

## **ABOUT THE INFINITE GAME OR (RE)READING**

**Lucian Băiceanu, PhD Student, "Al. Ioan Cuza" University of Iași**

*Abstract: Shaped in opposition to the "serious" of existence, the game is found in various hypostases in the works of Johan Huizinga, Jean Chateau, Jean Piaget, Roger Caillois and Eugen Fink. Starting from the theories founded by the researchers mentioned, we propose an analysis of the relationship established between the game as an activity for pleasure (as free and spontaneous affirmation of inner impulses) versus the game as baseless motion, without meaning and impersonal. In parallel we will also the opposition between the game without a player versus the game "in which you are played" with applicability in the field of literature, where the reader becomes actant of the game and the text represents the object of the game. Renewing itself by the repetitiveness, the game becomes an infinite circular phenomenon as it strives to become a metaphor of our relationship with the world. So, placed in the field of literature, the game emerges as a binder which makes the connection between fiction and reality, between text and reader in an infinite process of (re) reading.*

**Keywords:** *game, reading, homo ludens, literature, ludic.*

### **1. Homo ludens: omul ca ființă ludic-culturală**

Una dintre principalele tușe care ne colorează viața este reprezentată de către elementul ludic. Fără joc omul ar fi o pasăre fără o aripă, ar fi incapabil să zboare spre cunoaștere, să înțeleagă lumea în adevărurile ei cele mai profunde și să se integreze în societate. Jean Chateau era de părere că întreaga „copilărie are drept scop antrenarea prin joc atât a funcțiilor fiziologice, cât și a celor psihice”(Chateau, 1970: 10). Jocul este, așadar, centrul copilăriei, și nu-l putem analiza fără a-i releva rolul de *preexercițiu*, despre care vorbea K. Groos. Despre această trăsătură amintește și Jean Piaget: „jocul e un preexercițiu pentru că el contribuie la dezvoltarea unor funcții specifice a maturității”(Piaget, 1989: 159). De asemenea, jocul este un dat original care interferează de multe ori cu „logica” hazardului: orice experiență pe care o face omul poate fi asimilată în urma unei experiențe ludice sau având ca model jocul. Eugen Fink consideră că omul nu se poate retrage din joc, după cum nu poate ieși din spațiul comunicării și al limbii.

Construit tot sub forma unui preexercițiu, devenit ulterior un exercițiu concret al maturului, actul lecturii este un joc care pune în paralel un obiect ludic (textul) cu un jucător (cititorul). Hans Robert Jauss consideră că relația ce se stabilește între *autor* și *cititor*, prin intermediul *textului* este definiția cea mai corectă pentru *literatură*: „literatura nu există ca expresie a altceva decât ea însăși: este doar o comunicare în care, prin mijlocirea textului, intră în dialog doi factori: autorul cu receptorul”(Jauss, 1983: 34). Cu alte cuvinte, literatura nu poate exista fără lectură și relectură, iar procesul citirii este rezultatul unui joc. Încă de mici, fiecare dintre noi suntem vrăjiți de frumoasele aventuri din povești pe care le ascultăm cu mare atenție și pe care încercăm mai târziu să le (re)citim, prin forțe proprii, pentru plăcerea redescoperii lumii din spatele cărților. Activitatea prin joc e instinctuală (Piaget, 1989: 159), iar tot dintr-un instinct, cel al cunoașterii și al (re)descoperii, se naște și (re)lectura.

