Daniela HĂISAN
Alina NACU
(coord.)

LUDICREATIVITATEA
(Jocul lingvistic, literar, discursiv, digital)

Actele Conferinței Studențești
Liter@t
(ediția I)

Editura Universității „Ştefan cel Mare” din Suceava
2026

Actele Conferinței Studențeşti

Liter@t

(ediția I)

organizată de Facultatea de Litere şi Ştiințe ale Comunicării
de la Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
în perioada 13-15 noiembrie 2025
în parteneriat cu Facultatea de Litere
de la Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați

Referenți:
Conf. univ. dr. Daniela-Maria MARȚOLE
Conf. univ. dr. Ioana-Crina PRODAN
Universitatea "Ştefan cel Mare" din Suceava

ISBN: 978-973-666-877-7

CUPRINS

CUVÂNT-ÎNAINTE 7

A. JOCUL LINGVISTIC, DISCURSIV, TRADUCTIV

Elisa-Adriana CHIVEREAN 11
LEX LUDENS — JOCUL AUTORITĂȚII:
LATINĂ JURIDICĂ VS. LATINĂ LITERARĂ
[LEX LUDENS — THE GAME OF AUTHORITY:
LEGAL LATIN VS. LITERARY LATIN]

Maria Iuliana RÂȘCA (TOFAN) 25
Ana-Maria JURAVLE
Andreea MĂRĂNDUCA
Maria Monica HOFMAN
GENERACIONES Y & Z.
¡TU FORMA DE HABLAR DICE MÁS DE LO QUE CREES!
[Y & Z GENERATIONS.
YOUR WAY OF SPEAKING SAYS MORE THAN YOU THINK!]

Catrinel ŞERBU 39
LUDICREATIVITATEA ŞI IDENTITATEA ÎN LIMBAJUL TINERILOR
[PLAYFUL CREATIVITY AND IDENTITY IN YOUTH LANGUAGE]

Andreea-Daniela POPESCU 51
JOCUL DE CUVINTE ÎN CÂNTECUL HIP-HOP ROMÂNESC,
CU REFERIRE LA *AZI* ŞI *MÂINE*
[THE GAME OF WORDS IN THE ROMANIAN HIP-HOP SONG,
WITH REFERENCE TO *AZI* AND *MÂINE*]

Fabiana-Teodora JÂTĂRIUC 65
COMPLEMENTUL DIRECT – ÎNTRE TRADIȚIE ŞI EVOLUȚIE
[THE DIRECT OBJECT – BETWEEN TRADITION AND EVOLUTION]

Elvira-Maria DUȚĂ 75
ANALYSE DES TRADUCTIONS ET ADAPTATIONS
DES CHANSONS POUR ENFANTS : ENTRE LUDIQUE ET CRÉATIVITÉ
[AN ANALYSIS OF THE TRANSLATION AND ADAPTATION OF CHILDREN'S SONGS:
PLAYFULNESS AND CREATIVITY]

Emanuela-Cezara TRANDAFIR 91
LA CRÉATIVITÉ DANS LA TRADUCTION
D'UN LIVRE LUDIQUE POUR LES ENFANTS :
LES CONTES DU CHAT PERCHÉ DE MARCEL AYMÉ EN ROUMAIN
[CREATIVITY IN TRANSLATING A PLAYFUL CHILDREN'S BOOK:
MARCEL AYMÉ *LES CONTES DU CHAT PERCHÉ* INTO ROMANIAN]

Ilinca-Aurora ILIE 101
EL CONTRASTE ESPAÑOL-INGLÉS COMO FUENTE DE HUMOR:
UNA APROXIMACIÓN LUDOLINGÜÍSTICA
[THE SPANISH-ENGLISH CONTRAST AS A SOURCE OF HUMOR:
A LUDOLINGUISTIC APPROACH]

Ioan Teodor SOCOLIUC GOIAN 111
EL JUEGO LINGÚÍSTICO COMO MOTOR DEL HUMOR
[LINGUISTIC PLAY AS THE DRIVING FORCE OF LITERARY HUMOR]
Mihaela-Ionela DUMITRACHE 125
PLAYING WITH BRITISHNESS:
THE LINGUISTIC AND DISCURSIVE HUMOUR OF PHILOMENA CUNK
Adrian VLAD 139
UMORUL CA INSTRUMENT DE PERSUASIUNE:
CUM TRANSFORMĂ BRANDURILE ROMÂNEŞTI JOACA ÎN MARKETING
[HUMOR AS A PERSUASION TOOL:
HOW ROMANIAN BRANDS TURN PLAYFULNESS INTO MARKETING]
Maria-Claudia MRAȚIC 147
SELLING THROUGH PLAY:
THE LANGUAGE OF *HOMO LUDENS* IN MARKETING

B. JOCUL LITERAR & CULTURAL

Ioana GÎRNOD 165
MACHADO DE ASSIS: ÎNTRE IRONIE ŞI (NE)ADEVĂR
[MACHADO DE ASSIS: BETWEEN IRONY AND (UN)TRUTH]
Sergiu LOZINSCHI 175
„SUNT DEVOTAT STELEI SPANIOLE!":
CULTURA SPANIOLĂ ÎN OPERA LUI KONSTANTIN BALMONT
["I AM DEVOTED TO THE SPANISH STAR!":
SPANISH CULTURE IN THE WORK OF KONSTANTIN BALMONT]
Anamaria ACONSTANTINESEI 191
RECEPTAREA ACTUALĂ A OPEREI LUI EMINESCU
[THE CONTEMPORARY RECEPTION OF EMINESCU'S WORK]
Andreea-Diana TIMOFTE 199
REPREZENTAREA TRAUMEI
ÎN OPERA HORTENSIEI PAPADAT-BENGESCU – *BALAURUL*
[THE REPRESENTATION OF TRAUMA IN THE WORK OF HORTENSIA PAPADAT-BENGESCU – *THE DRAGON*]
Nicoleta-Ramona ACATRINEI 207
LUDICUL TRAGIC ŞI IRONIA
ÎN POEZIA SIMBOLISTĂ A LUI GEORGE BACOVIA
[TRAGIC PLAYFULNESS AND IRONY
IN GEORGE BACOVIA'S SYMBOLIST POETRY]
Denisa-Maria POPLIUC-CUZA 213
LITERATURA UMORISTICĂ SUBVERSIVĂ
CA SPAȚIU DE CHESTIONARE A PUTERII.
CAZUL PĂSTOREL TEODOREANU
[SUBVERSIVE HUMOROUS LITERATURE
AS A SPACE FOR QUESTIONING POWER.
THE CASE OF PĂSTOREL TEODOREANU]
Oana Florina S. BULGARU 223
IONESCO ET LE THÉÂTRE COMME JEU DE LANGAGE :
LE LUDIQUE ENTRE TEXTE ET SCÈNE
[IONESCO AND THEATRE AS A LANGUAGE GAME:
THE LUDIC BETWEEN TEXT AND STAGE]

Giorgio Alexandro JURAVLE 239
Maria-Magdalena PETRENCHI
LA LUDOCREATIVITÀ NELLA LETTERATURA ITALIANA:
"NOVECENTO" DI ALESSANDRO BARICCO:
IL NESSUNO E LA MUSICA DELL'OCEANO
[PLAY AND CREATIVITY IN ITALIAN LITERATURE:
ALESSANDRO BARICCO'S "NOVECENTO":
NOBODY AND THE MUSIC OF THE OCEAN]
Petronela POŞTOVEI 251
THE LUDIC CONSTRUCTION OF THE SELF
IN WALT WHITMAN'S *SONG OF MYSELF*
Ioana-Alexandra PRISACARIU 263
FRAMING NATIVE AMERICAN IDENTITY
IN SHERMAN ALEXIE'S POETRY:
IRONY AS AN INSTRUMENT OF CULTURAL AGENCY
Ana-Maria JURAVLE 273
IDENTITY AND SELF-IMAGE
IN THE HYBRID STRUCTURE OF
DIARY OF A WIMPY KID: CABIN FEVER
Maria-Iuliana RÎŞCA (TOFAN) 287
LUDICREATIVITY AND THE SUBVERSIVE IMAGINATION
IN ROALD DAHL'S *MATILDA*
Alma-Mariana CIOBANU 299
VÂRSTELE LUI ARPAGIC
[THE AGES OF ARPAGIC]

C. JOCUL DIGITAL

Maria Nicoleta ION 313
JOACA DE-A IDENTITATEA:
AVATARURI, FILTRE ŞI CREATIVITATE DIGITALĂ
ÎN CULTURA *SELFIE*-ULUI
[THE GAME OF IDENTITY:
AVATARS, FILTERS AND DIGITAL CREATIVITY
IN SELFIE CULTURE]
Andra Ionela MIRCEA 323
HAI SĂ NE JUCĂM DE-A INFLUENȚA!
LUDICUL, CA STRATEGIE DE ENGAGEMENT ÎN *SOCIAL MEDIA*
[LET'S PLAY THE INFLUENCE GAME!
FUN, AS AN ENGAGEMENT STRATEGY IN SOCIAL MEDIA]
Vlad-Alexandru RUSU 331
TRAPPED IN THE RIFT:
A SELF-DETERMINATION THEORY ANALYSIS
OF COMPULSIVE PLAY IN *LEAGUE OF LEGENDS*
Andreea-Bianca CLAPON 345
LINGO 2 –
BETWEEN PLAY AND LINGUISTIC CREATIVITY
IN THE DIGITAL AGE
David POPA 365
VAGNAROK:
THE GREAT DIGITAL BATTLE

BIONOTE(S) 375

CUVÂNT-ÎNAINTE

Volumul de față nu este doar o colecţie de texte rezultate în urma unei conferinţe; este, înainte de toate, mărturia unui moment de întâlnire: între idei, între perspective, între discipline şi, mai ales, între oameni aflaţi în diferite etape ale formării lor academice, provenind din 6 centre universitare:

- Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava (universitatea-gazdă)
- Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați (partener în organizarea conferinței)
- Universitatea din Bucureşti
- Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iaşi
- Universitatea „Babeş-Bolyai" din Cluj-Napoca
- Universitatea de Medicină, Farmacie, Ştiințe şi Tehnologie „George Emil Palade" din Târgu Mureş.

Fiecare dintre cele 30 de contribuții reunite în volum reprezintă produsul unei cercetări şi totodată un exercițiu de asumare a propriei voci în spațiul academic. Redactate în 5 limbi (română, franceză, spaniolă, italiană, engleză), lucrările au fost organizate după criteriul tematic în 3 secțiuni:

- *Jocul lingvistic, discursiv, traductiv*
- *Jocul literar & cultural*
- *Jocul digital*.

Împreună, cele 3 rubrici construiesc o hartă diversă a ludicului, pornind de la fenomene familiare. Un cântec, o reclamă, un meme, un avatar, un personaj literar, o replică, un joc video, o marcă identitară sau o expresie folosită de o anumită generaţie – toate sunt investigate prin metode şi instrumente specifice cercetării ştiinţifice, ilustrând forme foarte diferite ale creativității.

Responsabilitatea pentru conținutul textelor propuse spre publicare aparține autorilor.

Pentru uniformizarea aparatului bibliografic, citarea în text a fost utilizată în toate contribuţiile, indiferent de limba de redactare.

Daniela HĂISAN
Alina NACU

A.
JOCUL
LINGVISTIC, DISCURSIV, TRADUCTIV

LEX LUDENS – JOCUL AUTORITĂȚII: LATINĂ JURIDICĂ VS. LATINĂ LITERARĂ [LEX LUDENS – THE GAME OF AUTHORITY: LEGAL LATIN VS. LITERARY LATIN]

Elisa-Adriana CHIVEREAN[1]
Universitatea de Medicină, Farmacie, Ştiinţe şi Tehnologie
„George Emil Palade" din Târgu-Mureş
elissac.1584@gmail.com

Abstract: Latin has not disappeared from contemporary writing; it has instead retreated into domains where language continues to signal authority, tradition, and intellectual control. This paper examines how Latinisms shape the perception of prestige and clarity in two distinct yet related contexts: legal drafting and literary writing. The central hypothesis is that Latin expressions tend to increase perceived authority, while their contribution to clarity depends on function. In legal discourse, Latin enhances clarity only when it conveys precise, established concepts; otherwise, it risks obscuring meaning. In literature, Latin and pseudo-Latin rarely serve informative purposes and instead operate as rhetorical devices, contributing to tone, irony, or symbolic depth.

The study combines qualitative and empirical approaches. A small corpus of legal and literary excerpts is analyzed using a coding grid that evaluates prestige, clarity, and function. In parallel, a brief comprehension experiment compares reader responses to original sentences and plain-language revisions. The findings suggest a consistent tension between authority and accessibility: legal Latin often appears more prestigious but less transparent, while literary Latin is accepted as part of a broader aesthetic or playful strategy. The paper proposes a distinction between useful and decorative Latinisms and outlines practical principles for their responsible use in contemporary writing.

Keywords: *legal Latin, literary Latin, clarity, prestige, language play.*

I. Introducere

Latina nu a dispărut din scrisul contemporan; ea s-a retras în zone în care limbajul continuă să semnalizeze autoritate, tradiţie şi control intelectual. În drept, expresiile latine păstrează memoria unei ordini juridice formate prin secole de comentariu şi practică (Stein, 1999). În literatură, aceleaşi formule nu mai garantează precizie, ci pot produce gravitate, ironie, distanţă sau complicitate culturală. Tocmai această diferenţă de funcţie justifică o comparaţie între latina juridică şi latina literară.

[1] Coordonator: Asist. univ. drd. Anca RUSU.

Întrebarea de la care porneşte studiul este simplă: ce fac, de fapt, latinismele unui text? Ipoteza de lucru este că ele cresc, de regulă, prestigiul perceput, dar sporesc claritatea numai atunci când comprimă o noţiune stabilizată şi greu de înlocuit fără pierdere. În drept, latina poate servi preciziei, dar poate funcţiona şi ca mecanism de excludere pentru cititorul neiniţiat (Tiersma, 1999). În literatură, în schimb, latina şi pseudo-latina nu urmăresc în primul rând transparenţa: ele pot tonaliza, ironiza sau simboliza.

Lucrarea combină, de aceea, două paliere. Pe de o parte, analizează un corpus restrâns de fragmente juridice şi literare printr-o grilă centrată pe prestigiu, claritate şi funcţie contextuală. Pe de altă parte, foloseşte un mic exerciţiu de comprehensiune, bazat pe comparaţia dintre formulări juridice cu latină şi variantele lor rescrise în limbaj mai direct. Miza nu este eliminarea de principiu a latinei, ci distingerea dintre latinisme utile şi latinisme decorative.

II. Latina în limbajul juridic: prestigiu şi claritate

În drept, cuvintele nu sunt niciodată simple instrumente. Ele nu trec prin text doar ca să transporte un sens, ci lasă în urmă urme de autoritate, de tradiţie, de apartenenţă profesională. De aceea, latina a rămas în limbajul juridic cu o încăpăţânare care spune ceva important despre dreptul însuşi. Nu doar despre originea lui, ci despre felul în care îşi imaginează propria continuitate. Când un text juridic păstrează *inter alia*, *bona fide*, *ex nunc* sau *mutatis mutandis*, el nu păstrează doar o formulă veche. Păstrează şi ideea că legea trebuie să pară mai stabilă decât viaţa care o solicită.

Totuşi, ceea ce conferă gravitate nu conferă automat şi claritate. Aici se află miezul tensiunii. Latina juridică poate fixa riguros o noţiune, dar poate şi ridica în jurul ei o perdea de solemnitate care încetineşte sau chiar blochează înţelegerea. De aceea, orice discuţie despre prestigiul ei trebuie însoţită de o întrebare mai incomodă, dar mai dreaptă: pentru cine rămâne ea limpede şi pentru cine începe să devină o limbă a distanţei?

II.1. Rolul istoric al latinei în drept

Puţine limbi sunt atât de intim legate de ideea de lege precum latina. În Europa, această legătură nu se reduce la o simplă moştenire terminologică. Ea priveşte însăşi formarea unei culturi juridice. Dreptul roman a lăsat în urmă nu doar instituţii şi concepte, ci şi un mod de a organiza raţionamentul juridic, de a comprima sensul, de a formula regulile astfel încât ele să pară stabile şi transmisibile dintr-un timp în altul. Peter Stein (1999) a arătat limpede că influenţa dreptului roman asupra Europei nu a fost marginală, ci constitutivă pentru multe dintre limbajele şi structurile sale juridice.

Această filiaţie explică de ce latina a continuat să circule în drept mult după ce a încetat să mai fie o limbă vie. O formulă latină nu purta doar un sens, ci şi garanţia că acel sens fusese deja lustruit de secole de uz, comentariu şi jurisprudenţă. În acest sens, prestigiul ei nu vine doar din vechime, ci din impresia de sedimentare. Cuvântul pare vechi, şi tocmai de aceea pare sigur.

În spaţiul englez, supravieţuirea latinei juridice este deosebit de instructivă. John Baker arată că dreptul englez s-a format într-o cultură trilingvă, în care latina, Law French şi engleza au coexistat mult timp, fiecare cu funcţii distincte (v. Baker, 2019).

Chiar atunci când engleza a început să câştige teren în practica judiciară, latina a rămas prezentă în formule, în registre, în expresii de circulaţie profesională. Ceea ce era deja consacrat nu se abandona uşor. Dreptul, mai ales în formele lui instituţionale, nu se grăbeşte să renunţe la limbajul care l-a legitimat.

Dar această continuitate nu este lipsită de ambiguitate. Pe de o parte, latina a funcţionat ca o limbă comună a învăţaţilor. Ea a permis transmiterea conceptelor între spaţii juridice diferite şi a oferit o economie a expresiei pe care limbile vernaculare nu o puteau, la început, egala. Pe de altă parte, tocmai această economie a produs şi un efect de închidere. Formula latină devenea accesibilă doar celor formaţi să o recunoască. Autoritatea ei era, în acelaşi timp, şi un criteriu de selecţie.

Peter Tiersma (1999) remarcă faptul că limbajul juridic este conservator nu doar prin inerţie, ci şi dintr-o nevoie profundă de stabilitate. Într-un domeniu în care sensul poate avea consecinţe materiale, schimbarea de vocabular este adesea percepută ca risc. A rescrie poate însemna a slăbi, a simplifica poate părea a pierde din precizie.

Din această teamă se naşte, uneori, fidelitatea excesivă faţă de formulele vechi. Latina rămâne fiindcă pare că păstrează intact ceva ce limba de azi ar putea să fisureze.

Şi totuşi, dacă istoria explică persistenţa latinei, ea nu o justifică automat în fiecare utilizare contemporană. Faptul că o formulă este veche şi respectabilă nu înseamnă că mai este şi necesară. Aici începe desprinderea de simpla filiaţie istorică şi intrăm în întrebarea propriu-zisă a cercetării: nu doar de unde vine latina juridică, ci ce face ea astăzi, cum lucrează în textul actual, în mintea cititorului de acum.

II.2. Utilizarea modernă şi prestigiul perceput

În dreptul contemporan, latina nu mai domină, dar continuă să apară cu o regularitate care nu poate fi ignorată. Unele expresii au devenit atât de familiare încât par aproape naturalizate. *Bona fide*, *prima facie*, *inter alia*, *de facto*, *de jure*, *ultra vires*, *ex parte* sau *habeas corpus* circulă încă în hotărâri, memorii, articole şi manuale. Uneori ele sunt păstrate din economie conceptuală. Alteori, din reflex profesional. Alteori, din ceva mai greu de măsurat, dar uşor de simţit: prestigiul.

Aici se schimbă tonul problemei. Nu mai este vorba doar despre istorie, ci despre percepţie. Când întâlnim o formulă latină într-un text juridic, ea produce adesea o impresie de rigoare chiar înainte să fie înţeleasă în mod deplin. David Mellinkoff observa că o parte din puterea limbajului juridic stă în aparenţa lui de specializare, iar această specializare se sprijină adesea pe un vocabular care separă profesioniştii de restul cititorilor (Mellinkoff, 1963). Bryan Garner (2011), dintr-o perspectivă mai practică şi mai tăioasă, insistă că scrisul juridic modern ar trebui să păstreze doar acele formule pentru care nu există un echivalent englezesc la fel de precis. Altfel spus, latina nu trebuie păstrată doar pentru că sună „ca dreptul”.

Această observaţie este importantă, pentru că ea mută discuţia din zona reverenţei în cea a responsabilităţii. Prestigiul unei formule latine este real. El poate crea impresia de competenţă, de continuitate doctrinară, de apartenenţă la o tradiţie serioasă. Uneori, acest efect este util. Un termen de artă bine fixat poate spune mult în foarte puţine cuvinte. Dar există şi situaţii în care formula latină nu mai adaugă

precizie, ci doar greutate retorică. Textul pare mai sever, mai „oficial", mai puțin contestabil. Cu alte cuvinte, autoritatea este produsă și prin sunet, nu doar prin sens.

Aici începe o mică neliniște. Pentru că prestigiul perceput nu este același lucru cu legitimitatea reală. Un text poate părea impecabil și totuși să fie slab comunicat. Joseph Kimble, într-un studiu (1994-1995: 51-85) devenit de referință în discuția despre *plain language*, insistă că limpezimea nu este un compromis anti-intelectual, ci o formă mai onestă de adresare. A scrie clar nu înseamnă a sărăci ideea, ci a refuza să o ascunzi în spatele unei tradiții insuficient justificate. În acest punct, scrisul juridic contemporan pare prins între două fidelități. Fidelitatea față de moștenirea sa și fidelitatea față de cititor.

Și poate că aici se vede cel mai bine de ce latina juridică rămâne un teren atât de sensibil. Ea funcționează simultan ca instrument și ca simbol. Ca instrument, poate concentra doctrine și diferențe fine de sens. Ca simbol, poate transmite prestigiu chiar și atunci când conținutul ei este vag perceput. De aceea, folosirea ei modernă trebuie judecată de la caz la caz. Nu există o interdicție absolută și nici o absolvire generală. Există doar această întrebare, care se repetă aproape moral: termenul acesta mai spune ceva ce nu poate fi spus la fel de bine altfel? Dacă răspunsul este da, latina își păstrează locul. Dacă răspunsul este nu, atunci prestigiul ei începe să semene cu o mască. Frumoasă, poate, dar tot mască.

II.3. Claritate, comprehensibilitate și cititorul neinițiat

Problema devine mai ascuțită atunci când schimbăm punctul de observație și privim textul nu dinspre autor, ci dinspre cititor. Pentru jurist, o expresie latină poate părea firească. Pentru cel care nu aparține acestei comunități de practică, ea poate produce un mic accident de lectură. O oprire. O ezitare. Uneori un gol.

John Gibbons, în lucrările sale despre limbaj și drept (1994), insistă asupra faptului că limbajul juridic poate funcționa și ca mecanism de dezavantaj, tocmai prin faptul că nu este distribuit egal între cei care participă la relația juridică. Nu toți cititorii intră în text cu același bagaj. Ceea ce pentru profesionist este rutină lexicală poate deveni, pentru cititorul obișnuit, zonă de opacitate. De aici apare una dintre cele mai sensibile întrebări ale scrisului juridic modern: cât de mult are voie un text să rămână al profesiei și cât de mult trebuie să devină al celor pe care îi privește?

Răspunsul nu este pur stilistic. El ține de însăși ideea de acces la drept. Dacă o obligație, un termen, o sancțiune, o condiție procedurală sunt formulate într-un limbaj care pare impunător, dar nu este transparent, atunci autoritatea textului începe să se sprijine pe asimetrie. Cititorul nu mai este convins prin înțelegere, ci intimidat prin ton. Tocmai aici critica plain language devine mai mult decât o preferință stilistică. Ea capătă o dimensiune etică.

Bryan Garner (2023) a transformat această idee într-un program practic de scriere juridică, arătând că precizia nu trebuie separată de claritate, ci construită împreună cu ea. Nu este nevoie ca textul să renunțe la rigoare pentru a deveni inteligibil. Dimpotrivă, de multe ori tocmai rigoarea impune renunțarea la formulele decorative și alegerea termenului verificabil, direct, suficient. Și mai interesant este că studiile empirice din domeniul scrisului juridic sugerează că limbajul mai clar nu este perceput ca mai puțin

profesionist. Sean Flammer (2010), reluând şi dezvoltând o linie mai veche de cercetare din legal writing, arată că judecătorii şi juriştii pot recepta mai favorabil textele redactate în plain English decât versiunile încărcate de *legalese*. Aici se produce o mică răsturnare. Prestigiul pe care un autor crede că îl câştigă prin opacitate nu este întotdeauna recunoscut de cititorul competent. Uneori, el este taxat ca manierism.

Asta nu înseamnă că toate formulele latine trebuie eliminate. Ar fi o soluţie simplistă, iar dreptul nu câştigă nimic din simplism. Există termeni care şi-au câştigat locul prin densitatea lor conceptuală. În anumite contexte, *res judicata*, *mens rea*, *stare decisis* sau *habeas corpus* nu sunt simple podoabe lexicale, ci noduri tehnice ale unei tradiţii juridice. Problema nu este existenţa lor, ci circulaţia lor fără mediere. Un termen specializat poate fi legitim, dacă textul îi oferă cititorului o şansă reală de înţelegere. Câteodată e suficientă o explicaţie discretă la prima apariţie. Alteori e nevoie de reformulare. Important este ca textul să nu transforme necunoaşterea cititorului într-o condiţie de funcţionare a propriei autorităţi.

Aici, cercetarea mea se întâlneşte cu partea ei empirică. Chiar în răspunsurile din chestionarul aplicat pe un eşantion divers s-a văzut această tensiune: formulele latine au fost adesea percepute ca mai „serioase", mai „juridice", mai impunătoare, dar şi ca mai îndepărtate, mai puţin limpezi, uneori chiar ca semne că textul nu li se adresează pe deplin. Această parte va fi discutată pe larg în secţiunile metodologice şi analitice, dar era important să o anunţ aici, fiindcă ea confirmă o intuiţie veche: limba dreptului este întotdeauna şi o experienţă afectivă. Cititorul simte dacă este primit sau ţinut la prag.

În fond, aceasta este miza adevărată a discuţiei despre claritate. Nu simplificarea de dragul comodităţii, ci refuzul unei autorităţi care se bazează pe obscuritate. Un text juridic poate rămâne sever fără a fi opac. Poate fi exact fără a fi ostentativ. Poate păstra un termen latin atunci când acesta este singurul care fixează cu adevărat o diferenţă de sens. Dar atunci când latina devine doar reflex de prestigiu, ea încetează să mai slujească dreptul şi începe să slujească imaginea lui. Iar imaginea, în drept, nu este niciodată suficientă.

III. Latina în literatură: autoritate şi joc

Dacă în drept latina tinde să se prezinte ca limbă a continuităţii şi a legitimităţii, în literatură ea intră în text cu o libertate mai stranie. Acolo nu mai are obligaţia de a fixa o normă, nici de a produce un efect juridic. Poate apărea pentru a adânci o atmosferă, pentru a înnobila o voce, pentru a marca distanţa dintre personaje, dintre epoci, dintre niveluri de cultură. Poate apărea şi pentru a destabiliza, pentru a ironiza solemnitatea pe care o promite, pentru a se preface că spune ceva definitiv, când de fapt joacă.

Această diferenţă nu trebuie redusă la opoziţia comodă dintre seriozitatea dreptului şi libertatea literaturii. Literatura are propriile ei reguli de construcţie, propriile ei forme de autoritate, propriile ceremonii ale limbajului. Când introduce latina, ea nu o face la întâmplare. O introduce acolo unde vrea să concentreze memorie, prestigiu cultural, vechime, ironie sau secret. Din acest motiv, latina literară trebuie

înțeleasă nu ca simplu decor erudit, ci ca element activ al textului, capabil să modifice felul în care cititorul îl traversează.

III.1. Latina ca semn al erudiției și al autorității simbolice

În multe texte literare, latina funcționează ca semn al unei culturi care se știe pe sine și își asumă această cunoaștere ca formă de stil. Ea poate apărea în epigrafe, în mottouri, în formule scurte care par să vină dintr-un timp mai adânc decât pagina pe care o citim. Nu întotdeauna contează ca cititorul să înțeleagă instantaneu fiecare cuvânt. Uneori este suficient ca el să simtă că acolo s-a deschis o altă cameră a textului, mai rece, mai veche, mai tăcută. Latina promite, prin simpla ei apariție, că literatura nu vorbește doar din prezent.

Michel Picard (1986) a scris memorabil despre lectură ca despre o formă de joc, adică o experiență în care cititorul intră într-un spațiu reglat de convenții, așteptări, ezitări și plăceri ale descifrării. Într-un asemenea spațiu, latina are o funcție aparte. Ea produce distanță, dar și seducție. Îl încetinește pe cititor, îl face să se oprească, să caute, să intuiască, să accepte uneori că nu deține tot sensul pe loc. Ceea ce în textul juridic ar putea părea o piedică devine, în textul literar, parte a experienței însăși.

Există, desigur, și o dimensiune de autoritate simbolică. O expresie latină în interiorul unei narațiuni poate semnala că lumea textului se află în contact cu o tradiție intelectuală mai veche, cu o memorie clasică, cu o formă de cultură care nu s-a risipit complet. În acest sens, latina devine un marker de ethos. Nu garantează adevărul, dar produce impresia unei densități culturale. Umberto Eco a înțeles foarte bine această putere. În *Il nome della rosa*, ultima frază latină, celebrul *stat rosa pristina nomine, nomina nuda tenemus*, nu apare ca simplu ornament. Ea lasă în urmă un sentiment de dispariție, de memorie păstrată doar prin nume, de sens care nu mai poate fi recuperat în întregime.[2] Tocmai de aceea, impactul ei nu este unul informativ, ci meditativ.

La James Joyce, latina are o altă textură. Ea ține de formația lui clasică, de educația iezuită, de familiaritatea cu limbile vechi și de plăcerea de a pune aceste straturi în mișcare în interiorul prozei moderne. Studiile dedicate lui Joyce au arătat în mod constant că prezența limbilor străine, inclusiv a latinei, nu este accidentală, ci constitutivă pentru modul în care el își construiește densitatea textuală și își provoacă cititorul (v. Baron, 2019). Latina, în acest context, nu legitimează pur și simplu cultura personajelor sau a naratorului. Ea complică textura însăși a lecturii.

Aici apare o idee importantă pentru cercetarea mea. În literatură, latina nu trebuie judecată după criteriul unic al transparenței. Ea aparține unei economii mai largi a sensului, în care obscuritatea controlată poate avea valoare estetică. Johan Huizinga (2023), când vorbește despre caracterul ludic al culturii, insistă asupra faptului că jocul creează un spațiu separat, cu reguli proprii, în interiorul căruia sensul

[2] Umberto Eco, *The Name of the Rose*, trans. William Weaver (San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1983); pentru contextualizarea reflecției lui Eco asupra titlului și a sensurilor sale multiple, vezi și Umberto Eco, *Postscript to The Name of the Rose* (San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1984).

este trăit altfel decât în ordinea utilitară a vieții curente. Latina literară locuiește adesea exact acest spațiu. Ea nu explică. Ea invită.

III.2. Pseudo-latina și ironia în textele literare

Dar literatura nu folosește latina doar pentru a invoca gravitate sau erudiție. Uneori o folosește tocmai pentru a submina solemnitatea pe care aceasta o promite. În aceste cazuri apare pseudo-latina, acel limbaj care sună a latină fără a fi, în întregime, latină, și care mizează pe recunoașterea de către cititor a diferenței dintre aparență și substanță. Aici jocul devine mai vizibil, mai ironic, uneori tandru, alteori satiric.

Exemplul cel mai cunoscut este, fără îndoială, formula din *The Handmaid's Tale*: *Nolite te bastardes carborundorum* (Atwood, 1985). În roman, expresia apare mai întâi ca inscripție enigmatică, aproape ritualică. Offred nu o înțelege imediat, dar simte în ea o formă de rezistență. Mai târziu, cititorul află că este vorba despre o pseudo-latină, un vechi „schoolboy joke", tradus aproximativ prin „Nu lăsa ticăloșii să te doboare". Margaret Atwood însăși a vorbit despre originea școlărească a expresiei și despre caracterul ei deliberat fals-latin Forța ei nu scade prin această revelație; dimpotrivă. Devine și mai intensă. Autoritatea solemnă a latinei este păstrată la nivel de sonoritate, dar conținutul ei este fisurat de ironie. Ceea ce rezultă nu este un simplu gag, ci o formulă de supraviețuire. Tocmai ambiguitatea îi dă putere.

La Terry Pratchett, pseudo-latina se transformă în mecanism comic aproape programatic. *Fabricati diem, pvnc* funcționează fiindcă imită forma mottoului latin și o umple cu o energie recognoscibil contemporană, aproape cinematografică.[3] Efectul comic vine din suprapunerea a două registre care, în mod obișnuit, nu se întâlnesc. Gravitatea heraldică a latinei și banalitatea agresivă a expresiei pop. Aici, literatura nu doar se joacă cu latina, ci se joacă și cu cititorul care știe suficient cât să recunoască jocul.

În asemenea cazuri, prestigiul latinei nu dispare, ci este pus în scenă și ușor răsturnat. Pseudo-latina funcționează tocmai pentru că cititorul știe, chiar vag, că latina este „o limbă serioasă". Dacă acea memorie culturală nu ar exista, gluma nu ar avea pe ce să se sprijine. Asta înseamnă că și ironia depinde, într-un fel, de supraviețuirea prestigiului.

James Joyce lucrează și el, în alt registru, cu această tensiune dintre erudiție și ludic. În *A Portrait of the Artist as a Young Man* și, mai târziu, în *Ulysses*, latina apare ca reflex al formației clasice, dar și ca limbă disponibilă jocului, deformării, exhibiției școlare, improvizației. R. J. Schork arată că relația lui Joyce cu latina și cu cultura romană este profundă, organică, departe de a fi redusă la simple aluzii decorative (Pratchett, 1989). Totuși, tocmai această stăpânire îi permite jocul. Doar cine cunoaște bine o formă își poate permite să o destabilizeze fără s-o piardă.

Pseudo-latina și ironia ne obligă, așadar, să nu tratăm latina literară doar ca semn al autorității. Ea poate fi și imitația acelei autorități, replica ei, caricatura ei. În

---

[3] Pentru istoria discret ironică a formulei *Nolite te bastardes carborundorum*, vezi Laura Bradley, "Handmaid's Tale: The Strange History of 'Nolite te Bastardes Carborundorum'," *Vanity Fair*, 3 mai 2017.

acest sens, literatura este mai lucidă decât dreptul. Ea știe că orice limbaj solemn poartă în sine și posibilitatea propriei parodii.

III.3. Exemple moderne și clasice

Pentru a vedea mai limpede aceste funcții, merită să ne oprim asupra câtorva exemple.

La Atwood, *Nolite te bastardes carborundorum* funcționează simultan ca mister, relicvă și parolă. Cititorul o întâlnește mai întâi ca pe un corp străin în text. Nu o poate consuma imediat. Ea trebuie purtată puțin, ca un obiect găsit, înainte de a fi înțeleasă. Și tocmai această întârziere îi dă forță. Sensul nu vine instantaneu, ci se sedimentază.

Expresia nu luminează scena în mod direct, dar o încarcă afectiv. Devine vocea unei alte femei, o urmă, o formă de solidaritate întârziată. Ceea ce pare joc de limbaj se transformă, încet, în memorie de rezistență.

La Joyce, expresii precum *sanguinarius mendax* au altă funcție. Ele nu sunt epifanii morale, ci probe de agilitate textuală. Arată că limbajul se poate răsuci, că poate purta simultan prestigiul educației clasice și zburdălnicia școlărească a unui spirit care nu se lasă disciplinat complet de această educație. În Joyce, latina nu este ținută sub sticlă. Ea circulă printre voci, se amestecă, uneori se compromite deliberat. Și tocmai de aceea rămâne vie.

La Eco, efectul este mai sobru și mai melancolic. Ultima frază din *The Name of the Rose* nu cere să fie doar tradusă, ci meditată. Ea nu funcționează ca glumă internă și nici ca simplu semn al erudiției autorului. Funcționează ca rest. Ca ceea ce mai rămâne după dispariția lucrurilor. În *Postscript to The Name of the Rose*, Eco vorbește deschis despre relația dintre titlu, excesul de semnificații și intenția de a nu fixa un singur sens. (v. Schork, 1997). Formula latină de la final concentrează exact această ezitare. Literatura nu dă verdict aici; lasă în urmă nume și tăcere.

La Pratchett, în schimb, latina este trasă ușor de mânecă și adusă în zona comediei. Ea își păstrează costumul, dar își schimbă gesturile. Cititorul recunoaște forma solemnă și apoi izbucnește, ideal, într-o mică recunoaștere veselă: această gravitate este, de fapt, o farsă bine construită. Aici, funcția latinei este aproape didactică în negativ. Ea ne arată cât de ușor poate fi fabricată impresia de autoritate atunci când sunetul potrivit întâlnește forma potrivită.

Aceste exemple arată că latina literară lucrează pe mai multe registre deodată. Poate conferi adâncime, poate crea complicitate culturală, poate produce distanță, poate iniția ironie. Rareori servește claritatea imediată, dar nici nu este obligată să o facă. Literatura are dreptul la opacitate, atât timp cât această opacitate lucrează în favoarea textului și nu împotriva lui. În drept, lucrurile stau altfel. Acolo, ceea ce în literatură poate fi farmec, poate deveni obstacol.

IV. Metodologie

Metoda aleasă pentru această cercetare nu pornește din dorința de a demonstra cu orice preț o teză, ci din nevoia de a vedea cât mai limpede ce anume se întâmplă când latina intră într-un text și schimbă, chiar și ușor, felul în care acel text este primit.

Pentru o întrebare precum aceasta, o singură cale de lucru nu era suficientă. Nici lectura atentă a fragmentelor, singură, nici un mic experiment de comprehensiune, singur, nu ar fi fost de ajuns. A fost nevoie de o metodă mixtă, dar simplă în desenul ei: apropiere de text, comparare de funcții și un test discret al reacției cititorului.

Prin urmare, cercetarea combină două niveluri. Primul este unul calitativ și urmărește prezența latinei în corpusul selectat, atât în fragmente juridice, cât și în fragmente literare. Al doilea este unul aplicat și pornește de la un chestionar distribuit unui eșantion eterogen, alcătuit din persoane de vârste și formații diferite, tocmai pentru a observa ce se pierde și ce se câștigă atunci când un enunț juridic este rescris într-o formă mai directă. Fișierul de răspunsuri confirmă această diversitate: apar respondenți din drept, litere și filologie, IT, farmacie, comunicare, istorie, management, finanțe, economie, medicină, științe și alte domenii, din categorii de vârstă care merg de la „Sub 16 ani" până la „50+".

IV.1. Corpusul și selecția materialului

Corpusul a fost alcătuit din două tipuri de texte. Primul cuprinde fragmente juridice scurte, alese astfel încât să conțină formule latine cu funcție recognoscibilă. Am urmărit formule care apar fie în mod tradițional în discursul juridic, fie în forme mai moderne de redactare, acolo unde latina rămâne vizibilă ca semn al tehnicității sau al prestigiului profesional. Al doilea tip de material este reprezentat de fragmente literare în care latina sau pseudo-latina joacă un rol textual clar, fie ca semn al erudiției, fie ca sursă de ironie, fie ca dispozitiv estetic.

Selecția nu a urmărit cantitatea, ci relevanța. Nu m-a interesat un inventar exhaustiv al tuturor aparițiilor de latină, ci alegerea unor exemple suficient de expresive încât să permită comparația. Din acest motiv, corpusul juridic și cel literar au fost gândite împreună, nu separat, ca două suprafețe pe care aceeași limbă își schimbă funcția. Într-un caz, ea pretinde exactitate; în celălalt, poate pretinde doar ton.

În plan metodologic, această alegere se apropie de ceea ce John Gibbons numea necesitatea de a pune limbajul juridic în relație cu situațiile reale de înțelegere și receptare, nu doar cu sistemul său intern de reguli (Gibbons, 1994). La fel, Peter Tiersma a arătat că limbajul dreptului nu poate fi evaluat exclusiv din interiorul profesiei, ci și din perspectiva celor cărora li se adresează, direct sau indirect (Tiersma, 1999). A duce corpusul înspre o zonă comparativă, unde dreptul întâlnește literatura, nu a fost, deci, o abatere de la disciplină, ci un mod de a observa mai bine ce anume face latina atunci când este scoasă din confortul unei singure tradiții de lectură.

IV.2. Grila de codare: prestigiu, claritate, funcție

Pentru a evita impresiile vagi și pentru a da analizei o coloană vertebrală cât mai limpede, fiecare apariție relevantă a fost citită printr-o grilă simplă, alcătuită din trei axe: **prestigiu**, **claritate** și **funcție**.

Prin **prestigiu** am înțeles intensitatea cu care un termen latin contribuie la impresia de gravitate, competență, tradiție sau autoritate intelectuală a textului. Nu este vorba aici despre prestigiu ca valoare morală, ci despre prestigiu ca efect de suprafață și

de poziționare. Unele formule, chiar atunci când nu sunt pe deplin înțelese, fac textul să pară mai sigur pe sine, mai „juridic", mai sever.

Prin **claritate** am urmărit gradul de accesibilitate al expresiei în raport cu un cititor rezonabil, non-specialist. Nu m-a interesat doar dacă termenul poate fi tradus, ci și dacă el poate fi trecut cu ușurință prin mintea celui care citește, fără oprire, fără confuzie, fără sentimentul că textul se închide asupra lui.

Prin **funcție** am distins între trei situații dominante:

1. latina folosită pentru **precizie**, atunci când ea comprimă o noțiune greu de înlocuit fără pierdere;
2. latina folosită pentru **prestigiu** sau tradiție, atunci când funcția ei principală este de a marca apartenența textului la o anumită cultură profesională;
3. latina folosită ca **mascare** sau ecran stilistic, atunci când complică inutil un sens care ar fi putut fi comunicat mai direct.

Această grilă nu are pretenția unei obiectivități perfecte. Ea ordonează un câmp de percepții și funcții care rămân, inevitabil, sensibile la context. Tocmai de aceea, nu am folosit-o mecanic. Fiecare caz a fost citit în relație cu textul care îl conține și cu publicul probabil al acelui text. Ideea de a corela prestigiul și claritatea se întâlnește, în fond, cu una dintre intuițiile centrale ale plain legal language: aceea că autoritatea unei formulări nu trebuie să fie măsurată separat de comprehensibilitatea ei. (Kimble, 1994-1995)

V. Rezultate și discuție

După partea teoretică și după fixarea metodei, rămâne întrebarea cea mai simplă și, în fond, cea mai decisivă: ce s-a văzut efectiv? Ce se întâmplă cu un text când latina rămâne în el și ce se schimbă când ea este retrasă, explicată sau rescrisă? Ce spun cititorii reali, nu doar tradiția și teoriile despre limbaj?

Răspunsurile obținute nu sunt spectaculoase în sensul zgomotos al cuvântului. Ele nu răstoarnă ceea ce intuiam deja. Dar tocmai de aceea sunt importante. Fiindcă confirmă, cu o formă de simplitate aproape dezarmantă, că latina continuă să producă un efect dublu: ridică prestigiul perceput al textului și, în același timp, îi poate coborî accesibilitatea. În drept, această tensiune este mai greu de tolerat. În literatură, ea este, adesea, chiar materia din care se face farmecul.

V.1. O tipologie provizorie: latinisme utile și latinisme decorative

Primul rezultat care se conturează destul de limpede este că nu toate formulele latine se comportă la fel. Unele rezistă pentru că spun, într-adevăr, ceva greu de înlocuit fără pierdere. Altele rezistă mai ales pentru că sună a tradiție, a profesie, a gravitate. Cu alte cuvinte, corpusul permite deja o distincție de lucru între **latinisme utile** și **latinisme decorative**.

Prin „latinisme utile" înțeleg acele expresii care concentrează o noțiune juridică sau conceptuală bine fixată, pentru care echivalentul în limba curentă ar cere o perifrază mai lungă sau ar pierde exactitatea de registru. În această categorie intră, în principiu, termeni care funcționează ca adevărate unități de sens în tradiția juridică și doctrinară. Nu orice cititor îi stăpânește, dar ei au o justificare internă puternică. În

asemenea cazuri, problema nu este dacă termenul trebuie anulat, ci cum poate fi mediat mai bine pentru cititorul neiniţiat.

Prin „latinisme decorative" înţeleg, în schimb, acele expresii care nu mai aduc un plus real de precizie, ci mai curând o creştere de ton. Ele împing textul spre solemnitate, spre apartenenţă profesională, spre un fel de severitate de suprafaţă. Nu sunt neapărat greşite. Dar devin discutabile atunci când există un echivalent clar, suficient şi elegant în limba de redactare, iar autorul preferă totuşi formula latină doar pentru că aceasta pare mai „juridică".

Această distincţie nu este arbitrară. Ea se vede şi în reacţiile respondenţilor. Din răspunsurile la formular reiese constant că textul cu latină este perceput ca mai „profesionist", „mai legal", „mai grandios", dar şi ca mai greu de urmărit, mai îndepărtat şi, uneori, ca un text care nu se adresează deplin celui care îl citeşte. Un respondent notează explicit că „termenii latini sunt mai prestigioşi, în timp ce traducerile româneşti sunt mult mai uşor de înţeles"; altul spune că formularea latină i-a lăsat impresia că mesajul „nu a fost destinat" lui; un altul vorbeşte pur şi simplu despre senzaţia de a se fi simţit „străin de această limbă".

Aceste formule sunt, pentru mine, esenţiale. Ele arată că latina nu este primită doar intelectual, ci şi afectiv. Ea nu creează doar sens sau nonsens; creează şi distanţă, sau apropiere. Iar în zona juridică, distanţa aceasta contează. Uneori prea mult.

V.2. Prestigiul şi claritatea nu cresc împreună

Un alt rezultat important este că prestigiul şi claritatea nu evoluează paralel. Dimpotrivă, în multe dintre exemplele analizate, ele par aproape invers proporţionale. Varianta originală a frazei juridice cu *inter alia*, *ex nunc* şi *ipso facto* a fost percepută, de foarte mulţi respondenţi, ca având un prestigiu ridicat, dar o claritate redusă. Varianta rescrisă, în schimb, a fost percepută ca mult mai limpede, fără să piardă complet impresia de profesionalism. Datele din fişierul de răspunsuri arată tocmai această tendinţă: formularea rescrisă este aleasă în mod repetat drept mai inteligibilă, mai „pe înţeles", mai dreaptă faţă de cititor, chiar şi de către participanţi care admit că varianta latină „sună" mai juridic.

Aici se rupe una dintre iluziile cele mai persistente ale scrisului solemn: aceea că opacitatea şi prestigiul ar trebui să meargă împreună. Nu este întotdeauna aşa. De fapt, o parte din literatura despre plain legal language sugerează că textele mai limpezi pot fi percepute drept mai credibile tocmai pentru că nu par să ascundă nimic. Joseph Kimble a formulat aceasta foarte convingător atunci când a apărat scrisul clar nu ca simplificare, ci ca formă de respect pentru cititor. *(*Kimble, *op. cit.)* Bryan Garner merge în aceeaşi direcţie şi insistă că rigoarea nu se sprijină pe obscuritate, ci pe o alegere exactă şi economică a limbajului (Garner, *op. cit.*).

Din această perspectivă, rezultatele chestionarului nu fac decât să confirme ceva mai larg. Prestigiul produs de latina juridică este real, dar fragil. El poate funcţiona ca plus de autoritate numai până în punctul în care cititorul simte că nu mai înţelege ce i se spune. Din acel moment, prestigiul începe să alunece în suspiciune. Textul pare mai puţin solid, nu mai mult. Pare că se apără prin ton.

V.3. Câteva cazuri de rescriere: ce se pierde și ce se salvează

Exercițiul de rescriere a fost, probabil, partea cea mai instructivă a cercetării. El a arătat foarte concret că în multe situații latina poate fi retrasă fără ca textul să se prăbușească. Dimpotrivă, uneori tocmai această retragere îi permite sensului să apară în întregime.

În fraza analizată anterior, *inter alia* nu adăuga niciun conținut real. Funcționa doar ca marcaj de apartenență profesională. *Ipso facto*, în combinație cu „de regulă", crea chiar o mică tensiune logică: automatismul și excepția coexistau într-un mod stângaci. În varianta rescrisă, fraza nu a devenit vulgară, nici lipsită de demnitate. A devenit pur și simplu lizibilă. A rămas fermă, dar a încetat să mai pară închisă.

Același lucru s-a observat și în exercițiile cu sinonime juridice. Participanții au preferat aproape constant formule precum „trebuie" în loc de „poate", „zece zile" în loc de „termen rezonabil", „este aplicată" în loc de „poate fi aplicată", atunci când contextul normativ cerea fermitate și măsurabilitate. Aici latina și jargonul nu mai funcționau nici măcar ca moștenire culturală, ci ca mod de a lăsa obligația într-o zonă de ceață. În clipa în care această ceață dispare, textul nu pierde forță. Dimpotrivă. El capătă consecință.

Interesant este că nici literatura nu scapă complet de această logică a rescrierii, deși acolo criteriul se schimbă. Formula *Nolite te bastardes carborundorum* nu este „mai bună" dacă este tradusă imediat în text. Dacă ar fi înlocuită direct cu sensul ei aproximativ, și-ar pierde tocmai vibrația stranie care o face memorabilă. Acolo, amânarea sensului lucrează în favoarea textului. Misterul are un rost. În drept, însă, când amânarea sensului cade asupra unei obligații, a unei condiții sau a unui efect juridic, ea nu mai este estetică. Devine problemă.

Aici se vede foarte bine diferența dintre cele două domenii. În literatură, obscuritatea poate fi fertilă. În drept, ea trebuie justificată sever. Și rareori este.

V.4. „Jocul autorității"

Poate că aici se întoarce, în sfârșit, titlul lucrării. *Lex ludens* nu înseamnă că dreptul devine frivol sau că literatura devine solemnă prin simpla prezență a latinei. Înseamnă că, în ambele domenii, limbajul joacă. Joacă roluri. Își îmbracă autoritatea. O pune în scenă. O exagerează uneori. O ironizează alteori. În drept, acest joc este adesea involuntar și ține de ritual, de tradiție, de repetarea formelor. În literatură, jocul e mai conștient, mai flexibil, mai puțin obligat să se justifice. Și totuși, exact aici apare diferența care nu poate fi ignorată. Literatura își poate permite să lase o formulă latină să rămână puțin în umbră, să producă întârzieri de sens, să cheme cititorul într-o zonă de ambiguitate fertilă. Dreptul nu are același lux. Dreptul nu poate cere ca un enunț să fie admirat înainte de a fi înțeles.

În lumina rezultatelor, a textelor și a reacțiilor din chestionar, aș spune astfel: latina rămâne valoroasă acolo unde poartă într-adevăr sens. Devine discutabilă acolo unde poartă mai ales mască. Între cele două există o diferență fină, dar importantă, și cred că exact această diferență merită apărată.

VI. Concluzie

Analiza a arătat că latina continuă să funcționeze ca marcă de autoritate în ambele domenii, dar cu efecte diferite. În drept, expresiile latine sporesc adesea prestigiul perceput, însă clarifică numai atunci când numesc concepte stabile și greu de parafrazat fără pierdere. În rest, ele pot produce distanță și pot transfera autoritatea textului dinspre sens spre ton. În literatură, în schimb, latina și pseudo-latina nu sunt obligate să fie transparente: ele pot intensifica atmosfera, ironia, complicitatea culturală sau jocul intertextual.

Răspunsurile din chestionar confirmă această diferență. Formulele latine au fost receptate frecvent ca mai serioase și mai juridice, dar și ca mai puțin accesibile. Rescrierea în limbaj direct a crescut comprehensibilitatea fără a anula impresia de rigoare. De aici rezultă distincția centrală a lucrării: între latinisme utile, care comprimă sens tehnic real, și latinisme decorative, care conservă mai ales prestigiul.

Concluzia nu este eliminarea latinei, ci folosirea ei disciplinată. În drept, ea merită păstrată numai când adaugă precizie și când este mediată pentru cititorul neinițiat. În literatură, aceeași opacitate poate rămâne legitimă tocmai pentru că servește jocului estetic. Adevărata autoritate a unui text nu stă în solemnitatea lui, ci în capacitatea de a rămâne inteligibil fără a-și pierde gravitatea.

Referințe

Atwood, M. (1985). *The Handmaid's tale*. McClelland & Stewart.

Baker, J. H. (2019). *An introduction to English legal history* (5th ed.). Oxford University Press.

Baron, S. (2019). "Bloom, nodding, said he perfectly understood": James Joyce and the meanings of translation. In R. Beasley & C. Webb (Eds.), *Modernism and non-translation* (pp. 153–171). Oxford University Press.

Bradley, L. (2017, May 3). *Handmaid's Tale: The strange history of "Nolite te bastardes carborundorum."* *Vanity Fair*. https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/05/handmaids-tale-nolite-te-bastardes-carborundorum-origin-margaret-atwood

Cornea, P. (1980). *Regula jocului*. Editura Eminescu.

Eco, U. (1983). *The name of the rose* (W. Weaver, Trans.). Harcourt Brace Jovanovich.

Eco, U. (1984). *Postscript to* The Name of the Rose. Harcourt Brace Jovanovich.

Fink, E. (2016). *Play as symbol of the world and other writings* (I. A. Moore & C. Turner, Trans.). Indiana University Press.

Garner, B. A. (2011). *Garner's dictionary of legal usage* (3rd ed.). Oxford University Press.

Garner, B. A. (2023). *Legal writing in plain English: A text with exercises* (3rd ed.). University of Chicago Press.

Gibbons, J. (1994). *Language and the law*. Longman.

Huizinga, J. (2023). *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii* (H. R. Radian, Trans.). Humanitas.

Kimble, J. (1994–1995). Answering the critics of plain language. *Scribes Journal of Legal Writing, 5*, 51–85.

Mellinkoff, D. (1963). *The language of the law*. Little, Brown and Company.

Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*. Les Éditions de Minuit.

Pratchett, T. (1989). *Guards! Guards!*. Victor Gollancz.

Schork, R. J. (1997). *Latin and Roman culture in Joyce*. University Press of Florida.
Stein, P. (1999). *Roman law in European history*. Cambridge University Press.
Tiersma, P. M. (1999). *Legal language*. University of Chicago Press.

GENERACIONES Y & Z.
¡TU FORMA DE HABLAR DICE MÁS DE LO QUE CREES!
[Y & Z GENERATIONS.
YOUR WAY OF SPEAKING SAYS MORE THAN YOU THINK!]

Maria Iuliana RÂȘCA (TOFAN)
Ana-Maria JURAVLE
Andreea MĂRĂNDUCA
Maria Monica HOFMAN[1]
Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava
maria.rasca@student.usv.ro
ana.juravle4@student.usv.ro
andreea.maranduca@student.usv.ro
maria.hofman@student.usv.ro

Abstract: This paper examines linguistic variation between Generation Y (Millennials, born 1977–1996) and Generation Z (born 1997–2013), focusing on differences in lexical choice and usage patterns. The data were collected in 2025 through a Google Forms questionnaire (28 participants) designed to capture contemporary vocabulary and usage preferences, although no specific elicitation tasks were included, which should be taken into account when interpreting the results. The comparative analysis shows that, while both cohorts share part of their lexicon, they differ significantly in the frequency, distribution, and pragmatic value of specific lexical items. These differences point to ongoing processes of lexical innovation, particularly influenced by digitally mediated communication environments. The findings suggest that language functions not only as a communicative system but also as an index of generational identity. In particular, Generation Z appears to rely more heavily on globally circulating, digitally driven expressions, whereas Generation Y maintains a more stable and locally grounded lexical repertoire. Moreover, the acceleration of language change driven by social media contributes to increasing intergenerational linguistic differentiation, while still allowing for areas of overlap. Overall, this pilot study highlights the importance of examining generational linguistic variation in the context of an increasingly digitalized communicative landscape.

Keywords: *Generation Y (Millennials), Generation Z, generational difference, linguistic variation, digital culture.*

[1] Coordonatoare: CS III Cristina BLEORȚU, Lector univ. dr. Alina-Viorela PRELIPCEAN, Prof. univ. dr. habil. Lavinia SEICIUC.

Introducción

Como hablantes[2], participamos activamente en la innovación lingüística, modificando y recreando continuamente los usos de la lengua en el habla (Bleorțu *et al*. 2025; Coseriu 1978; Weinreich et al. 1968). Estas innovaciones pueden manifestarse en distintos niveles — fonético-fonológico, morfosintáctico y léxico— y suelen surgir en contextos concretos de interacción, muchas veces vinculados a necesidades expresivas, identitarias o comunicativas específicas. En este sentido, la creatividad lingüística no es un fenómeno marginal, sino un componente central del uso cotidiano de la lengua, especialmente en contextos de alta interacción social.

En el nivel fonético-fonológico, los cambios afectan a la pronunciación (por ejemplo, reducciones, asimilaciones o variación en la entonación). En el nivel morfosintáctico, las innovaciones se reflejan en la reorganización de estructuras gramaticales, como el uso de nuevas construcciones, cambios en el orden de palabras o la extensión de ciertos esquemas sintácticos. Por último, en el nivel léxico, se observan procesos como la creación de neologismos, préstamos, cambios semánticos o la resignificación de palabras existentes. Este último nivel resulta especialmente sensible a los cambios socioculturales, dado que el léxico responde de manera inmediata a nuevas realidades, prácticas y formas de interacción.

Es más: cada lengua se organiza en torno a tradiciones discursivas relativamente estables, entendidas como modos convencionales de decir y de construir sentido en determinados géneros, situaciones y comunidades (Kabatek 2015, 2018). Sin embargo, estas tradiciones no son estáticas: están abiertas a la variación y al cambio, puesto que los hablantes pueden reinterpretarlas, adaptarlas o incluso transgredirlas en función de nuevos contextos comunicativos, especialmente en entornos digitales donde las normas discursivas se flexibilizan. De este modo, las tradiciones discursivas actúan simultáneamente como marco de estabilidad y como espacio de innovación.

En este proceso dinámico, algunas innovaciones tienen un carácter efímero y desaparecen rápidamente, mientras que otras logran difundirse, estabilizarse y, eventualmente, integrarse en el sistema lingüístico o en las prácticas discursivas de una comunidad. Así, el cambio lingüístico puede entenderse como el resultado de la interacción constante entre innovación individual y convencionalización social. Por eso, el estudio del cambio lingüístico requiere atender tanto a los usos individuales como a los mecanismos sociales que permiten su difusión y consolidación.

Además, el lenguaje constituye uno de los principales indicadores de cambio social. A lo largo de la historia, las transformaciones en las formas de comunicación han acompañado los cambios tecnológicos, culturales y económicos. En la actualidad, la irrupción de las tecnologías digitales ha generado una aceleración sin precedentes en la evolución lingüística, especialmente entre las generaciones más jóvenes. Este fenómeno no solo afecta a la velocidad del cambio, sino también a su alcance y a su visibilidad, dado que las innovaciones pueden difundirse de manera casi inmediata a escala global.

[2] Queremos agradecer a la Dra. Daniela Hăisan por la organización de la conferencia Liter@t.

En este contexto, las denominadas generaciones Y y Z representan dos momentos clave en la transición hacia la comunicación digital. Mientras que los milénicos vivieron el paso del mundo analógico al digital, la Generación Z creció en un entorno completamente digitalizado. Esta diferencia de contexto ha dado lugar a prácticas lingüísticas distintas, que merecen ser analizadas en profundidad. En particular, estas diferencias no se limitan al uso de determinadas palabras, sino que afectan a los modos de interacción, a la construcción del discurso y a la gestión de la identidad en entornos comunicativos diversos.

Por eso, el objetivo de esta investigación es examinar cómo las formas de hablar de estas generaciones reflejan no solo diferencias comunicativas, sino también transformaciones más amplias en la estructura social contemporánea. En particular, se busca comprender hasta qué punto estas diferencias lingüísticas están vinculadas a cambios en los modos de socialización, en las prácticas culturales y en el acceso a los entornos digitales.

Desde una perspectiva lingüística, se pretende identificar y describir las principales diferencias generacionales en la comunicación verbal, especialmente en el nivel léxico. Asimismo, se pretende explorar cómo estas diferencias contribuyen a la construcción de identidades generacionales diferenciadas y a la configuración de nuevas formas de interacción en la sociedad actual.

En este sentido, resulta fundamental considerar que las prácticas lingüísticas actuales no pueden entenderse al margen de los entornos tecnológicos en los que se desarrollan. Las plataformas digitales no solo actúan como canales de transmisión, sino como espacios de creación y negociación del significado, donde los hablantes experimentan con formas expresivas, reformulan usos existentes y generan nuevas convenciones comunicativas. Asimismo, la rapidez con la que circula la información favorece la aparición de tendencias lingüísticas efímeras, pero también la consolidación de ciertos patrones que, con el tiempo, pueden integrarse en el sistema lingüístico. De este modo, el análisis del lenguaje generacional no solo permite describir diferencias en el uso, sino también comprender cómo se configuran nuevas formas de sociabilidad, pertenencia y construcción simbólica en la era digital.

Los usos lingüísticos de las generaciones Y y Z

La Generación Y, también conocida como milénicos o mileniales, incluye a las personas nacidas aproximadamente entre 1977 y 1996. Esta generación creció durante la transición hacia la digitalización, lo que se refleja en una combinación de hábitos analógicos y digitales. En consecuencia, sus prácticas comunicativas integran tanto formas tradicionales de interacción como recursos propios del entorno digital, configurando un estilo híbrido y adaptable.

En términos más amplios, esta generación ha sido caracterizada como "producto de las influencias del posmodernismo", en la medida en que tiende a concebir la realidad no solo desde una perspectiva social, sino también individual, otorgando un mayor valor a las opiniones y preferencias personales que a nociones como la verdad, la razón o la ciencia, centrales en la modernidad (Cardona Giraldo et

al. 2020: 104). Este rasgo se refleja también en el plano lingüístico, donde se observa una tendencia a la expresividad, la subjetividad y la negociación constante del significado en la interacción.

La Generación Z comprende a los individuos nacidos entre 1997 y 2013. A diferencia de la Generación Y, que vivió la transición hacia lo digital, esta generación ha crecido en un entorno plenamente digitalizado, lo que influye de manera decisiva en sus formas de comunicación, aprendizaje e interacción social. En consecuencia, su relación con la tecnología no es instrumental, sino constitutiva, ya que forma parte de su socialización desde edades tempranas. En este sentido, su uso del lenguaje no solo refleja cambios en los hábitos comunicativos, sino también la emergencia de nuevas formas de construcción discursiva.

Así pues, como se ha señalado "[e]l lenguaje de la Generación Z es una manera de comunicarse que forma parte de una nueva retórica y paradigma conceptual. Crea cultura" (Duque Agudo *et al.* 2024: 103), lo que evidencia una mayor capacidad de innovación y de creación de significados en contextos digitales, en continuidad —aunque también en contraste— con las transformaciones iniciadas en la Generación Y. Esta capacidad innovadora se manifiesta especialmente en la rapidez con la que adoptan, transforman y difunden nuevas expresiones, así como en la integración de recursos multimodales que amplían las posibilidades del lenguaje.

En relación con ello, la identidad generacional se refiere al sentido de pertenencia que los individuos desarrollan hacia una cohorte generacional, basado en experiencias históricas, sociales y culturales compartidas.[3] Estas experiencias, como se ha visto, están profundamente marcadas por el grado de digitalización del entorno en el que cada generación se ha socializado. Según ENAE "Digitalización es implementar tecnologías. Cultura digital es modificar la mentalidad y las prácticas internas para aprovecharlas de forma efectiva"[4] lo que pone de relieve que los cambios no son únicamente tecnológicos, sino también culturales y discursivos".

En este sentido, aunque ambas generaciones están vinculadas al entorno digital, presentan formas de comunicación distintas. La Generación Y, marcada por su experiencia en los primeros entornos digitales (correo electrónico, foros, blogs o MSN Messenger), desarrolla un estilo más elaborado, en el que se combinan rasgos formales con elementos propios de la comunicación en línea, como abreviaturas (*LOL*, *OMG*), el uso de conectores discursivos y una mayor atención a la norma. Este estilo refleja una adaptación progresiva al medio digital, en la que aún se mantienen patrones comunicativos heredados de contextos más formales.

---

[3] "Una generación está marcada por los hechos históricos, políticos, mediáticos, culturales, tecnológicos, que perfilan la memoria, los gustos, las prácticas de los que son jóvenes en ese periodo y que les permiten construir una identidad generacional." https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362012000200007&script=sci_arttext

[4] Cf. https://www.enae.es/blog/cultura-digital-que-es#:~:text=Cultura%20digital%20es%20modificar%20la,Una%20empresa%20puede%20digitalizar%20su

Por el contrario, la Generación Z, que socializó toda su vida en un ecosistema digital plenamente consolidado, favorece formas de comunicación más breves, visuales y multimodales, caracterizadas por el uso de emojis, memes, gifs, anglicismos (*cringe*, *mood*, *random*) y expresiones virales (*slay*, *it's giving*, *no cap*, *vibes*). En este caso, la comunicación no se limita al plano verbal, sino que integra múltiples recursos semióticos que permiten transmitir significado de forma más rápida, condensada y expresiva.

De este modo, el denominado "lenguaje digital" va más allá del plano verbal, integrando múltiples recursos semióticos que amplían las posibilidades expresivas. Esta integración incluye no solo elementos visuales y audiovisuales, sino también formas de interacción propias de las plataformas digitales, como la repetición, la ironía o la intertextualidad. En consecuencia, las diferencias entre ambas generaciones no solo afectan a la forma de comunicarse, sino también a la manera en que construyen y proyectan su identidad.

Mientras que la Generación Y tiende a priorizar la claridad y la cohesión discursiva, la Generación Z enfatiza la inmediatez, la creatividad y la expresividad multimodal. Estas preferencias reflejan distintas formas de entender la comunicación: una más orientada a la estructura y otra más centrada en el impacto y la eficiencia comunicativa.

En definitiva, el análisis del uso lingüístico, especialmente en el nivel léxico, permite comprender cómo las generaciones no solo hablan de manera distinta, sino que también configuran identidades diferenciadas en el contexto de una sociedad digitalizada. Así, el lenguaje se convierte en un espacio privilegiado donde se manifiestan las transformaciones culturales, tecnológicas y sociales de nuestro tiempo.

Metodología

El presente estudio piloto se enmarca en una investigación de tipo cuantitativo con apoyo cualitativo, basada en un cuestionario sociolingüístico administrado a través de la plataforma Google Forms[5] en el año 2025. El cuestionario—*Generaciones Z y Y: ¡Tu forma de hablar dice más de lo que crees!*—fue diseñado por estudiantes de segundo curso del Grado en Español de la Universidad Ștefan cel Mare de Suceava con el objetivo de analizar diferencias lingüísticas entre generaciones, especialmente en el nivel léxico. La muestra está compuesta por hablantes pertenecientes a dos generaciones que, aunque han sido delimitadas de diversas maneras en la bibliografía, se definen en este estudio atendiendo a los siguientes periodos de tiempo: Generación Y (1977–1996) y Generación Z (1997–2013). Los datos se recogieron a través de la colaboración de profesores de distintas universidades de España[6], quienes difundieron el cuestionario entre su alumnado, lo que permitió acceder a una muestra diversa desde el punto de vista sociodemográfico.

[5] El cuestionario puede consultarse en el siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/d/1_vY-sP_ixCXNhyDADAYt3AeqfobMdNUabIFd4HKT5_I/preview.

[6] Agradecemos a Miguel Cuevas Alonso (Universidad de Vigo) y a José Luis Serrano Montes (Universidad de Granada) por toda la ayuda. También nos ayudaron varias personas de Oviedo para conseguir participantes.

Este enfoque metodológico resulta especialmente adecuado para un estudio exploratorio, puesto que permite obtener datos en un tiempo muy corto.

El cuestionario, con una duración aproximada de diez minutos, incluye preguntas obligatorias de carácter sociodemográfico y lingüístico. En primer lugar, se recogen datos como el año de nacimiento, que permite clasificar a los participantes en una de las dos generaciones analizadas, el género, el entorno de residencia (rural o urbano) junto con la comunidad autónoma, y el nivel de estudios. En segundo lugar, se incorporan dos preguntas abiertas fundamentales para el análisis léxico: por un lado, se solicita a los participantes que mencionen cinco palabras o expresiones que consideren propias de su generación en el uso cotidiano; por otro, se les pide que expliquen el significado de dichas palabras o expresiones. Estas preguntas permiten acceder tanto a la selección léxica como a la interpretación semántica desde la perspectiva de los propios hablantes. El cuestionario incluye asimismo una pregunta final de consentimiento informado en la que los participantes aceptan el uso anónimo de sus respuestas con fines exclusivamente académicos.

El procedimiento de recogida de datos se llevó a cabo en línea durante 2025, garantizando la participación voluntaria y la confidencialidad de la información. Posteriormente, las respuestas fueron sistematizadas y analizadas con el objetivo de comparar ambas generaciones en el nivel léxico. Para ello, se realizó una recopilación y normalización de las unidades léxicas aportadas, un análisis de frecuencias para identificar patrones de uso y una comparación intergeneracional para detectar diferencias en la selección de palabras y expresiones. Asimismo, se llevó a cabo un análisis cualitativo de las definiciones proporcionadas por los participantes, lo que permitió observar posibles variaciones semánticas y procesos de innovación léxica. De este modo, la metodología adoptada permite examinar cómo las diferencias generacionales se manifiestan en el léxico y cómo estas reflejan dinámicas más amplias de cambio lingüístico en el contexto contemporáneo.

Resultados

A partir de los resultados obtenidos, se pueden plantear algunas observaciones relevantes sobre la muestra y el uso lingüístico de las generaciones analizadas, si bien estas deben interpretarse con cautela debido al carácter exploratorio del estudio.

En primer lugar, la muestra estuvo compuesta por 29 participantes, de los cuales 28 cumplieron las condiciones de participación y fueron incluidos en el estudio. En cuanto a la distribución generacional, se observa un predominio de una de las dos generaciones (71% frente a 29%), lo que puede influir en la frecuencia y la diversidad de las expresiones recogidas, así como en la visibilidad de determinados patrones lingüísticos.

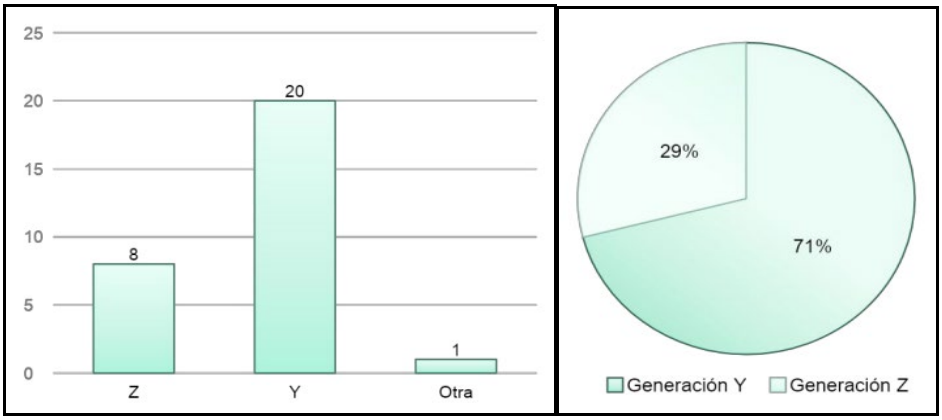


Fig. 1. *Participantes de las dos generaciones en el estudio piloto*

Variables sociales

La mayoría de los participantes procede de entornos urbanos (18), frente a un número menor de participantes de entornos rurales (10), lo que constituye un aspecto relevante a tener en cuenta. Este predominio puede haber favorecido una mayor presencia de innovaciones lingüísticas y de tendencias vinculadas al entorno digital, más características de los contextos urbanos. No obstante, esta distribución también limita la representación de las dinámicas propias del ámbito rural, que podrían presentar patrones de uso diferentes.

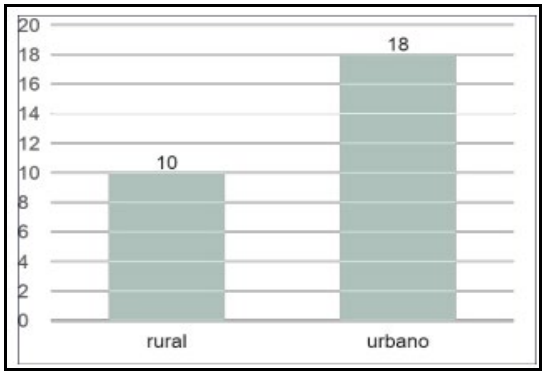


Fig. 2. *Participantes según el entorno urbano / rural*

En lo que atañe a los estudios, destaca que una gran parte de los participantes cuenta con estudios universitarios, lo que sugiere un perfil relativamente homogéneo en términos educativos. En concreto, quince participantes poseen un grado universitario, cinco un posgrado y cuatro un doctorado, mientras que los niveles restantes corresponden a dos participantes con estudios de ESO, uno con formación profesional y uno con diplomatura. Este aspecto puede tener implicaciones en el tipo de lenguaje empleado, dado que el nivel educativo influye en la competencia lingüística y en la exposición a distintos registros.

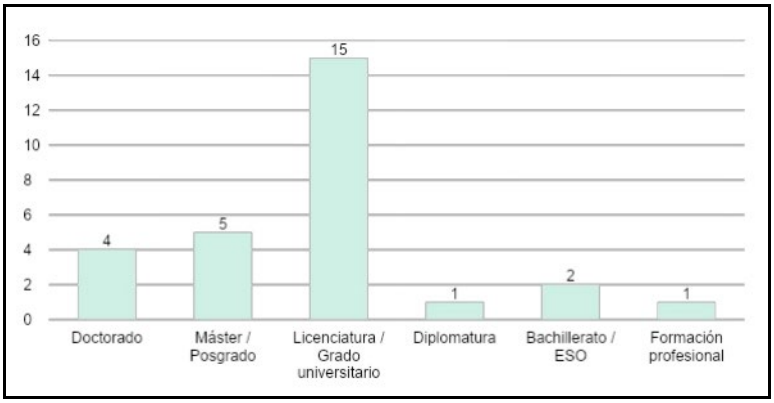


Fig. 3. *Participantes según el nivel de estudios*

En cuanto a la distribución geográfica de la muestra, los datos evidencian una concentración desigual de participantes según la provincia de origen. Se observa que algunas provincias están más representadas que otras, como Asturias. En particular, esta concentración podría explicarse, al menos en parte, por la colaboración de contactos en determinadas zonas —como Oviedo— que facilitaron la recogida de datos . Esta distribución no homogénea puede tener implicaciones en los resultados, ya que el uso lingüístico puede variar en función de factores regionales, como las particularidades dialectales o la influencia de variedades locales. No obstante, la presencia de participantes de distintas provincias permite identificar tendencias generales y aporta una cierta diversidad al análisis, aunque los resultados deben interpretarse con cautela en términos de representatividad territorial.

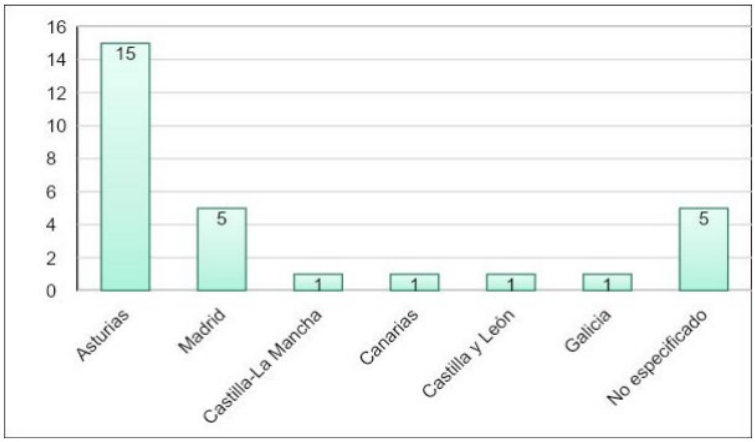


Fig. 4. *Participantes según la comunidad autónoma*

Las palabras empleadas por la Generación Y

Los resultados sobre el uso de palabras en la Generación Y muestran una gran riqueza y variedad de expresiones (46 en total). Se observa una combinación de términos coloquiales tradicionales ("chachi", "guay", "tronco") con expresiones más recientes o influenciadas por el lenguaje digital ("random", "me renta", "rayarse"). Asimismo, muchas de estas expresiones tienen una carga emocional o evaluativa, lo que indica una preferencia por un lenguaje expresivo, cercano y de carácter informal.

En conjunto, estos datos sugieren que el lenguaje de la Generación Y mantiene un equilibrio entre formas lingüísticas heredadas y nuevas incorporaciones, reflejando su papel como generación de transición. Al mismo tiempo, los factores sociales como el entorno urbano y el nivel educativo parecen desempeñar un papel importante en la configuración de sus prácticas lingüísticas.

