Convenția literară ca playground: expresia jocular în scrierile avangardistului Grigore Cugler

Cătălin ȘUTEU
Babeș-Bolyai University of Cluj, Faculty of Letters
Corresponding author emails: actalin20@gmail.com

The Literary Convention as Playground: Jocular Expression in Grigore Cugler's Works

Abstract: This paper aims to revisit Grigore Cugler's prose from the perspective of jocular language expressions, which come to form a virtual world, I argue, similar to Richard Burtle's MUDs. I provide context regarding the marginal role Grigore Cugler occupies in the field of East-Central European avant-garde and the mechanisms by which he differentiates himself from other avant-garde prose writers. To follow this virtual construction, I distinguish between literality and literariness in his works, contextualizing the position of avant-garde prose in regard to the Romanian literary landscape. Then, I intend to trace how Grigore Cugler created an automythologizing virtual world by means of jocular language that allowed for the infinite extension of that literary universe. In this sense, a revision of Grigore Cugler is possible through the grid of a literature practiced for its own sake, in order to extend its meanings and automythologize its world. Hence, the aim of my article is to analyse the form of an exemplary type of avant-garde prose, without paying attention to its shock-value intention. Given that the avant-garde literary universe has been treated summarily by critics, often imposing 'the absurd' as an umbrella term, the novelty of this research lies in the framing of Grigore Cugler's prose within a convention of play, through the analysis of language.

Keywords: Grigore Cugler, avant-garde, jocular expression, multi-user dungeon, playground

Citation suggestion: Șuteu, Cătălin. "Convenția literară ca playground: expresia jocular în scrierile avangardistului Grigore Cugler." *Transilvania*, no. 02 (2024): 30-37.
https://doi.org/10.51391/trva.2024.02.04.

Articolul de față își propune să analizeze proza lui Grigore Cugler din perspectiva literalității limbajului, văzută ca *playground* sau metodă de *gamificare*[1] a convenției literare, cu scopul de a construi lumi și realități alternative, care să se opună rigurozității convențiilor literare. Caracterul literal al limbajului este pus în circuitul literar de autor într-o perioadă de deturnare a tradiției literare: proza avangardistă s-a dezvoltat în răspăr cu proza populară a vremii, cea dintâi fiind o reacție directă la cea din urmă. Pentru a înțelege radicalitatea și deschiderea pentru experiment, este important să contextualizăm poziția prozei avangardiste românești. De exemplu, aceasta se găsește alienată în propriile cercuri artistice. Ostracizarea devine mai pregnantă în momentul realizării caracterului periferic al avangardei est-europene. Emanuel Modoc numește acest fenomen o condiție dublu periferică a unei avangarde de tipul celei românești, care se găsește într-un raport de marginalitate atât față de sistemul literar național, cât și de cel al avangardei europene[2]. În cazul spațiului literar autohton, o explicație a acestei marginalizări poate fi ignorarea avangardelor din cauza unei dezbateri ideologice dintre modernismul ideologic lovinescian și grupările tradiționaliste, conflict în care avangarda românească nu a participat

1. Termen preluat din engleză care se referă la procesul de transformare a universului literar într-o platformă a jocului.
2. Emanuel Modoc, *Internaționala periferiilor: rețeaua avangardelor din Europa Centrală și de Est* (București: Editura Muzeul Literaturii Române, 2020), 46.

în mod real[3].

Având în vedere că, în contextul istoric al avangardelor est și central europene, acestea au fost supuse unei periferalizări instituționale, reprezentate greșit prin asumarea unor concepte specifice unei culturi-sursă și metabolizate de o cultură-țintă, trebuie considerată recontextualizarea unor autori periferici prin recunoașterea intențiilor acestora de a realiza primele încercări de export cultural din spațiul românesc[4].

Dorința autoexportului cultural și cea a sincronizării, în raport cu Occidentul, duc la nașterea unor experimente literare ambițioase, care apar sub forme radical diferite față de convențiile literaturii interbelice. În acest fel, spiritul de frondă este înțeles ca utilizarea mecanismelor literare într-un mod opus față de convențiile romanului din epocă. Acest fapt creează propriu-zis universuri alternative, prin lipsa unor fire narative solide, construite, cel puțin în cazul lui Grigore Cugler, în baza hazardului funcției jocularе a limbajului. Cu toate aceastea, soarta prozatorilor avangardiști români este de a rămâne în umbră în ceea ce privește receptarea lor critică, Grigore Cugler nefiind vreo excepție de la această situație. Referitor la receptarea prozatorului de față, merită menționate următoarele titluri: *Vase comunicante* de Paul Cernat, *Avangarda românească* de Ion Pop, prefața ediției din 2005 a microromanului *Apunake*, făcută de Florin Manolescu, *Patru prozatori de avangardă* de Gheorghe Glodeau și *Avatarurile suprarealismului românesc* de Ovidiu Morar. Grigore Cugler nu se bucură de atenție din partea criticii literare în ceea ce privește opera sa, iar, în rarele momente de receptare, aceasta este văzută ca formă tributară lui Urmuz[5]. Contrar etichetei urmuziene date scrierilor acestuia, Paul Cernat sesizează componenta de diferențiere crucială dintre Urmuz și Grigore Cugler, prin singularizarea celui din urmă, pe baza fantezismului jovial, a caracterului bufonesc și a licențiozității operei sale, elemente care nu aparțin impersonalității regăsite la Urmuz[6]. În siajul acestor idei, se poate afirma că universul cuglerian merită cercetat îndeaproape, cel puțin din două motive: 1. utilizarea mecanismelor literare și a limbajului radical în scopul unei construcții textuale inedite și 2. redresarea pavloviană a așteptărilor cititorului pe baza mijloacelor expuse în primul punct.

