

Postmodern Subtleties of Self-Reflexivity in John Barth's Fiction

Associate Professor PhD. Liliana Truță
Partium Christian University in Oradea

Abstract: *My analysis follows the way in which Barth re-writes fiction, using postmodern devices, fundamental literary myths, transforming them into self-referential narratives. Both personal myths and the iconic characters in emblematic texts become targets of fictional transformations. Their purpose is redefining literature but respecting its essential truths along the process. The author and the narrator become central characters in a new text, which emerges from old texts. Here, the official truths are replaced by alternative, self-referential truths. The fascination of story-telling as an essential form of communication reaffirms itself continuously beyond parodic metamorphosis or other innovations in the process of creation.*

Key words: literary myths, self-referentiality, postmodernism, personal myths, parody.

Totul pornește, în ficțiunile lui Barth, de la tensiunea ontologică ce se generează între sensurile tradiției literare și criza expresiei literare postmoderne. Toate cărțile sale devin, din perspectivă metafictională, și meditații dinamizate de interogații asupra soluțiilor pe care le are la îndemână literatura actualității. Soluțiile se află însă de cele mai multe ori nu în afara, ci în miezul tradițiilor și convențiilor literare deja existente. În postmodernism, aceste spații sunt atacate, denunțate ironic sau chiar deconstruite parodic, dar din aceste ruine se construiește o arhitectură nouă, un construct care nu-și ascunde artificiile, ci le dramatizează. Barth alege o soluție pe care o experimentează de-a lungul operei sale, și anume cea de a înlocui primatul autorului cu cel al textului care-și creează, pe măsura înaintării sale, propria semnificație. Semnificație care nu e alocată așadar, de autor, nu e un dat preexistent, ci o căutare continuă, fără sfârșit. Căutarea, interogația, ipotezele neconfirmate niciodată, suma ipotezelor, nicidecum sinteza lor, acestea devin obiectul narațiunii.

Devenit personaj, subiectul auctorial are posibilitatea de a experimenta din interiorul lumii sale ficționale, de a căuta și de a rătăci prin labirintul textului. Căutându-și identitatea, autorul devine astfel când subiect, când obiect al propriei ficționalizări. Devine conștient că nu găsirea unei identități definitive este soluția, așa cum nici scopul textului nu este să ajungă la adevăr, ci să creeze sens din propria sa mișcare și să-și păstreze astfel virtualitățile. Tot așa, ficțiunea devine un Proteu cu putința metamorfozei infinite, personaj mitologic nu întâmplător ficționalizat în povestirile sale.

În volumul de povestiri *Lost in the funhouse*, toate figurile mitologice ficționalizate (Menelau, Elena, Narcis, Proteu etc) sunt revalorificate din perspectivă metaficțională, participând la procedeele oglinzirii auctoriale. La fel va proceda Barth și în *Himera*, o colecție de trei povestiri în care sunt repovestite, dinamitate și reciclate niște narațiuni mitologice (Perseida, Belerofoniada) sau emblematice în mitologia literară (Doniaziada).

Istoria, ca și ficțiunea, sunt atacate de postmodernism în calitatea lor de forme ale reprezentării, și sunt regândite pornind de la acest postulat. Atît Brian Mc. Hale, cît și Linda Hutcheon menționează acest simptom al textelor postmoderniste, și anume tentația de a da alternative fictive la adevărurile oficiale, însăși calitatea de adevăr fiind pusă sub semnul întrebării. Așa cum autorii postmoderni creează nenumărate istorii apocrife, alternative la istoria reală prin metaficțiuni istoriografice, tot așa, ei atacă prin mijloacele parodiei și operele mari ale literaturii sau narațiunile mitologice. Dacă există „metaficțiune istoriografică”, așa cum o numește Linda Hutcheon, în mod cert putem afirma că există și metaficțiuni mitologice în literatura postmodernă.