Frecuencia	**Expresiones usadas**
1	a mayores; alucino, vecino; chachi; chapado; chungo; culpa de la sociedad; dar palo; debuten; hola; ¿qué tal?; de nada; joder; meca; mejor tarde que nunca; me parto; me piro; vampiro; mítico; mogollón; mongolo; montar un pollo; movida; ni de coña; pelas; pila; planazo; postureo; quinqui; se me fue el baifo; se me fue la pinza; ser la leche; tal cual; tronco; ¡Viva España!
2	buena(s); bro; mazo; key, makey / okay mackay; petado / petar; ¡Qué fuerte!; random.
3	en plan; me estoy rayando / rayar(se)/ rayar.
4	flipar / flipa; molar / mola / molar mazo.
5	tía / tío.
6	guay

Tabla 1. *Uso de las palabras en la Generación Y*

Las palabras empleadas por la Generación Z

A partir de los resultados obtenidos para la Generación Z, se observa un repertorio de 24 expresiones que reflejan un uso lingüístico dinámico y fuertemente influenciado por la cultura digital. Entre las expresiones más frecuentes destacan "en plan" (3), "bro" (2) y "cringe" (2), lo que evidencia tanto la continuidad de ciertos marcadores discursivos compartidos con la Generación Y como la incorporación de anglicismos propios del entorno digital global. Asimismo, se aprecia una notable presencia de términos en inglés como "crush", "random", "lit", "slay" o "fuck". Este

predominio de anglicismos no solo responde a la exposición constante a contenidos digitales en inglés, sino también a su valor identitario y a su función como marcadores de pertenencia a comunidades juveniles globales. Por otro lado, expresiones como "me renta", "no te rayes" o "pa ti, pa mí" muestran la coexistencia de formas coloquiales locales con innovaciones recientes. Además, se observa una tendencia a la simplificación y condensación del mensaje, lo que se traduce en el uso de unidades breves, altamente significativas y fácilmente reutilizables en distintos contextos comunicativos. En conjunto, estos datos indican que el lenguaje de la Generación Z se caracteriza por su hibridación, creatividad y economía expresiva, así como por una clara orientación hacia la inmediatez y la expresividad emocional.

Frecuencia	**Expresiones usadas**
1	barbaridad; buena vibra; crush; curro; damn; de verdad; devorar; factos; fuck; guay; hermano; joder; lit, locura; mazo; me renta/no me renta; no te ralles / rayarse; a ti; pa mí; random; servir (coño); slay; tío.
2	bro; cringe.
3	en plan.

Tabla 2. *Uso de las palabras en la Generación Z*

Los resultados dejan claro que la Generación Z habla de otra manera: su vocabulario viene cargado de palabras y expresiones propias de internet y la cultura global. Los usos lingüísticos de la generación Z, la llamada "jerga juvenil" coloquial, constituyen "un nuevo lenguaje" en sí mismo. Se trata de un sistema expresivo que no solo incorpora nuevas unidades léxicas, sino que también redefine los modos de interacción y de construcción del significado en contextos digitales. Es informal, conversacional, heterogéneo y enormemente cambiante respecto del lugar y del tiempo (N. Duque Agudo *et al*. 2024*)*. Así pues, los jóvenes de la Generación Z emplean palabras como "un montón", anglicismos y frases sacadas directamente de redes como "bro", "cringe", "slay", "random", "lit" o "damn". Estos elementos funcionan no solo como recursos léxicos, sino también como marcadores identitarios y de afiliación grupal. También mezclan lo digital y lo local con cosas como "en plan" o "no me renta".

En cambio, la Generación Y sigue con un repertorio más clásico, más parecido al español coloquial de años atrás. Por eso, aparecen expresiones como "guay", "mola", "flipar", "tío(a)", "movida" o "rayarse", fuertemente asociadas a las formas de expresión propias de su juventud y que, en muchos casos, han perdurado como marcas identitarias de su grupo generacional.

Los más jóvenes de la Generación Z presentan una forma de hablar más rápida, directa y sintética, claramente influida por la exposición constante a referentes

internacionales y a dinámicas comunicativas propias del entorno digital. Sin embargo, los de la Generación Y conservan un estilo juvenil más tradicional, caracterizado por la creatividad expresiva, pero con un mayor anclaje en la cultura local y en los modelos lingüísticos con los que crecieron.

En resumen, los datos muestran una evolución clara: pasamos de un argot juvenil muy ligado a lo nacional a uno cada vez más global y abierto al inglés y la cultura digital. Las redes sociales han cambiado el juego por completo. Antes, los cambios en el lenguaje tardaban años, incluso décadas. Ahora, una palabra puede ponerse de moda en cuestión de días. Esto ocurre porque los contenidos se viralizan, todo el mundo está conectado y la gente colabora creando y compartiendo expresiones nuevas.

Además, las plataformas digitales animan a experimentar con el lenguaje: cualquiera puede inventar una palabra y verla circular en muy poco tiempo. Este proceso no solo acelera la difusión, sino que también transforma la naturaleza misma del cambio lingüístico, haciéndolo más efímero, dinámico y sujeto a modas pasajeras. Del mismo modo, se observa una mayor hibridación lingüística, donde elementos del inglés y de otras lenguas se integran de forma natural en el discurso cotidiano. En este nuevo ecosistema comunicativo, los hablantes jóvenes no son solo usuarios del lenguaje, sino también agentes activos en su constante renovación.

Las explicaciones de las dos generaciones

Asimismo, el análisis cualitativo de las definiciones proporcionadas por los participantes permitió observar diferencias relevantes en la manera de explicar el significado de las expresiones entre ambas generaciones. En el caso de la Generación Y, predominan definiciones más explícitas y cercanas al sentido convencional, como "guay: bueno", "molar: algo es bueno" o "heavy: algo muy llamativo o increíble", lo que muestra una tendencia a fijar el significado de forma relativamente estable mediante sinónimos o paráfrasis.

Por el contrario, en la Generación Z se observa una mayor presencia de definiciones breves, contextuales y, en ocasiones, menos sistemáticas, así como respuestas más abiertas o incluso vagas ("no se puede cambiar, hay que aguantarse"). De igual manera, aparecen definiciones que integran referencias culturales o experiencias compartidas ("la referencia a los Simpsons es aplicarlas en la vida real") y comentarios de carácter más reflexivo o identitario ("definen a mi generación"), lo que indica una concepción del significado más flexible y situada en el contexto de uso.

En conjunto, estas diferencias evidencian que, mientras la Generación Y tiende a conceptualizar el significado de manera más estable y descriptiva, la Generación Z lo construye de forma más dinámica, dependiente del contexto y de los marcos culturales compartidos, lo que refleja cambios más amplios en la manera de entender y negociar el sentido en la comunicación contemporánea.

Conclusiones

Lo que quisimos llevar a cabo en este artículo es un estudio piloto sobre las palabras más usadas por las generaciones Y y Z, con el objetivo de identificar

diferencias léxicas y comprender cómo estas reflejan transformaciones más amplias en los modos de comunicación contemporáneos. A partir de los 28 cuestionarios, es posible extraer varias conclusiones relevantes, siempre teniendo en cuenta el carácter exploratorio y el tamaño reducido de la muestra.

En primer lugar, los resultados confirman que existen diferencias claras en el repertorio léxico de ambas generaciones. La Generación Y muestra un equilibrio entre formas tradicionales del español coloquial y algunas innovaciones más recientes, lo que refleja su condición de generación de transición entre el mundo analógico y el digital. Por su parte, la Generación Z presenta un uso lingüístico más dinámico, caracterizado por la presencia de anglicismos, expresiones virales y unidades léxicas propias del entorno digital global. Este contraste evidencia no solo diferencias en el vocabulario, sino también en la manera de construir el discurso y de interactuar comunicativamente.

Además, el análisis de las definiciones aportadas por los participantes revela diferencias en la conceptualización del significado, siendo más estable y descriptiva en la Generación Y y más flexible, contextual y dependiente del uso en la Generación Z.

En segundo lugar, se observa que el lenguaje funciona como un marcador clave de identidad generacional. Las elecciones léxicas no son neutras, sino que permiten a los hablantes posicionarse dentro de determinados grupos sociales y culturales. En este sentido, el uso de ciertos términos por parte de la Generación Z cumple una función de afiliación grupal, mientras que el mantenimiento de expresiones más tradicionales en la Generación Y actúa como un elemento de continuidad identitaria.

Asimismo, los resultados ponen de manifiesto el papel central de las tecnologías digitales en la aceleración del cambio lingüístico. Las redes sociales y las plataformas digitales no solo facilitan la difusión de nuevas expresiones, sino que también promueven la creatividad lingüística y la experimentación. Como consecuencia, el cambio léxico se vuelve más rápido, más visible y, en muchos casos, más efímero. Este fenómeno contribuye a la creciente hibridación lingüística, especialmente mediante la incorporación de anglicismos en el habla cotidiana.

Por otro lado, se constata que, a pesar de las diferencias, existen también puntos de contacto entre ambas generaciones, como el uso compartido de ciertos marcadores discursivos (por ejemplo, “en plan”) o la presencia, aunque en distinto grado, de préstamos del inglés. Estos elementos comunes facilitan la comunicación intergeneracional, aunque no eliminan completamente las posibles dificultades derivadas de la rápida evolución del léxico juvenil.

En relación con ello, el estudio sugiere que las diferencias lingüísticas pueden contribuir a la aparición de tensiones o malentendidos entre generaciones, especialmente cuando el ritmo de cambio no es homogéneo. Sin embargo, estas diferencias no deben interpretarse en términos de corrección o incorrección, sino como manifestaciones naturales de la variación lingüística y del cambio social.

Finalmente, este trabajo abre varias líneas de investigación futuras. Sería necesario ampliar la muestra para obtener resultados más representativos, así como profundizar en el análisis de otras variables sociales (como la edad dentro de cada generación, el contexto geográfico o el nivel educativo). De igual manera, resultaría

pertinente explorar otros niveles de análisis —como el morfosintáctico, por ejemplo— y examinar con mayor detalle el papel de los entornos digitales en la configuración de nuevas prácticas comunicativas.

En esta línea, futuros estudios podrían incorporar metodologías mixtas más complejas, combinando datos cuantitativos con entrevistas en profundidad o análisis de corpus digitales, lo que permitiría captar con mayor precisión los matices del uso lingüístico en contextos reales de interacción. Asimismo, sería especialmente relevante analizar el papel de variables como el género, la identidad sociocultural o el grado de exposición a contenidos digitales en la configuración del repertorio léxico de los hablantes. Del mismo modo, el estudio longitudinal de determinadas expresiones permitiría observar qué innovaciones logran consolidarse y cuáles desaparecen, aportando una visión más dinámica del cambio lingüístico. Por otra parte, convendría prestar atención a la dimensión multimodal del lenguaje, especialmente en el caso de la Generación Z, donde los significados no se construyen únicamente a través de palabras, sino también mediante imágenes, gestos digitales y referencias culturales compartidas. Finalmente, estos resultados invitan a reflexionar sobre las implicaciones educativas de estas diferencias, puesto que comprender las prácticas lingüísticas de las nuevas generaciones puede contribuir a desarrollar estrategias pedagógicas más eficaces y adaptadas al contexto comunicativo actual.

En definitiva, este estudio piloto pone de relieve que el lenguaje de las Generaciones Y y Z no solo refleja diferencias léxicas, sino también cambios profundos en la manera en que los hablantes construyen significado, identidad y relaciones sociales en un mundo cada vez más digitalizado.

Referencias bibliográficas citadas

Bleorțu, C., Cuevas-Alonso, M., Seiciuc, L. (2025). "Drumuri bune! Exploring the language of drivers (and others)", *Neuphilologische Mitteilungen*, https://doi.org/10.51814/nm.146660, II, CXXVI, 2025, 107-133

Cardona Giraldo, L. C., Castillo García, G.A., & Flórez Flórez, G. A. (2020). *Las características de las generaciones millennials y centennials frente a la evolución de las tecnologías y su influencia en la compra de productos del sector asegurador*. Libre Empresa. Último acceso: 17.04.2026 2026, en línea: https://www.google.com/url?q=https://doi.org/10.18041/1657-2815/libreempresa.2020v17n1.7287&sa=D&source=docs&ust=1776428041440470&usg=AOvVaw1LPiZAF4BuIw7NWTEarWmD

Coseriu, E. (1978) (3.ª ed.). *Sincronía, diacronía e historia*. Gredos.

CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Variación lingüística. (n.d.). Centro Virtual Cervantes. Último acceso, 9.04.2026, en línea:https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variacionlinguistica.htm

Duque Agudo, D. E., García García, A., Bautista Torrijos, R., & Zafra Anta, M.Á. (2024). *Una aproximación al lenguaje de la generación Z*. adolescere.es. Último acceso: 13.04.2026, en línea: https://www.adolescere.es/una-aproximacion-al-lenguaje-de-la-generacion-z/

Kabatek, J. (2015). *Tradiții discursive. Studii*. Editura Academiei Române.

Kabatek, J. (2018). *Lingüística coseriana, lingüística histórica, tradiciones discursivas* (C. Bleorţu & D. P. Gerards, Eds.). Iberoamericana.

Portillo, M., Urteaga, M., González, Y., aguilera, Ó., & Feixa, C. (2012, 12). De la Generación X a la Generación @. Trazos Transicionales e Identidades juveniles en América Latina. SciElo. Último acceso: 09.04.2026, en línea: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362012000200007&script=sci_arttext

Román, D. (2025). *¿Qué es la cultura digital?* ENAE. Último acceso 9.04.2026, en línea: https://www.enae.es/blog/cultura-digital-que-es

LUDICREATIVITATEA ȘI IDENTITATEA ÎN LIMBAJUL TINERILOR [PLAYFUL CREATIVITY AND IDENTITY IN YOUTH LANGUAGE]

Catrinel ȘERBU[1]
Universitatea ,,Dunărea de Jos" din Galați
serbucatrinel@gmail.com

Abstract: This study explores the dynamics of youth language, focusing on the interplay between Romanian and English in contemporary communication. It examines how young speakers creatively combine elements from both languages, engaging in code-switching and borrowing to express identity, group belonging and cultural affiliation. The research also highlights the role of slang and jargon as key features of youth discourse, functioning not only as tools for informal communication but also as markers of innovation and social differentiation. By analyzing examples from online interactions and everyday conversations, the paper investigates how linguistic choices reflect broader social and cultural influences, including globalization, digital media and peer group dynamics. Attention is given to the emergence of hybrid expressions and the flexibility with which young people adapt language to suit different contexts and audiences. The findings suggest that this mixed linguistic behavior is not random, but rather a structured and meaningful practice that contributes to identity construction and creative expression. Youth language thus emerges as a dynamic and evolving system, shaped by both local traditions and global influences, and characterized by a high degree of playful creativity.

Keywords: *youth language, code-switching, slang, linguistic creativity, identity.*

Introducere

Una dintre cele mai importante distincții metodologice propuse de Ferdinand de Saussure în cursul său de lingvistică generală este cea dintre *limbă*, *limbaj*, *vorbire*. După Coşeriu (1995, p. 13), ,,limbajul este facultatea proprie oamenilor de a comunica printr-un tip special de semne și o anumită tehnică de folosire a acestora, adică ansamblul resurselor și al procedeelor fiziologice și psihice pe care le posedă omul pentru a vorbi."

În ansamblul manifestărilor de limbaj trebuie să se facă o delimitare între ceea ce aparține acțiunii individuale, pe care Saussure o numește *vorbire*, și ceea ce este comun subiecților vorbitori, *limba*. Cu alte cuvinte, *vorbirea* reprezintă ipostaza individuală a limbajului, ceea ce este accidental și accesoriu, iar *limba* include aspectele sociale ale acțiunii verbale și reprezintă ceea ce este constant, necesar și funcțional.

Pe de altă parte, distingem, în cadrul limbajului, între argou şi jargon. Astfel după Rodica Nagy (2015, p. 46-47), argoul este un ,,idiom artificial", o variantă socială a

[1] Coordonator: Conf. univ. dr. Oana CENAC.

limbii, predominant orală, prin care un anumit număr de vorbitori își marchează apartenența la un grup sau la o comunitate ,,marginală" și, implicit, diferențierea față de cultura oficială și față de limba standard. Argoul cunoaște diferite ipostaze (de la limbajul lumii interlope la cel al tinerilor). Jargonul, în schimb, este ,,orice limbaj tehnic, cu o terminologie de specialitate: orice terminologie științifică (de ex., lingvistică, matematică, fizică). Prin extindere, jargonul este interpretat ca o limbă deformată, cu multe elemente străine, utilizată de vorbitorii unui grup social pentru a se diferenția de alții: unii termeni francezi, romanici sau englezi în română, frecvenți numai la unii vorbitori." (Bidu-Vrănceanu, 2001, p. 201)

Scopul cercetării

Tema cercetării este actuală și încearcă să surprindă cât mai multe perspective ale dinamicii limbajului, cu precădere în rândul tinerilor. Am abordat această temă pentru a înțelege motivele utilizării cuvintelor de argou și de jargon în limbajul tinerilor, mecanismele care conduc la formarea neologismelor, precum și efectele negative pe care le au asupra comunicării.

Finalitatea demersului nostru este identificarea surselor creativității lexicale în limbajul tinerilor ca marcă a identității personale. Ne propunem așadar să evidențiem principalele trăsături ale limbajului tinerilor, precum și influența mediului digital asupra modului de comunicare. Am structurat acest proiect plecând de la definirea argoului și a jargonului, stabilirea diferențelor dintre cele două elemente, relevând impactul acestora la nivelul limbii.

Metoda de cercetare

Datele pentru studiul de față au fost colectate prin observație, metodă care a permis analizarea directă a modului în care tinerii utilizează elemente de argou și de jargon în comunicarea cotidiană. Observația a fost realizată în contexte informale, precum conversațiile din mediul online (rețele sociale, grupuri de conversație) și interacțiunile din spațiile publice frecventate de tineri. Această metodă a oferit posibilitatea surprinderii spontaneității limbajului și a modului autentic în care sunt folosite expresiile, prescurtările și termenii specifici grupurilor.

Argoul ca fenomen socio-lingvistic

Delimitări conceptuale

În decursul timpului, lingviștii români au formulat diverse interpretări ale termenului ,,argou". Acesta a fost descris ca ansamblu lingvistic, dialect, limbaj particular, lexic marginal, o ramură socială a limbii sau ca vocabular specific. A ajuns să fie asociat fie unor grupuri aflate pe o poziție inferioară în structura socială, fie unor clase de vârstă, precum elevii sau studenții, fie unor profesii anume. Aceste puncte de vedere evidențiază faptul că *,,argoul"* constituie un fenomen lingvistic dificil de definit atât în funcție de trăsăturile sale, cât și din perspectiva integrării în ierarhia stilistică a limbii.

Adriana Stoichițoiu-Ichim definește *,,argoul"* (în sens larg) ca reprezentând sfera lexicală cuprinzătoare, în care se înscriu atât *,,argoul"* (conceptul în sens restrâns,

ca limbaj criptic, propriu celor aflați în conflict cu legea), cât și jargoanele unor grupuri sociale, profesionale, de vârstă. Pe de altă parte, *,,argoul"* (în sens restrâns) se intersectează cu unele jargoane profesionale care presupun, pe lângă terminologia de specialitate, și o componentă secretă. (Stoichițoiu-Ichim, 2005, p. 121-126)

Rodica Zafiu notează că ,,Prin argou, posibilitățile estetice ale limbii sunt folosite conștient: cu plăcerea jocului, adesea umoristic, dar dezvăluind posibilitățile ascunse ale limbii și exprimând o subiectivitate. Ca limbaj expresiv, argoul e un mijloc de frondă, o provocare și amuzament: o zonă de manifestare a creativității anonime." (Zafiu, 2023, p. 16)

Este dificil de formulat o definiție care să cuprindă toate formele actuale, destul de variate ale argoului: de la limbajul folosit în mediul interlop, până la cel al tinerilor sau al celor care, indiferent de vârstă, preferă un mod de comunicare nonconformist. Marginalizarea acestor grupuri poate să fie reală, în cazul celor aflați în afara legii, fie mai degrabă percepută subiectiv, cum se întâmplă în cazul adolescenților care își caută identitatea și se poziționează în contrast cu lumea adulților.

De la semn criptic la uz lingvistic

Cercetătorii consideră că argoul folosit de elevi a apărut între a doua jumătate a secolului al XIX-lea și primele decenii ale secolului XX. După anul 1878, limbajul infractorilor, care până atunci fusese izolat de cel al altor grupuri sociale, începe să influențeze vorbirea elevilor, contribuind la o parte din vocabularul său.

Studiile mai vechi puneau accent pe rolul criptic al argoului, considerându-l un limbaj rezervat exclusiv membrilor unui anumit grup și inaccesibil celor din afară. Deși aspectul de secret este relevant, mai ales în contextul lumii interlope, majoritatea formelor de argou nu funcționează ca un cod ascuns, ci mai degrabă ca un mijloc de consolidare a solidarității și coeziunii grupului. Însușirea acestui limbaj reprezintă o etapă esențială în procesul de integrare în colectiv. În prezent argoul este folosit cu precădere de adolescenți aflați în căutarea propriei identități.

Mai recent, argoul este perceput ca un vocabular parazit, pe care îl folosesc membrii unui grup sau ai unei categorii sociale cu preocuparea de a se deosebi de masa vorbitorilor.

Principalele ipostaze ale argoului

Analiza de față va urmări principalele ipostaze ale argoului – **ludică, estetică, expresivă și criptică** – așa cum se manifestă ele în comunicarea tinerilor de astăzi. Scopul este de a evidenția modul în care limbajul argotic devine nu doar un mijloc de comunicare, ci și o formă de creativitate, identitate și expresivitate.

Ipostaza ludică evidențiază dimensiunea jocului în limbaj. Din această perspectivă, argoul devine un spațiu al creativității, al inovației lexicale și al umorului. De exemplu, expresii precum: *,,a o da în bară"* (a greși), *,,a o arde aiurea''* (a pierde vremea), *,,s-a dus pe câmpii rău''* (a luat-o razna), ilustrează tendința vorbitorilor de a folosi metafore și construcții inventive care înlocuiesc formulele neutre din limba standard. Aceste expresii creează un efect comic și un ton degajat specific vorbirii informale.

Ipostaza estetică se referă la valoarea stilistică și artistică a argoului. Prin expresivitatea sa neconvențională, argoul îmbogățește resursele limbii și oferă posibilități noi de creație literară. Expresii precum: *,,e pe alt film''* (este dezorientat), *,,s-a făcut zăpadă''* (a dispărut), *,,aștept răspunsul când o fi primăvară''* (nu mă aștept să primesc un răspuns prea curând), surprind oralitatea și vivacitatea limbajului popular, conferind textului autenticitate.

Ipostaza expresivă reflectă forța emoțională a argoului. Prin tonul provocator acesta permite vorbitorilor să transmită trăiri intense, să exprime revoltă, ori solidaritate. Expresii precum: *,,Azi o ardem pe la cafenea.''* (a petrece timpul), *,,Am văzut poza, mor!''* (Este ceva foarte amuzant, frumos sau impresionant.) transmit o implicare emoțională puternică dificil de redat prin limbajul standard.

Ipostaza criptică dezvăluie funcția argoului de a ascunde sensul real al mesajului. În această ipostază argoul servește drept cod intern al unei comunități, protejând informația de cei din afară. De exemplu, în mediile școlare sau între grupurile de prieteni, expresii precum: *,,a dat pontul''* (a spune secretul), *,,a fi pe felie"* (a se informa), *,,e pe altă planetă''* (poate fi sub influența drogurilor) au un sens accesibil doar celor familiarizați cu limbajul respectiv. În subculturile urbane argoul poate funcționa chiar ca un cod deliberat criptic, menit să marcheze apartenența la un grup restrâns.

În concluzie, argoul nu poate fi redus la o simplă abatere de la norma lingvistică, ci trebuie înțeles ca un fenomen plurifuncțional, în care se îmbină **ludicul, esteticul, expresivul și cripticul**. Prin aceste ipostaze, argoul își confirmă rolul esențial în dinamica limbii și în exprimarea identității individuale și colective.

Limbajul tinerilor: între identitate și exces

Obiectivul acestui subcapitol este să analizeze utilizarea excesivă a elementelor de argou și motivele folosirii lor în mod exagerat. Următorul dialog este desprins din conversația a doi tineri din generația Alpha, ambii folosind frecvent elemente de argou puternic influențate de mediul online.

*,,**Matei:** Profu' ăla de azi, ce film avea? Parcă voia să ne ardă pe toți.*
***Ioana**: Lasă, că e varză oricum. Eu m-am dus la oră doar să nu dea check-ul.*
***Alex:** Same! După, am fugit la o cafea, că eram lemn."*

În acest scurt dialog, cuvântul *,,film''* este utilizat cu sensul de *,,stare''* pentru a descrie comportamentul cuiva. *,,să ne ardă''* înseamnă *,,să ne prindă greșind''* sau *,,să ne pedepsească''*, *,,varză''* este utilizat cu sensul de *,,nu se descurcă deloc bine''*, *,,check-ul''* este utilizat cu sensul de *,,a verifica prezența''*, iar *,,eram lemn''* înseamnă *,,fără energie''*. Se recurge și la folosirea unui anglicism *,,same''* care conservă sensul din limba de origine, însemnând *,,la fel''*.

Utilizarea excesivă a argoului duce la scăderea clarității mesajului pentru un vorbitor care nu face parte din același grup. În timp ce argoul întărește legăturile în interiorul grupului, exclude pe cei din afara lui, făcând mesajul să fie neclar sau de neînțeles pentru publicul larg. Totodată aduce cu sine o lipsă de respect pentru cei ce sunt

martori la conversație și pot asista la o situație stânjenitoare. A fi un bun comunicator înseamnă a ști să adaptezi limbajul la public și la situație. Abuzul demonstrează o flexibilitate limitată și o incapacitate de a comuta la un registru adecvat cerințelor.

Un alt exemplu de dialog reflectă atmosfera colocvială, plină de expresii și termeni folosiți doar în cercul lor de prieteni, care pot fi greu de înțeles pentru cei din exteriorul grupului.

*„**Andrei:** A fost blană rău la petrecerea de aseară! A venit și Radu, dar era varză, s-a luat de cineva și a ieșit circ.*

***David:** Iar a făcut figuri? Omul e praf, jur. Radu fără belele nu există.*

***Andrei:** Lasă, că s-a scos până la urmă. Oricum, muzica a rupt.*

***David:** Data viitoare mă bagi și pe mine, da?*

***Andrei:** Normal, dar să nu te faci varză ca ultima dată."*

În acest context, cuvântul *„blană"* nu este folosit denotative, cu sensul primar, ci cu sensul argotic de *„grozav"*. Tot în registrul argotic *„circ"*, care în limbajul comun desemnează un spectacol, capătă sensul de *„scandal"* sau *„agitație"*, *„a face figuri"* are sensul de *„a se da mare"*, în timp ce *„praf"* se folosește pentru a descrie o stare degradată. Expresia *„a se scoate"* înseamnă *„a se descurca"* într-o situație dificilă, iar *„a rupe"* exprimă ideea de intensitate *„muzica a fost foarte bună"*. În final, *„ a se face varză"* se referă la *„a se îmbăta"* sau *„a se face de râs"*.

Fiecare generație a avut propriul argou. Problema apare atunci când acest limbaj de grup este folosit în mod exclusiv și în contexte inadecvate, ceea ce poate indica o dificultate în a ieși din rolul de membru al grupului. În același timp poate duce la limitarea vocabularului dacă este folosit în mod constant. Dacă o persoană se bazează permanent pe un număr restrâns de cuvinte argotice (*„tare"*, *„fain"*, *„extra"*, *„nasol"*) pentru a descrie o gamă largă de emoții și situații, nu își mai antrenează capacitatea de a găsi cuvinte mai precise, mai nuanțate.

Problema centrală apare în momentul în care acest registru încetează să fie o opțiune stilistică și devine un mod de exprimare exclusiv, semnalând o incapacitate a subiectului de a depăși rolul de membru al grupului pentru a accesa registrele superioare ale limbii. Din perspectivă psiholingvistică, acest fenomen sugerează o dificultate de adaptare a eului la cerințele variate ale mediului social. Atunci când vorbitorul nu poate „ieși din rol", limbajul de grup nu mai este un cod secret sau un semn de apartenență, ci devine o barieră care izolează individul, limitându-i interacțiunile profesionale și civice. Menținerea calității limbii presupune efortul constant de a selecta cuvântul exact, capabil să redea complexitatea trăirilor umane, asigurând astfel o evoluție armonioasă a individului atât în plan personal, cât și social.

Limbajul tinerilor în oglinda societății

Recent, un exercițiu din manualul de clasa a VIII-a de *Limba și literatura română* a circulat pe platformele de socializare și a stârnit un val de controverse. Acest episod

este un studiu de caz excelent pentru a înțelege reacția socială la utilizarea argourilor. Cerința exercițiului este următoarea:

*„**Explică sensul termenilor de jargon scriși cu albastru și al celor de argou scriși cu roz în textul dat, folosiți în limbajul tinerilor.** Știi că Dan e CEO în fam, că are un vibe plăcut și că e fire mereu. Ieri, a fost dead, când nefăcând un exercițiu easy-peasy la mate, i-a zis tatălui său, care n-a-nțeles nimic: - OK, Boomer! Ești GOAT! Promit să-nvăț tot pentru bac."*

Fragmentul a devenit viral tocmai pentru încercarea stângace a unui sistem de a folosi un limbaj cât mai apropiat de cel utilizat de tineri. În loc să fie perceput ca un instrument pedagogic modern, a declanșat un val masiv de reacții și critici. Mulți tineri consideră că autorii manualului nu înțeleg cu adevărat limbajul lor și că exercițiul este depășit. Majoritatea și-a exprimat amuzamentul profund. Exercițiul a fost perceput ca un trist efort al adulților (autorii manualului) de a vorbi pe „limba lor". Acest lucru subliniază existența unui decalaj evident între generații în încercarea adulților de a pătrunde în „lumea" tinerilor, dar nu reușesc natural.

Pe de altă parte, astfel de exerciții pot deveni instrumente utile pentru a studia „Argoul" și „Jargonul" cu condiția de a fi folosite cu tact. Dacă sunt prezentate artificial, pot provoca reacții de respinge și ridiculizare, cum s-a întâmplat în acest caz. Reacția oamenilor este puternic polarizată: pe de o parte o respingere, dar și o încercare de înțelegere a generației tinere. Valul de reacții arată tensiunea dintre dorința sistemului educațional de a se adapta la limbajul tinerilor și percepția publicului că aceste încercări pot părea artificiale. În același timp, ele evidențiază importanța studierii argoului ca fenomen sociolingvistic care reflectă dinamica limbii și identitatea generațiilor.

Această tensiune reflectă nu doar o dispută semantică, ci o reevaluare a modului în care instituțiile statului, în special școala, ar trebui să gestioneze dinamica identitară a noilor generații. Totuși, respingerea viscerală ignoră faptul că argoul a funcționat dintotdeauna ca un mecanism de diferențiere socială și afirmare a sinelui. Tentativa de înțelegere, manifestată de un segment mai deschis al societății, recunoaște că limbajul tinerilor nu este o eroare, ci un cod identitar care reflectă o realitate digitală și globalizată. Această dualitate transformă limba într-un câmp de luptă între tradiție și actualitate.

Argoul nu este o degradare a limbii, ci un indicator precis al stării de spirit a unei epoci. El reflectă dinamismul social, influențele tehnologice și nevoia umană de creativitate lexicală. Analiza acestui fenomen permite lingviștilor să observe în timp real cum se transformă identitatea colectivă și cum se reconfigurează raporturile de putere simbolică între generații.

Jargonul contemporan și dinamica împrumuturilor

Aspecte generale

Cuvintele de jargon denumite și barbarisme sunt cuvinte preluate din alte limbi cu o formă care nu este adaptată la limba română și care este pronunțată în limba de origine. Conceptul de *jargon* include expresii și cuvinte specifice, fiind folosit de anumite categorii sociale cu intenția de a se diferenția de restul vorbitorilor. Jargonul este un limbaj specializat, o variantă a limbii în funcție de reperele socio-culturale sau profesionale: „ *Jargonul* cuprinde multe cuvinte și structuri de enunțuri străine sau

pretenţioase, de multe ori rezultate dintr-o atitudine cosmopolită, din snobism, ori din dispreţ faţă de vorbitorii de rând." (Iordan şi Robu, 1978, p. 56)

De-a lungul istoriei sale, limba română a intrat în contact cu numeroase alte limbi, din care a preluat cu uşurinţă o mare varietate de cuvinte. Folosirea acestor termeni străini în comunicare a ridicat problema adaptării lor la structura proprie a limbii române. În funcţie de influenţele exercitate în fiecare perioadă istorică, limba română a cunoscut influenţe lingvistice variate: *slavonisme* – provenite mai ales din traducerile textelor religioase, *grecisme* , *turcisme* – specifice epocii fanariote, *elemente maghiare* – mai ales din vremea dominaţiei austro-ungare în Transilvania, *franţuzisme* – caracteristice epocii moderne. În secolul al XX-lea, s-a manifestat puternic influenţa anglicismelor şi a americanismelor, fenomen care a fost analizat în diverse studii şi articole ale unor specialişti precum Mioara Avram, Adriana Stoichiţoiu-Ichim, Rodica Zafiu, Georgeta Ciobanu, Cristina Athu.

Atitudini lingvistice faţă de americanisme şi anglicisme

O atenţie deosebită este acordată în ultimii ani termenilor *anglicism* şi *americanism*. Prin termenul *anglicism* se înţelege o expresie specifică limbii engleze; cuvânt de origine engleză împrumutat, fără necesitate, de o altă limbă şi neintegrat în aceasta, iar termenul *americanism* denumeşte un fel de a fi, expresie etc. proprie americanilor. De asemenea, Adriana Stoichiţoiu-Ichim defineşte anglicismele ca fiind ,împrumuturi recente din engleza britanică şi americană, incomplet sau deloc adaptate (ca atare, ele se scriu şi se rostesc în română într-un mod foarte apropiat sau identic cu cel din limba de origine) (Stoichiţoiu-Ichim, 2002, p. 249-257)

Termenul mai este întâlnit în unele lucrări cu denumirea de *xenism*, cuvânt neadaptat care conţine grafia de origine, cuvânt aloglot, străinism sau chiar barbarism: „Cuvânt neologic recent, preluat cu forma intactă a etimonului şi neadaptat încă la sistemul limbii române, simţit de vorbitor ca aparţinând unui sistem lexico-gramatical străin de limba română, sentiment care se manifestă, atunci când cuvântul este folosit în scris, prin individualizarea lui grafică, fie prin caractere cursive, fie prin subliniere, fie prin încadrarea între ghilimele sau prin scrierea cu majusculă." (Bidu-Vrănceanu, 2001, p. 221)

Lingviştii au opinii diferite în privinţa utilizării anglicismelor, unii fiind mai deschişi, alţii mai rezervaţi faţă de acestea. Cei mai mulţi specialişti, precum Mioara Avram, Georgeta Ciobanu sau Stoichiţoiu-Ichim, adoptă o atitudine mai permisivă faţă de prezenţa anglicismelor în limbă, însă insistă asupra necesităţii de a le adapta riguros din punct de vedere morfologic. Mioara Avram, de exemplu, este de părere că: „Influenţa engleză nu este un fenomen în sine negativ, nu are de ce să fie mai periculoasă decât alte influenţe străine. Cunoscută fiind marea ospitalitate a limbii române, dublată de capacitatea ei de asimilare a împrunuturilor, este de presupus că anglicizarea va fi depăşită, aşa cum au fost depăşite în timp slavizarea, rusificarea, italienizarea sau francizarea." (Avram, 1997, p. 173)

Sextil Puşcariu face o distincţie între două tipuri de împrumuturi lingvistice: *„necesare"* şi *„de lux"*. Împrumuturile necesare sunt acele cuvinte, expresii sau structuri frazeologice pentru care limba română nu dispune de un echivalent potrivit sau care

prezintă anumite avantaje față de termenul autohton. În această categorie se încadrează unele anglicisme indispensabile, deoarece nu există corespondenți românești adecvați. De exemplu: *,,subscribe"*, *,,puzzle"*, *,,jazz"*, *,,funk"*, *,,rock"*, *,,snowboard"*. În schimb, împrumuturile *„de lux*" reprezintă termeni străini nejustificați din punct de vedere lingvistic, folosiți mai ales din dorința unor grupuri sociale de a se diferenția prin limbaj. Exemple de astfel de cuvinte sunt: *,,advertising"* (publicitate), *,,toast"* (pâine prăjită), *,,shopping"* (cumpărături), *,,company"* (firmă, societate comercială) . Fără cunoașterea sensului anglicismului ales în vorbire, riscăm să utilizăm construcții pleonastice intolerabile, cum ar fi: *,,bani cash"*, *,,narațiunea unui story*". Astfel de termeni dublează doar cuvintele românești, fără a oferi informații suplimentare.

Pe lângă vocile care susțin folosirea anglicismelor ca o dovadă a evoluției, există și persoane care privesc acest fenomen cu îngrijorare. Există voci care consideră că noile cuvinte trebuie să fie scrise românește, în toate cazurile în care e posibil fără pierderi semnificative, orice cuvânt nou preluat trebuie integrat sistemului, conform regulilor de scriere ale limbii române. O limbă nu se îmbogățește cu xenisme.

Bilingvismul creativ: romgleza

Sub influența globalizării lingvistice și a expansiunii mediului digital, limba română a cunoscut o transformare vizibilă manifestată prin apariția termenului *romgleză* care desemnează amestecul dintre română și engleză în vorbirea cotidiană, fenomen frecvent întâlnit mai ales în rândul tinerilor, dar nu numai. Romgleza presupune inserarea unor cuvinte, expresii sau structuri sintactice din limba engleză în enunțuri românești, adesea fără adaptare morfologică sau fonetică. De multe ori, aceste împrumuturi apar nu din necesitate lexicală, ci ca urmare a dorinței de a părea modern, conectat la cultura globală și la tendințele occidentale.

Influența limbii engleze asupra dezvoltării limbajului tinerilor este un fapt incontestabil. Deși există unele neajunsuri, precum dificultatea de adaptare, apariția formelor greșite și riscul de a crea pleonasme, anglicismele aduc și beneficii. Ele contribuie la reînnoirea continuă a limbii, la îmbogățirea sensurilor și expresivității, precum și la modernizarea vocabularului. Influența engleză nu ar trebui privită ca un fenomen negativ, atât timp cât folosirea termenilor englezești nu devine exagerată. Prezența anglicismelor în vorbirea curentă răspunde unor nevoi reale de comunicare, atât culturale, cât și practice. Problema apare doar atunci când acestea sunt folosite în mod excesiv.

Exemplele din limbajul curent al tinerilor sunt numeroase și variate. Formulări precum: *,,Am dat un refresh la pagină.''*, *,,Trebuie să-mi updatez profilul.''*, *,,E super cringe.''* sau *,,Ne vedem la meeting.''*, *,,Let's do this că e deadline-ul next week.''* în loc de ,,Hai să terminăm ce avem de făcut pentru că termenul limită este săptămâna viitoare.'', ilustrează modul în care elementele englezești se integrează spontan în discurs.

La prima vedere, romgleza poate părea o dovadă a deschiderii lingvistice și culturale, însă efectele sale asupra dezvoltării limbii române și asupra exprimării tinerilor pot fi negative. Folosirea excesivă a termenilor englezești poate conduce la o limitare lexicală deoarece vorbitorii ajung să uite sau să evite echivalentele românești.

Această interfață lingvistică afectează coerența și corectitudinea exprimării, mai ales în scris unde granița dintre cele două limbi devine tot mai difuză. De asemenea, utilizarea constantă poate influența formarea identității lingvistice a tinerilor, determinându-i să se îndepărteze treptat de normele limbii autohtone. Utilizarea romglezei creează o barieră lingvistică între cei care sunt familiarizați cu engleza și cei care nu o vorbesc, conducând la o comunicare ineficientă.

Totuși fenomenul nu trebuie privit exclusiv în termeni negativi. Romgleza reflectă dinamismul limbii, capacitatea acesteia de a se adapta la realitățile sociale și tehnologice contemporane. În mediile profesionale și academice folosirea unor termeni tehnici din engleză este adesea inevitabilă deoarece aceștia nu au echivalent precis în română. Prin urmare, problema nu constă în prezența împrumuturilor, ci în modul necontrolat și superficial în care acestea sunt folosite.

Dinamica lexicului modern

Unul dintre cele mai interesante fenomene lingvistice contemporane este împrumutul rapid de neologisme. Ne propunem, așadar, o analiză a acestui fenomen, laolaltă cu identificarea mecanismelor, a impactului și a consecințelor acestui proces asupra limbii române.

Integrarea unui cuvânt într-un dicționar este un proces cronofag bazat pe criterii stricte, nu pe voga momentului. Un cuvânt ajunge să fie inclus în dicționar atunci când este utilizat frecvent de către o comunitate largă de vorbitori, o perioadă îndelungată. La acestea, se adaugă prezența sa în mass-media, în cărți, în discursuri publice. Lexicografii analizează corpusuri lingvistice din surse scrise și vorbite pentru a demonstra că un cuvânt a pătruns în stratul general al limbii, nu doar în limbajul unei anumite comunități.

Platforme precum: TikTok, You Tube, Instagram și Reddit funcționează ca adevărate laboratoare lingvistice. Un sunet, un gest sau o expresie devin virale obținând expunere masivă în scurt timp. De pildă, în *Dicționarul Cambridge Online* sunt înregistrate: *„Skibidi"* (poate descrie ceva absurd, haotic sau amuzant), *„Rizz"* (capacitatea de a atrage atenția oamenilor sau a seduce pe cineva), *„Simp"* (O persoană care are un grad de inteligență redus), *„Sheesh"* (o modalitate de a exprima surprinderea sau enervarea), *„Banger"* (se referă la orice produs cultural care este excepțional).

În timp ce integrarea în dicționar rămâne gardianul ultim al durabilității lexicale, prezența acestor cuvinte în vocabularul activ al vorbitorilor este incontestabilă. Rolul lingviștilor și al societății nu este de a respinge acest fenomen, ci de a-l înțelege și eventual de a ghida utilizarea lui într-un mod care să păstreze calitatea comunicării.

Tradițional, lingvistul era văzut ca un gardian al purității limbii, însă în contextul actual, rolul său migrează către cel de analist al evoluției. A respinge fenomenul înnoirii lexicale este o luptă pierdută împotriva naturii umane. În schimb, înțelegerea mecanismelor prin care cuvintele noi pătrund în limbă permite lingviștilor să ofere recomandări, nu doar interdicții.

Societatea, la rândul ei, are responsabilitatea de a nu adopta orice formă lingvistică care circulă. Provocarea nu este eliminarea noutății, ci cultivarea

discernământului. Calitatea comunicării nu depinde de refuzul împrumuturilor, ci de capacitatea de a le folosi acolo unde ele aduc claritate, nu confuzie.

Limba, privită ca sistem semiotic complex, se află într-o perpetuă tensiune între tendința de conservare și imperativul înnoirii. În timp ce dicționarele normative exercită funcția de „gardian" al durabilității lexicale, validând formele care au supraviețuit testului timpului și al frecvenței, realitatea contemporană impune un ritm de expansiune a vocabularului activ care devansează adesea capacitatea de actualizare a instrumentelor lexicografice.

Dicționarul reprezintă chintesența normativității, oferind o stabilitate necesară coeziunii sociale și culturale. Vocabularul activ, pe de altă parte, este laboratorul în care se testează relevanța noilor unități lexicale. Prezența incontestabilă a unor termeni neomologați în discursul cotidian nu trebuie interpretată ca o carență de educație, ci ca un răspuns pragmatic la nevoile de denominare ale unei realități tehnologice și sociale în continuă schimbare.

În lingvistica modernă, perspectiva prescriptivă (cea care dictează „așa da/așa nu") cedează tot mai mult teren perspectivei descriptive. Rolul lingvistului contemporan nu mai este doar acela de a respinge intruziunile lexicale, ci de a le monitoriza evoluția. Înțelegerea etimologiei, a mecanismelor de împrumut și a modului în care un termen se adaptează morfologic la structura limbii-gazdă este esențială pentru a ghida comunitatea de vorbitori. Lingvistul devine astfel un mediator care asigură echilibrul între inovație și inteligibilitate.

Calitatea comunicării nu derivă exclusiv din puritatea lexicală, ci din precizia și adecvarea la context. Societatea are datoria de a cultiva un „spirit critic lingvistic". Acest lucru presupune nu respingerea neologismului, ci utilizarea lui conștientă, evitând redundanța și jargonul ermetic care ar putea fragmenta spațiul public de comunicare.

Integrarea în dicționar rămâne pilonul durabilității, însă vitalitatea unei limbi rezidă în capacitatea sa de a asimila noi concepte prin vocabularul activ. Abordarea optimă în fața acestui fenomen nu este rezistența pasivă, ci o gestiune activă și educată a resurselor lingvistice. Prin colaborarea dintre specialiști și vorbitori, limba își poate păstra calitatea fără a sacrifica necesitatea de a fi un instrument de comunicare modern și eficient.

Concluzie

Lucrarea noastră analizează impactul elementelor de argou și jargon asupra limbajului tinerilor, evidențiind dinamica societății contemporane. Cuvintele și expresiile preluate din engleză, adaptările fonetice și ortografice, precum și folosirea argoului și a elementelor de jargon în exprimări curente ilustrează capacitatea limbii de a se adapta rapid la noile realități. Studiul limbajului tinerilor evidențiază o realitate esențială: limba este un organism viu, în continuă schimbare, care se modifică în funcție de nevoile celor care o folosesc. Limbajul se reînnoiește, păstrându-și relevanța în fața unei lumi aflate într-o transformare permanentă.

Cum percepe societatea, în special adulții, dinamica vocabularului tinerilor?

Pentru unii dintre adulți, limbajul tinerilor este perceput ca o corupere a limbii, ca o lipsă de respect față de norma lingvistică, în vreme ce alții, îl consideră a fi o formă de maniafestare a creativității și a spontaneității specifice vârstei. O atitudine mai potrivită ar fi acceptatea ca un fenomen firesc, ca o evoluție naturală care, într-adevăr, trebuie făcută cu răspundere.

Echilibrul dintre inovație și tradiție este menținut prin alegerea conștientă a lexicului. O limbă curată nu este una statică, ci una în care vorbitorul manifestă discernământ, evitând jargonul redundant sau împrumuturile inutile acolo unde există echivalente românești precise. Această rigoare semantică previne degradarea coerenței și asigură o transmitere fidelă a nuanțelor de gândire. Calitatea comunicării devine, astfel, o oglindă a clarității intelectuale a comunității de vorbitori.

Soluția este adaptarea corectă a noilor cuvinte la sistemul gramatical românesc. Alegerea conștientă a cuvintelor potrivite și corecte menține limba curată și coerentă. Respectul pentru limbă înseamnă și respect pentru cultură, istorie și identitate. Limba este vehiculul prin care se transmite memoria colectivă. Așadar, alterarea ei nejustificată echivalează cu o fragilizare a legăturii cu propriul trecut. Protejarea integrității limbii române este o formă de rezistență culturală, prin care ne afirmăm specificul într-un context internațional tot mai omogen.

Referințe

Avram, M. (1997). *Anglicismele în limba română actuală*. Editura Academiei Române.

Bidu-Vrănceanu, A. (2001). *Dicționar general de științe ale limbii*. Editura Nemira.

Cenac, O. (2024). ,,Dinamica vocabularului argotic românesc și reflectarea fenomenului în dicționarele de argou ale limbii române" în volumul *Actele Colocviului Internațional* în ,,Lexicografia academică românească. Provocările informatizării.", Editura Presa Universitară Clujeană.

Coșeriu, E. (1995). *Introducere în lingvistică*. Editura Echinox.

Iordan, I. și Robu, V. (1978). *Limba română contemporană*. Editura Didactică și Pedagogică.

Milică, I. (2009). *Expresivitatea argoului*. Editura Universității ,,Alexandru Ioan Cuza" Iași.

Nagy, R. (2015). *Dicționar de analiză a discursului.* Institutul European.

Puşcariu, S. (1940). *Limba Română VOL I Privire generală.* Fundația pentru literatură și artă ,,Regele Carol II".

Saussure, F. de (1998). *Curs de lingvistică generală*. Polirom.

Stoichițoiu-Ichim, A. (2002). ,,Asimilarea împrumuturilor englezești: aspecte actuale ale dinamicii sensurilor", în *Aspecte ale Dinamicii Limbii Române Actuale.* Editura Universității din București.

Stoichițoiu-Ichim, A. (2005). *Vocabularul limbii române actuale: dinamică, influențe, creativitate.* BIC ALL.

Zafiu, R. (2023). *101 cuvinte argotice*. Humanitas.

JOCUL DE CUVINTE ÎN CÂNTECUL HIP-HOP ROMÂNESC, CU REFERIRE LA *AZI* ȘI *MÂINE* [THE GAME OF WORDS IN THE ROMANIAN HIP-HOP SONG, WITH REFERENCE TO *TODAY* AND *TOMORROW*]

Andreea-Daniela POPESCU[1]
Universitatea „Babeș-Bolyai" din Cluj-Napoca
and.dan.popescu10@gmail.com

Abstract: This paper investigates the playful dimension of the contemporary Romanian hip-hop discourse, applied through a rigorous analysis on *Azi* and *Mâine* hits by the artist Deliric. The central objective is to attest how language play transcends mere entertainment, becoming a pragmatic and semantic strategy of deconstructing social reality. The theoretical framework explores the concept of playfulness and linguistic play through the prism of the studies of Johan Huizinga, Paul Cornea and many others, establishing the necessary distinction between play and play as a cultural institution. The analysis follows the mechanisms by which the slang and metaphorization of somatic and technological areas (through terms such as *software*, *buguri* or *update*) reconfigures the meaning and engages the receiver in active interpretive cooperation. The research highlights that, through repetition, rhyme and willful ambiguity, hip-hop discourse exercises its oratorical function, proposing critical flexibility over the contemporary human condition. Through the results of linguistic analysis, it reveals that ludicrousness in hip-hop functions as a tool of linguistic resistance, transforming urban language from a simple vehicle of communication into a complex architecture of meanings.

Keywords: *Hip-hop, playful, Deliric, slang, linguistics.*

Introducere

Expresivitatea și autenticitatea ființei umane în raport cu varietatea subiectelor care oferă interes cultural, se manifestă adesea printr-un joc de cuvinte atent construit, capabil să transmită emoție, ironie sau reflecție. Deși firea umană este destinată creativității, procesul de creație constă printr-o măiestrie atentă a cuvintelor, depinzând de contextul cultural și de preocupările fiecărui individ. Oamenii consumă ceea ce este artistic, fără să fie nevoiți să creeze, iar creații ludice sub orice formă de manifestare hrănește publicul care caută o afirmare, emoții puternice, mesaje care să provoace reflecție și, mai ales, să contribuie la moralizarea societății. Prin arta lingvistică, nu trebuie să ne gândim doar la un proces de expresivitate, la limba care reprezintă un simplu instrument de comunicare, ci la modalitatea combinatorie a cuvintelor. Jocul cuvintelor poate reprezenta o metodă de conștientizare, un spațiu ludic și de cugetare a

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. habil. Adrian CHIRCU.

condiției umane, transformarea banalului în revelație, făcând din fiecare frază un prilej de a ne recalibra busola interioară în fața complexității umane.

În peisajul cultural actual, limbajul artistic se intersectează constant cu cel mediatic, o graniță poroasă, iar discursul hip-hop poate oferi un teren fertil pentru exploatarea creativității lingvistice și a funcțiilor comunicării contemporane. Muzica rap, un nucleu dur al acestui fenomen, reușește - prin densitatea sa textuală și prin libertatea expresiei – să dețină un succes impresionant în concentrarea formei ritmice și prin poetica sa modernă și complexă. Lucrarea de față își propune analizarea ludicului ca dimensiune semantică, pragmatică și stilistică în discursul hip-hop românesc, nu doar ca un „program" artistic interpretat pe scenă sau ascultat. Ca reper vom avea versurile lui Deliric, un univers liric am putea spune, un pilon de referință al genului muzical, concentrându-ne pe versurile melodiilor *Azi* și *Mâine*. În textele sale, ludicul transcende simplul joc de cuvinte, o armă a criticii sociale și o oglindă ironică prin care artistul decodează complexitatea condiției umane contemporane.

Importanța elementelor ludice

Înainte de a putea realiza analiza ludică a corpusului ales, înțelegerea anumitor cadre teoretice reprezintă o necesitate, unde conceptul de joc lingvistic rămâne o frontieră încă insuficient explorată, iar ludicul lingvistic presupune aspecte vaste în ceea ce înseamnă rigoarea analizei împletită cu imprevizibilul creativității. Ludicul lingvistic nu reprezintă doar o variație a limbajului, ci o arhitectură complexă de sensuri, un spectacol al semnelor care refuză tot ce este banal. Conceptul de joc precedă matricea generatoare a culturii, nu reprezintă un simplu accesoriu dobândit pe parcursul evoluției și reușește să constituie o activitate originară ce devansează orice formă complexă de civilizație.

Cum remarcă Johan Huizinga în *Homo Ludens* (Huizinga, 2023), jocul este o activitate originară, precedentă elementelor culturale, prezentă chiar și în comportamentul animalelor, care manifestă comportamente ludice fără a exista intervenția umană în procesul de învățare. Acesta pulsează în ființa noastră înainte ca primele structuri sociale complexe să fi fost articulate. Jocul reprezintă o funcție cu tâlc, nu doar un fenomen și o descărcare fiziologică sau un automatism instinctiv, intervenind instinctul de conservate nemijlocit, ce pune în acțiune o interpretare. Prin creația ludică, ființa umană experimentează libertatea, creativitatea și expresivitatea, transformându-l într-un instrument de cunoaștere și de comunicare. Paul Cornea (Cornea, 1980) observă că jocul este o invenție culturală, construită pe baza unui acord socio-comunicativ, pe când joaca este o manifestare spontană, instinctivă și expresie a unui instinct natural al plăcerii și al desfătării. Jocul presupune o formă de conștientizare și organizare culturală, în timp ce joaca păstrează dimensiunea sa primară și ludică.

Funcția jocului, așa cum o definește Johan Huizinga, se poate rezuma la două aspecte esențiale: „lupta pentru ceva sau o exhibare a ceva" (Huizinga, 2023, p. 55). Aceste două aspecte, competiția și expresivitatea, se pot reuni într-un proces complex care depășește simpla distracție, fiind o formă de confruntare simbolică, fie o modalitate

de manifestare estetică, în care reprezintă o realitate interioară. Jocul lingvistic este folosit, de cele mai multe ori, într-un cerc de prieteni sau într-o adunate de oameni, pentru a se consolida diferite legături între membri. Un exemplu de joc lingvistic, în acest context social, poate fi constituit prin diferite glume sau printr-un umor specific înțeles de un grup social restrâns, ce trebuie să rezoneze cu restul participanților din grup. Prin această abilitate socială, oratorul se poate îndrepta către un caracter amuzant, destinat divertismentului, dar pot exista intenții ironice, care conduc spre un caracter didactic sau zeflemitor.

Conform anumitor direcții din cadrul sociologiei literaturii, au fost experimentate situații de oferire a publicului larg informații de ansamblu, o provocare intelectuală adesea expediată prin generalizări facile. De cele mai multe ori, aceste încercări s-au mulțumit să ofere publicului larg o panoramă de ansamblu, dar lipsită de relieful nuanțat pe care îl reclamă obiectul de studiu. Densitatea ontologică a faptului literar a fost neglijată, nelăsându-se capturată în formule rigide. În această cartografiere a direcțiilor sociologice literare, s-a observat adesea o tendință spre sinteze expeditive, care sacrifică profunzimea în favoarea unei viziuni de ansamblu, lipsire de acea adecvare nuanțată la fluiditatea obiectului literar. Fie că s-a optat pentru descrierea aportului național, fie că s-a recurs la modelul structuralist al trinomului **autor-operă-public**, aceste abordări au suprapus faptului literar schema tehnică a comunicării. Însă, privind din prispa ludicității, această triadă încetează să mai fie un simplu mecanism de transmitere a informației, devenind un veritabil spațiu de joc:

Autorul	**Opera**	**Publicul**
Artizan al regulilor	Terenul de desfășurare a strategiilor lingvistice	Partenerul de joc

Tabel 1. *Schemă vizuală a trinomului autor-operă-public cu reprezentanți sugestivi conform spațiului ludic lingvistic*[2]

În acest mod, sociologia literaturii se întâlnește cu analiza ludicului în punctul în care structura socială și libertatea creativă se contopesc pentru a genera sens.

Această perspectivă jucăușă ne permite să privim limba nu ca pe un mecanism rigid, ci ca pe un organism viu în plină adaptabilitate. „Limbajul nu este doar un mijloc de comunicare, ci și un mediu în care prinde contur și se actualizează gândurile" (Lăzăroiu, 2002, p.18). Sensul cuvintelor nu pot fi reduse la o valoare fixă, determinată exclusiv de structura gramaticală sau de semnificația lexicală a cuvintelor; acesta este o construcție dinamică, influențată de contextul comunicativ și de intențiile vorbitorului. Competențele lingvistice pot fi privite ca straturile unei compoziții muzicale, unde sensul final nu este dat doar de notele individuale, este dat de armonia dintre ele. Funcționarea limbajului implică mai multe tipuri de competență: una de ordin sintactic, legată de corectitudinea formală a enunțurilor; una semantică, ce privește relațiile de

[2] Prin acest tabel doresc o relevare sistematică a trinomului autor-operă-public evidențiată în studiul lui Paul Cornea (1980), care va reprezenta un reper în analiza ludică din punct de vedere lingvistic.

sens dintre unitățile lexicale și una pragmatică, prin care limbajul este adaptat la situațiile concrete de comunicare. Adunate toate aceste particularități descrise, jocul lingvistic constituie o fereastră spre o limbă mai creativă.

Deliric și hip-hop-ul

Hip-hop-ul își are originile în Statele Unite, prin anii '70, la o petrecere din sudul Bronx-ului, unde DJ-ul Kool Herc a avut ideea de a combina sunetele distincte a două plăci de vinyl, creându-se astfel o nouă modalitate de producere a muzicii din perioada respectivă. După anul 1989, cultura hip-hop a reușit să pătrundă în țara noastră într-un mod lent, dar cu timpul având o evoluție constantă. Din păcate, nu a existat o sursă de informare solidă sau mai ales un contact direct cu mișcările occidentale, din cauza asta, hip-hop-ul românesc s-a dezvoltat într-un mod particular, adaptat noilor realități și mentalități postrevoluționare. Această perioadă de deschidere din partea influențelor venite din spațiul american a reprezentat un șoc cultural, marcat de nevoia de redefinire a identității individuale și colective.

O primă atestare românească istorică în aria hip-hop este considerată melodia *Banii*, lansat de trupa Vorbire Directă în anul 1993. Într-un interval scurt de timp, genul a câștigat teren considerabil pentru a deveni o formă de exprimare tot mai populară în carierele urbane. La mijlocul anilor '90, stilul muzical își afirmă identitatea prin apariția primelor albume semnate de formații, precum RACLA, Paraziții sau B.U.G. Mafia, ce au contribuit la conturarea unui stil propriu, cu mesaje sociale directe și un limbaj autentic.

În lucrarea prezentă se va urmări o analiza a două cântece cu un rating mare în industria muzicală: *Azi* și *Mâine*, interpretate de artistul muzical Deliric (numele real: Răzvan Eremia). Artistul şi-a început cariera muzicală în anul 1999, prin interpretarea de melodii în stilul hip-hop, iar pe parcursul anilor, melodiile lui începând să fie un amestec de stiluri și exprimări. Întotdeauna a încercat să-și remarce publicul prin mesajul profund al versurilor și „dacă în trecut mesajul său avea o formă mai ascuțită și rigidă, acum rapperul urmărește să atingă corzile sensibile prin ritm și note muzicale"(Ioana, fără dată, paragraful 3). Începuturile sale în era trapului au fost de când era copil, știind din totdeauna că asta e menirea sa în viață, declarând într-un interviu de al său: „Eu de mic am știut că-mi place treaba asta și am luat-o foarte în serios. Știam că-mi place dinainte de liceu, unde am avut tatonări de a face muzică, când mi-am făcut trupa Trilogia – prima trupă oficială cu Doc și Nwanda." (Negreu, 2025, paragraful 28).

Deliric s-a afișat drept una dintre cele mai reprezentative voci ale hip-hop-ului românesc contemporan, din pură pasiune, reușind să combine mesajul social cu introspecția personală și jocul lingvistic cu dimensiunea critică a discursului. Din acest motiv, piesele *Azi* și *Mâine* oferă un teren de analiză fertil pentru surprinderea modului în care ludicul, ironia și expresivitatea argotică se împletesc într-o viziune a realității.

Trecând prin *Azi* și *Mâine:*
Argoul, un element central

În urma prezentării cadrului teoretic al ludicului, putem observa cum conceptul se concretizează în discursul artistic contemporan, luând exemplul versurilor hip-hop, unde limbajul reprezintă un teren de analiză rodnic, din punct de vedere ludic, semantic și pragmatic. Corpusul atent ales, alcătuit din piesele *Azi* și *Mâine* ale artistului Deliric, oferă un exemplu elocvent al modului în care jocul lingvistic poate fi folosit pentru exprimarea viziunii critice asupra societății sau o formă de auto-reflexivitate poetică. Versurile artistului propun o estetică a ludicului într-un mod bine determinat, în care jocul cu limbajul, ironia și ambiguitatea semantică nu urmăresc un tip de amuzament, de a realiza un comic de situație, de fapt, dorește o conștientizare a realității înconjurătoare, dar și interioară umană. Melodiile selectate fac parte din două albume diferite, amândouă realizate într-o colaborare cu Silent Strike:

Numele piesei	**Albumul din care face parte**	**Anul apariției**
Mâine	*Deliric x Silent Strike*	2016
Azi	*Deliric x Silent Strike II*	2019

Tabel 2. *Reprezentarea corpusului într-o manieră vizibilă*

Într-un interviu, Deliric declară cât de benefică este colaborarea cu Silent, deoarece se simte mereu inspirat, spunând chiar că este adus în acea stare meditativă și poetică: „Muzica pe care o face el mă aduce și pe mine într-o zonă meditativă, poetică" (Nemethi, 2025, p.123). Prin această declarație ne dăm seama că melodiile compuse de artist sunt departe de a se subordona unei logici pur comerciale, unde această mărturisire relevî intenția lui Deliric de a genera un impact profund asupra receptorului, transformând actul muzical într-un eveniment discursiv cu o puternică încărcătură reflexivă.

În alocuțiunea hip-hop-ului, un element definitoriu pentru expresivitatea discursului îl constituie utilizarea argoului, care devine o formă de joc lingvistic. Argoul, în sensul său pragmatic, funcționează ca „o variantă socială a limbii, prin care un anumit număr de vorbitori îți marchează apartenența la un grup sau la o comunitate „marginală" și, implicit, diferențierea față de cultura oficială și față de limba standard." (Zafiu, 2010, p.15). Prin intermediul argoului, Deliric creează o estetică a autenticității, un limbaj viu, urban, care împrumută elemente din cotidian, tehnologie, cultura populară și chiar registrul vulgar, dar le integrează într-un context poetic coerent. Cu ajutorul argoului, limbajul poate să fie remarcat și devine un instrument al elementului ludic prin care limbajul este reinventat, ce își depășește limitele și devine expresia unei gândiri libere. Mai presupune și o strategie pragmatică, în care artistul invită ascultătorul să participe la descifrarea sensurilor ascunse și la jocul semnificațiilor.

În analiza stilului hip-hop, limbajul devine principalul spațiu de manifestare a ludicului, iar argoul ocupă un loc central în această dinamică expresivă. Prin caracterul inovator lingvistic neconformist, argoul presupune o libertate de exprimare transformat adesea într-un joc al semnificațiilor, unde sensurile sunt remodelate, iar limbajul este

încărcat într-un mod cât mai creativ. Utilizarea argoului nu trebuie privită doar ca o marcă a oralității, trebuie cadrat ca un dispozitiv poetic și pragmatic, menit să producă efecte stilistice, ironice sau reflexive. Poate fi considerat un teren de experiment lingvistic, unde expresiile cotidiene capătă noi valențe. Un procedeu reprezentativ pentru limbajul argotic este metaforizarea, care „se poate caracteriza atât prin zonele lexicale metaforizate – câmpurile semantice extrem de favorabile producerii unor analogii -, cât și prin cele metaforizante: termeni care își schimbă semnificația pentru a desemna obiecte din câmpurile respective." (Zafiu, 2010, p. 56). Aceste tipuri de metafore sunt cunoscute pentru folosirea termenilor care desemnează corpul uman, insulte sau să fie un argou interlop.

În piesa *Mâine* chiar putem găsi astfel de metafore argotice care îmbogățesc jocul de cuvinte, fără ca limbajul să fie unul banal, iar ascultătorul este supus unei analize de înțelegere a contextului:

„Softuri cu buguri, carcase de roboți
Cânt despre schimbare, caut update-ul."

Corpul uman este plasat în centrul atenție prin termenul „carcase", identificat cu o multitudine de defecte, care necesită reparații: „caut update-ul", deoarece „softul", asociat cu personalitatea omului sau sufletul acestuia, este plin de „buguri", plin de stricăciuni. Corpul uman este comparat cu un robot, o construcție mecanică ce necesită o permanență nevoie de reprogramare, relevând ironia și dezumanizarea asupra individului. Omul este un produs al tehnologiei, într-o lume tot mai automatizată și dependentă de sisteme. Termenii folosiți de Deliric din sfera tehnică, „softuri", „buguri" și „update" redau un joc semantic între limbajul tehnic și cel afectiv. Se simte efectul pragmatic, critic, întrucât denunță superficialitatea lumii moderne controlată de frivolitatea umană. Prezența anglicismelor, folosite destul de des în limbajul tinerilor dorește o rezonanță viguroasă cu noile generații, dar fără excluderea celorlalte generații, iar utilizarea acestor termeni răspunde unei nevoi de sincronizare lingvistică, prin care limba devine mai dinamică. În melodia *Azi* identificăm, cu ușurință, astfel de metafore:

„Orb la probleme de ceva vreme,
Mut la colapsu' din ecosisteme."

Versurile realizează tot o trimitere la organele corpului uman, dar într-o modalitate indirectă. Fiind „orb", dorește să prezinte ignoranța față de problemele ivite, în principal la dificultățile care gravitează în jurul lui cu scopul de evitare a sentimentul de nesiguranță. Nu doar că dificultățile sunt desconsiderate, dar propria contribuție în rezolvarea situațiilor se evaporă treptat, responsabilitățile fiind evitate, iar tăcerea demonstrează refuzul de participare la un sistem corupt. Termenul „ecosisteme" extinde sensul dincolo de sfera biologică, făcând trimitere la rețeaua socială aflată în plină degradare, fără a exista vreo șansă de salvare. Cu ajutorul versurilor se realizează o metaforă a societății ca organism bolnav, al căror simțuri sunt complet atrofiate.

Intențiile trap-ului

De obicei, cântecele artiștilor din aria hip-hop-ului urmăresc transmiterea unor idei personale cu observații critice asupra societății în care trăim și a condiției umane în plin regres, printr-un mesaj plin de expresivitate și joc lingvistic, iar pragmatismul este aplicat. Acest tip de discurs se remarcă prin autenticitate, unde artistul nu ascunde emoția sau opinia personală, o transformă în diferite declarații cu aspect ludic, poate chiar ironic. Melodiile lui Deliric devin, astfel, o formă de discurs epidiatic, sau cum îl denumește Aristotel (Dragoș, 2000), discurs demonstrativ. Corpusul se adresează unui public larg, care asistă la spectacolul muzical al artistului, devenind astfel martor și receptor activ, desfășurat în timp real. În acest caz, ne putem raporta la Tabelul 1 din cadrul capitolului teoretic și pe care îl putem dezvolta conform nevoilor corpusului actual:

Autorul		**Opera**	**Publicul**
Artizan al regulilor		Sfera de desfășurare a strategiilor lingvistice	Partenerul de joc
Deliric		Piesele *Azi* și *Mâine*	Audiența care consumă genul acesta de conținut
Funcția pragmatică	Stabilirea jocului lingvistic și a intenției ironice	Spațiul de exprimare a metaforei, a ritmului și al mesajului	Decodarea în propriul stil a sensurilor ascunse și validarea tâlcului

Tabel 3. *Reprezentarea pieselor* Azi *și* Mâine *conform Tabelului 1.*[3]

Versurile dețin o funcție socială, de transmitere a unei semnificații importante, împărtășind normele moralității publice, pentru persuadarea auditorului, și chiar de a obține câștigul într-o cauză. Prin modul în care mesajul este transmis, un mod expresiv, estetic, creațiile lui Deliric pot fi încadrate în categoria discursului epidiatic, conform normelor retoricii. Pe lângă această particularitate demonstrativă, cântecele pot reprezenta o adresare directă către o singularitate sau către un public întreg. Acest tip de poziționare directă înfățișează o strategie familiar-didactic, deoarece există o implicare a interlocutorului, un impuls dialogal, conducând la o tendință generală. Formele de adresare pot fi regăsite la plural cu aspect familiar, dar în cazul cântecelor lui Deliric, adresarea mesajului este întemeiată la singular, la un nivel comun al oamenilor prin care se dorește identificarea auditoriului în semnificație. În melodia *Azi*, încă de la primele versuri putem observa o notă de generalitate, cu posibilitate de interpretare de reflecție introspectivă:

„Azi încă respir fără măști,
Încă pe cer păsări recunoști.

[3] În Tabelul 3 s-a evidențiat funcția pragmatică a fiecărui component din trinomul autor-operă-public pentru observarea impactului lingvistic și care este scopul final al fiecărui compozant.

Azi încă ai apele vii, e de proşti!
Vrei să renunţi la tot ce cunoşti."

În versurile citate depistăm o semnificație metaforică, unde jocul semantic activează sensul trăirii libere, prin hrănirea autenticității, dar presiunea interioară nu încetează, intervenit nevoia de atașare a unor filtre sociale pentru integritate. Deliric construiește o arhitectură a fragilității, unde elementele naturale – respirația, cerul, păsările și apele – încetează să mai fie simple repere ale decorului, devenind indicatori ai unei libertăți reziduale. Adverbul „încă" oferă un efect pragmatic, ce generează un sentiment acut de nesiguranță, a cărui repetiție obsesivă transformă acțiunile fiziologice banale în privilegii temporare, anticipând finalul. Combinat cu adverbul „Azi" în construcțiile „Azi încă respir..." și „Azi încă ai apele vii..." se marchează un moment limită pentru această libertate de care mai putem dispune. Ei bine, prin folosirea acestui adverb, se construiesc momente decisive în strategia de comunicare bazată pe deicticul temporal „Azi" corelat cu adverbul de durată limitată, având particularitatea de atragere a atenției și marchează un moment de răscruce între prezentul trăit și viitorul colaps. Din punct de vedere al recepției, metoda repetitivă a adverbelor funcționează ca un apel la complicitatea auditoriului pentru a provoca o implicare subiectivă, în care artistul și publicul devin parteneri în recunoașterea unei realități aflate la limita degradării.

Și în melodia *Mâine* observăm în versurile-refren o tendință asemănătoare:

„De unde am plecat şi unde am ajuns
N-am reuşit să găsesc răspuns
Oricât am strâns nu îmi e de-ajuns
Scopul nostru încă e ascuns."

Versurile se regăsesc la finalul fiecărei strofe din melodie, înaintea refrenului, tinzând spre a fi o concluzie la ce s-a descris în întreaga strofă. Repetarea acestor versuri la finalul strofelor creează o structură circulară, ce accentuează ideea de stagnare și imposibilul de progres. Jocul dintre trecut și prezent, dintre „unde am plecat" și „unde am ajuns", subliniază discrepanța temporală cu valoare simbolică, care oferă iluzia de evoluție a societății, dar rămâne prizonieră acelorași tipare de gândire și comportament. Se simte tonul ironic cu care Deliric creează o formă de reflecție critică, unde artistul nu deplânge pasiv realitatea, oferă pe tavă obsesiile generale ale momentului și o supunerea unei analize lucide, în care dezamăgirea capătă funcție morală. Adverbul „oricât" desemnează procesul îndelungat pentru a-și răspunde nemulțumirilor și a tuturor indignărilor pe care le-a acumulat pe parcursul vieții, referitor la problematica existenței și a valorilor sociale. Această valoare de insuficiență a cunoașterii transmite sentimentul de neîmplinire: „Oricât am strâns, nu îmi e de ajuns". Prin formularea „Scopul nostru încă e ascuns", se poate interpreta o metaforă ce prezintă un sens pierdut, incapacitatea colectivă de a definii clar direcția umanității și dacă ne îndreptăm spre drumul cel bun.

În versuri descoperim ludicul

Explorarea jocului de cuvinte este esențială pentru a înțelege elementul ludic din versurile lui Deliric, deoarece prin intermediul acestuia, textul dobândește un caracter ușor de întipărit în mintea ascultătorului. Figurile de stil pot fi utilizate în scop cognitiv, stimulând imaginația ascultătorului și îl determină să vizualizeze mai clar situațiile descrise, dar mai ales dorința creatorului ca publicul să se poată identifica cu experiențele sau emoțiile din versuri. Astfel, jocul lingvistic devine un mecanism de implicare în care artistul creează prin cuvinte o punte între el și public. În piesa *Azi* se poate observa repetiția pronumelui personal „mă", la început de vers: „Mă-ntreb cu temeri dacă mai rezită", „Mă lupt cu mine să-mi găsesc vocea", „Mă-ntreb cum se vede de sus ce facem", fiind o tehnică de reflexivitate în care subiectul suportă acțiunea, iar cel ce susține actul poate să fie artistul care își transpune gândurile și trăirile către public, experiența sa sentimentală. Pronumele personal „mă" reprezintă vocea artistului care își expune vulnerabilitatea și își transpune trăirile într-o confesiune poetică, dar această ipostază a persoanei din versuri care se interoghează facilitează o tranziție fluidă către ascultător. Publicul devine un „partener de joc" care se regăsește în aceste dileme existențiale, iar experiența sentimentală este universalizată, transformând discursul hip-hop într-un spațiu al recunoașterii, unde lupta pentru identitate și voce rezonează cu experiența subiectivă a fiecărui receptor.

Același caz identificăm și în melodia *Mâine*: „Am făcut pași încet, am rămas în urmă", „Am făcut pași rapid, ne-am rupt de turmă", „Am noroc de aripi, nu zbor deloc" prin care există repetiția verbului „a avea", însă ceea ce lipsește din compoziția morfologică structurală, considerându-l ca o elipsă gramaticală, subiectul care exercită acțiunea. Prin acest fapt, s-a păstrat un loc de interpretare din mai multe unghiuri. Repetiția devine un instrument prin care artistul își exprimă dezamăgirea față de propriile demersuri și față de realitatea socială pe care o contemplă, transformând frustrarea în luciditate și exercițiu de conștientizare. În același timp, ascultătorul este invitat să se regăsească în versurile care descriu stări și contradicții universale, proces ce generează o reflecție personală asupra propriilor experiențe și valori. Prin rezonanța emoțională a repetiției, mesajul se fixează mai ușor în memorie și îi provoacă receptorului o participare afectivă. Totodată, versurile trimit spre o critică a societății, ca un spațiu al incoerenței și al resemnării. Repetiția devine, de asemenea, un mijloc de evidențiere a tiparelor colective și a erorilor recurente ale umanului contemporan. Elementul repetitiv nu deține doar funcția estetică, devine un act de vorbire cu valoare pragmatică, constituind o legătură între limbaj, gândire și acțiune.

Se poate observa că Deliric adoră repetiția în versurile sale, să accentueze anumite trăsături sau obiecte importante, ce ne pot revela concepții. În piesa *Mâine* există o accentuare a cuvântului „pas", construit în diferite sintagme:

*„De la mersul biped la primul **pas** pe lună*
*Am făcut **pași** încet, am rămas în urmă*
*Am făcut **pași** rapid, ne-am rupt de turmă*
*Și **pași** înapoi ce speranța de curmă*

*Că facem **pași** mari peste omenire*
*Da **pași** prea mici pentru omenie."*

Prin repetiția cuvântului „pas" se construiește o idee complexă despre evoluția condiției umane, demersul acesteia în viață și toate piedicile pe care le poți întâmpina. În versurile prezentate, cuvântul „pas" poate fi nominalizat ca un nucleu semantic, un element de coeziune care marchează ritmul și sensul mișcării în timp și spațiu. În primă instanță, „pasul" desemnează mersul firesc al omului, o evoluție fizică ce pornește „De la mersul biped" până la cucerirea spațiului. Capacitatea noastră de a fi invincibili este absolută, dar singura piedică identificată este chiar propria persoană. Nu ne putem raporta la o subiectivitate prin folosirea constantă a formei de perfect compus a verbului „a face", din contră, optează pentru o generalizare a națiunii, prin alternanța dintre „pași încet", „pași rapid" și „pași înapoi", deoarece progresul material este dublat de o stagnare morală, iar înaintarea nu înseamnă neapărat evoluție. Reprezintă un procedeu prin care se relevă un paradox dureros; în timp ce avântul material este accelerat, dimensiunea morală stagnează sau chiar tinde spre un regres „curmând speranța".