Luând în considerare caracterul radical al limbajului regăsit în *Apunake și alte fenomene*, se poate observa că există o turnură a ceea ce se înțelege prin (de)construcția unor universuri literare, astfel încât, la Grigore Cugler, întâlnim un *playground* fertil în ceea ce privește realizarea unei realități virtuale. În acest sens, pornind de la funcția jocularе a limbajului, sesizată de Gabriela Glăvan, mă voi raporta la felul în care Grigore Cugler construiește o lume virtuală, schimbând relația dintre *player* și spațiul simulat, așa cum sunt înțelese aceste concepte de Richard Bartle în *Designing virtual worlds*. În ceea ce privește funcția jocularе a limbajului regăsită la Grigore Cugler, Gabriela Glăvan observă o moderare a absurdului prin jocul gratuit al lumii fluctuante construite de narator, căreia îi lipsește încărcătura tragică a existențialismului și care este dominată de o considerabilă jocularitate a limbajului ce ajunge să configureze această construcție intradiegetică a lumii respective[7]. Această particularitate a ludicului este mecanismul principal de construcție narativă în *Apunake și alte fenomene*: „Elementul care suportă cea mai vizibilă mutație este dimensiunea ludică. Strategiile seducției textuale mizează tot mai evident pe funcția jocularе a limbajului, uneori exploatat până la dizolvarea în formulă și mecanism”[8].

Richard Bartle este co-creatorului primului joc video de tip *MUD* (*multi-user dungeon/ multi-user domain/ multi-user dimension*), care constă în generarea *text-based* a unei lumi virtuale în timp real. Acesta este conceptul de la care autorul pornește analiza modului de construcție a lumilor virtuale, în *Designing virtual worlds*. Următoarele paragrafe reprezintă câteva definiții date de autor lumilor virtuale:

3. Emanuel Modoc, “Câteva revizitări ale conceptelor de modernism și avangardă în discursul critic și istoriografic contemporan”, *Transilvania*, nr. 7 (2019): 17.

4. Vezi Ana Țăranu, „REVIEW: Emanuel MODOC, The International of Peripheries. Avant-Garde Networks of East-Central Europe [Internaționala periferiilor. Rețeaua avangardelor din Europa Centrală și de Est], Muzeul Literaturii Române, 2020, ISBN 978-973-167-541-1, 267 p.”, *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory* 6, nr. 1 (2020): 174.

5. Ion Pop, *Avangarda românească* (București: Fundația Națională pentru Știință și Artă, 2016), 895.

6. Paul Cernat, *Vase comunicante* (Iași: Polirom, 2018), 267.

7. Gabriela Glăvan, *Viraj în ireal. Modernități particulare în literatura română interbelică* (Timișoara: Editura Universității de Vest, 2019), 224.

8. Ibid., 230.

> „What are virtual worlds? In this context, a world is an environment that its inhabitants regard as being self-contained. It doesn't have to mean an entire planet: It's used in the same sense as «the Roman world» or «the world of high finance»"[9].

> „A computer implements virtual worlds (or network of computers) that simulate an environment. Some—but not all—the entities in this environment act under the direct control of individual people. Because several such people can affect the same environment simultaneously, the world is said to be shared or multi-user. The environment continues to exist and develop internally (at least to some degree) even when there are no people interacting with it; this means it is persistent"[10].

> „For these reasons, much of the vocabulary commonly used to describe virtual worlds is games-based. Thus, the human beings who interact with the simulated environment are known as players rather than users; the means by which the environment introduces goals for the players is called gameplay; the activity of interacting with the environment is referred to as playing"[11].