Parodicul vizează mai multe aspecte: mai întîi convențiile literare, tipurile de narațiune consacrată, literatura ca formă de reprezentare, figura auctorială și ecuația din care face parte alături de narator și cititor. Dar, parodia, atît de prezentă printre procedeele postmodernismului nu are la Barth doar o finalitate ironică, ci și una constructivă: atacă, deconstruiește, schimbă perspectiva de abordare și, din reziduuri construiește ceva inedit printr-o tehnică a insolitării care reciclează un material deja existent. Un rol central în atacul parodic din *Himera* lui Barth îl are mitul eroic, convenția povestirii, narațiunea mitică, dar nu lipsește aici nici perspectiva deconstrucitivă asupra orientărilor feministe lipsite de autenticitate. Războiul dintre sexe se încarcă în această carte și de tensiunea dintre dominant și secundar, dintre

autoritate și supunere, dintre puternic și slab. Tocmai de aceea, în cele trei povestiri ale cărții actul narațiunii este mereu strâns legat de actul sexual, ca în povestea cu valoare arhetipală a celor *O mie și una de nopți*. Urmează atacarea narațiunii, obsesia bifuncțională (nostalgică și parodică) fiind legată de figura Șeherezadei, prezentă în multe dintre meditațiile auctoriale și în *Lost in the funhouse*.

Atacurile parodice sunt lansate și spre convenția și procedeele narațiunii în ramă, regândite și refăcute printr-o soluție tipic postmodernistă: narațiunea aglutinează mai multe personaje auctoriale, mai mulți naratori cu perspective diferite și adevăruri diferite, fără o versiune recunoscută de autor ca fiind oficială. Rama e o metaficțiune ce cuprinde și narațiuni alternative, spuse de multe ori din perspectiva unor personaje secundare pe care Barth le reabilitează oferindu-le șansa unei perspective. Deconstrucția parodică a lui Barth se îndreaptă în *Himera* mai ales asupra figurilor centrale, ce apar astfel ca niște impostori simpatici deveniți eroi mitici, atacul fiind urmat mereu de o răzbunare a secundarului. În cazul de față, a femeilor din jurul acestora, mereu doar personaje secundare în textele oficiale.

Toate narațiunile din volum se construiesc după modelul spiralei, prezentă în multe forme simbolice: scoica, melcul, imagini ce reprezintă o formă arhetipală a povestirii ce începe din mijloc, se întoarce în trecut și-și generează viitorul. Barth însă propune și un joc metaficțional ingenios, meditănd și la modul în care viitorul își pune amprenta asupra trecutului, reinventându-l. În *Doniazadiada*, Șeherezada care nu are darul invenției epice, este vizitată de un Duh venit din viitor care, citind poveștile cuprinse în volum ale celor *O mie și una de nopți*, i le repovestește eroinei, care la rândul ei i le repovestește lui Riar-Șah.

Prima povestire a volumului, *Doniazadiada*, cuprinde două perspective narative asupra cunoscutei narațiuni orientale. Narațiunea oferă și modelul pe care îl vor respecta și următoarele două povestiri: *Perseida* și *Belerofofiada*. Mai întâi Doniazada, sora cea mică a Șeherezadei mărturisește „adevărul” despre poveștile surorii sale obținute de la Duh, un alter ego al autorului care-și vizitează eroina plonjind în timpul ei, furnizându-i poveștile citite în bibliotecă. Șeherezada nu face decât să relateze ceva fixat de tradiția scrisă, în urma unui pact. Duhul își va scrie și el poveștile într-un timp când nu se mai prea citește literatură, ajutat de povestea Șeherezadei: iată pactul dintre trecut și prezent. Cel care ascultă este Zaman-Șah, fratele lui Riar-Șah, amândoi fiind, în povestea oficială, doar personaje secundare.

Punctul culminant al istoriei este noaptea nunții, moment în care cele două femei sunt deja salvate de moarte și relația se oficializează. Apar simetric cele două cupluri: Șeherezada cu Riar-șah, Doniazada cu fratele acestuia, Zaman-șah. Ambele cupluri sunt urmărite în camerele lor nupțiale. Odată cu oficializarea, are loc răsturnarea de situație prin răzbunarea secundarului. Cele două femei își propun să-și castreze soții, după care să-și ia viața. Secundarul trece în rol dominator, ascendent asupra bărbaților având de data aceasta femeile. Sub amenințarea briciului, Zaman-Șah îi povestește și el Doniazadei adevărul propriei sale imposturi, salvându-se și el tot prin narațiune de sub amenințarea castrării.