De la jocul animalelor la jocul uman trecerea se realizează prin rațiune, prin capacitatea omului de a conștientiza că *se joacă*, în opoziție cu gestul instinctual al

animalului. Johan Huizinga vede „jocul ca formă de activitate, ca formă cu tâlc și ca funcție socială”(Huizinga, 1998: 43), bazându-se pe o manipulare a imaginii și pe o anumită deformare a realității. Pentru cercetătorul olandez ființa umană devine un *homo-ludens*, care înțelege și trăiește cultura, mai înainte de toate, prin joc. Teoria pe care o propune acesta este exemplificată în domenii variate (arte, lingvistică, război etc.), ea fiind caracteristică și procesului lecturii. Vorbim despre (re)lecturii ludice, atunci când „textul devine jucăuș și relevă o forță centrifugă a oricărei lecturi serioase (serios jucăușe), atente”(Matei Călinescu, 2007: 146).

Pentru Eugen Fink jocul este *monden*<sup>1</sup> (*mondaine*), stabilind o relație între om și lume, dar forma lui de realizare este *intramondenă*<sup>2</sup>. Jocul se produce prin intermediul activităților umane, iar acestea se produc în cadrul existenței umane. O activitate intramondenă e diferită de mișcarea universală a universului. Cosmosul este un receptacol al activității intramondene în raport cu care ființa umană se raportează și stabilește legături. Astfel, orice lectură care devine, fie numai ca proiect (proiectul de a mai parcurge o dată textul), parte din natura recitirii îl obligă pe cititor să caute și în afara textului și să realizeze o activitate intramondenă.

Omul este o ființă *ludic-culturală* (în termenii lui Johan Huizinga), prin însăși libertatea manifestărilor sale. Astfel, în lucrarea de față ne propunem o descoperire a actului lecturii și (re)lecturii prin metafora jocului, într-o demonstrație care să creioneze rădăcina ludică a cititului. Literatura propune lectorului un joc *în care este jucat*, făcând din acesta un jucător, antrenându-l permanent, într-o circularitate infinită. Reînnoirea prin repetitivitate a jocului îl face un fenomen circular și infinit, el ajungând să devină o metaforă a raportului nostru cu lumea. Astfel, plasat în sfera literaturii, jocul devine un liant care realizează conexiunea dintre ficțiune și realitate, dintre text și lector, într-un proces infinit al (re)lecturii.

## 2. Lectura ca activitate ludică recreativă: textul de plăcere și textul de desfătare

Jocul are la copil rolul pe care munca îl are la adult. Așa cum „adultul se simte tare prin lucrările sale, tot așa și copilul se simte mare prin succesele sale ludice”(Chateau, 1970: 34). Un adult caută să-și dovedească sieși și să dovedească altora propria sa valoare printr-un rezultat real (de exemplu, opera artistică). La copil vorbim doar de joc pur și simplu. Jocul adultului este jocul-destindere, de eliberarea a tensiunii și de căutarea a unei relaxări. Lectura poate fi, în egală măsură, o activitate ludică a copilului, dar și a adultului. Nu întâmplător, Eugen Finck afirmă că „jocul ne întreține o atitudine estetică în fața vieții și, totodată, o subdeterminare a realității”(Finck, 1966: 75).

Matei Călinescu, în lucrarea sa *A citi, a reciti – către o poetică a (re)lecturii*, recunoaște că „un cititor X poate parcurge un text de specialitate din rațiuni profesionale, dar în timpul lecturii poate hotărî să înceapă un joc imaginar: este vorba de plăcerea de a te juca în timpul lecturii” (M. Călinescu, 2007: 155), care transformă cititorul, îi atribuie un nou statut. Mai mult decât atât, „jocul de-a lectura – în măsura în care lectura poate fi transformată în joc – se desfășoară, într-un sens important, între cititor și autor”(M. Călinescu, 2007: 170).

<sup>1</sup> Pentru cercetător, „totu ce qui est est *mondain*; chaque objet, chaque chose, chaque evenement et chaque rapport est *dans le monde*.” (Fink, 1966: 205). Omul însuși are o poziție mondenă, „une position particuliere dans le cosmos”(Fink, 1966: 218).

<sup>2</sup> Cercetătorul afirmă că *intramondenul* se divide în multiple diferențe interioare: diferența dintre real și posibil, dintre unul și multiplu, dintre artificial și natural etc.(Fink, 1966: 217).