În cazul prozatorilor avangardiști, s-a putut observa cum deconstrucția unor convenții literare poate duce la construcția unor lumi alternative, tocmai prin reducerea radicală a importanței rolului cititorului și prin atitudinea naratorială de supunere a convenției literare propriului ego. Așadar, premisa de la care pornesc mizează pe capacitatea limbajului, nemediat de structuri rigide, de a construi lumi virtuale, ca spațiu de joc, pentru ipostaza auctorială: spațiu simulat (convenția literară), asupră căruia acționează *player*ul (naratorul), cu scopul de a crea o lume care să îi fie, în totalitate, sub control. Consider că Grigore Cugler este un caz interesant, atât prin caracterului său de autor minor, chiar și în câmpul avangardei, cât și datorită acestei funcții a limbajului de jocularitate excesivă, care poate fi utilizată înspre noi potențiale moduri de înțelegere a instrumentalizării literaturii.

Apunake și alte fenomene conține un astfel de univers virtual. Spre deosebire de *MUDs*, la Grigore Cugler se poate vorbi de o lume *text-based*, generată de narator pentru sine, transformând sintagma „multi-user" în „one-user". Astfel, naratorul poate fi identificat cu tipul exploratorului, în taxonomia făcută de Richard Bartle tipurilor de jucători[12], în sensul explorării unui spațiu simulat constituit din narațiuni spontane, realizate pe baza unor șanse aleatorii, care ar putea ține fie de un dicteu automat, fie de muzicalitatea sau polisemia anumitor cuvinte, ordonată în scopul *entertainment*ului personal al vocii narative ancorate în deconstrucția convențiilor.

În urma acestei idei, se poate constata o relație de opoziție între literar și literal, cel din urmă venind ca reacție sfidătoare și zeflemitoare față de convențiile celui dintâi. Expresia de tip jocular pare să funcționeze pe baza a două mize: una a amuzamentului și controlului total al naratorului în ceea ce privește universul virtual creat, pe când cealaltă sugerează o distrugere majoră a expectativelor cititorului, dând dovadă de consistență față de utilizarea mecanismelor care neagă așteptările respective.

Funcția jocularăeste componenta principală care reiese din strategiile seducției textuale regăsite în scrierile lui Grigore Cugler. Aceasta este folosită compulsiv, instrumentualizându-se ca formulă și mecanism[13]. Jocurile de cuvinte sunt dominante în opera lui prozatorului avangardist, așadar voi invoca doar exemplele care arată modalitățile prin care expresia jocularăghidează micronarațiuni.

În prim plan, exemplul îmblânzitoarei de lei care îi cheltuie pe toți dă tonul unor astfel de jocuri de cuvinte. Este dificil de constat în ce măsură termenul „leu" se referă la bancnotă sau la felină. Un caz de frazare incertă, fără finalitate, este constituit de secvența: „Era îmbrăcat într-o cămașă excentricotată, lungă până la pământ, dedesubtul căreia"[14]. Termenii „excentric" și „tricotat" formează un singur cuvânt, care obține un sens textual ce ține, cel mai probabil, de un caracter senzaționalist al decorului. De asemenea, este precizată lungimea cămășii, iar fraza se termină brusc cu o localizare care nu este dusă până la capăt. Acest final al frazei extrapolează imaginea vizuală a cămeșii, înspre o continuitate

9. Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds* (San Francisco: New Riders, 2003), 1.
10. Ibid., 2.
11. Ibid.
12. Richard Bartle, "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". https://mud.co.uk/richard/hcds.htm#1.
13. Gabriela Glăvan, *Viraj în ireal*, 230.
14. Grigore Cugler, *Apunake și alte fenomene*, pref. de Florin Manolescu (București: Compania, 2005), 25.

infinită a obiectului în vid. Jocurile de cuvinte sunt prezente de-a lungul descrierilor: „Când reușești să faci să-ți cadă pe cap vreo femeie, nu uita să pui un ban deoparte (ban alb), ca să știe ea de unde să-l ia când i-o veni cheful (zile negre) să-și facă gusturile”[15]. Având în vedere procesul de desfășurare al evenimentelor din textele lui Grigore Cugler, tind să cred că secvența „a face să-ți cadă pe cap vreo femeie” este literală. Acest fapt este plauzibil, deoarece a „reuși să faci să-ți cadă pe cap vreo femeie” pare un proces normativ care ar funcționa perfect în textul cuglerian. Tot în această frază, coloristica banului și, respectiv, a zilei, nu este simbolică, ci literală. Chiar dacă pornește de la maxima cunoscută, traseul este unul de reinterpretare proverbială. În contextul universului cuglerian automitologizant, originea proverbială este necunoscută, sintagma fiind, de fapt, o pseudo-învățătură în registrul logic al lumii exterioare textului, dar care rămâne autosuficientă din perspectiva semanticii alogice.