Narațiunea inițială are un rol generator pentru următoarele două povestiri mitologice, căci această impostură a fratelui șahului a dat naștere neamului amazoanelor, constituit din fecioarele pe care el nu le-a ucis, ci le-a oferit șansa supraviețuirii într-un spațiu neutru, din afara tradiției patriarhale. Urmașele acestora, născute ca urmare a acestei tănuiri, vor reapărea în narațiunile eroice următoare, cu scopul de a submina falocentrismul și cultura autorității masculine din cultul eroic. Răzbunarea termenului oprimat și întoarcerea lui împotriva autorității cu drept de viață și moarte constituie nucleul narațiunii inițiale care se va multiplica apoi.

Perseida are în centru perspectiva lui Perseu, aflat la mijlocul vieții, într-un moment de declin, alunecat în estompare și trăind doar prin nararea aventurilor trecute. Perseu, ca și eroul Belerofon din a treia povestire se află într-un moment de criză, aspirând la singura lor vocație, nemurirea. Recunoaștem în ei figurile auctoriale cu care Barth își populează narațiunile. Și aici, narațiunea începe de la mijloc, de data aceasta Perseu fiind cel ce-și rememorează trecutul în fața nimfei Calyxa, în încercarea de a-și găsi identitatea.

Pactul narațiunii se fixează și aici: Perseu își povestește aventurile *eroice*, nimfa îi oferă în schimb relatarea propriilor aventuri *erotice*. În cursul narațiunii, Perseu descifrează adevăratele semnificații ale aventurilor sale, sensul născându-se din narațiune. Și aici, în jurul eroului se adună mai multe figuri feminine: Andromeda, soția castratoare, apoi nimfa care îl admiră și se adaugă apoi Medusa, cea pe care a ucis-o și cu care trebuie să se confrunte încă o dată. Tensiunea dintre adevăr și minciună devine și aici principala producătoare a sensurilor textului, pentru că toți eroii din cele trei narațiuni trebuie să constate la un moment dat că viața lor de pînă atunci, bazată pe semnificații stabile, se dovedește a fi minciună. Perseu află că

Medusa s-a lăsat ucisă nu pentru că a fost el viteaz, ci pentru că l-a iubit și a refuzat să-l privească, ea fiind singura care îi poate reda astfel identitatea. Și nemuirea.

A doua aventură existențială, care se vrea inițiativă trebuie să fie reiterarea celei dintâi, dar în alte condiții și cu alte decizii: Perseu trebuie să parcurgă din nou drumul fără înșelăciune și prefăcătorie, fără artificii salvatoare. Povestea lui Perseu reușește să ajungă prin reiterare, refăcere și repetare (iată metafora textuală a reciclării parodice postmoderne) în prezentul narațiunii-ramă, în care face dragoste cu nimfa Calyx, care se dovedește a fi Meduza. Realitatea se redefinește astfel în funcție de noile coordonate, de noile adevăruri: cei doi nu se află în paradis, așa cum crezuse eroul, nu este nici mort prin urmare, și, prin procedeul binecunoscut al autorului de a-și construi personajele după principiul proteismului, al metamorfozei, personajul feminin este pe rând, Atena, nimfa Styx, Calyx, și noua Meduză.

Cei doi cuceresc nemuirea atunci când Perseu o alege pe Medusa, renunțând la Andromeda, soția castratoare. Nici Medusa nu are o identitate bine definită, ea nu-și cunoaște adevăratul chip, femeie sau monstru, decît doar oglindit în ochii bărbatului iubit. Chiar și așa, la sfîrșitul poveștii rămîn întrebări deschise, și astfel întreaga narațiune se bazează pe această instabilitate a adevărului. Nu știm dacă Perseu a fost corect pînă la capăt, dacă a ales-o din iubire sau din dorința de a cîștiga gloria pierdută. Umbra imposturii planează în continuare deasupra narațiunii. Ficțiunea și existența sunt generate de imposturi și minciuni, iar adevărul poate să nici nu existe.

La fel se întîmplă și în ultima povestire, care-și are punctul de origine în Perseida. Toate cele trei narațiuni cresc una din alta. *Belerofoniada* îl are în centru pe eroul Belerofon, aflat într-un moment de criză, ca și Perseu. Și gloria lui se trage dinuciderea unui monstru feminin, Himera. Toți eroii masculini din cele trei narațiuni apar ca ucigași și violatori de femei, trebuind să-și obțină nemuirea prin răscumpărarea acestei vinovății. Răzbunarea femeilor echivalează de fiecare dată cu gestul unei castrări simbolice: eroul, alter ego al autorului, trebuie să redea dreptul și figurilor marginale care au fost reprimite, pentru a-și putea recîștiga gloria, identitatea și nemuirea. Belerofon tematizează pe spațiul cel mai amplu această bătălie a perspectivelor în drumul spre semnificație. Metaficțiunea cuprinsă în războiul etern dintre sexe ilustrează tensiunea sîngeroasă dintre autoritate, supremație și reprimare, între central și marginal.