Lectura activează imaginația cititorului și îl ajută să intre într-un joc cu un „autor imaginat”. În jocul dintre cititor și „autorul imaginat” al unei opere literare, „denotația poate servi scopul conotației, adică precizia (concretețea, detaliul realist, literalitatea) poate spori sugestivitatea și simbolismul” (M. Călinescu, 2007: 171).

Eugen Fink vorbește, de asemenea, și despre o semnificație cosmică a jocului, printr-o inserție a acestuia în orice activitate umană, cu precădere în cele care provoacă plăcere. Adultul admiră jocul copilului, dar acesta, totodată, trăiește experiențe ludice, fără a realiza concret: flirtul, sportul, lectura, teatrul etc. Cercetătorul este de părere că noi trăim înțelegerea jocului prin stabilirea unor relații familiare cu acesta, iar această înțelegere prezintă caracterul naturalului și uzualului. Această plăcere poate fi identificată și în actul lecturii, care devine o formă de destindere și de relaxare, de petrecere productivă a timpului liber.

În opinia lui Roland Barthes, cititorul de text este un „contra-erou” (R. Barthes, 1994: 8), el stabilind o relație directă cu textul, bazată pe atracție: „textul pe care-l scrieți trebuie să-mi dea dovada că mă dorește” (R. Barthes, 1994: 11). Totuși, discutând despre cele două variante opozabile de text – „textul de plăcere” și „textul de desfătare” -, R. Barthes consideră că *lectura* e cea care îi dă cititorului posibilitatea să distingă între cele două tipuri de text. Astfel, *textul de plăcere* este acela care „mulțumește, umple, dă euforie” (R. Barthes, 1994: 23), „fiind legat de o practică confortabilă a lecturii”, pe când *textul de desfătare*, este „acela care te pune într-o stare de pierdere”, care „cere o a doua lectură, aplicată” (R. Barthes, 1994: 21). Astfel în urma lecturii textul va primi un anume cititor, care l-a rândul lui îi va oferi textului o etichetă. Această idee poate fi corelată cu un concept propus de H. R. Jauss (preluat de la H. G. Gadamer): „fuziunea orizonturilor”, acel contact care se stabilește între autor și cititor – nu doar un autor scrie pentru cititori, ci și cititorii influențează ceea ce se scrie la un moment dat, doar că cititorul își poate exercita feed-back-ul doar după realizarea (re)lecturii.

Eugen Fink este de părere că toate activitățile ludice sunt integrate într-o clasă a non-seriosului, iar prin acest fenomen ele implică un moment de irealitate” (Fink, 1996:76). Mai mult, acesta crede că activitatea umană nu e un eveniment real ca trecerea norilor pe cer, ci implică și un sens profund, rezultat al unui gest care ascunde un anumit sens. Jocul ascunde sensul în spatele activității recreative, transformând seriosul într-o situație ireală de desfătare și relaxare. Tocmai acesta e procesul pe care îl produce lectura prin raport cu cele două forme de text invocate: textul de plăcere și textul de desfătare.

Raportându-se la textul borgesian *El Aleph*, Matei Călinescu îi atribuie două posibilități de lecturare: „o mișcare lineară, curioasă, orientată spre final, a citirii” și „o mișcare de du-te-vino, înainte și înapoi, în linii mari circulară, reflexivă și interpretativă a (re)citirii” (M. Călinescu, 2007: 9). Lectura este cea care influențează tipul de cititor pe care textul îl cere sau, mai bine spus, de care textul are nevoie, astfel încât Matei Călinescu ajunge la concluzia că „textul borgesian postulează nu un cititor, ci, paradoxal, un recititor” (M. Călinescu, 2007: 19). Acest fenomen se produce în general cu orice act de lectură, care înainte de toate este o (re)lectură, un joc al imaginației, al amintirii unor date sau al reevocării unor informații deja știute sau auzite despre un anumit text.

