. Folosește Celălalt Tărâm și varietăți ale Zmeului mioritic ca alegorii prin care ia distanță de propria sa teritorialitate. În comunicare, alegoristul – aici, scriitorul Mircea Cărtărescu – reface drumul spre centru, traseul fiind acela dinspre umanitate spre om! Rescrie un „decameron” multicultural din perspectiva propriei culturi, punct terminus al călătoriei alegorice dinspre Occident spre Orient!

NOTE:

1. Rostul antropomorfismului se află în cultul strămoșilor și în totemism. (Kernbach, Dicționar: 36)
2. În mentalitatea românească, apusul și miază-noaptea sunt asociate stângii aducătoare de nenoroc. Semnele ce se arată în partea de nord-vest, fulgere, tunete, comete etc., vestesc fenomene funeste: secetă, foamete. Ruga creștină, descântecul sunt rostite cu fața spre răsărit și duhurile rele alungate spre apus. Apusul corespunde orelor înserării, când încep să apară umbrele lumii de dincolo. Apusul sau asfințitul, e pus sub semnul lui Murgilă, spirit malefic.
3. **Dragonul** sau **balaurul** este păzitorul comorilor ascunse, simbol al forței, stăpân asupra ciclurilor vieții și, în această calitate, devine **emblema imperială a Chinei și simbol regal pentru lumea celtică** (dragonul roșu este emblema Țării Galilor). În mitologia românească, funcțiile mitice și simbolismul dragonului sunt transferate **balaurului și zmeului**.
4. Prin insolitare se înțelege modalitatea de a vedea lucrurile dincolo de contextul lor firesc: astfel, transferul unui obiect din sfera de percepție comună în alt context este însoțit de o percepție inedită.
5. Balaur : simbol arhetipal peren; forme: dragon, zmeu, șarpe, basilisc , zburător etc. Reprezintă: forțele haotice ale universului, instincte primare neîmblânzite ale omului; aspect benefic: fertilitate, foc uranian, strămoșul mitic! De mitologemul balaurului sunt legate practici magice de izgonire a norilor sau a zburătorului – zmeul ce ia chipul ființei iubite și chinuiește trupul fetelor neîmplinite în dragoste.
6. Șarpele: simbol arhetipal și model totalizator în concepțiile și reprezentările arhaice despre univers: imago mundi. Este raportat la cele patru stihii – simbol al renovării ciclice a naturii.
7. Dragobetele: zân al dragostei zburătoarelor și erosului primăvăratec al flăcăilor și fetelor.
8. Asemănat cu Cerberul de la greci și romani.
9. Cea mai dificilă călătorie e cătarea adevărului, iar ultima călătorie a omului e moartea – „călătoria dalbului de pribeag” din bocetele românești. Semnificația călătoriei simbolice este precizată de determinările sale spațiale, pe orizontală și pe verticală: ascensiune (anabază), coborâre (catabază). Călătoria depinde de mijlocul de transport folosit (cal, navă, cal etc.), de scopurile și de ținta ei. Călătoria e tema preferată de toate literaturile. Literatura și cultura populară au ritualizat două mari călătorii: călătoria sufletului pe lumea de dincolo (bocet) și călătoria de nuntă.

10. „Spectralitatea e un mod de a fi care va modifica sensibilitățile, comportamentele și raporturile sociale în mod global, [...] cu mult dincolo de dispozitivele comunicării”(Guillaume, 2002: 24)
11. Tipologia călătorilor și a călătoriilor: asimilatorul, profitorul, turistul, călătoria impresionistă, asimilatul, exotul, exilatul, alegoristul, dezabuzatul, călătorul-filosof (cf Todorov)

BIBLIOGRAFIE

- Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, PUF, 1957 / *Poetica spațiului*, traducere de Irina Bădescu, prefață de Mircea Martin, Paralela 45, 2003
- Baudrillard, Jacques, Marc Guillaume, *Figuri ale alterității*, traducere de Ciprian Mihali, Paralela 45, 2002
- Blaa, Lucian, *Trilogia cosmologică (Aspecte antropologice)*, Humanitas, 1997
- Blaa, Lucian, *Opere. Vol. 8 (Eseuri)*, Minerva, 1980
- Bodiu, Andrei, *Mircea Cărtărescu. Monografie*, Aula, 2000
- Călin, Vera, *Alegoria și esențele. Structuri alegorice în literatura veche și nouă*, ELU, 1969
- Cărtărescu, Mircea, *Postmodernismul românesc*, Humanitas, 1999
- Cărtărescu, Mircea, *Enciclopedia zmeilor. Ilustrații de Tudor Banuș*, Humanitas- Junior, 2003
- Cistelecan, Alexandru, *Al doilea top*, Aula, 2004
- Cistelecan, Alexandru, „Mircea Cărtărescu”, în *Dicționarul Esențial al Scriitorilor Români* (coordonatori Mircea Zăciu, Marian Papahagi, Aurel Sasu), Albatros, 2000
- Dimitriu, Anton, *Culturi elee și culturi heracleitice*, Ed. Cartea Românească, București, 1987
- Durand, Gilbert, *Structuri antropologice ale imaginarului. Introducere în arhetipologia generală* (1992), traducere de Marcel Aderca, Univers Enciclopedic, 2000
- Eliade, Mircea, *L'Épreuve du labyrinthe, Entretiens avec Claude-Henri Roquet*, P.Belfond, Paris, 1978
- Evseev, Ivan, *Dicționar de magie, demonologie și mitologie românească*, Amarcord, 1998
- Hutcheon, Linda, *Poetica postmodernismului*, traducere de Dan Popescu, Univers, 2002
- Manolescu, Nicolae, *Literatura română postbelică. Lista lui Manolescu. Poezia*, Aula, 2001
- Marcus, Solomon (coord), *Semnificație și comunicare în lumea contemporană*, Ed. Politică, 1985
- Muthu, Mircea, *Balkanismul literar românesc*, Ed. Dacia, Cluj-Napoca, 2002
- Noica, Constantin, *Modelul cultural european*, Ed. Humanitas, București, 1993
- Tzvetan Todorov, *Nous et les Autres (Noi și Ceilalți)*, traducere de Alexandru Vlad, Institutul European, 1999.