Și aici, lângă eroul mitic se află mai multe femei: soția cea blîndă Filonoe care-și admiră bărbatul și ascunde impostura reprezintă versiunea oficială a mitului, amazoana Melanippe prin care-și răscumpără vina de violator reprezintă versiunea alternativă, în timp ce Anteia, falsa amazoană este versiunea castratoare, deconstructivă, care-i pune în față adevărul imposturii și-i neagă dreptul la nemurire arătîndu-i că n-a executat nicio faptă eroică.

Ca și spirala, cochilia de melc, scoica, Himera este și ea un simbol al nevăzutului, al inefabilului imposibil de vînat, minciună și adevăr, desenată în cenușă dar nevăzută, distrusă dar refăcută, simbol al iluziei eterne a scriitorului.

Comedia decăderii eroului din finalul narațiunii se colorează în nuanțe puternic parodice: Pegas, calul înaripat se îngrașă și nu mai poate zbura, după ce este drogat reușește să se înalțe dar se prăbușește prin livezi, eroul se reîntoarce pentru a se confrunta din nou cu toate femeile din viața lui și este definit ca „porc sexist”, ajunge în regatul Anteiei, o femeie violatoare și castratoare, regină peste un regat al unor amazoane neautentice, impoștore și ele. Femeile se răzbună chiar și pe Pegas care armăsar fiind e catalogat tot ca un „porc sexist”, calul înaripat este aruncat la groapa de gunoi etc.

Răzbunarea secundarului ia aici proporții de farsă parodică. Toate femeile îl amenință cu castrarea și se ridică împotriva sistemului falocentric reprezentat de narațiunile eroice, în care personajele feminine există doar ca ajutoare, auxiliare, fără să aibă parte de glorie. Ele deconspiră și impostura ce hrănește narațiunile glorioase ale mitului eroic. Versiunea oficială este atacată de Anteia care vede viața eroică a lui Belerofon ca fiind o minciună, eroul o minciună și narațiunea despre el o minciună ce trebuie rescrisă. În loc de urcare la cer ca nemuritor, eroul va cădea la finalul narațiunii, nu înainte de a mărturisi că și identitatea lui a fost o minciună, el substituindu-se fratelui ucis.

Dacă povestea Troiei a fost rescrisă de Christa Wolf în *Cassandra* din perspectiva unei categorii marginale, reprimată, cea feminină, Barth rescrie în *Lost in the funhouse* povești ale războiului troian din perspectiva metafictională, pentru a realiza un joc halucinant al perspectivelor narrative, dar și pentru a desprinde niște adevăruri alternative la adevărul unic propus de *Iliada* lui Homer. În *Himera*, el va da narațiuni alternative la unele mituri grecești, repovestite din perspectiva secundarului, această categorie frecvent folosită în narațiunile postmoderne. Soluția este renunțarea

la naratorul central, figură și reprezentant al unui sistem de valori sau sistem ideologic și acordarea șanse de a povesti unor personaje marginale la acest sistem. Consecința este că, prin schimbarea perspectivei și a naratorului, prin procedeele parodicului, se schimbă și adevărurile narațiunii. Se nasc narațiuni alternative, ca forme de reprezentare a adevărilor plurale pe care le poartă în sine atât realitatea, cât și textul repovestit și reciclat.

Volumul de povestiri *Lost in the funhouse*, avertizează autorul, nu e o colecție de proze scurte, ci o serie, făcută pentru a fi primită toată odată, avînd, așadar, un caracter unitar, chiar dacă la prima vedere fiecare piesă pare să aibă o viață independentă. Ele se leagă însă nu doar prin supratema evidentă a metaficțiunii, ci și prin faptul că fiecare dintre ele este o experimentare a unei căutări: căutarea identității auctoriale și textuale, cu luciditatea că o imagine totală și finalizată nu este posibilă, atât textul cât și autorul fiind monștri proteici cu mai multe capete și forme.