Această discrepanță culminează în antiteza finală dintre „pași mari peste omenire" și „pași prea mici pentru omenie", o formulare ludică cu strop de amărăciune care denunță atrofierea bunătății și a sprijinului reciproc în favoarea unor realizări exterioare golite de substanță etică. Jocul lingvistic instrumentalizează repetiția pentru a demonstra că, în absența valorilor umane fundamentale, înaintarea tehnică nu reprezintă neapărat o evoluție reală, poate reprezenta o succesiune simplă a unor mișcări mecanice.

Prin structură putem ritma

Din punct de vedere structural, cântecele dețin muzicalitate cu ajutorul amestecului divers de rime: împerecheată, încrucișată, pe alocuri rimă albă, dar cu un accent pe monorimă, care, la nivelul oralității, creează un ritm dinamic. Prin dicția impecabilă a artistului, mesajul devine clar pentru ascultător, iar alternanța tipurilor de rimă întreține atenția auditivă. Deliric demonstrează prin folosirea rimelor dorința unui impact sonor, monorima având întâietate în utilizare, ducând spre o tendință ludică sonoră.

Ne putem gândi la ideea de hipnoză la nivel fonic, prin care rima, repetiția terminațiilor și ritmul creează o stare de imersiune sonoră. Tonul și atmosfera pieselor sunt alese în așa fel încât să existe o concentrare asupra sentimentelor și a gândirii interioare, de creare a unei atmosfere reflexive, prin care artistul examinează lumea din jurul său sau să realizeze o incitare a publicului prin care aceștia să înceapă o retrospecție la nivelul mesajului sau chiar la nivelul propriilor sentimente. Rima nu redă doar un procedeu formal, reprezintă un factor de unitate semantică și afectivă, care determină organizarea sonoră a expresiei și ajută la intensificarea trăirii. Așa cum observăm și la Nicolae Constantinescu (1973), în poezia populară, rimarea funcționează ca marcă de echilibru și memorie, menținând unitatea textului și sporind impactul emoțional al mesajului. Aplicând această perspectivă asupra versurilor, Deliric redă rima într-un sens asemănător, fiind un mecanism de memorare și conștientizare. Rima,

pe lângă că este o formă estetică și de muzicalitate, reprezintă și un instrument pragmatic, prin care accentuează ideile principale, structurează discursul și creează senzația de intensitate discursivă. Acea alternare de rime ne poate duce cu gândul la reproducerea unei tensiuni interioare dintre ordine, controlul rațional și haosul gândurilor și al vieții.

În estetica hip-hop-ului contemporan, ritmicitatea și muzicalitatea nu constituie simple atribute formale, reprezintă piloni esențiali ai discursului, versurile fiind structurate pe o linie melodică menită să potențeze impactul mesajului asupra publicului larg. Prin remarca lui Sorin Despot (2025), genul acesta muzical supune rima unui veritabil regim de „fitness" lingvistic, antrenând-o să genereze diverse „acrobații fonetice" care sfidează etichetările conservatoare de „fandoseală decadentă". Genul acesta de dinamică a rimei ca forță constructivă este magistral ilustrată de Deliric în piesa *Azi*, unde recurența sunetelor și alternanța rimelor interne edifică un efect fonic dens, cu dublu rol; captarea atenției auditive și reliefarea unor semnificații ontologice complexe:

„Zbori fără stol, ai rămas la sol.
Tripu-i nasol, te vezi idolul lor.
Tripuri de ego, da-ntregul e gol.
Piese de lego nu leagă ce vor."

Prin aceste versuri artistul ilustrează perfect această dinamică a rimei ca forță constructivă. Recurența sunetelor și alternanța rimelor interne creează un efect fonic dens, menit să atragă atenția ascultătorului și să accentueze semnificația enunțurilor. Sintagma „Zbor fără stol" indică pierderea din colectivitate, o formă de singurătate într-un mod voluntar, iar contrastul dintre „zvor" si „sol" simbolizează prăbușirea prin contrastul semantic și paronimic. Simțim și o muzicalitate la nivelul paronimelor „sol" – „stol", dorind atenția celui care ascultă. Jocul paronimic dintre „ego" și „lego" constituie o ironizare a lumii artificiale, servind drept instrument de ironizare. Ideea de „Piese de lego nu leagă ce vor" sugerează o societate dezbinată, construită din elemente lipsite de fundamente morale. Ingeniozitatea fonetică a textului este transpusă ca un exercițiu de stil și ca o strategie pragmatică prin care rima devine suportul unei radiografii lucide a alienării umane contemporane.

Concluzie

Analiza pieselor *Azi* și *Mâine* ale artistului Deliric a evidențiat modul în care discursul hip-hop-ului românesc integrează dimensiunea ludică a limbajului într-un cadru expresiv unitar, în care esteticul și moralitatea socială nu se exclud, din contră, se potențează reciproc. Departe de a fi un simplu exercițiu de stil, jocul de cuvinte și utilizarea argoului într-un mod strategic printr-un amestec hibrid al registrelor stilistice converg spre configurarea unui discurs artistic profund reflexiv, modificând orizontul de așteptare al auditoriului printr-o manieră neașteptată.

Din perspectivă semantică și pragmatică, ludicul în universul liric al lui Deliric transcende funcția de divertisment, impunându-se ca un mecanism de expunere a

realității în care trăim. Prin jocul fonetic și asocierile paronimice, artistul surprinde tensiunile societății contemporane printr-o manieră transformatoare a cuvântului, adică dintr-un stil de comunicare într-o lupă critică. Valorificarea libertății lingvistice – manifestată prin acordarea de noi valențe expresiilor cotidiene și tehnice – solidifică o estetică a autenticității, specifică nu doar genului muzica hip-hop, cât și noilor direcții de explorare semantică din această arie muzicală.

În concluzie, corpusul supus analizei ludice demonstrează că limbajul hip-hop poate reprezenta un spațiu spornic pentru jocul lingvistic, oferind un contrast între seriozitatea criticii sociale și plăcerea creativității expresive. Această „funcție cu tâlc" a jocului lingvistic, așa cum a fost identificat în versuri, confirmă faptul că arta genului muzical prezentat funcționează ca un organism viu, capabil să reinventeze limba standard prin invitația publicului la o cooperare interpretativă în decodarea profunzimii sensurilor. Astfel, discursul lui Deliric poate fi comparat cu o fereastră care ne conduce spre o limbă plină de creativitate, unde sensul este o construcție plină de dinamism, alimentată de intersecția dintre intenția autorului și contextul comunicativ.

Referințe bibliografice

Ali Heidari-Shahreaz, M. (2024, February 2). When language is Played: Looking intro Linguistic Creativity through Language Play. Creativity. Theories-Research-Applicationa, 11(1), 18-35.

Bărbuță, I. (2010). Stratificarea semantico-pragmatică a enunțului din limba română. *Buletin de Lingvistică*, *11*, 12-17.

Constantinescu, N. (1973). *Rima în poezia populară românească*. Editura Minerva.

Cornea, P. (1980). Regula Jocului. Editura Eminescu.

Corniță, G. (1995). *Manual de stilistică*. Editura Umbria.

Despot, S. (2025). Toto, am senzația că nu mai sîntem în Kansas!. *Matca*, *10*.

Dragoș, E. (2000). *Introducere în pragmatică*. Casa Cărții de Știință.

Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens. Încercarea de determinare a elementului ludic al culturii*. Editura Humanitas.

Lăzăroiu, G. (2002). *Gândire, limbaj, realitate. Programul lui Ludwig Wittgenstein*. Editura Cartea Universitară.

Mancaș, M. (2024). *Tablou și acțiune. Descrierea în proza narativă românească*. Editura Universității din București.

Nemethi, B. (2025). Rapul e mai mult poezie decât muzică. *Matca*, *10*.

Zafiu, R. (2001). *Diversitate stilistică în româna actuală*. Editura Universității din București.

Zafiu, R (2010). *101 cuvinte argotice*. Editura Humanitas.

Referințe webografice

Ioana. (n.d.). *Artisti români de nota 10 : Deliric*. Forza România. Retrieved November 7, 2025, from https://forza.ro/artisti-romani-de-nota-10-deliric/

Preda, M. (2022, October 17). *Metaforele din hip-hop-ul românesc – introducere în hip-hop*. Tomis. Revistă de Cultură. Retrieved November 10, 2025, from https://www.revistatomis.ro/2022/10/17/metaforele-din-hip-hop-ul-romanesc-introducere-in-hip-hop/

Negreu, C. (2025, August 11). *Interviu. Deliric, despre cum se face rap de cartier în anii' 90 și cât de milt l-a ajutat cititul. „Porcul, ca și rapperul, este un animal desconsiderat"*. Adevărul.ro. Retrieved November 10, 2025, from https://adevarul.ro/showbiz/muzica/deliric-despre-cum-se-facea-rap-de-cartier-in-2485455.html

(n.d.). *Versuri Deliric x silent strike - azi (feat. Em) - Deliric https://www.Versuri.Ro/w/a5l7*. Versuri.ro. Retrieved November 1, 2025, from https://www.versuri.ro/versuri/deliric-deliric-x-silent-strike-azi-feat-em/

(n.d.). *Versuri Maine - Deliric feat Silent Strike Si Em https://www.Versuri.Ro/w/24e7*. Versuri.ro. Retrieved November 1, 2025, from https://www.versuri.ro/versuri/deliric-silent-strike-si-em-maine/

COMPLEMENTUL DIRECT – ÎNTRE TRADIȚIE ȘI EVOLUȚIE
[THE DIRECT OBJECT – BETWEEN TRADITION AND EVOLUTION]

Fabiana-Teodora JÂTĂRIUC[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
fabianajatariuc@gmail.com

Abstract: Through this article I propose to make a synthesis of the evolution of the theorization of the direct complement starting from the 20th century to the present day. The paper reveals both information from academic sources belonging to the Romanian Academy, collecting information from works with a pedagogical foundation and school textbooks, precisely in order to note the way in which theoretical notions are reflected especially in classroom teaching. From the very beginning, based on the definitions given to the direct complement in the grammars of the last century and of the current century, we must be aware of the changes that occur in the use of the language. Thus, we trace the transition from two basic grammars of the 20th century towards two grammars of the beginning of the 21st century, also taking into account the pedagogical nuances. In this sense, we will focus on the way in which the direct complement is defined, on the regent elements, included in both academic grammars and didactic works, also following the parts of speech through which it is expressed, but also special situations such as the obligatory or optional existence of the direct complement in a statement or the difference between the direct complement and the internal direct complement.

Keywords: *tradition, innovation, grammars, complementation, regents.*

Se spune că *La început era cuvântul*, iar după el au urmat toate celelalte. Așadar, încă de la origini, omului îi era destinat să muncească pentru a aduce o contribuție lumii în care trăiește de pe o zi pe alta, dezvoltând din cuvinte mici sensuri mărețe, creionând sintagme pompoase, dar care, indiferent de lumina care le pătrunde spre a fi descifrate, rămân la același înțeles simplu din care au fost gândite și prin care au luat naștere.

1. Izvoare de cercetare

Prin acest articol îmi propun să realizez o sinteză în vederea evoluției teoretizării complementului direct pornind de la secolul al XX-lea până în zilele noastre, sinteză care va fi realizată atât pe baza informațiilor din Gramaticile Academiei secolului trecut, cât și pe baza celor din Gramaticile Academiei ale secolului actual.

În ceea ce privește realizarea acestei sinteze, mă voi raporta, mai ales, la *Gramatica limbii române* (Graur et al., 1963), precum și la informațiile teoretice cuprinse în tirajul nou de la 1966 (Graur et al., 1966), trecând, totodată, în revistă noțiunile

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Rodica-Mărioara NAGY.

teoretice din Gramatica din anul 2005 (Guțu Romalo, 2005), remarcând felul în care acele informații s-au menținut neschimbate sau au fost adăugate noi repere în noua ediție a Gramaticii Academiei din 2023.

Deci, sursele de cercetare consultate constau atât în lucrări academice fundamentale care stau la temeliile morfologiei și sintaxei actuale moderne, alături de tratatul de sintaxă a lui Corneliu Dimitriu (1982) dar și în scrieri pedagogice, precum sunt lucrările Mariei Emiliei Goian (1992), ale Marianei Badea (2025) și în manuale școlare de clasa a VIII-a, tocmai pentru a remarca cum se îmbină teoria cu practica, cu precădere în predarea noțiunilor la clasă. Astfel, se urmărește glisarea dinspre două gramatici de bază ale secolului al XX-lea, spre două gramatici de început de secol XXI, având în vedere și nuanțele pedagogice. În acest sens, mă voi centra pe modul în care este definit complementul direct, pe elementele regente ale acestuia, cuprinse atât în gramaticile academice, cât și în lucrările didactice, urmărind, printre alte aspecte, și părțile de vorbire prin care se exprimă, dar și unele situații speciale cum sunt cele legate, de exemplu, de obligativitatea sau facultativitatea existenței într-un enunț a complementului direct sau diferența dintre complementul direct și complementul direct intern.

Mai mult decât atât, spre finalul articolului, există acea completare a informațiilor din gramaticile academice cu cele din lucările pedagogice și manuale școlare.

2. Complementul direct – observații generale

2.1. Încercări de definire

Ceea ce individualizează complementul direct de alte tipuri de complemente existente în limba română este faptul că apare în cadrul grupului verbal, dar și în cel interjecțional, situându-se pe poziția de element subordonat în sfera relației de dependență față de centrul grupului, realizându-se „printr-un nominal în cazul acuzativ" (Academia Română, 2023, p. 866). Această definiție este mult mai cuprinzătoare decât definițiile apărute în gramaticile de dinainte, tocmai pentru că terminologia de specialitate a suferit unele modificări, fiind construită cu ajutorul cărămizilor mai moderne, dar așezate pe vechea fundație, astfel că informația rămâne neschimbată, raportându-se la aceeași realitate.

Luând drept exemplu cum este definit complementul direct în vechea gramatică a Academiei, remarcăm simplicitate și lipsă de sofisticare în exprimare, fiind numit, „partea de propoziție care determină un verb sau o interjecție" (Graur et al., 1963, p. 153), pe atunci neoperându-se cu noțiunea de grup verbal sau interjecțional, așa cum am putut vedea în gramatica din zilele noastre. La fel se definește complementul direct și în tirajul suplimentar, din 1966, al aceleiași lucrări. (Graur et al., 1963, p. 153)

În GALR din 2005, aflăm că acest complement apare în grupul verbal și, în situații mai speciale, chiar și în cel interjecțional, fiind considerat un element care funcționează ca un subordonat „într-o relație de dependență față de centrul grupului" (Guțu Romalo, 2005, p. 371), având realizare de tip prototipic, ceea ce înseamnă că se realizează printr-un termen nominal în cazul acuzativ, așa cum demonstrează

exemplele următoare: *Fata mănâncă **un măr**.; **I**-am văzut **pe amândoi** la școală.; Numesc **pe al doilea** din banca de la geam să iasă la tablă.*.

Din aceste definiții date complementului direct, putem observa schimbarea terminologiei, pornindu-se de la o terminologie simplă, accesibilă chiar și unui public nespecializat, spre o exprimare elevată, poate chiar încărcată, tipică pentru secolul în care trăim.

2.2. Complementul direct versus complementul direct intern

O deosebire remarcabilă sesizată într-una dintre lucrările de bază ale lui C. Dimitriu este aceea că un complement direct și un complement direct intern se disting prin prisma felului în care se exprimă. Astfel, acest autor semnalează că „față de complementul direct […], complementul intern se exprimă numai prin substantive și numai prin unele dintre ele" (Dimitriu, 1982, p. 251), așa cum am putut arăta în exemplele oferite ca suport, așadar nu toate substantivele alăturate unor verbe cu care pare că se potrivesc ca sens pot avea statutul de complemente directe interne.

GALR din 2005 menționează ideea că unele verbe intranzitive pot intra în relație cu un complement direct, „accidental" (Guțu Romalo, 2005, p. 374), iar ceea ce reiese în urma acestei întâmplări se numește complement intern. Exemplele enumerate fac referire la același complement direct intern despre care vorbește și Corneliu Dimitriu: *A dormit **un somn** adânc.*, *A luptat **o luptă** deșartă.*, *A mers **un drum** obositor.*, *Își trăiește **traiul**.*, *A visat **un vis** urât.*, enunțuri în care obiectul care suferă acțiunea este atașat imediat după un verb intranzitiv din aceeași familie lexicală cu acesta. Gramatica ne sugerează că aceste verbe nu sunt nici tranzitive, nici intranzitive, ci au statut de mijloc, pentru că, din punctul de vedere al formei, ar părea că îndeplinesc condițiile pentru a avea statut de verbe tranzitive, însă nu prezintă caracteristici semantico-pragmatice, verbele neatribuind complementului vreun rol tematic și, mai mult, nu se complac în situațiile de dublare și pasivizare, așa cum se întâmplă cu verbele tranzitive, care nu ridică probleme. (Guțu Romalo, 2005, p. 374)

2.3. Elemente regente, menționate în lucrările academice

Un aspect gramatical ce merită a fi remarcat este cel din Gramatica Academiei din 2023, unde se susține în mod cert că funcția sintactică de complement direct este „impusă de un verb obligatoriu tranzitiv, care cere complement direct" (Academia Română, 2023, p. 866). În acest sens, suntem tentați să considerăm că noua ediție a gramaticii limbii române îndreaptă doar verbele tranzitive spre funcția de complement direct, deoarece numește drept *regente* verbele personale la moduri personale, utilizate cu frecvență, dar și formele verbale nepersonale de tipul infinitivului, gerunziului, supinului; apoi, locuțiunile verbale tranzitive constituie, alături de interjecțiile predicative, termeni regenți ai complementului direct, în viziunea acestei gramatici moderne. Mai mult, în ambele lucrări de specialitate discutate se vorbește despre adjectivul *dator* ca termen regent pentru complementul de față.

În gramatica din 2005, în contextul caracteristicilor semantice, apar integrate rolurile tematice pe care verbele regente ale complementului direct le pot primi. Astfel,

apar verbe „de tip agentiv” (Guțu Romalo, 2005, p. 372), care conferă un rol tematic complementului direct – sub egida acestui rol, rolul prototipic îi este atribuit Pacientului, ca în exemplele următoare: *Închide **geamul**.*, *Citește **scrisoarea**.*, *Aranjează **cărțile** în bibliotecă.*. În alte situații, de pilda în cele în care apar construcții cu reflexiv propriu-zis sau reflexiv reciproc, Gramatica din 2005 subliniază că Agentul poate să aibă aceeași referință cu Pacientul, să se refere la același lucru, adică poate fi „coreferențial” (Guțu Romalo, 2005, p. 372), acesta fiind un alt rol tematic pe care verbele regente îl pot atribui complementului direct.

Iată câteva exemple care să scoată la iveală acest din urmă: *Elena se laudă (pe sine)*, *Mihai și Mircea se laudă (unul pe altul).* În continuarea particularităților semantice, apar descrise și alte roluri tematice care îi pot fi atribuite complementului direct, precum cel de Beneficiar (*Fata ajută **pe mamă** la treburile casnice.*), de Experimentator (***Mă** doare capul.*), de Țintă (*El **ne** love**ș**te.*), de Locativ (*Copiii colindă **ulițele** satului.*). Aceste roluri apar menționate, în aceeași ordine de idei, și în Gramatica din 2023. Gramatica Academiei din 2023 asociază „accidental” (Academia Română, 2023, p. 869) unele verbe intranzitive cu un complement direct, aici fiind menționat complementul direct intern. Gramatica Academiei crede că acest tip de construcții se află la granița dintre tranzitivitate și intranzitivitate și motivează această alegere prin invocarea argumentelor de ordin formal, ce trimit către ideea că verbele regente cer obiect, deci merg pe linia tranzitivității, dar și a argumentelor semantico-stilistice; astfel se schimbă perspectiva de a privi lucrurile, căci este vădit faptul că aceste verbe „nu acceptă dublarea și pasivizarea” (Academia Română, 2023, p. 869), de aceea nu pot fi în totalitate verbe tranzitive, ci doar îndeplinesc parțial condițiile tranzitivității, prin formalitatea lor.

În continuare, gramatica actuală a Academiei relevă aspectul conform căruia chiar și un verb intranzitiv, ca *a fi*, poate fi considerat verb tranzitiv cu condiția de a avea un complement direct care se exprimă printr-o formă clitică în cazul acuzativ, fiind evidențiată, de asemenea, o insistență în planul comunicării orale prin inserarea formei clitice, iar informația oferită este menită să marcheze afectiv receptorul: ***Talentul** nu **îl** ai, ci **îl** e**ș**ti*.

2.4. Complementul direct obligatoriu / facultativ

Consider că este de folos menționarea situațiilor când complementul direct este obligatoriu să apară într-un enunț sau când este element facultativ, fără a fi necesar în mod expres să fie introdus în enunț. GALR (2023) consideră că, pe de o parte, pentru multe verbe, complementul direct este obligatoriu pe lângă unele verbe, fiind un determinativ obligatoriu, fără de care verbul nu ar avea sens complet. De pildă, în enunțul *Ea spune.*, se poate sesiza o absență a unui termen care ar completa înțelesul, iar acel termen este însuși complementul direct, deci trebuie exprimat: *Ea spune **adevărul***.

Clasa de verbe enumerată în GALR, care are nevoie de un complement direct exprimat, este următoarea, cu mențiunea că nu este o clasă de verbe finită, ci mai pot fi adăugate oricând și alte verbe: „a adăuga, a atesta, a clarifica, a constitui, a da, a face, a întâlni, a mângâia, a preconiza, a pune, a reprezenta, a trimite”. (Academia Română,

2023, p. 868) Pe de altă parte, există o serie de verbe pentru care complementul direct este facultativ și nu este neapărat să fie exprimat, serie la care, de asemenea, se mai pot adăuga și alte verbe: „a ara, a auzi, a bea, a lucra, a mânca, a repeta, a studia, a traduce". (Academia Română, 2023, p. 868) Se pare că această serie de verbe deja transmite o informație suficientă și nu ar mai avea nevoie de un complement direct atașat verbului, căci se subînțelege mesajul, de exemplu: *El mănâncă* ***(ceva)***.

Mai mult decât atât, atât în Gramatica Academiei din 2005, cât și în cea din 2023, atrag atenția formele verbale nepersonale de infinitiv și gerunziu, aflate pe poziție de elemente regente ale complementului direct, căci își pierd autonomia în vorbire, diferențiindu-se de verbul prototipic. Există, totuși, contexte, în care infinitivul are autonomie în planul comunicării. O situație în care infinitivul are autonomie comunicativă este atunci când apare, adesea, ca un avertisment, utilizat în forma negativă: *A nu rupe florile!*, *A nu călca pe iarbă!*. Așadar, infinitivul și gerunziul au nevoie, în cea mai mare parte, de un verb predicativ de care să se sprijine pentru a reuși să formeze o comunicare autonomă.

2.5. Exp*rimarea complementului direct prin diferite părți de vorbire*

În ceea ce privește părțile de vorbire prin care se exprimă complementul direct, vom vedea că există anumite nuanțe în gramaticile din secolul actual, pe când în gramatica veche lucrurile nu sunt atât de complexe. În acest sens, în gramatica secolului al XX-lea remarcăm că acest complement se poate exprima printr-un substantiv sau printr-un substitut al acestuia, fiind vorba despre „nume, adjectiv substantivizat și numeral." (Graur et al., 1963, p. 153) Vom oferi exemple concludente, asemenea celor deja scrise în Gramatică: *Văd* ***o pasăre*** *într-un copac.*, *Dacă vii să iei cărțile, ți* ***le*** *dau pe gratis.*, *Voiam să găsesc* ***ceva*** *în dulapul vechi.* Apoi, găsim în aceeași sursă că și verbele aflate la moduri nepersonale și nepredicative constituie termeni prin care putem evidenția complementul direct: *Începe* ***a vorbi*** *despre școală.*, *El aude* ***tunând.***, *Am* ***de citit***. O observație făcută este menită să ne informeze că, după anumite verbe, cum este verbul *a învăța*, complementul direct poate fi exprimat prin așa-zisele adverbe cu valoare substantivală: *El învață* ***rusește.***, adverb echivalent cu structura nominală *limba rusă*. (Graur et al., 1963, p. 153)

În Gramatica din 2023, la fel ca în cea din 2005, o primă realizare a poziției sintactice de complement direct în cadrul grupului verbal este numele în acuzativ, deci realizarea prototipică. Această realizare este reprezentată atât prin substantive, cât și prin deictice sau anaforice pronominale sau numerale pronominale, fiind substitute ale substantivului. Apoi, aflăm că complementul direct se exprimă și prin locuțiuni pronominale: *Citește* ***te miri ce.***; *Bea* ***cine știe ce.***

Observăm că și în ediția nouă a *Gramaticii limbii române* se vorbește despre complementul direct exprimat prin nume obținute prin substantivizarea cuvintelor provenite din alte clase lexico-gramaticale, precum clasa adjectivului, adverbului, interjecției. Substantivizarea se face în două etape: atât morfologic, prin utilizarea unor mărci flexionare tipice substantivului, de exemplu articularea cu articol hotărât enclitic sau cu articol nehotărât proclitic, cât și sintactic, prin punerea cuvântului în poziția

cuvenită, cea de complement direct: *Am auzit **un of** în sală.*; *Dușmanii îi vor **răul**.*; *Învață **franceza***. Complementul direct se actualizează și prin forme de tip adverbial, înlocuind denumirea limbilor străine și fiind atașat după verbe de cunoaștere precum *a învăța*, *a înțelege*, *a ști*: *Învață **englezește (limba engleză)***. Cu ajutorul fenomenului substantivizării, în GALR ni se prezintă și alte părți de vorbire care, precedate de prepoziția specifică acestui tip de complement, devin complemente directe. Pot fi interjecții care se substantivizează prin intermediul prepoziției *pe*: *Scoate **„pe of"** din enunțul scris.* sau chiar adjective: ***Pe nemernic** nu-l poți deștepta.* În privința claselor lexico-gramaticale neflexibile precum adverbul, prepoziția, conjuncția, dar și pentru unele formule de adresare, de salutare, aflăm din GALR că „nominalizarea în acuzativ se obține numai autonimic" (Academia Română, 2023, p. 870), de exemplu: *Maria spune **„bine"** foarte des, în semn de politețe., Adaugă **„de"** în propoziție,, Scoate **„și"** din sintagma aceea., Când intrați în clase, spuneți **„bună ziua"**.*

După cum spuneam, în Gramatica Academiei de astăzi se reiau și se rafinează constatările analitice anterioare. De exemplu, un element de noutate este acela că dacă complementul direct se exprimă prin substantive cu trăsătură semantică [-Animat], atunci complementul direct nu este precedat de prepoziția-i specifică: *Calul bea **apă** de la izvor, Mama spală **hainele** în mașina de spălat.* Pe plan opus, identificăm ușor că la substantivele caracterizate prin semul [+ Animat], poate apărea sau nu prepoziția *pe*, în funcție de trăsătura semantică numită individualizare. Asta înseamnă că, dacă vorbesc despre un nominal oarecare cu trăsătură semantică [+ Uman], atunci nu vom folosi neapărat prepoziția *pe*: *Găsesc **elevi** în bănci, dar o putem folosi dacă ne referim la o anumită categorie de oameni, persoane deja cunoscute: Găsesc **pe elevi** în bănci (pot fi elevii mei, pe care îi cunosc).* Cea mai evidentă formă de individualizare în care trebuie să folosim obligatoriu prepoziția *pe*, este când oferim numele persoanei alături de care asociem complementul direct*: Găsesc **pe elevul** Toma în bancă.* În acest caz, observăm că apare și articolul hotărât enclitic atașat complementului direct. În gramatica secolului al XXI-lea, ni se exemplifică în continuare situații în care poate apărea complementul direct exprimat prin substantiv. Una dintre situațiile semnificative este cea în care în există o construcție cu dativul posesiv, în care acesta se află în stânga verbului regent, iar după verbul regent apare complementul direct: *Își cunoaște **părinții***.

2.6. Prepoziția pe *– marcă specifică*

Prepoziția *pe* reprezintă o marcă specifică acestui tip de complement, putând apărea însoțit sau neînsoțit de prepoziție, în funcție de cum necesită situația exprimată. Frecvent, atunci când se simte nevoia de particularizare, de individualizare, este obligatoriu să fie folosită, după cum se poate remarca în enunțul: *Am văzut-o* pe sora *Anei la magazin.*, pe când în situațiile generale, atunci când nu suntem direct interesați de obiectul în sine, nu este necesar să atașăm prepoziția care însoțește obiectul exprimat: *Am cumpărat flori de la magazinul din colț.*.

În gramaticile actuale, prepoziția *pe* este prezentată drept „o marcare sintactică de tip analitic, adesea concurentă cu o altă marcă sintactică, dublarea clitică, cumulând funcția de marcă sintactică a poziției de complement direct și de marcă semantică de

individualizare." (Academia Română, 2023, p. 871) Nu trebuie să neglijăm statutul atât de important al prepoziției *pe*, care poate apărea și pe post de prepoziție-morfem, alături de celelalte: *a*, *de* și *la*.

3. Elemente regente ale complementului direct, selectate pe baza lucrărilor pedagogice și manualelor școlare

Nu în ultimul rând, așa cum am menționat în prima parte a articolului, această parte este dedicată informațiilor culese și șlefuite din lucrări pedagogice și manuale școlare, ce vin în completarea informațiilor din lucrările academice, pentru a oferi o imagine de ansamblu în legătură cu elementele regente pentru complementul direct. Astfel, este bine cunoscut faptul conform căruia complementului direct îi revin drept termeni regenți verbe din categoria celor tranzitive, dar ne punem întrebarea dacă doar verbele tranzitive constituie principalele tipuri de verbe luate ca regente sau dacă pot exista situații mai speciale în care și verbele intranzitive constituie elemente regente pentru complementul direct.

Într-o carte plănuită să fie culegere de exerciții, ce conține fișe de lucru individuale pentru ceea ce înseamnă analiză sintactică, găsim informația conform căreia monotranzitivele, respectiv bitranzitivele constituie elemente regente pentru complementul direct (Goian, 1992, p. 116). Chiar din simbolistica numelor acestor două subcategorii, reiese că acceptă un singur complement direct, respectiv două complemente directe. Până aici, nu e vreo noutate. Apoi, citind în continuare, aflăm că nu doar verbele tranzitive sunt considerate drept regente, căci sunt situații în care chiar verbele intranzitive pot primi complemente directe. În aceste situații mai speciale, trebuie să ținem seama că acestui complement direct i se adaugă particularitatea de „intern" (Goian, 1992, p. 116), numindu-se complement direct intern și fiind exprimat printr-un substantiv ce are legătură semantică cu verbul, adică substantiv care provine din aceeași familie lexicală cu verbul de față sau printr-un sinonim care să evidențieze clar relația dintre acesta și structura verbală, de exemplu: ***A cântat*** *un cântec nou.*, **A trăit** o viață decentă., **A dormit** un somn adânc. Tot în această lucrare ne sunt menționate drept elemente regente intranzitive verbele eventive, fiind vorba despre cele care surprind o stare în schimbare a subiectului acțiunii, de exemplu: *Soarele primăverii* ***înmugurește*** *pomii din livadă.* Tot aici ni se prezintă verbele care, prin personificare, dobândesc statutul de verb tranzitiv, de exemplu: *Te* ***fulger*** *cu ochii*.

Totodată, și în Gramatica din 1963, și în tirajul suplimentar din 1966, apare ideea că pot exista aceste verbe intranzitive care au complement direct intern, prin analogie cu verbele tranzitive, exprimând „conținutul acțiunii verbului intranzitiv". (Graur et al., 1963, p. 157) Apoi, ca elemente regente obișnuite, apar interjecțiile predicative, iar lucrările de specialitate ale ambelor secole privesc în aceeași direcție.

O altă observație notabilă am identificat-o în cartea Marianei Badea, *Limba română. Gramatica actualizată conform DOOM 3*, care susține că verbele intranzitive nu pot primi complement direct, ci doar cele tranzitive „admit asocierea cu un complement direct". (Badea, 2025, p. 364) Aceasta mai spune că verbele intranzitive pot primi doar complement indirect și nu vorbește în tratatul său despre complementul

direct intern. În manualul școlar de clasa a VIII-a de la Editura Art (Sâmihăian et al., 2025), clasă la care se predă, actualmente, complementul direct, am surprins ce părți de vorbire determină un complement direct, menționate fiind „un verb, o locuțiune verbală sau o interjecție predicativă". (Sâmihăian et al., 2025, p. 117) Cazul acuzativ este identificat ca fiind cazul specific acestui complement, putând fi însoțit sau nu de prepoziția *pe*, considerată, de asemenea, marcă. În manual, apare ca subordonat unui verb la un mod personal sau unei forme verbale nepersonale, cum sunt cele de infinitiv, gerunziu, supin, sau ca subordonat unei locuțiuni verbale sau interjecții predicative.

Tot în acest manual sunt identificate părțile de vorbire prin care se exprimă complementul direct, discutându-se despre nominale în acuzativ precum substantive ori locuțiuni substantivale, diferite tipuri de pronume, numerale cu valoare pronominală, dar și prin verbe sau locuțiuni verbale aflate la forme verbale nepersonale. Ca element de noutate este evidențiat fenomenul dublării, realizat printr-o formă clitică pronominală în cazul acuzativ, fenomen care poate fi îndeplinit cu ajutorul a două funcții, anume de anticipare, în momentul în care cliticul este antepus (***I**-am sunat **pe toți**.*) sau prin reluare, atunci când acesta este postpus (***Pe Vasile îl** știu din excursie.*). Reliefată mai este topica complementului direct, fiind amplasat, în general, după verb, și punctuația, fiind notat că nu se desparte prin virgulă. Există și posibilități de confuzii, atunci când complementul direct se confundă cu subiectul (în construcții de tipul *Îmi place înghețata.*, deseori verbul *a plăcea* este considerat un tranzitiv, ceea ce este greșit) și în situații în care este confundat cu numele predicativ (după un verb predicativ, urmează un complement direct, iar după un verb copulativ, un nume predicativ).

În Gramaticile Academiei din 2005 și 2023 am identificat, în cadrul particularităților sintactice, și elementele regente ale complementului direct sau ale propoziției corespunzătoare. Voi începe prin a discuta despre elementele regente ale complementului direct, care apar ca fiind aceleași în ceea ce privește secolul al XXI-lea, fără a fi suferit vreo modificare într-un interval de aproape douăzeci de ani. Mai întâi de toate, în ambele gramatici ale secolului al XXI-lea apar menționate drept elemente regente verbele tranzitive la moduri personale, adică la modurile indicativ, conjunctiv, condițional-optativ și imperativ, dar și formele verbale nepersonale de infinitiv, gerunziu și supin. Exemple în vederea susținerii acestor aspecte teoretice sunt următoarele: *Mama **citește** o carte.*, *Vreau **să scriu** o poveste cu Moș Crăciun.*, ***Aș mânca** o prăjitură cu ciocolată.*, ***Bea** sucul mai repede!*, ***A picta** tablouri este relaxant.*, ***Văzând** filmul, am fost captivată de acțiune.*, ***De văzut** filmul durează mult.*

Locuțiunile verbale tranzitive apar menționate în ambele gramatici drept elemente regente pentru complementul direct: *Elevul **are în vedere** rezultatele muncii sale.*, *Profesorul **bagă de seamă** notele bune.*, ***Voi ține minte** această trădare.*, ***Îți aduc aminte** ceva.*. Al treilea subpunct al discuției despre regentele complementului direct pune în lumină interjecțiile predicative ce se comportă ca un verb tranzitiv, putând să primească un obiect: ***Iată** o pasăre măiastră!*, ***Uite** cartea de istorie!*, ***Pleosc** o palmă peste umăr!*. O nuanță subtilă apare evidențiată în ambele gramatici, fiind vorba despre adjectivul *dator*, fiind un adjectiv deosebit, deoarece este singurul caz în care termenul regent al complementului direct poate fi un adjectiv. În această situație, adjectivul aflat

în cauză este acela „care acceptă un nominal-complement direct nesubstituibil prin clitic pronominal” (Academia Română, 2023, p. 868; Guțu Romalo, 2005, p. 373), afirmație care apare atât în Gramatica din 2005, cât și în cea din 2023: *Îmi eşti **dator** o ieşire în oraş.*

Concluzii

Pe baza informațiilor de mai sus, putem încheia acest articol de sintaxă cu câteva concluzii în ceea ce privește complementul direct. Chiar de la început, pe baza definițiilor acordate complementului direct în gramaticile secolului trecut și ale secolului actual, trebuie să fim conștienți de schimbările care se produc în uzul limbii. În ceea ce privește teoretizarea, constatăm, așadar, că gramaticile actuale utilizează aceleași noțiuni teoretice menționate în secolul anterior, dar acestea sunt mai bine dezvoltate, fiind mai îmbogățite cu exemple, trimițând spre noi orizonturi și deschizând căi pe terenul cercetării, reușind a fi subiectul unei noi investigații.

În consecință, am putut urmări glisarea dinspre simplitatea noțiunilor teoretice referitoare la complementul direct emise în secolul al XX-lea, spre amploarea lor în gramaticile secolului în care trăim. În acest sens, am notat definiții, termeni regenți, distincții dintre complementul direct și complementul direct intern, mergând dinspre bine-cunoscuta tranzitivitate spre intranzitivitate și am remarcat prin ce părți de vorbire se exprimă un complement direct.

În plus, am adus în discuție și obligativitatea sau facultativitatea exprimării complementului direct în diferite situații de comunicare și am trecut în revistă câteva informații utile despre prepoziția *pe*, care marchează complementul direct. În cele două gramatici care au constituit baze de cercetare pentru acest studiu am identificat rolurile tematice care pot fi atribuite complementului direct de verbele regente, fapt ce surprinde o noutate față de Gramatica Academiei din 1963 și tirajul suplimentar al acesteia.

În manualul de clasa a VIII-a am surprins fenomenul dublării și cele două funcții care survin în urma acestuia. Sunt aproximativ aceleași idei teoretice, dar astăzi trebuie spuse cu mai multă rigoare și tărie, căci din secolul al XX-lea până astăzi, cunoașterea științifică a avansat constant. Nu consider că la tipul de complement analizat se înregistrează numeroase inovații, căci, așa cum am putut observa, *gramatica* de azi urmează sugestiile antecesorilor, trăsătura particulară constând mai mult în nuanțare și exemplificare, decât în inovare.

Referințe

A. Surse principale:

Academia Română, Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan – Al. Rosetti”. (2023). *Gramatica limbii române*. Litera.

Graur, A., Avram, M., & Vasiliu, L. (Coord.). (1963). *Gramatica limbii române* (Vol. 2). Editura Academiei.

Graur, A., Avram, M., & Vasiliu, L. (Coord.). (1966). *Gramatica limbii române* (Ed. a 2-a, Vol. 2). Editura Academiei.

Guțu Romalo, V. (Coord.). (2005). *Gramatica limbii române: Vol. 2. Enunțul*. Editura Academiei Române.

B. Surse secundare:

Badea, M. (2025). *Limba română. Gramatica actualizată.* Pro Universitaria.

Dimitriu, C. (1982). *Gramatica limbii române explicată. Sintaxa.* Junimea.

Goian, M. E. (1992). *Probleme de sintaxă.* Recif.

Sâmihăian, F., Dobra, S., Halaszi, M., Davidoiu-Roman, A., & Corcheș, H. (2025). *Limba și literatura română. Clasa a VIII-a.* Art Klett.

ANALYSE DES TRADUCTIONS ET ADAPTATIONS DES CHANSONS POUR ENFANTS : ENTRE LUDIQUE ET CRÉATIVITÉ [AN ANALYSIS OF THE TRANSLATION AND ADAPTATION OF CHILDREN'S SONGS: PLAYFULNESS AND CREATIVITY]

Elvira-Maria DUȚĂ
Universitatea „Babeș Bolyai" din Cluj-Napoca
elvira.duta@stud.ubbcluj.ro

Abstract: This research investigates the translation and adaptation of children's songs at the intersection of translation studies, ludic linguistics, and cultural studies. It starts from the premise that translating this particular genre goes beyond a simple linguistic transfer and should instead be understood as an act of artistic creation, or *poiesis*. Within this framework, the translator assumes the role of a secondary author, as well as that of a language inventor, reshaping the original text in order to make it accessible and engaging for a new audience. A central aspect of this process is the prioritization of the ludic function of language—characterized by rhythm, rhyme, repetition, and onomatopoeia—over strict literal fidelity. The study identifies three major translation strategies that contribute to this creative process: compensation through lexical invention, cultural localization, and simplification for the target audience. These strategies allow the translator to preserve the playful and musical qualities of the original text while adapting it to the linguistic and cultural norms of the target language. By employing these methods, the translator ensures that the translated text maintains its didactic and entertaining value. Ultimately, the success of such translations is measured not by semantic accuracy alone, but by their ability to recreate the original experience of play, imagination, and musicality, thus achieving a form of linguistic and cultural rebirth.

Keywords*: transcreation, ludicity, translation strategies, cultural localization, poiesis.*

Introduction

Les chansons destinées aux enfants, y compris les comptines et chansonnettes, représentent un genre poétique distinctif et une forme textuelle et musicale d'une importance majeure. Elles jouent un rôle essentiel dans le développement de la communication et du langage, constituant des véhicules primordiaux de contenus culturels et de notions linguistiques.

L'importance des chansons pour enfants dans la formation du langage, de l'imagination et de la sensibilité esthétique. Les chansons et les rimes constituent une source précieuse pour le développement linguistique, stimulant les capacités d'écoute, la production orale et l'acquisition naturelle du langage. Grâce à la répétition et au rythme, elles facilitent la mémorisation. De plus, les chansons s'inscrivent dans la sphère plus large du ludisme, qui constitue un facteur générateur de culture. Le jeu, lié

à l'ordre, relève du domaine de l'esthétique et tend vers la beauté, offrant un sentiment de joie et de détente. L'exploration et la manipulation des structures linguistiques à des fins créatives relèvent du jeu linguistique.

Le rôle de la traduction et de l'adaptation dans la circulation de ces textes entre les cultures. La traduction des chansons, comptines et textes destinés aux enfants exige un haut degré d'adaptation. Les chansons font partie intégrante de la culture d'une communauté, et leur traduction ne se réduit pas à un simple transfert sémantique : elle constitue une transposition culturelle et sonore. Une traduction réussie dépend de la manière dont s'opère le transfert culturel et de la gestion des culturemes, afin d'assurer familiarité et accessibilité pour le public cible. L'analyse du phénomène traductif relève de la traductologie, et la traduction des chansons suppose une création artistique impliquant une série de solutions particulières.

L'intersection entre traductologie, linguistique ludique et études culturelles. L'étude de la traduction des chansons pour enfants se situe à la croisée de plusieurs domaines : la traductologie, qui distingue entre la pratique de la traduction et son analyse ; la linguistique ludique, qui définit la chanson par sa fonction ludique fondée sur les effets sonores, les jeux de mots et le rythme ; et les études culturelles, qui insistent sur la nécessité d'adapter au contexte et aux normes de la langue cible. Le jeu de langage constitue une activité axée sur l'exploration et la manipulation des structures de la langue, et la réussite de la traduction pour enfants dépend de l'équilibre entre contenu, créativité et simplicité.

Les objectifs de la recherche portent sur la dynamique entre texte source et transcréation dans la langue cible : analyser la manière dont la traduction conserve ou transforme la dimension ludique de l'original (reconstituer l'élément féerique et le caractère ludique fondés sur la répétition, le rythme et les onomatopées) et identifier les stratégies traductives favorisant la créativité et l'humour enfantin (compensation par invention lexicale, adaptation culturelle, simplification pour le jeune public). Ces stratégies visent à préserver l'effet de jeu plutôt que le sens exact.

Partant du principe que la traduction poétique est un acte de création artistique (*poiesis*), l'hypothèse posée est la suivante : la traduction des chansons pour enfants n'est pas un simple transfert linguistique, mais une recréation ludique dans laquelle le traducteur devient auteur. Traduire uniquement les significations (traduction littérale) constitue une erreur ; la réussite exige l'affirmation d'une forte subjectivité et une créativité accrue pour maintenir l'intérêt de l'enfant. Le traducteur, en tant qu'« auteur secondaire », façonne le texte afin de le rendre compatible avec l'univers culturel de l'enfant et, par des stratégies comme la compensation lexicale, devient un « inventeur de langue », transformant la copie en une renaissance linguistique.

Cadre théorique

Le jeu linguistique

Le jeu linguistique (jeu de langage ou jeu verbal) désigne cette forme d'activité ludique centrée sur l'exploration et la manipulation des structures et des fonctions de la langue, souvent à des fins didactiques ou créatives.

D'un point de vue ontologique, les grandes activités primaires de la société humaine sont, dès l'origine, pénétrées par le jeu. La langue, en tant que premier et suprême instrument que l'homme se forge pour communiquer, apprendre et nommer, se développe dans le jeu et en tant que jeu.

L'esprit formateur du langage s'élève sans cesse du plan matériel vers l'idée, et cet acte s'accomplit toujours dans le cadre du jeu. Derrière chaque expression de l'abstrait se cache une métaphore, et dans chaque métaphore se dissimule un jeu de mots. Ainsi, l'humanité crée, à côté du monde naturel, un second monde poétique également par le biais du jeu.

Le jeu linguistique est lié à la capacité de distinguer, de définir, de constater et de nommer, élevant ainsi les choses dans le domaine de l'esprit. Dans le processus de création et de modélisation du monde, des phénomènes sémantiques tels que la synonymie se manifestent même au sein de la terminologie médicale, assurant la continuité des langages savants.

La langue latine utilise le terme ludus (issu de ludere) pour recouvrir l'ensemble du domaine du jeu, incluant les jeux d'enfants, les compétitions, les représentations liturgiques et théâtrales, ainsi que les jeux de hasard. Bien que ludere puisse s'appliquer aux mouvements des animaux ou de l'eau, son étymologie semble liée à la notion de non-sérieux et, plus particulièrement, à celle d'apparence ou de tromperie. En revanche, jocus (la plaisanterie, la facétie) ne désignait pas un jeu proprement dit dans le latin classique.

La ludicité textuelle

La ludicité textuelle renvoie à la qualité d'un texte ou d'une action textuelle ou littéraire d'être joueuse, de se dérouler selon des règles internes auto-imposées ou des conventions de genre, et de susciter le plaisir ainsi qu'un sentiment d'évasion hors de la réalité ordinaire, englobant à la fois les aspects de païdia (jeu libre) et de ludus (jeu structuré). Puisque le jeu est intimement lié à la notion d'ordre, il semble appartenir au domaine de l'esthétique. Le jeu tend naturellement vers le beau. Les termes employés pour le décrire relèvent du champ esthétique : tension, équilibre, oscillation, variation, contraste, rythme et harmonie. Ce sont là les deux qualités les plus remarquables que l'homme puisse percevoir dans les choses et qu'il puisse lui-même exprimer.

Le texte traduit, aussi étrange que cela puisse paraître, ne conserve presque rien du texte source. Il s'éloigne à mesure qu'il est lu, interprété et traduit, devenant un objet d'étude à part entière, semblable à une peinture ou à une sculpture. Le texte poétique se distingue par une désignation de type poétique, créatrice de mondes (au sens cosérien, energeia), et non une simple reproduction de mondes, imposant ainsi une interprétation.

Le succès de la traduction de la littérature destinée à la jeunesse repose sur l'équilibre du rapport contenu, créativité, simplicité et liberté dans le choix du matériau linguistique et sémantique. Le caractère ludique du langage employé dans la littérature pour enfants s'appuie sur les effets sonores, les jeux de mots et l'usage des tropes.

La créativité verbale

La créativité verbale est la capacité de générer des formes, des sens et des discours linguistiques nouveaux, originaux et inattendus, en utilisant les ressources du langage d'une manière libérée des contraintes de l'imitation. La créativité implique: la richesse des productions verbales, la flexibilité, l'originalité et la capacité de restructurer et de créer.

Le jeu linguistique agit comme un cadre structuré (parfois purement ludus) pour exercer et atteindre des objectifs spécifiques (linguistiques ou cognitifs), tandis que la ludicité textuelle et la créativité verbale (proches de païdia) offrent la liberté, le plaisir et l'imagination nécessaires à l'invention de nouvelles formes et de nouveaux sens.

La créativité en traduction

La traduction, en particulier celle de la poésie, suppose une création artistique impliquant une série de solutions particulières. Le traducteur doit faire preuve de capacités accrues de créativité pour maintenir l'intérêt de l'enfant, en préservant la naturalité, la musicalité, la rime et le rythme du texte traduit, notamment dans le cas des berceuses.

La difficulté de traduire la poésie, ou les phrases des romans proustien (à titre d'exemple extrême), provient du fait que cette construction syntaxique possède une logique propre, une grammaire spécifique, consciente seulement par le créateur. Une bonne traduction exige l'affirmation d'une subjectivité, et la compréhension du texte littéraire nécessite une lecture exercée dans la technique et l'art de l'interprétation, au regard de ses éventuelles dimensions stylistico-sémantiques ou grammaticales.

La traductologie, discipline qui analyse le phénomène traductif, distingue clairement entre traduction (l'opération pratiquée et son résultat) et traductologie (l'analyse du phénomène linguistique et psycholinguistique). Selon la théorie de la linguistique intégrale coserienne, la traduction constitue un type particulier d'activité de parole, utilisant une langue pour transmettre un contenu déjà donné.

L'objet de la traduction n'est pas constitué par les langues elles-mêmes, mais par le texte. Il n'est pas possible de passer directement de la grammaire et du lexique de la langue source à ceux de la langue cible. On traduit des mots, mais seulement en tant qu'éléments fonctionnels dans un texte.

Le contenu textuel à conserver et à transférer du texte original au texte traduit se compose de désignation et de sens. La désignation renvoie à la réalité extralinguistique. Le sens relève du niveau individuel du langage. En revanche, les significations (le contenu linguistique du système ou du dictionnaire) ne se traduisent pas ; elles fonctionnent seulement comme outils pour transférer la désignation et le sens.

Traduire uniquement les significations (traduction littérale) constitue une erreur qui transforme l'opération en non-traduction. Cet acte culturel essentiel oscille entre la « misère et la splendeur de la traduction », étant une activité complexe, créatrice en soi, surtout lorsqu'elle est dominée par la recherche d'équivalences. En essence, la traduction est envisagée comme une création artistique (poiesis), impliquant

une série de solutions particulières. La traduction représente une mise en miroir du texte source, une double réflexion, et le texte reflété acquiert de nouveaux contours.

Le modèle cosérien distingue deux types fondamentaux de traduction, basés sur le contenu transféré et le degré de liberté : la transposition et la version. La transposition vise une fidélité stricte. La transposition peut et doit être exacte, cherchant à restituer le même contenu que le texte source. La version ne peut être que plus ou moins heureuse. Elle implique l'explicitation ou la reconstruction analogique des processus du texte source, en utilisant le matériel de la langue cible.

Dans le cas de textes à haute densité poétique ou à complexité syntaxique (tels que la poésie ou la prose proustienne), la difficulté provient du fait que la structure linguistique possède une grammaire propre, consciente seulement par le créateur, ce qui place le texte dans le domaine de l'intraduisibilité.

La traduction des chansons, comptines et de la littérature pour enfants constitue un cas nécessitant un haut degré d'adaptation, équilibrant contenu, créativité et simplicité du matériel linguistique. Les chansons sont fréquemment utilisées dans l'éducation pour développer une approche ludique de la langue. Le succès de ces transpositions dépend de la reconstitution de l'élément féerique (dans la prose pour enfants) et de la préservation de leur caractère ludique, basé sur les effets sonores et le rythme.

L'équilibre entre contenu et adaptation culturelle

Une traduction représentative dépend de la manière dont le transfert culturel est réalisé et dont les culturèmes sont gérés. Les culturèmes sont des unités linguistiques complexes (mots, phrases figées, etc.) qui reflètent des réalités socioculturelles spécifiques et posent des problèmes de transfert. Ils sont considérés comme la pierre de touche à la limite de la traductibilité.

La difficulté de rendre les culturèmes, qui peuvent être des allusions culturelles, historiques ou politiques, provient du fait que leur valeur sémantique est donnée par le contexte extralinguistique. Les culturèmes ne se manifestent pas seulement pendant la traduction (transfert culturel), mais également en dehors du processus traductif.

Les stratégies de traitement des culturèmes (qui relèvent de la sphère de la version) incluent les explicitation, omissions, gloses ou notes du traducteur. Le choix de la stratégie (par exemple, remplacer une chanson française par une espagnole dans la traduction d'une bande dessinée) dépend du genre textuel et de la finalité de la traduction.

La traduction représentative cherche à refléter le cadre situationnel et à transposer non seulement les articulations logico-thématiques d'un énoncé, mais également les articulations actionnelles et pragmatiques du discours.

La traduction est donc un transfert de désignation et de sens, qui doit trouver un équilibre fonctionnel entre la restitution du contenu du texte source (fidélité sémantique, réalisée par la transposition) et son adaptation aux normes d'usage de la langue cible et au contexte culturel du destinataire (réalisée par la version).

Le Chanson pour Enfants comme Genre Poétique

La chanson pour enfants (incluant également les comptines ou chansonnettes) est une forme textuelle et musicale extrêmement importante, reconnue comme un genre poétique distinctif, en particulier dans la littérature et le folklore destinés aux jeunes âges.

On peut observer les particularités suivantes : prosodie, fonction ludique et fonction esthétique, contenu et accessibilité adaptés à l'âge, rôle didactique et social.

a) Prosodie

Le jeu et la musique sont intrinsèquement liés, et les chansons pour enfants exploitent cette connexion. L'activité musicale porte en elle presque tous les signaux formels du jeu. La chanson, étant une forme de musique, se déroule dans un cadre délimité (strophes, mesures), est susceptible de répétition (refrain) et se caractérise par l'ordre, le rythme et l'alternance.

La prosodie (rythme, accent et intonation) joue un rôle important dans l'apprentissage de l'écoute. Les chansons et comptines comportent des rimes, du rythme et de la répétition, incluant même des rimes sans sens ou rudimentaires qui utilisent les syllabes selon le rythme des rimes de maternelle, marquant le rythme par des instruments ou des claquements de mains. La stimulation musicale repose sur le rythme et la mélodie et améliore l'audition, la perception et la production du langage, le développement naturel de la parole, le rythme, l'intonation, l'intensité, l'articulation et la mémoire auditive. Un avantage de l'utilisation des chansons pour promouvoir le développement de la parole et du langage est la répétition inhérente du vocabulaire.

b) Fonction ludique et fonction esthétique

Les chansons pour enfants s'inscrivent dans le champ plus large du ludique, facteur générateur de culture. Puisque le jeu est lié à l'ordre, il se situe dans le domaine de l'esthétique et tend naturellement vers le beau. Les termes associés au jeu (tension, équilibre, rythme, harmonie) sont ceux utilisés pour exprimer également les effets de la beauté. Les chansons, à l'instar du jeu, soustraient les exécutants et les auditeurs de la sphère « ordinaire », offrant un sentiment de gaieté, de détente, de joie et d'élévation.

c) Contenu et accessibilité

En tant que textes littéraires destinés aux enfants, les chansons possèdent des traits spécifiques de contenu et de structure.

La forme textuelle est courte et simple. La littérature pour enfants se présente généralement sous forme de textes courts, à action simple. De même, les chansons utilisent des phrases courtes et simples.

Le vocabulaire et les concepts rencontrés dans les chansons pour enfants constituent une ressource riche pour le développement linguistique. De plus, les chansons et rimes facilitent la transition de la musique à la parole et introduisent des mots significatifs grâce aux syllabes.

Les chansons et comptines font partie de la culture d'une communauté. Par exemple, il existe des collections de comptines du Maghreb ou d'Afrique noire,

comprenant des informations sur le contexte culturel, la gestuelle et l'instrumentation spécifique, avec des transcriptions et traductions des vers.

À l'instar des livres destinés aux enfants, les chansons abordent des thèmes centraux (famille, jouets, visite chez le médecin), explorés avec des mots et des phrases répétitives et prévisibles.

d) Rôle didactique et social

La chanson pour enfants n'est pas seulement un genre poétique, mais également un instrument puissant dans l'éducation précoce. Les chansons sont utilisées dans l'enseignement préscolaire (école maternelle) pour encourager la structuration et la réflexion linguistique. Elles stimulent les compétences d'écoute, la production orale et le développement du langage.

Les activités musicales et les chansons contribuent au développement social, cognitif, émotionnel et comportemental. Les chansons et comptines (également appelées formulettes) sont souvent associées à des gestes et mouvements corporels (par exemple, jeux de doigts ou chansons mimées), ayant des implications dans la théorie de la musicalité communicative et dans l'apprentissage à l'école primaire. Le geste, accompagnant le son (comme dans les rimes pour la maternelle), facilite la mémorisation. Les berceuses, chantées avant le sommeil, créent un espace sécurisé et aident l'enfant à se familiariser avec la voix maternelle.

La chanson pour enfants, en tant que genre poétique, se distingue par sa structure rythmique, répétitive et musicale (prosodie intense), par son caractère ludique qui capte l'attention, ainsi que par son rôle indispensable dans le développement de la communication et du langage, constituant un véhicule primaire pour le contenu culturel et les notions linguistiques.

Analyse textuelle

Pour analyser les procédés utilisés dans la traduction et l'adaptation des chansons pour enfants, le corpus suivant est proposé : *« Strălucești, micuță stea » / « Brille, brille petite étoile », « Roțile autobuzului » / « Les roues de l'autobus », « La radio este un pui » / « À la radio il y a un poussin », « Mă cheamă Gummy Bear » / « Je m'appelle funny bear », « O, brad frumos » / « Mon beau sapin », « Hakuna Matata » et « Let It Go » / « S'est passé ».*

Jeu de mots et créativité lexicale

« La radio este un pui » / « À la radio il y a un poussin »

Cette chanson repose sur la répétition, l'accumulation progressive et les onomatopées (« miau », « glu-glu », « cucurigu »), recréant un jeu verbal auditif. La traduction française conserve la structure cumulative tout en adaptant phonétiquement les interjections (« ouaf », « miaou », « glou glou »), illustrant la transposition du ludique phonique dans le système de la langue cible.

« Mă cheamă Gummy Bear » / « Je m'appelle funny bear »

La version roumaine reprend presque littéralement le texte original, avec des rimes internes et des allitérations ludiques (« yummy, funny, norocosul Gummy »). En français, le mot « funny » remplace « gummy », créant une re-sémantisation comique : l'accent passe de la texture du bonbon à la personnalité amusante. Le traducteur devient ici un co-auteur, générant un nouveau type d'humour.

Rime et rythme

« Strălucești, micuță stea » / « Brille, brille petite étoile »

La structure strophique répétitive est identique, la traduction assurant le correspondant rythmique et musical (« brille / étoile / diamant »). Le sens original (« ce ești, nu pot afla » en roumain) disparaît, mais l'harmonie phonétique et le caractère de berceuse sont préservés.

« Roțile autobuzului » / « Les roues de l'autobus »

La traduction suit fidèlement le modèle original anglais, conservant les répétitions didactiques. On observe le maintien de la structure sonore et des onomatopées (« bip bip », « vroum »), avec de légères variations lexicales pour la fluidité des langues vers lesquelles le texte est traduit.

Dans tous les cas, le rythme et la rime priment sur la fidélité stricte du sens afin de maintenir la fonction musicale et ludique.

Relation signe–sens et adaptation culturelle

« Hakuna Matata »

La traduction française introduit des explications supplémentaires (« Mais quelle phrase magnifique ! »), amplifiant l'expressivité. En roumain, le maintien de l'expression africaine produit un effet d'exotisme ; la traduction adapte les répliques pour un public enfantin (« Ce mototol ești ! ») – une forme de localisation ludique.

« Let It Go » / « S-a întâmplat »

La traduction roumaine transforme l'expression de libération en une expression narrative (« S-a întâmplat »), changeant la perspective de la décision à l'événement. Il s'agit d'une adaptation affective, soulignant le dramatisme propre au langage de l'enfance roumaine, au lieu de la neutralité de l'original.

« La radio este un pui »

L'adaptation française conserve la structure, mais reconstruit complètement la palette sonore des animaux, démontrant que la phonétique devient partie intégrante du ludique translinguistique.

Les traductions pour enfants sont des transpositions culturelles et sonores, et non uniquement sémantiques ; ce qui se « traduit » est le plaisir du jeu, et non simplement le mot.

Analyse proprement dite

La préservation ou la perte du ludique dans la traduction

Le ludique constitue l'essence même de la chanson pour enfants : répétitive, rythmée, fondée sur la sonorité, les rimes et les onomatopées. En traduction, ces traits peuvent être soit préservés grâce à des adaptations ingénieuses, soit perdus lorsque l'on privilégie le sens ou l'émotion. L'analyse du corpus révèle une palette variée de solutions, allant de la conservation presque parfaite du jeu linguistique à des transformations profondes, dictées par les différences culturelles et phonétiques entre les langues.

« Strălucești, micuță stea » / « Brille, brille, petite étoile »

Les deux versions réussissent à conserver le caractère de berceuse et la structure circulaire fondée sur la répétition. Le rythme est préservé, et la rime – *stea / afla* ↔ *étoile / dévoile* – crée des équivalences sonores satisfaisantes. Cependant, dans la version roumaine, l'expression « dar ce ești, nu pot afla » introduit une mélancolie réflexive qui atténue légèrement le ton ludique de l'original anglais, davantage ancré dans la curiosité enfantine.

En français, le traducteur compense par la musicalité des voyelles /i/ (*brille*, *petite*, *scintilles*), maintenant ainsi le plaisir auditif. Ici, le ludique se conserve par la musicalité phonétique, même si le sens devient plus simple. Le ludique est donc préservé par le rythme et la répétition, mais la nuance de jeu est remplacée par une harmonie sonore plus poétique.

« La radio este un pui » / « À la radio il y a un poussin »

Cette chanson illustre parfaitement la conservation intégrale du ludique. La structure répétitive, progressive et cumulative (par l'ajout graduel des animaux) crée un mécanisme ludique universel.

En roumain, les onomatopées (« glu-glu », « miau », « cucurigu », « ham-ham ») respectent la phonétique de la langue et contribuent à un jeu auditif très vivant. En français, les équivalents sont presque parfaits : « glou-glou », « miaou », « ouaf », « cocorico ».

Le ludique ne se contente donc pas d'être préservé : il devient translinguistique. Les sons des animaux, bien que différents phonétiquement, provoquent la même réaction ludique. L'enfant français et l'enfant roumain participent au même type de jeu, chacun avec les instruments phonétiques de sa langue. C'est un cas où le ludique est entièrement conservé, grâce à l'équivalence sonore et à la structure cumulative identique.

« O, brad frumos » / « Mon beau sapin »

Dans ce cas, le ludique est partiellement perdu. La version roumaine, avec sa simplicité mélodique et sa répétition affective (« O, brad frumos, cu cetina tot verde »), transmet chaleur et familiarité – des éléments d'un jeu sonore doux.

La version française, en revanche, introduit des strophes supplémentaires et des termes solennels (« roi des forêts », « foi », « lumière »), transformant le texte en un

chant presque religieux. Le ton change et l'innocence ludique est remplacée par un lyrisme traditionnel.

Le rythme et la mélodie sont conservés, mais la religiosité et l'enrichissement lexical de la version française entraînent une perte partielle du ludique.

« Roțile autobuzului » / « Les roues de l'autobus »

Cette traduction représente un exemple de ludique pédagogique parfaitement conservé. Elle reprend fidèlement le modèle anglais (« The Wheels on the Bus »), tout en maintenant la structure répétitive, le rythme et la succession des actions.

En roumain, les onomatopées « fâș-fâș-fâș », « bip-bip-bip », « vruuum » sont extrêmement expressives, tandis qu'en français elles sont adaptées phonétiquement (« swish swish swish », « bip bip bip »).

« Hakuna Matata » (roumain / français)

Les deux versions conservent le ton joyeux et le rythme dansant, mais le ludique verbal s'exprime différemment.

En français, la traduction amplifie l'expressivité à travers des exclamations et des rimes internes (« Mais quelle phrase magnifique ! / Quel chant fantastique ! »), accentuant le plaisir sonore.

En roumain, l'humour repose sur le dialogue et la répétition comique (« Ce e un motto? – Nimic, ce mototol ești »), transformant la chanson en petite scène théâtrale. Le caractère ludique est donc préservé, mais par des moyens culturels distincts : jeu verbal (français) contre humour conversationnel (roumain).

« S-a întâmplat » / « Libérée, Délivrée »

La chanson *Let It Go* subit une transformation majeure en roumain. Dans l'original et dans la version française, la répétition du verbe (« Let it go », « Libérée, Délivrée ») soutient un rythme libérateur, presque incantatoire.

Dans la version roumaine, l'expression « S-a întâmplat » rompt ce jeu sonore, transformant l'énergie ludique en narration lyrique. La répétition subsiste, mais elle perd sa fonction de jeu pour devenir un écho dramatique.

Ainsi, le texte roumain perd à la fois le ludique phonique et sémantique, au profit d'une tonalité poétique et émotionnelle.

« Mă cheamă Gummy Bear » / « Je m'appelle funny bear »

Cet exemple illustre une recréation ludique complète. La version roumaine conserve la répétition (« Gummy, Gummy, Gummy »), les allitérations et le rythme rapide, ce qui préserve parfaitement l'esprit enjoué de l'original.

La version française va plus loin : elle remplace « gummy » par « funny » et ajoute des expressions comiques (« j'ai un p'tit ventre mou », « un slip kangourou »), créant un humour propre, indépendant du texte source. Le ludique n'est pas seulement préservé : il est réinventé.

Le ludique ne disparaît donc pas dans la traduction – il se métamorphose : il passe du jeu des sons au jeu des sens, du jeu de la langue au jeu de la culture. Cette transformation confirme la conception de Huizinga selon laquelle « le jeu ne disparaît pas, mais s'adapte au cadre culturel qui l'accueille ».

Stratégies traductives

La traduction des chansons pour enfants suppose bien plus qu'une simple transposition linguistique des paroles ; elle implique des choix poétiques, phonétiques et culturels destinés à conserver l'effet de jeu, et non forcément le sens exact.

Les traducteurs du corpus analysé emploient des stratégies variées — allant de la compensation par invention lexicale à la simplification didactique —, adaptant la chanson aux attentes et aux compétences linguistiques du public enfantin.

Compensation par invention lexicale

Cette stratégie est fréquente dans les chansons modernes, où le traducteur préfère créer de nouveaux effets ludiques lorsqu'il ne peut pas conserver ceux de l'original.

L'exemple le plus clair est *« Mă cheamă Gummy Bear » / « Je m'appelle Funny Bear »*. Le terme *gummy* (désignant une friandise gélifiée) ne possède pas d'équivalent sonore et sémantique satisfaisant en français. Le traducteur compense par une invention lexicale : il introduit l'adjectif *funny*, maintenant le rythme et le ton enjoué, tout en modifiant complètement le sens. De plus, des expressions telles que *« j'ai un p'tit ventre mou et un slip kangourou »* ajoutent un humour culturellement français et une image comique nouvelle.

Cette stratégie produit un texte qui n'est plus une traduction fidèle, mais une transcréation, une adaptation libre mais équivalente dans l'esprit.

Un autre exemple apparaît dans *« Hakuna Matata »*, où l'expression exotique reste inchangée linguistiquement, mais s'entoure de structures ludiques (*« Ce mototol eşti! », « Vai ! »*), afin de restituer la joie du jeu verbal. La traduction roumaine compense l'absence d'équivalence lexicale par le dialogue comique et l'intonation. Le traducteur devient alors un « inventeur de langue », compensant les pertes de sens par la création verbale et rythmique.

Adaptation culturelle (localisation)

Une stratégie constante est celle de la localisation culturelle – c'est-à-dire l'intégration de la chanson dans un univers familier à l'enfant qui l'écoute. Dans *« O, brad frumos » / « Mon beau sapin »*, les différences culturelles sont significatives.

La version roumaine évoque le lien avec la nature, en insistant sur l'élément visuel (*« cu cetina tot verde »*), tandis que la version française introduit un discours religieux et familial (*« Toi que Noël planta chez nous »*). La traduction française recontextualise la chanson en la transformant en hymne de Noël.

Ainsi, on observe un déplacement du registre naturel vers le registre spirituel, reflet de la tradition culturelle de la langue cible.

Dans « *Let It Go* » / « *S'a întâmplat* », l'adaptation culturelle est affective. L'original exprime l'idée de liberté individuelle, alors que la version roumaine la transpose dans un registre émotionnel plus dramatique, proche de la sensibilité roumaine.

Des vers comme « *S-a întâmplat, eu nu am mai rezistat* » traduisent un conflit intérieur plutôt qu'une libération. Le traducteur privilégie la résonance émotionnelle locale au détriment du message initial, réalisant ainsi une adaptation culturelle affective plutôt que conceptuelle.

La chanson « *La radio este un pui* » / « *À la radio il y a un poussin* » offre un exemple d'adaptation phonétique culturelle : les onomatopées diffèrent selon les langues, mais leur fonction ludique reste identique. Le traducteur adapte les phonèmes au système sonore propre (par ex. « *cucurigu* » → « *cocorico* »), préservant ainsi l'effet comique et le rythme cumulatif.

L'adaptation culturelle confirme que le sens de la chanson n'est pas fixe, mais négocié entre les langues afin de maintenir la familiarité, la joie et le rythme.

Simplification pour le public cible (les enfants)

Les chansons pour enfants reposent sur la répétition, la clarté et la prévisibilité. Les traducteurs simplifient les structures, éliminent certains détails et ajoutent des répétitions pour faciliter la mémorisation.

« *Les roues de l'autobus* » / « *Roțile de autobuz* » constitue un exemple de simplification pédagogique. Les paroles suivent une structure cyclique facile à retenir, et la traduction en conserve la succession logique (roues – portes – essuie-glaces – klaxon – passagers). Les deux versions répètent systématiquement la même ligne mélodique et rythmique.

Cette stratégie correspond à l'idée de Huizinga selon laquelle le jeu obéit à des règles, et la répétition en est une : l'enfant apprend par l'itération et le rythme. Dans « *Hakuna Matata* », les expressions idiomatiques complexes de l'original sont simplifiées (« *Ce mototol ești!* », « *N'ai pas de soucis, voyons !* »), rendant le texte accessible aux enfants sans perdre l'humour.

La simplification ne réduit pas la valeur du texte, mais l'adapte à la capacité de réception de l'enfant, transformant la chanson en instrument d'apprentissage ludique. Les stratégies traductives identifiées démontrent que la traduction des chansons pour enfants est une activité hybride, à la croisée de la linguistique et de la création poétique.

Le traducteur jongle avec les formes, les sens et les sons pour préserver l'esprit du jeu (Huizinga, *Homo ludens*), même lorsque les formes extérieures se transforment. Ainsi, la compensation par invention lexicale conserve l'énergie verbale, l'adaptation culturelle maintient la familiarité et l'accessibilité, et la simplification garantit le plaisir de la participation ludique.

Dans l'ensemble, ces stratégies confirment que la traduction des chansons pour enfants ne vise pas la fidélité littérale, mais la recréation de la joie ludique dans une autre langue, à travers des moyens propres à chaque culture.

La créativité du traducteur

La traduction des chansons pour enfants constitue l'une des formes les plus complexes de transposition interlinguistique, puisqu'elle requiert non seulement une équivalence sémantique, mais aussi une équivalence affective, phonétique et rythmique. Dans ce contexte, le traducteur n'est plus un simple médiateur, mais un « auteur secondaire », recréant le texte pour un nouveau public et devenant co-auteur de l'univers ludique.

Le traducteur comme « auteur secondaire »

Dans des chansons telles que *« O, brad frumos »* / *« Mon beau sapin »*, la version roumaine ne suit pas fidèlement le texte français, mais le recrée poétiquement, en l'adaptant à la sensibilité locale.

L'original français insiste sur la signification religieuse et sur le contexte de Noël (*« Toi que Noël planta chez nous »*), tandis que la version roumaine propose une personnification affective (*« Tu eşti copacul credincios, ce frunza nu şi-o pierde »*).

Ce déplacement sémantique témoigne d'une intervention créatrice : le traducteur re-sémantise le symbole du sapin, déplaçant l'accent de la théologie vers l'affectivité.

Dans le cas de *« Let It Go »* / *« S-a întâmplat »*, la créativité du traducteur se manifeste à travers la transformation de l'idée de liberté en une confession dramatique. Les paroles originales expriment l'émancipation et l'individualisme (*« The cold never bothered me anyway »*), tandis que la version roumaine accentue la dimension émotionnelle (*« Fie ger mereu, de azi gerul e prietenul meu »*).

Ainsi, le traducteur ne reproduit pas, mais interprète artistiquement: il donne une nouvelle voix au personnage, transformant la chanson en un récit lyrique à résonance locale. Dans ces exemples, le traducteur devient un créateur de sens — un auteur qui façonne le texte afin de le rendre compatible avec l'univers culturel de l'enfant roumain.

Quand l'adaptation devient création

Certaines traductions du corpus dépassent la limite entre traduction et création, devenant de véritables textes originaux inspirés d'un modèle étranger.

Un exemple typique de transcréation est *« Hakuna Matata »*. Bien que l'expression-clé soit conservée, le reste du texte est entièrement reconstruit selon une logique comique et rythmique propre, avec des répliques humoristiques spontanées (*« Ce mototol eşti ! »*, *« Hey, Pumbaa. Nu în faţa copilului ! »*).

Le traducteur adapte non seulement les mots, mais aussi l'intonation et le rythme des répliques, maintenant la fonction ludique à travers l'humour contextuel. La traduction devient alors un spectacle verbal, un acte d'interprétation théâtrale plutôt qu'une simple transposition textuelle.

Le traducteur agit comme un joueur créatif (Huizinga, *Homo ludens*), inventant de nouvelles règles à l'intérieur d'un jeu préexistant.

Originalité et fidélité : l'équilibre entre sens et effet

La créativité du traducteur n'implique pas l'abandon de la fidélité, mais son déplacement du niveau du sens vers celui de l'effet.

Pour le public enfantin, il importe moins que les paroles soient exactes que le fait que le son, le rythme et l'émotion produisent le plaisir de la participation.

Par exemple, dans « *Les roues de l'autobus* » / « *Roțile de autobuz* », le traducteur conserve la structure répétitive, tout en adaptant les onomatopées à la langue (« *fâș-fâș-fâș* » au lieu de « *swish swish swish* »).

Ce changement phonétique préserve l'effet ludique et mimétique, permettant aux enfants d'imiter les sons de manière naturelle dans leur propre langue. La chanson « *À la radio il y a un poussin* » / « *La radio este un pui* » illustre parfaitement ce phénomène.

Bien que la structure cumulative soit commune, la version roumaine introduit des variations lexicales et onomatopéiques spécifiques à sa langue (« *glu-glu-glu* », « *miau-miau* », « *ham-ham* »), tandis que la version française adapte les sons selon son propre système phonétique (« *glou glou glou* », « *miaou* », « *ouaf ouaf* »).

Ainsi, la fidélité ne s'adresse plus au texte source, mais à l'expérience ludique que la chanson doit transmettre.

Le traducteur devient un créateur d'effets sonores et émotionnels — un auteur d'équivalences esthétiques plutôt que sémantiques.

L'analyse du corpus démontre que le traducteur de chansons pour enfants joue un rôle essentiel dans la recréation du ludique et de la joie collective. Grâce à la liberté d'adapter, d'inventer et de transformer, il conserve l'esprit du jeu décrit par Huizinga : un espace d'imagination et de plaisir où les règles peuvent être modifiées sans trahir le sens profond de l'expérience.

Le traducteur devient ainsi médiateur culturel (par l'adaptation et la simplification), poète (par l'invention lexicale et la rime) et auteur ludique (par la recréation du rythme et du comique).

Par cette créativité traductive, la chanson traduite n'est pas une copie, mais une renaissance linguistique, destinée à maintenir vivante la part d'enfance propre à chaque langue.

Conclusions

La recherche a démontré que la traduction des chansons pour enfants, en tant que genre poétique distinctif, transcende les barrières linguistiques par l'affirmation d'une subjectivité marquée et d'une créativité accrue de la part du traducteur. L'analyse du corpus (incluant des chansons telles que *Je m'appelle Gummy Bear* et *À la radio il y a un poussin*) a confirmé l'hypothèse de travail suivante :

La traduction des chansons pour enfants constitue un acte profondément créatif, qui préserve l'esprit ludique à travers la transformation plutôt que l'imitation.

Cette opération complexe relève davantage d'une recréation ludique que d'un simple transfert linguistique, car traduire uniquement les significations (traduction littérale) reviendrait à trahir l'essence même du texte et à produire une non-traduction.

Le ludisme, fondé sur le rythme, la répétition et les effets sonores, demeure essentiel.

Le corpus a montré que, bien que le ludisme ne disparaisse pas totalement, il se métamorphose, passant d'un jeu sonore à un jeu de sens ou de culture. Par exemple, les chansons rythmiques et cumulatives (*Les roues de l'autobus*) conservent presque parfaitement leur caractère enjoué, quelle que soit la langue. En revanche, dans des cas tels que *Mon beau sapin* ou *S'est passé* (*Let It Go*), le ludisme phonique s'efface au profit d'une tonalité plus lyrique ou émotionnelle.

Afin de maintenir l'intérêt du public cible, les traducteurs recourent à des stratégies favorisant l'humour et la créativité enfantine.