### 3. Jocul (re)lecturii și trăsăturile sale

Dacă punem în paralel trăsăturilor principale care caracterizează ludicul cu modalitatea de manifestare a actului lecturii vom constata o compatibilitate destul de mare între cele două.

Astfel, ne propunem să realizăm o disecție amănunțită a lecturii, iar fiecare parte din aceasta să fie comparată și analizată prin prisma elementelor care definesc jocul.

Una dintre puținele aspecte care plasează jocul în apropierea de activitățile serioase este regula. Roger Caillois era de părere că „orice joc e un sistem de reguli”(Caillois, 1975: 242). Cu toate acestea ludicul permite încălcarea regulilor sau restructurarea lor, dar „regula de joc se naște în mod spontan, dintr-o înclinație pentru ordine și din dorința de a-ți afirma personalitatea”(Chateau, 1970: 111). Lectura influențează tipul de cititor și atitudinea sa față de text, Matei Călinescu considerând că „se poate vorbi de un miez de lectură ca proces, ca activitate structurantă ce ascultă de anumite reguli generale, și nu numai despre ‘un cititor (dumneavoastră sau eu)’, cum pune problema Barthes, sau despre un lector individual de-a pururi idiosincronic; putem discuta despre ‘forme trans-individuale’, despre ‘coduri’ și chiar ‘reguli’ ce fac posibil jocul de-a (re)citirea“(M. Călinescu, 2007: 147). Astfel, atitudinea cititorului față de un text poate să capete o atitudine ludică prin diverse variabile, chiar în timpul lecturii.

O altă trăsătură importantă a ludicului este faptul că implică „ocazia unei cheltuieli pure: de timp, de energie, de ingeniozitate, de îndemânare și uneori de bani etc”(Caillois, 1975: 253). La polul opus, cititul implică în primul rând timp (fiind o activitate de petrecere a timpului liber), dar și îndemânare și pricepere în a înțelege și explora universul textual. Cu toate acestea, atunci când vorbim despre timpul lecturii, vom avea în vedere două ipostaze: actul citirii propriu-zise, ca activitate de plăcere și lectura de desfătare. Prima se va desfășura sub forma unei durate infinite, a plonjării într-un univers atemporal. Cea de-a doua, va urmări o dozare mult mai concretă a timpului și o dublare a elementului temporal din lectura de plăcere. Matei Călinescu stabilește o diferență între lectură și relectură la nivel temporal și structural. E temporală, pentru că lectura desemnează „parcurea unui text literar pentru prima oară” (M. Călinescu, 2007: 15), iar (re)lectura, desigur, repetarea lecturii și „schimbările de percepție pe care le aduce cu ea”(M. Călinescu, 2007: 15). Structurală e doar (re)lectura, pentru că e un proces cu o finalitate reflexivă, „auto-reflexivă; un mod al atenției care presupune încetinirea lecturii, cântărirea critică a detaliilor, un anumit profesionalism al lecturii“(M. Călinescu, 2007: 15).

Una dintre cele mai importante trăsături ale jocului este reînnoirea prin repetitivitate a jocului, care îl face un fenomen circular și infinit. Eugen Fink remarca faptul că „aparența lumii ludice e creionată de relația de asemănare dintre două instanțe, ludicul fiind o copie a celeilalte. Astfel, jocul copiază aspecte ale vieții și le conferă o aparență unică și diferită”(Fink, 1966: 127). Johan Huizinga recunoaște faptul că „jocul poate fi repetat oricând”(Huizinga, 1998: 50), atâta vreme cât nu intervine plictisul. Circularitatea jocului vine tocmai din structura sa permițivă: el nu are final, are doar un început continuu, putând fi mereu reluat, regândit sau rețrăit. Jocul devine un simbol al lumii, pe care o plasează sub semnul infinitului, al preexercițiului continuu. Lectura este și ea un fenomen continuu supus circularității. Odată citit un text, el poate fi (re)citit oricând. Dar de cele mai multe ori noi nu citim, ci (re)citim. Aceasta e și teza de bază pe care o propune Matei Călinescu: acesta nu crede în existența unei prime lecturi, ea fiind doar o „ipotetică lectură lineară, neîntreruptă, proaspătă, curioasă, sensibilă la întorsăturile neașteptate și la dezvoltările imprevizibile ale textului”(M. Călinescu, 2007: 23).