Barth alege și aici o soluție pe care o experimentează de-a lungul operei sale, și anume cea de a înlocui primatul autorului cu cel al textului care-și creează, pe măsura înaintării sale, propria semnificație. Semnificație care nu e alocată așadar, de autor, nu e un dat preexistent, ci o căutare continuă, fără sfîrșit, de aici și absența caracterului finit al prozelor sale. Căutarea, interogația, ipotezele neconfirmate niciodată, suma ipotezelor, nicidecum sinteza lor, acestea devin obiectul narațiunii.

O altă soluție la criza subiectului auctorial este transformarea lui în personaj, ca realitate „slabă”, cu o autoritate diminuată, dar cu avantaje ce decurg de aici: ca personaj, el are posibilitatea de a experimenta din interiorul lumii sale ficționale, de a căuta și de a rătăci prin labirintul textului căutînd ieșirea. În volumul de povestiri *Lost in the funhouse*, toate figurile mitologice ficționalizate (Menelau, Elena, Narcis, Proteu etc) sunt revalorificate din perspectivă metaficțională, participînd la procedeele oglindirii auctoriale. Parodicul vizează mai multe aspecte: mai întîi convențiile literare, tipurile de narațiune consacrată, literatura ca formă de reprezentare, figura auctorială și ecuația din care face parte alături de narator și cititor.

Cam pe la jumătatea cărții, experimentele de la început intră în criză, aici personajul auctorial se lasă „văzut” într-o expunere teoretică și sfîrșește prin a intra în colaps. Proiectul este reluat în a doua parte printr-o mai intensă ficționalizare, prin păstrarea narativității. Se pare că „rătăcirea” autorului în propriul text implică și o

luptă între cele două instanțe ale narațiunii: autorul și naratorul. Naratorul trebuie să primească rolul ce i se cuvine, fără el nu există supraviețuire. Nu este însă ignorat nici cititorul, căruia autorul i se adresează în nenumărate rînduri, experimentînd pe cale empatică un posibil dialog cu acesta. Cînd experimentul se află în impas, autorul devine din ce în ce mai agresiv sau chiar injurios la adresa cititorului, disperat să nu-l piardă. Textul comunică și în alt fel cu cititorul, prin „ficțiunea interactivă”, ținta fiind cooptarea, provocarea și scoaterea acestuia din spațiul comodității

O altă țintă a atacului în povestirile acestui volum este narațiunea în ramă, regîndită și refăcută printr-o soluție tipic postmodernistă: narațiunea, avînd în centru unul sau mai multe personaje auctoriale, devine o burtă uriașă ce înghite mai multe variante narative, posibilități de text, rute alternative prezente doar ca virtualități în mintea protagonistului, fără o versiune recunoscută de autor ca fiind oficială. Narațiunea în ramă propusă de autor este de fapt un labirint textual cu mai multe ieșiri sau niciuna, aflat între două infinituri, gata oricînd să se pulverizeze.

Prima povestire a volumului e un joc al autorului cu convenția narațiunii : ea reprezintă forma goală, rama, cadrul pentru conținut, subliniind caracterul ficțional și metaficțional al volumului: „ A fost odată ca niciodată

O poveste care începea”

Aceasta este toată povestirea. Personajul principal al poveștii este anunțat a fi povestea însăși și o carte ce narează aventurile ei.

Interesantă este următoarea narațiune, de fapt prima în adevăratul sens din volum. *Călătorie nocturnă pe mare* fixează un spațiu semnificativ, o mare în care înoată o infinitate de înotători pe întuneric. Unii speră în existența unui țarm, alții mor fără a mai crede în scopul călătoriei, cîțiva se sinucid. Naratorul este unul dintre înotători, acesta mărturisind că se adresează propriei persoane. Un narator în fața oglinzii, așadar. E pusă la îndoială, în această meditație asupra propriei condiții chiar și propria existență, văzută ca iluzorie, chiar și călătoria însăși, marea de asemenea. Acel *eu* care vorbește putem să-l privim ca pe o formă goală, impersonalizată, căci nu este vorba neapărat de o ființă, autorul golind pronumele de substanța unei persoane. Acel *eu* pare să fie chiar textul, devenit subiect și obiect al privirii, un *eu* care-și pune întrebări asupra propriei sale condiții. El parcurge printr-o serie întregă de interogații și de ipoteze o reală aventură a cunoașterii, dar căutarea sa are și o componentă ontologică. Se întrebă dacă există un creator și dacă sensul existenței sale este unul