Exemplele de față par să susțină o mitologie proprie, cu sensuri proverbiale care aparțin lumii respective. Tendința de automitologizare funcționează ca mecanism de construcție a lumii virtuale, care urmărește să obțină independență prin negarea semanticii lumii fizice. Acest spațiu simulat de joc dispune de anumite comenzi, în cazul de față – resemantizarea lingvistică, care nu doar că interacționează cu textul, dar, totodată, îl creează în mijlocul desfășurării procesului.

În continuare, și ființelor vii li se reconfigurează existența în acest plan virtual. Animalele sunt obiectificate și servesc unor utilități. „Pe jos, pentru a feri picioarele de apa care intrase odată cu invitații, era întins un frumos covor de broscuțe verzi, legate între ele prin strânse legături de familie”[16]. Menirea amfibienilor în această situație este aparent inutilă. Având în vedere că „se porniră pe pereții sălii cascade de apă, care goliră locul într-o clipită, cărând mulțimea într-o a treia sală, sferică și foarte încăpătoare”[17], utilizarea animalelor, cu scopul de a evita udarea picioarelor invitaților, pare fără sens, deoarece aceștia au fost deja purtați de apă. Cu toate acestea, este posibil ca proprietățile covorului să fie utile în acest scop, ținând cont de conduitele lumii cugleriene. Legăturile de familie sunt strânse în cel mai literal mod posibil. Ceea ce este metaforic în mod obișnuit, aici primește conotații literale, vizând utilitatea obiectelor și oferindu-i expresiei lingvistice materialitate textilă. Strânsele legături de familie devin un material potrivit pentru un covor, care există pentru un scop clar și strict delimitat. Astfel, o chestiune expresivă, de limbaj, este materializată. Materializarea unor astfel de concepte implică și o ironie resemnată asupra lor. Cu privire la această situație, puternicele legături de familie nu mai înseamnă nimic în ceea ce privește relațiile familiale sănătoase. Utilizarea concretă a acestora este folosită pentru efectul umoristic, dar, în același timp, denotă o decădere pesimistă față de ansamblajul valorilor culturale ale timpurilor respective: „De când există lumea, unii oameni încearcă să ponegrească efectul translativ al corpului uman, luat ca unitate voluntară, de aceea s-au numit și se numesc încă, pe drept, anticorpi. Dinastia Omului, abdicând, ar atrage după sine moartea tuturor stelelor. Corpul uman, care întotdeauna a fost un fel de siguranță ce apără de scurtcircuite marea instalație universală, ar dispărea, lăsând drum liber dușmanilor săi naturali, anticorpii [...] De mici copii, acești anticorpi învață cleptomania, crezând că este singura știință utilă unui copil care vrea să ajungă om mare”[18]. Aceste paragrafe dispun de un discurs halucinogen, instrumentalizat în notarea unei istorii și a unei științe, specifice tagmelor universului cuglerian. În primul rând, se găsește un joc de cuvinte evident referitor la tagma indivizilor numiți „anticorpi”. Sintagma „de când există lumea” trimite la un conflict primordial, având în vedere rivalitatea proeminentă, de legendă, dintre anticorpi și Dinastia Omului. Dezacordul dintre aceste două grupări este bizar. Ținând cont de faptul că, în parametrii logici ai textului, anticorpii sunt, la rândul lor, oameni, se poate constata prezența unei atitudini nihilist ce vizează autodistrugerea. Blamarea corpului își găsește un relativ corespondent în ceea ce, în lumea reală, se identifică drept „mișcarea pentru dispariția voluntară a omului”. Efectul umoristic își pierde din proeminență în favoarea accentului pus pe transmiterea unui mesaj defetist. În acest caz, corpul este mecanicizat și abstractizat. Paragraful face referire la efectul translativ al corpului uman, care denotă abstractizarea acestuia, din cauza caracterului juridic pe care îl implică. În acest sens, poate că efectul translativ al corpului uman se referă la viață, respectiv la procreare. Totuși, din cauza limbajului nestăpânit se găsește o vagă definiție a umanului. Cel mai apropiat element descriptiv al umanului, așa cum îl recunoaștem din realitatea exterioară textului, ar putea fi metafora „unității voluntare”, deoarece îi atribuie corpului o anumită conștiință. Ulterior, acesta este descris ca fiind o piesă fundamentală

15. Ibid., 26.
16. Ibid., 28.
17. Ibid.
18. *Ibid.*, 31.

într-un univers mecanicizat. Scopul lui este de siguranță, care protejează instalația universală de scurtcircuite. Mimarea unei înțelegeri greșite cu privire la sensul termenului de „anticorpi" conduce la un conflict apocaliptic. Naratorul răstoarnă semnificația cuvântului, astfel anticorpii nu folosesc la neutralizarea unor procese nocive pentru organism, ci sunt, în mod literal, impotriva organismului.