Le traducteur devient ainsi un « inventeur de langue », créant de nouveaux effets ludiques lorsque les équivalents exacts font défaut, comme dans *Gummy Bear*, où *gummy* est remplacé par *funny* en français pour renforcer l'humour.

Le texte est adapté aux normes d'usage et au contexte culturel du destinataire, assurant familiarité et plaisir, comme on peut l'observer dans les traductions de chansons de Noël ou dans celles à caractère narratif (*Hakuna Matata*), où l'humour repose sur le dialogue et les expressions locales.

Ainsi, la fidélité traductive ne s'adresse pas au texte source (dans une perspective de stricte transposition), mais à l'expérience ludique que la chanson doit transmettre. Ce qui se « traduit », c'est le plaisir du jeu, et non pas uniquement le mot.

Dans la traduction des chansons pour enfants, le traducteur n'est plus un simple médiateur, mais un « auteur secondaire » : il façonne le texte par une intervention créatrice, donnant une nouvelle voix au personnage et re-sémiotisant les symboles. Cet acte implique une création de mondes (énergheia), et non une simple reproduction.

La traduction devient alors une création artistique (poiesis), impliquant un ensemble de solutions singulières.

En somme, le traducteur agit comme un joueur créatif (selon la théorie ludique de Huizinga, *Homo ludens*), inventant de nouvelles règles à l'intérieur d'un jeu préexistant, tout en en préservant l'esprit.

L'analyse confirme ainsi la position de la traduction des chansons pour enfants à l'intersection de la traductologie, de la linguistique ludique (centrée sur l'exploration et la manipulation des structures linguistiques) et des études culturelles (portant sur la gestion des culturemes).

Bibliographie et sitographie

Baker, M. (1992). *In Other Words: A Coursebook on Translation*. Routledge.

Bassnett, S. (2002). *Translation Studies*. Routledge.

Berman, A. (1984). *L'épreuve de l'étranger*. Gallimard.

Berman, A. (1995). *Pour une critique des traductions : John Donne*. Gallimard.

Berman, A. (1999). *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*. Seuil.

Escarpit, D. (2009). *Lire la littérature de jeunesse*. Dunod.

Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens*. Gallimard.

Klingberg, G. (1986). *Children's Fiction in the Hands of the Translators*. Lund University Press.

Lathey, G. (2010). *The Role of Translators in Children's Literature.* Routledge.

Lathey, G. (2016). *The Translation of Children's Literature*. Routledge.

Lindenfeld, J. (1976). *Sémantique du jeu verbal*. PUF.
Mavrodin, I. (2008). *Despre traducere. Literal şi în toate sensurile*. Polirom.
Meschonnic, H. (1999). *Poétique du traduire*. Verdier.
Nida, E. A. (1964). *Toward a Science of Translating*. Brill.
Nida, E. A.; Taber, R. (1969). *Théorie et pratique de la traduction*. Brill.
Oittinen, R. (2000). *Translating for Children*. Garland Publishing.
Oittinen, R. (2003). "Translating for Children", *Meta*, vol. 48, no. 1-2.
Puurtinen, Tiina, "Syntax, Readability and Ideology in Children's Literature", *Meta*, 1998.
Sarland, Ch. (2002). *Introducing Children's Literature*. Routledge.
Shavit, Z. (1986). *Poetics of Children's Literature*. University of Georgia Press.
Soriano, M. (2008). *La littérature pour la jeunesse*. Armand Colin.
Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility*. Routledge.
Vinay, J. P.; Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Didier.

LA CRÉATIVITÉ DANS LA TRADUCTION D'UN LIVRE LUDIQUE POUR LES ENFANTS : *LES CONTES DU CHAT PERCHÉ* DE MARCEL AYMÉ EN ROUMAIN [CREATIVITY IN TRANSLATING A PLAYFUL CHILDREN'S BOOK: MARCEL AYMÉ *LES CONTES DU CHAT PERCHÉ* INTO ROMANIAN]

Emanuela-Cezara TRANDAFIR[1]
Université « Ștefan cel Mare » de Suceava
emanuela.trandafir@student.usv.ro

Abstract: This article presents an analysis of Marcel Aymé's *Les Contes du chat perché* in Romanian translation. After introducing the author and his work, we examine the difficulties involved in translating the stories into Romanian. We analyze creative solutions regarding intertextuality, songs and rhymes, names of games, and the double meanings of words. Among the conclusions of our study, the most important one suggests the need to update the text for the new generation.

Keywords: *translating for children, Marcel Aymé,* Les Contes du chat perché*, wordplay.*

Introduction : les particularités de la littérature de jeunesse

La littérature d'enfance et de jeunesse est un domaine qui exige une sensibilité particulière au niveau de la traduction, car elle se situe à l'intersection du texte écrit, de l'oralité et de l'imaginaire culturel. Les livres pour les enfants constituent un univers dans lequel le traducteur doit être un médiateur entre le jeu, l'humour, le plaisir, l'émotion du langue source vers la langue cible.

La jeunesse est une période fondamentale durant laquelle l'enfant commence à se construire. Souvent considérée comme l'étape la plus précieuse de la vie, cette période est essentiellement caractérisée par la question « pourquoi ». La curiosité, l'énergie, mais aussi la créativité ne sont que quelques-uns des traits distinctifs de l'enfant. Celui-ci n'est pas seulement un récepteur passif d'informations, mais un émetteur actif dans le contexte de la communication. Le schéma de la question « pourquoi » stimule le développement cognitif de l'enfant, le transformant en un petit explorateur. Ainsi, l'enfance est le moment où le mot - écrit, entendu ou prononcé - commence à tracer un nouveau départ dans la vie de l'enfant.

Mais pour pouvoir définir ce que c'est la littérature pour enfants, une approche en diachronie est nécessaire, tout comme un lien constant avec les coordonnées sociales et culturelles du contexte de son fonctionnement. Comprendre comment elle est

[1] Coordonator: Conf. univ. dr. Raluca-Nicoleta BALAȚCHI.

apparue, qui en est l'initiateur et comment elle a évolué au fil des siècles jusqu'à aujourd'hui sont des étapes nécessaires pour toute analyse de ce type de corpus. Il faut tout d'abord souligner qu'au départ, il n'existait pas de genre distinct pour cette littérature. Mais, avec l'évolution de la société et le changement de perception des enfants ainsi que de l'éducation, la littérature de jeunesse a pris une place importante dans leur vie. Cette littérature ne trouve donc pas son origine dans une simple intention artistique, mais constitue une réponse aux besoins éducatifs d'une société en transformation, qui souhaitait que l'enfant ne soit pas éduqué seulement par des interdictions et des lois, mais aussi par une littérature à visée moralisatrice.

Le format du texte encadré dans ce que l'on appelle un livre pour les enfants transforme de nos jours cet objet dans un outil éditorial important qui facilite la transmission du contenu du livre, en fonction de l'âge et du niveau de compétence du lecteur. Il peut s'agir de petits recueils d'histoires destinés à une lecture simple ou de livres complexes qui contiennent non seulement du texte écrit, mais aussi des images qui viennent appuyer le contenu écrit. Cette diversité de formats contribue à la réception des histoires et des fils narratifs, mais aussi à l'exploration du contenu, offrant aux jeunes lecteurs la possibilité de construire leur propre fin à l'histoire ou de réorganiser le fil narratif en se basant sur les illustrations.

Le format des livres pour enfants n'a pas seulement une fonction narrative ou esthétique, il joue également un rôle sensoriel et moteur. La taille, le poids, la texture du papier et la manière dont le livre est manipulé influencent la perception visuelle et l'expérience tactile du lecteur, contribuant ainsi à son implication active dans la lecture.

L'image de l'enfant est très complexe et peut être analysée sous deux angles : la représentation de l'enfant au niveau individuel, microcosmique, et au niveau collectif, macrocosmique. Ainsi, le portrait de l'enfant qui est apparu sur le marché du travail illustre les différentes représentations mentales de l'enfant d'un éditeur à l'autre. Par conséquent, les stratégies éditoriales et les collections spécialisées représentent l'interaction des résultats des demandes appartenant à l'individu et à la communauté, qui sont interdépendantes (Oittinen, 2002, p. 4).

Les éditeurs sont ceux qui déterminent le groupe cible auquel ils s'adressent, de sorte que leur travail doit être rapporté à différentes sections ; ce sont eux qui tiennent compte de l'évolution constante des formats des livres, ainsi que des besoins psychologiques des enfants. Au fil du temps, on a observé que les exigences et les normes des parents changent d'une période à l'autre, et ce changement est dû à la technologie, qui est un facteur important dans la réévaluation des attentes. Bien sûr, lorsqu'il s'agit de l'édition de livres pour enfants, plusieurs éléments sont pris en compte, notamment : les besoins psychologiques en fonction du stade de développement de chacun, la logique commerciale et éditoriale, mais aussi le maintien d'un équilibre entre pédagogie et littérature. Ainsi, l'édition de livres contenant de la littérature pour enfants doit également tenir compte de l'adulte intermédiaire (bibliothécaire, parent, enseignant). (Di Giovanni, E., Elefante, C., & Pederzoli, R. 2010, p. 11)

De même, lorsqu'il s'agit de l'édition de livres pour enfants, le destinataire est également pris en compte. Cependant, il existe un dilemme concernant le destinataire.

Ce type de double destination de la littérature pour enfants selon Ewers est défini « children's literature with multiple address ». (Ewers, 2009, p. 44) Aussi, la littérature d'enfance et de jeunnese est constituée de deux processus de communication imbriques : « a message for children, and at the same time a message for the mediators of children's literature. Children's literature needs to have a basically twofold character, in that it also has always to be "mediator's literature". (Ewers, 2009, p. 29 ; Pederzoli, 2012, p. 40)

À mesure que la technologie prend de l'ampleur autour de nous, les enfants ont de plus en plus accès aux livres numériques. Comme le souligne Jan Van Coillie (2020), l'omniprésence de la technologie permet aux enfants d'interagir avec les histoires d'une manière différente, en facilitant un accès plus large et en proposant des expériences de lecture personnalisées. Ainsi, les livres numériques viennent en aide à toutes les tranches d'âge, en particulier aux plus jeunes, car la littérature devient un univers interactif et multilingue. Ces livres ne remplacent pas la littérature traditionnelle, mais viennent plutôt à son secours en offrant des possibilités de développement intellectuel et émotionnel. Par conséquent, la littérature pour la jeunesse continue de viser deux objectifs principaux : la transmission culturelle et l'adaptation aux besoins des jeunes lecteurs contemporains.

La présence d'images dans les contes pour enfants peut être considérée comme un complément narratif. Leur rôle est de faciliter la compréhension du texte, de stimuler la créativité et d'offrir de nouvelles perspectives d'interprétation. Les illustrations dans les livres pour enfants peuvent être envisagées sous un double angle : d'une part, les images facilitent la compréhension du texte, en fournissant des indices visuels et chromatiques, en clarifiant et en soutenant le message central d'un paragraphe du texte, ou dans le cas où les illustrations bloquent la compréhension du texte. Dans le premier cas, les images sont vraiment utiles pour stimuler l'imagination et ouvrent la porte à un univers ludique, accessible à tous les enfants. Dans le second cas, lorsqu'il y a un décalage entre les deux éléments, les images peuvent être un obstacle à la compréhension des événements racontés, créant une confusion entre ce qui est traduit en langage iconique et ce qui est exprimé par le texte écrit.

Ainsi, le rapport texte-image doit contribuer à harmoniser la lecture, à faciliter la compréhension et à impliquer le lecteur. Lorsque nous parlons d'image, nous pensons avant tout à sa chromatique et à sa symbolique. La palette de couleurs est un pilier important du dialogue intersémiotique. La chromatique peut soutenir l'émotion et le suspense des événements, car c'est un langage autonome qui complète le message textuel. Ainsi, l'illustration, associée à une chromatique appropriée, devient un narrateur visuel.

Dans un monde de plus en plus globalisé, la traduction de la littérature pour la jeunesse ne peut plus se limiter à un exercice linguistique. Elle est devenue un enjeu majeur à la frontière entre l'évolution commerciale et l'évolution culturelle. Le traducteur porte donc une grande responsabilité, car c'est lui qui décide quelle partie de la culture d'origine doit être modifiée, adaptée, voire supprimée.

L'un des problèmes les plus controversés en matière de traduction de livres pour enfants concerne le contexte culturel. Cet élément est nécessaire en traductologie, d'une part pour préserver la fidélité et la lisibilité du texte, et d'autre part parce que la mission de la traduction est aussi de stimuler et de faciliter, grâce à l'originalité du texte source, l'ouverture internationale et la compréhension mutuelle des jeunes lecteurs.

Le comparatiste français Paul Hazard considérait chaque livre traduit pour enfants comme « a messenger that goes beyond mountains and rivers, beyond the seas, to the very ends of the world in search of new friendships[2] » (1944, p. 146).

Marcel Aymé

L'écrivain Marcel Aymé naît le 29 mars 1902 à Joigny (Yonne), et meurt à Paris le 14 octobre 1967. Sixième et dernier enfant d'une famille de forgerons, Marcel perd sa mère à l'âge de deux ans seulement. Il grandit dans la ferme de ses grands-parents maternels, dans le village Villers-Robert (dans le Jura). Son enfance passée dans les paysages ruraux du Jura a été la source d'inspiration de toute son œuvre. C'est là que l'univers ludique qu'il s'est construit, entre fermes et légendes d'animaux parlants, a nourri l'imagination qui allait enrichir ses célèbres *Contes du chat perché*.

Bien qu'il ait initialement souhaité faire carrière dans l'ingénierie, le cours de sa vie a été bouleversé par une grave maladie. Cependant, la personne qui a le plus contribué à sa carrière littéraire est sa sœur. Une caractéristique distinctive de Marcel Aymé, par rapport aux autres romanciers contemporains français, est le fait qu'il n'est pas issu de la bourgeoisie parisienne et ne s'y est jamais vraiment intégré. Il se sent plus à l'aise dans le microcosme d'un petit village de province, où les paysans, les animaux et les petits locaux mènent une existence saine, même si elle est quelque peu monotone.

Dès le début de sa carrière, Aymé devient un écrivain prolifique. Outre *Les Contes du chat perché*, il écrit des œuvres majeures destinées aux adultes, telles que *La Jument verte* (1933), un roman réaliste et satirique sur la vie rurale, et *Le Passe-Muraille* (1941), un recueil de nouvelles fantastiques qui explore l'absurde et la condition humaine. Ses pièces de théâtre, parmi lesquelles *Clérambard* (1950), témoignent de son humour fin et de sa capacité à porter un regard critique et intelligent sur la société.

Son œuvre combine souvent des éléments fantastiques avec des allégories sociales et politiques plus profondes, le plaçant aux côtés de moralistes français tels que Rabelais et Voltaire. Les récits d'Aymé exigent une double perspective de la part des lecteurs, équilibrant innocence et ironie. Jusqu'à sa vieillesse, Marcel Aymé reste un observateur vigilant et un conteur inventif, capable de transformer des détails quotidiens en récits a portée universelle.

Ainsi, nous pouvons aujourd'hui parler d'une figure éminente, reconnue pour son humour et son style profondément ancré dans les réalités de son époque. Parler de Marcel Aymé, c'est inviter chacun à redécouvrir le monde à travers le regard d'un enfant attentif et d'un écrivain profondément lucide capable de faire rire tout en

[2] Un messager qui traverse montagnes et rivières, qui franchit les mers, jusqu'aux confines du monde, à la recherche de nouvelles amitiés (n. t.).

incitant à réfléchir à des problèmes « sérieux » comme : relations parent-enfant, homme-animal, les principes de l'éducation et la place du jeu dans la vie des enfants. Aussi, ses œuvres s'inscrivent dans une dynamique intertextuelle complexe. Ses contes peuvent être lus en palimpsestes des textes reliés aux contes de Perrault ou bien d'autres textes de Fontaine, du patrimoine mondial de l'enfance (*Le Chat Botté, Le Petit Chaperon Rouge, Le loup et l'agneau, etc.*)

Le livre en français

Les Contes du chat perché (publiés entre 1934 et 1946) sont les plus célèbres récits de Marcel Aymé. Au cours du processus éditorial, les récits ont été regroupés en deux volumes distincts apparues chez Gallimard Jeunesse : *Les contes bleus du chat perche* et *Les contes rouges du chat perche*. Le premier conte est *Le loup*, suivies d'autres 17 contes.[3] Deux d'entre elles *Le commis du Père Noel* et *Le mammouth*, ont été retrouvés dans les papiers d'écrivain après sa mort. Les contes ont été illustrés par plusieurs artistes au fil des éditions, parmi lesquels on peut citer : Nathan Altman, qui a illustré les premières éditions originales, dès la première publication en 1934, Nathalie Parain (notamment *Autres Contes du Chat Perche* en 1950), Philippe Dumas, qui a illustré des éditions plus récentes, notamment celles de la collection Folio Junior (1986), puis Claudine et Roland Sabatier, qui ont illustré des éditions de la collection Folio Cadet.

Dans la préface de l'édition de 1934 nous retrouvons le point de départ de ses contes : il raconte la conversation qu'il a eu avec un chat perché sur une branche, un jour où il se promenait et s'était arrêté pour lui donner un coup de main. Ainsi, le chat, remarquant qu'il cherchait quelque chose, a voulu le récompenser pour sa gentillesse. La réponse de Marcel met en évidence le rôle central de ses histoires : « *Je cherche une histoire qui amuse les enfants, mais je n'en trouve pas.* » C'est alors que le chat endosse le rôle du conteur : « *Je me suis assis sous le pommier, et le chat m'a raconté des aventures qu'il était seul à connaître, parce qu'elles sont arrivées à des bêtes du voisinage et à deux petites filles blondes qui sont ses amies.* » Ce qu'il affirme dénote un pacte avec le lecteur : *Ces contes du chat perché, je les donne ici sans y rien changer. L'opinion de mon ami le chat est qu'ils conviennent à tous les enfants qui sont encore à l'âge où l'on sait comprendre les bêtes et parler avec elles.* » A l'origine, les contes ne sont pas rédigés, mais transmis oralement de génération en génération. Marcel Ayme respecte cette tradition et recueilli les contes qui lui a confiés le gros chat perche sur un pommier, offrant « aux enfants de quatre à soixante-quinze ans ».

Nous constatons que, dans ces contes, la hiérarchie sociale disparaît et qu'il s'établit une égalité dans la relation entre l'homme et l'animal. À travers le regard de l'enfant, mais aussi à travers ses traits de caractère – sincérité, innocence, bonté, goût du

[3] Les dix-sept contes du chat perché ont été publiés entre 1934 et 1946 **:** *Le Loup* (1934), *Les Bœufs* (1934), *Le Chien* (1934), *Le Petit Coq noir* (1934), *Le Mauvais Jars* (1935), *L'Éléphant* (1935), *La Buse et le cochon* (1936), *L'Âne et le cheval* (1937), *Le Canard et la panthère* (1937), *Le Paon* (1938), *Le Cerf et le chien* (1938), *Les Cygnes* (1939), *Le Mouton* (1940), *Les Boîtes de peinture* (1941), *Les Vaches* (1942), *La Patte du chat* (1944), *Le Problème* (1946).

jeu, curiosité – l'auteur transmet des vérités fondamentales sur la relation entre parents-enfants, mais aussi sur la société française de l'époque, et bien plus encore.

La vision différente à laquelle fait référence Herbauts : « *Les enfants sont plus souples d'esprit que les adultes. Ils acceptent qu'une ville puisse être minuscule. De par leur taille, ils ont déjà une vision différente.* » (2000, 2001 en ligne) trouve un écho particulier dans l'œuvre de Marcel Aymé : dans une ferme, deux sœurs, Delphine et Marinette, ont redécouvert un espace rempli de jeux et d'animaux. Les parents des filles sont toujours sévères, avec des règles strictes, et sont absents lorsque les filles commencent à créer leur propre univers de jeu, où tout est possible, utilisant la créativité et le jeu comme outils pour plonger dans les joies de l'enfance. Mais ceux qui jouent tout le temps avec les filles sont les animaux, dotés du don de la parole. Ainsi, l'univers ludique dépasse la logique et les barrières des adultes.

Stratégies de la traduction en roumain

L'importance du livre que nous analysons dans l'ensemble de l'œuvre d'Aymé~~, il~~ est déjà évidente si nous nous rapportons au fait qu'il a été traduit en 31 langues[4], ce qui montre son succès international. De plus, les éditions illustrées sont réalisées par des artistes talentueux. L'édition anglaise est traduite sous le titre *The Wonderful Farm* et illustrée par Maurice Sendak, confirmant le statut universel de ces contes.

Pour analyser le corpus littéraire choisi, il convient de se référer à l'approche méthodologique bien connue de Vinay et Darbelnet (1958), dont les travaux en stylistique comparée proposent une taxonomie de techniques visant à obtenir des traductions aussi fidèles que possible. Leur approche se base sur le principe selon lequel le traducteur ne traduit pas des mots, mais des unités de pensée et des situations. Aussi, l'analyse met en lumière les stratégies compensatoires destiner à combler les lacunes linguistiques ou culturelles propres à chaque langue, qu'elle soit cible ou source. Toutefois, ces techniques ne sont pas des recettes pour une traduction parfaite, mais des instruments qui permettent au traducteur d'être co-auteur de l'espace ludique.

Le corpus étudié se révèle particulièrement riche du point de vue de la créativité ludique appliquée à la traduction. Du point du vue chronologique, on a choisi le premier conte apparu, *Le loup*. Ce conte est le meilleur exemple où on peut analyser l'intertextualité, des traductions indirectes rendues par modulation, la traduction des chansons et de rimes, la traduction des noms de jeu et le double sens du mot.

Dans le paysage éditorial roumain, cet ouvrage n'a qu'une seule traduction, celle de Tudor Măinescu (1966). Si la version française publiée aux éditions Gallimard est accompagnée d'une préface détaillée, l'édition roumaine parue aux éditions Tineretului s'ouvre uniquement sur le dessin d'un chat perché au sommet d'un escalier. Aussi, dans la version roumaine nous avons quelques contes traduits *: Lupul, Cerbul și câinele, Elefantul, Rățoiul și pantera, Gâscanul cel rău, Măgarul și calul, Berbecul* et *Ostrovul*

[4] *Les Contes du chat perché ont été traduits en italien, tchèque, japonais, portugais, polonais, etc.* https://www.unesco.org/xtrans/bsresult.aspx?lg=0&stxt=les%20contes%20du%20chat%20perche&fr=10.

lebedelor. Le volume se distingue dans les rayons des bibliothèques par les illustrations exceptionnelles signées Jean Palayer, qui complètent le texte d'une vision graphique particulièrement originale. Les illustrations, narrateur visuel de l'œuvre, se traduisent dans la version traduite par des formes géométriques légèrement esquissées représentant les animaux, mais aussi par la reprise de certaines répliques du texte. Les contes se distinguent par la simplicité des dessins, mais aussi par la palette de couleurs choisie. Les couleurs claires prédominent, ce qui enrichit le message visuel des récits. Nous disposons donc d'une seule version de la traduction, ce qui démontre la grande capacité du traducteur à préserver l'authenticité du texte. Les traductions pleines d'humour mettent en relief des valeurs essentielles telles que l'amour du jeu et la bonté, tout en saisissant certains aspects de la société française. Ainsi, le lecteur, enfant ou adulte, peut percevoir dans la version roumaine la profondeur de la vérité sous une forme ludique.

Dans sa version roumaine, le traducteur Tudor Măinescu déploie plusieurs techniques afin de restituer de manière créative le message, l'émotion et l'ironie de l'auteur de la langue source vers la langue cible.

Au niveau de noms propres, plusieurs solutions sont fournies ; on a soit des traductions directes, soit des traductions indirectes. Les noms des personnages principaux se traduisent de manière directe : Delphine – Delfina et Marinette- Marineta. Par exemple, le traducteur a traduit « La plus blonde » par « Bălăioara ». Ici, il utilise la modulation qui est définie comme « une variation dans le message, obtenue en changeant de point de vue, d'éclairage. Elle se justifie quand on s'aperçoit que la traduction littérale ou même transposée (Cea mai blondă) aboutit à un énonce grammaticalement correct, mais qui se heurte au génie de LA[5]. Le nom traduit ne relève pas seulement un diminutif du mot « bălai », mais exprime une attitude affectueuse typique des contes roumains, passant d'une description neutre, « blonde », à une forme affective, « bălăioara », modifiant ainsi la nuance sémantique. Nous pouvons observer que le traducteur recourt aussi à la technique de la transposition, en remplaçant l'adjectif français par un substantif diminutif en roumain, réalisant ainsi une adaptation stylistique. Ce choix montre que la créativité du traducteur est nécessaire pour que l'enfant qui lit le livre ressente la même émotion que dans le texte cible et fasse des liens avec des textes pour enfants de sa propre culture.

En ce qui concerne la traduction des chansons et des rimes, le traducteur utilise une combinaison de procédés traductologiques tels que l'équivalence, la transposition et le calque phonétique. Pour le nom « Compère[6] », il restitue le nom « Cumetre », en utilisant l'équivalent pour conserver la forme familière et archaïque propre aux contes. Le traducteur préfère conserver le nom « Guilleri ». Le passage d'une interrogation au futur « Te lairras-tu mouri ? » vers une structure conditionnelle « Dacă nu ți-e a muri » illustre un procédé de **t**ransposition, permettant de maintenir l'équivalence sémantique

[5] Dans le livre de Vinay et Darbelnet (1958), LA désigne la langue d'arrivée.

[6] Le dictionnaire Larousse définit le mot « compère » en ancien français comme parrain d'un enfant par rapport à la marraine (ou commère).

tout en adaptant la syntaxe aux normes de la langue cible. Afin, pour la rime, le traducteur a choisi d'utiliser un calque phonétique partiel du verbe « mourir », en tirant parti de leur étymologie latine commune. Le fait qu'une bête sauvage fredonne une chanson sur un homme souligne l'absurdité et l'humour de la situation. De plus, Guilleri « meurt » et « ressuscite » dans la chanson, ce qui reflète le jeu du loup qui prétend être gentil, alors que sa nature reste dangereuse.

La version française	**La version anglaise**
« Il monta sur un arbre	« He climbed up a tree
Pour voir ses chiens couri, carabi	To see his hounds run, carabi,
La branche vint à rompre	Then the branch broke
Et Guilleri tombit, carabi.	And Guilleri fell down, carabi.
…….	……..
De cette belle histoire	Here's the moral,
La morale la voici, carabI	Of this nice story, carabi.
Elle prouve que par les femmes	It proves that through women
L'homme est toujours guéri, carabi.	Man is always healed, carabi.

Pour la comptine du loup, le traducteur utilise l'équivalence et la compensation. Il remplace la promenade dans le long du bois par la cueillette des mures, activité spécifique de l'espace roumain. De plus, il ajoute la phrase « Lupule, pentru ce taci ?» pour une compensation stylistique. Aussi, il y a des phrases qui sont traduites en suivant de près la structure originale, avec des artifices bien trouvés, telle que l'omission du sujet et des noms en vocatifs (*loup, tu*) : « Loup y es-tu ? m'entends tu ? quoi fais-tu ? » par « Unde ești ? Auzi ? Ce faci ? ».

La version roumaine :	**La version française :**
« Haidem la cules de mure	« Promenons-nous le long du bois,
Cât nu-i lupul în pădure.	Pendent que le loup y est pas.
Lupule, pentru ce taci ?	Loup y es-tu ? m'entends-tu ? quoi fais-tu ? »
Unde ești ? Auzi ? Ce faci ? ».	

Un autre domaine de traduction qui présente des difficultés est celui des noms de jeux. Nous observons ici les différences culturelles et la manière dont celles-ci peuvent constituer des obstacles en traductologie. Dans le processus de traduction, la décision de conserver ou d'adapter les noms des jeux relève de la traduction en tant qu'acte de médiation culturelle. Dans le cas de Tudor Măinescu, on constate qu'il adapte parfois les noms ou propose un équivalent. Le jeu est l'activité centrale de l'enfance, car c'est lui qui place l'enfant dans des situations différentes. Cette adaptation peut être considérée pertinente, car elle arrive à créer, dans le texte cible, le même effet auprès du destinataire.

Chez Aymé, l'univers ludique se caractérise par la collectivité — tous les jeux mentionnés impliquent des groupes d'au moins trois participants. Cette prédilection

dévoile non seulement la biographie de l'auteur, mais aussi la fonction sociale du jeu : celle de rapprocher les enfants et de les transformer en un tout unitaire. À travers le jeu, les enfants cessent d'être des individus isolés et font partie d'une entité définie par ses propres règles.

Dans la version de Măinescu, on trouve quelques noms de jeux qui ont été adaptés ou équivalents : à la main chaude, à la ronde, à la courotte malade, à la paume placée, au cheval.

La version française	**La version roumaine**
à la ronde	rotunda e luna
à la main chaude	fripta
à la paume placée	mingea la perete
à la courotte malade	fetița bolnavă
au cheval	calul și călărețul
au furet	baba-oarba
à la balle fondue	gajurile
à la mariée	mireasa

Dans l'univers de Marcel Aymé, le double sens des mots constitue une stratégie narrative essentielle, et les termes « bête » et « bouffer » illustrent cette technique ludique. En français, « bête » fonctionne à la fois comme nom et comme adjectif, créant un jeu de miroirs entre identité et intellect. Le sens dénotatif fait référence à l'animal dans son état pur. Dans *Contes du chat perché*, les personnages sont des animaux qui parlent, ils sont donc, au sens propre, « des bêtes ». Le sens connotatif renvoie à la « bêtise » ou au « manque d'intelligence ». Aymé joue avec le préjugé humain selon lequel les animaux sont inférieurs. Souvent, les « bêtes » (les animaux) s'avèrent bien plus logiques et sages que les adultes (les parents), renversant ainsi le sens péjoratif de l'adjectif. Le mot « bouffer » appartient au registre familier et apporte une note de réalisme brutal dans l'univers magique. Son sens est « manger » (l'équivalent du roumain « a înfuleca »). Il s'agit de la faim instinctive, propre aux animaux. Au sens figuré, « bouffer » suggère également l'idée de destruction. L'utilisation de ce terme à la place de « manger » accentue le côté comique, mais aussi le côté cru de la nature. Par ces jeux de mots, Aymé élimine la barrière entre l'homme et l'animal, forçant le lecteur à voir au-delà des étiquettes.

Conclusion

L'analyse traductologique de ce récit nous montre que Marcel Aymé reste intemporel grâce à son approche ludique. La société sera toujours en mutation, mais l'écrit perdurera. Des règles tacites sous-tendent ces textes destinés aux enfants. On peut également noter un fait intéressant, à savoir qu'il affirme clairement que ces textes s'adressent aux enfants, une idée qui touche le cœur d'enfant qui réside en chaque être humain, quel que soit son âge. La traduction en roumain prouve que le traducteur n'est pas seulement un médiateur linguistique, mais un véritable architecte qui donne du sens à toute l'histoire, en mêlant le réalisme au fantastique, l'humour au ludique. Les

techniques de traduction utilisées surprennent par leur originalité et leur créativité. Marcel Aymé et Tudor Măinescu enrichissent l'esprit de l'homme par la vérité, une vérité travaillée par le jeu. Chez Marcel Aymé, le jeu réside dans un mélange du merveilleux et du quotidien, du réalisme et du fantastique.

Références

Corpus analysé :

Aymé, M. (2000). *Les contes du chat perché: contes choisis*. Editions Gallimard.

Aymé, M. (1963). *Poveştile motanului cocoţat*. Editions Gallimard.

Ouvrages de traductologie :

Nières-Chevrel, I. (2009). *Introduction à la littérature de jeunesse* (édition revue et corrigée). Didier Jeunesse., s. d.)

Oittinen, R. (2000). *Translating for children*. Routledge.

Vinay, J., & Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction*. Editions Didier.

Van Coillie, J., & McMartin, J. (2020). *Children's literature in translation: Texts and Contexts*. Leuven University Press.

https://www.marcelayme.net/, consultée 24 avril 2026

https://www.gallimard-jeunesse.fr/catalogue.html?text=marcel+ayme, consultée 24 avril 2026

https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/comp%C3%A8re/17646, consultée 24 avril 2026

EL CONTRASTE ESPAÑOL-INGLÉS COMO FUENTE DE HUMOR: UNA APROXIMACIÓN LUDOLINGÜÍSTICA [THE SPANISH-ENGLISH CONTRAST AS A SOURCE OF HUMOR: A LUDOLINGUISTIC APPROACH]

Ilinca Aurora ILIE[1]
Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iași
auraili81@gmail.com

Abstract: At the intersection of linguistics and the sphere of play lies ludolinguistics, a complex and contemporary discipline characterized by its vast interdisciplinary potential. This field is based on the study of various wordplays, anecdotes, and forms of verbal humor, as well as the underlying linguistic mechanisms and phenomena that support them. Thus, ludolinguistics highlights the close relationship between language, play, and creativity. The contrast between Spanish and English, utilized for humorous purposes, constitutes a key point of interest within ludolinguistics. The relevance and the sociolinguistic and even cultural implications of this shift from one linguistic code to another are unquestionable in the current global context, whether considering the bilingualism of many speakers in Latin America or native speakers of Spanish or English seeking to engage with a foreign language in a natural and playful manner.

Keywords: *ludolinguistics, sociolinguistics, wordplay, bilingualism.*

Introducción

En la intersección entre el ámbito de la lingüística y el espacio lúdico se encuentra la ludolingüística, una disciplina compleja y actual por sus múltiples posibilidades interdisciplinarias. Según Carlos Cabrera en su libro *Manual de ludolingüística en español*, "hablamos de ludolingüística para hacer referencia a la disciplina encargada del estudio de los recursos verbales a través de los cuales se manipula la lengua con una finalidad lúdica". Otro estudioso importante de esta disciplina compleja, José L. Herrero, la define de una manera más concentrada, pero igualmente contundente y relevante: "disciplina que estudia los diferentes métodos para utilizar el lenguaje con una función lúdica". En otras palabras, la ludolingüística se basa en el estudio de los diferentes juegos de lenguaje, anécdotas o formas de humor verbal, así como de los mecanismos y fenómenos lingüísticos que los sustentan.

La expresión ya mencionada "juegos de lenguaje" (también conocidos como "juegos lingüísticos") fue introducida por el filósofo alemán Ludwig Wittgenstein, primero en sus cursos y luego recogida en sus *Investigaciones filosóficas* (*Philosophische*

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Alin Titi CĂLIN.

Untersuchungen) en 1953. Además de ser simples combinaciones de palabras manipuladas de forma lúdica para generar diversos efectos, Wittgenstein considera como juego de lenguaje "al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido". Así, el filósofo pone de relieve el vínculo entre lenguaje, juego y la naturaleza lúdica de los seres humanos.

Es cierto que la ludolingüística como campo autónomo que funciona bajo esta denominación específica es relativamente reciente, especialmente en el mundo de la filología hispánica, lo que explica la falta de un compendio sólido y generoso de materiales teóricos extensos. Sus mecanismos, herramientas y los correspondientes fenómenos de interés están aún bajo una investigación exhaustiva por parte de teóricos y estudiosos preocupados por este campo. No obstante, se encuentra en proceso de establecerse como una disciplina importante, fértil y altamente prometedora.

La ludolingüística es, por tanto, una preocupación de máximo interés en los últimos años, ya que ofrece muchas posibilidades de investigación y paralelos incluso con otros campos aparentemente no relacionados, como la medicina. Por sorprendente que pueda parecer esta asociación, la conexión está excelentemente explorada y explicada por Enrique Saldaña en su obra seminal *Ludolingüística médica* (2003). Saldaña analiza la intersección entre el juego de palabras (que pertenece fundamentalmente al campo de la ludolingüística) y la terminología médica. Demuestra que este tipo de lenguaje especializado no es del todo rígido ni desalmado, y que existen numerosas formas de humanizarlo y hacerlo más accesible e incluso entretenido.

Con estas consideraciones preliminares en mente, a pesar de que la ludolingüística que funciona bajo esta etiqueta específica se encuentra en una fase bastante incipiente, los mecanismos lingüísticos de todo tipo y juegos de palabras se han utilizado mucho antes de esta preocupación intelectual y filológica más reciente. Al fin y al cabo, debemos recordar el condicionamiento del ser humano como *Homo Ludens*, tal como lo plantea Johan Huizinga en su famosa obra *Homo Ludens* (1938). Así, la dimensión lúdica esencial está en el centro de la cultura humana. Esta idea fundamental se manifiesta, sin sorpresa y en absoluto de forma coincidente, también de manera lingüística, a través de los diversos chistes, juegos de palabras y otras manipulaciones lúdicas de las palabras que el ser humano ha realizado tan ingeniosamente durante tantos siglos de fructífera existencia.

Las manifestaciones primigenias que hoy se pueden considerar verdaderos juegos lingüísticos se hallan en la Antigüedad. En la Antigüedad griega se pueden encontrar los primeros palíndromos, un hecho explicable incluso teniendo en cuenta la etimología griega de este concepto (viene del griego *πάλιν δρόμος*, *palin dromos*, 'volver a ir atrás'). Un palíndromo es una "palabra o frase cuyas letras están dispuestas de tal manera que resulta la misma leída de izquierda a derecha que de derecha a izquierda" (definición según DLE, s.f.). Un ejemplo de palíndromo antiguo conservado hasta el presente es *Νίψον ἀνομήματα μὴ μόναν ὄψιν* (*Nipson anomēmata mē monan opsin*), atribuido a Gregorio de Nacianceno (330-390). Significa 'Lava mis pecados, no solo mi rostro'.

También en el lenguaje y la cultura de la Antigüedad latina aparece usado el recurso del palíndromo. Se pueden dar como ejemplos las siguientes situaciones:

- *Si bene te tua laus taxat, sua laute tenebis* ('Si eres digno de tu alabanza, seguirás el camino que te indica', atribuido al escritor y militar romano Plinio el Viejo).
- *Roma tibi subito motibus ibit amor* ('En Roma, rápidamente con sus ajetreos, te llegará el amor', atribuido al retórico y pedagogo romano Quintiliano).

El palíndromo como tipo de juego lingüístico de origen antiguo se sigue utilizando hoy en día, lo que demuestra su vigencia. En el contexto español destaca el caso de José Pablo García, ilustrador malagueño, que muestra un especial interés por los palíndromos. En 2014 creó una página llamada *Palindrotiras*, presente en varias redes sociales (como X e Instagram), donde publica «las viñetas que podéis leer igual del derecho y del revés» (esta es la descripción exacta de su página). En este contexto, es necesario analizar algunas de sus obras.

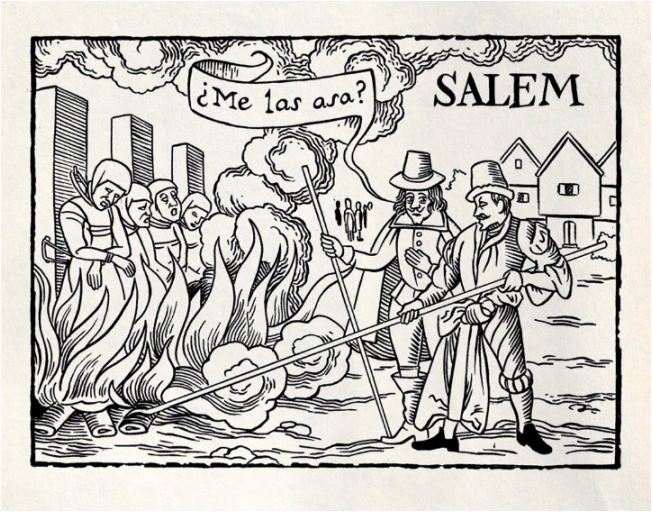


Esta evocadora ilustración, publicada en la página de Instagram @*palindrotiras* el 16 de septiembre de 2025, contiene un excelente ejemplo de dos palíndromos. Estos pueden descifrarse fácilmente si organizamos el texto de la siguiente manera lineal:

- El primer palíndromo: ¡Eso! No sé…
- El segundo (cuasi) palíndromo: Neopreno poner Poe

Obviamente, el segundo palíndromo es imperfecto, ya que no sigue estrictamente las reglas de formación de un palíndromo auténtico. La escritura correcta para que pudiera considerarse un palíndromo legítimo debería haber sido: *"eopreno poner poen"*. Sin embargo, con el fin de preservar tanto el efecto cómico como una cierta lógica sintagmática (para que sea legible y coherente), la letra *n* sufrió una reubicación del principio al final de la estructura. No obstante, la intención de crear un palíndromo es evidente.

Posteriormente, la fuente de humor surge de la inclusión, tanto simbólica como directa, del escritor Edgar Allan Poe, figura cardinal del movimiento romántico estadounidense y formador fundamental de la cultura mundial, ya que su legado fuera de las fronteras americanas es incuestionable. Además del dibujo del autor, la presencia del cuervo es imperdible; por supuesto, se trata de una clara alusión al famoso poema de Poe, *El cuervo*. Su importancia literaria es innegable, siendo el cuervo un símbolo impactante que sigue a Poe —especialmente en la cultura popular— como su extensión animal o su *alter ego*. En cualquier caso, podemos ver a través de esta imagen cómo la lingüística (mediante este mecanismo del palíndromo como juego de palabras) y la literatura pueden coexistir y fusionarse, creando efectos cómicos.



Este otro ejemplo pertinente, publicado en la página de Instagram *@palindrotiras* el 27 de mayo de 2025, contiene un palíndromo evidente: ¿Me las asa? Salem**.** Claramente y sin ninguna duda o dificultad, el texto puede leerse de la misma manera de izquierda a derecha que de derecha a izquierda.

La inspiración para este palíndromo es, esta vez, de carácter histórico, ya que alude a los famosos juicios de las brujas de Salem y a la infame quema de brujas que ocurrió durante y después de estos. La descripción de la publicación explica, también en un registro cómico y jovial, esta alusión: «Me he tomado una pequeña licencia: en los juicios de Salem de 1692, las acusadas de brujería no fueron quemadas, sino ahorcadas. La veracidad de los hechos no debe imponerse jamás a una palindrotira». En cualquier caso, una explicación detallada de las implicaciones históricas y sociales de estos eventos no es el objeto de este análisis, pero resulta notable cómo José Pablo García toma un evento tan serio, incluso oscuro y sombrío (dado lo que implicaba el proceso inhumano de quemar vivas a las personas), y lo reforma, transfiriéndole una valencia lingüística y un efecto cómico.

Finalmente, a través de ambos ejemplos incluidos de la página Palindrotiras, se puede observar la predisposición de un artista español por referenciar, reimaginar o incluso

interpretar elementos culturales estadounidenses. En este caso, el contraste entre el español y el inglés (tanto en cultura como en lengua) adquiere su primera manifestación.

Los principales fenómenos lingüísticos de interés en la ludolingüística

En español, diversos fenómenos lingüísticos pueden explotarse como herramienta humorística en situaciones variadas, lo que ejemplifica la dimensión y el poder lúdicos del lenguaje. A continuación, comentaremos tres de ellos.

Homonimia y polisemia

La homonimia y la polisemia son dos fenómenos que a menudo se analizan conjuntamente en el contexto del problema de la ambigüedad léxica. Según el *Glosario de términos gramaticales* de la Real Academia Española (RAE, 2020), "la homonimia es la coincidencia formal entre dos palabras con significados distintos y no relacionados".

En esencia, los homónimos son aquellas palabras que se pronuncian y pueden escribirse de la misma manera, pero que tienen sentidos completamente distintos. El término "homonimia" fue introducido por Aristóteles en su tratado *Refutación de los sofismas*. Como es bien sabido, en general se distinguen dos formas de homónimos: los homógrafos y los homófonos. Se pueden dar varios ejemplos de casos de homonimia relevantes en el contexto de la ludolingüística:

- Va un hombre paseando con su gato y una señora le pregunta: «—¿Araña?». Y el hombre responde: «—No araña, pero gato». Aquí hay un juego de palabras entre el sustantivo *araña* (animal) y el verbo *arañar* conjugado en la tercera persona del singular.
- Un pequeño diálogo entre dos personas hablando sobre un tubo agujereado:
    - —El tubo del agua se ha agujereado.
    - —Tuvo que haber sido cuando hizo tanto frío.

Este ejemplo contiene un juego de palabras dado por dos palabras casi idénticas: *tubo* y *tuvo*. Son homófonas, por lo que se pronuncian de forma idéntica (en español, las letras *b* y *v* representan el mismo fonema bilabial sonoro /b/). Del mismo modo, se puede presentar la siguiente situación:

- —¿Usted no nada nada?
- —Es que no traje traje.

En este caso, se pueden identificar dos pares de homógrafos: *nada* (del verbo *nadar*) frente a *nada* (adverbio de cantidad); y *traje* (del verbo *traer*) frente a *traje* (sustantivo que denomina una prenda de vestir).

Por otro lado, según el *Glosario de términos gramaticales*, "la polisemia alude a la pluralidad de significados de una voz cuando estos se hallan relacionados entre sí" (RAE, 2020). A diferencia de la homonimia, la polisemia se refiere a la propiedad de una palabra de tener diversos significados que guardan una raíz común o una relación semántica.

Ejemplo de chiste que contiene un caso de polisemia:

- —¿Por qué se suicidó el libro de matemáticas?

- —Porque tenía muchos problemas.

Resulta bastante coincidente que este caso de polisemia con la palabra *problema* exista también en otros idiomas, como el inglés y el rumano. Por lo tanto, se pueden encontrar chistes casi idénticos en sus respectivas lenguas.

El calambur

El calambur es un recurso fonético que consiste en la "agrupación de varias sílabas de modo que alteren el significado de las palabras a que pertenecen" (RAE, s.f.). En la literatura española, Francisco de Quevedo es uno de los autores más relevantes que utilizó con frecuencia e ingenio este recurso. Un ejemplo de calambur de Quevedo se encuentra en un poema que narra la boda de unos esclavos: *"Ella esclava y él esclavo / que quiere hincársele en medio"*. El calambur reside en que la palabra esclavo se puede leer también como es clavo.

El calambur puede utilizarse de manera exitosa y eficiente también en los chistes, sirviendo como un excelente mecanismo lingüístico que produce humor de forma intencionada y astuta. He seleccionado dos ejemplos donde se emplean calambures:

1. «—Oye, ¿qué es de Pilar? / —Pues quitar los pelos uno a uno». La explicación del chiste es sencilla: el verbo *depilar* se puede separar en la preposición *de* y el nombre propio *Pilar*. El primer interlocutor desea saber qué ha sido de la persona llamada Pilar, pero dado que la secuencia puede interpretarse como un calambur, el receptor entiende en su lugar el verbo *depilar* y responde explicando en qué consiste dicha acción.
2. «—Dígame. / —Me. / —Repítalo, por favor. / —Lo, lo, lo». En este caso, se incluyen dos calambures a través de las palabras *dígame* y *repítalo*, que pueden entenderse en esta clave como *diga "me"* y *repita "lo"*. Cabe aportar aquí una explicación gramatical básica: en español, en el caso del modo imperativo, los pronombres de objeto directo e indirecto se posponen y se unen al verbo (enclíticos); por eso se escribe, por ejemplo, *repítalo* (formado por el imperativo *repita* y el pronombre *lo*).

El contraste español-inglés como fuente de humor

El contraste entre el español y el inglés utilizado con finalidad humorística constituye uno de los posibles puntos de interés de la ludolingüística. La relevancia y las implicaciones sociolingüísticas e incluso culturales de ese paso de un código lingüístico a otro son incuestionables en el contexto actual, dominado por el surgimiento del inglés como *lingua franca*. Las interacciones e interferencias entre el inglés y el español se manifiestan a menudo a través de la cultura popular, generando un inmenso impacto en el público.

Existen numerosos ejemplos que podrían enriquecer esta discusión: desde personajes de programas de televisión (como Gloria de *Modern Family*, quien protagoniza chistes o resulta involuntariamente graciosa por su uso específico del inglés y del español) hasta la representación de la cultura hispánica en películas, especialmente en el género *western*. En estas producciones se observan situaciones

cómicas dentro de diálogos entre hablantes nativos y no nativos de español, basadas en confusiones entre palabras como "embarazada" y *embarrassed*, o juegos fonéticos como "gracias" y *grassy ass*.

De cualquier modo, el uso de este contraste es relevante ya sea que hablemos del bilingüismo de muchos hablantes en el espacio latinoamericano, que emplean esta dualidad para expresar su identidad cultural y lingüística, o de hablantes nativos de español o inglés que buscan acercarse a la lengua extranjera de manera natural y lúdica.

Existen múltiples chistes relevantes para la ecuación del contraste español-inglés. Algunos ejemplos muy ilustrativos son los siguientes:

1. Una situación que consiste en un diálogo en el que participa un fan de la saga *Star Wars* (*La guerra de las galaxias*):
    - — ¿Podría traducir "mirar"?
    - — *Look*.
    - — Úselo en una frase.
    - — *Luke*, yo soy tu padre.

Aquí, el chiste surge del hecho de que, para un hablante no nativo de inglés, la palabra *look* (verbo "mirar") y el nombre propio *Luke* pueden sonar casi idénticos, especialmente si no se domina la pronunciación nativa. Sin embargo, en realidad, ambas palabras se pronuncian de manera diferente y esta divergencia suele acentuarse según el acento regional del hablante. Para resaltar la diferencia de pronunciación, se puede examinar su transcripción fonética:

- *Look*: /lʊk/ (vocal breve y relajada)
- *Luke*: /luːk/ (vocal larga y tensa)

Esa diferencia de un solo fonema hace que *look* y *Luke* formen lo que en fonética inglesa se denomina un par mínimo (*minimal pair*). Esta variación fonológica puede resultar demasiado sutil para el oído extranjero y aún más difícil de reproducir, lo que explica el trasfondo lingüístico de este chiste.

2. El nivel de competencia lingüística:
    - — ¿Nivel de inglés?
    - — Alto.
    - — Traduzca "pájaro".
    - — *Bird*.
    - — ¿Puede usarlo en una frase?
    - — *¡Happy bird day to youuuuuuu!*
    - — ¡Contratado!

Este chiste se burla del nivel de competencia falsamente pretendido por algunos hablantes. En lugar de decir correctamente *"Happy birthday to you"* (el equivalente al deseo español "¡Feliz cumpleaños!"), el hablante dice *"Happy bird day to you"* (que significaría "¡Feliz día del pájaro!").

La fuente del humor es similar a la del ejemplo anterior: la confusión por parte de un hablante no nativo de inglés entre dos palabras fonéticamente cercanas: *bird* y *birth*. Una transcripción fonética permite esclarecer la diferencia:

- *Bird*: /bɜːd/

- *Birth*: /bɜːθ/

De nuevo, estos dos sustantivos varían en un solo fonema (la consonante final oclusiva frente a la fricativa dental), lo que genera incertidumbre en situaciones de comprensión auditiva para los aprendices de la lengua.

Los memes

A pesar de su naturaleza informal y su popularidad en el mundo digital, los memes son, sin duda, una forma de expresión muy prominente en la que se emplea el humor lingüístico, convirtiéndose así en un objeto de estudio excepcionalmente relevante para el campo académico de la ludolingüística. En internet se pueden encontrar todo tipo de memes que se burlan de diversos aspectos de nuestra existencia cotidiana, pero también de situaciones culturales y sociales más serias. Algunos de estos memes exploran un fenómeno común entre hablantes bilingües conocido como *code-switching* o cambio de código, el cual ha sido extensamente estudiado (Gumperz, 1982; Poplack, 1980).

Este fenómeno, tanto comunicativo como social, se refiere al paso espontáneo y, a veces, repentino de un idioma a otro dentro del mismo acto comunicativo. Esta práctica ha sido interpretada no como un error, sino como un testimonio de la identidad bilingüe, como ocurre con el uso del *Spanglish* por parte de los miembros de la comunidad latina en los Estados Unidos. Especialmente para los niños, quienes se ven atraídos por dos fuerzas o influencias distintas (la hispánica y la inglesa), este comportamiento lingüístico resulta natural (Zentella, 1997).

Los memes como herramienta didáctica

No resulta sorprendente que las redes sociales no sirvan únicamente para la comunicación informal (o, últimamente, incluso oficial) entre personas (amigos, familiares, conocidos, compañeros de trabajo o intercambios entre alumnos y profesores), ni solo para la difusión de información de diversa índole. En plataformas donde el contenido de formato corto y los memes se propagan con rapidez (particularmente en TikTok), surgen constantemente videos humorísticos que cubren una amplia gama de temas. En este contexto, es posible encontrar contenido educativo incluso en las redes sociales, funcionando como una forma de educación informal o como un valioso recurso de enseñanza y aprendizaje si es preciso, está bien documentado y se ejecuta correctamente. Así, los docentes pueden hallar y utilizar una multitud de materiales en línea para integrarlos posteriormente en el aula, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y haciéndola más atractiva para los estudiantes jóvenes.

Una cantidad significativa de estos memes y materiales humorísticos abordan temas relacionados con aspectos lingüísticos o gramaticales que representan desafíos en el aprendizaje de una lengua extranjera (una tarea que a menudo resulta tediosa, exigente y abrumadora para los estudiantes si no cuentan con guía en este complejo viaje). Sin duda, los profesores pueden llevar dichos memes al aula para explicar ciertos fenómenos gramaticales, familiarizar a los alumnos de una manera más amena y lúdica

con determinados contenidos, o simplemente incluirlos como rompehielos o para captar la atención.

He hallado un excelente ejemplo de un video que puede utilizarse en el contexto de la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). Se trata de un clip de la serie animada *The Mighty B!* (Nickelodeon, 2008), que recientemente ha resurgido como un meme viral y muy apreciado en TikTok (a través de la cuenta @randomstuffsmhh). La transcripción del diálogo de este breve video es necesaria en este punto:

- Estudiante: *Teacher! There's a huge* –
- Profesora: (Interrumpiendo) *¡Ah-ah-ah! ¡En español, por favor!*
- Estudiante: (Con voz de pánico y aguda) *¡Oh! ¡La agua es muy grande! ¡Y... [grita]!*

En la escena, un estudiante desprevenido se ve obligado a traducir una emergencia al español, lo que resulta en la exclamación obviamente improvisada: "*¡Oh, la agua es muy grande!*". Mientras que el humor proviene de la insistencia de la profesora en el uso exclusivo del español (la famosa e incluso temida frase "*en español, por favor*", cuyos ecos e implicaciones son ciertamente impactantes y bien conocidos, o incluso un motivo de pánico y recuerdos no deseados entre estudiantes de español abrumados o exasperados), el diálogo en sí puede servir como un material didáctico muy útil y divertido. Un docente puede utilizar este clip para abordar, explicar y aclarar la cuestión de los sustantivos femeninos que comienzan por /a/ tónica: aunque *agua* es un sustantivo femenino, requiere el artículo masculino *el* en su forma singular (*el agua*) para evitar la colisión fonética de dos sonidos /a/ acentuados. Al identificar, corregir y analizar el error del estudiante (el uso gramaticalmente incorrecto de "*la agua*"), los educadores pueden emplear el humor para hacer que las reglas específicas de la fonología y la gramática del español sean mucho más memorables y agradables para sus alumnos. Por supuesto, el contraste entre el español y el inglés es un aspecto intrínseco de este tipo de contenido.

Los memes, a través de su dimensión lúdica y multimodal, son una herramienta ideal para su uso en el aula y en la enseñanza de lenguas extranjeras. Los niños y adolescentes suelen ser muy receptivos a este tipo de humor, ya que pasan gran parte de su tiempo en línea y, por lo tanto, entran en contacto involuntariamente con todo tipo de materiales similares a los memes. Usarlos en clase de manera estratégica y bien planificada ofrece múltiples ventajas: desde captar la atención de los estudiantes y fomentar una mayor participación con el contenido (Caizapanta Puruncajas et al., 2024), hasta facilitar la adquisición de nuevo vocabulario (Kayali, 2021).

Conclusión

La ludolingüística, a pesar de su desarrollo y de su ascenso como una disciplina intelectual y filológica relevante **más reciente**, es un campo complejo que hunde sus raíces en la cultura de la Antigüedad. Muchos fenómenos lingüísticos resultan de especial interés para esta disciplina. Ya se trate de recursos como palíndromos, calambures, casos de homonimia o polisemia, todos ellos pueden

integrarse con éxito en diversas situaciones con potencial cómico y ser analizados a través de la lente de la ludolingüística.

El contraste entre el inglés y el español aparece en una multitud de contextos, desde chistes hasta memes. Estas manifestaciones se pueden interpretar, dependiendo de su uso, simplemente como formas de expresión cómica que implican recursos lingüísticos variados, pero también como signos de identidad lingüística y cultural. Algunas de ellas incluso poseen un gran potencial didáctico, ya que los memes demuestran ser herramientas sumamente útiles en la enseñanza de idiomas.

Bibliografia

Cabrera, C. (2023). *Manual de ludolingüística en español: Teoría y práctica para su aplicación como herramienta didáctica en la enseñanza de ELE*. Ediciones Universidad de Salamanca, 23. https://doi.org/10.14201/0LP0039

Caizapanta Puruncajas, J., Chimbo Ramos, V., & Toapanta Salazar, E. (2024). *Influencia de los memes en la didáctica de la lengua y literatura.* Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, *8*(4), 11123–11138. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10715

Gumperz, J. J. (1982). *Discourse strategies* (No. 1). Cambridge University Press.

Herrero, J. L. (2013). Diccionarios de humor: Los diccionarios de Coll. *Miríada Hispánica*, (7), 17-34. ISSN: 2171-5718

Kayalı, N.K. & Altuntaş, A. (2021). *Using Memes in the Language Classroom.* Shanlax International Journal of Education, 9(3), 155-160. https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3908

Poplack, S. (1980). *Sometimes I'll Start a Sentence in Spanish Y Termino en español: Toward a Typology of Code-Switching*. Linguistics, 18, 581-618.

Real Academia Española. (2024). *Calambur*. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). calambur | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE

Real Academia Española. (2024). *Palíndromo*. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). palíndromo | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE

Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española. (s. f.). *Ambigüedad*. En *Glosario de términos gramaticales*. ambigüedad | Glosario de términos gramaticales | RAE - ASALE

Wittgenstein, L. (2009). *Investigaciones filosóficas* (trad. A. García Suárez & U. Moya). Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1953)

Zentella, A. (1998). *Growing up Bilingual: Puerto Rican Children in New York*. Studies in *Second Language Acquisition*, Volume 20, Issue 3, September 1998, p. 436 – 437, DOI: https://doi.org/10.1017/S027226319830306X

EL JUEGO LINGÚÍSTICO COMO MOTOR DEL HUMOR
[LINGUISTIC PLAY AS THE DRIVING FORCE OF LITERARY HUMOR]

Ioan Teodor SOCOLIUC GOIAN[1]
Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava
ioan.socoliuc@student.usv.ro

Abstract: This research paper, titled "El juego lingüístico como motor del humor literario," examines linguistic play as the fundamental driver of literary humor. Grounded in Eugenio Coseriu's linguistic theory, the study utilizes his "triple articulation"—system, norm, and speech—to explain how humor is structured. According to this framework, the system provides abstract possibilities, the norm represents traditional social usage, and speech acts as the domain of individual creativity. The core thesis posits that humor arises from a controlled transgression of linguistic norms. By intentionally breaking traditional rules while operating within the possibilities of the language system, writers create aesthetic pleasure through irony and surprise. The author categorizes these linguistic games into four types: phonic, semantic, morphosyntactic, and pragmatic. Through an analysis of Spanish, French, English, and German traditions, the paper highlights masters of linguistic subversion such as Quevedo, Shakespeare, Wilde, and Brecht. Ultimately, the study concludes that literary humor is not a marginal phenomenon but a profound manifestation of verbal creativity, where the writer's deep understanding of the language allows them to reinvent it through play.

Keywords: *Linguistic Play, Ludocreativity, Linguistic Norms, Literary Humor, Verbal Creativity.*

Introdución

El idioma, o la lengua y la literatura, son dos conceptos que aún abstractos, suelen ser comprendidos perfectamente y se saben explicar, y algunos afortunados tienen la capacidad de enseñarlos también. Muchos vivimos y respiramos literatura, sin que pase un día en el que no la tengamos cerca, sea experimentándola o compártiendola a nuestros familiares, amigos, o quizá puede que hasta con nuestros alumnos, y algunos hasta tienen estudios y están licenciados para explicarla. Al igual que el idioma, sea con los aportes de Saussure o los avances de Coseriu, podemos comprender y explicar a nuestros sucesores, para que entiendan mejor la belleza de los idiomas, sus características, la necesidad de estos, etc.

No obstante, algo tan característico del ser humano, el humor, es complicado de explicar. ¿Qué es gracioso, que no es? ¿Quién define o limita los perímetros de lo hilarante en cuanto a la literatura se trata?

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Lavinia SEICIUC.

A pesar de que muchos ofrecen su punto de vista desde lo filosófico, psicológico, etc, nadie tiene la razón absoluta, especialmente cuando muchas veces este es limitado por el idioma. Esta dimensión lúdica ha sido señalada por varios lingüistas, e incluso filósofos, entre los cuales: Eugenio Coseriu, quien distingue entre sistema norma y habla para explicar los diferentes niveles en los que se estructuraba el fenómeno lingüístico.

De esta manera, los parámetros del entendimiento del juego lingüístico se limitan a un movimiento entre los límites de lo posible y lo permitido en una lengua. El escritor, humorista o simple individuo que juega con el lenguaje comprueba los límites y explora las posibilidades del sistema al saltarse la orden (reglas tradicionales) de este, creando nuevas situaciones y nuevos significados o ideas, efectos humorísticos e hilarantes.

El presente trabajo tiene como propósito analizar el juego lingüístico como motor del humor literario, utilizando como base teórica la concepción coseriana de las normas lingüísticas. Se pretende demostrar que el humor y la comedia, en lo que a literatura se refiere, no se limitan a un fenómeno marginal o puramente estético, sino que crecen a ser manifestaciones profundas de la creatividad verbal, formas de libertad que operan dentro de las reglas de la lengua, aunque a veces dé la sensación de que las quiebra.

A partir de esta premisa, se abordarán tres ejes fundamentales en primer lugar, el papel del juego lingüístico como instrumento de creación literaria u como generador de humor; las bases teóricas de la distinción entre sistema, norma y habla según Eugenio Coseriu; y finalmente, algunos ejemplos textuales procedentes de distintas tradiciones literarias de idiomas que han partido de Europa: Española, francesa, inglesa, alemana, que ilustran la manera en la que transgresión controlada de la norma se transforma en fuente de placer estético.

Marco teórico: sistema, norma y habla en Eugeniu Coseriu

Las normas lingüísticas según Eugenio Coseriu

Este segundo punto, como su título indica, tiene como propósito explicar brevemente los conceptos fundamentales desarrollados por Eugenio Coseriu, ya que constituyen la base teórica imprescindible para comprender el modo en que se manifiesta y se estructura el juego lingüístico dentro de la literatura. Coseriu propone una concepción del lenguaje dividida en distintos niveles de abstracción —sistema, norma y habla—, que permiten distinguir entre lo que pertenece a la organización general de una lengua, lo que está determinado por el uso común de una comunidad y lo que proviene de la creatividad individual del hablante. Estos niveles no se oponen entre sí, sino que se complementan, formando un conjunto coherente que refleja tanto la estabilidad como la variabilidad del lenguaje. Gracias a esta perspectiva, es posible entender cómo los escritores manipulan conscientemente las normas lingüísticas, aprovechando la flexibilidad del sistema para crear efectos de humor, ironía o ruptura, elementos esenciales del juego lingüístico.

Coseriu, Eugenio, sin duda uno de los más grandes e influyentes lingüistas no solo del siglo pasado, sino de toda la historia, propuso en el año 1952 una concepción del lenguaje articulada en tres niveles fundamentales: sistema, norma y habla. Esta

distinción, conocida como la *triple articulación coseriana*, permitió superar la dicotomía clásica de Ferdinand de Saussure entre *langue* y *parole*, ofreciendo una visión más completa del funcionamiento del lenguaje. Según Coseriu, el sistema representa el conjunto de posibilidades formales que ofrece una lengua; la norma, el modo tradicional y socialmente aceptado de realizar esas posibilidades dentro de una comunidad; y el habla, la ejecución individual y concreta del lenguaje por parte de cada hablante. Con ello, Coseriu destacó que la lengua no es una estructura estática, sino una actividad viva, dinámica y creativa. Esta perspectiva resulta esencial para entender cómo el lenguaje puede convertirse en un instrumento de juego, especialmente en el ámbito literario, donde los autores se sirven de la libertad expresiva del habla para desafiar la norma y reinventar el sistema, dando lugar a formas innovadoras de humor, ironía o lirismo.

Los conceptos son el sistema, la norma y el habla (parole). Por un lado, el sistema es el conjunto de posibilidades abstractas que ofrece una lengua. Esto cuadra en los parámetros abstractos y colectivos, de tal manera que un grupo o sociedad de mayor o menor tamaño. Además el sistema sirve para restringir las posibilidades de lo que es permitido decir dentro del idioma, para asegurarse de que en la sociedad/grupo, los participantes de esta se entiendan entre sí, sea con lenguaje formal, informal, técnico o profesional, etc. Para encontrar ejemplos de este „sistema" siendo aplicado en la vida real nos es tan fácil como la formación de plurales en la lengua española agregando „-s" o „-es", dependiendo del caso de los sustantivos: gafa, gafas; papel, papeles. De esta manera, el sistema depende de la lengua y no del individuo.

A continuación, el trabajo presenta la norma, la cual se refiere a la realización habitual y socialmente adaptada del sistema, es decir, sirve para indicar la „normalidad" de un idioma, o como mínimo las expectativas de esta dentro del mismo según los participantes de la comunidad que utiliza la ya mencionada lengua con fines comunicativos entre estos. A pesar del hecho de que es un concepto abstracto, a diferencia del sistema, este se limita a lo individual, siendo posible una ligera adaptación e incluso deformación leve del idioma que utiliza un hablante para interactuar con otros integrantes de su comunidad. Lo más típico en el español, cuando hablamos de norma coseriana, tratamos las diferencias entre el castellano-ibérico, y el latinoamericano, sobre todo verbal: ES: vosotros vais; LATAM: ustedes van. Una diferencia clave entre este concepto y los otros es que este permite entender la regularidad y la tradición en la lengua; y es la que se puede romper creativamente para generar el humor.

El tercer y último lugar entre las distinciones coserianas, el habla (conocida también como parole). El último pero no por ello menos importante, el habla consiste en el acto individual y concreto de usar la lengua, la realización personal del sistema y la norma en cualquier contexto comunicativo, sea formal, informal, profesional, etc. Esta distinción la encontramos en los parámetros del individuo, es decir, el hablante, y no de la comunidad o de manera colectiva. Además, sirve para ser el espacio donde el hablante pone en práctica la lengua, eligiendo palabras, tonos, estructuras o incluso rompiendo las normas de forma creativa. Podemos decir también que el habla es el

„lugar" donde se manifiesta la individualidad y la capacidad creativa del hablante. Es en estos parámetros donde aparece el juego lingüístico el humor, la ironía, los dobles sentidos, o cualquier forma artística del lenguaje.

En conjunto, el sistema, la norma y el habla conforman los tres niveles del lenguaje según Coseriu. El sistema representa la estructura abstracta de una lengua; la norma, su realización tradicional en una comunidad; y el habla, el uso individual y creativo que los hablantes hacen de ella. Estos tres planos están interrelacionados entre ellos: el habla actualiza la norma, la norma concreta el sistema, y el sistema proporciona el marco general de posibilidades lingüísticas.

En este sentido, las distinciones propuestas por Coseriu son capaces de describir únicamente la estructura del lenguaje, sino que explican también cómo es posible el juego lingüístico. La norma, entendida como uso tradicional compartido, establece los límites dentro de los cuales el hablante se mueve con libertad. El humor literario y la creatividad surgen precisamente cuando el autor decide alterar o desafiar esas costumbres, generando una ruptura perceptible por el lector. Sin la estabilidad que proporciona la norma, el efecto lúdico no tendría sentido: sólo se puede jugar con aquello que se conoce y se espera.

A continuación, este trabajo presenta ejemplos para demostrar como la falta de la norma, o el romper de esta genera un efecto humorístico-lúdico, en cinco idiomas, la mayoría titanes a nivel mundial o como mínimo europeo, con gran nivel de hablantes tanto dentro como fuera del „viejo continente", estos siendo ordenados de la siguiente manera: español, francés, inglés, alemán.

- Español: *La inteligencia te persigue, pero ella anda y tú conduces.*
- Francés: *Je suis en courant, mais la prise est débranchée.*
- Inglés: *I told my computer I needed a break, and it froze.*
- Alemán: *Ich bin fertig - aber nicht mit dem Lieben.*

El juego lingüístico como manifestación de creatividad

Hasta ahora, este trabajo ha presentado tan solo la teoría coseriana y la posibilidad del juego lingüístico rompiendo o extendiendo los límites de la norma. Ya ha sido mencionado que cuando el hablante utiliza conscientemente las posibilidades de su idioma (la sonoridad, la estructura y la ambigüedad), con fines cómicos, transforma el acto lingüístico en un acto creativo. Este juego con la lengua, consciente y productivo es la base de la ludocreatividad, donde el conocimiento de la norma se convierte en herramienta para subvertir. Como afirma Huizinga en "Homo ludens", "el juego es una acción libre, ejecutada "como sí", y situado fuera de la vida corriente, capaz, no obstante de absorber por completo al jugador". De manera análoga el juego lingüístico se establece en los parámetros del sistema, pero crea un espacio simbólico donde la libertad del hablante adquiere un valor estético.

En el ámbito literario, encontramos una cantidad enorme de juegos lingüísticos, categorizados en cuatro distinciones posibles: juegos fónicos (aliteraciones, rimas inesperadas, sonidos repetidos), semánticos (doble sentidos, ambigüedades, metáforas rotas), morfosintácticos (creación de palabras nuevas o alteración del orden habitual) y

pragmáticos (ironía, contradicción, o uso inesperado del contexto). Ejemplos de estos juegos en cada idioma mencionado son:

Español:

- Juego Fonético (JF): Mi mamá me mima mucho; repetición de sonidos „m" y „a"
- Juego Sintáctico (JS): La inteligencia te persigue, pero tú vas más rápido; personificación y contraste literal/metafórico
- Juego Morfosintáctico (JM): Telefantástico - combinación lúdica de palabras
- Juego Pragmático/Semántico (JP/S): Vine, vi, me fui porque me aburrí - parodia de frase histórica

Francés:

- JF: Trois tortues trottaient sur le trottoir – repetición de „t"
- JS: Je suis au courant, mais la prise est débranchée - idiomático vs literal
- JM: Chocofantastique - unión de palabras para formar un efecto lúdico
- JP/S: Je travaille dur, mais je procastine mieux - ironía y contradicción

Inglés:

- JF: She sells sea shells by the sea shore - aliteración
- JS: I´m on a seafood diet: I see food and I eat it - doble sentido
- JM: Unbelievabubble - inventa una palabra jugando con believable y bubble.

Alemán:

- JF: Mann macht Musik mit Mutze - repetición de M + U
- JS: Ich bin fertig, aber nicht mit dem Leben - ambigüedad de fertig
- JM: Ich bin im Energiesparmodus - concepto tecnológico aplicado a una persona
- JP/S: Ich wollte lernen, aber ich schlief - acción inesperada, sencilla

Manifestaciones del juego lingüístico y humor literario en distintas lenguas

A continuación, este trabajo presenta una serie de artistas internacionales en cada idioma para mejor mostrar la capacidad creativa de estos escritores, hasta qué punto se extiende el humor y la globalidad de este, además de diferencias de la percepción cómica mediante ejemplos de juegos de varios tipos, en una serie de citas literarias cuidadosamente elegidos.

1. Juego lingüístico y humor literario en la literatura española

Empezando con la literatura española, muchos de nosotros estamos familiarizados con los nombres de Miguel de Cervantes, Federico García Lorca, Francisco de Quevedo y otros grandes nombres de la literatura clásica. Todos estos, mediante sus poesías, historias ficticias, cuentos, junto con otras personalidades de este ámbito como Ramón Gómez de la Serna, y Julio Cortázar, ofrecen ejemplos perfectos de

otros tipos de juegos creativos en la literatura que cuadran perfectamente con el humor bajo la definición coseriana.

1.1. Francisco de Quevedo - humor sintáctico y morfosintáctico

En primer lugar, trataremos a Francisco de Quevedo (1580-1642), célebre poeta y considerado por muchos como uno de los máximos exponentes del Siglo de Oro en la literatura española. En su legado,c ontamos con poesía metafísica y moral (*Ah de la vida!*; *¿Nadie me responde?*; *Miré los muros de la patria mía*), poesía amorosa (*Amor constante más allá de la muerte*; *Cerrar podrá mis ojos la postrera*), y poesía satírica/burlesca (*Poderoso caballero es Don Dinero*; *A una nariz*). En este trabajo, Francisco de Quevedo es presentado en la clasificación de humor semántico y morfosintáctico, con el ejemplo siguiente: „Érase un hombre a una nariz pegado, érase una nariz superlativa" de la obra „Soneto a una nariz" (Siglo XVII). Como podemos observar en esta sátira dedicada a Luis de Góngora, Quevedo no duda en usar la hipérbole a su favor para ridiculizar a su adversario, convirtiéndose esto en una perfecta exposición de su juego semántico. Mientras tanto, en la misma frase tenemos la inversión humorística del orden lógico („a una nariz pegada"), rompiendo de esta manera la expectativa semántica.

1.2. Ramón Gómez de la Serna - juego morfológico y conceptual

El siguiente autor en ser presentado, es ni más ni menos que Ramón Gómez de la Serna (1888-1963), prolífico escritor y periodista madrileño, vanguardista y mundialmente reconocido por ser adscrito al novecentismo e impulsor del género literario creado por él mismo, conocido como la greguería, previsiblemente, supo usar de manera creativa el lenguaje para jugar con este adornando obras, artículos y redacciones. Entre estas reconocemos títulos de peso incalculable del siglo pasado como „El rastro" (1915), „Automoribundia" (1948), „Greguerías" (1917), etc. En esta última, encontramos el siguiente ejemplo: „el libro es un pájaro con más de cien alas para volar", un juego semántico y morfológico que consiste de una metáfora sorprendente que combina una serie de campos semánticos incompatibles, además de pragmático, debido a que rompe la expectativa del lector con humor y asombro. Claramente, esta cita presenta la greguería en todo su resplandor, proveniente de la cuna de esta, y la manera la que esta transforma el lenguaje cotidiano en un espacio creativo, ideal para generar humor. Si bien es cierto que en cuanto a gramática la norma se mantiene, el sentido se desvía para generar efecto lúdico.

1.3. Julio Cortázar - juego fonético y sintáctico

En último lugar pero no por ello menos importante, viajamos al sur del mundo, donde cambiamos la temporalmente la literatura peninsular e ibérica por una hispano americana con Julio Cortázar (1914-1984), famoso escritor y traductor argentine, además de profesor en escuelas rurales de la capital rioplatense, Buenos Aires. Pilar del famoso „Boom Latinoamericano", críticos lo aclaman como alguien cuyos títulos revolucionaron la forma de escribir y leer. Entre estos títulos, nos encontramos con „Rayuela" (1963), „Bestiario" (1951), „Las armas secretas" (1959), etc. Autor de tantos

libros de cuentos, no es para inesperado que nos sorprenda con juegos creativos y lúdicos que demuestran su capacidad creativa y literaria. Por ejemplo, en su aclamada „contranovela", „Rayuela", obtenemos la siguiente cita: „Las palabras nunca alcanzan cuando lo que hay que decir desborda el alma". En esta cita, observamos un juego sintáctico, de ritmo circular y repetitivo. Podríamos decir que Cortázar manipula la estructura y el sonido para producir efecto estático y humor sutil. Si bien es cierto que la norma se respeta, la cadencia y ambiguedad son explorados lúdicamente.

2. El juego lingüístico y el humor literario en la literatura francesa

Este trabajo está comprometido a presentar no solo la literatura española, sino también ofrecer una posibilidad al lector de observar la globalidad del humor lúdico literario y la manera en la que se manifiesta desde varios puntos de vista culturales en 5 de los idiomas más hablados a nivel mundial o como mínimo europeo, mostrar cómo los autores llevan hasta el límite, e incluso rompen la lengua para generar el efecto humorístico tan discutido.

A continuación, el siguiente idioma presenta una importancia a nivel mundial de manera indiscutible, tanto en literatura, cinematografía, cultural, como incluso de negocio, no solo por el número de hablantes como otros idiomas, y no es ni más ni menos que el francés. Molière, Victor Hugo, Antoine de Saint-Exupéry, Voltaire, son solo unos pocos de los nombres de los grandes clásicos de la literatura francesa, cada uno con obras de valor incalculable y enorme influencia, sólo literaria pero algunos llegando a tener altos cargos políticos en el gobierno francés. No se quedaron cortos en estos siglos, y en el pasado también tuvieron autores de enorme relevancia, como Raymond Queneau, Jacques Privet y Boris Vian, cada uno con sus particularidades pero con obras que los han dejado marcados en la historia de la literatura, sin limitarse tan solo a la francesa.