real sau nu. Relatarea este presărată cu o serie de cuvinte-cheie cu valoare metaforică: Țărnul, Creatorul, Moștenirea, Dragostea, Călătoria. Destinul său este, poate, împlinirea, transfigurarea, adică topirea realității în ficțiune, într-un Altceva. Narațiunea poate fi citită și în cheie alegorică, ca o imagine a increatului, a preexistentului, a stadiului de pregătire a vieții, deoarece înotătorii (principiu masculin) și acea Ea care-i cheamă ca o sirenă, prin cântec, sunt cei doi poli ai oricărei existențe, două principii care trebuie să se unească pentru a da naștere unei a treia. Forma și conținutul, realitatea și ficțiunea, par să fie destinate a se uni într-o nouă realitate, cea a textului.

Ambrose, următoarea narațiune, se referă în mod semnificativ la nașterea unui personaj auctorial, continuând astfel problematica primei narațiuni. Narațiunea la persoana întâi mimează poveștile autobiografice. Nu întâmplător, următoarea narațiune poartă titlul de *Autobiografie* și începe cu o adresare lansată fie creatorului, fie cititorului care trebuie să dea viață personajului. Ambiguitatea este unul dintre procedeele insolitării la Barth, menite a da deschideri multiple textului. Apare în această povestire și tema paternității prin rediscutarea mitului oedipian, relația tată-fiu implicând și tentația ucigașă din partea tatălui, a creatorului. De ce? Pentru că progenitura, opera, nu va fi decât o oglindă a tatălui, a creatorului, care, este forțat să-și vadă neputințele, limitele, frustrările. Creația naște și tentația anihilării, putând fi și o monstruoasă caricatură a creatorului.

Mesaj pe apă continuă aventurile lui Ambrose, fiind o narațiune despre copilărie, despre complexe și anxietățile ei, despre joaca cu misterele, și culminează cu găsirea, de către Ambrose și tovarășii săi de joacă, a unui mesaj în sticlă. Narațiunea, prin imaginea vasului cu mesajul, comunică cu ultima povestire a volumului, *Anonimiada*, în care un menestrel-autor trimite de pe o insulă pustie, pe mare, opere închise în amfore. Barth problematizează aici și chestiunea moștenirii, a tradiției, a comunicării literare în timp.

Petiție, redactată sub forma epistolară, este o mărturie a unui siamez legat de fratele său geamăn cu care trăiește într-o simbioză monstruoasă, o dualitate în care fiecare din cei doi se neagă pe celălalt, într-o sumă a contrariilor. Între cei doi, care oricum coabitează în negativ, apare însă și o femeie, Thalia, ce apare semnificativ și în ultima povestire a volumului, *Anonimiada* ca una din muzele din amfora menestrelului. Personajele migrează asigurând continuitate și axe de simetrie în cadrul

seriei de povestiri. Dragostea este asociată la Barth cu creația și cu inspirația, adică chemarea literaturii. Siamezul are revelația că, deși Thalia îl alege pe fratele său, și ea este dublă, ca și cei doi siamezi, doar că geamăna ei se află ascunsă în interiorul ei, nu în exterior. El este jumătatea repudiată a fratelui, în timp ce și femeia are o dublură reprimată. În final, ceea ce-și dorește el este fie singurătatea, adică identitatea cu sine, fie unirea cu dublura Thaliei. Visul himeric al auctorialității.

Lost in the funhouse pare a fi punctul culminant al volumului, avându-l în centru tot pe Ambrose, personajul auctorial central al primei părți. Pornește ca o narațiune simplă, lineară, în care însă cel mai întins spațiu îl ocupă pregătirea momentului culminant, cu rătăcirea în casa de distracții din bîlci. Punctul culminant însă nu va fi relatat în manieră tradițională, după parcurgerea etapelor obligatorii, ci va fi diseminată pe parcursul relatării, anunțată și prezentă mai degrabă ca laitmotiv decît ca moment narativ independent. Casa cu oglinzi devine o metaforă a literaturii, căci soluția găsită de Ambrose la final va fi să confecționeze mai tîrziu case cu oglinzi pentru alții. Portret și proiect auctorial!