Situația copilului care dorește să ajungă om mare este prezentă în acest pasaj descriptiv al anticorpilor. Această tagmă îi învață pe copii cleptomania, ca mai apoi ei să ajungă oameni mari. Jocul de cuvinte constă în confuzia mimată a înțelesului verbului copulativ „a ajunge" și a adjectivului „mare". În primul rând, anticorpii pretind că „știința" cleptomaniei poate determina creșterea unui copil. În al doilea rând, atributul „mare" se referă la statutul de adult, nu la o caracteristică apreciativă de măsurare valorică. Așadar, procesul biologic de creștere este dependent în mod direct de actul învățării, asemănându-se cu o inițiere. Se poate observa cum înțelesul literal al unor termeni construiește o întreagă narațiune alternativă. Sensul de bază al unor cuvinte sau expresii este exploatat într-o manieră parodică, dar după care acțiunea se ghidează. Deși metoda urmărește umorul, firul narativ este dependent de acesta. Impresia lăsată de acest fapt este situarea acțiunii pe un plan secundar, iar miza textuală pare a se baza pe un caracter metanarativ.

Această componentă metanarativă constă în posibilitățile infinite ale direcțiilor narative permise de expresia jucară a limbajului, reprezentând motorul principal al textului. Cu ocazia unei priviri de la distanță, se poate observa cum acest mecanism conține inerent abilitatea de extindere *ad infinitum* a propriei narațiuni, în scopul automitologizării spațiului simulat. Într-o manieră speculativă, se poate observa aici modelul narativ sesizat de Alan Kirby, anume cel homeric, descris prin caracterul său anistoric, care se poate extinde la infinit, din moment ce semnificațiile textul servesc doar la sporirea propriilor mitologii, ducând la un *worldbuilding* fără granițe, în care sensul cade tocmai pe această extindere[19].

În ceea ce privește caracterul științific al cleptomaniei se observă, din nou, polivalența acestor termeni. După analiza semanticii termenilor, nu este greșită constatarea unei anumite încăpățânări pentru jocurile de cuvinte puerile din partea naratorului. Cu toate acestea, conotațiile relativ ascunse ale experimentelor lingvistice pot sugera mai mult decât ceea ce se vede la suprafață. Deși cu un scop aparent umoristic și literal, ideea de cleptomanie ca știință insinuează și o gravitate sistemică, de pildă a corupției. Prin asocierea impulsului patologic de a fura cu „oamenii mari" se denunță un anumit tip de conduită coruptă. Astfel, acesta poate fi un atac asupra clasei politice. Astfel de ironii reprezintă cazurile concrete de ieșire din realitatea câmpului textul, prin utilizarea referințelor evidente. În acest caz, cleptomania înseamnă știința ascensiunii pe scara socială, atitudinea naratorială fiind antiburgheză.

În acest sens, un exemplu referitor la componenta automitologizantă, de creare a propriilor origini, atât fizice, cât și lingvistice, se regăsește în analiza următoare. Având în vedere cele menționate mai sus, înțelesul paragrafului se complică prin următorul exemplu. Cleptomania este explicată sumar printr-un tratat științific „O pagină de sfaturi, o metodă scurtă și practică, opera Doctorului Klepp conduce pe neofitul cleptic la înseși izvoarele științei. Iată textul, în traducere literară, pe înțelesul tuturor:

> „Plerofontagii azgulibatici sunt ermostria clopusului nostru. Oricare sesuină frapnică lartează fospecul pecreului tedat. A râvni cinta fespoleștilor sau pagea vezvecată, cet menciul brogelui, nu pot. Angomesa treisescizei potice ajută zemul tubricei ag span, tengetă mosa chernelui tausuc, egalizând-o cu feura conatei din om.
> Denu't varmă strubesca femeilor;
> Denu't varmă strubește lorzilor; cet hosnopeltu-ți cranfozetul ugei, Amin"[20].

Sensul termenului de cleptomanie este total pierdut. În exemplele anterioare se putea observa o logică atât în abordarea interpretării literale, cât și în cea critică. În situația de față, este clară etimologia cuvântului cleptomanie. În lumea textuală, etimologia nu vine pe calea neologismului francez „cleptomanie", ea fiind determinată, de fapt, de personajul Klepp. Astfel, înțelegerea propriu-zisă a ceea ce înseamnă cleptomania este de necunoscut. Doctorul Klepp este cel care stabilește un tratat științific, cu valoare religioasă, pe alocuri liricizat. Știința este contopită cu ideea de cult, căruia i se alătură neofiți „cleptici", respectiv adepți ai lui Klepp. Ca în maniera poeziei „Jabberwocky" lui Lewis Caroll, tratatul este compus din cuvinte care sunt corecte în sistemul lingvistic al limbii, dar nu și în

19. Alan Kirby, *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* (New York: Continuum, 2009), 156.
20. Grigore Cugler, *Apunake*, 31.

norma lingvistică. Prin urmare, informațiile expuse nu ajută în niciun fel la deslușirea sensului termenului de cleptomanie.