2.1. Raymond Queneau

En primer lugar, Raymond Queneau (1903-1976), el cual a pesar de ser reconocido por sus trabajos como poeta y escritor, pero también fue director de la Pléiade y miembro del Colegio de Patafísica. Entre sus obras nos encontramos con una cantidad enorme de literatura de gran valor, entre la cual encontramos títulos como: „Le chiendent" (1933), „Pierrot, mon ami" (1942), „Exercices de style" (1947), etc. Esta última obra es clave, pues es de aquí de donde extraemos una cita para otro análisis y juzgar la capacidad creativa y lúdica de este: „On serait rencontré à la station, du métro Pont-de-Sèvres, on s'était déjà rencontré souvent, mais on s´était jamais rencontré comme ça" (Nos habíamos visto muchas veces, pero nunca nos habíamos encontrado así). Como podemos observar, aquí el juego es uno de tipo morfológico - sintáctico. Aquí R. Queneau juega con la estructura gramatical y repite la misma historia en 99 estilos distintos. Su humor se basa en mostrarnos la flexibilidad de la lengua y cómo las normas pueden respetarse y subvertirse al mismo tiempo. Es una demostración perfecta de lo que Coseriu llama la creatividad del sistema lingüístico.

2.2. Jacques Prèvert

En segundo lugar, se va a presentar a Jacques Prèvert (1900-1977), famoso poeta, autor teatral e incluso guionista quien prestó y ofreció sus servicios a la cinematografía francesa del siglo pasado. Entre su colección de libros encontramos inolvidables obras como: „Paroles" (1946), „Spectacle" (1951), „´Histoires" (1961), etc. „Paroles" es aclamado por muchos como la obra de calidad jamás producida por su mano, y es clave para descifrar y poner sobre la mesa la calidad y capacidad creativa de este autor con fines lúdicos y humorísticos: „paroles, paroles et encore des paroles…" (Palabras, palabras,y más palabras.). Podemos observar como el juego que es presentado en esta corta cita es uno de tipo fónico y semántico. En breve, no estaría lejos de la verdad, el hecho de que Prèvert usa la repetición sonora para parodiar la vaciedad del lenguaje cotidiano y que la musicalidad crea una ironía: el lenguaje se convierte en sonido vacío. Además, es sabio agregar también que es un juego entre la palabra como forma y la palabra como sentido, una crítica al exceso verbal.

2.3. Boris Vian

En tercer y último pero no por ello menos importante en esta categoría apartada para los francófonos, tenemos a ni más ni menos que a Boris Vian (1920-1959), célebre autor que no supo limitarse a la literatura. Además de dramaturgo, novelista y poeta, fue también músico, concretamente de jazz, periodista, traductor, y por si fuera poco, también llegó a profesar como ingeniero. Usó una cantidad exorbitante de pseudónimos, y nos dejó un número similar de obras desde el anonimato, entre las cuales „L´écume des jours" (1947), L'automne à Pékin" (1947), „L'herbe rouge" (1950), etc, Es de la primera obra mencionada que extraemos la cita más adecuada para mostrar un ejemplo de juego pragmático y conceptual: „L'histoire est entièrement vraie, puisque je l'ai imaginée d'un bout à l'autre" (La historia es completamente cierta, puesto que la he imaginado de principio a fin). Un claro ejemplo sobre cómo Vian ironiza sobre la noción de verdad en la literatura. Lo imaginario se presenta como verdad, lo que convierte el lenguaje en un espacio de juego filosófico. En su caso, el humor sirve para explorar los límites entre lo real y la verbal, algo muy cercano al espíritu lúdico que describe Huizingen.

3. El juego lingüístico y el humor literario en la literatura inglesa

Prosiguiendo, otra cultura literaria falta de envidia hacia sus vecinos y rivalizado solo por los mejores, con figuras de importancia indiscutiblemente global, no solo debido al elevado número de de hablantes en el mundo, sino gracias también a muchos títulos que impulsaron el progreso de la humanidad, moral, económicamente, culturalmente, etc. Por supuesto, cuando uno habla de la lengua inglesa, sin siquiera mencionar la literatura de esta, a uno le resulta imposible olvidar a escritores como William Shakespeare, Charles Dickens, Mary Shelley, Mark Twain, Lewis Caroll etc, cada uno con títulos adaptados y representados en todo tipo de artes aparte de la literatura, como Romeo y Julieta, una obra que llena aún a día de hoy butacas de teatros y cines, Oliver Twist, crítica dura a la sociedad inglesa victoriana del siglo XIX y los

aspectos normalizados de esta, Frankenstein, monstruo tan icónico que es imposible no recordarlo cuando hablamos de terror, Tom Sawyer quien critica la sociedad estadounidense en vez de la inglesa, etc. Todos estos son títulos tan imprescindibles, que son estudiados mundialmente no solo por estudiantes de países anglófonos, sino también de aquellos que quieren entender a la sociedad británica. Es a través de los mensajes, de la moral infundida de sus obras, uno de los motivos por el cual es tan importante la literatura anglófona a día de hoy.

3.1. William Shakespeare

En primer lugar, en esta sección se presentará a posiblemente la mayor figura de la literatura inglesa, y puede que hasta mundial, comparable tan solo con figuras de alto nivel como Miguel de Cervantes o Dante, William Shakespeare (1564-1616). Poco se puede añadir a la grandeza realizada de este poeta, actor y dramaturgo que no haya sido ya mencionada, pues a pesar del pasar de los siglos, sigue siendo uno de los mayores referentes en su ámbito. Con sus obras traducidas a cientos de idiomas y adaptadas a toda forma de arte, sea en pintura, cinematografía, teatro u otros subgéneros de la literatura como los cómics, libros infantiles, etc, uno no puede más que asombrarse ante su genio. Entre sus obras inmortales encontramos „Romeo y Julieta" (1597), „El rey Lear" (1606), „Hamlet" (1623), etc. La importancia de estos títulos es incalculable a nivel cultural, además de que uno observa la capacidad creativa, además de lúdica aún en la dramaturgia. Shakespeare, además de ser un referente en todo lo anterior mencionado, también es un maestro en cuanto a la ludocreatividad y juego lingüístico, pues no es un secreto el hecho de que Shakespeare creó una cantidad enorme de palabras nuevas acorde a su gusto, concretamente más de 1700. Una muestra de la capacidad creativa de Shakespeare se puede ver a continuación: „A little more than kin, and less than kind".Observamos la manera en la que el autor juega con la similitud fonética entre *kin* (pariente) y *kind* (amable). El doble sentido crea una ambigüedad emocional en Hamlet. El juego no se limita a las palabras, sino que también involucra la intención comunicativa, ya que encierra una crítica sutil disfrazada de cortesía.

3.2. Lewis Carrol

En segundo lugar, presentamos a una figura tan importante como la de Lewis Carrol (1832-1898), quien no se limitó tan solo a algunas ciencias humanísticas durante su vida, sino también fue experto en teología, leggando a convertirse en cura anglicano, y además, fue un matemático de prestigio. Un hombre con un nivel de polivalencia intelectual elevado, es normal esperarnos ser sorprendidos con la habilidad creativa en sus obras de alto valor, sea para realizar la narrativa de un libro y entretener, o con fines lúdicos para generar humor y asombro. En su legado nombramos títulos de gran valor: „Jabberwocky" (1871), „Sylvie and Bruno" (1889), pero sin duda es famoso gracias a su obra maestra, aunque infantil, la cuál ha sido no solo traducida a decenas de idiomas, sino adaptada a varias artes como la cinematografía (especialmente conocida la versión de Disney de 1951)"Alicia en el país de las maravillas" (1865). El

ejemplo que mejor presenta el juego morfosintáctico y fonético: Alice: "Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?" Mock Turtle: "We called him Tortoise because he *taught us*." Aquí Carroll juega con la homofonía parcial entre *Tortoise* (tortuga) y *taught us* (nos enseñó). El humor surge porque ambas expresiones suenan casi igual en inglés, aunque el significado sea completamente distinto. El *juego fonético* funciona por equívoco auditivo, un malentendido deliberado que provoca humor absurdo, típico del estilo lúdico de Carrol.

3.3. Oscar Wilde

En tercer y último lugar en la lista inglesa, tenemos a otro prolífico autor, considerado uno de los más representativos de los escritores británicos jamás existidos, estudiado en universidades alrededor del mundo para entender no solo la mentalidad de la sociedad inglesa de su época, sino también la cara negativa de su sociedad contemporánea, la victoriana del siglo XIX. Tras esta descripción, uno adivina que se trata del mismísimo Oscar Wilde (1854-1900), clave para entender el modus operandi intelectual del niño trabajador británico en su sociedad llena de problemas y abusos laborales hacia los adultos, pero sobre todo ante los indefensos infantes de la época. En su legado encontramos a alguien que criticó periódicamente a dicha sociedad, pero también cabe remarcar que este fue uno de los primeros escritores del mundo que fue capaz de sostenerse solamente gracias a sus obras literarias, mostrando así la relevancia de sus obras, entre las cuales tenemos: „El retrato de Dorian Gray"(1890), „El príncipe feliz" (1888), „El gigante egoísta" (1888), etc. Aún con estos títulos ya de por sí de gran importancia, el trabajo presenta un ejemplo de una obra de teatro („El abanico de Lady Windermere", 1892):" I can resist everything, except temptation". Un gran ejemplo de juego pragmático y semántico, observamos la manera en la que O. Wilde se vale de la paradoja para ironizar sobre la moral de la sociedad anteriormente mencionada. De esta forma, el lenguaje actúa como espejo de una sociedad hipócrita: el juego verbal desenmascara la incoherencia humana.

4. El juego lingüístico y el humor literario en la literatura alemana

La literatura alemana representa una tradición rica donde el juego lingüístico se manifiesta con particular intensidad y creatividad. Autores clave como Christian Morgenstern, Bertolt Brecht y Heinrich Heine utilizan la lengua como un instrumento de crítica social y experimentación verbal. Morgenstern es considerado la cumbre del juego verbal en la literatura alemana moderna, a través de su tendencia a romper las normas. Brecht emplea el juego semántico e irónico para desmantelar las convicciones burguesas, mientras que Heine mezcla sátira y juego morfosintáctico mediante la repetición. Este análisis detalla cómo la manipulación de la norma y la estructura en alemán genera humor y reflexión.

4.1. Christian Morgenstern

Christian Morgenstern (1871-1914) fue un poeta y escritor alemán de importancia elevada, conocido por su capacidad creativa con la pluma sobre el papel, su uso creativo salido de lo común del lenguaje, y su tendencia a romper las normas en

cuanto al idioma alemán se trata. No solo eso, en sus obras uno puede observar fácilmente la experimentación lingüística realizada por el autor. Conocido por títulos como „Die drei Spatzen" („Los tres gorriones", 1905), „Fisches Nachtgesang (Canciones nocturnas de peces, 1909), „Galgenlieder" (Canciones de la horca, 1905), etc. Esta última obra, considerada como la cúspide de su trabajo, es al mismo tiempo considerada la cumbre del juego verbal en la literatura alemana moderna. Un ejemplo de esta creatividad se puede observar en el siguiente ejemplo:

> DE = „Weil, so schließt er messerscharf / nicht sein kann, was nicht sein darf („Die unmögliche Tatsache"; „El hecho imposible")
>
> ES = „Porque, deduce con lógica afilada / no puede ser lo que no debe ser.

Un claro ejemplo de juego sintáctico y semántico, es en este poema que Morgenstern parodia la mentalidad racionalista y lógica tan típica alemana sobre la realidad. El juego se da tanto en el nivel fónico, como en el semántico, donde la estructura aparentemente lógica encierra un sinsentido. De esta forma, el autor convierte el razonamiento en un acto poético y lúdico, ejemplo claro de cómo el juego lingüístico puede ser motor del humor literario.

4.2. Bertolt Brecht

En segundo lugar, reservamos el lugar para un representante digno, con capacidades creativas para fines humorísticos fuertes y admirables. El elegido para esta segunda sección es nada más ni nada menos que Bertolt Brecht (1898-1956), uno de los dramaturgos y poetas alemanes más influyentes del siglo XX. En su obra, el lenguaje no solo comunica, sino que sirve como instrumento de crítica social y reflexión moral. Brecht utiliza el juego semántico e irónico para desmantelar las convicciones del pensamiento burgués. Tras él, nos deja en su legado títulos cargados de emociones como: „Madre Coraje y sus hijos" (1941), „La vida de Galileo" (1943), „La ópera de los tres céntimos" (1928), etc. Es de esta última que extraemos un ejemplo que presenta la capacidad creativa en el lenguaje de Brecht:

> „Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral" („Die Dreigroschenoper", „La ópera de los tres céntimos")
>
> „Primero viene la comida, luego la moral"

Aquí se nos presenta un juego semántico, que invierte el orden lógico y esperado entre necesidades materiales y valores morales, además que la repetición de la estructura: „Kommt das…kommt die…" crea un ritmo y una musicalidad, reforzando el efecto humorístico. No solo eso, la frase funciona como paradoja lingüística: el sentido literal parece simple, pero la inversión genera ironía y humor crítico. Brech transforma el lenguaje en un instrumento para mostrar la hipocresía

social, usando tanto la estructura fónica como el significado de las palabras para producir humor literario.

4.3. Heinrich Heine

En tercero lugar, dentro de esta sección dedicada al idioma alemán, presentamos a Heinrich Heine (1797–1856), poeta, escritor y crítico social que combina con maestría humor, ironía y juego lingüístico. Aunque no siempre se le reconozca dentro de los autores más "cómicos", su obra demuestra una capacidad única para transformar la lengua en un instrumento de humor y reflexión, mostrando cómo la repetición, la inversión y la manipulación de la sintaxis pueden crear un efecto cómico y crítico a la vez. Heine fue un autor comprometido con su tiempo y su sociedad, y sus textos muestran una habilidad notable para mezclar sátira social con juegos de lenguaje cuidadosamente estructurados. En su poesía, los elementos lingüísticos funcionan no solo para comunicar un mensaje, sino también para provocar emociones, sorpresa y diversión en el lector, a veces de manera sutil, otras de forma más directa. Un ejemplo destacado de esta destreza se encuentra en su obra *Atta Troll* (1847), donde Heine despliega un juego morfosintáctico mediante la repetición y reorganización de estructuras gramaticales:

„Und die Musik, die Musik, sie hört uns nicht, sie hört uns nicht."

"Y la música, la música, no nos escucha, no nos escucha."

Aquí se observa cómo Heine juega con la repetición y la estructura de la frase, creando un ritmo musical y una cadencia que refuerza el sentido cómico y absurdo de la situación. La frase es perfectamente gramatical, pero el efecto de reiteración produce humor, ironía y un leve desconcierto, reflejando la frustración y la impotencia del narrador frente a lo que describe. En su legado, Heine nos muestra que el humor literario no depende únicamente del contenido, sino que puede surgir del mismo manejo de la lengua, combinando ritmo, repetición y juego con la sintaxis para provocar diversión e incluso crítica social. Su influencia se extiende no solo a la poesía alemana, sino también a la forma en que el lenguaje puede ser usado como instrumento de ingenio y sátira, mostrando que incluso en la literatura seria es posible crear momentos de humor mediante la forma y la estructura.

El análisis de diversas tradiciones literarias – española, francesa, inglesa y alemana – confirma la universalidad del juego lingüístico como motor del humor literario. Se ha demostrado que, desde Quevedo y Shakespeare hasta Cortázar y Brecht, los autores utilizan el conocimiento profundo de la norma para desafiarla de forma controlada, generando efectos lúdicos. Las estrategias varían, incluyendo juegos fónicos (Prèvert, Carroll), semánticos (Wilde, Brecht) y morfosintácticos (Quevedo, Queneau), evidenciando que la transgresión de la norma se transforma en fuente de placer estético. En última instancia, este capítulo ilustra cómo el lenguaje se convierte en un

espacio creativo y global donde la libertad expresiva del escritor genera humor a través de la manipulación consciente de la estructura y la ambigüedad.

Conclusiones

El presente trabajo ha cumplido su propósito fundamental al analizar el juego lingüístico como motor esencial del humor literario, tomando como fundamento teórico ineludible la concepción del lenguaje propuesta por Eugenio Coseriu. A través de la aplicación de la triple articulación (sistema, norma y habla), se ha demostrado que el humor y la comedia, lejos de ser fenómenos puramente marginales o estéticos, constituyen manifestaciones profundas de la creatividad verbal y de la libertad del hablante.

La distinción coseriana entre sistema (posibilidades abstractas) y norma (uso tradicional compartido) es crucial. Se ha establecido que los parámetros del entendimiento del juego lingüístico se limitan a un movimiento entre los límites de lo posible y lo permitido en una lengua. La norma proporciona la estabilidad necesaria; solo al desafiar o alterar esta costumbre de uso, el autor puede generar una ruptura perceptible que resulta en el efecto lúdico y humorístico.

El habla (*parole*) funge como el espacio donde se manifiesta la individualidad y la capacidad creativa del hablante. Es en este plano donde los escritores —mediante la manipulación consciente de la sonoridad, la estructura y la ambigüedad— transforman el acto lingüístico en un acto creativo y ludocreativo.

Mediante el análisis de ejemplos procedentes de diversas tradiciones literarias (española, francesa, inglesa y alemana), se ha ilustrado la globalidad del humor lúdico literario. Autores como Quevedo, Cortázar, Queneau, Shakespeare, Wilde, Brecht y Morgenstern utilizan variados mecanismos (juegos fónicos, semánticos, morfosintácticos y pragmáticos), demostrando que la transgresión controlada de la norma se transforma sistemáticamente en fuente de placer estético.

En definitiva, este estudio concluye que el escritor, al jugar con el lenguaje, no opera en un vacío; por el contrario, su conocimiento profundo de la norma se convierte en la herramienta esencial para subvertirla. El humor literario se genera, entonces, en la tensión dialéctica entre la estabilidad de la tradición lingüística y la ilimitada capacidad de invención individual.

Bibliografía

Brecht, Bertolt. *L'Opéra de quat'sous (Die Dreigroschenoper)*. Traduit par Joan Oliver et Feliu Formosa. Barcelone : Edhasa, 1984.

Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Londres : Macmillan and Co., 1865. Chapitre IX : « The Mock Turtle's Story ».

Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Editorial Sudamericana, 1963.

Coseriu, E. (1952). *Sistema, norma y habla*. Universidad de La Laguna.

Coseriu, E. (1962). *Teoría del lenguaje y lingüística general*. Gredos.

Coseriu, E. (1992). *Competencia lingüística: elementos de la teoría del hablar*. Gredos.

Gómez de la Serna, R. (1952). *Greguerías*. Espasa-Calpe.

Heine, H. (2000). *Atta Troll*. Traduit par José Luis López Muñoz. Ediciones Cátedra.

Morgenstern, Ch. (1905). *Galgenlieder*. Bruno Cassirer.
Prévert, J. (1947). *Paroles*. Gallimard.
Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Gallimard.
Quevedo, F. de. (1612). *Sonetos satíricos y morales*. Juan de la Cuesta.
Shakespeare, W. (1603). *The Tragicall Historie of Hamlet, Prince of Denmarke*. Imprimé par Valentine Simmes pour Nicholas Ling et John Trundell.
Vian, B. (1947). *L'Écume des jours*. Gallimard.
Wilde, O. (1899). *The Importance of Being Earnest: A Trivial Comedy for Serious People*. Leonard Smithers and Co.

PLAYING WITH BRITISHNESS: THE LINGUISTIC AND DISCURSIVE HUMOUR OF PHILOMENA CUNK

Mihaela-Ionela DUMITRACHE[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
mihaela.dumitrache1@student.usv.ro

Abstract: This paper follows Philomena Cunk, the satirical BBC character created by Charlie Brooker and performed by Diane Morgan, as a vivid example of ludic creativity in contemporary British Media. In *Cunk on Britain* series (2018), Cunk's absurdly confident narration and deliberate misuse of language transform the traditional documentary format into a discursive playground. Her pseudo-academic statements illustrate how humour can function as both entertainment and critique. Drawing on Johan Huizinga's concept of "homo ludens" and Linda Hutcheon's theory of parody, the paper argues that Cunk's linguistic errors, false analogies, and ironic seriousness represent a conscious form of creative play with the language of authority. Through parody, she destabilizes the solemnity of British historical discourse and reveals how national identity is constructed through performance, repetition, and storytelling. Cunk's humour exemplifies the ludic dimension of discourse: it follows the rules of knowledge only to subvert them. By treating language as a game and seriousness as a target for laughter, she exposes the cultural mechanisms that shape "Britishness". Ultimately, Philomena demonstrates that play and parody can become tools of reflection, proving that laughter is one of the most creative and liberating forces within culture. This study on Philomena Cunk's satirical techniques forms part of a larger research project on British humour and culture, to be further developed in an upcoming dissertation.

Keywords: *ludic creativity, linguistic humour, national identity, Britishness, Philomena Cunk*

Introduction

In recent years, the mockumentary has emerged as a powerful form of social and cultural commentary, blurring the boundaries between factual discourse and parody. By imitating the conventions of documentary filmmaking while subtly undermining them, this genre exposes the mechanisms through which knowledge, authority, and truth are constructed. Within this context, the British TV series *Cunk on Britain* offers a particularly compelling case study.

Played by Diane Morgan and created by Charlie Brooker, the character of Philomena Cunk embodies a paradox: she appears as a confident and authoritative presenter, yet her discourse is filled with misunderstandings, absurd statements, and deliberate misinterpretations. At first glance, Cunk's humour may seem purely

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Luminița-Elena TURCU.

nonsensical, built on factual inaccuracies and playful ignorance. However, a closer analysis reveals a more complex mechanism at work. Her comedy operates through what can be described as ludic creativity, which is a form of play that engages with language, discourse, and cultural narratives. Rather than simply mocking historical knowledge, Cunk reshapes it through irony, parody, and linguistic distortion, transforming the act of explanation into a performative game.

This paper argues that Philomena Cunk's humour functions through two interconnected forms of play: linguistic play and discursive play. On the one hand, her use of puns, anachronisms, and malapropisms destabilizes meaning at the level of language itself. On the other hand, her imitation of documentary conventions challenges the authority of factual discourse by exposing its performative nature. Together, these strategies turn parody into a form of cultural critique, particularly in relation to British identity and its ways of self-representation.

By focusing on selected interviews and moments from *Cunk on Britain* series, this study analyses how humour can function not just as entertainment, but also as a way of understanding the world. Through her linguistic and discursive play, Cunk invites audiences to question the stability of knowledge, the authority of the experts, and the narratives through which history is constructed. In doing so, she demonstrates that laughter can serve as a critical tool that reveals the complex nature of humanity and culture.

Play as Cultural Principle

The concept of play has long been recognized as a fundamental element of human culture, and in *Homo Ludens*, Johan Huizinga argues that it is not a trivial or secondary activity, but a primary condition for the development of civilization. As he famously states, "civilization arises and unfolds in and as play" (Huizinga, 1964, p. 11), emphasizing that play precedes and underpins cultural formation. Indeed, Huizinga goes even further by asserting that "play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing" (*ibid.*), suggesting that play is an intrinsic, pre-cultural phenomenon.

Expanding on the traditional definitions of the human as "Homo sapiens" and "Homo faber", Huizinga introduces a third term, coined by Friedrich Schiller — "*Homo ludens*"—in order to highlight that the impulse to play (not in the physical sense, but rather in the psychological, rational one) is fundamental to human nature. As Schiller himself emphasizes, "For, to mince matters no longer, man only plays when he is in the fullest sense of the word a human being, and he is only fully a human being when he plays" (Schiller, cited in Spariosu, 1969, p. 59), underlining that play is not just a pastime but an essential aspect of human existence. That being said, this playful dimension is central to human life, as Huizinga identifies humour as an essential "cultural phenomenon" (1964, p. 11).

For Huizinga, play is a paradoxical combination of freedom and structure: it is voluntary, imaginative, and creative, yet governed by implicit rules that participants

willingly accept. However, play should not be understood as the opposite of seriousness. In fact, it represents an alternative way of engaging with reality: one that enables experimentation, symbolic meaning-making, and the creation of social bonds. As Huizinga explains, "in play there is something 'at play' which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action" (*ibid*., p. 1), reinforcing the idea that play operates beyond mere biological or practical necessity. Moreover, he stresses the intellectual and even metaphysical dimension of play, arguing that "in acknowledging play you acknowledge mind. (…) We play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational" (*ibid*., p. 3–4). In this sense, play reflects the supra-logical nature of human existence, bridging instinct, creativity, and consciousness.

Furthermore, play permeates the very foundations of human expression and culture because "humor is (...) a social phenomenon" (Kuipers, 2006, p. 9). As Huizinga observes, "the great archetypal activities of human society are all permeated with play from the start" (1969, p. 4), including language itself, which functions as a creative and symbolic system through metaphor and imagination. In this view, language, myth, and culture emerge not just from rational necessity, but from a fundamentally playful engagement with the world. Thus, play becomes a foundational human activity through which individuals generate meaning, community, and even a sense of order within a chaotic world.

Following and expanding on Huizinga's perspective, Roger Caillois, in *Man, Play and Games*, agrees that games "reflect the moral and intellectual values of a culture, as well as contribute to their refinement and development" (2001, p. 27). He further emphasizes the structured nature of play, identifying different types that range from "free improvisation, and carefree gaiety (paidia)" to forms governed by "greater amount of effort, patience, skill, or ingenuity (ludus)" (*ibid*., p. 13). Philomena encompasses both forms, as she improvises within her interviews, but does that with skill and ingenuity. As Caillois explains, "ludus" is characterized by the necessity of learning and of obeying precise rules, while play itself remains "free within the limits set by the rules" (*ibid*., p. 8). This paradoxical nature (freedom within constraint) is essential for understanding how play operates within cultural practices, including Philomena's humour and parody.

Ultimately, Paul Cornea defines play as a social invention grounded in an agreement between participants (Cornea, 1980, my translation). In this sense, play exists only if the participants recognize and accept its rules. In *Cunk on Britain*, play exists because all participants (Philomena, the experts and the audience) understand and follow the rules of the mockery game. Even when play appears chaotic or nonsensical, it follows an internal logic that is shared, implicitly or explicitly, by those involved. This insight is particularly relevant for the analysis of comedic discourse, where meaning often depends on the audience's ability to recognize the "rules" being broken.

Parody as Critical Distance

While play provides the broader conceptual framework, parody offers a more specific mechanism through which humour operates in media discourse. Linda Hutcheon defines parody as "repetition with critical distance" (1985, p. 6) and argues that "parody is one of the major forms of self-reflexibility; it is a form of inter-art discourse" (1985, p. 2), suggesting that parody does not just imitate existing forms, but actively reflects on them by placing them in dialogue with other texts and conventions. In this sense, parody becomes a mode of critical engagement, exposing the assumptions underlying the original discourse while simultaneously relying on them.

Put differently, rather than simply imitating the existing format of the documentary, parody recontextualizes it, introducing a layer of irony that both acknowledges and questions the original. This dual movement of imitation and critique is central to the functioning of mockumentary as a genre. According to Roscoe & Hight (2019, Introduction), the agenda of the mock-documentary (or mockumentary) is to parody the assumptions and expectations associated with factual discourse, "mocking" the cultural status of documentary conventions. By replicating the stylistic features of documentary discourse, such as authoritative narration, expert interviews, and linear explanation, parody creates an illusion of authenticity. At the same time, it destabilizes that authenticity by introducing inconsistencies, exaggerations, or absurdities. The result is a form of discourse that is both familiar and estranging, inviting the audience to reflect on the conventions it imitates.

In the case of *Cunk on Britain*, parody works not only at the level of content, but also at the level of form. Cunk's discourse closely follows the patterns of educational media, yet her statements constantly undermine their own credibility. As Fairclough (1989, p. 65-66) suggests, authority in discourse often derives from form and presentation rather than factual accuracy, which explains why Cunk's confident delivery mimics legitimacy despite semantic absurdity. This tension between structure and subversion transforms parody into a form of critical play, where meaning is produced through contradiction, not through coherence. If we combine these ideas, we might say that Philomena represents the "Homo Ludens" of contemporary British media: she imitates the serious tone of documentaries, follows the rules of knowledge, and then breaks them with wit and laughter.

Discourse, Authority, and Performance

To fully understand the implications of this form of parody, it is necessary to consider the role of discourse in constructing authority. Discourse is not just a neutral vehicle for transmitting information, but it is a system that shapes what can be said, who can speak, and what counts as truth. Thus, authority is not inherent, but produced through recognizable forms of speech and institutional frameworks. As Norman Fairclough argues, discourse conventions themselves are not neutral, but "the outcome of power relations and power struggle" (1989, p. 2), meaning that what appears natural or self-evident in communication is, in fact, historically and socially constructed.

Moreover, access to and control over discourse is unevenly distributed. Fairclough emphasizes that "it is the prerogative of powerful participants to determine which discourse type(s) is/are the 'appropriate' ones to draw upon in a given situation" (1989, p. 31). This suggests that authority is maintained not only through what is said, but through the ability to define the rules of communication itself. In institutional contexts such as education, media, or documentary filmmaking, these rules shape expectations of credibility, seriousness, and truth. Fairclough further links discourse to ideology, arguing that we should "understand ideological common sense as *common sense in the service of sustaining unequal relations of power* (sic!)" (1989, p. 84). In other words, what is perceived as "natural" or "obvious" in discourse often functions to reinforce existing hierarchies. This idea is illustrated by his example of doctor–patient interaction, where linguistic conventions embed assumptions about authority, expertise, and compliance: the doctor is positioned as the legitimate knower, while the patient is expected to accept and follow guidance (Fairclough, 1989, p. 2).

Such assumptions, repeated through everyday language, become normalized and invisible, yet they continue to reproduce power relations. As Fairclough explains, "ideologies are closely linked to language (…) because using language is the commonest form of social behaviour" (1989, p. 2), and thus the primary medium through which these power structures are maintained and legitimized. Within this framework, the tone of expertise, the use of specialized vocabulary, and the structured delivery of information all contribute to the perception of credibility.

Authority emerges not necessarily from truth, but from conformity to these established discursive conventions. Cunk's humour directly engages with (and disrupts) these mechanisms. By adopting the tone and structure of authoritative discourse while filling it with absurd or illogical content, she exposes the performative nature of knowledge itself. Her statements demonstrate that credibility often depends less on factual accuracy than on stylistic conventions and familiar forms of presentation. In doing so, she reveals precisely what Fairclough identifies: that discourse can naturalize authority and make it appear unquestionable, even when it is flawed.

At the same time, Cunk's performance challenges the idea that only "powerful participants" can control discourse. By mimicking and distorting authoritative speech, she appropriates these conventions and turns them into objects of humour. This creates a form of critical distance in which the audience becomes aware of the ideological assumptions embedded in language. Discourse thus becomes a playground: a space where authority can be imitated, exaggerated, and questioned.

Building on these theoretical perspectives, the following analysis will reveal how Philomena's humour operates through linguistic and discursive play. By focusing on specific examples from *Cunk on Britain* series, the paper will reveal how language and discourse become tools of creative subversion, revealing the unstable boundaries between knowledge and entertainment.

Linguistic Play

One of the most visible and effective mechanisms through which Philomena Cunk's humour operates is linguistic play. At this level, comedy emerges directly from the manipulation of language: through puns, malapropisms, literal interpretations, and deliberate misunderstandings. This aligns with David Crystal's definition of language play as "the ability to manipulate linguistic forms in ways which are creative, humorous, or deviant" (1998, p. 1), emphasizing that humour arises precisely from deviation from linguistic norms. These strategies do not simply produce humour, but they disrupt meaning and reveal how language itself can shape, distort, or even create knowledge.

As Eigen and Winkler (cited in Spariosu, 1989, p. 225) suggest, "Man did not invent play. But it is 'play and only play that makes man complete'", highlighting that play is not just recreational but a fundamental element of human understanding and creativity. Cunk's linguistic play exemplifies this principle: through playful distortion of language, she invites the audience to engage actively with meaning, transforming humour into a tool for reflection and exploration. As Huizinga argues, play operates outside ordinary reality, creating a space governed by its own rules (1964, p. 9). Cunk's linguistic distortions function within such a playful frame, where absurdity becomes temporarily acceptable and meaningful.

Cunk's linguistic play relies heavily on the tension between form and content. Grammatically, her sentences are often correct and delivered with confidence, imitating the tone of authoritative discourse. Semantically, however, they are wrong, absurd, or misleading. This mismatch creates a form of humour based on incongruity, where the audience recognizes the gap between what is said and what is actually meant. A clear example of this mechanism appears in the statement: "Henry VIII was a Catherine-aholic—or Catholic, for short" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 2). Here, the humour is built on phonetic similarity. The invented term "Catherine-aholic" mixes a historical reference (Henry VIII's multiple wives named Catherine) with the suffix –aholic (which denotes, according to *Merriam-Webster Dictionary*, a person who has a compulsive, excessive addiction to, or obsession with someone or something) to underline the king's possible obsession with having his wives named *Catherine*. This playful construction is immediately reduced to "Catholic", creating a false equivalence between a linguistic joke and a religious identity. The result is a layered misunderstanding: the word sounds plausible, yet its meaning is completely distorted. From a linguistic perspective, this reflects what can be described as paronomasia (wordplay based on sound similarity), combined with semantic shift. The joke exposes how easily meaning can be manipulated when language relies on resemblance and not on accuracy.

A similar strategy appears in the statement: "Henry VIII (…) had to invent a new way of getting rid of them (his wives) called *divorce*. The pope hated divorce, so Henry decided to divorce him" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 2). In this case, the humour is based on literalization. The verb "to divorce" is taken out of its conventional relational context (marriage) and applied directly to an institution (the Pope). Grammatically, the sentence is correct, but semantically, it becomes absurd because the contexts are completely different. This kind of linguistic play highlights how meaning

depends not only on vocabulary, but also on context and shared understanding. By removing that context, Cunk creates a distorted version of reality that still appears structurally valid even if it is not.

Another relevant example involves deliberate misnaming and cultural confusion: "One man wanted out: William Willis; no one knew what he looked like until 1995 when Hollywood scientists discovered he looked exactly like Mel Gibson" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 1). Here, the humour operates through a combination of onomastic distortion (altering a historical name) and anachronism. "William Willis" replaces William Wallace, creating a subtle but significant shift, pointing to the wrong pronunciation. The reference to "Hollywood scientists" further complicates the statement by mixing historical discourse with cinematic fiction. Linguistically, the sentence maintains coherence, but its referential meaning collapses. This type of humour depends on the audience's ability to recognize the error and reconstruct the intended reference. In doing so, the viewer becomes an active participant in the process of meaning-making, engaging in what can be understood as a form of interpretative play.

Philomena's humour also emerges from repetition, as seen in the statement: "In 1348 Britain was invaded again, but this time by a plague. Not a metaphorical plague like a metaphorical plague, but an actual plague made of plague" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 1). This example illustrates a form of tautological linguistic play, where definition collapses into repetition. The phrase "an actual plague made of plague" preserves grammatical structure while emptying semantic content, creating what can be described as a breakdown of explanatory logic. By mimicking clarification without providing a clear meaning, Cunk parodies authoritative discourse and exposes the potential emptiness underlying seemingly informative language.

That's the essence of linguistic play: manipulating grammar and vocabulary within absurd logic to generate humour. However, her linguistic errors are not random at all. In fact, they follow recognizable patterns that the audience learns to anticipate. This aligns with the idea discussed by theorists of play that even seemingly chaotic behaviour works within implicit rules. As Caillois suggests, play requires the acceptance of a "closed, conventional (…) imaginary universe" (2001, p. 19), which explains why Cunk's absurd logic remains intelligible: the audience temporarily accepts her distorted linguistic framework. Thus, the humour works precisely because viewers understand what is "wrong" and why it is funny. In this sense, linguistic play in *Cunk on Britain* serves a double function. On the surface, it generates comedy through absurdity and misunderstanding. At a deeper level, it reveals how meaning is negotiated, how language can mislead, and how knowledge itself can be shaped by the structures through which it is expressed.

Ultimately, Cunk's manipulation of language transforms error into creativity. Her mistakes are not simply failures of understanding. They are deliberate strategies that invite the audience to reflect on the relationship between words, meaning, and truth. Through linguistic play, humour becomes a space of exploration, in which the boundaries of sense and nonsense are constantly redefined.

Discursive Play

Philomena shifts effortlessly from linguistic play to discursive play, as the humour no longer relies on manipulating individual words, but on combining, simplifying, and reframing entire discourses. Therefore, while linguistic play focuses on meaning at the level of language, discursive play functions at the broader level of structures, roles, and communicative expectations. In *Cunk on Britain*, humour does not emerge only from what is said, but also from how discourse itself is constructed and performed. As I already mentioned before, language represents a form of power (Fairclough, 1989), and Philomena is a master in manipulating words in order to tell a subtle, but strong message. Cunk imitates the conventions of serious, educational BBC documentary presenters like Simon Schama, yet subtly disrupts them, turning authoritative discourse into a form of play. At the core of this mechanism is imitation. Cunk adopts the recognizable features of factual discourse: a serious, calm and confident tone, structured explanations, and genuine interactions with experts. She appears to follow the rules of informative speech, positioning herself as a mediator of knowledge. However, this apparent coherence is constantly sabotaged by her questions, analogies, and conclusions, which introduce confusion, absurdity, or contradiction. At first glance, it seems that she is simply parodying the traditional BBC-style documentary: the calm narration, the expert interviews, and the serious tone. But beneath the absurdity lies a subtle game: a game with language, authority, and national identity.

Cunk's discursive strategies frequently involve false definitions or misleading explanations. For example: "If the Tudors were the Kardashians of their time, Henry VIII would be their Kim" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 2). The sentence uses a comparison to make history easier to understand, but the comparison is intentionally wrong and oversimplified. The structure "If the Tudors were the Kardashians of their time" imitates a common way of explaining things, as people often use familiar examples to explain something more complex. Here, a historical dynasty is explained through modern celebrity culture. This generates humour because the two references are very different. The Tudors are connected to politics, power, and religion, while the Kardashians are connected to fame, drama and entertainment. By putting them together, the statement reduces serious history to something trivial. The second part, "Henry VIII would be their Kim", continues this idea by assigning roles. Henry VIII is presented as the most famous and central figure, just like Kim Kardashian. This creates a false equivalence. Although both names revolve around familial drama and both figures are famous, the reasons for their importance are completely different. The comparison ignores the complexity of Henry VIII's historical role and replaces it with a simple, modern image of celebrity. The humour comes specifically from this mismatch. The sentence sounds like a helpful explanation, but it actually makes understanding worse, not better. It simplifies history so much that it becomes inaccurate and absurd. In this way, the joke plays with discursive expectations: we expect explanation to clarify meaning, but here it distorts it. At a deeper level, this example shows how the way we talk about something can change how we understand it. By using the language

of celebrity culture, the statement turns history into entertainment. This suggests that knowledge is not just about facts, but also about how those facts are presented.

Another relevant example is her discussion of the so-called "witch finder general" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 2). Cunk claims that Matthew Hopkins, the seventeenth-century witch finder, "went to school with [her]" and is now "a divorced IT specialist". Here, Cunk treats a historical figure as if he were part of her personal present, using everyday conversational logic instead of historical reasoning. The humour comes from this deliberate anachronism: the sentence is grammatically correct, but semantically impossible. By describing the past in terms of present-day experience, she collapses the boundary between historical and personal discourse, turning history into something immediate and casually accessible. This discursive play becomes even more effective through her interaction with the expert. When he attempts to correct her by pointing out that Hopkins died centuries ago, Cunk responds with "How do you know?", a question that does not genuinely seek information but instead challenges the authority of the expert. At this point, the exchange shifts from informative discourse to playful performance. The expert, initially positioned as a figure of knowledge, is gradually drawn into Cunk's logic and begins to engage with it, adding that her colleague's divorce is "not as bad" as the punishments suffered by women accused of witchcraft. As a result, the traditional hierarchy of the mockumentary, where the expert explains and the presenter learns, is disrupted. This is how Cunk's interviews work: her questions are structurally correct but conceptually absurd, placing experts in a position where they must respond seriously to nonsense. The humour emerges from this tension between authoritative discourse and playful misunderstanding. At the same time, this strategy reveals how fragile authority can be when confronted with confident but illogical statements. By reshaping the structure of serious discourse into a shared, improvised interaction, Cunk transforms knowledge into performance, exposing the implicit rules and expectations that usually govern how meaning is produced and communicated.

A similar mechanism appears in another exchange, where Cunk asks: "Why was the First World War called World War One? It's kind of pessimistic. Did they know it was the start of a franchise?" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 4). Here, the humour emerges from the inappropriate application of a modern concept ("franchise", meaning an individual's right to market a company's services in a particular territory – *Merriam-Webster Dictionary*) to a historical event. Although the question is grammatically correct and follows a logical structure, it is based on a false premise, creating a form of mock reasoning in which the appearance of logic is preserved while its validity collapses. Cunk treats historical naming as if it followed the logic of media production, interpreting the war through a contemporary cultural lens. This creates a clash between two discourses: historical explanation and popular culture. The expert responds by restoring factual accuracy, explaining that the conflict was originally called "The Great War". However, Cunk immediately destabilizes this explanation by suggesting that "great" might mean "very good" and not "devastating", introducing a deliberate semantic misunderstanding that undermines the seriousness of the topic.

This exchange illustrates how discursive play functions through the constant tension between rule-following and rule-breaking. Cunk respects the structure of the interview: she asks questions and engages with the answers, but subverts its purpose by redirecting the conversation toward absurd interpretations. This practice aligns with Caillois' idea that discourse is not neutral, but structured by expectations regarding relevance, coherence, and truth (2001, p. 8). The result is a form of controlled incoherence, where the structure of discourse remains intact, but its function is altered, transforming historical discourse into a place of humour and critical reflection.

Her statements often follow a recognizable argumentative structure, using connectors such as "so", "because", or "which means". However, the conclusions she reaches are based on faulty premises or illogical associations. For instance, her statement "Stonehenge was used to tell the time, which means Stonehenge is the only clock you can see from space" (*Cunk on Britain*, 2018, Episode 1) shows how a seemingly logical chain of reasoning can quickly become absurd. The humour comes from the way each part sounds plausible on its own: Stonehenge is linked to timekeeping in popular explanations, and "which means" signals a logical result. However, the conclusion introduces an unjustified leap, turning "timekeeping function" into the literal idea of a "clock" and then extending this into an exaggerated claim about visibility from space. The audience recognizes that the reasoning does not actually connect, even though the language makes it feel structured and convincing. In this way, Cunk imitates the style of academic or documentary explanation, where ideas are presented as logically connected. However, she separates logical form from logical truth, showing how coherence can be created through language even when the reasoning is not valid.

In conclusion, discursive play in *Cunk on Britain* operates as a structured form of deviation in which historical and contemporary discourses are deliberately mixed, producing anachronisms and conceptual distortions that remain consistent enough to become recognisable patterns. Although these shifts appear chaotic, they are guided by implicit rules that the audience quickly learns to anticipate, making the humour "predictably unpredictable". In Huizinga's terms, Cunk participates in the "game" of knowledge, but refuses to follow its accepted rules of accuracy and logical coherence. As Huizinga argues, "play is a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life" (1964, p. 13), and Cunk's performance reflects this detachment, transforming serious discourse into a playful yet convincing alternative reality.

Ultimately, this strategy shows that knowledge is not simply a neutral transmission of facts, but something constructed through language, tone, and discursive form. By preserving the structure of authoritative communication while filling it with absurd content, Cunk exposes how easily authority can be imitated and destabilised. The humour therefore goes beyond parody: it becomes a form of critical reflection that invites the audience to question how meaning is produced. In this sense, discursive play does not reject knowledge, but reworks it, showing that understanding can also emerge through error, contradiction, and deliberate playfulness.

Humour and Britishness

British culture is directly associated with humour. In *Watching the English*, Kate Fox argues that "in other cultures, there is 'a time and a place' for humour; it is a special, separate kind of talk, (while) in English conversation, there is always an undercurrent of humour" (Fox, 2005, p. 25). She further explains that "the English may not always be joking, but they are always *in a state of readiness* (sic!) for humour" (Fox, 2005, p. 26), suggesting that humour is not constant in form, but always present as a possibility in everyday interaction. That being said, humour, especially irony and understatement, is the implicit way of communication of this culture. This constant use of humour helps people be polite, avoid awkward moments, and connect with others more easily. Moreover, this can be understood through what Huizinga calls the "play-element" of culture, where social interactions operate within a space that allows flexibility, creativity, and a departure from strict seriousness (1964, p. 46). Humour also plays a key role in shaping cultural identity, creating boundaries between groups and reinforcing a sense of belonging among those who share the same perspective. Drawing on Stuart Hall's and Jerry Palmer's work, Medhurst (cited in Irwin & Marshall, 2023, p. 3) states that comedy can unite people from the inside while excluding outsiders. Palmer describes it as "a shortcut to consensus", which Medhurst develops into the idea that "comedy is a short cut to community" (as cited in Irwin & Marshall, 2023, p. 3).

Thus, Cunk's humour is deeply British: not just in accent or references, but in its spirit of irony and understatement. She never attacks directly. She mocks by pretending to take everything seriously, and this is precisely where humour emerges. This approach reflects what Kate Fox describes as the "proscription of 'earnestness'" in English conversation, where "seriousness is acceptable, solemnity is prohibited" and "sincerity is allowed, earnestness is strictly forbidden" (Fox, ibid., p. 25). In this sense, Cunk's style perfectly follows the rule that "one must never take oneself too seriously" (Fox, ibid.) while also reflecting the principle that jokes "should not be taken literally" (Kuipers, 2006, p. 9), maintaining an apparently serious tone without ever becoming truly solemn or pompous. This reflects a long tradition of British self-deprecating wit, "the ability to laugh at ourselves" being "one of the more endearing characteristics of the English" (Fox, ibid.). By turning history into comedy, Cunk reveals that "Britishness" itself is a kind of performance, namely a story told with a straight face. Her laughter isn't cruel, but reflective, making the audience aware that humour, far from trivial, is one of Britain's most enduring ways of thinking.

Conclusion

That being said, the humour of *Cunk on Britain* relies on a complex interplay of linguistic and discursive play, transforming what initially appears as simple absurdity into a sophisticated form of cultural critique. By situating Philomena Cunk within the theoretical frameworks of play (Huizinga, Caillois), parody (Hutcheon), and discourse (Fairclough), the analysis has demonstrated that her comedy is not just based on ignorance or error, but on the deliberate manipulation of the structures through which meaning and authority are produced.

At the level of language, Cunk's use of puns, literalizations, and semantic distortions to break the normal connection between words and meaning. Linguistic play, in this sense, becomes a creative and cognitive process, inviting the audience to actively participate in interpreting and correcting the "mistakes" that are presented. At the level of discourse, her imitation of documentary conventions exposes the performative nature of knowledge itself. By reproducing the tone, structure, and authority of factual discourse while simultaneously subverting its content, Cunk demonstrates that credibility often depends less on truth than on recognizable communicative forms.

Furthermore, Cunk's performance acquires an additional critical dimension. Her parody does not simply mock documentary discourse, but it also reveals how authority is constructed, legitimized, and naturalized through language. By appropriating these conventions and turning them into objects of humour, she disrupts the assumption that knowledge is neutral or objective, showing instead that it is shaped by ideological and institutional frameworks. In this way, humour becomes a tool for exposing the invisible mechanisms that govern what is accepted as "common sense". At the same time, her humour reflects important aspects of British culture. As Kate Fox suggests, humour in England is often indirect, ironic, and based on not taking things too seriously. Cunk follows this tradition perfectly: she speaks seriously, but what she says is ridiculous. This creates a special kind of humour that is both funny and thoughtful.

In the end, *Cunk on Britain* proves that play, far from being trivial, is a powerful way of engaging with reality. Through linguistic and discursive play, Cunk transforms error into insight, absurdity into critique, and entertainment into a form of knowledge production. Through humour, Cunk makes us question what we know and how we know it. She reminds us that knowledge is not always fixed, but it can be shaped by language, context, and presentation. Her comedy turns confusion into insight and shows that even nonsense can help us understand the world in new ways.

References

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.

Cornea, P. (1980). *Regula jocului. Versantul colectiv al literaturii: concepte, convenții, modele.* Editura Eminescu.

Crystal, D. (1998). *Language play*. Penguin Books.

Cunk on Britain. (2018). Written by Charlie Brooker, performed by Diane Morgan. BBC Two.

Fairclough, N. (1989). *Language and Power.* Routledge.

Fox, K. (2004). *Watching the English: The Hidden Rules of English Behaviour*. Hodder.

Huizinga, J. (1964). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. The Beacon Press.

Hutcheon, L. (1985). *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Routledge.

Irwin, M., Marshall, J. (eds.). (2023). *UK and Irish Television Comedy. Representations of Region, Nation, and Identity*. Palgrave Macmillan.

Kuipers, G. (2006). *Good Humor, Bad Taste: A Sociology of the Joke*. Mouton de Gruyter.

Merriam-Webster Dictionary. Merriam-Webster, https://www.merriam-webster.com. Accessed Apr. 2026.

Roscoe, J., Hight, C. (2019). *Faking It. Mock-documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester University Press.

Spariosu, M. (1989). *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Cornell University Press.

UMORUL CA INSTRUMENT DE PERSUASIUNE: CUM TRANSFORMĂ BRANDURILE ROMÂNEȘTI JOACA ÎN MARKETING [HUMOR AS A PERSUASION TOOL: HOW ROMANIAN BRANDS TURN PLAYFULNESS INTO MARKETING]

Adrian VLAD[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
adrianvlad2005@gmail.com

Abstract: Humor is an important tool in marketing because it helps brands feel more real and relatable. In Romania, many brands use playful jokes, irony, or everyday situations to catch people's attention and make their messages easier to remember. Instead of sounding too serious or pushy, they choose a lighter, more fun tone. This kind of approach helps people connect emotionally with the brand and makes them more likely to share the content online. In the end, humor is not just about making people laugh, it helps brands stay in people's minds and build a stronger relationship with their audience.

Keywords: *humor, attention, emotion, marketing, brand.*

Introducere. Ce este umorul pentru societatea românească, mai exact?

Umorul este, fără îndoială, una dintre trăsăturile cele mai reprezentative ale poporului român. Pentru noi, râsul nu este doar o modalitate de a ne distra sau de a petrece timpul, ci o formă de adaptare și o strategie de supraviețuire. De-a lungul istoriei, românii au învățat să facă haz de necaz chiar și în cele mai dificile momente. În fața greutăților, a lipsurilor sau a schimbărilor bruște din societate, românii au găsit mereu puterea să glumească, să ironizeze realitatea și, astfel, să o facă mai suportabilă.

Această capacitate de a râde de sine și de lume nu este o dovadă de superficialitate, așa cum ar putea părea la prima vedere. Dimpotrivă, este un mecanism psihologic și cultural prin care românii reușesc să se adapteze, să rămână pozitivi și să meargă mai departe. Într-un fel, umorul este o formă de rezistență, o modalitate prin care oamenii își păstrează demnitatea, chiar și atunci când circumstanțele nu le sunt favorabile. Pe lângă rolul său social, umorul are și o funcție de comunicare extrem de puternică. În România, conversațiile încep adesea cu o glumă, o ironie ușoară sau o replică amuzantă.

Acestea nu sunt semne de lipsă de respect, ci metode prin care se creează o punte între oameni. O glumă spusă la momentul potrivit poate rupe bariere, poate destinde atmosfera și poate apropia interlocutorii. De aceea, nu este deloc surprinzător

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Marius ȚUCA.

că umorul a devenit și un instrument de marketing extrem de eficient. Într-o țară în care oamenii se recunosc în ironie și în autoironie, reclamele care reușesc să te facă să zâmbești sau să te vezi în ele au șanse mari să rămână în mintea publicului.

Umorul este una dintre cele mai firești și profunde manifestări ale spiritului uman. El reprezintă capacitatea de a privi lumea și pe sine însuși cu o atitudine senină, de a observa contradicțiile și absurditățile vieții și de a le transforma în surse de zâmbet, reflecție sau relaxare.

Conform *Dicționarului explicativ al limbii române* (DEX), *umorul* este „înclinare spre glume și ironii care se ascunde sub o înfățișare serioasă; manifestare prin vorbe sau prin scris a acestei înclinații; veselie, haz. Categorie estetică ce constă în sublinierea incompatibilității și absurdității unor situații considerate normale."[2]

Această definiție arată că umorul nu este doar simpla dorință de a râde, ci o atitudine interioară care combină luciditatea cu ironia și cu un spirit de observație fin. Umorul scoate la iveală contradicțiile lumii, dar fără a le judeca dur; dimpotrivă, el le tratează cu toleranță și înțelepciune.

Putem spune, așadar, că umorul este o formă de inteligență afectivă, o îmbinare între rațiune, emoție și sensibilitate. Prin el, omul își afirmă libertatea de a nu se lăsa copleșit de greutăți, ci de a le privi cu o ușoară detașare.

Umorul este adesea utilizat în reclamele publicitare pentru a capta atenția publicului, deoarece mesajele amuzante sau surprinzătoare ies din tipar.[3] De exemplu, într-un studiu realizat de *revistacariere.ro* se arată că scopul principal al umorului în publicitate este crearea unei conexiuni cu publicul și că

> „brandurile care adoptă o abordare amuzantă reușesc să capteze rapid atenția consumatorilor și să transforme o reclamă obișnuită într-o experiență memorabilă. Unul dintre cele mai mari avantaje ale umorului în marketing este capacitatea de a viraliza un mesaj. Campaniile care reușesc să facă oamenii să râdă sunt mult mai susceptibile de a fi distribuite pe rețelele sociale, ceea ce ajută la amplificarea mesajului. Brandurile care creează momente comice și memorabile beneficiază de un efect de amplificare prin intermediul audienței online, ceea ce poate duce la o expunere mult mai mare decât prin metodele tradiționale" [4].

Din informațiile de mai sus putem înțelege mai ușor cum umorul poate fi folosit în publicitate, lucru care este întâlnit din ce în ce mai des nu numai la mijloacele tradiționale cum ar fi, la radio, televizor sau în paginile ziarelor și a revistelor, ci și în mediul online și pe aproape toate platformele de socializare.

---

[2] https://dexonline.ro/definitie/umor, accesat pe data de 11.11.2025.

[3] https://www.researchgate.net/publication/360476645_RESURSE_ALE_CREATIVITATII_SI_UMORULUI_IN_COMUNICAREA_PUBLICITARA_DOUA_STUDII_DE_CAZ_ROMANESTI

[4] https://www.revistacariere.ro/inspiratie/branduri-care-te-fac-sa-razi-cum-umorul-poate-deveni-un-instrument-puternic-de-marketing, accesat pe data de 11.11.2025.

De-a lungul timpului, mai multe campanii publicitare din România au folosit umorul ca mijloc de persuasiune, dar și ca formă de expresie culturală. Printre cele mai reușite se numără cele realizate de Ursus, Rom și Vodafone – trei branduri foarte diferite, dar care au înțeles cum să vorbească pe limba românului. În continuare, vom analiza aceste trei campanii, fiecare reprezentând o poveste despre felul în care râsul, gluma și spiritul românesc pot transforma o simplă reclamă într-un fenomen social.

Studii de caz. Trei campanii de marketing care folosesc umorul

1. *Ursus – „Regele berii în România"*

- *Brand / Companie*: Ursus Breweries (marca Ursus)[5]
- *Produs / Serviciu promovat*: Bere Ursus (segment premium şi brand-umbrela)
- *Mediul de difuzare*: Campanie integrată online (site dedicat, social media), TV & spoturi video, evenimente (ex. festivaluri) şi activări de teren.
- *Anul / Campania din care face parte*: Platforma de comunicare lansată în 2021 sub sloganul „Ascultă ursul din tine!"
- Link: https://www.youtube.com/watch?v=l3cRvkoIpwg

Reclama prezintă cum un tânăr, neștiind că petrecerea cu costume a fost anulată, intră într-un pub îmbrăcat în costum de astronaut pe când restul persoanelor sunt îmbrăcate normal. Acest lucru îl pune într-o situație grea: să plece sau să rămână la pub? În ajutorul său sare mascota Ursus care îl sfătuiește să asculte de ursul interior. Tânărul decide să rămână și se ducă înspre grupul lui de prieteni în timp ce oferă o scuză amuzantă pentru felul în care este îmbrăcat.

Personaje și situații-cheie: un tânăr adult ca protagonist, grupuri de prieteni și situații sociale, obiecte și decoruri uzuale care subliniază dilemele.

Elementul declanșator al umorului: contrastul între dilema banală și intervenția ursului interior „Ascultă ursul din tine!" care oferă un răspuns rapid, neașteptat și comic. Surpriza și exagerarea situațiilor banale generează amuzament și identificare.

Tipologia umorului folosit:

- Umor verbal: sloganul „Ascultă ursul din tine!" și replicile scurte din spot creează jocuri de cuvinte și autoironie.
- Umor de situație: dilemele cotidiene prezentate exagerat, urmate de decizia clară a ursului interior, creează un contrast comic.
- Umor vizual: expresiile faciale ale protagonistului, gesturile exagerate și cadrele care evidențiază absurditatea dilemei.

Tipul dominant este umorul de situație combinat cu cel verbal, deoarece dilema care este îmbinată sloganul „ursul din tine" fac mesajul memorabil și ușor de asociat cu brandul Ursus.

Publicul țintă: Reclama se adresează tinerilor adulți (18–35 ani), urbani, activi social, interesați de experiențe autentice și umor modern, iar acest lucru reiese din tonul relaxat și ironic, limbaj simplu, probleme tipice pentru stilul de viață urban, difuzare online și TV, implicarea într-un mesaj care promovează decizii proprii și autenticitate.

[5] https://ursus-breweries.ro, accesat pe data de 11.11.2025.

Efectul umorului: Umorul din reclamă face spotul amuzant și ușor de urmărit. Dilemele exagerate și intervenția „ursului din tine" îi fac pe oameni să zâmbească și să se regăsească în situații similare. Mesajul „Ascultă ursul din tine!" nu este doar distractiv, ci ajută și la memorarea brandului. Umorul întărește ideea principală: să urmezi instinctul, fără a distrage atenția de la mesaj.

Mesajul cheie: Promisiunea de brand: Ursus încurajează autenticitatea și deciziile proprii. Reclama vrea să crească vizibilitatea și să întărească legătura emoțională cu publicul tânăr, diferențiind brandul pe segmentul premium.

Spotul a fost foarte vizionat online și apreciat ca una dintre cele mai memorabile reclame la bere din România.

Puncte tari: mesaj clar, umor integrat, branding puternic, public țintă bine definit.

Puncte slabe: produsul apare mai puțin în prim-plan, unele dileme pot părea generale, date despre impactul asupra vânzărilor nu sunt publice.

Campania este o alegere bună pentru Ursus, pentru că folosește umorul ca să transmită mesajul de brand și să fie memorabilă. Umorul nu doar distrează, ci întărește ideea principală: „Ascultă ursul din tine".

2. Rom – „Românii sunt deștepți"

- *Brand / Companie:* ROM (brandul de ciocolată / ciocolată ROM Autentic) – parte din compania Kandia Dulce
- *Produs / Serviciu promovat:* Ciocolata ROM Autentic și imaginea României / imaginea brandului ROM
- *Mediul de difuzare:* online, site dedicat, social media, campanie integrată în media digitală
- *Anul / Campania din care face parte:* lansată în noiembrie 2011
- Link: https://www.youtube.com/watch?v=Und7tNOt9qM

Campania provoacă românii să caute pe Google sintagma „românii sunt deștepți" şi variante în alte limbi cu scopul de a schimba sugestiile automate negative despre români în motoarele de căutare.

Tipologia umorului folosit:

- Umor verbal: sloganul „Românii sunt deștepți", jocul de cuvinte cu „deșteptare" şi acțiunea colectivă de căutare.
- Umor de situație: transformarea unei acțiuni digitale simple precum căutarea pe Google într-o mare campanie de imagine națională, ceea ce creează un efect neaşteptat.
- Umor vizual: elementele vizuale online, tricourile, mesajele provocatoare, contrastele dintre ce sugerează motorul de căutare și ce își propune campania.

Tipul dominant este umorul de situație și verbal, pentru că ideea este mai mult despre efectul „noi, românii, putem schimba ceva" ceea ce creează identificare şi surpriză.

Publicul țintă: Se adresează românilor de toate vârstele interesați de imaginea României şi de brandul prezentat, dar în special cei activi în online, care pot participa la acțiunea digitală.

Efectul umorului: Umorul nu este agresiv, ci pune într-o lumină amuzant-serioasă percepția negativă a românilor pe internet „românii sunt hoți/proşti", pe care campania o transformă în „românii sunt deştepți". Umorul întăreşte deci mesajul de brand şi scopul campaniei, schimbarea percepției față de români.

Mesajul cheie: ROM este un brand românesc care are curajul să abordeze chestiuni de imagine națională şi să-şi asume o valoare pozitivă. Reclama vrea să obțină: vizibilitate, implicare online, diferențiere şi asocierea brandului cu valori pro-româneşti autentice.

Puncte tari: buget redus, implicare digitală, premiile şi recunoaşterea internațională.

Puncte slabe: campania se bazează mult pe participare şi implicare, ceea ce poate limita impactul dacă publicul nu „prinde" ideea complet.

Reclama este o alegere foarte inspirată pentru ROM: a creat o campanie care merge dincolo de produs şi intră în sfera identității naționale, aducând brandul în prim-plan printr-o cauză comună. Puține campanii românești au avut impactul și forța emoțională a campaniei „Românii sunt deștepți", lansată de brandul de ciocolată Rom. Ideea s-a născut dintr-o observație simplă, dar dureroasă, atunci când românii tastau în Google expresia „Românii sunt...", motorul de căutare completa automat cu termeni negativi, precum „leneși", „proști" sau „corupți". Această constatare a fost transformată într-un mesaj pozitiv, curajos și motivațional. Prin sloganul „Românii sunt deștepți", brandul a încercat să schimbe percepția publică și să trezească un sentiment de mândrie națională.

3. ***Vodafone – Ghiță Ciobanul***

- *Brand / Companie*: Vodafone România.
- *Produs / Serviciu promovat*: serviciile telecom de date mobile & internet mobil, accent pe conectivitate, smartphone și rețea.
- *Mediul de difuzare*: multimedia – TV, online: Facebook, YouTube, social media, activări digitale.
- *Anul / Campania din care face parte*: Campania „Românii au inițiativă" lansată în 2013, cu personajul Ghiță Ciobanul.
- Link: https://www.youtube.com/watch?v=hHyDZOOOnUs

Reclama îl arată pe Ghiță, un cioban din zona rurală, care foloseşte telefonul mobil şi serviciile de date Vodafone chiar şi atunci când e la stână, în mijlocul oilor. Ghiță primeşte apeluri sau mesaje, navighează pe internet, verifică rețeaua în vârf de deal, şi vorbeşte într-un mod simplu, autentic, despre cum tehnologia îl ajută să rămână conectat.

Elementul declanşator al umorului: prezentarea imaginii tradiționale a unui „cioban" şi utilizarea unei tehnologiei moderne

Tipologia umorului folosit:

- Umor de situație: situația unui cioban în mediul rural care e printre primii care adoptă smartphone şi internet creează un contrast amuzant.
- Umor verbal: replici simple, sloganul „Românii au inițiativă", tonul modest și amuzant al personajului.
- Umor vizual: imaginea ciobanului cu telefon în mână într-un decor montan, gesturi neaşteptate pentru tipologia sa.

Tipul dominant de umor este cel de situație, deoarece principalul mecanism comic este contrastul dintre aşteptarea culturală a unui cioban şi realitatea prezentată a unui utilizator de tehnologie. Funcționează deoarece surprinde atenția, este memorabil şi creează simpatia personajului.

Publicul țintă: Reclama se adresează unui public larg, format atât din tineri, cât și din adulți, care folosesc telefonul mobil și internetul. Totuși, accentul cade pe oamenii din mediul rural și mic urban, pe care Vodafone vrea să-i apropie de tehnologie și să le arate că rețeaua funcționează oriunde, chiar și la stână, tonul relaxat, limbajul simplu și umorul blând arată că spotul este gândit pentru românii obișnuiți, care se pot regăsi în povestea lui Ghiță.

Efectul umorului: Umorul creează simpatie față de Ghiță şi implicit față de brandul Vodafone. Contrastul este amuzant şi face ca mesajul „tehnologia pentru toți" să fie mai uşor de acceptat. Umorul ajută la memorabilitate, consumatorul îşi aminteşte personajul ciobanului care foloseşte smartphone-ul, legând imaginea de brand.

Mesajul cheie: Promisiunea de brand: Vodafone le oferă oamenilor instrumente tehnologice care le permit să fie conectați, să-şi urmeze inițiativa, indiferent de contextul lor.

Ce vrea să obțină reclama: creşterea atenției pentru serviciile de date mobile, diferențierea față de competitori, associarea brandului cu valorile de inițiativă şi tehnologie accesibilă. Campania „Ghiță Ciobanul" a câştigat premii internaționale (ex. trofeul „Brand Grand Prix" la Golden Drum) pentru Vodafone România.[6]

Puncte tari: personaj autentic, mesaj cultural relevant, prezentarea simplă a tehhnologiei.

Puncte slabe: legătura produsului specific serviciile de date poate părea mai puțin explicită pentru unii consumatori

Campania „Ghiță Ciobanul" a fost una dintre cele mai reușite campanii Vodafone din România. Ideea de a folosi un personaj real, simplu și autentic a făcut brandul mai apropiat de oameni și mai ușor de reținut. Umorul discret și contrastul dintre tradiție și tehnologie au transmis perfect mesajul că Vodafone oferă conexiune oriunde, pentru oricine.

Concluzii. Trei campanii care demonstrează eficiența umorului

Toate cele trei campanii, Ursus „Ascultă ursul din tine", ROM „Românii sunt deștepți" și Vodafone „Ghiță Ciobanul" demonstrează că umorul poate fi o formă eficientă și profundă de comunicare, atunci când este adaptat contextului cultural și emoțional al publicului român. Fiecare dintre aceste campanii a folosit râsul nu doar ca element de divertisment, ci ca mijloc de apropiere între brand și consumator, reușind să transmită mesaje clare, autentice și ușor de reținut.

Campania Ursus a mizat pe instinctul și libertatea de decizie a tinerilor, folosind un umor relaxat, de situație, care îi face pe oameni să se recunoască în dilemele care apar

[6] https://www.prwave.ro/vodafone-romania-castiga-brand-grand-prix-la-festivalul-golden-drum-2014

în viața de zi cu zi. Mesajul „Ascultă ursul din tine” devine astfel o invitație la sinceritate și autenticitate, asociind berea cu momentele în care alegem să fim noi înșine.

Campania ROM, în schimb, a adus în prim-plan mândria națională, dar într-un mod inteligent și autoironic. Prin ideea „Românii sunt deștepți”, brandul a reușit să transforme o percepție negativă într-o acțiune colectivă pozitivă. Umorul folosit nu a fost agresiv, ci subtil, punând în lumină dorința românilor de a-și schimba imaginea și de a fi respectați. A fost o campanie care a depășit scopul comercial, devenind un adevărat fenomen social.

Pe de altă parte, Vodafone, prin personajul Ghiță Ciobanul, a combinat tradiția cu modernitatea într-o manieră plină de farmec și naturalețe. Umorul a apărut din contrastul între lumea satului și tehnologia modernă, transmițând ideea că inovația nu ține cont de loc sau statut. Campania a arătat că un personaj simplu, dar autentic, poate deveni un simbol național al conectivității și al curajului de a fi diferit.

Umorul a fost elementul comun care a legat totul: el a atras atenția, a relaxat publicul, dar mai ales a creat o legătură emoțională durabilă între brand și consumator. Acest tip de umor inteligent, bazat pe observații reale și pe un ton prietenos, transformă brandurile din simple produse în prieteni de încredere.

Umorul, atunci când este folosit cu măsură, creativitate și respect față de public, devine mai mult decât o strategie de marketing, devine o formă de artă a comunicării. Prin el, brandurile nu doar vând, ci amuză, distrează, unesc și aduc un strop de optimism într-o lume care are mereu nevoie de zâmbete autentice.

Webografie

https://dexonline.ro
https://www.revistacariere.ro/inspiratie/branduri-care-te-fac-sa-razi-cum-umorul-poate-deveni-un-instrument-puternic-de-marketing
https://www.researchgate.net/publication/360476645_RESURSE_ALE_CREATIVITATII_SI_UMORULUI_IN_COMUNICAREA_PUBLICITARA_DOUA_STUDII_DE_CAZ_ROMANESTI
https://ursus.ro/campanii
https://kandia-dulce.ro/branduri/rom
https://www.vodafone.ro
https://www.prwave.ro/vodafone-romania-castiga-brand-grand-prix-la-festivalul-golden-drum-2014

SELLING THROUGH PLAY:
THE LANGUAGE OF *HOMO LUDENS* IN MARKETING

Maria-Claudia MRAȚIC[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
mariaclaudia_mratic@yahoo.com

Abstract: This paper seeks to explore the intricate relationship between play, culture, art, and advertising, drawing on Johan Huizinga's *Homo Ludens*, and to investigate how the ludic dimension of human behaviour manifests within contemporary marketing discourse. It examines the functions of play within human activity, its interdependence with culture, and the transformation of artistic and linguistic structures into aesthetic tools for persuasion. Through the analysis of selected brands such as Dove, IQOS, and Temu, this paper demonstrates how advertising integrates playful, gamified, and participatory strategies that shape consumer perception and emotional engagement. These three brands have been deliberately chosen to represent different aspects of the ludic spectrum as Dove embodies tradition and continuity, IQOS reflects innovation and novelty, while Temu capitalises on circulation and the convenience of everyday life. The research methodology involves the examination and comparison of Instagram posts from both linguistic and semiotic perspectives, identifying convergences and distinctive features. Where relevant, the brands' official websites are also considered to observe the presence of interactive mechanisms, gamified experiences, or other persuasive techniques designed to attract and retain consumers. Ultimately, the paper argues that in the age of digital capitalism, the act of selling reproduces the same symbolic mechanisms that once sustained ritual, art, and language, revealing marketing as a modern expression of the Homo Ludens condition.

Keywords: *Advertising discourse, semiotic analysis, linguistic creativity, gamification, digital marketing.*

Introduction

When one encounters the word *play*, the mind often conjures familiar images, perhaps one of a child immersed in imaginary worlds or of animals joyfully engaging in spontaneous motion. Yet, as Johan Huizinga reminds us in *Homo Ludens*, such perceptions represent only a fraction of what play truly entails, for play is not a mere biological reflex or a psychological diversion, but a significant function that transcends material necessity and gives meaning to human action. According to Huizinga, "in play there is something 'at play' which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action" (Huizinga, 1950, p.1), suggesting that play cannot be reduced to instinct or will, since its very existence implies a nonmaterial quality inherent to the human spirit. Thus, play embodies a paradox; it simultaneously operates as both

[1] Coordonator: Conf. univ. dr. Iulia COCU.

freedom and structure, creativity and order, serving as a matrix through which culture, language, and art continuously emerge.

Huizinga's interpretation of play as an autonomous activity, detached from utilitarian goals reveals its dual nature: voluntary yet rule-bound, imaginary and yet intensely real. He distinguishes animal play from human play through the notion of awareness, by emphasizing consciousness, observing that: "animals play, so they must be more than merely mechanical things. We play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational" (Huizinga, 1950, p. 4). Through this lens, play becomes a medium of reflection, a symbolic process in which matter and mind ceaselessly interact. This dialogue is particularly visible in the act of naming, i.e. "in the making of speech and language the spirit is continually 'sparking' between matter and mind, as it were, playing with this wondrous nominative faculty" (Huizinga, 1950, p. 4). Language itself, then, may be perceived as a form of play, more precisely, one that transforms the world through representation and symbol, turning experience into meaning and communication into creative exchange.

The connection between language and play becomes especially evident when considering the semantic uniqueness of the English word *fun*, which, as Huizinga notes: "resists all analysis or logical interpretation" (Huizinga, 1950, p. 3). The concept of *fun* has no perfect equivalent in Romanian, for translations such as *amuzant*, *mișto*, *tare* or *plăcut* capture only fragments of its connotative range. This lexical gap reflects the cultural depth of playfulness in Anglo-American societies, where *fun* operates both as an emotional register and a moral imperative. In contemporary marketing, the same term lies at the heart of persuasion, meaning the rhetoric of enjoyment and freedom is used to transform consumption into experience. This dynamic mirrored in the way Western linguistic elements permeate Romanian marketing discourse. Most local campaigns incorporate lexical borrowings from English, a phenomenon that is far from coincidental. Rather, this linguistic infiltration functions as a bridge across cultural ruptures, reactivating the consumer's familiarity with globally recognised expressions. A telling example is the expression "trick or treat", though it originates in the distant Celtic tradition (Eleveth, 2023), it continues to persist through various self-replicating mechanisms of social media dissemination, retaining both its ludic and commercial use.

This study will refer to social media as a central element precisely because it plays a crucial role in marketing due to its capacity to enable real-time social interaction and foster the illusion of direct and concrete connection. Those qualities make it indispensable to contemporary marketing. As Michael L. Kent notes in his 2010 study, social media can be defined as "any interaction-enabling channel that facilitates two-way communication and response" and characterized by "the likelihood of real-time engagement, less anonymity, a degree of intimacy, rapid response, and the potential for individual users to 'time-shift' or participate in the social network at their convenience" (Kent, 2010, p. 643–656). Kent's definition underscores the transition from one-directional broadcasting to participatory dialogue, positioning social media not as a mere instrument of promotion, but as an almost living, ludic arena of informational exchange.

Huizinga's theory complements this by describing play as a voluntary act that stands outside ordinary life, contained within its own temporal and spatial boundaries, thereby creating what he calls "temporary worlds within the ordinary world" (Huizinga, 1950, p. 10). This concept, later termed the *magic circle*, defines play as a self-contained realm of order, rule, and intensity. Within such boundaries, play and seriousness intertwine, since in Huizinga's terms "play turns to seriousness and seriousness to play" (Huizinga, 1950, p. 8). The seriousness of play, marked by devotion and absorption, grants its cultural power, as individuals momentarily escape the trivialities of daily life to engage in symbolic creation. Modern marketing inherits this same logic: reward systems, interactive interfaces, and gamified challenges recreate the ritualistic framework of play by inviting users to enter controlled spaces of enjoyment. Brands such as Starbucks, Shein, or IQOS rely on playful interactivity and sensory evocation to reinforce emotional attachment and consumer identity, transforming each act of purchase into a symbolic performance of belonging.

Huizinga's insight into ritual as a form of play provides a valuable framework for understanding the performative nature of contemporary advertising. As he notices, "ritual is thus in the main a matter of shows, representations, dramatic performances, imaginative actualizations of a vicarious nature" (Huizinga, 1950, p. 15). In both ritual and advertising, meaning is not merely represented (*mimetic*) but enacted (*methectic*). Modern commercials, digital campaigns, and influencer practices function methectically, i.e. they only function by allowing consumers to participate in symbolic performances that reproduce collective myths of success, desire, and identity. Through repetition, imagery, and emotional resonance, advertising fulfils the same cultural function that rites once did i.e. the creation of temporary worlds filled with significance and where individuals enact shared fantasies of consumption and pleasure.

While Huizinga illuminates on some anthropological and linguistic roots of play, Joan Gibbons's *Art and Advertising* situates this ludic impulse within the aesthetic and economic systems of modernity. Revisiting Kant's *Critique of Judgement*, Gibbons recalls the Enlightenment conception of art as "purposiveness without a purpose" (Kant, 1950, p. 91-92), a sphere of disinterested beauty accessible through universal reason. Yet the emergence of postmodernism dismantled this notion of autonomy. Arthur Danto's interpretation of Warhol's *Brillo Boxes* revealed that the boundary between art and commodity is not intrinsic but institutional. Art, Danto argues, exists "in an atmosphere of artistic theory, a knowledge of the history of art, an art world" (Danto, 1995, p. 209), implying that value depends less on form than on context.

Gibbons extends this insight to advertising, noting that "most people feel more at home with the idea of advertising than with art" (Gibbons, 2005, p. 4), because its main functions, i.e. promotion and persuasion which are easily grasped, and its language immediately recognisable. Likewise, Jean Baudrillard captures this condition when he writes that "each advertising image prescribes a consensus among all those individuals potentially summoned to decipher it… to automatically conform to the code in which the image has been encoded" (Baudrillard, 1990, p. 91). In decoding such messages, the viewer becomes a participant in a collective game, an act that dissolves

critical distance while generating communal affect. As Gibbons reiterates, Baudrillard later reframed advertising as "a show, a game, a mise-en-scène… not the shortest way to the object, merely the shortest way to another image" (Baudrillard, 1990, p. 91), thus situating it firmly within the aesthetic domain. Gibbons concludes that advertising functions as *a* "playground for the emotions, imagination and intellect" (Kant, 1790, p. 12-13), transforming the act of persuasion into a performative experience of pleasure and play.

Having traced the convergences between play and advertising, it is now necessary to consider the distinctions Gibbons identifies. She argues that the differences are not essential but institutional, since both practices rely on systems of symbols and representation that operate through affect, repetition, and simulation. Advertising does not simply mirror desire, in fact, it constructs it by staging participatory rituals that echo the ludic essence of art. While art is often perceived as critical or transcendent and advertising as manipulative or commercial, both are deeply implicated in the same cultural logic that fuses enjoyment with communication. The democratization of images, accelerated by mass media and digital platforms, has ultimately blurred the boundaries between aesthetic contemplation and market engagement, turning advertising into the most pervasive form of collective play in contemporary culture.