Atunci când vorbim despre joc, trebuie să amintim și de existența unui spațiu de joc.

De la spații exterioare la spații interioare, de la arene la table de șah, spațiul în care se pot desfășura activități ludice este divers. Credem, de fapt, că orice spațiu poate fi transformat într-unul potrivit unui joc. În literatură spațiul de joc este reprezentat de către text, care este dublat la un nivel subteran de către ficțiune. Lectorul se joacă cu diferite tipuri de texte, iar acceptând această activitate el plonjează în universul ficțional. Constructul textual reprezintă o varietate de spații de joacă, în el putând fi descoperit chiar jocul în joc: pe lângă jocul (re)lecturii, în text pot fi inserate trimiteri la alte jocuri și activități ludice.

Pentru Johan Huizinga „jocul nu este viața propriu-zisă, ci o ieșire din ea”(Huizinga, 1998: 48), fiecare joc fiind „o acțiune liberă”(Huizinga, 1998: 47). Actul (re)lecturii este cu atât mai mult o ieșire din viața de zi cu zi: prin acceptarea unor noi reguli ai posibilitatea să descoperi infinite lumi funcționale, în care poți zbura sau poți cunoaște vrăjitori sau dragoni și în care orice ai crezut că nu este posibil, devine realitate. Pentru ca acest contact cu lumile ficționale să se realizeze este nevoie de *o acțiune liberă* a cititorului: de acceptarea convențiilor narrative și de eliberarea totală a imaginației.

Cercetătorul olandez constată și faptul că „jocul leagă și dezleagă, captivează, farmecă, adică vrăjește. El însuși (jocul) exprimă ritmul și armonia”(Huizinga, 1998: 51). Aceste trăsături sunt regăsite în egală măsură și în actul (re)lecturii. Textul *leagă și dezleagă* idei și perspective, lumi și personaje, *captivează* prin misterul poeziei sau prin fantasticul prozei, *farmecă* prin miraculosul basmului sau *vrăjește* prin muzicalitate versului. Prin lectură descoperim *ritmul și armonia* perfectă.

Așa cum am mai spus, textul literar devine un obiect cu care lectorul se joacă prin (re)lectură. J. Huizinga este de părere că „poezia se naște în joc și ca joc”(Huizinga, 1998: 200). Totodată, credem că proza e și ea un joc: unul cu personaje și acțiuni multiple, rezultat al fanteziei creatoare. Cercetătorul olandez crede, de asemenea, că „poezia nu e niciodată serioasă”(Huizinga, 1998: 197). Dar nici proza nu este serioasă, câtă vreme avem un text literar. Complexitatea textului poetic impune un proces de percepere diferit: „ca să înțelegi poezia trebuie să te înveșmâți în sufletul copilului”(Huizinga, 1998: 199). Este adevărat că poezia implică un grad mai ridicat de senzibilizare în fața textului poetic, dar și în cazul prozei, *veșmântul copilului* poate fi unul potrivit pentru a înțelege textul: o înțelegere ludică, printr-o lectură de plăcere.