Un caz asemănător se găsește în gradele „similare" din scurta istorie generală a „Bățului". Prin urmare în civilizația antică cretană „Bățul era privit ca baston autentic (...) Un băț cu pompoane era Suprema Lex; un băț cu viitor era Mare Vistiernic; un băț din oricare altă materie decât Materia Primă era considerat Onoarea Rezistenței Mamei desăvârșite; un băț în mâna unei fecioare era crâmpei de suflet; erau bețe între bețe și acelea se numeau bețe intermediare. Când marea a furat uscatului primului băț, s-a înființat gradul numit *Prim colector de temenele*, din care au rezultat celelalte grade similare:

„SI
Mi
La
RE»"[21].

Se poate face o analogie între taxonomia bățului și enciclopedia chineză din prefața cărții *Cuvintele și lucrurile* de Michel Foucault. Referindu-se la taxonomia animalelor din textul oriental, Foucault remarcă „În uluiala provocată de această taxonomie, ceea ce observăm dintr-un foc, ceea ce, datorită apologului, ne apare ca farmecul exotic al unei alte gândiri, este tocmai limita gândirii noastre: imposibilitatea totală de a gândi așa ceva"[22]. Într-adevăr, limbajul creează confuzie în ceea ce privește metoda de categorisire obiectivă, așa cum reiese în gândirea occidentală. Paragraful despre tipurile de băț din *Apunake* are același efect. Totuși, factorul tulburător constă în exotismul acestei taxonomii, deoarece textul este creat în spațiul autohton, de formare categoric europeană. Ca un text să poată fi exotic, în situația în care aparține mediului de unde provine literatura canonică sau, mai bine spus, cea familiară, trebuie să fie explicat printr-o grilă a alterității radicale.

Pe baza taxonomiei prezentate de Michel Foucault, se observă lipsa unor criterii stabile în categorisirea bățului. Fluctuează modalitatea prin care bățul este clasificat. Exemplele de caracterizare a bățului nu sunt îndeajuns pentru a putea înțelege și continua firul descriptiv al acestora. Un criteriu posibil rămâne contextul specific în care se află obiectul la un moment dat. De exemplu, caracterul bățului de lege supremă (adică *Suprema Lex* în lucrarea *De legibus* a lui Cicero) este determinat de trăsătura țipătoare a acestuia, și anume pompoanele. Un alt exemplu de categorisire contextuală ar putea fi bățul din mâna fecioarei, unde acesta reprezintă materializarea spiritualului, respectiv crâmpeiul sufletului. De asemenea, o altă posibilă modalitate de interpretare a clasificării constă în jocul de cuvinte strident. Primul caz este constituit de bățul cu viitor, care era Mare Vestier. Astfel, termenul „viitor" reprezintă trăsătura definitorie a bățului respectiv, iar, prin jocul de cuvinte, acestuia îi este asigurată o înaltă poziție socială. Celălalt exemplu se figurează prin denumirea bețelor dintre bețe ca fiind intermediare. Aici, trăsătura se configurează strict pe baza poziției mediale pe care acestea o ocupă. Situația legată de spațial este definitorie în clasificarea acestora.

Exemplul bățului realizat din altă materie decât cea primă sugerează o materialitate imposibilă, în mod normal. Jocul de cuvinte scoate bățul din definiția sa obișnuită. Astfel, bățul nu mai aparține materiei prime. Ulterior, se observă o evoluție inversă „Din băț în băț, lumea a ajuns la lemnul pur, iar cărțile sfinte ne spun că prima faptă care a determinat o schimbare în viața primilor oameni a fost datorită tot unui Băț"[23].

Gradele similare nu au sens de asemănătoare, ci desemnează un joc de cuvinte bazat pe notele muzicale: re mi la si. Acestea reprezintă niște grade care ierarhizează. Totuși, nu se face trimitere directă la muzicalitate, iar ordinea gradelor nu respectă cea impusă și regăsită în portativ.