With the theoretical framework now established, it becomes essential to examine the mechanism through which these dynamics manifest in the digital environment, i.e. that constantly shifting space where culture technology and consumer behaviour intersect. And how else could such an investigation unfold if not by turning to platforms of the present day: Instagram?

Dove: Sensory Persuasion

The first case under analysis is Dove, a now well-established British personal care brand[2] that stands out primarily through its tradition, or more precisely, its longevity on the market. Founded in the second half of the 1950s, Dove has withstood several shifts in consumer behaviour acquiring resilience that few brands can claim. While other companies, such as DM, although they have successfully adapted to the evolving needs of the market, they lack Dove's extensive cultural and geographical reach, particularly across the American, Asian, and European markets. Equally significant is Dove's immense and diverse global consumer base, which reflects not only the brand's consistent quality but also the strategic ability of its marketing teams to interpret emotional needs and translate them into compelling narratives.

Emotion plays a central role in Dove's advertising philosophy, as it does in most successful brands, since it is widely recognised that the human mind responds most effectively to stories. Such narratives are governed by emotion and create imaginary micro-worlds that awaken memory and guide behaviour, often culminating

[2] It was originally founded in the U.S, although it is now owned by a British company and selling in over 150 countries according to their official website: https://www.unilever.com/brands/beauty-wellbeing/dove.

in the act of purchase. A particularly relevant perspective is offered by Andrew Huberman, a professor at Stanford University, who, through his neuroscience podcast[3], discusses the neural foundations of storytelling and emotional programming, emphasizing the cognitive impact of gratitude and empathy[4]. His insight reinforces the idea that stories, much like games, engage individuals through structure, language, and symbolism, transforming simple messages into experiential narratives.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

A clear example of that can be observed in Dove's seasonal campaigns, particularly its autumn-themed series. A simple glance reveals a distinct atmosphere, something a teenager would call a "vibe". Equally noteworthy is the way each setting or background is constructed according to the campaign's niche. On Dove's Instagram page, used both for Romania and other regions where the brand operates, the posts are

[3] The full episode can be found on Youtube: https://youtu.be/9gJLWk3W5GQ?si=ki_-qBQ1we2wOVMD.

[4] For more information: Daisuke Hori et al. "Prefrontal Activation while Listening to a Letter of Gratitude Read Aloud by a Coworker Face-to-Face: A NIRS Study", *PLOS ONE*, 8 Sept. 2020, https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0238715

playfully coloured, written in American English, and far more engaging compared to the content on the official website[5]. They are also tailored for young audiences, who are more inclined to use such platforms for information and shopping, a tendency that, as various studies confirm (Stachowiak-Krzyzan, 2019), increases purchasing likelihood.

Attention-grabbing techniques, or hooks, are employed with precision, particularly in short videos referred to as Reels. These clips typically last between 6 and 24 seconds, though some extend to 50 seconds or even a minute long when structured as mini-interviews featuring individuals (mostly women) who recommend Dove and discuss contemporary issues such as girls' self-esteem or racial inclusivity.

The first post that marks the beginning of autumn is posted on the 23rd of September and it exemplifies the brand's refined sensorial strategy. It juxtaposes aromas traditionally associated with the season to evoke warmth, domestic comfort, and festive familiarity. For example, the scent of apple mixed with caramel reinforces this imagery, recalling harvest fairs and, in Anglo-American contexts, the Halloween season.

Within the video, the association of autumn with a sense of comfort unfolds through both verbal and visual elements. The image is horizontally divided into two sections: the upper section displays the Dove products, while the lower displays complementary imagery such as sweet treats or scenes of relaxation, reinforcing ceremonial themes. This composition establishes a clear visual correspondence between the two, easily processed by the viewer and memorable through the evocation of familiar scents such as caramel sauce or baked apple.

The first shot (Fig. 1) features the *Cinnamon Pumpkin Pie* shower gel, associated with a warm, comforting bath, elements that evoke intimacy, secrecy, and ritual. A wooden bath stand supports the product, surrounded by bubbles, a lit candle, and a body brush. Those objects collectively construct an atmosphere of relaxation and sensorial indulgence. The next shot presents the same fragrance as an antiperspirant (Fig. 2), held by a darker-skinned, feminine hand, a deliberate gesture toward inclusivity. Below, a close-up of the top of a cinnamon pie is topped with whipped cream and sprinkled with cinnamon, further strengthens the olfactory-visual link between the product and its flavour inspiration.

The following scene introduces the *Maple Glaze* shower gel (Fig. 3), demonstrating its texture as the same pair of hands pours the gel into the palm. Beneath, several stacked caramel-glazed doughnuts appear, the liquid glaze visually echoing the consistency of the gel.

The penultimate shot features the same well-groomed hands holding a deodorant with the *Pecan Butter Crunch* scent (Fig. 4). Behind it, a golden faucet sink glimmers in the background as the same hand lights a golden candle. The final frame

[5] It maintains the iconic white background and midnight blue details, distinguished by the addition of the golden, minimalist dove figure. Besides, the campaigns featured on Dove's official website adopt a more serious tone, addressing themes such as girls' self-care, self-esteem, and racial discrimination, while also providing tutorials and educational blog posts that subtly integrate SEO techniques.

arranges all the products together, more specifically, the cream containers situated in the front, overlaid text is centred on the screen: **Limited Edition Dove Fall Treats**.

Another defining feature of Instagram 'at play' lies in its captions, which act both as commentary and symbolic condensation of the post's meaning. In Dove's post, the caption reads: "Fall can officially start, because the limited edition Fall Treats are officially back. Indulge in Cinnamon Pumpkin Pie, Pecan Butter Crunch, Apple Caramel Crumble and Maple Glazed Donut."

This short text encapsulates the spirit of seasonal renewal and total indulgence. The repetition of the noun "Fall" and of the adverb "officially" creates a ritualistic rhythm, transforming the products' return into a marker of time, as if autumn itself could begin only through this brand's reappearance. The phrase "limited edition" reinforces a sense of exclusivity and scarcity, appealing to the consumer's emotional immediacy and fulfilling what Geoffrey Leech identifies as the selling power (Leech, 1966, p. 29-31) of advertising language. The imperative "Indulge" further strengthens this appeal, transforming consumption into pleasure and encouraging the viewer to yield to sensory temptation.

From the standpoint of attention value, the vocabulary used in naming the products: *Cinnamon Pumpkin Pie*, *Pecan Butter Crunch*, *Apple Caramel Crumble*, *Maple Glazed Donut* reveals a calculated interplay between culinary and cosmetic registers. These combinations convert skincare into edible fantasy, drawing the reader's attention through the fields of taste, smell, and texture. Phonetically, the caption relies on alliteration and assonance to engage both the ear and the eye. The plosives in *Pumpkin Pie* and *Pecan Butter* produce a rounded, full rhythm, suggestive of abundance, while the liquid consonants in *Maple Glazed* and *Apple Caramel* soften the tone, evoking viscosity and sweetness. Additionally, the assonance between *caramel* and *crumble* further enhances this sense of richness and fluidity. Such sound patterns operate within Leech's memorability function as they are rhythmic, familiar, and easily retained in consumers' auditory memory.

Leech's readability function, grounded in his notion of public colloquialism (Leech, 1966, p. 76-78), is also evident in the conversational tone of the caption. The phrasing "Fall can officially start" reads less like corporate discourse and more like the spontaneous voice of a user sharing seasonal excitement. It is accessible, intimate, and emotionally charged, aligning seamlessly with Instagram's communicative ethos, where authenticity and enthusiasm outweigh detached professionalism. The tone and rhythm of the language echo broader trends, marked by hashtags such as #autumnaesthetic, #cozyvibes, and #selfcareseason, which merge linguistic warmth with visual harmony to construct a lifestyle narrative of convenience, ritual, and identity.

Lexically, the campaign operates through synesthetic suggestion, i.e. the blending of sensory modalities to intensify emotional appeal. The viewer "tastes" caramel, "smells" cinnamon, and "feels" the butter-like smoothness through tactile imagery encoded in words such as *Crunch*, *Butter*, and *Glazed* which further operate syntactically as both designative and attributive modifiers. Each term activates sensory memory: *Crunch* evokes texture and sound, *Butter* implies warmth and softness also

richness, while *Glazed* suggests sheen and light surface. This vocabulary does not merely describe but reconstructs experience, prompting the consumer to imagine texture, scent, and flavour simultaneously. The accompanying colour palette, i.e. caramel gold, amber, beige, and honeyed brown, reinforces the persuasive process of aesthetic branding and trend recognition. These tones connote nostalgia, domestic intimacy, and gentle abundance, visually echoing the lexical field of sweetness and comfort.

The auditory layer completes this harmony. The soft, slow-paced music, paired with golden lighting and smooth visual transitions, produces a unified sensorial rhythm. The relaxed tempo synchronises with the pouring of gel and the flicker of candlelight, forming an immersive tableau. This experience is characteristic of Instagram aesthetics, where atmosphere often replaces narrative and where emotional texture outweighs informational content.

Psychologically, the interplay of sound, colour, and language generates a state of both cognitive and emotional blending. The viewer does not merely process the message but experiences it bodily, as though taste and touch had been momentarily revived. The advertisement thus transcends mere persuasion, staging consumption as a form of seasonal ritual, where buying becomes a gesture of belonging. Through this subtle orchestration of sensory cues, Dove aligns its products with the cyclical comfort of autumn, transforming everyday hygiene into an act of self-care and seasonal participation.

In conclusion, Dove's Fall Treats campaign exemplifies the convergence of linguistic artistry and digital sensoriality. By weaving alliteration, rhythmic regularity, synesthetic imagery, and colloquial warmth into a coherent message, it fulfils all four of Leech's communicative functions: it captures attention, ensures readability, fosters memorability, and achieves selling power. In doing so, it playfully translates the poetics of advertising into the idiom of Instagram, i.e. a language of curated comfort, ritualised indulgence, and aesthetically framed emotion all those through a playful manner.

IQOS: Status as a Persuasive Strategy

The second brand under review is IQOS. First launched in Japan in 2014 under the umbrella of the Philip Morris International brand, it has since become one of the market leaders of the global tobacco industry, rapidly expanding in numerous European countries. This dominance is most visible in the segment of the so-called "smokeless" or "smoke-free" products. According to the company's official website: "As of June 30, 2024, PMI's smoke-free products were available for sale in 90 markets, and PMI estimates that 36.5 million adults around the world use PMI's smoke-free products. The smoke-free business accounted for approximately 38% of PMI's total first-nine-months 2024 net revenues."[6]

The brand's immense success and reach may be attributed to several factors, most notably the promise of a 'healthier' way of smoking and, equally significant, the

[6] "Philip Morris International Marks a Decade of IQOS—a Milestone in the Journey to a Smoke-Free Future", 27 Nov. 2024, https://www.pmi.com/investor-relations/press-releases-and-events/press-releases-overview/press-release-details/?newsId=28236

insertion of the gamified interaction. Unlike Dove, which appeals through wordplay and sensory persuasion, IQOS constructs its allure around the notions of status, play, and belonging to a select group.

To understand how this system operates, imagine an individual purchasing an IQOS device from an authorised retailer. They are immediately invited to create an account, using a phone number and an email address secured by a password, all of which becomes the key to exclusive offers. Once registered, they begin receiving regular notifications via SMS or email about the ongoing campaigns and events. This process functions as a modern initiation rite echoing Huizinga's conception of play as a ritual passage into a structured community.

The IQOS digital ecosystem operates primarily through two platforms: the official website[7] (accessible depending on one's region[8]) and IQOS Club[9], a members-only platform also available on mobile devices. The website functions mainly as an online store and information hub featuring product descriptions, customer service, and blog posts gathered under the category "the science behind IQOS". However, these articles, presented in a blog-like format, contain no verifiable academic references to substantiate the claims that IQOS truly revolutionises smoking without harm. This absence aligns with Leech's mechanism of negative marketing, since rather than providing the product's harmlessness, IQOS emphasises the toxicity of smoke itself, positioning its alternative as the lesser evil. Such rhetoric targets consumers who acknowledge the dangers of smoking but seek moral reassurance through moderated consumption. At the bottom of the website, users find a special link redirecting them to the IQOS Club which, in other words, is a gamified environment designed to foster loyalty and engagement. Its most representative features include:

Some of the most representative features of this platform include:

1. The IQOS Challenge

A periodic campaign which invites users to vote for the newly launched flavours. For example, throughout October and November, IQOS promoted its LEVIA line, featuring *Berry Pearl* and *Summer Pearl*.

2. IQOS Stories

A feature reminiscent of the Stories function on Meta platforms, allowing users to like, share, or comment on the content viewed. These stories typically showcase exclusive accessories (Fig. 5), collaborations with designers or influencers, and announcements of new store openings.

3. Forward Points

Part of the loyalty program, Forward Points are designed to sustain user interest through gamified accumulation. Members earn points by registering codes

[7] https://www.iqos.ro

[8] The analysis focuses exclusively on the Romanian version of the official IQOS website and its associated platforms. The UK version, which exhibits partially distinct design elements, linguistic features, and product references, is therefore excluded from the present study due to regional considerations.

[9] https://www.iqos.ro/club

printed inside nicotine-sticks packs, referring friends, engaging with the platform's interactive content, or checking in at IQOS booths.

The system introduces tiers comparable to rank within a real-world community as members begin at Silver, advance to Gold upon reaching 1500 points and, ultimately, attain Platinum beyond 3000 points. Each tier brings distinct benefits, functioning as a symbolic hierarchy reminiscent of Huizinga's concept of graded achievement within play. Additionally, birthday gifts and seasonal reward sustain a sense of continuity and pleasure.

4. The IQOS Community

As previously noted, IQOS revolves around the notion of community and participation. Its dedicated platform includes an activity feed, a leaderboard displaying badges earned by users, and social media-based giveaway programmes. Members are encouraged to share their "IQOS moments", i.e. photos, reflections, or achievements related to their experience. Collaboration with external brands further amplifies appeal since giveaways often feature prizes from Marshall, De'Longhi, FUJIFILM. Such strategies reinforce brand prestige while weaving IQOS into a lifestyle of leisure and reward.



Fig. 5

5. IQOS Club Arena

The IQOS Club Arena represents the culmination of the brand's gamification strategy, incorporating mini games directly into its digital environment. Here, play becomes both entertainment and symbolic participation in the brand's world. The game invites users to sort IQOS products by swiping left or right depending on category. As difficulty increases, through faster speed and changing rules, players must adapt quickly mirroring the oscillation between control and uncertainty described by Huizinga. The experience stimulates competition and reinforces engagement, functioning simultaneously as a reward system and an initiation test for this digital community.

From a visual- semiotic perspective, the platform's colour palette consists mainly of turquoise blue, white, and dark grey accents and conveys a calculated lend of calmness, purity and technological sophistication. Turquoise, often associated with cleanliness and serenity, evokes freshness, white signifies sterility and safety, while the dark grey introduces a metallic accent which aligns the brand with a high-tech aesthetic. In this sense, the palette performs an act of masking, concealing the harmful

nature of smoking beneath a veneer of modernity and refinement. In contrast with Dove's soft pastels and creamy whites, which evoke intimacy and sensuality, IQOS adopts a colder and more abstract design aligned with postmodern ideals of futurism and control.

The interface itself is minimalist and highly intuitive, relying on iconic signifiers to guide user navigation. Familiar cultural symbols reinforce this clarity: the gift-box icon in the Prizes section evokes reward and gratification, while the bell icon for notifications (now universally recognised) operates as an indexical sign of immediacy and personal connection. Through such semiotic consistency, the user becomes immersed in an enclosed environment where action, recognition and reward merge into unified experience of play.

On social media, IQOS promotes a distinctive lifestyle, one that projects luxury and implicitly associates it with modern ritual. Whereas Dove evokes private, introspective care, IQOS transforms ritual into collective celebration.

The brand's imagery situates the devices among the specially designed cigarettes within travel, gatherings, and electronic music events, embedding it in a world of light, movement, ad belonging. The short videos feature animated landscapes, symbolising dynamism and shared pleasure within a modern tribe (Fig. 6).



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

One of the most striking examples is the Sensorium Worlds campaign (Fig. 7), a live online event where members participate in performances by selected artists.

The campaign's central motto: "*Step inside the unexpected. Curious?*" serves as a rhetorical invitation and a cognitive hook. The conciseness and interrogative form of "*Curious?*" act as an attention-grabbing device, encouraging cognitive engagement and emotional investment through the promise of discovery. In addition, the use of concise and open questions, is recurrent in the media of the United Kingdom, reflecting the brand's desire for homogeneity and recognition across all markets, regardless of where its campaigns are launched. (Fig. 8 & Fig. 9)



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14

Even the linguistic construction of product names, such as *LEVIA Berry Pearl* and *LEVIA Summer Pearl*, contributes to this playful semiotic system (Fig. 10). The term LEVIA, echoing the Latin *levis* ("light"), subtly alludes to the idea of lightness which is a key promise of the brand's "smoke-free" identity.

Simultaneously, the use of the noun *Pearl* introduces sensual and aesthetic associations with purity, rarity, and royalty. Through this linguistic play, IQOS reinforces its gamified discourse, i.e. names function as levels or tokens, each embodying advancement, collection, and symbolic gratification.

Temu: The strategy of Gamified Consumption

Last but not least, the brand Temu represents a particularly compelling case within the framework of play-oriented digital marketing strategies. Although its rapid global success derives primarily from its highly competitive pricing and extensive international reach, it also exemplifies, perhaps more visible than Dove or IQOS, how the logic of gamification, i.e. the logic of play itself, has become a defining mechanism in contemporary consumer engagement, unlike before.

As a Chinese e-commerce platform, Temu differs from the previous two brands in several respects. Firstly, it is the most recent of the three, officially launched in 2022, and it operates simultaneously through both a mobile application and a website. Secondly, unlike Dove and IQOS, which build closed brand universes, Temu functions as an online marketplace that enables third-party suppliers to sell directly to consumers (Comstock, 2025). This direct-to-consumer approach allows the platform to offer a remarkably wide range of products at exceptionally low prices, effectively cutting out intermediaries and approaching what could be described as manufacturer-level pricing. In this respect, it creates a model distinct from that of Amazon on the American and European markets or eMAG in Romania.

What truly distinguishes Temu, however, is the intensity of its gamification strategy. By embedding game-like features into the shopping experience, the platform does not merely entertain users, but it trains them to return. These features incentivise interaction, stimulate social sharing across digital networks, and, as recent evidence suggests, rely on psychological triggers that activate compulsive buying and reciprocity, thereby increasing both user retention and purchase frequency (Steinmetz, 2024).

One illustrative mechanism is the principle of scarcity, implemented through vivid colours and alarmist language meant to produce a light but effective sense of urgency. The interface frequently displays striking visual signals: red notification bells, blinking icons, strings of exclamation marks. These signs, inserted in phone notifications, are accompanied by phrases such as: “Hurry!”, “Last chance!”, “Only 3 left!!!”, “Almost sold out!”, “37% OFF”, “1 LEFT” (Fig. 11) and are designed to accelerate the purchasing action.

Another noteworthy aspect contributing to Temu’s success is the massive user-generated content surrounding it. Online creators produce short reviews and live unboxings through which they interact with their audience. These communities operate, like in play, under shared rules and temporary goals. The large audiences gathered around such content are then used to promote across social media. A simple online search for "Temu" followed by the clicking on the Videos tab reveals that most of the circulating material is not official advertising but user-generated enthusiasm. This further demonstrates Temu’s acute understanding of digital consumer psychology and its ability to leverage behavioural design for commercial advantage. In doing so, the platform capitalises on one of the most fundamental aspects of human behaviour, i.e. the need to play together.

Moreover, Temu is deeply integrated into users’ everyday digital routines. For instance, an Instagram user scrolling through friends’ Stories will often encounter Temu ads seamlessly inserted into that flow of content. These advertisements typically display products similar to those the user previously searched for, thanks to browser cookies and trackers that record preferences and browsing history. In other cases, Temu simply promotes high-demand household items, appealing to universal need. Once the user clicks on such ad, they are redirected to download the Temu app and only then does the genuinely ludic experience begin.

Upon entering the app, the user is invited to engage in a series of interactive mini-games, such as "Spin the Wheel", "Crack the Golden Egg", seasonal animations involving colour-coded envelopes or modules labelled as "Gift Tunnel". (Fig. 12-13-14).

This interface is reminiscent of other Asian or Hybrid e-commerce apps such as Trendyol or Shein. The difference between them lies not in the existence of gamified features, but in their frequency, visual urgency and the degree of elaboration in Temu. These games function not only as entertainment but as behavioural conditioning tools, rewarding users with small discounts or promotional codes in exchange for continued interaction.

From an analytical perspective, the *Crack the Golden Egg* feature operates through the anticipation–reward mechanism, stimulating curiosity and the thrill of chance, i.e. psychological components central to both gambling (Huberman, 2025) and gamified marketing. Conversely, the coloured envelope system relies on visual symbolism, employing bright festive hues (red, purple, gold, or orange, depending on the season) associated with celebration, luck, and festivity, especially in Asian cultures, to evoke a sense of excitement and seasonal relevance. Together, these mechanisms demonstrate how Temu transforms consumption into a ludic experience, blurring the boundary between shopping and play.

According to Geoffrey Leech advertising language "comes under the broader heading of loaded language; that is, it aims to change the will, opinions, or attitudes of its audience" (Leech, 1966, p. 25-26), yet, differing from other types of so-called "loaded language" due to its precise goal and the lack of abstract terms. In Temu's *Crack the Golden Egg* and *Envelope Game*, there is exactly that, i.e. brief, repetitive verbal formulas: "Congratulations!", "Claim your reward!", "You've unlocked a deal!", "Incredible free shipping", combined with loaded imagery to create a synthetic linguistic code of excitement and immediacy. Expressions such as "one-time participation only", "0 lei gift," or "amazing offer inside the envelope" rely on linguistic strategies that direct the user's attention and prompt instant response, echoing Leech's observation that imperatives like "look," "see," or "watch" serve "to point or draw attention to events happening on the screen" (Leech, 1966, p. 41)

Equally significant, these verbal cues, reinforced by the colourful animations of envelopes or the shaking golden eggs, create what Leech elsewhere calls the "hyperbolic character of advertising language", i.e. a register in which some of the commonest advertising clichés put emphasis on the uniqueness of the advertised product" (Leech, 1966, p. 30). Temu's repetitive phrasing such as: "gift at 0 lei × 3," "gift at 0 lei × 6" functions precisely within this framework of hyperbole, transforming the ordinary act of discounting into an illusion or rarity and reward. Semiotically speaking, these phrases act as indexical signs pointing out toward immediacy ("now") and exclusivity ("only"), while their gamified format invites participation under the guise of entertainment.

From a semiotic perspective, Temu's interface operates through a dense system of signs that combine the verbal, visual and behavioural, therefore becoming ludic. Drawing on Ferdinand de Saussure's dyadic model of the sign (as he believes: "The linguistic sign unites, not a thing and a name, but a concept and a sound-image." (de Saussure, 1959, p. 66), the signifier comprises the visible and textual design, i.e. golden

eggs, purple or red envelopes (depending on the season they might change colours as they are following the trend), blinking exclamation marks, while the signified corresponds to culturally embedded notions of prosperity, reward, and luck. Yet Charles Pierce's triadic model adds another interpretative layer: these elements function simultaneously as icons, indexes, and symbols, each corresponding to resemblance, indication, and convention.

From the standpoint of linguistic meaning, the vocabulary used, i.e. the verbs "crack", "spin", "win", "unlock", illustrates polysemy and metaphorical extension as physical actions are resemanticised as acts of economic access or empowerment. As described in cognitive semantics, metaphor and metonymy enable users to interpret these playful gestures as forms of participation in a reward cycle rather than straightforward transactions. The result is a blurring of semantic boundaries between play and consumption, in which language itself becomes an instrument of behavioural conditioning.

Seen through this lens, Temu's interface transforms the human need for play, which Huizinga defined as an essential cultural drive, into a mass refined economic mechanism. The platform's ludic language and semiotic orchestration create a feedback loop of anticipation and reward, sustained by dopamine-based conditioning. What appears to be an innocent invitation to "crack the egg" is, in linguistic and semiotic terms, a carefully designed act of persuasion in which words, colours, and icons operate as coordinated signs of desire.

Conclusions

Ultimately, the analysis of Dove, IQOS, and Temu demonstrates that contemporary marketing re-enacts the symbolic logic of play identified by Huizinga. In digital environments, language, image, and interactivity merge to form temporary worlds of participation where buying becomes a form of belonging. Advertising thus emerges not merely as a tool of persuasion but as a cultural performance that fuses enjoyment with meaning. The transition from the sacred rituals described by Homo Ludens to the ludic rituals of consumer culture becomes undeniably evident, as Joan Gibbons aptly observes: "advertising is a playground for the emotions, imagination and intellect (Gibbons, 2005, p. 5)". The modern marketplace, in this light, stands for the arena where play survives, translated into aesthetic, linguistic, and economic forms that define the twenty-first-century condition of being human.

Future research could expand this investigation by incorporating a larger corpus of Instagram posts and brand-specific campaigns, comparing them with emerging platforms such as Trendyol, which has growing influence among Romanian consumers. Integrating neuroscientific perspectives on attention and reward mechanisms would also strengthen the bridge between linguistic theory and behavioural evidence, offering deeper insight into how twenty-first-century marketing sustains the Homo Ludens condition in digital culture.

References

Baudrillard, J. (1990). *Revenge of the Crystal: Selected Writings on the Modern Object and Its Destiny*. Pluto Press.

Bury, E. (2025). *AI-Driven Gamification in E-Commerce: A Case Study of Consumer Engagement and Sales Growth on Temu*. Turku University of Applied Sciences.

Comstock, F. (2025, 30 oct.). "Temu." *Encyclopaedia Britannica*, https://www.britannica.com/money/Temu.

Danto, A. C. (1995). "The Artworld." *The Philosophy of Art: Readings Ancient and Modern*, edited by Alex Neill and Aaron Ridley, McGraw-Hill, pp. 205–210.

Gibbons, J. (2005). *Art and Advertising*. I.B. Tauris.

Hori, D. et al. (2020, 8 Sept.). "Prefrontal Activation while Listening to a Letter of Gratitude Read Aloud by a Coworker Face-to-Face: A NIRS Study." *PLOS ONE*. https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0238715

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.* Roy Publishers.

Huberman, A. (2025, 14 Aug.) "Essentials: Controlling Your Dopamine for Motivation, Focus & Satisfaction." *Huberman Lab*, https://youtu.be/XeN6eGO6FVQ.

Kant, I. (1952). *Critique of Judgement*. Translated by James Creed Meredith. Clarendon Press.

Kent, M. L. (2010). "Directions in Social Media for Professionals and Scholars." *The SAGE Handbook of Public Relations II*, pp. 643–56.

Leech, G. N. (1966). *English in Advertising: A Linguistic Study of Advertising in Great Britain*. Longman.

Lin, B. (2023). "The Social Media Influence on Youth Spending." *The International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies: Lecture Notes in Education, Psychology and Public Media*. https://www.researchgate.net/publication/371401841_The_Social_Media_Influence_on_Youth_Spending

"Philip Morris International Marks a Decade of IQOS—a Milestone in the Journey to a Smoke-Free Future." *Philip Morris International*, 27 Nov. 2024, https://www.pmi.com/investor-relations/press-releases-and-events/press-releases-overview/press-release-details/?newsId=28236. Accessed 30 Oct 2025.

Saussure, F. de. (1959). *Course in General Linguistics*. Edited by Charles Bally and Albert Sechehaye, translated by Wade Baskin. Philosophical Library.

"The History of Trick-or-Treating Goes Back Centuries", *Smithsonian Magazine*, https://www.smithsonianmag.com/smart-news/the-history-of-trick-or-treating-goes-back-centuries-79408373, accessed 30 Oct. 2025.

Stachowiak-Krzyżan, M. (2019). "The Use of Social Media by Young Consumers in Purchasing Processes." *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/336333539.

Steinmetz, J. (2024, Apr.). "How Temu Uses Psychological Hacks to Encourage Overspending: How to Resist the Shopping Site's Appeals." *Psychology Today: The Social Consumer*. https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-social-consumer/202404/how-temu-uses-psychological-hacks-to-encourage-overspending. Accessed 30 Oct 2025.

Üliç Göreci, G.; Toros Ntapiapis N.; Dağlı, Ö. (2024). "The Role of Instagram Trends in Shaping Social Media Strategy: An Executive Level Review." *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/390257692_The_Role_of_Instagram_Trends_in_Shaping_Social_Media_Strategy_An_Executive_Level_Review.

B.
JOCUL
LITERAR & CULTURAL

MACHADO DE ASSIS: ÎNTRE IRONIE ȘI (NE)ADEVĂR
[MACHADO DE ASSIS: BETWEEN IRONY AND (UN)TRUTH]

Ioana GÎRNOD[1]
Universitatea „Babeș-Bolyai" din Cluj-Napoca
gioana2003@gmail.com

Abstract: Irony and the unreliable narrator are one of the central mechanisms that constructs and deconstructs the narrative truth in the novel *Dom Casmurro* by the Brazilian writer Machado de Assis. The present paper focuses on the ambiguity and polyphonic structure of the text but also examines how the irony functions not merely as a stylistic device, but as an organizing principle that destabilizes the meaning and challenges the reader's interpretive position. Through the analysis of Bento Santiago's retrospective narration, the article highlights the ways in which subjectivity, memory and jealousy distort reality, giving rise to a fundamentally uncertain narrative where the narrator is simultaneously the judge, the witness and the accuser. Ultimately, the paper argues that *Dom Casmurro* transcends a simple story of love and betrayal, becoming a complex reflection on the impossibility of absolute truth and the interpretive freedom of the reader and furthermore, how he becomes a partisan of the plot and even a co-author of the meaning.

Keywords: *irony, unreliable narrator, Machado de Assis, polyphony, ambiguity.*

Introducere

Opera lui Machado de Assis, îndelung discutată și dezbătută de critica literară și de cititorii exigenți chiar și în plan internațional, prezintă trăsături unice, permite analize și interpretări profunde. Ceea ce o deosebește însă, în mod special, de alte opere, este caracterul său ambiguu, contradictoriu potențat de ironia și instanțele auctoriale divergente care caracterizează în principal romanele de maturitate ale scriitorului brazilian respectiv *Memoriile postume ale lui Brás Cubas* (1881), *Quincas Borbas* (1891) și *Dom Casmurro* (1899). Pendulând adesea între un scriitor diletant, pasionat de filosofie, arte și un comentator ironic, incisiv, al obiceiurilor epocii până la probleme sociale serioase precum sclavia, Machado de Assis a fost multă vreme confundat cu naratorii cei mai importanți de persoana întâi cărora le-a dat viață: Brás Cubas sau Bento Santiago, personaje care întruchipează prototipul burgheziei locale și care se remarcă prin instabilitate, fiind adesea capricioși și manipulatori, instituind astfel o relație constant tensionată cu cititorul și alternând între confesiune și mistificare.

Ironia caracterizează multe dintre operele scriitorului brazilian, în special romanele, însă aceasta nu funcționează ca simplu accesoriu retoric, ci devine un

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Cristina PETRESCU.

principiu organizator al textului, un instrument critic prin care autorul subminează (și) convențiile literare. Ea acționează atât ca strategie de distanțare, cât și ca o modalitate de implicare, astfel forțând cititorul să navigheze atent printre multiple niveluri de semnificație și să confrunte, să chestioneze, disonanțele dintre aparență și ceea ce se sugerează de fapt.

În acest context, articolul de față își propune să evidențieze și să analizeze ironia ca instrument narativ precum și instanța naratorului „necreditabil" prezente în romanul machadian *Dom Casmurro*, un raport complementar pe de o parte, dar care, pe de altă parte, presupune o investigare atentă a mecanismelor prin care textul își construiește și, în același timp, își subminează propria realitate, redefinind relația dintre autor, text și cititor. Așadar, romanul devine un exercițiu, o mostră de luciditate și simulare, în care adevărul și sensul nu ne sunt date, ci sunt distorsionate și mereu puse sub semnul îndoielii.

1. Machado de Assis

La 21 iunie 1839 în regiunea istorică Morro do Livramento, aflată în centrul orașului Rio de Janeiro, se năștea cel ce avea să devină „punctul culminant al literaturii braziliene de secol XIX" (Pilati & Pessoa, 2023, p. 95), Joaquim Maria Machado de Assis, fiul lui Francisco José de Assis, pictor și nepot de sclavi și mama portugheză originară din Açores, Maria Leopoldina Machado de Assis. Despre viața și opera scriitorului brazilian s-a scris enorm, însă noi vom cita din prefața realizată de Andrei Ionescu la traducerea în română a romanului *Memórias póstumas de Brás Cubas* (Memoriile postume ale lui Brás Cubas), precum și din lucrarea *Glossário da literatura brasileira para leitores estrangeiros* aparținând autorilor Alexandre Pilati și Bárbara Pessoa. Încă din copilărie, Machado a cunoscut diferențele sociale chiar pe propria piele, trăind câțiva ani alături de nașa sa, Maria José de Mendoza Barroso, văduvă, care a fost căsătorită cu senatorul Bento Barroso Pereira, în conacul lor. Contrastul dintre viața boemă, bogată, al cărei exponent era nașa sa, și sărăcia care caracteriza familia biologică, va deveni una dintre temele recurente în viitoarele sale creații literare. Mai mult decât atât, critici precum Renard Pérez, considerau că Machado a dezvoltat un fel de complex social și rasial și că era „aproape obsedat" de ascunderea originilor sale modeste (Ionescu, 1986: xliv-xlv).

Petrece mult timp pe lângă oameni care îl vor iniția în lumea literelor și în universul literar, precum și în studiul limbii franceze, limbă care, peste ani, va marca decisiv felul său de a scrie. Este influențat de nume mari ale literaturii portugheze precum Camilo Castelo Branco, Alexandre Herculano, Almeida Garret, dar și de școala romantică franceză reprezentată de nume ca Chateaubriand, Leopardi, Lamartine. Publică, în anul 1855, la vârsta de 16 ani, poemul *Ela* în revista A Marmota Fluminense, al cărei editor era Francisco de Paula Brito și pentru care lucrează până în 1865. Își câștigă multă vreme traiul exclusiv din colaborarea cu diverse reviste literare cum ar fi *O Paraíba*, *Correio Mercantil*, *O Espelho* și *Diário do Rio de Janeiro*. Experiența de editor la ziarul din urmă (care era de orientare liberală) este fundamentală pentru scriitor deoarece intră în contact cu un public mult mai larg și este nevoit să scrie despre

evenimentele de zi cu zi și să adopte o poziție critică, lucru care va atrage nemulțumiri din partea adversarilor conservatori.

Publică primul roman în 1872, *Ressurreição* (Înviere) și deși la prima vedere pare că păstrează scheletul povestirilor scurte publicate anterior, prin intermediul acestuia, autorul dezvăluie impresionante calități de analist al psihologiei umane, influențat totodată de scriitorii romantici europeni ai epocii. Această operă este fundamentală pentru viața sa literară, romanul devenind specia în care își va manifesta întreaga personalitate profundă (Ionescu, 1986: liv).

Începând cu anul 1880, traiectoria literară a lui Machado de Assis se schimbă substanțial. Apare, în foileton, ceea ce peste un an va fi romanul *Memoriile postume ale lui Brás Cubas* (1881) ale cărui prime fraze au fost dictate soției sale Carolina, scriitorul confruntându-se cu probleme de vedere. Roman cu capitole scurte și un limbaj accesibil, cu un subiect povestit din perspectiva unui defunct care chestionează, ironizează și aproape insultă cititorul și societatea, care face afirmații pe care mai târziu le va contrazice (așadar un narator necreditabil) demonstrează caracterul profund avangardist al scriitorului brazilian. Machado de Assis, deși era o fire timidă, cu puțini prieteni și destul de introvertit, a manifestat o poziție fermă în campania de abolire a sclaviei în 1888, mai ales din punct de vedere birocratic, precum și în adoptarea Legii *do Ventre Livre*[2] în 1871 (Pilati & Pessoa, 2023, p. 97-99).

Menține vie dragostea pentru creația literară până aproape de sfârșitul vieții, dovadă fiind apariția romanului *Memorial de Aires* (1908), cu două luni înainte de a se stinge. Acest ultim roman a generat opinii diverse: unii au considerat că a fost un mod de rememorare a vieții sale, alți cititori, mai familiarizați cu opera machadiană, au considerat că naratorul personaj, consilierul Aires, ascuns după o cortină, prezintă particularitățile societății braziliene de final de secol XIX, așa cum făceau naratori din creații anterioare precum Brás Cubas sau Bento Santiago (Pilati & Pessoa, 2023, p. 100-102).

1. 2. Importanța scriitorului în canonul literar mondial

Lăsând în urmă o moștenire literară cu adevărat impresionantă, formată din proză, traduceri, poezie, teatru, critică literară, povestiri, Machado de Assis își merită pe deplin titlul de „cel mai mare scriitor brazilian" pentru ironia caracteristică operelor, în spatele căreia se ascund critici dure la adresa societății braziliene din acea epocă și la ridicolul existenței umane. Impresionează, tot la nivel creativ, și prin natura naratorilor săi: în *Memoriile postume ale lui Brás Cubas*, avem de a face cu un narator defunct, exponent al elitei, care critică formarea Braziliei ca o țară, o societate patriarhală și plină de sclavi. În aceeași manieră, geniul machadian se observă și în capodopera *Dom Casmurro* care nu doar că a dat naștere uneia dintre cele mai mari dileme a literaturii (l-a înșelat Capitu pe Bentinho sau nu?), dar și prin tehnicile magistrale de analiză psihologică pe care le aplică pentru a-l implica pe cititor în joc, manipulându-l constant.

[2] (In traducere liberă) „Legea Pântecului Liber" a fost o lege adoptată în 1871 care stabilea că pruncii femeilor sclave născuți după intrarea în vigoare a legii, vor fi considerați liberi. https://www.historiadomundo.com.br/idade-moderna/lei-do-ventre-livre.htm

Rămâne un exemplu și din punct de vedere social, demonstrând valoarea sa intelectuală și artistică în pofida problemelor rasiale pe care le avea de înfruntat și ale clasei sociale inferioare din care făcea parte, și în același timp, a fost o inspirație extraordinară pentru tinerii scriitori (și nu numai) de a depăși prejudecățile referitoare la rasă sau la situația materială și de a se exprima liber, precum și pentru pozițiile ferme pe care le-a manifestat în ceea ce privește campania de abolire a sclaviei în Brazilia.

2. Despre romanul *Dom Casmurro*

Una dintre capodoperele machadiene și ale literaturii universale, *Dom Casmurro* apare în 1899 și cunoaște rapid succesul datorită temelor precum iubirea, gelozia, familia, profilul enigmatic al protagonistei Capitu și a tipologiei naratorului care se dovedește extrem de suspect și demn de neîncredere, dar mai ales pentru marea dilemă cu care rămâne fiecare cititor, anume dacă Bento a fost înșelat de Capitu sau nu. Din aceste motive, romanul a fost tradus și retradus în numeroase limbi precum italiană, franceză, spaniolă, germană și inclusiv în română cunoaște două traduceri, prima din 1965 făcută de Paul Teodorescu și cealaltă, din 2012, de către Simina Popa.

Cartea constituie o autobiografie ficțională în care naratorul, Bento Santiago, ajuns la o vârstă înaintată, își relatează povestea de viață și poartă cititorul prin toate evenimentele importante ale existenței sale, începând cu copilăria marcată de deciziile ferme ale mamei, moartea tatălui, apropierea de tânăra vecină Capitolina, continuând cu înscrierea la seminarul teologic (la insistențele și în urma promisiunii mamei) unde îl cunoaște pe Escobar cu care leagă o strânsă prietenie, povestea de dragoste dintre el și Capitu, iar mai târziu ne sunt prezentate renunțarea la seminar, căsătoria cu Capitu, nașterea fiului Ezequiel (moment care va constitui unul dintre motivele pentru care acest roman rămâne special, lansând întrebarea și dilema deja amintită anterior, care va frământa fiecare cititor și care apare după ce naratorul-personaj observă, sau cel puțin își imaginează, că există similarități la nivel fizionomic între fiul său și prietenul cel mai bun, Escobar) moartea prietenului său, „exilul" lui Capitu și al lui Ezequiel și, în fine, Bento Santiago sau *Dom Casmurro* („ursuzul") ajuns un bătrân cinic și singuratic, reflectează asupra geloziei și a întregii sale existențe, trăiește cu iluzia (?) că Escobar și Capitu l-au trădat, pretinzând că tocmai pentru asta soarta i-a trimis în viața lui, toate acestea în timp ce cititorul este lăsat și nevoit, până la final, să pună totul sub semnul îndoielii, acesta neștiind decât perspectiva, în întregime subiectivă, a lui Bento nefiind sub nicio formă confirmat dacă soția sa l-a înșelat sau dacă a fost orbit și condus de gelozie să creadă asta.

3. Ironia ca instrument narativ

Așa cum am menționat în introducere, una dintre trăsăturile fundamentale ale literaturii lui Machado de Assis o constituie ironia, o ironie subtilă care, spre deosebire de cea europeană întâlnită în operele lui Flaubert sau Kafka (contemporani cu Machado), în care vocea naratorului conferă autenticitate experiențelor dureroase, în cazul scriitorului brazilian, este susținută și de tonuri sarcastice și burlești, care resping identificarea intimă a naratorului cu eșecurile sentimentale, morale, intelectuale ale

actanților. De asemenea, ironia servește și ca o modalitate de demascare a ipocriziei și relativității reperelor morale umane. Unii autori au considerat că ironia, în operele machadiene, nu este un simplu accesoriu retoric sau o figură de stil care se găsește într-o parte sau alta a textului. „Înainte de a fi un trop care spune opusul a ceea ce înseamnă cuvintele, ironia este mai degrabă însăși <<textura>> sau <<cadrul>>, scheletul relațiilor dintr-un text" (Izolan, 2006, p. 16, t. n.). Așadar, aceasta nu este prezentă într-un anumit pasaj al operei, ci este un principiu pe care se fundamentează întreaga literatură a scriitorului brazilian. Pe de altă parte, „ironia care determină structura narativă a ficțiunii machadiene trebuie înțeleasă ca un trop universal al vieții, care nu poate exista decât datorită existenței morții, și nu ca o simplă figură retorică a discursului literar convențional" (*Apud,* Carneiro, 2011, p. 24, t. n.). Astfel, în acest paradox constant pe care este cimentată opera lui Machado, naratorul e ironic pentru că reflectează în mod critic asupra personajului său, asupra actului de a nara și asupra afirmațiilor pe care le face; cu alte cuvinte, naratorul machadian nu se mulțumește cu simpla narare a evenimentelor (Carneiro, 2011, p. 25) și acest lucru este explicat mai pe larg de către autorul Ronaldes de Melo e Souza (2006):

> În narațiunile ironice, funcția critică a parabazei este asumată de naratorul autoconștient, care nu se limitează la a relata evenimente, ci se distrează suspendând în mod deliberat discursul narativ, cu scopul de a marca, în mod reflexiv, caracterul construit -și nu dat- al realității narate, ca produs al instanței enunțării. (*Apud,* Carneiro, 2011, p. 25, t. n.)

În cele ce urmează, vom prezenta, cu exemple din romanul *Dom Casmurro,* cum apare această ironie teoretizată și discutată vreme îndelungată de către diverși autori din spațiul brazilian, dar nu numai.

3.1. Ironia la nivel discursiv

Așa cum am arătat anterior, ironia apare în opera lui Machado de Assis sub diverse forme și având o funcție diferită față de cea convențională cu care era obișnuită literatura de până atunci. *Dom Casmurro* nu se sustrage de la acest procedeu pe care îl evidențiază în mai multe locuri. În primul rând la nivel discursiv; Machado creează un scenariu la prima vedere simplu: un bătrân solitar care, din dorința de a-și rememora existența, așterne pe hârtie evenimentele marcante din viața lui, și îi pune în mână cititorului această autobiografie ficțională. În primă fază, ideile naratorului pot părea autentice, iar cititorul îl crede pe cuvânt, însă cu cât înaintează cu lectura (și, desigur, dacă este destul de exigent cu textul) constată că aceste idei sunt adesea invadate, contaminate, de voci care îi susțin discursul aparent unic și subiectiv. Așadar avem de-a face, pe de o parte, cu o ironie exprimată prin polifonie.

Un exemplu care să susțină această afirmație este următorul: în capitolul trei, cititorul îl cunoaște pe José Dias, un pseudomedic, „secretar" și prieten apropiat al familiei Santiago care îl „denunță" pe Bentinho mamei sale Gloria în ceea ce privește relația dintre cei doi tineri:

> Nu mi se pare cuviincios ca Bentinho al nostru să se ascundă prin cotloane cu fata Țestosului, asta e piedica, pentru că, dacă se îndrăgostesc unul de altul, veți avea mult de furcă pentru a-i despărți. (Cap. III, p. 12)

Bentinho trage cu urechea la discuția celor doi din sufragerie, și rămâne perplex, mărturisind într-un capitol ulterior că nici măcar el însuși nu-și dăduse seama pe atunci că între el și Capitu ar putea exista iubire, motiv pentru care se întreabă: „adică eu o iubeam pe Capitu și ea pe mine? E adevărat că eram mereu după fustele ei, dar nu mă puteam gândi la nimic care să fi fost secret între noi" (Cap. XII, p. 32).

Așadar, dragostea pentru Capitolina, unul dintre elementele centrale ale autobiografiei lui Bento, a fost articulată de personajul José Dias, într-un discurs chiar înainte ca cei doi îndrăgostiți să se implice câtuși de puțin emoțional. Asta demonstrează că deși narațiunea lui Bentinho este analizată și apare ca un monolog, ca un discurs pur subiectiv, nu putem să ignorăm și polifonia care se află în multe alte pasaje ale romanului, dar care necesită o lectură mai atentă.

3.2. Gelozie și ironie

La nivelul climaxului din roman, care a făcut să guste rapid succesul, și anume presupusa trădare a lui Capitu cu prietenul cel mai bun al lui Bento, Escobar, se observă din nou stilul ironic, precum și creativitatea discursivă. Bentinho crede cu tărie în ceea ce se proiectează în fața ochilor săi sau, mai degrabă în mintea lui, și atribuie, într-un mod aproape patologic, acestei versiuni, statutul de adevăr. Fiind un discurs totalmente subiectiv, nu aflăm părerea celorlalte personaje sau măcar versiunea soției Capitu în această privință, cititorul văzându-se nevoit să creadă naratorul pe cuvânt, neexistând niciun fel de dovezi sau alte mărturisiri care să demonstreze contrariul.

> Nu doar ochii, ci și celelalte trăsături, fața, corpul, omul pe de-a-ntregul se conturau cu timpul. Erau ca o schiță rudimentară pe care artistul o completează și o colorează puțin câte puțin, iar figura începe să vadă, să zâmbească, să pulseze, aproape să vorbească, până când familia atârnă tabloul pe perete, în amintirea celui care a fost și nu mai poate fi. În cazul de față, ar fi putut să fie, și chiar era. (CXXXII, p. 291)

În pasajul de mai sus, se poate observa lejeritatea cu care cititorului îi sunt prezentate similaritățile dintre Ezequiel și Escobar, naratorul livrându-i oarecum certitudinea că fiul îi aparține lui Escobar de fapt, iar din neatenție, sau unui cititor neexperimentat, i se poate părea incontestabilă declarația. Așadar este esențial de înțeles aici strategia ironică pe care autorul o folosește pentru a încerca să demonstreze contrariul a ceea ce este de fapt „țesut" pe hârtie.

Într-o altă scenă în care Bentinho, după o lungă perioadă de tăcere și reflecție, îi mărturisește lui Capitu suspiciunea cu privire la paternitatea lui Ezequiel, reacția soției este următoarea: „mare fu uluirea lui Capitu și nu mai mică indignarea care îi urmă, ambele atât de naturale, încât ar fi pus pe gânduri orice martor care ne-ar fi văzut acolo"

(Cap. CXXXVIII, p. 301). Se observă cum această „uluire" și „indignare" sunt enorme în ochii lui Bento, care devine profund afectat, însă preferă să ascundă acest fapt și să se joace cu cititorul, interpretându-le ca simple gesturi teatrale, caracteristice femeilor.

O altă mostră de ironie în acest context al geloziei se poate observa și în exemplul următor:

Am sfârșit prin a fi gelos pe tot și pe toți. Un vecin, un partener de vals, orice bărbat, tânăr sau adult, mă umpleau de groază sau de neîncredere. E adevărat că lui Capitu îi plăcea să fie văzută, și cum să reușești asta mai bine (îmi spunea cândva o doamnă) decât să te uiți și tu, și nu poți să te uiți fără să arăți că poți fi văzut (Cap. CXIII, p. 257).

E destul de ușor de remarcat aici cum Bentinho, pe de o parte, încearcă să convingă cititorul că această explicație sau mărturisire este una justificată și rațională, având impresia că demonstrează ceva, însă în realitate este o confesiune fragilă și subiectivă, naratorul nefăcând altceva decât să păcălească cititorul în încercarea de a raționaliza gelozia sa obsedantă. Pe de altă parte, pentru a-și ascunde insecuritatea (care nu o dată se dezvăluie de-a lungul textului), Bentinho, în mod subtil, transferă vina spre Capitu, susținând, cu o certitudine irațională , că îi plăcea să atragă atenția altor bărbați.

Într-o notă puțin mai diferită, aproape de sfârșitul romanului, întâlnim următorul pasaj: „[…] Capitu nu se putu abține să râdă, un râs pe care regret că nu-l pot transcrie aici; apoi spuse, pe un ton deopotrivă ironic și melancolic: Până și defuncții! Nici morții nu scapă de gelozia ta!" (Cap. CXXXVIII, p. 303). Deși scurtă, replica lui Capitu este plină de însemnătate și oferă interpretări multiple. În primul rând, ceea ce e cel mai evident, soția lui Bento expune ridicolul situației și subliniază cât de exagerat este comportamentul soțului său și cum gelozia lui umbrește și depășește orice fel de logică, acuzându-i până și pe cei care nu mai sunt în viață. Astfel, în spatele tonului ironic, umoristic al replicii, se ascunde tensiunea și se accentuează problema serioasă a lui Bento: invidia aproape patologică care încordează și destabilizează, puțin câte puțin, relația celor doi. În al doilea rând, replica lui Capitu dezvăluie ceva ce se întâmplă foarte rar de-a lungul narațiunii: o inversare de perspectivă, un punct de vedere din exterior. Până atunci, ne sunt prezentate suspiciunile și întregul comportament bănuitor al lui Bento, doar subiectiv, cititorul neavând acces la mărturisirile altor personaje, însă nu și de data aceasta. Capitu introduce o viziune critică în interiorul narațiunii lui Bentinho și demonstrează cum atitudinile lui sunt cu adevărat exagerate. Ceea ce protagonistului i se pare îndreptățit să simtă și să creadă, soția lui nu consideră a fi decât absurd și comic. În acest fel, printr-o frază destul de banală, Capitu deconstruiește imaginea de observator rațional pe care și-o crease și o livrase naratorul și reduce purtările lui la ceva ridicol, demontându-i, indirect, credibilitatea și autoritatea.

În aceeași notă a geloziei absurde, dar și a ambiguității, avem episodul de la înmormântarea lui Escobar unde Bento își surprinde soția uitându-se la defunct „[…] cu ochi mari și deschiși, ca valurile oceanului de afară, ca și cum ar fi vrut să-l soarbă și ei pe înotătorul dimineții" (Cap. CXXIII, p. 277). Această scenă poate fi din nou interpretată ca o dovadă de gelozie extremă a lui Bento, dar în același timp Machado se joacă aici cu cititorul și îl lasă suspendat. Nu există declarație explicită de vinovăție, doar o perspectivă

subiectivă. Naratorul interpretează acea privire de intensă durere ca o dovadă de simpatie clandestină; textul însă nu confirmă acest fapt, ci doar îl consemnează.

4. Narator necreditabil/manipulator

Cu aproape un secol înainte să fie teoretizat de către autorul american Wayne Booth în celebra lucrare *The Rhetoric of Fiction* din 1961, conceptul de „narator necreditabil" sau *unreliable narrator,* acela a cărui perspectivă nu coincide întru totul cu cea a autorului implicit, Machado de Assis, în construcția operelor sale, a anticipat această problematică. Verosimilitudinea discursivă coexistă cu suspiciunea de prejudecată, iar cititorul înțelege că o coerență argumentativă poate masca distorsiunea afectivă. În fapt, întregul text, întreaga narațiune este convingătoare datorită coerenței; însă această coerență se naște din mintea unui narator mânat de gelozie și resentimente. (Queiroga, 2026, p. 10)

Machado de Assis, prin vocea lui Bento Santiago, se dovedește a fi încă din primele pagini ale romanului un narator demn de neîncredere. În primul capitol, cel în care explică motivul pentru care a ales titlul cărții, Bento cel bătrân se adresează direct cititorului: „nu te uita în dicționare. <<Casmurro>> nu e folosit aici cu înțelesul pe care-l dau acestea, ci cu cel născocit de ceilalți: <<Om tăcut și închis în sine>>" (Cap. I, p. 8). Sensul de bază al cuvântului „casmurro" este „încăpățânat"[3], iar prin faptul că naratorul influențează în mod direct și cu un aer autoritar cititorul să renunțe la a căuta în dicționar termenul, ne dăm seama că avem de a face cu un personaj în care nu putem avea încredere. El explică deja că primește porecla dat fiind că era un om singuratic și ursuz, cu speranța că cititorul îl va crede, însă dacă o face, pierde din vedere faptul că termenul poate avea mai multe sensuri. Așadar, avem pe de o parte autodefinirea ca strategie de control; ceea ce pare o clarificare inocentă, este de fapt o formă de control prin faptul că el decide cum trebuie interpretat cuvântul și, implicit, persoana lui. Pe de altă parte, în spatele acestei „sincerități" declarate, se ascunde o tehnică de manipulare, o apropiere falsă de cititor. În încercarea de a părea onest, creează de fapt o complicitate de tipul „îți spun eu cum stau lucrurile".

O altă formă de manipulare am remarcat și în pasajul următor: „cititoarea care îmi e prietenă și a deschis cartea asta […] ar vrea s-o închidă cât mai degrabă, văzând că ne apropiem de o prăpastie. Să nu faci asta, draga mea; voi schimba direcția" (Cap. CXIX, p. 272). Observăm din nou aceeași iluzie de intimitate pe care o creează naratorul prin adresarea directă și substantivele folosite, pare un gest de apropiere, însă în realitate este o tehnică prin care controlează reacția și acțiunile cititorului, anticipând dorința de a închide cartea și dirijând într-un fel lectura. Mai mult decât atât, prin imaginea „prăpastiei", naratorul construiește o atmosferă tensionată, promite parcă un moment dramatic, pe care imediat după îl demontează cu ușurință și cu ajutorul adjectivului afectuos. În acest fel, ne dăm seama că el decide când să ofere sau să retragă informația, el deține controlul asupra stărilor cititorului și a întregului ritm și impact al narațiunii.

[3] https://dicionario.acad-ciencias.pt/pesquisa/?word=casmurro , traducere proprie.

Formarea lui Bentinho, în primul rând cea de seminarist și apoi de avocat, face ca atuurile sale principale să fie retorica și oratoria, așadar nu e de mirare că mânuiește magistral arta persuasiunii. Cu un discurs perfect articulat și convingător, naratorul e extrem de priceput în a demonstra că a fost înșelat de cei pe care îi credea credincioși. Dovada o constituie și multele momente în care își întrerupe firul poveștii pentru a se adresa cititorului, existând parcă o constantă căutare a complicității. De asemenea, așa cum am menționat în rândurile anterioare, este important de reținut sensul cuvântului „casmurro", cel de „încăpățânat"; poate că Machado nu întâmplător l-a ales, ci a vrut să arate prin asta că atunci când lui Bentinho i se fixează o idee în cap, nu o mai scoate nimeni. Astfel, toate argumentele sunt în van, dacă el crede că amicul și soția l-au trădat, atunci este decisiv.

Această necredibilitate a naratorului se concretizează de fapt prin provocarea, lansată cititorului, de a se ridica din poziția sa pasiv-receptivă pentru a se poziționa în fața textului, adică să încerce să se distanțeze de text, să îl privească din exterior și să chestioneze adevărul care îi este înaintat de către autorul secundar: „Clatină-ți capul, cititorule; fă toate gesturile de îndoială. Azvârle cartea asta cât colo, dacă nu cumva ai făcut-o până acum, sunt sigur că o s-o iei iar și o s-o deschizi la aceeași pagină, fiindcă nu-ți vine să crezi că autorul ei spune adevărul" (Cap. XLV, p. 14). Pe lângă adresarea directă către cititor (lucru care, după cum am demonstrat, se întâmplă frecvent în roman, încă de la primele pagini și constituie o dovadă că naratorul deține controlul în întregime nu doar asupra narațiunii și a textului în sine, ci și asupra instanțelor exterioare care se vor întâlni cu el), observăm că a nu crede în acel „adevăr al autorului", înseamnă, bineînțeles, a înțelege jocul auctorial echivoc dintre ceea ce se spune și ceea ce se intenționează și totodată înseamnă să fii pregătit și dornic de a descifra ironia subtilă care stă la baza romanului și de a te aventura într-un veritabil labirint din care vei putea ieși dacă te înarmezi cu multă exigență și răbdare.

Concluzii

În linii mari, *Dom Casmurro* este un roman de o complexitate remarcabilă, care deschide numeroase piste de interpretare și analiză, fără a oferi însă niciun fel de certitudini; este un roman al ambiguității în care miza nu este aflarea adevărului, ci ne este demonstrată de fapt imposibilitatea realizării lui, cititorul fiind în permanență propulsat între (ne)adevăr și ironie, alături de care se află și un narator suspicios, obligându-l să decidă ce să creadă și devenind, astfel, coautor al sensului. *Dom Casmurro* nu este doar o poveste de iubire, trădare sau neîncredere, ci este o radiografie subtilă a conștiinței umane, un laborator al percepțiilor deformate de gelozie, orgoliu și memorie. Faptul că întreaga narațiune este construită retrospectiv, ilustrează fragilitatea adevărului, întrucât memoria nu funcționează ca un depozit fidel al faptelor, ci ca un mecanism selectiv, capabil să deformeze trecutul.

Ironia machadiană nu demască doar o lume, ci o minte care se caută și se pierde în propria-i ficțiune, romanul devenind așadar un exercițiu al libertății interpretative și o invitație la luciditate unde cititorul nu mai e un simplu spectator, ci parte activă și integrantă a jocului.

Construcția istoriei și personajului Bento Santiago, articulată de un narator care pledează împotriva cititorului, trezește atenția acestuia invitându-l să își îndrepte privirea spre scena juridică și să încerce să găsească răspuns la întrebările: cine are dreptate? Sau, mai degrabă, unde este dreptatea? Există ea de la sine sau nu? Așa va înțelege că, până la final, va deveni parte integrantă a cărții.

Referințe bibliografice

Assis, M. d. (2012). *Dom Casmurro.* București: ALL.

Canja, A. E. (2024). A ironia na construção do romance "Dom Casmurro" de Machado de Assis. *VERBUM, 13*(3), 158-169. Preluat de pe https://revistas.pucsp.br/verbum/article/view/67934/46383.

Carneiro, E. J. (2011). Roer o roído: ironia e multiperspectivismo narrativo em Dom Casmurro, de Machado de Assis. . Brasília: UCB. Preluat de pe https://repositorio.ucb.br:9443/jspui/bitstream/10869/3855/1/Expedito%20Jose%20Aguiar%20Carneiro.pdf

Corrêa, A. L. (2020). Sátira e alienação na construção do narrador não confiável em Goethe e Machado de Assis. *Verinotio – Revista on-line de Filosofia e Ciências Humanas, 26*(1), 194-202. doi:https://doi.org/10.36638/1981-061X.2020.v26.542

Izolan, M. L. (2006). A letra e os vermes: O jogo irônico de ficção e realidade em Machado de Assis. Rio de Janeiro: UFRJ. Preluat de pe https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-3442/a-letra-e-os-vermes-o-jogo-ironico-de-ficcao-e-realidade-em-machado-de-assis

Pilati, A. &. (2023). *Glossário da Literatura Brasileira para Leitores Estrangeiros.* Brasília: FUNAG.

Queiroga, M. d. (2026). Dom Casmurro e a psicologia do narrador: ciúme, ambiguidade e subjetividade na obra de Machado de Assis. *Revista DCS, 23*(87), 01-16. doi:10.54899/dcs.v23i87.4606

Rosenfield, K. H. (2006). A ironia de Machado em Dom Casmurro: reflexão sobre a cordialidade anti-trágica . *Letras. Santa Maria*(32), 71-90. Preluat de pe http://hdl.handle.net/10183/169680

https://www.scribd.com/document/525327046/O-Temperamento-de-Bentinho

„SUNT DEVOTAT STELEI SPANIOLE!”: CULTURA SPANIOLĂ ÎN OPERA LUI KONSTANTIN BALMONT
[“I AM DEVOTED TO THE SPANISH STAR!”: SPANISH CULTURE IN THE WORK OF KONSTANTIN BALMONT]

Sergiu LOZINSCHI[1]
Universitatea din București
sergiu.lozinschi01@gmail.com

Abstract: This article presents and analyzes less-explored aspects of Konstantin Dmitrievich Balmont’s work: his erudition in Spanish culture and literature, the relationship between his activities as a translator and Hispanist, and the facets of his many-sided work - translation, prose, poetry, essays, and literary criticism. We analyze the Spanish motifs in Balmont’s work, the intertextual play, and the creativity of his writings, through which this intercultural dialogue between Russian symbolism and Iberian values is brought up to date. Spanish motifs are understood as references to Spanish proper names, to literary works of the Golden Age and Spanish Romanticism, or as cultural elements specific to Spain. Through this approach, we implicitly outline new lines of research for comparatists, Slavicists, Hispanists, and researchers of European intercultural dynamics.

Keywords: *Konstantin Balmont, Russian Hispanism, intercultural dialogue, translation, intertextuality.*

Introducere

Konstantin Dmitrievici Balmont (1867-1942) este un poet simbolist și un reprezentant remarcabil al Veacului de Argint din literatura rusă.

Articolul prezintă și analizează aspecte mai puțin explorate ale operei lui Konstantin Balmont: erudiția sa în materie de cultură și literatură spaniolă, relația dintre activitatea de traducător și hispanist și fațetele creației sale polivalente – traducere, proză, poezie, eseistică și critică literară. Atenția redusă acordată acestui subiect este surprinzătoare, având în vedere, pe de o parte, influența spaniolă omniprezentă în operele marilor poeți ai Veacului de Argint precum Briusov, Gumiliov, Țvetaeva, iar pe de altă parte, titlurile multor creații ale lui Balmont, care dezvăluie interesul constant al poetului pentru cultura hispanică.

Vom aduce în discuție motivele spaniole din opera lui Balmont, jocul intertextual și creativitatea scrierilor în care se actualizează acest dialog intercultural între simbolismul rus și valorile iberice. Motivele spaniole sunt înțelese ca referințe la nume proprii spaniole, la operele literare ale Secolului de Aur și ale Romantismului

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Axinia CRASOVSCHI.

spaniol sau ca elemente culturale specifice Spaniei. Prin acest demers delimităm implicit direcții noi de studiu pentru comparatiști, slaviști, hispaniști și cercetători ai dinamicii interculturale europene.

Lucrarea se articulează în jurul următoarelor teme: particularitățile culturii și literaturii Veacului de Argint, recuperarea operei lui Balmont în cadrul canonului literar rus, originea și logica interesului său pentru Spania și cultura iberică, operele pentru care Spania și cultura hispanică au constituit o sursă semnificativă de inspirație, analiza intertextuală a poeziei sale lirice, locul creației lui Balmont în dezvoltarea relațiilor literare ruso-spaniole.

Context cultural. Veacul de Argint

În creuzetul schimbărilor majore din primul deceniu al secolului al XX-lea, cultura și arta rusă au jucat un rol crucial. Conform unei observații făcute de poetul și criticul literar Dmitri Bykov într-una dintre prelegerile sale la Universitatea din Sankt Petersburg, la începutul secolului XX Imperiul Rus – tradițional și ortodox – semăna cu o seră enormă din care a răsărit un modernism nestăvilit. Această epocă de înflorire culturală incredibilă a intrat în istorie sub numele de Veacul de Argint. Filosoful Nikolai Berdiaev și-a inventat propria sintagmă: Renașterea Culturală Rusă. (Chiginskaya, 2019, p. 97)

Cercetătorii marchează drept punct de plecare al Veacului de Argint anul 1892, când filosoful și poetul rus Dmitri Merejkovski a citit eseul său intitulat „Despre cauzele declinului și noile căi ale literaturii ruse contemporane". Renașterea Culturală Rusă a îmbrățișat toate schimbările majore care au avut loc în viața socială și politică, iar efervescența creatoare s-a manifestat în toate domeniile:

> Genii au apărut în toate artele: Igor Stravinski, Serghei Prokofiev, Serghei Rahmaninov și Alexandr Skreabin în muzică; Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Nikolai Evreinov și Aleksandr Tairov în artele spectacolului; Vasili Kandinski, Marc Chagall, Kazimir Malevici, Mihail Larionov, Natalia Goncearova, Vladimir Tatlin și Pavel Filonov în pictură; Aleksandr Blok, Dmitri Merejkovski, Andrei Belîi, Nikolai Gumiliov, Anna Ahmatova, Marina Țvetaeva și Osip Mandelștam în literatură. A fost epoca în care a început faima mondială a baletului rus. (Chiginskaya, 2019, p. 97)

În ceea ce privește creația literară, așa cum s-a remarcat:

> Trecerea de la perioada clasică a literaturii ruse la una nouă, s-a produs cu rapiditate prin schimbarea coordonatelor estetice, prin înnoirea cardinală a mijloacelor literare. Extrem de dinamic s-a dezvoltat poezia ieșind din nou, după epoca lui Pușkin, pe avanscena vieții culturale din Rusia. […] Apărută prin analogie cu noțiunea de „veac de aur" care desemnează tradițional perioada pușkiniană a literaturii ruse, această denumire era folosită inițial pentru caracterizarea aparițiilor poetice de vârf ale culturii ruse de la începutul secolului XX: A. Blok, A. Belîi, I. Annenski, V. Briusov, apoi A. Ahmatova, N.

> Gumiliov, O. Mandelștam și alți maeștri ai cuvântului. […] În prezent, criticii literari au pus semnul egal între noțiunea de „veac de argint" şi cea de „cultura de la cumpăna dintre veacuri" lărgind mult semnificația inițială a termenului. (Crasovschi, 2008, p. 11-12)

În acești ani mulți poeți simboliști au călătorit prin Europa și s-au familiarizat cu cultura europeană (Balmont, Merejkovski și Hippius au locuit sau au călătorit în Franța, Italia și Spania) și au tradus nume mari ale literaturii universale (Briusov a tradus din Verlaine, Rimbaud, Mallarmé, Verhaeren, Edgar Allan Poe, Balmont a tradus poeți precum Shelley, Whitman și clasici spanioli), activitate prin care „au ridicat la un nou nivel arta traducerilor literare"(Crasovschi, 2008, p. 32), au lărgit orizonturile culturale ale cititorilor ruși și au îmbogățit poezia rusă cu imagini, teme și tehnici noi.

Simbolismul rus, apărut sub influență franceză, a dobândit rapid un caracter distinct și trăsături originale, poeții ruși căutând nu doar un nou limbaj artistic, ci și o viziune holistică asupra lumii, o nouă filosofie a culturii. Simboliștii ruși au pus un accent deosebit pe filosofie, religiozitate și au manifestat o tendință spre misticism. Misticismul și religiozitatea au fost punctele de interes pe care Veacul de Argint rus le-a întâlnit în Secolul de Aur spaniol. Așa se face că aproape toți marii simboliști ruși s-au inspirat din Spania secolelor al XVI-lea și al XVII-lea, descoperind aici „abisul dintre realitate și ideal" (Siliunas, 2007, p. 118 apud. Chiginskaya, 2019, p. 97).

Balmont și canonul literar rus

Opera lui Balmont, poet (maestru incontestabil al asonanței expresive și al aliterației eficiente), traducător și eseist din generația „marilor simboliști", își așteaptă reeditarea și recuperarea în cadrul canonului literar rus. Moștenirea sa creativă cuprinde 35 de cărți de poezie, 20 de volume de proză și peste 10.000 de pagini tipărite de traduceri, inegale ca valoare estetică, cunoscute superficial de un cerc restrâns de cititori și analizate episodic de specialiști. Una dintre cauzele acestei recuperări anevoioase a operei sale ar putea fi faptul că:

> […] în perioada sovietică, timp de câteva zeci de ani, această epocă artistică a fost supusă ostracizării ideologice şi abia în a doua jumătate a anilor 1960, „anii dezghețului" din literatura rusă, au început să fie treptat repuse în drepturi multe din valorile renegate sau receptate deformat. Aprofundarea studiului diferitelor aspecte şi personalități literare din această perioadă, abordarea lor nediscriminatorie şi lipsită de prejudecăți, continuă să fie o necesitate şi în zilele noastre. (Crasovschi, 2008, p. 5)

Prin urmare, chiar și acum, când toate barierele ideologice au căzut, cercetătorii literari se confruntă cu dificultăți considerabile atunci când lucrează cu textele lui Balmont, dat fiind că, dincolo de cele trei volume ale sale, de mare importanță pentru istoria poeziei ruse –„Clădiri în flăcări" (1900), „Să fim precum soarele" (1903) și „Numai iubirea" (1903)– , o parte semnificativă a poeziilor sale este dispersată în reviste, ziare, culegeri colective și almanahuri greu accesibile. Textele în proză ale lui

Balmont, de asemenea insuficient cunoscute și reeditate, cuprind critică literară, eseuri, note de călătorie și infirmă opinia consacrată despre Veacul de Argint de epocă prin excelență a poeziei.

Circumstanțele primei întâlniri a poetului cu Spania și literatura spaniolă

Interesul lui Balmont pentru literatura spaniolă a fost precipitat de o serie de circumstanțe biografice și ideologice. Între 1896-1897, poetul și soția sa, care locuiau în Franța la acea vreme, au vizitat Spania de mai multe ori și au rămas profund marcați de realitățile spaniole și cultura iberică. Această secvență biografică este descrisă în detaliu în memoriile Ekaterinei Andreeva-Balmont:

> După nuntă, am mers direct din Sankt Petersburg la Biarritz. […] Balmont s-a interesat imediat de limbile bască și spaniolă și în decurs de o săptămână citea fluent ziarele spaniole. După ce ne-am refăcut puțin după boala noastră, am mers la Madrid […]. Nu am stat mult în Madrid. Am mers la o coridă și am fost amândoi uimiți de acest spectacol sălbatic și magnific. Balmont a început imediat să citească cărți despre tauromahie în spaniolă, iar eu în franceză. Am avut norocul să cumpărăm două albume cu gravuri ale lui Goya, realizate după panourile sale, la prețul fabulos de mic de o sută de pesete albumul: „Los Caprichos" și „Los desastres de la guerra". (Andreeva-Balmont, 1997, p. 318).

După prima sa călătorie în Spania, Balmont a început să citească clasicii spanioli și a păstrat acest atașament față de cultura iberică, poetul însuși recunoscând la un moment dat că, de-a lungul vieții, s-a aflat „într-o fascinație melodioasă pentru spanioli". Andreeva-Balmont își amintește că, în perioada în care au locuit la Veneția, poetul citea constant *Don Quijote*: „Era atât de captivat de Cervantes încât îl purta peste tot pe *Don Quijote*, împreună cu un dicționar de buzunar." (Andreeva-Balmont, 1997, p. 348). Totodată, în memoriile sale citează aprecierea hispanistului francez Léo Rouanet cu privire la cunoștințele de spaniolă dobândite de Balmont în doar patru luni: „excelent în limba secolului al XVII-lea, mai rău în limba modernă" (Andreeva-Balmont, 1997, p. 348).

Alte manifestări ale interesului lui Balmont pentru cultura spaniolă sunt lecturile din Calderón și vizitele la Ermitaj pentru a admira gravurile lui Goya, pasiuni împărtășite și de Briusov, prelegerea despre Calderón la Sankt Petersburg (în primăvara anului 1899) și conferințele despre literatura spaniolă în diferite orașe rusești, menționate în scrisorile trimise soției sale:

> […] Susțin zilnic spectacole la «Casa Artei Libere» (fostul «Ermitaj») la seara spaniolă. […] De fiecare dată citesc poezii despre Spania, într-o selecție modificată. […] În mare parte vorbesc pe tema «Spania – o țară a dorinței arzătoare și, prin urmare, a realizărilor strălucite» […] și despre arta populară și cântecul spaniol […]. (Andreeva-Balmont, 1997, p. 509)

Balmont a mai vizitat Spania de cel puțin trei ori (în 1900, 1904 și 1907), iar în primăvara anului 1900, a locuit la Sevilla și a vizitat din nou Madridul, Toledo și Granada, orașe cu reverberații profunde în memoria și sensibilitatea sa artistică.

Un rol de maximă importanță în dezvoltarea intereselor lui Balmont pentru literatura spaniolă l-a jucat hispanistul francez Léo Rouanet. Cercetătoarea Vera Polilova (2012a) este prima care aduce în discuție acest aspect, își argumentează convingător ipoteza și ajunge la concluzia că rolul său în dezvoltarea interesului poetului pentru spanioli a fost subapreciat, dar poate fi considerat decisiv. Potrivit acesteia, Balmont datorează contactul cu poezia populară spaniolă lui Léo Rouanet, de care l-au legat o colaborare și o prietenie de durată, evocate în memoriile soției poetului (Andreeva-Balmont, 1997, p. 321, 348). Într-o scrisoare din 1896, pe care aceasta o citează, Balmont îi spune mamei sale:

> Printre noile mele cunoștințe, se numără un tânăr francez foarte interesant, Léo Rouanet, traducător al cântecelor populare spaniole și al lui Calderón. Este un excelent expert în literatura spaniolă și are o bibliotecă excelentă, pe care o împărtășește cu plăcere. Îmi dă multe instrucțiuni utile, iar eu îi traduc în franceză diverse pasaje din engleză și germană, pe care nu le cunoaște. (Andreeva-Balmont, 1997: 321)

Conform Verei Polilova, acest traducător și cercetător francez al literaturii spaniole publicase deja o carte de traduceri de cântece populare spaniole și lucra la adaptări ale pieselor lui Calderón în franceză, în momentul în care l-a întâlnit pe poetul rus, în 1897. Balmont a pregătit un comentariu asupra traducerii pieselor lui Calderón, a tradus în limba rusă lucrarea cercetătorului francez despre teatrul acestuia și a inclus-o în prima ediție a operelor complete ale dramaturgului spaniol.

Interesul lui Balmont pentru Calderón, manifestat după prima sa călătorie în Spania, a fost pregătit de experiențe literare anterioare. În timp ce-l traducea pe Shelley, acesta a întâlnit în repetate rânduri numele marelui dramaturg spaniol, care îl fascina pe poetul englez într-atât, încât îl citea în spaniolă și afirma într-o epistolă din 1818: „Calderón este un fel de Shakespeare". Shelley a acționat ca un fel de intermediar în înțelegerea lui Calderón, iar mai târziu poetul rus va împărtăși pe deplin evaluarea entuziastă a acestuia despre dramaturgul spaniol.

Relația lui Balmont cu Spania în studiile academice

Literatura academică consacrată relației lui Balmont cu literatura spaniolă este sumară în raport cu amploarea și complexitatea temei și include studii și monografii referitoare la traducerea și circumstanțele publicării operei lui Calderón (Makogonenko, 1989), poetica și stilul traducerilor din Calderón (Balashov, 1989), rolul lui Balmont în promovarea acestui dramaturg în Rusia (Gin'ko, 2006 și Budnikova, 2006), analiza traducerilor din „Seducătorul din Sevilla" de Tirso de Molina, „Canción del pirata" de Espronceda și „Fuenteovejuna" de Lope de Vega (Bagno, 2005 și 2006 respectiv, Jdanova 2008), circumstanțele biografice ale întâlnirii lui Balmont cu Spania și cultura

acesteia (Azadovski, 2011), relația lui Balmont cu literatura spaniolă (Chulyan, 2010), (Polilova, 2008a, 2008b, 2012a, 2012b, 2013 și 2023).

Preocuparea constantă a lui Balmont pentru imaginarul hispanic și cultura iberică nu a făcut obiectul niciunui studiu în literatura de specialitate din România, iar demersul nostru se dorește a fi un prim pas în direcția aprofundării temei.

Traducerile din literatura spaniolă

Traducerea literară ocupă un loc semnificativ în moștenirea lui Konstantin Balmont. Acesta a tradus din multe limbi, atât proză, cât și poezie (operele complete ale lui Shelley și Whitman, numeroase lucrări de Edgar Allan Poe, Calderón, Wilde și Hauptmann), iar traducerea i-a servit ca mijloc de exprimare creativă, cercetătorii filologi remarcând subiectivitatea extremă și modul excesiv de liberal în care acesta a tratat textele originale.