Următoarea narațiune, *Biografie*, desparte ca un ax de simetrie cele două părți ale cărții. Relatarea se face de data aceasta la persoana a treia, deoarece autorul vorbește despre sine ca despre un altul, enunțîndu-și tema: autorul transformat în personaj. Avertizează și că experimentul din prima parte e abandonat și continuarea va fi în manieră tradițională. Cîntărind cele două părți ale cărții, ne dăm seama că imaginea simbolică a celor doi gemeni siamezi care se neagă unul pe celălalt dar nu pot trăi unul în afara celuilalt din *Petiție*, e o metaforă a celor două părți ale cărții, dar și o reflectare a ideii că inovația fără tradiție, deși cele două par a se nega, nu este posibilă. Capitolul marchează criza, disonanța, cacofonia textului care colapsează apocaliptic, dar și nașterea noului din vechi. Autorul ficționalizat aici ajunge la apogeul conștiinței de sine pe care îl poate avea un personaj, și anume se întrebă dacă lumea nu cumva e un roman și el însuși un personaj în această ficțiune a lumii.

Menelaidă și *Anonimiadă* sunt cele două narațiuni mai ample care constituie a doua jumătate a cărții. *Menelaidă* este o consecință a proiectului auctorial fixat în *Lost in the funhouse*, căci se constituie ca o narațiune-labirint, tot prin experimentarea unui nou tip de narațiune în ramă. Povestirea are o structură de cutie chinezească, bazată pe legea încapsulărilor succesive. Menelau povestește cum și-a povestit lui însuși, că i-a spus lui Telemah și Peisistratus, cărora le-a povestit ce i-a spus Elenei, căreia i-a

povestit ce i-a spus lui Proteu etc. Narațiunea se autogenerază la infinit în prezența lui Menelau, care devine o Șeherezadă a cărei țintă este dragostea Elenei. Din suma perspectivelor nu rămîne decît alunecarea narațiunii, nu și adevărul final care rămîne mereu relativ sau inexistent, imposibil de aproximat. Proteu, personaj ce se metamorfozează la nesfîrșit, rămîne o metaforă a fluidității textului, care nu este decît o sumă de posibilități, de interogații și aproximări, toți naratorii fiind necreditabili și susceptibili de minciună. La final rămîn doar interogațiile, nu și răspunsul.

Anonimiadă e povestea unui menestrel abandonat pe o insulă pustie în urma unei intrigi bazate tot pe un triunghi amoros. Nu este însoțit decît de 7 amfore de vin pe care acesta le-a botezat cu numele muzelor. Lăsînd în urmă viața și trăind doar pentru cea mai puternică menire a sa, creația, în absența unui public receptor, el golește pe rînd conținutul amforelor și reumple vasele cu creațiile sale cărora le dă apoi drumul pe mare. Finalul face și el legătura cu prima proză, cea a înotătorilor, prin imaginea artistului anonim ce se identifică cu amforele sale înotînd în mare, ascultînd de cîntecul-chemare al iubitei pierdute.

Autoreprezentarea artistului, procedeele artistice etalate, autoreflexivitatea sunt experimente prezente nu doar în această carte, ci și în celelalte texte ale lui Barth și urmăresc dobîndirea, de către autor, a unei libertăți funcționale, afirmarea unui spirit ludic, dar sunt și forme de expresie a unei crize asumate în privința convențiilor literaturii.

Bibliografia cărților de referință

John Barth, *Himera*, Editura Nemira, București, 2008

John Barth, *Rătăcit în casa oglinzilor*, Editura Nemira, București, 2007

Bibliografie critică

Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, Editura Univers, București, 1997

Linda Hutcheon, *Poetica postmodernismului*, Editura Univers, București, 2002

Brian Mc Hale, *Ficțiunea postmodernistă*, Editura Polirom, Iași, 2009

Geta Dumitriu, *John Barth – Universul operei plutitoare*, prefață la John Barth, *Varieteu pe apă*, Editura Univers, București, 1992

Matei Călinescu, *Cinci fețe ale modernității*, Editura Polirom, Iași, 2005

Jean – Francois Lyotard, *Condiția postmodernă*, Editura Idea Design & Print,
Cluj, 2003