Rima este prezentă pe alocuri și marchează un discurs propovăduitor și legendar. Într-o primă situație, se întâlnește „o serie de tablouri vivante pe tema « E fiica ta, e fiica lui, e fiica tapițerului »"[24]. Importanța temei pare să se fi constituit tocmai datorită rimei. Expresia nu are niciun fel de însemnătate obiectivă. Așadar, se poate interpreta motivul pentru care această tema ar fi bine cunoscută în mediul cultural textual. O primă variantă se referă la înțelegerea propriu-zisă a acestei teme de către locuitorii lumii cugleriene, pentru ei existența acesteia nefiind nimic alogic sau ieșit din comun. O altă cale de

21. Ibid., 21.
22. Michel Foucault, Prefață la *Cuvintele și lucrurile*, trad. de Bogdan Ghiu (București: Rao, 2008), 39.
23. Grigore Cugler, *Apunake*, 33.
24. Ibid., 28.

interpretare ar putea fi rolul rimei, care anunță importanța anumitui aspect. Elementele de limbaj care sunt constituite de rimă ies din banalitate, deoarece prin rimarea unor cuvinte se delimitează cele mai expresive funcții ale limbajului. Accentul este pus pe expresivitate, nu pe înțeles. Sonoritatea domină și este îndeajuns, chiar dacă cuvintele nu urmează o logică comprehensivă din punct de vedere sintactic. Expresia jocularǎ reiese cel mai evident din acest exemplu. Rima presupune un mecanism spontan de explorare, interesat doar de mijloacele de producere a obiectului textual, dar nu și de semnificația acestuia.

Rima este întâlnită și în pasajul pseudodialogal, alături de niște aliterații „«Mâncând, veți moșteni pământul, până când tot el vă va manca pe voi». Cei din față, sărind cu voioșie și bătând din palme, repetau: «Pe voi, pe voi, dar ce bem noi?». – Bere beți, vine vin, apa apare (...)"[25]. Limbajul are valențe puternice de cult, în primă instanță având un profet care folosește aliterații, pentru a manipula expresiv mesajul transmis. În a doua ipostază se află neofiții care repetă, tot într-un mod cultic, ceea ce li se predică, folosindu-se de rimă pentru a fi îndrumați.

Constructul de gen este reconfigurat, de asemenea, printr-un joc de cuvinte. În descrierea unui oraș istoric, naratorul precizează că „apa curgea aici numai din sânul femeilor publice, așezate pe la răspântii și la etaj, căci natura nu mai are sâni, din care cauză a devenit Natur"[26]. Marcarea absenței sânilor se face prin lipsirea cuvântului „natură" de terminația specifică femininului în limba română. Este insinuat că desinența de gen, în limba română, se aplică atât obiectelor, cât și conceptelor abstracte, în funcție de trăsăturile de gen pe care le posedă, având ca reper oamenii. Raportându-ne la acest principiu, în lumea *apunakistă*, s-ar putea constata că toate cuvintele din limba română trebuie să conțină un criteriu explicativ pentru atribuirea anumitului gen fiecărui cuvânt.

Jocurile de cuvinte sunt prezente și în scena unde Apunake se pregătește să devină sportiv „– Vreau și eu, vreau și eu, strigă el, apucând bătrânul Sport de buza inferioară și, trăgându-i-o în jos până la genunchi, scrise pe partea ei dinăuntru toate datele ce se cereau spre a putea fi admis în cadrele sportivilor, și anume: lungimea totală a arterelor, debitul glandelor salivare în 24 ore, greutatea somnului (somn ușor-somn greu), analiza spectrală a mărului lui Adam atât crud, cât și copt (...) Sportul izbucni în plâns și zise:

– Înțeleg, țeleg, leg, gî, gî, gî!"[27]. Greutatea somnului implică materializarea acestuia. Starea fiziologică este ca un organ, care ocupă loc într-o ființă. Acesta nu fluctuează, ci se găsește în starea sa inițială (ușor-greu), variind în funcție de individ. Într-o situație similară se află și mărul lui Adam. Diferența constă în faptul că acesta fluctuează. Mărul lui Adam se găsește în două stări: copt și necopt. Acest exemplu este, de asemenea, abordat literal. În realitatea obiectivă, expresia vine pe filieră creștină și desemnează o umflătură a cartilajului tiroid al laringelui, vizibilă cu ochiul liber. În text nu are aceeași proveniență, deoarece desemnează fructul, astfel, expresia este un joc de cuvinte, gol, tocmai din cauza caracterului literal.

Verbul „a înțelege" se transformă treptat într-o onomatopee. Scâncetul este asociat comportamentului pueril, de reacții explozive nejustificate. Totodată, răspunsul afirmă înțelegerea mesajului transmis de către emițător, astfel, validează „logica" acestuia. Rațiunea este filtrată prin perspectiva tristeții. Prin ironie, se anunță o frondă adusă raționalului. Naratorul demască fragilitatea gândirii, pusă, mai ales, în situația aflării unor „adevăruri" cotidiene. Mai mult decât atât, originea onomatopeei provine de la acest verb. Plânsul a apărut odată cu înțelegerea.