#### **4. Cititorul ca jucător-jucat, jucător model și jucător interpret**

Pentru a realiza o anumită diferențiere între formele multiple de joc, Roger Caillois operează cu două concepte fundamentale, pe care le plasează în opoziție: pe de o parte, *paidia* (improvizație liberă, încântare fără griji, prin care se manifestă o oarecare fantezie necontrolată), pe de altă parte, *ludus* (care implică disciplină și rigurozitate, precum și mai multă răbdare și îndemânare). De asemenea, cercetătorul francez identifică trei mari categorii de jocuri: *agon* (duel, turnir, lupte etc.), *alea* (de exemplu zarurile; acest tip de joc elimină abilitatea și antrenamentul) și *mimicry* (jocul de rol). Cel din urmă implică un proces de intrarea în joc - *in-lusio* -, pentru a deveni tu însuși un personaj imaginar și a te comporta în consecință. Actul (re)lecturii s-ar încadra cel mai bine în ultima variantă, el fiind un joc în care cititorul este implicat ca participant, ca jucător. Mai mult, există o categorie specială în care cititorul devine un jucător „în care este jucat”: proza la persoana a doua. Conceptul de *persoană* se comportă diferit în acord cu textul: în formele sale tradiționale (persoana I și

persoana a III-a), *persoana* se află într-o aparentă unitate cu textul, care se naște din sensul pe care îl conferă discursului narativ și din perspectiva pe care dorește să o zugrăvească cititorului. În cazul persoanei a II-a vorbim despre o capacitate de a reflecta lectorului implicat substraturile condițiilor impuse de discursul narativ, și mai exact, capacitatea de a pune în lumină condiția de subiect-uman transpusă într-un *TU-narativ*. Procesul *intersubiectivității*, din care ar deriva *TU-ul narativ*, este un amestec indeterminant și multiplu de subiectivitate, produs al relației dintre narator, naratar și protagonist. Astfel, lectorul devine un jucător implicat deja în joaca textului, pronumele personal de persoana a doua dublând rolul de simplu jucător.

Una dintre experiențele ludice trăite și experimentate la același nivel, dar din perspective diferite, atât de către copil, cât și de către adult, este (re)lectura. Raportul care se stabilește între autor și lector este cel dintre inventatorul unui joc și jucătorul. Fiecare joc are jucători cu adevărat pasionați, deveniți fani ai jocului, dar și simpli jucători, care doar încearcă sau testează jocul. Același proces se produce și în relația dintre instanțele narrative *autor-cititor*, metafora jocului stând în spatele unei întregi teorii narative. Umberto Eco propune o serie de concepte în lucrările sale: „autor/cititor model”, „cititor empiric” etc. În volumul *Șase plimbări prin pădurea narativă*, Umberto Eco pune în legătură conceptul de *autor model* cu cel de *cititor model* și în opoziție conceptul de *cititor model* cu cel de *cititor empiric*, relații stabilite prin intermediul conceptului de lectură. Criticul consideră că există un autor model, un „nom de plume”(U. Eco, 1997: 22), adică „o voce care vorbește afectuos (sau impetuos sau cu viclenie) cu noi, și care ne vrea alături de el, și vocea asta se manifestă ca strategie narativă, ca ansamblu de instrucțiuni ce ne sunt distribuite la fiecare pas și de care trebuie să ascultăm atunci când ne hotărâm să ne comportăm ca niște cititori-model” (U. Eco, 1997: 23). Modalitatea de existență și apariție a celor două instanțe discutate este doar sub influența lecturii: „autorul și cititorul-model sunt două imagini care se definesc numai în cursul și la sfârșitul lecturii; se construiesc unul pe altul”(U. Eco, 1997: 35). Ba mai mult, criticul consideră că pentru a recunoaște un *autor-model* trebuie să citim de mai multe ori un text, „uneori trebuie să îl citim la infinit”(U. Eco, 1997: 39/40). Cât privește opoziția *cititor-model/cititor empiric*, Umberto Eco ne atrage atenția că “cititorul empiric suntem noi, aceștia, eu, dumneavoastră, oricine altcineva, atunci când citim un text”(U. Eco, 1997: 15). Cu alte cuvinte, *cititorul empiric* este un rezultat al lecturii, el nu poate exista înaintea lecturii așa cum, pe de altă parte, ar exista, în opinia lui Umberto Eco, *cititorul-model*, care „e un cititor-tip pe care textul nu numai că-l prevede ca pe un colaborator, dar pe care și caută să-l creeze”(U. Eco, 1997: 15).