Textele spaniole alese pentru traducere acoperă perioade, valori și semnificații diverse: opere din Secolul de Aur, poezia romanticilor spanioli, capodopere incontestabile ale literaturii universale, poezii ale unor poeți din a doua jumătate a secolului al XIX-lea –Augusto Ferrán[2] și Francisco Rodríguez Marín[3]–, puțin cunoscuți în Spania și complet necunoscuți cititorilor ruși, Balmont fiind singurul traducător rus care a tradus din operele lor.

Selecția textelor pare aleatorie la prima vedere: în realitate, aceasta reflectă, pe de o parte, preferințele sale poetice (dramele lui Calderón, cântecele populare spaniole, pe care le-a cunoscut datorită lui Léo Rouanet, José de Espronceda[4] și José Zorrilla[5], poezii din diverși autori) iar, pe de altă parte, ilustrează dorința acestuia de a prezenta principalele realizări ale dramaturgiei spaniole în limba rusă (Tirso de Molina[6], Lope de Vega[7]).

Astfel, fascinat de opera lui Calderón și dorind să înțeleagă originile și natura poeziei sale, Balmont a studiat dramaturgia spaniolă și a elaborat un vast plan de

---

[2] Poet şi traducător spaniol, prieten al marelui poet romantic Gustavo Adolfo Bécquer. A lăsat o moştenire poetică care a contribuit decisiv la reînnoirea poeziei lirice spaniole de la mijlocul secolului al XIX-lea, potrivit preocupărilor estetice ale epocii şi s-a numărat printre cei care au introdus în Spania cultul poeziei lirice germane şi cultivarea unui model de strofă strâns legat de tradiţia populară.

[3] Cervantist remarcabil, folclorist şi editor. A publicat, între 1882 şi 1883, cele cinci volume de *Cântece populare spaniole* (Cantos populares españoles).

[4] José de Espronceda (1808-1842) este considerat cel mai mare poet romantic spaniol. Viaţa sa, marcată de călătorii, societăţi secrete, exil, aventuri amoroase neconvenţionale şi o moarte prematură, a fost un prototip al existenţei romantice.

[5] José Zorrilla y Moral a fost poet şi dramaturg, figură importantă a aripii naţionaliste a mişcării romantice spaniole. Opera sa, esenţial spaniolă ca stil şi ton, a fost extrem de populară. În 1889 a fost încoronat poet naţional.

[6] Pseudonim al lui Gabriel Téllez, călugăr mercedarian şi dramaturg prolific, unul dintre cei mai importanţi autori de *comedie spaniolă*, alături de Lope de Vega şi Calderón de la Barca.

[7] Félix Lope de Vega y Carpio, dramaturg şi poet naţional spaniol din Secolul de Aur, autor a peste o mie de piese de teatru.

traducere a operelor predecesorilor săi și a marilor comedii spaniole, din care doar o mică parte a fost realizată. În prefața la cel de-al doilea volum al operelor lui Calderón, Balmont își exprimă intențiile:

> „Volumul propus este doar începutul unei lungi serii de lucrări exemplare ale creativității spaniole în traducerea mea. Următoarele volume vor fi dramele domestice ale lui Calderón, dramele de gelozie și răzbunare, dramele fantastice, dramele demonice ale teatrului spaniol (Tirso de Molina, Mira de Amescua[8], Belmonte[9]), dramele țărănești ale teatrului spaniol (Lope de Vega, Tirso[10], Francisco de Rojas[11]) și poate altele". (Calderón, 1989, II: 667)

În ciuda eșecului acestui plan amplu, s-a remarcat, pe bună dreptate că:

> Traducerile poetului simbolist K. D. Balmont, publicate în 1900, 1902 și 1912, au devenit o adevărată descoperire a lui Calderón pentru cultura rusă, nu și-au pierdut valoarea artistică în timp și au dobândit o continuare logică în punerea în scenă a unor regizori celebri precum V. Meyerhold și A. Tairov, printre alții. (Nefodova Skulskaya, 2019, p. 190)

În ceea ce privește operele exotice ale lui Augusto Ferrán și Rodríguez Marín, acestea i-au devenit cunoscute lui Balmont în timp ce lucra la traducerile de poezie populară spaniolă. Ambii poeți au fost colecționari și editori de cântece populare: Marín a compilat o colecție în cinci volume, o sursă folosită de Balmont, în timp ce Ferrán a publicat cântece populare alături de lucrările sale originale.

Motivul atenției acordate operelor ciclului *Don Juan*, de la Tirso de Molina la José Zorrilla și Espronceda, ar putea fi versurilor lor „demonice", care s-au încadrat în interesele de lectură ale poetului simbolist, fascinat de literatura aflată sub semnul „demonismului".

O altă linie a hispanismului lui Balmont a reprezentat-o fascinația sa pentru mistici, dintre care i-a prețuit în mod deosebit pe Diego de Estella[12], puțin cunoscut în Rusia chiar și astăzi, Sfânta Tereza de Ávila[13] și Sfântul Ioan al Crucii[14].

Astăzi sunt cunoscute următoarele traduceri din spaniolă ale lui Balmont: „La vida es sueño", „El médico de su honra", „El mágico prodigioso", „El alcalde de Zalamea", „La dama duende", „El Príncipe Constante", „Luis Pérez el gallego", „La

---

[8] Antonio Mira de Amescua, poet și dramaturg, apreciat de contemporani, elogiat de Lope de Vega și Calderón.

[9] Luis Belmonte Bermúdez, dramaturg din cercul lui Lope de Vega.

[10] Tirso de Molina; vezi nota 5.

[11] Francisco de Rojas Zorrilla, poet preferat la curtea lui Filip al IV-lea și dramaturg de succes din școala lui Calderón.

[12] Scriitor și călugăr franciscan spaniol care a cultivat genul ascetic.

[13] Santa Teresa de Jesús sau Santa Teresa de Ávila a fost o călugăriță spaniolă, fondatoare a Ordinului Carmelitelor Desculțe și scriitoare mistică. Poezia lirică a Sfintei Tereza și cea a Sfântului Ioan al Crucii reprezintă o culme a literaturii mistice creștine.

[14] San Juan de la Cruz.

devoción de la Cruz", „Amar después de la muerte", „El purgatorio de San Patricio" și fragmente din drama „Las cadenas del demonio" (nepublicată) ale lui Pedro Calderón de la Barca, „El burlador de Sevilla y convidado de piedra" de Tirso de Molina, „Fuenteovejuna" de Lope de Vega, „Cantos populares españoles", „Véante mis ojos, dulce Jesús bueno" și „Si el amor que me tenéis, Dios mío..." de Sfânta Tereza de Ávila, „Himno a la inmortalidad", „El Diablo mundo" (fragmente dintr-o poezie), „Revoluciones del globo", „Canción del pirata", „¡Oh monte Horeb!", „A la noche", „Al sol. Himno", „El canto del cosaco", „El mendigo", „El verdugo", „El estudiante de Salamanca" de José de Espronceda, „A buen juez, mejor testigo" (publicată parțial), „El desafío del diablo" (nepublicată) de José Zorrilla, „ No he de llamarte estrella…" de Francisco Rodríguez Marín, „Vida y muerte, tierra y cielo..." de Augusto Ferrán, „El español de Orán" de Luis de Góngora[15], versuri de Luis Belmonte Bermúdez (Polilova, 2012a, p. 90-91).

În ceea ce privește amplul proiect de traducere al cântecelor populare spaniole, concretizat în volumul „Dragoste și ură: Cântece populare spaniole", publicat în 1911, s-a demonstrat că structura cărții lui Balmont nu o urmează pe cea a ediției complete spaniole, publicată de poetul și folcloristul Francisco Rodríguez Marín, Balmont organizând textele în felul său propriu și creând o operă autentică, independentă și completă în sine (Polilova, 2013).

Pe de altă parte, Balmont a inclus traducerile a cinci cântece de leagăn („Trandafirul adoarme", „Dormi, copilul meu mic", „Înaintea ușii care duce în Rai", „Dormi, copilul meu, dormi" și „Dormi, copilașul meu") în prima ediție a colecției sale „Basme: Cântece pentru copii", conferindu-le astfel o valoare poetică independentă. În această carte, dedicată fiicei poetului, Nina, traducerile cântecelor de leagăn spaniole sunt precedate de poezia lui Balmont „Cântec de leagăn" („Puiule, vrei să vezi Raiul?"), care este înrudită tematic și stilistic cu *coplas de cuna* („cântece de leagăn") spaniole (Polilova, 2013).

O mențiune aparte merită traducerile sale de literatură precolumbiană. La sfârșitul anului 1904, după ce a studiat literatura de specialitate, a plecat într-o călătorie în Mexic unde, pe lângă Ciudad de México, a vizitat siturile istorice Cuernavaca, Puebla, Mitla, Palenque, Uxmal și Chichen Itza. Călătoria a lăsat o amprentă profundă asupra poetului: în 1908 a scris colecția de poezii „Păsări în aer", care include ciclul „Maya" cu 33 de poezii despre Mexic, în 1909 a publicat colecția „Chemări din antichitate", care includea o secțiune despre „Mexic", unde traducerile de poezie prehispanică sunt împletite cu propriile improvizații asupra religiei popoarelor din Mesoamerica, iar în 1910, a apărut „Florile șarpelui", o colecție de note de călătorie, eseuri și interpretări ale miturilor cosmogonice indigene. Cartea „Florile șarpelui" includea prima traducere liberă în rusă a epopeii maya-quiché Popol-Vuh, pe care Balmont a calificat-o drept „un amestec de inocență copilărească și geniu". Publicul rus

[15] Poet și dramaturg strălucit al Secolului de Aur, creator al curentului literar cunoscut sub numele de „culteranism".

a receptat cu interes viziunea idealizată a lui Balmont asupra Mexicului și versurile în care celebrează frumusețile țării și gloriile lumii precolumbiene.

Spania și cultura spaniolă în eseurile lui Balmont

Cunoașterea Spaniei i-a dat poetului rus un puternic impuls creator și a marcat o perioadă de intensă reflecție artistică asupra experiențelor din timpul călătoriilor în peninsulă. Proza lui Balmont oferă indicii prețioase în privința lecturilor din clasicii spanioli și un material bogat pentru studiul hispanismului său.

Între 1899 și 1912, acesta scrie o suită de articole dedicate în mod specific subiectelor spaniole („Poezia groazei" (1899), „De la pasiuni la contemplare: poezia lui Calderón" (1900), „Adorația Crucii" (1901) – un articol despre drama omonimă a lui Calderón –, „Dragoste după moarte" (prefață la traducerea dramei respective) (1902), „Drama personalității lui Calderón" (1903), „Tipul lui Don Juan în literatura universală" din 1904, „Cântece populare spaniole" (1904), „Cântecul spaniolului" (publicat pentru prima dată în 1908, a fost inclus ca introducere la cartea de traduceri din poezia populară spaniolă, „Dragoste și ură", din 1911), „Despre gelozie" (1912).

Articolele reflectă tendința criticii simboliste a epocii de a sintetiza în reflecțiile eseistice informații eterogene, documente, impresiile de călător, cititor și poet, aprecierile critice și stilul artistic, într-un joc intelectual prodigios, pe care îl vom exemplifica succint.

Eseul „Poezia groazei: Goya ca gravor", publicat în „Lumea artei", este prima afirmație clară a filiației intelectuale și culturale spaniole a poetului rus și prezintă trăsături specifice programului estetic modernist al epocii, cu apologia răului ca sursă de inspirație creatoare și interesul pentru „demonismul" occidental.

În acest eseu Balmont delimitează doi „poli ai Frumuseții" -„armonia sferelor" și „poezia groazei"- pe baza analizei impresioniste a gravurilor marelui artist și dezvăluie, pe de o parte, erudiția poetului, care face numeroase trimiteri avizate la pictori spanioli din secolul al XVII-lea (Zurbarán, Ribeira, Velázquez, Coelho), la picturile murale din ermita San Antonio de La Florida și din Bazilica Nuestra Señora del Pilar din Zaragoza și, pe de altă parte, familiarizarea sa cu unele opere ale literaturii spaniole; el le numește pe prostituatele din gravurile goyești „Celestine", ceea ce indică cunoașterea capodoperei „La Celestina", atribuită lui Fernando de Rojas, remarcă o paralelă între Goya și Calderón: „Goya vede munți peste tot, ei se repetă în opera lui la fel de des ca în dramele lui Calderón", citează versuri din „El Diablo Mundo" de José de Espronceda, lucrare pe care o va traduce ulterior.

Seria gravurilor „Los Caprichos" este pentru Balmont „[…] un fel de teodicee artistică, o justificarea armonioasă a existenței răului […], un imn închinat frumuseții monstruosului, care tocmai prin inepuizabilitatea ei, ne dă impresia de frumos", iar Goya este definit drept un „spirit veșnic neliniștit", un „simbolist spaniol", „tinzând mereu către dimensiunile nemărginite ale fanteziei". (Balmont, 2025, p. 95)

La fel ca în eseul despre Goya, în articolul dedicat piesei lui Calderón „Adorația Crucii" Balmont face o paralelă între teatrul spaniol și „Florile răului" de Baudelaire, încorporându-i pe dramaturgii spanioli în sistemul său global de corespondențe.

Cel mai amplu text al lui Balmont despre dramaturgul spaniol este articolul „De la pasiuni la contemplare: Poezia lui Calderón", prefață la traducerea piesei „El Purgatorio de San Patricio", care include o analiză a acelor drame la a căror traducere a lucrat poetul. Balmont, care îi numise deja pe Calderón și Goya „simboliști", își extinde judecata la scară națională, numindu-i pe spanioli unici „creatori ai simbolismului artistic", dat fiind că „simbolismul" lor dezvăluie cele mai profunde conexiuni ale lumii.

În lucrarea sa „Tipul lui Don Juan în literatura universală" (1904), Espronceda este numit „cel mai melodios dintre poeții spanioli" (Balmont, 1999, par. 7), iar drama sa „El estudiante de Salamanca" este inclusă printre cele mai interesante și originale dezvoltări poetice ale acestui tip/mit literar. În același articol regăsim prima mențiune a lui Zorrilla, Balmont citând versuri din cea mai faimoasă operă a acestuia, drama „Don Juan Tenorio".

Balmont subliniază în mod constant în aceste articole natura excepțională a Spaniei, a poporului și a literaturii sale, a limbii spaniole, pe care o considera „cea mai melodioasă și colorată dintre toate limbile europene": „Din toată poezia europeană din ultimii trei sute de ani, doar poezia spaniolă și engleză au fost, fără îndoială, autentice", „[…] cele mai interesante și talentate popoare europene. Ele conțin acea predicție universală a sufletului uman […] Calderón și Shakespeare, Swift și Cervantes au visat și au gândit". (Balmont, 1910, par. 17)

Balmont își construiește eseurile pe teme spaniole pe asociații, de la Spania la literatura sa, de la literatură la istorie etc., inserând reflecții asupra caracterului spaniol și interpretări personale, chiar intime asupra istoriei și artei spaniole, căutând afinități și învățând de la predecesorii spanioli, împrumutând teme, imagini și motive din operele acelor autori pe care i-a tradus și admirat, făcând trimiteri directe la pictori, opere literare, mituri spaniole reprezentative (Don Juan), într-un joc creativ și intelectual fără precedent în cultura rusă, care fac din poetul simbolist o voce distinctă în literatura Veacului de Argint.

Epigrafele ca intertext spaniol

Legăturile intertextuale dintre opera lui Balmont și literatura spaniolă se manifestă la nivele multiple. Poetul recurge adesea la epigrafe din autori spanioli precum Cervantes, Calderón, Espronceda, Zorilla ș.a. Într-o lucrare dedicată temei (Chulian, 2010) sunt identificate funcțiile principale ale epigrafelor spaniole: acestea sunt multifuncționale, întrucât mărturisesc o temă comună, oferă un impuls pentru crearea unei noi opere, apar în poezii specifice, completează și explică titlurile, dezvăluie și clarifică specificul concepțiilor filosofice și estetice ale lui Balmont. Prin utilizarea unui epigraf, Balmont pare să extindă limitele propriului text, conectând conținutul, sensul și stilul acestuia la ceea ce s-a spus înaintea lui în cultura hispanică. Epigraful reprezintă o oportunitate de a introduce text individual în contextul literaturii universale.

Motive spaniole în versurile lui Balmont

Interesul lui Balmont pentru Spania și pasiunea sa pentru tot ceea ce ține de spanioli au avut implicații profunde pentru cultura epocii: acesta a fost primul poet rus expert în limba spaniolă, care a popularizat literatura și cultura spaniolă, a reînviat în imaginația cititorilor ruși motivele tradiționale ale imaginarului iberic.

Poetul a dedicat Spaniei numeroase poezii, care au fost incluse în colecțiile „Tăcere" (1898), „Clădiri în flăcări" (1900) și în cea mai bună și „mai spaniolă" carte a sa (deoarece cuprinde nouă poezii spaniole), „Să fim ca soarele" (1903).

Eclectismul promovat de poeții Veacului de Argint a fost ilustrat cu prisosință de lirica lui Balmont. Referințele la realitățile iberice, la orașele Spaniei (Toledo, Madrid, Sevilla, Granada), la locurile vizitate de poet (Guadarrama, Sierra Nevada), artiștii și scriitorii spanioli sunt numeroase, drept urmare vom face trimiteri la cele mai explicite titluri și secvențe intertextuale spaniole.

Încă din 1897, în poemul „Acorduri", poetul se referea la artiștii și operele de marcă ale Spaniei, proclamând: „Am visat un Goya chinuit, artist al viselor monstruoase,- /O batjocură bolnavă a vieții,/-o întrebare despre împărăția mormântului/Am visat la nemuritorul Velázquez, Coelho, sfântul Murillo […]". (Balmont, 1969, p. 131)

Alte poeme au titluri care trimit explicit la tema „spaniolă": „Floarea spaniolă", „În împrejurimile Madridului", „În fața unei picturi de El Greco", „Ca un spaniol", „Sin miedo" („Fără teamă"), „Paseo de las Delicias din Sevilla", „Ribeira", „Velázquez", „Anita", „Toledo", „Văzând un spaniol, simt că e fratele meu...", toate extrem de expresive în contextul subiectului nostru.

Un model de intertext spaniol și creativitate este poezia „Paseo de las Delicias din Sevilla"[16], pe care o citățm în întregime, pentru armonia și delicatețea imaginilor poetice, în care alternează cromatismul peisajului descris cu referințele spaniole:

> Ciorchinii de liliac ai glicinei luxuriante/și palmierii cu linii perfect conturate/și hameiul galben-portocaliu adormit -/colorată și fragedă luna aprilie spaniolă!/Și trandafirii sălbatici palizi feciorelnici/și pălăriile galbene ale mimozei delicate/și umbrele chiparoșilor, visele lor întunecate-/cât de fabuloase sunt chipurile primăverii spaniole!/Și grădina multicoloră, înflorind atât de luxuriant,/ne cântă în șoaptă cu o armonie de culori,/despre simetria armonioasă a tăcerii sale,/despre strălucirea florală a primăverii spaniole! (Balmont, 1969, p. 229)

Balmont consideră energicul „sin miedo" („fără teamă") drept motto-ul Spaniei, pe care un poet veritabil ar trebui să și-l însușească drept crez:

> Dacă ești poet și vrei să fii puternic, /Vrei să fii nemuritor în memoria oamenilor, /Lovește-le inimile cu fantezie melodioasă, /Călește-ți cugetul în

[16] Bulevard emblematic al Seviliei, situat în proximitatea râului Guadalquivir și a celor mai importante monumente ale oraşului.

flacăra pasiunii. // Ai văzut pumnalele anticului Toledo?/Nu vei găsi altele mai bune, oriunde te-ai uita./Pe lama ornamentală se află inscripția: „Sin miedo" — / Fii fără teamă — oțelul lor e veșnic drept. (Balmont, 1969, p. 242)

În virtutea acestui credo, Balmont își proclamă curajul, asemenea conchistadorilor spanioli, într-un poem în care vibrează vitalitatea și încărcătura erotică:

Vreau să fiu îndrăzneț, vreau să fiu curajos,/Să împletesc cununi din ciorchini suculenți de struguri./ Vreau să mă îmbăt de corpul tău voluptuos,/Vreau să-ți smulg hainele!/Vreau căldura senzuală a sânilor tăi de satin,/Vom contopi două dorințe într-una singură./Plecați, zei!/Plecați, oameni buni!/E dulce să fii singur cu ea! /Mâine să fie întunecat și rece, /Astăzi îmi voi da inima razei. /Voi fi fericit! Voi fi tânăr!/Voi fi îndrăzneț! /Îmi doresc atât de mult! (Balmont, 1992 apud. Polilova, 2012a, p. 70)

Tema iubirii în poeziile din ciclul spaniol adesea capătă o nuanță distinct spaniolă. Astfel, poemul „Anita" înfățișează o scenă de dragoste a cărei eroină, o spaniolă pasională, cu ochi negri, este în egală măsură captivată de religie și de plăcerea senzuală: „Nu unei fecioare din nord, nu unei nimfe glaciale,/Am repetat indulgent: „Anita! Adorada!". (Balmont, 1969, p. 250)

Poemul „Bal mascat", construit pe paralelismul dintre natura trecătoare a pasiunii și efemeritatea vieții, se încheie cu exclamația: „Sunt un spaniol îndrăgostit nebunește!".

În același timp, în poemul neterminat „Don Juan" Balmont se declară un Don Juan rus: „Mi-am amintit de stepă. Văd dincolo de ceață/O moșie, o grădină, o sală de bal elegantă,/Unde cu aceeași dulce, senzuală înșelăciune/Am aprins privirile femeilor ruse.". (Polilova, 2012a, p. 207)

Poetul a scris două sonete „spaniole" remarcabile, „Lupta" (dedicat coridelor) și „Calderón", pentru cartea „Sonetele soarelui, mierii și lunii" (1917), care avea drept epigraf o traducere a unor versuri populare spaniole („Cuvântul cântecului – o picătură de miere,/Revărsată peste marginea/unei inimi prea pline."). (Balmont, 1969, p. 542)

Alteori, poezia nu face referire directă la imagini specifice consacrate, dar cunoașterea contextului istoric ajută la identificarea lor. De exemplu, trecutul eroic al orașului-cetate este menționat în poemul „Toledo" al cărui trecut de luptă și rezistență, este întruchipat în arhitectura sa, grandioasă și puternică: „Tu, rostindu-ți versul, ai tăcut // Pe veci, - // Dar anii trecuți cântă în tine, // Ești un vers puternic sculptat în piatră". (Balmont, 1897 apud. Polilova, 2012a, p. 218)

Cel mai enigmatic poem pe teme spaniole, dificil de comentat este „Floarea spaniolă", în privința căruia Maryeva (2007, p. 137) observă că Spania, în acest caz, nu reprezintă un spațiu istoric, geografic specific, ci mai degrabă unul sintetic, asociativ.

Prin perfecta cunoaștere a unei tradiții culturale și literare la care a ales să se raporteze, prin „imaginile eterne" ale Spaniei, pe care nu le-a redat printr-un simplu impuls mimetic, poetul s-a exprimat pe sine însuși, propria înțelegere asupra lumii și a redescoperit poeziei ruse potențialul imaginarului spaniol.

Poetica garoafei

Așa cum s-a remarcat, Balmont a devenit un cântăreț al garoafelor, care apar în operele sale mai des decât la orice alt poet rus și european. În lirica acestuia, garoafele „nu sunt doar un obiect special, ci o temă poetică în sine" (Polilova, 2023, p. 10). În volumul „Dragoste și ură", în care a reunit traducerea sa insolită a cântecelor populare spaniole, trandafirii sunt menționați de 19 ori, iar garofele de 18, o egalitate poetică a acestor flori de neconceput în tradiția rusă. (Polilova, 2023, p. 13)

Erudiția sa în literatura spaniolă a fost vastă și profundă, încât este cert că poetul a preluat-o din poezia spaniolă, fie că este vorba de cântecele populare, ori de versurile poeților săi preferați din Secolul de Aur, pentru care prezența și imaginea garoafei au o semnificație excepțională.

Imitând folclorul spaniol și poeții spanioli, Balmont introduce imaginea buzelor de garoafă în locul comparației gurii și buzelor cu un trandafir, tradițională pentru poezia rusă: „Și buzele tale sunt garoafe" („Perlă fragedă, Margarita..."), „Iubesc totul la tine. Ne dai flori - /Garoafe stacojii și buze de trandafiri și maci […]" („Imn Soarelui"). Metafore similare -comparații ale buzelor și gurii cu garoafe- pot fi găsite în copla populară spaniolă preferată a lui Balmont: „Buze de garoafă violetă" (sp. „Labios de clavel morado"), „Gura ta e o garoafă de mai" (sp. „Tu boca un clavel de mayo").

Într-un pasaj din drama lui Calderón „Adorația Crucii", tradusă de Balmont, garoafele sunt menționate într-un context caracteristic: „Ochii aș vrea să-i închid,/ca să nu văd acest sânge,/Ca să nu știu că culoarea garoafei/cheamă să fie răzbunată […]" (sp. „Quisiera cerrar los ojos/a aquesta sangre inocente,/que está pidiendo venganza,/desperdiciando claveles […]").

Comparația sângelui cu garoafele, pe care o regăsim în lirica lui Balmont - „garoafe însângerate"-, își are corespondent în sintagma spaniolă „sangrientos claveles", din comedia „Con quien vengo vengo", ori din piesa religioasă (sp. „auto sacramental") „El cordero de Isaías", ale lui Calderón, dar și în imaginea similară din cântecele populare spaniole, versurile lui Góngora și Quevedo.

Imaginea împrumutată din spaniolă își păstrează unele dintre caracteristicile și contextele sale tipice, dar se transformă și capătă noi semnificații în sistemul poeziei lirice a lui Balmont, grație unor procedee stilistice diverse. Poetul rus include garoafa în trioul floral format din florile roșii (garoafa, trandafirul și macul), îi asociază un epitet permanent, „fierbinte", care reflectă reprezentarea acesteia ca o floare a pasiunii și a iubirii, o însoțește cu propriul său epitet - „iulie"-, sau include cuvântul în contextul imediat:

> „Zilele de iulie se sting în garoafe […]" („Garoafe")
> „Pe pajiștile de iulie văd deodată/Picături de sânge într-o garoafă […]" („Roșu")
> „Ascultându-le cântecele, am visat la iunie,/M-am trezit abia când am observat o floare stacojie.//Mă uit - ei bine, da, garoafele lui iulie înfloresc,/Smaraldul lui iunie se îmbracă în purpuriu" („Solar").

Grație poeziei lui Balmont, garoafa a dezvoltat o gamă stabilă de asociații, iar statutul acesteia ca floare poetică a fost consolidat în literatura rusă, trecând la alți poeți: aceasta a substituit trandafirul din rolurile metaforice consacrate, fiind folosită pentru a descrie frumusețea feminină, roșeața buzelor, a zorilor de zi și a amurgului, ori ca simbol abstract al tinereții efemere, al frumuseții, al morții inevitabile ș.a. Așa cum s-a remarcat:

> Împrumutând-o de la poeții săi spanioli preferați din Secolul de Aur, el a făcut din garoafă un element important al propriului sistem simbolic, legând-o ferm de o serie de asociații tradiționale și noi: flori roșii (garoafe, trandafiri, maci) - sânge - razele stacojii ale soarelui/lunii - iulie - rubine - foc - dragoste - moarte. […] Poeții contemporani lui Balmont au asimilat, prin poezia sa lirică, legătura dintre garoafă și Spania […] Până în anii 1910, statutul garoafei ca floare poetică era ferm stabilit și a trecut din paginile literaturii înalte în cultura populară. (Polilova, 2023, p. 21)

Concluzii

Detalierea și aprofundarea cercetării asupra componentei spaniole din opera poetului rămân o sarcină de viitor. Descrierea preliminară a legăturilor lui Balmont cu Spania demonstrează receptarea specifică, rolul major pe care cultura spaniolă l-a jucat în viața și creația acestuia și ilustrează cu asupra de măsură versul final al poeziei „Floarea spaniolă", pe care l-am citat în titlul lucrării noastre, o adevărată profesiune de credință a poetului simbolist rus: „Sunt devotat stelei spaniole!".

Referințe

Azadovski, K. (2011). Толедское предание: (Бальмонт — переводчик Хосе Соррильи). în A. B. Лавров (Ed.), *Культурный палимпсест: Сб. статей к 60-летию В. Е. Багно* (pp. 6-21). Наука.

Bagno, V. E. (2005). *Русская поэзия Серебряного века и романский мир*. Гиперион.

Bagno, V. E. (2006). *Россия и Испания: общая граница*. Наука.

Balashov, N. I. (1989). На пути к неоткрытому до конца Кальдерону, în *П. Кальдерон де ла Барка. Драмы: В 2 кн* (pp. 753-838). Наука.

Balmont, E. A. (1997). *Воспоминания*. Издательство имени Сабашниковых.

Balmont, K. D. (1910). Малые Зёрна. Морское свечение. М: Т-во М. О. Вольф (11-26). https://traumlibrary.ru/book/balmont-morskoe-svechenie/balmont-morskoe-svechenie.html

Balmont, K. D. (1969). *Стихотворения. Вступ. ст., составление, подготовка текста и примеч. Вл. Орлова*. Советский писатель. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://imwerden.de/pdf/balmont_stikhotvoreniya_1969__ocr.pdf

Balmont, K. D. (1990). *Любовь и ненависть: Испанские народные песни /Предисл. и пер. К. Бальмонта*. Правда.

Balmont, K. D. (1999). Тип Дон Жуана в мировой литературе. Иностранная литература No 2. http://az.lib.ru/b/balxmont_k_d/text_1904_14_tip_don-joan.shtml

Balmont, K. D. (2025). Poezia groazei (Francisco de Goya ca gravor, 1746-1828), traducere de Sergiu Lozinschi. în Slovo 15(2)/2025., Editura Universității din București (pp. 89-97).

Belousova, V. S. (= Polilova, V.S.) (2008a). Я предан испанской звезде...: Бальмонт и Испания. *Сборник научных трудов молодых филологов Studia slavica VIII*. Talinn. (pp. 68-79).

Belousova, V. S. (=Polilova, V.S.) (2008b). Между вольностью и буквализмом: Кальдерон и Шелли в переводе Бальмонта. Сборник научных работ молодых филологов Русская филология 19. Tartu. (pp. 77-83).

Budnikova, L. I. (2006). *Творчество К. Д. Бальмонта в контексте русской синкретической культуры конца XIX – начала XX века*. https://www.dissercat.com/content/tvorchestvo-k-balmonta-v-kontekste-russkoi-sinkreticheskoi-kultury-kontsa-xix-nachala-xx-vek

Calderón de la Barca, P. (1989). Кальдерон де ла Барка П. Драмы: в двух книгах / Пер. К. Бальмонта / Изд. подгот. Н. И. Балашов и Д. Г. Макогоненко. Наука.

Chulyan, A. G. (2010). «Испанские» эпиграфы в поэзии К. Бальмонта. În *Константин Бальмонт в контексте мировой и региональной культуры: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции* (pp. 72-75). Шуйский государственный педагогический университет.

Chiginskaya, M. (2019). *La dramaturgia española del Siglo de Oro en el teatro ruso y soviético*, Universidad de Vigo. https://files.core.ac.uk/download/516408415.pdf

Crasovschi, A. (2008). *Prozatori ruși: secolele XIX-XX*, Editura Universității din București.

Gin'ko, V. G. (2006). Кальдерон в России. În Педро Кальдерон де ла Барка. Библиографический указатель / Сост. и автор вступ. ст. В. Г. Гинько, отв. ред. Ю. Г. Фридштейн (pp. 5-34). Вопросы литературы.

Jdanova, A. V. (2008). *Драматические произведения Лопе де Веги в России: история и сопоставительный лингвостилистический анализ русских переводов XVIII – XX вв*. https://www.dissercat.com/content/dramaticheskie-proizvedeniya-lope-de-vegi-v-rossii-istoriya-i-sopostavitelnyi-lingvostilisti

Makogonenko, D.G. (1989). Кальдерон в переводе Бальмонта: Тексты и сценические судьбы. În *П. Кальдерон де ла Барка. Драмы: В 2 кн* (pp. 680-712). Наука.

Maryeva, M. V. (2007). К интерпретации стихотворения К. Д. Бальмонта «Испанский цветок». În *Сборник научных статей аспирантов и студентов* (pp. 12-17). Молодая наука.

Nefodova Skulskaya, I. (2019). El teatro español en los estudios rusos: de la tradición a la actualidad. Pygmalion: Revista de teatro general y comparado Nº. 11 (pp. 187-203)

Polilova, V. S. (2012a). *Рецепция Испанской Литературы В России Первой Трети Xx Века (К. Бальмонт, Б. Ярхо)*. Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова.

Polilova, V. S. (2012b). Еще раз о Бальмонте и Испании. În *Феномен К. Д. Бальмонта в современном культурном пространстве: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (XXIV Бальмонтовские чтения. ИвГУ – ШГПУ, 16 июня 2012 года, г. Шуя)* (pp. 91-100). ИвГУ – ШГПУ.

Polilova, V. S. (2013). Испанские народные песни в переводе К. Бальмонта. Вестник Московского Университета. сер. 9. Филология. № 1. (147-161). https://cyberleninka.ru/article/n/ispanskie-narodnye-pesni-v-perevode-k-balmonta

Polilova, V. S. (2023). Поэтика гвоздики: слово и образ в русской поэзии от Тредиаковского до Бродского (в контексте европейской традиции). Часть 3. Имагология и компаративистика. № 19. (pp. 7–25).

RECEPTAREA ACTUALĂ A OPEREI LUI EMINESCU
[THE CONTEMPORARY RECEPTION OF EMINESCU'S WORK]

Anamaria ACONSTANTINESEI[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
anamaria.aconstantinesei2@student.usv.ro

Abstract: This paper aims to examine how Mihai Eminescu is perceived today, both by literary critics and by readers. Most of the time, literary criticism has held unanimous opinions about the work of the great poet; however, in the present day, these views are becoming increasingly diverse. While some critics believe that neither the work nor the poet can be contested, others argue for a detachment from the entire myth that has been built around Eminescu's figure. Thus, several contemporary names have been brought into discussion—figures who have chosen to approach Eminescu's writings from different perspectives, precisely in order to offer the public as wide a range of opinions as possible.

Keywords: *Eminescu, critică literară, demitizare, receptare, actualitate.*

Introducere

Atunci când pornim pe drumul interpretării unor opere, avem în vedere mai mulți factori: biografia autorului, contextul în care a luat naștere opera, critica literară etc. Astfel, modalitatea noastră de a analiza, se lasă (voit sau nu) influențată de toate elementele cu care luăm contact înainte sau după lectura textului propriu-zis.

Iată cum mulți dintre autorii pe care îi citim, sunt rezumați la simple formule clișeice sau la o imagine impusă de critica literară. Este aici și cazul lui Mihai Eminescu, poet ce a fost redus, în multe dintre perioade, la un mit: *cel al poetului național, geniul fără de noroc*. Tocmai din acest motiv, Eminescu a ajuns să nu mai fie atât de „gustat", mai ales de tinerele generații, ci mai degrabă văzut ca un intangibil punct de referință. Este drept că, nu numai criticii literari sunt cei care au impus această imagine, ci și felul în care este prezentat în școli, de pildă.

Viziuni actuale

Ilina Gregori față în față cu Eminescu

De aici pleacă și Ilina Gregori, în lucrarea sa intitulată „Ştim noi cine a fost Eminescu?". Scopul pe care autoarea îl are în vedere este acela de a schimba percepția despre Eminescu. Astfel, ea creează poetului un altfel de portret: îl aduce mai aproape de noi, îl umanizează și îl pune în relație cu cititorul însuși. Ceea ce evidențiază ea nu

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Daniela PETROŞEL.

este doar o altă cheie de raportare la Eminescu, ci oferă și o idee de meditație la condiția cititorului, implicit la maniera de interpretare a operei sale, adresând două întrebări importante: „Cine a fost Eminescu? Dar cine sunt eu?" (GREGORI, Ilina, *Știm noi cine a fost Eminescu?*, editura ART, București, 2009).

Iată cum, fără să ne dăm seama, ne aflăm într-un punct în care realizăm că, de fapt, așa cum ne spune Ilina Gregori, Eminescu reprezintă exact ceea ce este fiecare dintre noi. În alți termeni, variantele în care opera lui poate fi citită sunt nelimitate. Câte persoane, atâtea adevăruri, am putea rezuma. Înainte să ne întrebăm dacă Eminescu ne oferă ceva, ar trebui să vedem ce îi putem oferi noi lui. Iar principala noastră sarcină în acest caz este tocmai recitirea, dintr-o perspectivă ceva mai personală, a operei sale. Astfel, îi putem oferi poetului ceea ce ar fi de așteptat: actualitatea.

Astfel, sătui de acest tablou al unui Eminescu mai presus de orice, ne-a făcut să ne îndepărtăm de el și să ne punem întrebările: Dar ce ne mai oferă el astăzi? De ce l-am mai citi? Ce îl recomandă tinerelor generații?

Ioana Bot și raportarea la Eminescu

Apropiată de gândirea Ilinei Gregori este și Ioana Bot. Abordarea ei, ușor ludică, merge mai mult înspre omul Eminescu, decât înspre poetul Eminescu, tocmai din dorința de a-l aduce mai aproape de noi. În studii precum „*Eminescu explicat fratelui meu*", Ioana Bot se desprinde ușor de imaginea poetului, pe care toți o știm deja (aceea de poet absolut), și se concentrează mai degrabă pe actualitatea poetului, dar și pe maniera prin care putem fi mai aproape de el. Astfel, ea îndeamnă la o lectură *„cu ochi străini"*, adică la o lectură care să nu aibă în spate influențele criticii literare. Văzându-l pe Eminescu fără lentila critică, încercăm să ne desprindem de tentația de a-l rezuma la poeziile care însumează tema iubirii, iar ceea ce subliniază Ioana Bot este că, la Eminescu, poezia nu este *despre dragoste*, ci ea însăși *este dragoste*. (*Eminescu explicat fratelui meu*, editura Art, București, 2012). Umanizându-l pe poet, ajungem la esența ființei, dar și a operei sale. Nu putem interpreta, în adevăratul sens al cuvântului, poezia lui Eminescu dacă facem abstracție de contextualizarea dintr-un unghi modern a operei sale. Desprinderea de mitul ce s-a creat în jurul poetului, adaptarea la contextul modern, umanizarea lui, reprezintă doar câțiva pași pe care Ioana Bot îi recomandă în lectura eficientă a operei eminesciene. Totodată, autoarea a remarcat și reticența tinerilor față de opera eminesciană, cauzată de o parcurgere fragmentară și adeseori insuficientă a operei. Eminescu este astăzi redus numai la câteva poezii (*Luceafărul, Lacul* etc), iar acest lucru îl face pe tânărul public cititor să-l ocolească, deoarece nu-l mai cunoaștem pe poet în adevărata sa profunzime. Cititorii, observă Ioana Bot, s-au îndepărtat de poet, dar nu și de imaginea impusă de către societate pe care o are.

Lucian Boia – Între istorie și critică literară

Complementară pentru o imagine cât mai amplă a poetului este și abordarea istoricului Lucian Boia, mai ales în lucrarea „Mihai Eminescu, românul absolut-Facerea și desfacerea unui mit". Spre deosebire de Ioana Bot, Lucian Boia este mai ancorat în contextul istoric în care Eminescu scrie. El pune în prim-plan atât câteva elemente ce țin

de diagnosticul primit de poet, cât și chestiuni de ordin politic, ce aveau să influențeze opera și viața lui Eminescu. Iată cum, de la apropierea de poet, ajungem acum la speculații referitoare mai degrabă la orientările politice pe care acesta le avea, dar și la legăturile dintre poeziile de inspirație populară sau națională și contextul istoric in care Eminescu se afla. Lucian Boia nu pune o graniță clară între personalitatea poetului și opera sa. El este de părere că poezia, dar și publicistica sunt în strânsă legătură cu personalitatea poetului, adesea polemică. Istoric la bază, Boia subliniază, la rându-i, puternica legătură pe care Eminescu o avea cu trecutul, istoria fiind pentru el un univers compensator pentru prezentul aflat într-o continuă decădere. Chiar dacă nu este atât de înverșunat ca Manolescu, Lucian Boia aprobă în scrierile sale părerea criticului literar, care pretinde că Eminescu este astăzi rezumat doar la un mit, iar o îndepărtare de acesta, o manieră distanță de a-l citi, reprezintă cheia spre o mai bună receptare.

În articolul intitulat „E o întrebare!", din revista „Dilema" din 1998, Manolescu pune serios la îndoială actualitatea poetului. Printre posibilele cauze care determină o astfel de atitudine se numără incapacitatea românilor de a se desprinde de Eminescu și de a-l reciti. Lucian Boia aduce în discuție aceleași motive, spunând că desprinderea de poet, de imaginea de mit pe care poporul român și-a creat-o despre el, reprezintă principala cale prin care îl putem actualiza. Nu actualitatea operei este contestată, ci actualitatea modului în care ne raportăm la ea. Este limpede că, odată cu societatea, modalitățile în care putem analiza opera unui scriitor evoluează, punând în legătură temele literare cu contextul social, afirmă Boia.

Puncte comune

Aici este punctul în care toate părerile menționate până acum se întâlnesc: raportarea la Eminescu din perspectiva unui cititor ce pare să îl abordeze pentru prima dată. Atât Ilina Gregori, Ioana Bot, cât și Lucian Boia, ajung astfel la un consens și militează pentru accesibilitatea poetului prin negarea imaginii de *incontestabil* pe care o are. Menținerea ideii că poetul este un *geniu neînțeles* a contaminat atâtea generații, încât astăzi s-ar putea înțelege că întreaga operă îi este contestată. Adevărul este că, trecând peste toate disputele existente, nu putem să-l vedem pe Eminescu fiind mai aproape de noi, decât după ce învățăm să-l privim de la distanță. Deși sună paradoxal, fenomenul tinde să aibă succes, întrucât astfel se practică o relectură a textelor, menită să adauge modele noi de interpretare la cele deja existente.

Studiile recent apărute cu privire la Eminescu, se înscriu într-o nouă „tradiție", ci anume aceea a demitizării poetului. Dacă până prin comunism critica literară nu s-a oprit din a-l rezuma pe poet la un simplu mit, iată că actualitatea pune în prim-plan întâi poezia, apoi omul din spatele ei. Interesantă ar fi abordarea operei sale, pornind de la ideea că nu știm de către cine este scrisă, pentru a putea depăși granițele impuse de tot ceea ce am auzit până acum: poet romantic, geniu pustiu, iar exemplele pot continua. A-i asocia opera cu imaginea deja mult prea „uzată" care i-a fost atribuită este o mare nedreptate pentru Eminescu, iar asta aduce după sine pierderea adevăratului sens al poeziilor pe care le avem în față. Odată ce ne oprim din a asocia opera cu personalitatea autorului, vom reuși să aducem elemente de noutate în interpretarea textelor.

Curentul anti-Eminescu

Nicolae Manolescu, una dintre cele mai influente voci ale criticii literare române contemporane, reprezintă un reper esențial în orice discuție despre actualitatea lui Mihai Eminescu. În articolul sugestiv intitulat *E o întrebare!*, publicat în paginile revistei *Dilema*, criticul nu oferă un răspuns direct la întrebarea dacă Eminescu mai este sau nu actual, ci preferă să reconfigureze problema printr-o interogație fundamentală: mai este Eminescu cu adevărat citit? Această deplasare de accent de la statutul abstract al actualității la practica concretă a lecturii este esențială, deoarece sugerează că relevanța unui autor nu poate fi menținută în absența unui contact viu și autentic cu opera sa.

Răspunsul oferit de Manolescu este unul pesimist: Eminescu nu mai este citit în mod real, ci mai degrabă invocat, citat sau studiat formal. Cauza acestei situații nu este, în opinia criticului, obligativitatea impusă de sistemul educațional, ci lipsa unei motivații interioare a cititorului de a se apropia de textul eminescian. Astfel, problema nu rezidă în prezența lui Eminescu în programa școlară, ci în maniera superficială și rigidă în care opera sa este predată și receptată. Pe de o parte, tinerii citesc în grabă, fără a aprofunda sensurile textului; pe de altă parte, imaginea sacralizată a poetului induce o anumită teamă sau inhibiție, împiedicând o relație liberă și personală cu opera. Respectul excesiv se transformă, paradoxal, într-o formă de distanțare, anulând posibilitatea unei autentice interiorizări a universului eminescian.

Un alt punct central al reflecției lui Manolescu îl constituie ideea recitirii, înțeleasă nu doar ca revenire asupra textului, ci ca reconfigurare critică a interpretărilor existente. Criticul semnalează o stagnare a exegezei eminesciene, afirmând că, după contribuția lui Ion Negoițescu — considerat „ultimul mare cititor al lui Eminescu" — nu s-au mai produs schimbări semnificative în modul de abordare a operei poetului. Această lipsă de reînnoire critică contribuie la fixarea lui Eminescu într-un tipar interpretativ rigid, care îi diminuează vitalitatea și capacitatea de a dialoga cu prezentul. În plus, Manolescu atrage atenția și asupra insuficienței edițiilor accesibile, ceea ce a îngreunat, cel puțin până la momentul respectiv, o circulație largă și actualizată a operei. Soluția propusă este una aparent paradoxală: o „despărțire" de Eminescu, adică o eliberare de convențiile de lectură moștenite, pentru a permite o reîntâlnire autentică cu textul său.

În același spațiu publicistic, Mircea Cărtărescu propune, în articolul *Fapte*, o perspectivă diferită, centrată pe demitizarea figurii lui Eminescu. Spre deosebire de discursul tradițional, care privilegiază imaginea poetului genial și aproape inaccesibil, Cărtărescu își construiește argumentația pornind de la mărturii ale contemporanilor lui Eminescu, precum Mite Kremnitz, N. Densușianu sau Titu Maiorescu. Acest procedeu îi permite să evite asumarea directă a unei poziții critice radicale, transferând responsabilitatea afirmațiilor către surse istorice. Titlul articolului indică deja orientarea spre concret și factual, sugerând o coborâre deliberată din sfera mitului în cea a realității.

Portretul rezultat este unul complex și paradoxal: Eminescu apare ca o ființă cu trăsături fizice comune, uneori chiar neplăcute, în contrast puternic cu strălucirea intelectuală și profunzimea creației sale. Departe de a constitui o formă de denigrare,

această abordare urmărește umanizarea poetului, recuperarea dimensiunii sale autentice și accesibile. În acest sens, demersul lui Cărtărescu contribuie la actualizarea lui Eminescu, tocmai prin eliberarea acestuia de aura excesivă care îl transformase într-un simbol rigid și inaccesibil.

O poziție mai radicală este adoptată de Răzvan Rădulescu în articolul *Eminescu văzut de departe*. Autorul pledează explicit pentru o distanțare critică și denunță ipocrizia discursurilor omagiale, care, în opinia sa, nu fac decât să golească de conținut opera eminesciană. În acord cu observația anticipativă din *Scrisoarea I*, potrivit căreia elogierea poate ascunde ironie sau superficialitate, Rădulescu consideră că societatea contemporană îl invocă pe Eminescu mai degrabă ca pe un simbol legitimant decât ca pe un autor realmente citit și înțeles.

Afirmațiile sale — lipsa de afinitate față de poezia eminesciană sau contestarea statutului de poet național — au un caracter provocator și polemic, dar ele trebuie înțelese în contextul unei reacții împotriva clișeizării excesive a imaginii poetului. Pentru Rădulescu, Eminescu a devenit prizonierul propriei mitologii culturale, iar această mitologizare a dus la pierderea contactului cu autenticitatea operei sale. Chiar dacă poziția sa poate părea exagerată, ea are meritul de a stimula o reflecție critică asupra modului în care valorile culturale sunt conservate și transmise.

În fine, Șerban Foarță, în articolul *Eminescu rustavelizat*, abordează problema din perspectiva limbajului și a stereotipurilor culturale. El evidențiază proliferarea unor formule consacrate — „poet național", „poet nepereche", „Luceafărul poeziei românești" — care, deși aparent elogioase, contribuie la simplificarea și uniformizarea imaginii lui Eminescu. În viziunea sa, această reducere la câteva etichete fixe riscă să anuleze complexitatea operei și să transforme poetul într-un simbol abstract, lipsit de vitalitate.

Foarță susține că statutul de poet național nu derivă neapărat din esența operei eminesciene, ci mai degrabă dintr-o nevoie a conștiinței colective de a-și construi repere identitare. În acest proces, anumite teme — în special cele de natură națională — au fost privilegiate, în timp ce altele, precum iubirea, natura sau reflecția filozofică, au fost marginalizate. Prin urmare, demersul său urmărește recuperarea pluralității tematice și semantice a operei lui Eminescu, eliberând-o de constrângerile unei interpretări unilaterale.

Eugen Simion în apărarea lui Eminescu

Eminescolog convins și una dintre cele mai importante autorități în domeniul criticii literare românești, Eugen Simion intervine în dezbaterea privind actualitatea lui Mihai Eminescu prin două articole publicate la începutul anului 1998, ambele purtând titlul *Despărțirea de Eminescu*. Spre deosebire de ceilalți participanți la polemică, ale căror opinii au apărut în paginile revistei Dilema, Simion își formulează reacțiile într-o altă publicație, Curentul, fapt ce sugerează o anumită distanțare față de cadrul inițial al discuției.

Încă din debutul intervenției sale, criticul precizează că nu respinge în totalitate ideea lansată de Nicolae Manolescu, aceea a necesității unei distanțări față de Eminescu. Dimpotrivă, Eugen Simion admite că o astfel de distanță poate fi benefică, în măsura în care permite o receptare mai lucidă și mai puțin încărcată de prejudecăți. Cu toate acestea, el se opune ferm opiniilor radicale care diminuează valoarea poetului sau

contestă statutul său de „poet național”, chiar dacă această titulatură a devenit, în timp, un clișeu cultural. În viziunea sa, astfel de afirmații nu reprezintă exerciții critice solide, ci mai degrabă reacții exagerate, lipsite de echilibru și de fundament.

Un alt aspect important abordat de Simion este apărarea integrității operei eminesciene. El respinge categoric ideea, susținută de unii autori din *Dilema*, potrivit căreia publicistica lui Eminescu ar fi lipsită de valoare și, prin urmare, neglijabilă în analiza creației sale. Din contră, criticul consideră că scrierile jurnalistice ale poetului sunt esențiale pentru înțelegerea personalității sale complexe, relevând dimensiunea sa civică și implicarea în problemele epocii. Excluderea acestui segment ar conduce la o imagine incompletă și distorsionată a lui Eminescu.

În ceea ce privește tendințele de contestare a poetului, Eugen Simion le explică prin lipsa de experiență și de maturitate critică a celor care le promovează. În opinia sa, aceste poziții nu sunt rezultatul unor analize profunde, ci mai degrabă al unui reflex de opoziție față de valorile consacrate. Această atitudine este alimentată și de imaginea falsă a lui Eminescu, construită încă din anii de formare, când acesta este prezentat ca o figură intangibilă, inaccesibilă spiritului critic. În mod paradoxal, această sacralizare excesivă ajunge să producă efectul invers: tinerii resping opera poetului tocmai din cauza modului rigid și dogmatic în care au fost învățați să o perceapă.

Totodată, Simion recunoaște existența unor probleme reale în receptarea contemporană a lui Eminescu. El observă că poetul a fost adesea instrumentalizat în contexte politice, devenind nu doar o figură literară, ci și un simbol utilizat în dezbateri ideologice și identitare. Această utilizare excesivă a contribuit la îndepărtarea de opera propriu-zisă și la deformarea imaginii autentice a scriitorului.

În același sens, criticul semnalează ceea ce numește „mediocritatea elogiilor”, adică acea formă de admirație superficială, lipsită de substanță, care întreține mitul fără a favoriza o înțelegere reală a operei. Această observație îl apropie, într-o anumită măsură, de pozițiile exprimate anterior în *Dilema*, demonstrând că problema nu este existența lui Eminescu ca reper cultural, ci modul defectuos în care acesta este receptat.

În final, Eugen Simion explică oscilația dintre idolatrizare și contestare printr-o trăsătură mai largă a mentalității culturale: tendința de a demitiza valorile după o perioadă îndelungată de glorificare. Astfel, după ce o figură culturală este ridicată la rang de simbol absolut, apare inevitabil o reacție de respingere, urmată, eventual, de o reevaluare mai echilibrată. În cazul lui Eminescu, această dinamică nu reflectă o diminuare a valorii sale, ci mai degrabă dificultatea societății de a-l recepta în mod autentic și nuanțat.

Concluzii

Concluzionând, actualitatea lui Eminescu este un subiect căruia critica literară îi acordă deosebită atenție, tocmai din dorința de a nu-l lăsa să fie uitat. Modalitățile prin care îl putem păstra actual nu mai țin, propriu-zis, de modelele impuse de critici, însă țin de implicarea cititorului în analiza operei. Cu cât îi recunoaștem poetului condiția de contemporan, cu cât îi ancorăm operele în realitatea imediată, cu atât reușim să-l descoperim pe Eminescu dincolo de ceea ce cunoaștem deja.

Referințe

Bădescu, C.-P. (1999). *Cazul Eminescu*. Editura Paralela 45.

Boia, L. (2015). *Mihai Eminescu, românul absolut. Facerea și desfacerea unui mit.* Humanitas.

Bot, I. (2012). *Eminescu explicat fratelui meu*. Art.

Gregori, I. (2009). *Știm noi cine a fost Eminescu?* Art.

REPREZENTAREA TRAUMEI ÎN OPERA HORTENSIEI PAPADAT-BENGESCU – *BALAURUL* [THE REPRESENTATION OF TRAUMA IN THE WORK OF HORTENSIA PAPADAT-BENGESCU – *THE DRAGON*]

Andreea-Diana TIMOFTE[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
andreeatimofte67@gmail.com

Abstract: This paper investigates the representation of trauma in Hortensia Papadat-Bengescu's novel, *The Dragon* (1923), one of the first European literary works to reflect the tragedy of World War I from an exclusively female perspective. The core hypothesis asserts that trauma transcends mere historical documentation, being analyzed through a dual lens: macroscopic, illustrating the collective chaos and the metaphorical "dragon" of war, and microscopic, through a clinical, relentless dissection of physical wounds and moral degradation. By placing the narrative epicenter in transit spaces, such as train stations and field hospitals, the author replaces martial heroism with a clear focus on biological precariousness and compassion. The protagonist, Laura, experiences trauma not only as a brutal visual shock to the mutilated human anatomy but also as an intellectual crisis generated by the absurdity of war and the limits of language. Furthermore, emotional suffering translates into biological misery, deeply affecting the subconscious. Ultimately, this paper proves the evolutionary and cathartic nature of trauma in the novel. The confrontation with absolute suffering does not disintegrate the self; rather, it dismantles the protagonist's egocentrism, initiating a moral purification that culminates in empathy and absolute solidarity with humanity.

Keywords: *trauma, war, crisis, female perspective, transition space.*

Introducere

Conceptul de *traumă* a atras mult interes în studiile literare. Termen-cheie în abordările psihanalitice ale cercetărilor literare, teoria traumei reprezintă o abordare critică ce investighează modul în care experiențele traumatice, individuale sau colective, sunt interiorizate, reprezentate și transmise prin discursuri culturale, în special în literatură, evidențiind tensiunea dintre imposibilitatea de a exprima pe deplin trauma și necesitatea de a o narativiza. Studiile traumei (*Trauma studies*) constituie un domeniu vast, bazat pe o genealogie discursivă care se întinde pe parcursul unui secol, avându-și originile în practicile terapeutice ale neurologilor europeni de la sfârșitul secolului al XIX-lea, precum Charcot, Janet, Breuer și Freud. Acești pionieri au definit trauma ca o vătămare psihică sau emoțională, cauzată de evenimente catastrofale, o perspectivă care,

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Ioan FĂRMUȘ.

deși își are rădăcinile în conceptul grecesc de rană fizică (*τραῦμα*), a evoluat pentru a descrie o leziune a psihicului (Kurtz, 2017, p. 2). În spațiul cultural autohton, o preocupare vizibilă și bine creionată pentru acest tip de studii abia se încheagă, tradiția critică tratând adesea experiențele traumatice ca pe o anexă a temei războiului. Un loc aparte în oglindirea experienței Primului Război Mondial îl ocupă romanul *Balaurul* (1923), una dintre primele cărți românești despre război, care oferă o cronică severă a dramei spatelui frontului și care ar putea fi considerată prima reflectare a tragediei războiului la nivel european dintr- viziune feminină (Ciopraga, 1973, p. 113). Opera, în care autoarea s-a oferit pe sine „ca obiect de experiență celor mai dureroase" (Ciopraga, 1973, p. 101) împrejurări, și în care a trecut ansamblul realității concrete prin focul trăirilor, se constituie într-o confesiune a unei conștiințe rănite, fiind pentru Hortensia Papadat-Bengescu o „pledoarie pentru adevăr" (Ciopraga, 1973, p. 63), în care „autobiografia literară cu cea personală se confundă inexorabil" (Ciopraga, 1973, p. 250), reflectând o existență artistică trăită cu o suferință copleșitoare.

Evaluarea cercetărilor precedente privind opera Hortensiei Papadat-Bengescu a început cu o perspectivă estetizantă, care a pus accentul pe procedeele stilistice și pe rolul evoluției sale ca scriitoare. În critica interbelică, de pildă, E. Lovinescu, un admirator entuziast și promotor al prozatoarei, care îi lega numele de cencaclul „Sburătorul", observa „strînsa dependență a acestui material [din *Balaurul*] de personalitatea scriitoarei", notând „tonul patetic și febril" al operei (Ciopraga, 1973, p. 113). Tudor Vianu, la rândul său, a pus în discuție particularitățile scrisului ei într-o optică așa-zis feminină, evidențiind fuziunea dintre sensibilitate și inteligență, recunoscând totodată „forța de inciziune a observației" (Ciopraga, 1973, p. 237) și „stilul scormonitor" (Ciopraga, 1973, p. 246). Critica din epocă, deși a recunoscut originalitatea și forța analitică a operei, a considerat-o adesea ca fiind doar o etapă către maturizarea artistică deplină. Ulterior, critica postbelică, având acces la o viziune de ansamblu asupra întregii opere a Hortensiei Papadat-Bengescu, a putut înțelege mai bine locul pe care îl ocupă romanul în evoluția scrisului ei, marcând începutul maturizării spre obiectivizare. Constantin Ciopraga însuși, în studiul său monografic, a inclus *Balaurul* în categoria *cronică de război*, considerând-o un amplu jurnal. În ciuda importanței sale ca document general-uman, romanul a fost obiectul unor puține studii dedicate exclusiv, fiind adesea umbrit de romanele ciclului *Hallipilor*.

Ipoteza noastră este că reprezentarea traumei în *Balaurul* transcende simpla documentare a ororilor războiului. Trauma este analizată de Hortensia Papadat-Bengescu printr-o optică duală: pe de o parte, este prezentată la nivel macroscopic, prin simbolismul haosului colectiv, iar pe de altă parte, este disecată la nivel microscopic, prin descrieri clinice, necruțătoare ale rănilor fizice și ale degradării morale.

Justificarea ipotezei noastre se bazează pe faptul că autoarea însăși se definea ca fiind un observator hipersensibil și analitic, al cărui ochi este „construit fiziologicește astfel, încît să nu vadă scoarța lemnului, ci să treacă prin ea, ca printr-un geam în miezul lui"(Ciopraga, 1973, p. 1), o tehnică numită de critica modernă „literatură a profunzimilor" (Ciopraga, 1973, p. 53). Astfel, optica duală pe care o propunem, macroscopică și microscopică, rezonează cu această metodă analitică proprie autoarei,

ce presupune o analiză minuțioasă care pătrunde în profunzimea psihicului, până în straturile subconștientului și ale obsesiilor, urmărind cu precădere resorturile intime ale destinelor. Această ipoteză deschide calea unei reevaluări a romanului în contextul teoriilor critice contemporane ale traumei, care pun accentul pe specificitatea traumei și pe o mai mare luare în considerare a contextului social și cultural.

Metodologia de investigație pe care o propunem se va baza pe evoluția psihică a personajelor, în special a Laurei, care nu manifestă o dezintegrare a sinelui, ci parcurge un proces dificil ce conduce la o luciditate crescută și la o conștiință redefinită. Explorarea va viza în special indiciile conform cărora se traversează o traumă sub formă de șoc și suferință și puterea cu care aceasta se parcurge, deoarece Hortensia Papadat-Bemgescu însăși considera experiența războiului ca fiind un „mare plus" (Ciopraga, 1973, p. 102) pentru conștiința ei, o vindecare a durerilor lăuntrice. De asemenea, ne vom concentra pe urmările pe care le are războiul asupra psihicului, investigând modul în care acesta, ca experiență trăită, pătrunde în zonele obscure ale minții, sporind perceptibilitatea autoarei. În acest cadru, vom examina transformarea Laurei către o mai mare solidaritate cu cei de lângă, subliniind contrastul dintre degradarea etică („Om către om fiară", Ciopraga, 1973, p. 108) și eroismul celor care rămân de neclintit în suflet.

Războiul din perspectivă feminină. Laura și spațiul de tranziție

Declanșarea Primului Război Mondial marchează un moment-cheie în traiectoria literară a Hortensiei Papadat-Bengescu, determinând o redefinire a direcției de la proza profund subiectivă către o viziune analitică și o observare directă a realităților exterioare. Prin publicarea romanului *Balaurul*, autoarea realizează una dintre primele scrieri europene care filtrează tragedia conflagrației mondiale printr-o conștiință exclusiv feminină. În epicentrul acestei narațiuni se plasează Laura, un elter-ego evident al scriitoarei, care alege să părăsească refugiul solitar pentru a se angaja ca soră voluntară de caritate, dedicându-se efortului de salvare a victimelor frontului. Sub această grilă de lectură feminină, războiul nu este înregistrat în coordonatele sale strategice sau eroice, ci este interiorizat ca o experiență-limită a suferinței umane, un factor brutal care dizolvă barierele individualiste și generează un fior de purificare morală și solidaritate colectivă.

Cadrul fundamental al acestei experiențe nu este tranșeea, ci un spațiu de graniță, tumultos și imprevizibil, gara unui oraș de provincie, care funcționează ca un imens spațiu de tranziție pentru nenumăratele drame individuale. Gara devine astfel un punct nevralgic al provizoratului și al haosului, un loc unde se intersectează necontenit convoaie militare, mase de refugiați panicați și soldați răniți. În acest peisaj de apocalipsă, războiul este figurat metaforic precum o entitate monstruasă, un *balaur* care suprimă reperele civilizației și scoate la iveală instinctele primordiale ale omenirii. Trecute prin filtrul vizual al Laurei, trenurile negre și lungi, ticsite cu victime, capătă aspectul terifiant al unei reptile uriașe, o prelungire a fiarei care înghite vieți. Contactul direct cu acest spectacol al durerii o forțează pe Laura să își abandoneze vechile reverii egocentrice și să își reevalueze întregul sistem de prejudecăți sociale. Pentru autoare,

gara și spitalul de campanie nu reprezintă doar simple decoruri ale acțiunii, ci configurează un spațiu autentic de tranziție estetică.

Opțiunea autoarei de a plasa epicentrul narativ în acest spațiu de tranzit, refuzând descrierea directă a luptelor de pe front, este motivată atât biografic, cât și estetic. În primul rând, scriitoarea respectă principiul autenticității, valorificând strict experiența sa nemijlocită de soră voluntară a Crucii Roșii, acumulată în perioada în care a activat în gara din Focșani.

Mai mult decât atât, spatele frontului îi oferă un teren de observație mult mai fertil pentru investigația etică și psihologică pe care o vizează. Aici, la distanță de eroismul cazon al tranșeelor, violența brută a primei linii se repercutează în forma ei cea mai tulburătoare, permițând radiografierea suferinței umane dezgolite de orice retorică marțială. Gara funcționează ca un focar în care se amalgamează mizeria, durerea extremă și destinele frânte ale refugiaților, oferind cadrul potrivit pentru o perspectivă eminamente feminină, axată pe compasiune, pe precaritatea trupului sfâșiat și pe efortul disperat de salvare de vieți.

Contactul Laurei cu războiul. Trauma fizică și sufletească

Pentru Laura, proiecția ficțională a autoarei, coborârea în infernul Marelui Război reprezintă o fractură existențială majoră, o trecere bruscă de la o viață interioară, guvernată de autoanaliză, la confruntarea directă cu istoria în forma ei cea mai violentă. Angajată ca soră de caritate, ea renunță la poziția de observator izolat pentru a deveni o participantă activă, aruncată în miezul unei drame colective copleșitoare.

Primul șoc pe care îl trăiește protagonista este de ordin vizual și senzorial, constând în contactul nefiltrat cu atrocitatea trupească. Războiul este golit de orice aură eroică sau festivă, dezvăluindu-se în brutalitatea sa nudă. Ochiul Laurei, deprins până atunci cu nuanțele subtile ale stărilor sufletești, este silit să înregistreze o anatomie a distrugerii: trupuri strivite, leziuni adânci lăsate pradă infecției, ochi arși și o carne transformată într-o masă inertă. Această confruntare zilnică cu mutilarea extremă și cu agonia fizică acționează ca un traumatism vizual, forțând personajul să accepte precaritatea și vulnerabilitatea condiției biologice umane.

Dincolo de estetica ororii trupești, experiența frontului declanșează în Laura o profundă criză de conștiință. Războiul capătă în mintea ei dimensiunile unui *balaur* apocaliptic, o bestie irațională care anulează milenii de civilizație și eliberează energiile întunecate ale naturii umane. Trauma ei sufletească derivă în mare măsură din spectacolul dezagregării etice la care asistă neputincioasă. Situațiile-limită scot la iveală egoismul feroce, instinctele primare de supraviețuire cu orice preț și lașitatea, demonstrând cum, sub imperiul panicii, omul poate redeveni o fiară pentru semenul său.

În final, acest șoc dublu, fizic și moral, nu o distruge pe protagonistă, ci acționează ca un instrument de purificare interioară. Epuizarea adusă de munca neobosită în slujba răniților o ajută să își vindece propriile nevroze și „dureri prea subțiri" (Mihăilescu, 1975, p. 27) Pe această cale, prin asumarea suferinței celorlalți, Laura se eliberează de vechiul său egocentrism, integrându-se în tragedia colectivă.

Forma și cauzalitatea traumei

Trauma se manifestă în carte pe două planuri distincte. Pe de o parte, ea ia o formă fizică, brutală, prin contactul direct cu trupurile mutilate și cu durerea extremă. Personajul principal, Laura, lucrând ca asistentă în spitalele de campanie, devine martora unor scene de o cruzime greu de imaginat. Ea vede răni deschise, carne sfâșiată și vieți care atârnă de un fir de ață, un exemplu zguduitor în acest sens fiind imaginea soldatului rănit atât de grav încât inima îi putea fi văzută bătând în piept.

Pe de altă parte, dincolo de șocul vizual provocat de leziunile fizice și de anatomia macabrului, trauma ficționalizată în romanul *Balaurul* capătă o formă intelectualizată, generată de o criză a cunoașterii și a înțelegerii lumii. Conștiința narativă este zguduită de o cauzalitate metafizică: războiul se dezvăluie ca un mecanism absurd, guvernat de „legile sîngelui" (Ciopraga, 1973, p. 104), o forță oarbă care anulează complet voința și rațiunea umană. În fața acestei catastrofe ilogice și antiumane, imaginația însăși se simte neputincioasă, devenind o simplă „ucenică milă" (Vianu, 1966, p. 203) pe lângă instanța supremă a răului absolut. Trauma capătă o formă morală și psihologică, manifestându-se printr-un sentiment copleșitor de neputință în fața morții. Laura fuge inițial de propria dramă sentimentală, dar suferința ei devine un lucru mărunt și este complet absorbită de tragedia colectivă pe care o descoperă în jur. Personajele trăiesc o spaimă constantă, realizând cât de fragilă este viața și cât de nedreaptă este soarta care îi macină pe toți deopotrivă. Deși confruntarea cu *balaurul* aduce o durere de neimaginat, trauma are și un efect neașteptat. Suferința extremă șterge granițele dintre oameni, unindu-i printr-un sentiment de solidaritate pură. Foamea, setea, durerea și frica de moarte devin experiențe comune, care îi fac pe toți egali, indiferent de statutul social.

Factorii declanșatori ai traumei

O sursă mai puțin evidentă a traumei o constituie starea de hiper-conștiență a martorului. Deși contactul cu suferința declanșează un proces nervos, febril, de continuă descărcare a emoțiilor, psihicul nu se poate refugia în uitare, ci este dominat de o luciditate care pur și simplu sufocă. Astfel, trauma este amplificată de senzația transformării omului într-un simplu „instrument de înregistrare" (Ciopraga, 1973, p. 104), obligat să absoarbă o primejdie tăcută, lipsită de vedere și nesfârșită. Dincolo de spaimă și disperare, supraîncărcarea afectivă duce la un blocaj paradoxal. În fața abisului constant, psihicul reacționează prin paralizie, generând revelația sumbră că „nesimțirea e forma cea mai desperată a durerii" (Ciopraga, 1973, p. 112). Această incapacitate de a mai simți șocul în mod activ devine ea însăși un prag critic extrem, o boală a spiritului copleșit de prea multă groază. Trauma generată de imposibilitatea exprimării și limitele limbajului conturează o dramă interioară aparte, care se manifestă în clipa în care mijloacele obișnuite de înțelegere și de reprezentare devin insuficiente. Se atinge o limită dincolo de care percepția senzorială și capacitatea de redare plastică nu mai pot avansa, locul fiind preluat de fantezie. Frământarea psihologică izvorăște tocmai din această încercare îndrăzneață de a da formă a ceea ce nu poate fi exprimat. Individul este marcat de

incapacitatea de a fixa o realitate instabilă și dureroasă în constrângerea limbajului precis, resimțind constant că esența autentică a tragediei se pierde printre cuvinte.

În cele din urmă, conștiința este destabilizată de o succesiune de revelații amare despre funcționarea realității și despre degradarea generată de instinctul de supraviețuire. Impactul provine din constatarea directă că natura umană este adesea constrânsă să renunțe la demnitate pentru a putea continua să existe, autoarea surprinzând cu durere „ce jos sînt uneori nevoiți să se tupileze oamenii ca să se poată ridica" (Ciopraga, 1973, p. 112). Acceptarea acestei dualități terifiante a lumii, înțelegerea faptului că moartea nu doar distruge, ci, într-un mod paradoxal și înfricoșător, și generează noi forme de viață, constituind o lovitură decisivă asupra oricăror idealuri anterioare.

Amprentele traumei în conștiință

O amprentă marcantă lăsată de traumă este transferul acesteia din sfera pur emoțională în cea biologică, proces prin care durerea capătă o materialitate tulburătoare. Autoarea nu privește durerea ca pe o entitate abstractă, ci o ancorează direct în reacții organice, evidențiind o interdependență absolută între fizic și psihic. Trauma se traduce astfel la nivel fiziologic, generând ceea ce scriitoarea numește *trup sufletesc*. Șocurile și spaimele ascunse uzează ființa la nivel celular, dovedind că orice dramă a minții devine, inevitabil, și o maladie a corpului.

Ceea ce mintea conștientă nu poate asimila se revarsă în inconștient, care devine un depozit al terorii și al compasiunii duse la extrem. Confruntarea cu instinctele primare brute, dezlănțuite de haosul frontului, generează spaime profunde și o respingere instinctuală față de degradarea naturii umane, spaime care se instalează în zonele obscure ale minții. Mai mult, contactul constant cu pacienții aflați pe moarte provoacă o reacție psihologică de transfer: „ceva din ea agoniza acolo" (Mihăilescu, 1975, p. 16).

Consecințele traumei. O viziune evolutivă

Consecințele traumei în romanul *Balaurul* nu sunt statice, ci descriu un traseu psihologic și moral transformator pentru protagonista Laura. Această evoluție a suferinței poate fi urmărită pe trei etape majore, marcând trecerea de la izolarea individuală la comuniunea cu marea masă umană.

În prima fază, consecința imediată a contactului brutal cu atrocitățile spitalelor de campanie este destabilizarea violentă a rațiunii și a sensibilității eroinei. Smulsă brusc din existența ei provincială, limitată de frământări, Laura este supusă unui impact vizual și emoțional paralizant. Conștiința ei este copleșită de spectacolul macabru al trupurilor mutilate, iar prima reacție este una de respingere, de panică și de revoltă în fața unui absurd de necuprins. Universul ei anterior, clădit până atunci pe un anume individualism și pe iluzii personale, se fisurează sub greutatea acestei tragedii colective oarbe.

Pe măsură ce experiența frontului avansează, trauma depășește stadiul de șoc fiziologic și se instalează adânc în zonele ascunse ale minții, generând o stare continuă de veghe și de paralizie în fața morții. Consecința majoră în această etapă de mijloc este

o dizolvare treptată a identității egoiste a personajului. Asistând la atâtea agonii, Laura ajunge să trăiască un transfer psihologic și dureros: ea simte cum o parte din propriul resort lăuntric moare odată cu fiecare soldat care își dă ultima suflare pe patul de spital.

Spre deosebire de alte romane ale scriitoarei, unde traumele duc de obicei la nevroză sau degradare fizică, în *Balaurul*, consecința finală a șocului este una cathartică. Etapa de final aduce o purificare sufletească și o transcendere morală născută din suferința extremă. Coborârea în infernul războiului acționează ca un tratament sever care o vindecă pe eroină de limitările existenței trecute. La capătul acesteia, Laura își abandonează complet vechea izolare și se „încorporă desăvârșit mulțimii"(Mihăilescu, 1975, p. 59). Consecința supremă a traumei este, așadar, descoperirea unui sentiment de fraternitate, o solidaritate absolută care șterge granițele sociale și o deschide definitiv către compasiunea pentru toți oamenii loviți de aceeași soartă nedreaptă.

Concluzii

Se poate concluziona că *Balaurul* confirmă ipoteza conform căreia trauma depășește simpla documentare a ororilor războiului, fiind investigată printr-o perspectivă dual: macroscopică și microscopică.

La nivel macroscopic, argumentele aduse ilustrează modul în care conflagrația este percepută ca un haos colectiv și o criză a cunoașterii în fața absurdului, fiind imposibil de cuprins în tiparele limbajului obișnuit. Spațiul de tranzit ales ca epicentru narativ, gara și spitalul de campanie, confirmă că teroarea și degradarea etică sunt resimțite apăsător în spatele frontului, anulând complet imaginea eroică a soldatului. Războiul acționează ca o forță oarbă, un *balaur* care distruge reperele civilizației și eliberează instinctele primare ale omenirii.

La nivel microscopic, ipoteza se îndeplinește prin disecarea clinică și necruțătoare a suferinței umane. Ochiul analitic al protagonistei înregistrează constant atrocitatea trupească și precaritatea biologică absolută. În plus, trauma este susținută argumentativ prin materialitatea pe care o capătă, transferându-se din zona emoțională în cea organică și uzând ființa la nivel celular, proces definit prin conceptul de *trup sufletesc*.

Îndeplinirea ipotezei este definitivată de argumentarea caracterului evolutiv și cathartic al traumei. Spre deosebire de o simplă alienare sau dezintegrare a sinelui, contactul repetat cu atrocitatea și compasiunea dusă la extrem provoacă dizolvarea identității egoiste a eroinei. Prin asumarea agoniei celorlalți, coborârea în infern acționează ca un mijloc de purificare morală, demonstrând că trauma colectivă șterge granițele sociale și culminează cu o fraternitate și o solidaritate absolută.

Referințe

Ciopraga, C. (1973). *Hortensia Papadat-Bengescu*. Cartea Românească.
Kurtz Roger, J. (2017). *Trauma and Literature*. Cambridge University Press.
Mihăilescu, F. (1975). *Introducere în opera Hortensiei Papadat-Bengescu*. Editura Minerva.
Vianu, T. (1966). *Arta prozatorilor români, volumul II*. Editura pentru Literatură.

LUDICUL TRAGIC ȘI IRONIA ÎN POEZIA SIMBOLISTĂ A LUI GEORGE BACOVIA [TRAGIC PLAYFULNESS AND IRONY IN GEORGE BACOVIA'S SYMBOLIST POETRY]

Nicoleta-Ramona ACATRINEI[1]
Universitatea ,,Alexandru Ioan Cuza'' din Iași
nicoletaacatrinei221@gmail.com

Abstract: The work entitled *Tragic Playfulness and Irony in George Bacovia's Symbolist Poetry* aims to highlight the role of irony and the playful dimension in Bacovia's creation, not as superficial elements, but as essential forms of aesthetic and identity construction. Within Romanian Symbolism, Bacovia develops an original poetics, in which suffering, alienation and spleen are filtered through a "tragic game" of the lyrical ego. His poetry is characterized by a closed, oppressive universe, dominated by symbols of degradation and existential monotony. However, behind this gloomy atmosphere there are accents of irony, self-irony and bitter humor, which offer a lucid perspective on his own condition. The poet builds an artistic "mask" for himself, transforming suffering into a style and a literary convention. Irony thus becomes a mechanism of distancing and self-defense, but also an instrument of critical reflection. In many poems, Bacovia ridicules his own status, his own feelings, and even literature itself. This attitude highlights the poet's artistic consciousness and transforms the lyrical act into an exercise in lucidity. In conclusion, the work demonstrates that Bacovian playfulness does not cancel the tragic, but rather complements it, giving poetry a special complexity, in which melancholy and irony coexist in a subtle balance.