Chiar și acțiunea care se întinde pe niște dimensiuni mai vaste se subordonează jocului de cuvinte „Schema acestei narațiuni poate fi regăsită în intriga și în rezervorul de teme și de motive proprii vechiului roman grecesc de aventuri erotice și piratерești. Pentru că s-a despărțit de soția sa, Kematta, care, supărată, l-a părăsit, Apunake pornește în căutarea ei și trece printr-o serie de aventuri neobișnuite. Numai că aventurile din *Apunake* nu se mai desfășoară conform regulilor romanului tradițional, și nici episoadele ca atare nu mai au profilul obișnuit"[28]. Pretextul călătoriei epopeice se regăsește hilar în numele soției lui Apunake, și anume, Kematta. Numele ei conține un joc de cuvinte care face trimitere directă la premisa narațiunii. Prin simplul fapt că Apunake pleacă într-o călătorie de recuperare a acesteia, ea devine chemată de către soțul ei. În acest caz, denumirea personajului feminin este influențată de firul narativ. Legat de caracterul epopeic, se poate constata că onomastica

25. Ibid., 38.
26. Ibid., 47.
27. Ibid., 56.
28. Florin Manolescu, Prefață la *Apunake*, 12.

„protagonistei" este, într-o oarecare măsură, un epitet homeric (soția, cea chemată).

Referitor la aspectele discutate anterior, se impun câteva concluzii despre funcția jucularǎ a limbajului cuglerian. Se observă că jocurile de cuvinte sunt fundamentale, având capacitatea de catalogare și ierarhizare sistemică a anumitor obiecte textuale. De asemenea, funcția lor de bază depășește sfera umoristică. Aceste tehnici influențează propriu-zis narațiunea textului. Limbajul bazat pe șansă, aleatoriu, hazard are un efect real, chiar dacă este ludic. Se poate afirma că naratorul pornește de la anumite jocuri de cuvinte, după care gestionează firul narativ, extrapolând spre alte narațiuni, tot pe baza poantelor lingvistice și ajungând, într-un final, la anumite construcții virtuale independente față de ansamblul referențial extratextual. În acest sens, reiau conceptul de *playground* al convenției literare, ca spațiu simulat, ce servește naratorului, și ca *one-user dungeon*. În conceptul din urmă se poate observa intenția de însușire a unei dimensiuni comune (*MUDs* sau textul împărtășit, în mod implicit, prin asumarea prezenței unor cititori ai acestuia), cu scopul eliminării celuilalt din relația impusă de aceasta. Dacă literalitatea expresiei jocularе reprezintă o cale de însușire a lumii virtuale textuale, atunci tocmai în acest gest rezidă o chestionare a statutului literar fundamentat pe relația dintre cititor și obiectul textual. Cu toate acestea, jocularitatea lingvistică reprezintă doar unul dintre mecanismele (*game mechanics*) care duc la o *gamificare* a convenției literare. În acest sens ar merita atenție și alte mecanisme de „worldbuilding" regăsite în opera lui Grigore Cugler, precum arhetipurile sau tagmele arhetipale prezente de-a lungul micronarațiunilor.

Bibliography

Bartle, Richard. *Designing Virtual Worlds*. San Francisco: New Riders, 2003.

Bartle, Richard. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs." https://mud.co.uk/richard/hcds.htm#1.

Cernat, Paul. *Vase comunicante* [Communicating Vessels]. Iași: Polirom, 2018.

Cugler, Grigore. *Apunake și alte fenomene* [Apunake and other phenomena]. Preface by Florin Manolescu. Bucharest: Compania, 2005.

Foucault, Michel. *Cuvintele și lucrurile*. Translated by Bogdan Ghiu. Bucharest: Rao, 2008.

Glăvan, Gabriela. *Viraj în ireal. Modernități particulare în literatura română interbelică* [Turn into the Unreal. Particular Modernities in Interwar Romanian Literature]. Timișoara: Editura Universității de Vest, 2019.

Kirby, Alan. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York: Continuum, 2009.

Modoc, Emanuel. "Câteva revizitări ale conceptelor de modernism și avangardă în discursul critic și istoriografic contemporan" [Some Revisitations of the Concepts of Modernism and Avant-garde in Contemporary Critical and Historiographical Discourse]. *Transilvania*, no. 7 (2019).

Modoc, Emanuel. *Internaționala periferiilor: rețeaua avangardelor din Europa Centrală și de Est* [The International of Peripheries. Avant-Garde Networks of East-Central Europe]. Bucharest: Editura Muzeul Literaturii Române, 2020.

Pop, Ion. *Avangarda românească* [The Romanian Avant-Garde]. Bucharest: Fundația Națională pentru Știință și Artă, 2016.

Țăranu, Ana. "REVIEW: Emanuel MODOC, The International of Peripheries. Avant-Garde Networks of East-Central Europe [Internaționala periferiilor. Rețeaua avangardelor din Europa Centrală și de Est], Muzeul Literaturii Române, 2020, ISBN 978-973-167-541-1, 267 p." *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory* 6, no. 1 (2020).