Roger Caillois nota cu privire la joc că „nu e altceva decât fantezie agreabilă și distracție zadarnică”(Caillois, 1975: 239). Descoperirea secretelor ascunse și a misterelor conturează ceea ce am putea numi: jocul de aventură. În sfera literaturii găsim, de asemenea, un astfel de joc. În capitolul *(Re)citind de dragul secretului*, al volumului din 2007 al lui Matei Călinescu, autorul vorbește despre „sensul ascuns”, care domină actul (re)citirii și care, prin urmare va conduce spre profilul unui cititor-tip, specializat în descoperire și analiză. Putem vorbi astfel de o „(re)citire de dragul secretului” (M. Călinescu, 2007: 258), care va dirija atenția cititorului spre anumite aspecte structurale sau strategice ale operei. (Re)lectura de dragul secretului poate conduce și la pericolul construirii unui cititor care să caute tănuirea textuală acolo unde ea nu există: „pentru re-cititorul interesat, perspicace, inventiv, pericolul

este aici acela de a suprainterpreta, de a descoperi comunicarea esoterică și atunci când ea nu există, de a exagera importanța unor aluzii marginale poate plauzibile, imaginându-și că reprezintă cine știe ce doctrină secretă bine articulată”(M. Călinescu, 2007: 263). În acest caz, descoperim o altă formă prin care citirea și (re)citirea influențează apariția unui cititor-tip, un lector interesat de descoperirea sensului ascuns al textului.

Comentând ideile lui K. Groos, Jean Piaget este de părere că „apariția ficțiunii ca joc simbolic nu este însă un rezultat al unui preexercițiu”(Piaget, 1989: 160). Astfel, cercetătorul crede că „jocul simbolic este un joc al maturului”(Piaget, 1989: 160). Credem că în acest caz, afirmația lui Piaget se potrivește cu rolul funcției de interpretare pe care o îndeplinește lectorul în raport cu textul citit. Cititorul ar putea fi numit în acest caz un *lector-interpret*, care nu e altceva decât un lector specializat. Problema relației dintre (re)lectură și *cititor-tip* intervine și atunci când discutăm despre legătura dintre (re)citire și *interpretare*, care este înțeleasă de Matei Călinescu „în sensul activ al lui *a interpreta*, acela de a face presupuneri și de a lua decizii interpretative”(M. Călinescu, 2007: 31). Criticul constată că cele două operații mentale sunt atât de strâns înrudite, încât deseori par nediferențiable, dar găsește împrejurări în care pot fi deosebite. Diferența dintre proces și rezultat reprezintă o posibilitate de a separa *interpretarea* de (re)citire: „e adevărat că citirea și recitirea sunt activități desfășurate întotdeauna într-un orizont hermeneutic mai larg, dar interpretarea cere nu doar o lectură completă și multe relecturi ale operei, ci și încercarea de a răspunde, într-o manieră nouă, originală, cel puțin la câteva dintre întrebările importante puse de text, întrebări pe care simplii cititori sau recititori își pot permite să le lase fără răspuns”(M. Călinescu, 2007: 32). Cu alte cuvinte, citirea și recitirea sunt fundament nu numai pentru identificarea unui cititor-tip, dar, integrate într-un proces mai elaborat, contribuie și la stabilirea profilului unui critic literar<sup>3</sup>. Însuși Matei Călinescu recunoaște acest lucru atunci când afirmă că: „aici nu citesc sau recitesc pentru a interpreta: interpretez (printre multe alte activități) pentru a citi, a reciti și a înțelege (re)citirea”(M. Călinescu, 2007: 32).

Indiferent de funcția pe care o are, cititorul devine în raport cu textul un jucător, un *player* care are menirea să interpreteze un rol printr-un proces - *in-lusio*. *(Re)Lectura* este jocul de plăcere sau de desfătare în care fiecare dintre noi plonjează de multe ori, apreciindu-i gratuitatea și infinitatea actului.

## 5. Către un joc infinit al (re)lecturii

Eugen Fink considera că aparența lumii ludice e creionată de relația de asemănare dintre două instanțe, ludicul fiind o copie a celeilalte. Astfel, jocul copiază aspecte ale vieții și le conferă o aparență unică și diferită. Cercetătorul se întreabă totuși dacă „jocul este doar o imitație a vieții sau o formă particulară de relaționare dintre om și lume?”(Fink, 1966: 127). Răspunsul este simplu: „jocul devine un simbol al lumii”(Fink, 1966:127). Textul literar este la rândul său *un simbol al lumii*, o rescriere ficțională și recreatoare, care prin lectură te provoacă și incită permanent.

Plasat în sfera literaturii, jocul devine un liant care realizează conexiunea dintre ficțiune și realitate, dintre text și lector, într-un proces infinit al (re)lecturii. Concluzia lui

<sup>3</sup> Dacă ar fi să vorbim despre critică ca o formă de joc, ea ar fi un joc strategic, un joc complex. Dar o astfel de discuție ar implica o demonstrație separată, pe care, poate, o vom realiza într-o lucrare viitoare.

Matei Călinescu este că „nu există o lectură primă, virginală” (M. Călinescu, 2007: 55), pentru că atunci când ne propunem să citim o carte este foarte probabil să știm deja ceva despre ea, astfel, rămânând posibilă doar o (re)citire a textului. Continuând și nuanțând ideea, afirmând existența doar a unei prime lecturi virtuale, ea ar fi, deci anterioară actului propriu-zis al citirii și ar orienta și proiecta, prin extensie, cititorul. Apoi, doar prin (re)citire se poate construi profilul concret al unui cititor-tip.

Revenind la afirmația lui Hans Robert Jauss privind *literatura*, considerând-o „o comunicare [...] prin mijlocirea textului”, suntem de părere că ar fi necesară o echivalență: prin mijlocirea (re)citirii și (re)lecturii textului „intră în dialog doi factori: autorul cu receptorul”, iar aceste două instanțe nu sunt altceva decât propunătorul unui joc infinit și, respectiv, jucătorul.

### **Bibliografie:**

Barthes, Roland, 1994, *Plăcerea textului*, traducere de Marian Papahagi, Editura Echinoc, Cluj.

Caillois, Roger, 1975, *Eseuri despre imaginație*, în românește de Viorel Grecu, prefață de Paul Cornea, Editura Univers.

Călinescu, Matei, 2007, *A citi, a reciti – către o poetică a (re)lecturii*, Editura Polirom, Ediția a II-a.

Chateau, Jean, 1970, *Copilul și jocul*, Editura didactică și pedagogică, traducere de Dan Răutu.

Eco, Umberto, 1997, *Șase plimbări prin pădurea narativă*, Editura Pontica, Constanța.

Fink, Eugen, 1966, *Le jeu comme symbole du monde*, Editura Les Editions de minuit, Paris.

Huizinga, Johan, 1998, *Homo ludens (Încercare de determinare a elementului ludic al culturii)*, traducere din olandeză de H. R. Radian, Editura Humanitas, București.

Jauss, Hans Robert, 1983, *Experiența estetică și hermeneutică*, traducere și prefață de Andrei Corbea, Editura Univers, București.

Piaget, Jean, 1989, *La formation du symbole chez l'enfant*, Editura Delachaux et Niestle.