Keywords: *irony, self-irony, playful, symbolism, melancholy.*

Introducere

În lucrarea ,,Different Types of Irony in Literature" (Ravshanovna, 2022, p. 331), ironia este definită simplu ca o formă de exprimare care arată o contradicție între ceea ce se spune și ceea ce se înțelege de fapt, adesea într-un mod subtil și indirect. Autoarea pune accent pe opoziția dintre sensul literal al cuvintelor și intenția reală a autorului sau vorbitorului. Pentru a susține cele afirmate, putem introduce un exemplu clasic: „Vreme frumoasă, nu-i așa?" Spus într-o zi ploioasă, mesajul real este opusul cuvintelor rostite. Spre deosebire de ironie, sarcasmul ridiculizează și batjocorește, fiind adesea folosit într-un mod dur, cu scopuri distructive, și poate fi exprimat indirect, luând forma ironiei. Pentru a demonstra cele afirmate, putem aduce următorul exemplu: „Ce

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. habil. Emanuela ILIE.

muzician bun te-ai dovedit a fi!" sau poate fi formulat ca o afirmație directă: „Nu ai putea cânta corect o piesă dacă ai avea doi asistenți."

În literatură, ironia se manifestă fie prin limbaj, fie prin intermediul personajelor, situații de intrigă sau dezvoltarea poveștii, pentru a evidenția paradoxuri, contrastate între ideal și real. Prin subtilitate și umor, ea poate provoca subtil cititorul să descopere sensul ascuns din spatele afirmațiilor.

După cum s-a arătat adesea, literatura, în esența sa, a valorificat dintotdeauna râsul ca formă de cunoaștere și ca instrument critic. Din Antichitate până în modernitate, ironia, satira, sarcasmul, grotescul și comicul s-au manifestat ca modalități diferite de a exprima tensiunea dintre individ și lume, dintre aparență și realitate. Aceste forme ale spiritului ludic au evoluat de la simple mijloace de divertisment la procedee complexe de interpretare a realității. În cele din urmă, râsul devine un mod de a revela adevărul prin deformare, de a anunța prin joc și de suporta tragicomedia existenței.

În lucrări de sinteză precum *Comicologia* lui Marian Popa, se arată faptul că ironia se înrudește cu satira și grotescul prin funcția ei de distanțare. Ea se bazează pe contradicția dintre ceea ce se spune și ceea ce se înțelege, fiind o formă subtilă de inteligența critică. În structura ironică există trei actori: autorul, victima și cititorul, acesta din urmă devenind complice la jocul dublului sens. Ironia provoacă o satisfacție intelectuală, derivată din descoperirea sensului ascuns, dar și o complicitate spirituală între ,,autor" și ,,receptor" (Petrache, 2014, p. 29-30). Comparativ cu grotescul, care acționează afectiv și instinctiv, ironia solicită luciditate, analiză și rafinament. Când ironia se distinge și devine aspră, ea se transformă în sarcasm, o formă violentă a comicului. Sarcasticul ridiculizează defectele, adesea cu un ton amar și disprețuitor. Altfel spus, ironia este o armă a spiritului, pe când sarcasmul este o sabie a moralistului; ambele, însă au rolul de a demasca falsul și ipocrizia.

Ludicul tragic și construcția identitară în poezia simbolistă bacoviană

Lucrarea de față își propune să demonstreze modul în care ironia și dimensiunea ludică a poeziei bacoviene trebuie înțelese nu ca expresie a jocului superficial, ci ca formă de construcție identitară și estetică. În cadrul simbolismului românesc, Bacovia propune o poetică a ludicului tragic, în care suferința, alienarea și spleen-ul se materializează în artă prin intermediul ironiei și al măștii poetice. Poezia sa devine un act de creație autoreflexiv, un „joc tragic" al eului cu propriile limite, situându-l pe Bacovia în sfera literaturii ca joc.

Perpessicius, Mihai Petroveanu, Dinu Flămînd sau Gheorghe Crăciun au remarcat această componentă subtilă, iar Marian Popa, în eseul despre ,,hilaristica bacoviană" din volumul *Forma ca deformare*, îl definește pe poet drept „ipostaza modernă a unui clovn devenit simbol totalizator al condiției omenești și unicul actor al unui etern spectacol grotesc" (Popa, 1975, p. 398-399).

În *Epitaf*, eul liric se definește printr-un „rîs amar", iar în *Finis* și *Cuptor* poetul atinge registrul grotescului prin imagini de putrefacție: „E miros de cadavre, iubito,/Și azi, chiar sînul tău e mai lăsat." (Bacovia, 2001, p. 51) Moartea afectează mediul, încât și

trupurile, iar banalul se amestecă cu macabrul, generând un efect absurd. Tragicul apare aici prin conștiința lucidă a descompunerii universale, fiind sufocate de căldură și inerție.

S-a observat în multiple rânduri că poezia simbolistă bacoviană este, înainte de toate, o poezie de atmosferă, dominată de o sensibilitate acută la realitatea apăsătoare și sumbră a lumii. Universul pe care Bacovia îl creează este unul simbolic, deoarece se configurează ca un univers închis, dominat de o sensibilitate maladivă. Opera sa se caracterizează printr-o serie bogată de simboluri, în care peisajele și stările afective capătă sensuri multiple, fiind adesea redate printr-un realism expresiv. Aceste simboluri devin reprezentări ale lumii întunecate și apăsătoare, dominate de tematici recurente precum universul provincial, natura degradată, iubirea melancolică și reflecția asupra condiției artei și a creatorului etc. Toate sunt însă, în anumite situații, tratate cu cerneală ironică.

În creația lui Bacovia se pot identifica urme ale influenței lui Alexandru Macedonski, vizibile mai ales în tendința de a construi o „mască" literară artistice, menite să exprime indirect trăirile și viziunea autorului. Nicolae Manolescu subliniază această ambivalență: „Bacovia își compune, ca Macedonski, o mască; își face din suferință un stil, o convenție." (Manolescu, 1966, p. 9) Privită prin această lentilă, poezia bacoviană nu este doar o confesiune, ci un joc textual și identitar prin care poetul își modelează propria imagine în ochii cititorului. Totodată, Bacovia se joacă cu propriile trăiri, pentru a le exprima artistic, Manolescu afirma în acest sens că poetul se joacă pe sine, ca Minulescu, dar nu spre a se disimula, ci spre a se exprima (*ibidem*).

Foarte bine a analizat Paul Cernat, în studiul *Bacovia și Noul Regim al literaturii*, mecanismul ironiei specifice acestui scriitor. După criticul bucureștean, ironia devine în etapa târzie a creației bacoviene o strategie de distanțare lucidă și o formă de autoapărare a eului poetic în fața convențiilor epocii. În acest context, analiza evidențiază prezența constantă a ironicului și autoironicului – de la humorul amar din *Epitaf* și *Finis* până la ironia lucidă din *Stanțe burgheze* sau *Pro arte*. Bacovia se dovedește un poet conștient de propriul joc interior, transformând actul liric într-un exercițiu de luciditate și autoironie. Imaginea unui Bacovia invariabil trist, melancolic, depresiv incurabil este un clișeu dificil de dislocat. În „infernul" (Cernat, 2022, p. 398) psiho-existențial bacovian există însă oaze de humor și ironie, dimensiuni esențiale ale poeziei sale. De exemplu, secvențe versificate în care apare parodia gesturilor romantice: „Toarnă pe covoare parfumuri tari…" (*ibidem*, p. 51) accentuează absurditatea existenței și contribuie la crearea unei atmosfere sufocate, în care prezența morții devine permanentă. În *Sonet*, Bacovia își ironizează propria decadență, referindu-se la figuri simboliste: „Ca Edgar Poe mă reîntorc spre casă/ Ori ca Verlaine topit de băutură" (*ibidem*, p. 38), alăturând autocritica și intertextualitatea unui ton ludic, care transformă melancolia și atitudinea în obiect de reflexie. Atmosfera este creată prin imagini nocturne și urbane precum felinare afumate, șuvoaie de apă și ziduri în dărâmare care exprimă alienarea eului, pierdut în spațiul său interior. Comparativ cu *Nervi de toamnă,* unde râsul fără sens devine expresia alienării: „Îmi vine să rid fără sens,/Și-i frig, și burează" (*ibidem*, p. 46), în *Sonet* ironia permite eului o distanțare reflexivă, construind un univers în care melancolia și absurdul coexistă într-o atmosferă apăsătoare.

Ironia bacoviană: mecanism estetic și strategie de supraviețuire a eului

Ironia bacoviană joacă un rol atât estetic, cât și existențial, evidențiind limitele literaturii ca formă de salvare. În opinia lui Cornel Ungureanu, „comedia este realitatea finală; literatura nu mai poate salva nimic, ea este rizibilă prin contradicțiile pe care le prezidează." (Ungureanu, 1978, p. 124) În această ordine de idei, ironia devine un instrument al lucidității, marcând trecerea literaturii de la o perspectivă reflexivă și lucidă asupra artei.

În poezia *Verset divagat,* ironia susține abil o viziune critică sau chiar auto-critică. Elocvente sunt aici versurile: „Frumoase rame la tablouri… / Nu pentru mine" și „Nu eu să dirig lumea." (*ibidem*, p. 189) Eul liric se distanțează de propria operă, creând un personaj poetic lucid și ironic, conștient de propriile limite, dar totodată fragil. Ființei poetice i se permite astfel să observe lumea fără a se mai implica, exprimând o tristețe maladivă, dar și o tragică acceptare a imposibilității fericirii personale: „Ori nu eu s-aștept fericirea." (*ibidem*) Cu alte cuvinte, în astfel de poeme Bacovia îmbină ironia și melancolia pentru a crea registrul introspectiv specific operei sale.

În volumul *Postume*, ironia se transformă în formă de luciditate amară. În poezia *Pro arte,* poetul scrie cu o detașare aproape parodică: Mănânc/ Ca să trăiesc./ Scriu/ Să mă deștept./Contagiul/ De tristul meu moral, / Stimate cititor, / Uită-l, -/După alte cărți." (*ibidem*, p. 169-170) Prin această confesiune autoironică, Bacovia subliniază conștientizarea poetului asupra statului său de creator, care joacă cu luciditate rolul suferindului.

În opera lui G. Bacovia, ludicul bacovian se arată ca o formă a jocului tragic, un act de conștientizare a propriului destin artistic. În universul bacovian, poetul devine o voce aparte tocmai prin această abilitate de a teatraliza suferința și de a transforma angoasa în artă. Ironia și umorul negru fac parte dintr-un joc interior, în care eul liric nu doar suferă, ci și meditează propria suferință transpunând-o într-un spectacol artistic. Astfel, Bacovia se afirmă ca un poet al ludicului tragic, dând naștere unei poezii de o mare complexitate, care a putut crea iluzia unei plasări în zona echilibrului instabil între gravitate și joc, între solemnitate identitară și teatralizare a sinelui, prin diferite mecanisme. De exemplu: ,,Prin carnavalizarea limbajului, prin dialogismul interior, prin amestecul de umori ca și prin parazitarea melancoliei depresive cu elemente de râs și parodie." (Cernat, 2022, p. 406)

Prin frecventele referinte autoironice și auto-parodie, Bacovia pare că își parodiază uneori stilul prin repetiție, ceea ce creează un efect ludic involuntar. Începând cu volumele *Comedii în fond* și *Stanțe burgheze*, această distanțare ironică devine evidentă; Bacovia își ,,joacă" propriul rol de poet blestemat. Sugestive din această perspectivă sunt textele *Boemă*, unde moartea și spleen-ul sunt tratate amar, vocea poetică jucându-se cu propriile simboluri („Doar corbii spuneau/Că stai acasă/Cu vreun prieten." (Bacovia, 2001, p. 143-144)), dar și *De iarnă,* unde instanța auctorială pare a devine interlocutorul ironic, capabil să poarte un dialog absurd cu pasărea: „– O, corb!... / – Chiar!" (*ibidem*, p. 108-109).

Concluzie

Dacă la o primă vedere universul bacovian pare dominat de tristețe, monotonie și simboluri ale decăderii, în alcătuirea profundă a poeziilor sale se manifestă o dimensiune ludică subtilă, care se exprimă atât prin formă, cât și prin atitudine. Pe lângă elementele menționate mai sus, vom aminti și rolul important al muzicalității. Acest principiu esențial al poeziei bacoviene devine totodată un joc de sunete și repetiții, o improvizație lirică prin care poetul ,,compune" (Cernat, *op. cit.*, p. 378) versurile ca pe o melodie, cu disonanțe și tonuri apăsătoare prin utilizarea sonorităților grave și a ritmurilor care conturează starea de angoasă. Această manieră de creație îl dezvăluie pe Bacovia un inventiv, care tratează poezia ca pe un joc sonor, și nu ca pe un anti-muzical, cum l-a zugrăvit undeva Nicolae Manolescu (după care muzica lui Bacovia este una ,,dizarmonică, sincopată și țipată la trompetă histerică.") (Manolescu, 1966, p. 9).

Folosindu-se conștient de aceste mecanisme, ludicul bacovian reconfigurează melancolia printr-o dimensiune estetică și reflexivă. Practic, în spatele atmosferei frecvent sumbre, poezia lui Bacovia evidențiază o libertate considerabilă a expresiei și o ironie fină, care transformă disperarea într-un joc subtil între poezie, muzică și tăcere.

Referințe

Bacovia, G. (2001). *Poezii, vol. Plumb*. Editura Biblioteca Școlarului.

Cernat, P. (2022). *Bacovia și noul regim al literaturii*. Eikon.

Cornea, P. (2018). *Regula jocului*. Editura Eminescu.

Huizinga, J. (1998/2018). *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. Humanitas.

Manolescu, N. (1966). Prefață la George Bacovia: *Plumb*. E.P.L., p. v-xxviii.

Popa, M. (1975). *Forma ca deformare*. Editura Eminescu.

Ungureanu, C. (1978). *Contextul operei*. Editura Minerva.

Ravshanovna, T. M. (2022). Different types of irony in literature. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3(4), p. 331-337.

LITERATURA UMORISTICĂ SUBVERSIVĂ CA SPAȚIU DE CHESTIONARE A PUTERII. CAZUL PĂSTOREL TEODOREANU [SUBVERSIVE HUMOROUS LITERATURE AS A SPACE FOR QUESTIONING POWER. THE CASE OF PĂSTOREL TEODOREANU]

Denisa-Maria POPLIUC-CUZA[1]
Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iași
popliuc.cuza.denisa.maria@gmail.com

Abstract: Humor is one of the most subtle forms of exposing hypocrisy and human weaknesses, hiding a harsh criticism in the form of play and apparent amusement. In a society where lying is used as a political tool, and the only accepted values are those of the party, the difference between appearance and essence is amplified, sometimes leaving room for humorous play, which becomes a way of mediated opposition. Al. O. Teodoreanu is one of the writers who, faced with the establishment of the totalitarian regime, do not remain indifferent, but choose to respond through humor and irony of various types. My paper analyzes the role of his humorous writings in the period preceding the installation of the communist regime (but not only), then the ways of illustrating the "occupier," who ends up being caricatured. I will show that in this literature the humorous "game" acquires an important function: from a simple way of simulating life, it becomes an instrument of social criticism and a form of resistance. Al. O. Teodoreanu's anti-communist epigrams, often cheeky or acidic, confirm that humor can also have the function of restoring freedom (at least at an implicit level). Hard to detect on a superficial reading, irony becomes a subtle way of questioning authority, but also a form of resistance in the face of pressure imposed by the regime.

Key-words: *humor, subversiveness, language, resistance, humorous literature, Păstorel Teodoreanu.*

Introducere

Umorul, prin însăși natura sa, creează impresia unui domeniu lipsit de gravitatea subiectelor serioase. Pare a se ocupa de chestiuni minore, pe care mintea umană le separă de formele de expresie mai profunde. Totuși, nu puțini sunt cei care au demascat această nedreptate scriind despre modalitățile prin care cele mai grave dimensiuni ale existenței sunt transpuse prin procedee umoristice. Un caz aparte este acela al scrierilor de acest tip apărute în condițiile impuse de regimurile totalitare. Umorul subversiv pare a fi cel mai mușcător dintre toate, revelând tensiuni interioare ascunse, concretizate în replici acide. Acestea din urmă, după cum se va dovedi în

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. habil. Emanuela ILIE.

lucrarea de față, nu au ca scop doar echilibrarea unor neliniști interioare, ci și inversarea, în plan simbolic, a raporturilor de putere instaurate în relația dintre regim și omul de rând.

Jocul ironic și inversarea structurilor

Jocul ocupă o funcție importantă în acest proces. Prin caracteristica sa de simulare a vieții, de proiectare a elementelor concrete în forme analoge, contribuie la însăși realizarea a umorului. Dacă structura umorului se bazează pe diferența dintre aparență și esență, atunci jocul umoristic ocupă aici tocmai scopul de a prelua structurile sociale exterioare pentru a le caricaturiza, a scoate în evidență, în mod grotesc, trăsăturile exagerate și de fațadă. În *Homo ludens*, Johan Huizinga arată că sensul cultural al jocului stă tocmai în a descoperi „valoarea și semnificația acelor imagini sau a acelei deformări" (Huizinga, 2012, p. 18), în contextul social. În cazul umorului, acesta este descoperit deja. Semnificația deformărilor stă în situarea subiectului pe poziția adevărului tocmai cu scopul de a sublinia defectele și falsitățile umane. Subiectul ajunge să fie, simbolic vorbind, un fel de judecător, se plasează pe o treaptă superioară, de pe poziția adevărului suprem, tocmai pentru a reuși să demaște (adesea în moduri cât se poate de dure) defectele societății. Din acest punct de vedere s-ar putea spune chiar că jocul nu mai este atât de nesemnificativ pe cât s-ar crede, ci că ajunge să aibă o funcție socială importantă. În unele cazuri, se întâmplă chiar alegorii interesante: victimele amuzamentului primesc măști tocmai pentru a fi expuse și a li se exagera slăbiciunile. Măștile grotești, hidoase, care li se pun personajelor, nu sunt (în mod ironic) decât modalități de a scoate la iveală interiorul lor.

În cele ce s-au scris până acum despre ironie, s-a subliniat constant rolul pe care aceasta îl are în dezvăluirea unui adevăr suprem, universal, care nu poate fi înțeles de persoana căreia îi este adresată. În perioada clasicismului francez de pildă, aceasta capătă „valoarea unui act justițiar" (Croitoru, 2014, p. 46), deci reprezintă o modalitate de pedepsire a micilor și marilor defecte omenești. De-a lungul timpului, însă, i s-au adăugat numeroase valențe, observându-se de exemplu că finețea sa stă în faptul că aparține unei sfere etice, superioare până și legilor omenești, care ține mai degrabă de un adevăr absolut, sau de un „principiu superior" (Croitoru, 2014).

Cu toate acestea, se ignoră un exponent destul de important al ecuației ironiei, anume receptorul. Idealul adevărului este configurat în cadrul acestui factor receptor, care este, de cele mai multe ori, publicul sau destinatarul capabil să sesizeze subtilitatea unei ironii. Adevărul suprem nu există decât dacă este actualizat în interiorul componentei sociale, al colectivului și ar fi, poate, mai potrivit a se spune că ironia critică în favoarea unui ideal colectiv.

Acest fapt este important de punctat în lucrarea de față, deoarece dovedește că scrierile care se opun regimurilor totalitare sunt cele care scot la iveală adevărul cel mai crunt și mai pur al societăților subjugate. Este esențial de clarificat, prin urmare, că realitatea dezvăluită prin umor este, în acest caz, una colectivă, autorul fiind conștient că există un public care să guste și să înțeleagă ironia.

Literatura umoristică subversivă

Trecând acum la literatura umoristică subversivă, vom afirma de la început că aceasta are o serie de particularități care o diferențiază de categoria mai mare a literaturii umoristice. Dacă până acum s-a arătat că ironia era folosită pentru a demasca falsitățile, în cazul societăților marcate de regimuri totalitare acest proces se produce, adesea, în mod violent. În cartea Corinei Croitoru, *Politica ironiei în poezia românească sub comunism,* se vorbește chiar de o „deschidere agresivă" (Croitoru, 2014), care este motivată de contextul politic exterior. Într-o societate profund marcată de instrumente de control în masă, este logic să existe și o aversiune puternică. De fapt, noțiunea cea mai importantă devine aici aceea de putere și modul prin care ea este stabilită, configurată și reconfigurată.

Conceptul cheie al totalitarismului este acela de control, iar actantul principal este Statul. Aceasta, după cum remarcă și Tvetan Todorov în *Face à l'extrême*, are ca scop până și dominarea vieții personale a individului și a dimensiunilor sale morale: „Statul a devenit un intermediar obligatoriu între el (om) și valori" (Todorov, 1994, p. 248). Confruntarea care se iscă în această situație nu se realizează, deci, pe planul intelectual, ci pe cel al forței brute, prin care se instituie o formă de stăpânire și asupra realităților interioare. Astfel se face că, pentru a combate absurdul situației, lupta trebuie să fie scoasă din câmpul ideatic. Umorul este cel care oferă posibilitatea aceasta, mai ales prin categoria grotescului. Specificitatea lui constă în faptul că are, spre deosebire de ironie, „o funcție preponderent emoțională" (Croitoru, 2014, p. 50). De aici reiese și preferința autorilor de umor subversiv de a exagera anumite trăsături.

Studiul relațiilor de putere nu este o chestiune nouă în ceea ce privește analiza manifestărilor umoristice. Unele dintre teoriile legate de acest domeniu se referă la raportul de forțe care se conturează între actanți, iar relația inegală dintre aceștia, este observată la mare parte dintre autorii care au studiat fenomenul. Unii dintre ei percep umorul drept o slăbiciune a firii, pun accentul pe scopul intern, psihologic, care provoacă această „bătălie" simbolică, în timp ce alții se axează pe relația interpersonală a participanților. Cert este ca umorul, alături de ironie, este unele dintre mecanismele cele mai subtile de inversare a raporturilor de putere pe plan simbolic. La această fațetă a umorului face referire teoria superiorității elaborată de Gruner (Irimie, 2025). Acesta propune ideea că întotdeauna în cadrul manifestărilor de tip umoristic există un *învingător*, relațiile centrându-se în jurul ideii de *câștig*. În cadrul acestei teorii ies cel mai bine la iveală mecanismele interne în cadrul interacțiunii de acest tip, fiind propusă ideea existenței unei mize, a unui fel de competiție între participanți. Chiar dacă prezența unei anumite confruntări de forțe se remarcă doar pe plan metaforic, cert este că aceasta există, că în cadrul acestei interacțiuni se petrece o redistribuire a puterii, care capătă o altă semnificație în cadrul regimurilor totalitare.

În acest caz, situația este diferită. Nu este vorba, ca de obicei, de o luptă între doi oponenți care se situează pe același plan, ci se poate vorbi de o confruntare inegală, între exponenții a două categorii diferite. Dacă regimurile totalitare sunt cele care se folosesc de forță brută pentru a domina, umorul este o modalitate de redobândire a puterii, sau cel puțin de pedepsire a „intrușilor". După cum s a amintit anterior,

diferența dintre aparență și esență este dusă la extrem în acest tip de societate, minciuna devenind un instrument politic. În contextul construcției unor figuri clișeizate, al divinizării conducătorului statal și al accentului pus pe gradul de „democrație" al regimului, umorul nu face decât să constate și pare a fi printre metodele cele mai subtile de recalibrare a puterii. În cadrul acestei relații se conturează aceiași trei exponenți: umoristul, subiectul și receptorul, astfel încât se realizează un fel de acord tacit între primul și ultimul. Aceasta raportare nu este, totuși lipsită de importanță, iar umorul nu este doar un instrument minor. Deși ar putea fi foarte ușor încadrat în categoria manifestărilor minore, nu trebuie ignorată complexitatea acestuia, după cum amintește și Șerban Foarță: „Seriozitatea unui comic constă în propria-i neseriozitate." (*cf*. Grigurcu, 2007).

Se poate observa, deci, care este rolul umorului în cadrul literaturii subversive și cum se realizează o redistribuire pe plan simbolic a puterii.

Scrierile subversive ale lui Al. O Teodoreanu

În acest context, este importantă de studiat și opera anticomunistă a lui Al. O. Teodoreanu, zis și Păstorel. Născut în 1894, acesta este o personalitate marcantă a perioadei interbelice, dar care, sfârșește întotdeauna prin a i se adresa eticheta de scriitor minor, după cum atenționează într-un articol criticul Bogdan Crețu (2009). Tocmai plasarea sa în minorat este, după cum se va precizat anterior, una dintre direcțiile de analiză ale personalității sale în contextul dominației regimului comunist. Acesta se naște la Iași și este remarcat de contemporanii săi pentru viața boemă pe care o trăiește. Pe lângă faptul că nu acordă o importanță deosebită literaturii, diferențiindu-se astfel de contemporanii săi, Păstorel alege ca valori principale „frumusețea, loialitatea, calul, femeia, cântecul, vinul bun, eleganța, lenea..." (Massoff, 1933). Totuși, acest fapt nu îl împiedică să aibă o anumită notorietate în domeniul literar, primind în 1937 Premiul Național pentru Proză.

Dintre cele trei modalități de opoziție la regim enunțate de Nicolae Steinhardt în introducerea *Jurnalului fericirii*, Păstorel pare, la prima vedere, a nu se potrivi niciuneia. Totuși, dacă soluțiile lui Soljenițîn și Churchill nu îi sunt deloc specifice, la o privire mai atentă se poate observa că există anumite caracteristici comune cu soluția Zinoviev, care este cea de-a doua enunțată de Steinhardt. Aceasta se referă la o anumită distanțare față de sistem, la ruperea totală a legăturilor cu acesta și plasarea subiectului „în afară". Acesta nu mai poate fi încadrat în structurile sociale, deci, pe lângă că nu se bucură de beneficiile apartenenței, nu poate fi acuzat și nici tras la răspundere de autorități. Este un *outsider*, un venetic, un străin care trăiește, în unele cazuri, chiar în mizerie. Portretul nu este cu mult diferit de cel al prolilor lui Orwell și, după cum precizează Steinhardt, un exemplu de exponent ar fi acela al „bufonului regelui Lear" (Steinhardt, 2008, p. 48). Această persoană trebuie să fie, de cele mai multe ori, ruptă de societate, sau chiar să aibă drept scop amuzamentul celorlalți. Datorită vieții sale boeme, Al. O. Teodoreanu nu pare a fi prea diferit de această categorie. Prin modalitățile de relaționare cu societatea din care face parte și prin rolul pe care și-l atribuie în raport cu aceasta, Păstorel pare a fi unul dintre cei mai buni reprezentanți ai

noțiunii de *dandy*. Un scriitor monden, care nu este contaminat de interesele lumii materiale și care pare a întruchipa superioritatea aristocratică, dezinteresată, este un bun reprezentant al omului de lume. Deși acesta nu se dezice de valorile comunității, se plasează pe sine într-o poziție de distanță față de aceasta și își conturează astfel un portret de scriitor minor, dezinteresat de lumea literară și chiar de scris, care se potrivește cu figura antimodernului lui Compagnon (Compagnon, 2009). El se distanțează prin luarea acestei poziții, doar că nu atât ruptura de societate (scopul său nu este de a deveni un Diogene) îl face să aibă o anumită libertate, cât cultivarea unei personalități care pare a fi minimală, și care totuși critică cel mai bine realitățile sociale ale lumii. Prin această distanțare, autorul reușește să observe mai bine lumea în care trăiește, plasându-se într-un punct exterior. El nu se izolează în munți, nu scrie eseuri colosale, nu pledează prin logică, ci se folosește de aceeași armă cu care sunt amenințați: acea putere care nu este bazată pe raționalitate. Rezolvă absurdul cu absurd, se plasează pe același câmp de luptă. Despre omul acestei categorii Steinhardt spune că „e liber liber liber".

Caracterizarea aceasta nu trebuie, totuși, dusă într-atât de departe încât să se vorbească de o luptă anticomunistă pe care acesta o duce, deoarece rămâne în cele din urmă un om de lume. Nu se distanțează de poziția sa și nici nu își trădează propria imagine: „În ce mă privește, trăiesc pentru mine, și scriu pentru nimeni" (Massoff, 1933), deci nu dorește neapărat să își transmită ideile maselor. Scopul său nu este acela de a propaga idealurile anticomuniste sau de a demarat o luptă puternică contra acestora, cât a demasca și a pedepsi falsitatea și ororile acestui regim. Referitor tot la caracteristica ironiei de a-i sluji adevărului, însuși Păstorel își vede creația ca pe o modalitate de reprezentare a veridicului: „Literatura mea se adresează mai mult judecății decât sentimentului." (Massoff, 1933).

Din categoria aspectelor care ar putea fi analizate în cazul personalității autorului, un loc aparte îl ocupă relația cu regimul comunist. Acesta are, din perioada interbelică, legătură cu mai multe partide politice și își expune părerile legate de acest domeniu în mod public, adesea prin epigramele sale. Încă din perioada operațiunilor Axei împotriva Uniunii Sovietice din anul 1941 s-a plasat de partea lui Ion Antonescu, urmând ca, ulterior, atenția lui sa fie întoarsă spre critica făcută regimului comunist. În perioada care a urmat celui de Al Doilea Război Mondial, care este marcată de o situație politică incertă, scriitorul este remarcat de Partidul Comunist ca fiind un veritabil oponent (Frunză, 1990, p. 251).

Deși Păstorel este numărat de Ion Simuț printre puținii disidenți care se opun regimului prin literatură în anii 50' (Simuț, 2008), scrierile sale anticomuniste nu sunt consacrate într-un volum. În afara câtorva fabule cu mize politice și a unor versuri mai cunoscute, mare parte din epigramele sale, care au, mai degrabă, caracterul unor scrieri clandestine, nu figurează în antologiile ce cuprind operele sale, cum este cea a Rodicăi Pandele. Volumul lui George Zarafu (1996) este cel care propune o adunare a epigramelor sale anticomuniste (și a acelora politice în general), dar mare parte din versurile lui Păstorel nu s-au făcut cunoscute decât în cercuri restrânse sau suferă soarta uitării. O posibilă cauză ar putea fi alegerea epigramei care, ca gen literar, nu se

bucură de prestanța celorlalte forme de manifestare în scris, fiind asemănată de George Călinescu mai mult cu un „strănut literar" (Codreanu, 2014). Tocmai această aparentă neimportanță îl face să fie relevant în contextul de față.

Totuși, istoria arată că nu este întâmplătoare alegerea acestui gen literar în cadrul scrierilor sale anticomuniste. Spre deosebire de strofele adresate lui Nicolae Iorga, care au fost publicate, acestea nu figurează în niciun volum, dată fiind, cel mai probabil, și situația politică a momentului. Important este aici de precizat faptul că tocmai datorită aparentei neimportanțe a acestor scrieri Păstorel reușește să scape un timp destul de îndelungat de închisoarea politică. Acesta este urmărit de la bun început, fiindu-i cunoscute opiniile, dar Securitatea întârzie să-l acuze. În acest caz se poate observa iarăși această distanțare față de societatea în care trăiește. El nu este implicat direct în lupta politică, ci își păstrează această depărtare, care ajunge să fie salvatoare pentru un timp. Sub masca aparentei nepasări, se ascund, după cum i-o dovedesc scrierile, dimpotrivă, luciditatea și implicarea. Versurile sale nu sunt dezinteresate, ci pline de un umor aprig și, pe alocuri, obraznic. Caricaturizarea excesivă a personajelor, uneori grotescă, trădează, în fapt, o profundă implicare și aceeași încercare de redistribuire a puterii pe care sam amintit-o mai sus.

Se poate remarca, la o privire de ansamblu, prezența unor structuri repetitive, a unor personaje care apar în mai multe ipostaze și a unei imagini specifice pe care autorul le-o creează sovieticilor. Merită analizată această predispoziție a scriitorului de a contura un anumit portret definitoriu oponentului său, care este, de cele mai multe ori, caracterizat prin inepție și superficialitate. În reprezentarea soldatului rus ce apare în mai multe scrieri, se încearcă doar în aparență să se dea impresia de solemnitate, miza fiind în mod evident caricaturizarea lui.

Pe drumeagul din cătun
Venea ieri un rus şi-un tun:
Tunul – rus
Şi rusul – tun!

Beția este de multe ori, la fel ca aici, ridiculizată de autor. Cunoscută fiind afinitatea sa pentru vinurile fine, se poate înțelege de ce exagerarea cu băutura devine o caracteristică grotescă. Nici spațiile în care anumite grupuri sociale recurg frecvent la acest viciu nu scapă de ironie. Elocvent este din această perspectivă restaurantul Uniunii Scriitorilor, descris de Păstorel astfel:

Beau băieții harnici,
De cu seară-n zori,
Unii sunt paharnici,
Alții… turnători!

Unul dintre cele mai importante mijloace de care se folosește scriitorul este jocul de cuvinte, cu ajutorul căruia reușește să inverseze și să amestece rolurile. Printre

metaforele animale folosite predilect, măgarul și boul par a deveni preferatele sale, fiind reprezentative mai ales pentru pentru conturarea figurii idiotului.

În multe dintre epigramele scriitorului se ridiculizează lipsa de inteligență a comuniștilor, comparați chiar cu personalitățile ale căror trăsături vor să le preia. La schimbarea numelui bulevardului Napoleon Bonaparte în Ilie Pintilie, Păstorel nu întârzie să sesizeze ironia:

Mare-ai fost tu, mă Ilie,
Mare-a fost şi Bonaparte!
(Nu aici, în altă parte!)
Da-n a noastră Românie,
Mare-ai fost tu, Pintilie!

Dacă epigramele nu aveau un caracter într-atât de oficial pentru a fi proba incriminatorie pentru opoziția față de regim, se pare că fabula publicată în anul 1930, intitulată „Măgarii și libertatea", nu scapă din atenția Securității (1996, p. 373). Aceasta este amintită în documentul condamnării scriitorului, care face parte din lotul Noica-Pillat atunci când este osândit la închisoare politică. Al. Paleologu amintește, fugitiv, câteva scene cu acesta din perioada respectivă, punctând chiar că Păstorel nu-și pierduse predilecția spre literatură, dorind în continuare să scrie sonete (Teodoreanu, 1997).

Revenind la fabula amintită, se poate spune că ea nu este printre primele sau singurele manifestări de acest tip din literatură. Amintind vag de *Ferma animalelor* a lui George Orwell, textul prezintă în mod analogic aceeași încercare a animalelor de a se elibera de regimul în care sunt ținuți. Povestea se desfășoară aproape paralel cu cea din opera scriitorului englez: măgarii, nemulțumiți de starea în care se află, fac o ședință în care îl ascultă pe șeful grupului, ce propune o revoluție. Portretul acestui conducător merită analizat – nu numai că este printre figurile cele mai importante, dar tocmai apariția lui este cea care provoacă revolta. La Păstorel nu o singură dată sensul denotativ se unește cu sensul conotativ pentru a da naștere râsului. Dacă folosirea măgarului ar putea fi acceptată de cititor ca parte din convenția poveștii, autorul nu ratează ocazia de a sublinia el însuși scopul alegerii acestui tip de animal: „Era cel mai tare şi mare măgar". Spre deosebire de opera lui Orwell, în care porcii sunt cei care pornesc revoluția și care, prin șiretenie și inteligență reușesc să obțină controlul asupra fermei, la Păstorel folosirea măgarului ca animal reprezentativ nu face decât să sublinieze prostia și ignoranța personajelor. Aici nu mai apar alte animale care să contribuie la revoluție, ci, singuri, ei reușesc să dărâme o structură politică întreagă. Acești reprezentanți vajnici ai regnului animal sunt cei care inițiază și sfârșesc revoluția, dar tot ei pier datorită propriei prostii. Nu există un factor exterior care să le distrugă planurile, ci acestea sunt distruse de la sine, pradă fiind propriilor erori de construcție internă. Se subliniază astfel mai apăsat caracterul autodestructiv al modului de structurare al regimului.

Într-o manieră sugestivă, Păstorel plasează apariția regimului totalitar pe seama revelației unui exponent, care urmează să dețină controlul mai apoi. Cuvântarea

unuia dintre măgari ajunge să fie scânteia ce provoacă avântul revoluționar și care îi motivează și pe ceilalți să dorească o schimbare a politicii.

Discursul acestuia este marcat de revolta împotriva instituțiilor prezentului și pune accentul pe situația mizerabilă în care se află măgarii:

Frați (le zise dânsul potrivindu-şi glasul)!
Libertății noastre cred că-i sună ceasul.
Pentru vecinicie, vechi regim, dispari!
Căci la vremuri nouă, vrem şi noi măgari!
Ierarhie? Lege? Le vom face scrob!
De-acuma nici unul nu mai fie rob!
Să nu ne mai pese de păstor şi nici
De stăpân şi bice: suntem bolşevici!
Clipa mântuirii de când o aştept!
Omul e despotic, barbar şi nedrept.
În puf îşi răsfața javra lui de fox
Şi noi stăm în iesle! Nu-i un paradox?

Spre deosebire de analogia lui Orwell, cea a lui Păstorel este una explicită. Acesta menționează pe față regimul cărora vor să se alăture măgarii, plasându-i în universul comun, contemporan. Se sugerează astfel o propagare a ideilor comuniste până la urechile măgarilor, care, însuflețiți de spiritul sovietic, vor să își facă propria revoluție. Nu este vorba de o analogie până la capăt, nu se reprezintă exact, organic, principiile și modul de evoluție a comunismului, ci este vorba de o simulare a lumii contemporane autorului. Este și aceasta tot un fel de proiecție a societății în care trăiește, tot un fel de joc, în care caricaturizarea personajelor are loc prin simbolurile folosite: măgarii ca reprezentanți ai bolșevicilor. Acest punct de vedere este susținut și în continuare, prin versul cheie: „Au ajuns măgarii mai tembeli ca ruşii!".

Urmează mai apoi revoluția, care se desfășoară în mod violent. Universul în care se petrece acțiunea pare a fi unul mic, în care planul revoltei să se fi consumat până la capăt: rămân pe lume doar măgarii. Jocul este dus la extrem, analogia este în mod crud construită, astfel încât să nu existe posibilități de evadare. Dacă mai înainte se discuta despre plasarea într-un univers real, acum se poate spune că până și acesta este un plan închis, totalizant. Întregul text oscilează între o reprezentare a unui spațiu deschis, al lumii reale, și cea a unui spațiu închis, a unui loc restrâns. Acest fapt nu face decât să accentueze ideea vieții într-un univers izolat, așa cum este și cazul în lumea comunistă. În cadrul acestei reprezentații distopice, ironia devine usturătoare: măgarii nu schimbă întru nimic regimul administrativ ci doar persoanele aflate la putere. În loc să își construiască propriile structuri politice, aceștia se folosesc de structurile preexistente, în fruntea cărora se pun ei înșiși.

În cele ce urmează, este făcută o paralelă între elementele ce țin de falsitatea regimului (titlurile de care dispun măgăriile sus-puși) și realitatea marcată de o sărăcie cruntă:

Iar acum nici paie n-ai fără cartele.
De ce să ucideți sluga şi stăpânul,
Când nu știe nimeni să coseasc㠄 fânul?
Nu erau comisii de-aprovizionare,
Nici măgari miniştri, dar era mâncare!

Elementele specifice regimului sunt evidente: cartelele, comisiile de aprovizionare, ascensiunea oamenilor simpli în ministere. Se conturează astfel în linii și mai evidente caracterul decorativ al denumirilor componentelor ce construiau aparatul politic comunist. Totuși, măgarul care se plânge de această realitate nu reușește să-și ducă până la capăt discursul, deoarece este executat de regimul impus, ajungându-se în cele din urmă la o cenzură generală. Nu întârzie sa fie demascată nici lipsa de inteligență, alături de impostura de care dă dovadă liderul:

„Poate ghilotina şi cu puşcăria
Să vă mai deprindă cu democrația",
Le explică şeful, foarte încântat
C-a introdus regimul cel mai democrat.

Finalul este unul ironic, mai ales în ceea ce privește exclamația finală, și surprinde, în mod tragi-comic, urmările revoluției:

Dar fânul şi orzul fiind tot mai rari,
A pierit de foame țara de măgari.
Şi în fața bietei turme decedate
A murit şi şeful…
Dulce libertate!

Astfel se proiectează o lume aflată în autodistrugere, nu atât nedreaptă, cât absurdă, care nu poate exista tocmai datorită inversării rolurilor și perturbării echilibrului inițial. Vorbele goale și prostia de care dau dovadă măgarii sunt sancționate prin însăși natura lucrurilor, realitatea învinge paradoxurile create, dar și prefăcătoria anterioară: se realizează într-un sfârșit că aceste „comisii de aprovizionare" nu sunt îndeajuns pentru o viață prosperă. Finalul dovedește, încă o dată, că lozincile și toate structurile de suprafață nu sunt decât niște forme goale care pot fi foarte ușor ironizate.

Concluzie

Analiza noastră a arătat că în scrierile autorului este vizibilă o veritabilă opoziție împotriva regimului comunist, realizată cu subtilitate prin umor. Opera sa este reprezentativă pentru ideea prezentată anterior, aceea că umorul este o altă modalitate de luptă împotriva absurdității regimurilor totalitare, care duce confruntarea în „subteran", la un nivel mai sigur. Astfel iraționalul este combătut cu irațional, într-un joc în care structurile sunt inversate și ordinea anterioară este restabilită alegoric. Departe de a fi încadrate într-o literatură minimală, scrierile anticomuniste ale lui

Păstorel, cuprinse în spiritul boemei tocmai prin efortul de distanțare de subiectele „serioase", trădează o profundă luciditate și o creativitate cu ajutorul căreia sunt dezvăluite structurile artificiale ale societății sovietizate. În acest fel, chiar dacă doar pe plan simbolic, structurile de forță sunt inversate, iar victoria îi revine adevărului acceptat atât de comunitate, cât și de subiectul ironizat, care se arată deranjat de demascarea realității.

Bibliografie primară

Teodoreanu, Al. O. (1997). *Epigrame şi alte rime vesele*, Rodica Pandele (ed.). Humanitas.

Teodoreanu, P. (1996). *Politice şi apolitice*, George Zarafu (ed.). Editura Victor Frunză.

Bibliografie secundară

Codreanu, L. (2014). *Proverbul şi epigrama (I),* în *Limba Română, Critică. Eseu*, nr. 4, anul XXIV, p. 57-64.

Compagnon, A. (2009). *Antimodernii*. Grupul Editorial Art.

Crețu, B. (2009). *Corespondența lui Păstorel*, în „Ziarul Financiar", consultat pe 09.11.2025. https://www.google.com/amp/s/m.zf.ro/amp/ziarul-de-duminica/iasii-lui-cretu-corespondenta-lui-pastorel-5025858

Croitoru, C. (2014). *Politica ironiei în proza românească de sub communism*. Casa Cărții de Știință.

Frunză, V. (1990). *Istoria stalinismului în România*. Humanitas.

Giugariu, Mihai (redactor coordonator) et al. (1996). *Prigoana*. Editura Vremea.

Grigurcu G. (2007). *Gheorghe Grigurcu în dialog cu Şerban Foarță*, în „România Literară" nr. 51-52. https://web.archive.org/web/20120907052020/http://www.romlit.ro/gheorghe_grigurcu_n_dialog_cu_erban_foar.

Huizinga J. (2012). *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. Humanitas.

Irimie (Rus), V. I. (2025). *Ce este umorul? Sinteze teoretice*. Editura Universității Transilvania din Brașov.

Massoff, I. (1933). *Interviu cu Păstorel Teodoreanu*, „Rampa", anul 16, nr. 4663-4668. Sursa: ziarele arcanum, https://www.google.com/amp/s/www.digi24.ro/amphtml/interviurile-secolului-xx/pastorel-teodoreanu-1933-iasul-e-atat-de-dezgustat-de-sine-ca-vrea-sa-se-mute-cu-monumente-cu-tot-in-apuseni-interviu-3322155

Simuț, I. (2008). *A existat disidență înainte de Paul Goma?*, în „România Literară" nr. 22.

SteinhardT, N. (2008). *Jurnalul fericirii*. Polirom. Iași.

Todorov, T. (1994). *Face à l'extrême*. Seuil.

IONESCO ET LE THÉÂTRE COMME JEU DE LANGAGE : LE LUDIQUE ENTRE TEXTE ET SCÈNE [IONESCO AND THEATRE AS A LANGUAGE GAME: THE LUDIC BETWEEN TEXT AND STAGE]

Oana Florina S. BULGARU[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
ob170@student.ugal.ro

Abstract: This article explores Eugène Ionesco's early dramaturgy through a fresh critical lens, framing it within Johan Huizinga's concept of *Homo Ludens*. Drawing upon the critical periodisation established by Paul Surer in his seminal work Théâtre français contemporain (1964), which delineates three distinct phases in Ionesco's dramatic evolution, this study deliberately narrows its scope to the first two periods, which are vital to mapping the trajectory of the playful impulse. The study traces the evolution and radicalisation of the ludic drive across these initial two cycles of Ionescan creation, providing each stage with a precise theoretical and textual anchor. The first period (1949–1951), which Surer designates as the foundational cycle of anti-theatre, encompasses *La Cantatrice chauve*, *La Leçon*, *Jacques ou La Soumission*, and *L'Avenir est dans les œufs*, and centres on the tautological mechanics of language, examined here primarily through the lens of the first two plays. The second period (1951–1954), comprising works such as *Victimes du devoir, Amédée*, and our central case study, *Les Chaises,* relies on the existential ritual of vacant space as its structural anchor. In alignment with Surer's analysis, this phase marks a major aesthetic shift: the plays gain thematic density, the stage design assumes greater weight, and, most crucially, the characters shed their mechanical demeanours to reveal a more human, acute awareness of their own misery. The paper employs a multidisciplinary critical framework, weaving together key chapters from Huizinga's work (focusing on formal order, the agonal function, and the sacred dimension of cult) with theoretical coordinates from Martin Esslin (*Le Théâtre de l'absurde*), Raluca Bălăiță (*Le Discours théâtral*), and the playwright's own poetics in *Note și contranote*, alongside a subtle comparative glance at Samuel Beckett. By reclaiming the playwright's childhood attachment to the puppet theatre in the Jardin du Luxembourg, the study reveals how the ludic order operates as an alienating mechanism in the first phase, only to subvert the traditional function of ritualistic play (Chapter I of *Homo Ludens*) in the second, deploying numerical proliferation to stage the presence of absence and the tragic farce of existential void.

Keywords: *antitheater, Guignol metaphysics, Homo Ludens, tautology, proliferation.*

[1] Coordonatoare: Prof. univ. dr. habil. Carmen ANDREI şi Conf. univ. dr. habil. Oana Celia GHEORGHIU.

Introduction

La genèse de l'univers dramatique d'Eugène Ionesco ne procède d'aucune volonté programmatique visant à révolutionner le théâtre de l'après-guerre ; elle trouve plutôt ses racines dans un faisceau d'expériences empiriques et d'incidents fortuits qui incarnent l'essence même de l'esprit ludique.

Pour mieux comprendre la naissance de cette esthétique, il faut remonter à la biographie spirituelle de l'auteur, marquée par un épisode fondateur de son enfance parisienne : la fascination absolue exercée sur lui par le théâtre de guignol du Jardin du Luxembourg.

> Evanescence, angoisse et le théâtre : « … Ma mère ne pouvait m'arracher du guignol au jardin du Luxembourg. J'étais là, je pouvais rester là, envoûté, des journées entières. Je ne riais pas pourtant. Le spectacle de guignol me tenait là, comme stupéfait, par la vision de ces poupées qui parlaient, qui bougeaient, se matraquaient. C'était le spectacle même du monde qui, insolite, invraisemblable, mais plus vrai que le vrai, se présentait à moi sous une forme infiniment simplifiée et caricaturale, comme pour en souligner la grotesque et brutale vérité. » (Esslin, 1963, p. 127)

Pour le futur dramaturge, le théâtre de Guignol représentera l'essence même, voire la matérialisation la plus pure, du théâtre à l'état brut. Ce penchant initial s'articule directement avec le refus catégorique des conventions esthétiques de son époque, faisant des marionnettes le seul point de repère dramatique pleinement valable à ses yeux.

Pour Ionesco, le théâtre conventionnel des adultes brisait l'illusion par son réalisme grossier : « Je ne suis […] pas un amateur du théâtre, encore moins un homme du théâtre. Je détestais vraiment le théâtre. Il m'ennuyait. […] » (Ionesco, p. 7, *Notes et Contre-notes*)

Cette intuition précoce du masque et du mouvement mécanique deviendra le pilier sur lequel Ionesco édifiera, à la maturité, une poétique structurale que l'exégèse moderne consacrera sous le nom de guignol métaphysique.

Cette posture critique érige le refus du compromis réaliste, en principe de la création dramaturgique :

> Il me semble […] que je me suis mis à écrire du théâtre parce que je le détestais. […] le jeu des comédiens me gênait […] Je crois comprendre maintenant que ce qui me gênait au théâtre, c'était la présence sur le plateau des personnages en chair et en os. Leur présence matérielle détruisait la fiction […] C'est avec une conscience en quelque sorte désacralisée que j'assistais au théâtre, et c'est ce qui fait que je ne l'aimais pas, ne la sentais pas, n'y croyais pas. (Ionesco, 1962 p. 3-5)

Cependant, le passage effectif à l'écriture dramatique s'est produit de manière purement accidentelle, sous le coup d'une activité toute pragmatique : le désir de l'auteur d'apprendre l'anglais. Comme Ionesco le raconte lui-même dans les essais de *Notes et contre-notes*, il n'avait alors nullement l'intention d'écrire pour le théâtre.

> En 1948, avant d'écrire ma première pièce : La Cantatrice chauve, je ne voulais pas devenir un auteur dramatique. J'avais tout simplement l'ambition de connaître l'anglais. L'apprentissage de l'anglais ne mène pas nécessairement à la dramaturgie. Au contraire, c'est parce que je n'ai pas réussi à apprendre l'anglais que je suis devenu écrivain de théâtre. (Ionesco 1962 p. 247)

En achetant un manuel fondé sur la méthode Assimil, « *L'Anglais sans effort* », l'auteur fut frappé par l'absurdité d'énoncés gorgés de truismes et de clichés. Les personnages issus des pages de cette méthode, M. et Mme Smith, rejoints plus tard par M. et Mme Martin, se révélaient complètement dépourvus de toute profondeur psychologique : de véritables automates sociaux échangeant des vérités absolues dont chacun était déjà parfaitement informé.

Ainsi, ce qui ne devait être qu'un exercice linguistique quotidien se vit détourné par l'impulsion ludique de l'auteur pour se métamorphoser en texte dramatique.

Martin Esslin met précisément en lumière cette transition où le texte didactique s'efface au profit du jeu théâtral :

> L'ascension d'Ionesco à la renommée mondiale est un étonnant phénomène […] on pourrait croire que son talent a longtemps cherché le moyen d'expression qui lui convenait, avant de découvrir les possibilités d'une certaine forme de dialogue. Le dialogue tout fait de la méthode Assimil lui révéla où était sa vraie vocation : dans le théâtre qu'il avait jusqu'là détesté précisément dans la mesure où les conventions admises allaient à l'encontre de ses propres perceptions […] et allaient libérer son talent. (Essling, 1963, p. 181)

C'est de cet écart qu'est née une œuvre singulière, revendiquée comme une anti-pièce, un ouvrage qui doit, jusqu'à son titre définitif, un incident savoureux survenu lors des répétitions. Initialement vouée à porter le nom du manuel ou des titres alternatifs tels que *L'Anglais sans effort*, la pièce fut rebaptisée de manière tout à fait fortuite : l'acteur incarnant le rôle du pompier, bafouillant dans ses répliques, prononça la phrase « une cantatrice chauve » au lieu d'« une institutrice blonde ». Présent dans la salle, Ionesco décida aussitôt que tel serait le titre de la pièce, scellant ainsi définitivement le rôle du hasard et du jeu dans l'acte créateur.

Cette dynamique du hasard apprivoisé, de la déconstruction des formes et de la mécanisation des personnages trouve un écho historiographique remarquable dans l'ouvrage de Paul Surer, *Le Théâtre français contemporain*. Rédigé au milieu des années 1960, à un moment de forte effervescence et de consolidation du nouveau canon dramatique, l'essai de Surer consignait que, dans le parcours dramatique d'Ionesco, « On peut distinguer, à l'heure actuelle, trois périodes assez distinctes dans la carrière dramatique d'Ionesco. » (1964, p. 479). C'est dans cette perspective critique d'époque que le présent article circonscrit son investigation aux deux premiers cycles créatifs, un découpage qui nous permet de cartographier une mutation ontologique majeure dans la manifestation de l'impulsion ludique.

Surer situe dans la première étape (1949–1951) le noyau dur de l'anti-théâtre, constitué chronologiquement de *La Cantatrice chauve, La Leçon, Jacques ou La Soumission* et *L'Avenir est dans les œufs*. L'ancrage conceptuel de ce premier cycle réside dans la mécanique tautologique du langage ; en examinant plus particulièrement les deux premières pièces, nous observerons comment les mots et les nombres perdent leur valeur logique pour devenir de simples pièces sur un échiquier textuel qui annule toute signification.

Le passage à la seconde période (1951–1954), marquée par l'émergence de pièces telles que *Victimes du devoir, Amédée* et notre étude de cas, *Les Chaises*, opère un changement radical de paradigme. Comme le constate Paul Surer, les pièces acquièrent durant cet intervalle une consistance nettement plus grande, le décor prend une importance plastique de premier ordre, tandis que le dialogue tend à traduire des idées sous une forme logique. Toutefois, la mutation fondamentale s'opère au niveau des personnages : ceux-ci s'affranchissent de leur condition de marionnettes mécaniques et accèdent à une conscience douloureuse de leur propre misère, gagnant ainsi en humanité. Cette prise de conscience nous permettra de poser le second ancrage de notre travail, consacré au rituel existentiel de l'espace vide. Nous démontrerons ainsi que la farce tragique ionescienne agit comme un écran protecteur face au néant, évoluant à l'inverse de l'univers de Samuel Beckett, qui a parcouru le chemin d'un cadre profondément humain vers une réalité progressivement mécanisée.

1. Contexte théorique : la reconstruction ludique de l'absurde

1.1. L'architecture formelle du jeu – Johan Huizinga, Homo Ludens (chapitres I, V et VIII)

Sans prétendre que l'œuvre ionescienne s'inscrive aveuglément dans une grille d'interprétation unique, le modèle conceptuel élaboré par Johan Huizinga dans *Homo Ludens* s'avère un instrument d'analyse extrêmement fécond pour retracer la dynamique profonde du théâtre d'Ionesco sous un jour inédit. Dans le premier chapitre (Nature et signification du jeu comme phénomène de culture), l'historien néerlandais isole les traits formels qui définissent le jeu en tant que phénomène fondateur de la culture, plaçant au cœur de sa théorie la délimitation spatio-temporelle dite « cercle magique ». Le jeu s'y configure comme une activité libre, assumée comme fiction, capable de suspendre instantanément les lois logiques et utilitaires du monde profane. Au sein de cet espace clos (qu'il s'agisse d'une arène, d'un échiquier ou d'une scène de théâtre), s'instaure un ordre absolu et souverain. Huizinga souligne avec force que le jeu demeure intrinsèquement lié aux catégories esthétiques de l'ordre, du rythme, de la répétition et de la mesure.

> Le jeu se sépare de la vie courante par la place et la durée qu'il y occupe […] Il « se joue jusqu'à bout » à l'intérieur des certaines frontières du temps et d'espace. […] Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracée d'avance […] de même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée […] ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la

> scène […] ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel […] il crée de l'ordre, il est ordre. » (Huizinga, 1951, p. 29-30)

Un aspect central de ce chapitre réside dans l'analyse du jeu en tant que rituel sacré archaïque. Huizinga explique que la représentation collective au sein du culte ne constitue pas une simple imitation mimétique, mais bien une action mystique par laquelle la communauté réactualise un mythe afin d'invoquer une force supérieure, matérialisant ainsi une présence ordonnatrice (la divinité). « Le culte est […] un spectacle, une représentation dramatique, une figuration […] Les jours des fêtes saintes […] la communauté célèbre, par des spectacles sacrés, les grands événements de la vie de la nature. […] L'humanité joue l'ordre de la nature […] puis elle joue sous la forme d'un jeu sacré cet ordre complet de l'existence. » (Huizinga, 1951, p. 38-39)

Le modèle conceptuel du rituel, analysé par Johan Huizinga dans le premier chapitre d'*Homo Ludens* (Nature et signification du jeu) comme une structure formelle destinée à actualiser un ordre sacré, trouve dans le théâtre d'Eugène Ionesco une correspondance purement structurale, mais fonctionnellement inversée.

> Le jeu sacré, indispensable au salut de la communauté, germe d'intuition cosmique et de développement social, n'en demeure pas moins un jeu, une action qui, comme le disait Platon, s'accomplit en dehors et au-dessus de la sphère de la simple vie besogneuse et austère. (Huizinga, 1951, p. 54)

La ritualité ionescienne s'enracine directement au cœur du vide ontologique. Loin de médier le rapport à un référent transcendant, la représentation exploite exclusivement l'armature formelle du protocole collectif pour offrir une consistance plastique à l'Absence et convertir l'espace scénique en une exposition directe du néant.

Plus loin, au chapitre V (Le jeu et la guerre), Huizinga étend cette analyse formelle à l'état de conflit en définissant la fonction agonale, c'est-à-dire la compétition réglementée. Loin d'être un déchaînement chaotique de violence, l'affrontement agonal dans les cultures archaïques constitue un jeu codifié, qui exige impérativement un contrat implicite entre les partenaires, le maintien d'une convention et l'existence d'un esprit de fair-play. Lorsque le jeu perd cette dimension de loyauté symétrique, il dégénère en un conflit destructeur. Cette grille offre les instruments méthodologiques pour comprendre comment le texte ionescien subvertit, dans la pièce *La Leçon*, la convention de la joute intellectuelle et du transfert de connaissances. La relation initiale entre le Professeur et l'Élève mime le protocole d'un jeu agonal institutionnalisé.

> La guerre peut être considérée comme une fonction de culture, aussi longtemps qu'elle se livre dans un cercle dont les membres se reconnaissent mutuellement comme des égaux, ou du moins, des égaux en droit. […] jusqu'au passé le plus récent, le droit des gens reposa sur des limitations semblables […] l'état de guerre fut expressément distingué, d'une part, de l'état de paix, d'autre part, de la violence criminelle. (Huizinga, 1951, p.151)

Pour compléter ce découpage théorique sélectif, nous abordons le chapitre VIII (La fonction de l'imagination), où Huizinga étudie le passage du jeu dans la sphère de l'esthétique pure et explore l'art dramatique à la lumière de la création imaginaire et du mécanisme de l'illusion scénique. La représentation théâtrale y est perçue comme l'héritière directe des formes ludiques qui ont progressivement abandonné leur fonction sacrée originelle pour devenir. L'acteur se masque, le spectateur accepte la convention, et tous deux créent ensemble une réalité alternative suspendue. Ionesco radicalise cette dimension laïque de l'illusion scénique analysée au chapitre VIII en transformant le théâtre en un laboratoire de formes pures ; il récuse l'illusion réaliste pour proposer un spectacle qui assume pleinement sa condition de jeu pour le jeu. « Dans toute image, de la plus sacrée à la plus littéraire, […] la personnification demeure simultanément une forme d'expression extrêmement importante de l'esprit humain et une fonction ludique. » (Huizinga, p. 230)

1. 2. Prolifération absurde et temporalité ludique : Martin Esslin à la lumière de Paul Surer et le parallèle avec Beckett

Pour rendre ces concepts opérationnels au regard des spécificités du théâtre d'après-guerre, il convient de les articuler à la synthèse établie par Martin Esslin dans *Le Théâtre de l'absurde,* elle-même étroitement liée au découpage esthétique proposé par Surer. Esslin isole comme trait caractéristique de l'univers ionescien le phénomène de prolifération, l'accumulation géométrique et suffocante d'objets physiques, de mots vides ou de répétitions mécaniques.

Dans cette étude, nous proposons une relecture de ce concept à travers la grille de Huizinga, en soutenant que la prolifération n'est rien d'autre que la radicalisation monstrueuse de la règle de répétition et de multiplication propre au jeu : un mécanisme formel qui échappe au contrôle des personnages pour finir par anéantir toute signification.

> Ionesco compare sa tentative pour redécouvrir « le mécanisme théâtral à l'état pur » et l'utilisation du principe d'accélération […] « Dans La leçon, par exemple, il n'y a pas une histoire, mais il y a tout de même une progression. […] Le rythme des pièces de Ionesco est un rythme d'intensification, d'accélération, d'accumulation, de prolifération poussée jusqu'au paroxysme et quand la tension psychologique atteint l'intolérable, celui de l'orgasme, il doit être suivi d'une détente qui libère […] Cette libération prend la forme du rire. » (Esslin, 1962, p. 183-187)

Cette dynamique d'accumulation nous permet de saisir les mutations profondes subies par la structure temporelle sur la scène ionescienne, tout en justifiant le parallèle avec Samuel Beckett.

Toutefois, comme le souligne Paul Surer dans *Le Théâtre français contemporain* (1964), la démarche des deux dramaturges au sein de la temporalité ludique demeure radicalement différente. Chez Beckett (particulièrement dans *En attendant Godot*), le jeu remplit une fonction compensatoire et statique, destinée à meubler une temporalité

stagnante, inerte, qui se refuse à s'écouler. Beckett ralentit le rythme jusqu'à l'immobilisme, parcourant une trajectoire qui part d'un univers profondément humain pour aboutir, vers la fin de son œuvre, à des cadres entièrement mécanisés.

En revanche, Ionesco adopte une stratégie dynamique, fondée sur l'accélération et le crescendo. Le temps ionescien est agressé par des répétitions chronologiques frénétiques. De plus, pour reprendre l'observation initiale de Surer, Ionesco évolue dans le sens inverse de Beckett.

> Avec *Les Chaises,* qui suivent *Victimes du devoir* et *Amédée*, Ionesco aborde une seconde période qui va de 1951 à 1954. Les pièces sont plus étoffées, le décor a plus d'importance […] les situations sont traitées dans un style expressionniste. La différence la plus importante touche les personnages qui perdent leur aspect mécanique pour devenir plus complexes […] (sur ce point, Ionesco a suivi une évolution opposée à celle de Beckett, qui est parti d'un univers humain pour aboutir à un univers mécanisé). (Surer, 1964, p. 483)

Alors que, durant la première période (1949–1951), ses personnages fonctionnent comme de simples guignols rigides et interchangeables pris dans une intemporalité circulaire, ils perdent, au cours de la seconde (1951–1954), leur aspect purement mécanique pour gagner en humanité et accéder à une conscience douloureuse de leur propre misère. La farce mécanique se mue alors en farce tragique, où la structure temporelle ludique ne relève plus de la simple bouffonnerie, mais mesure une chute imminente vers le néant.

1.3. La théorie des chiffres : la subversion de la logique et la déconstruction du discours idéologique

Dans cet espace clos du laboratoire de la scène, la théorie des chiffres s'institue comme le mécanisme suprême de régulation du rythme scénique et de dissolution du sens. Les chiffres et les nombres perdent leur fonction mathématique rationnelle, utilitaire, de mesure de la réalité palpable, pour être réifiés et transformés en de simples pièces de jeu formel. Ils deviennent des instruments de scansion esthétique : les sonneries imprévisibles de la pendule dans *La Cantatrice chauve* ou le décompte oppressif du type 39+1 dans *La Leçon* ne transmettent pas de données logiques, mais agissent comme des stimuli structurels qui imposent aux acteurs un tempo saccadé, paroxystique. Le chiffre devient le fil de la marionnette qui accélère les mouvements sur scène, vidant le discours de sens et transformant l'existence en une équation absurde. Par conséquent, là où le discours rationnel recourt à l'argumentation logique pour structurer la réalité, Ionesco s'empare des paradoxes de la raison pour les vider de toute cohérence utilitaire. Il réduit les systèmes de pensée rigides à un simple et implacable automatisme de Guignol, au sein duquel les personnages se dépouillent de leur individualité pour se fondre dans un tout amorphe de bruit tautologique et stérile. Les chiffres et les mots perdent ainsi leur capacité à s'assembler ou à rendre compte de réalités distinctes, devenant exclusivement les simples instruments d'un ordre absurde. Il s'agira, dès lors, dans les sections consacrées aux analyses de textes, d'observer la manière dont cette chosification

mathématique et discursive s'exerce concrètement à l'échelle de la dynamique scénique, en dessinant les règles internes des deux périodes créatrices.

2. Première période (1949–1951) : chosification du discours et mécanique du temps suspendu

Dans ce premier cycle de la dramaturgie ionescienne, identifié par Surer comme l'acte de naissance de « l'anti-théâtre », la scène s'affirme comme une manifestation radicale du « cercle magique » défini par Johan Huizinga dans *Homo Ludens*. Cet espace cesse d'être le réceptacle de la mimesis classique pour devenir un laboratoire clos, régi par des règles internes strictes, entièrement abstraites et dénuées de toute utilité pratique. Le point d'ancrage central de cette étape réside dans la mécanique tautologique du langage, processus par lequel les mots se dépouillent de leur fonction sémiotique de communication pour subir une chosification et devenir de simples pièces sur un échiquier textuel qui annule toute signification.

2.1. La Cantatrice chauve *: la méthode Assimil comme échiquier et la libération de la pulsion ludique*

L'analyse de la genèse de *La Cantatrice chauve* dépasse la simple anecdote biographique pour révéler une intuition structurelle profonde. Comme le note Martin Esslin dans *Le Théâtre de l'absurde*, l'accession d'Ionesco à la renommée internationale à l'âge de trente-six ans constitue un phénomène qui dissimule la longue quête d'un moyen d'expression adéquat. La découverte des potentialités d'une certaine forme de dialogue ne s'est pas produite par l'adhésion à la tradition littéraire, mais par la collision avec le texte tout fait de la méthode Assimil. Conçu à des fins strictement utilitaires, l'apprentissage de l'anglais — ce manuel de langues étrangères — est devenu, sous le regard d'Ionesco, un déclencheur ludique. Esslin souligne que ce dialogue stéréotypé a révélé à l'auteur sa véritable vocation au cœur même du théâtre qu'il avait jusqu'alors détesté, dans la mesure où les conventions admises de l'époque contredisaient ses propres intuitions. Le détournement de ce manuel pédagogique au profit d'un jeu gratuit avec les phrases incarne la posture pure de l'Homo Ludens : la conversion d'une structure rigide du réel en un jouet formel.

Cette inclination pour une forme dramatique fondée sur l'automatisme et le cliché ne relevait pas d'un accident isolé, mais constituait une structure latente de l'esprit ionescien. Esslin en veut pour preuve les notes du journal de jeunesse de l'auteur datant de 1939. Dix ans avant la découverte du manuel Assimil, Ionesco avait déjà esquissé l'idée d'un sketch où une femme s'adressait à un homme en coulisses dans une scène entièrement bâtie à partir de fragments de clichés et de répétitions stéréotypées, sans que le spectateur ne sache jamais de quoi il retournait. Cette anticipation documentaire démontre que le manuel d'apprentissage n'a pas créé l'esthétique ionescienne, mais qu'il a seulement libéré un talent en quête de sa forme, en lui offrant un corpus de textes prêts à être manipulés sur l'échiquier de la scène.

Une fois entré dans le cercle magique de l'œuvre, le langage subit une chosification totale, particulièrement visible dans la dynamique tautologique des époux

Smith. Le dialogue d'ouverture de la pièce cesse d'être un échange d'informations pour devenir un jeu de société formalisé, régi par de strictes règles de répétition. Les truismes énoncés par Madame Smith concernant les qualités de l'huile, le menu du dîner ou l'identité nationale de sa propre famille (« M. Smith est anglais, il habite dans une résidence anglaise, il porte des chaussures anglaises ») n'ont pas pour rôle de construire une réalité, meublant plutôt le vide par une mécanique verbale qui tourne à tour de rôle. Cette dynamique textuelle réactive les coordonnées formelles du jeu, telles que décrites dans *Homo Ludens*. Par l'élimination de l'intention utilitaire, le texte dramatique s'installe dans les cadres d'une temporalité autonome où les mots, affranchis de l'obligation de refléter la réalité profane, façonnent un ordre esthétique autoréférentiel.

> Le pendule sonne cinq fois. Un long temps.
> Mme SMITH : Et quand pensent-ils se marier, tous les deux ?
> M. SMITH : Le printemps prochain, au plus tard.
> Mme SMITH : Il faudra sans doute aller à leur mariage.
> M. SMITH : Il faudra leur faire un cadeau de noces. Je me demande lequel ?
> Mme SMITH : Pourquoi ne leur offririons-nous pas un des sept plateaux d'argent dont on nous a fait don à notre mariage à nous et qui ne nous ont jamais servi à rien ?
> Court silence. La pendule sonne deux fois. (Ionesco, *La Cantatrice chauve*, Scène I)

Du point de vue linguistique, ce processus s'appuie sur la déconstruction des microstructures du discours. Comme le rappelle Raluca Bălăiță dans *Le discours théâtral d'Eugène Ionesco*, les jeux de mots et le non-sens deviennent des stratégies fondamentales d'émancipation, ce que confirme l'aveu autopoétique du dramaturge, pour qui la libération totale du vocabulaire engendre une signification purement ludique, indépendante du contrôle rationnel. Cette liberté se manifeste en premier lieu par la dissolution de la fonction d'identification du nom propre, phénomène qui subvertit la convention du réalisme scénique. Le cas de la famille Bobby Watson dans *La Cantatrice chauve* illustre l'effondrement du schéma classique de la communication référentielle. Dans un espace où tous les membres d'un même clan, indépendamment du genre ou du degré de parenté, partagent un nom unique et une profession identique, l'altérité s'évanouit. (Bălăiță, 2009, p. 199-200)

Cependant, abordé à la lumière de la théorie de Huizinga, ce blocage communicationnel révèle un paradoxe : les personnages parviennent à interagir parfaitement précisément parce qu'ils maîtrisent le code formalisé d'une partition ludique où la validité de l'énoncé ne dépend plus de la vérité factuelle, meublant la scène par le respect strict des règles syntaxiques de la bouffonnerie.

Le rythme de cet engrenage est soutenu par une subversion profonde de la structure temporelle, opérée par le comportement aberrant de la pendule. Les coups imprévisibles de l'horloge brisent la temporalité linéaire de la vie quotidienne, illustrant la thèse de Huizinga selon laquelle le temps est isolé au sein du jeu. La scène impose une cadence purement esthétique qui ne mesure plus le devenir, mais agit

comme un instrument de découpe rythmique, enfermant les comédiens dans une boucle infinie où la fin coïncide avec le début.

L'ironie de cette méthode de travail, fondée sur l'intuition et sur la parodie de l'effort, est assumée par Ionesco lui-même d'une manière qu'Esslin qualifie de convaincante, par son caractère carnavalesque. Dans la description de l'acte d'écrire, Ionesco déplore l'effort physique considérable impliqué par la nécessité de se lever ou de prendre un stylo, confirmant la posture profondément ludique d'un créateur qui traite l'instance scripturale elle-même comme une farce intégrée à la grande mécanique du jeu existentiel.

Ce refus ironique de la posture de l'écrivain grave confirme la dimension profondément ludique de la démarche de l'auteur : tout, de l'acte physique de l'écriture jusqu'à l'accident de répétition qui a métamorphosé *L'Anglais sans effort* en *La Cantatrice chauve*, lorsqu'un comédien incarnant le Pompier a prononcé par inadvertance « cantatrice chauve » à la place d'« institutrice blonde », est abordé comme une farce intégrée à la grande mécanique du jeu.

> On ne trouvait pas de titre convenable. C'est le hasard qui le trouva. Henri-Jacques Huet — qui jouait admirablement le rôle du Pompier, — eut un lapsus linguae au cours des dernières répétitions. En récitant le monologue du Rhume, où il était, incidemment, question d'une « institutrice blonde », Henri-Jacques se trompa et prononça « cantatrice chauve ». « Voilà le titre de la pièce ! » m'écriai-je. C'est ainsi donc que « La Cantatrice chauve » s'appela « La Cantatrice chauve » (Ionesco, 1962, p. 257-258)

2.2. La Leçon*, la théorie des chiffres et la perversion de l'agon*

Si, dans *La Cantatrice chauve*, la déconstruction s'opère au niveau des microstructures verbales, la dynamique du jeu migre, dans *La Leçon*, vers la macrostructure relationnelle pour se métamorphoser en affrontement violent. La relation pédagogique entre le Professeur et l'Élève est initialement conçue comme une compétition intellectuelle soumise à des règles strictes. Cette structure correspond au concept de fonction agonale (la compétition), que Huizinga analyse dans *Homo Ludens* comme un moteur fondamental du développement culturel.

À mesure que la leçon progresse, la convention ludique se trouve pervertie. Le Professeur détourne l'autorité que lui confère son rôle au sein du jeu, non pas pour transmettre un savoir, mais pour exercer une pression psychologique croissante. Le dialogue perd progressivement sa réciprocité pour se muer en monologue oppressif. Cette dégradation du fair-play et la dérive du jeu vers une violence réelle renvoient directement aux mécanismes analysés par Huizinga dans le chapitre V de sa réflexion sur les rapports entre le jeu et la guerre. Dès lors que le jeu se dépouille de sa liberté et de sa bonne foi, il dégénère en un conflit destructeur.

> L'ÉLÈVE : Excusez-moi, Monsieur… Qu'entendez-vous par le nombre le plus grand ? Est-ce celui qui est moins petit que l'autre ?
> LE PROFESSEUR : C'est ça, Mademoiselle, parfait. Vous m'avez très bien compris.

L'ÉLÈVE : Alors, c'est quatre.
LE PROFESSEUR : Qu'est-ce qu'il est, le quatre ? Plus grand ou plus petit que trois ?
L'ÉLÈVE : Plus petit… non, plus grand.
LE PROFESSEUR : Excellente réponse. (Ionesco, *La leçon*)

Au cours de ce processus d'anéantissement, la théorie des chiffres remplit l'office de moteur structurel du texte dramatique. Les mathématiques et l'arithmétique perdent toute utilité pratique ou rationnelle pour devenir les instruments d'un délire contrôlé. Le Professeur exige de l'Élève des calculs absurdes, et l'incapacité de cette dernière à manipuler les abstractions mathématiques, illustrée par l'impossibilité de distinguer l'addition de la soustraction ou par la mémorisation machinale de tous les produits possibles sans compréhension du principe de multiplication, provoque une accélération paroxystique du rythme scénique. Ionesco recourt aux chiffres pour orchestrer un crescendo dramatique suffocant. Loin de désigner des réalités quantifiables, ces derniers agissent comme des impulsions purement formelles qui morcellent l'attention et la résistance de l'Élève.

Le dénouement de la pièce, scellé par le meurtre final, obéit à la formule mathématique implicite du décompte : le célèbre « 39 + 1 ». L'entrée en scène de la Bonne et la préparation de l'accueil d'une nouvelle élève confirment la nature de rituel répétitif qui caractérise l'action. La structure mathématique se fait ainsi le fil invisible qui orchestre la dissolution de l'humain.

LA BONNE : Petit assassin ! Salaud ! Petit dégoûtant ! Vous vouliez me faire ça à moi ? Je ne suis pas une de vos élèves, moi !
[…]
L'arithmétique mène à la philologie, et la philologie mène au crime…
LE PROFESSEUR : Vous aviez dit : « au pire » !
LA BONNE : C'est pareil.
LE PROFESSEUR : J'avais mal compris. Je croyais que « Pire » était une ville et que vous vouliez dire que la philologie menait à la ville de Pire…
LA BONNE : Menteur ! Vieux renard ! Un savant comme vous ne se méprend pas sur le sens des mots. Faut pas me la faire.
LE PROFESSEUR (sanglote) : Je n'ai pas fait exprès de la tuer !
[..]
LE PROFESSEUR : Oui, Marie ! Qu'est-ce qu'on va faire, alors ?
LA BONNE : On va l'enterrer… en même temps que les trente-neuf autres… ça va faire quarante cercueils… On va appeler les pompes funèbres et mon amoureux, le curé Auguste... On va commander des couronnes… (Ionesco, *La leçon*)

Cette réduction de l'existence à une équation absurde résonne avec les polémiques que Ionesco entretenait avec les intellectuels engagés de son temps, au premier chef Jean-Paul Sartre. Comme il le formule explicitement dans les essais rassemblés dans *Notes et contre-notes*, le dramaturge récusait catégoriquement toute instrumentalisation politique de la scène, soutenant que la conversion du théâtre en

véhicule de propagande ou en démonstration didactique rigide détruit la liberté organique de l'esprit ludique.

Par conséquent, là où le théâtre à thèse recourt à l'argumentation logique et au paradoxe moral, Ionesco s'empare des paradoxes de la raison pour la vider de toute charge idéologique. Il réduit les systèmes de pensée classiques à un simple et implacable automatisme de Guignol, au sein duquel les personnages se dépouillent de leur individualité pour se fondre dans un tout indifférencié de bruit tautologique et stérile. Les chiffres et les mots perdent ainsi leur capacité à s'assembler ou à expliciter des réalités distinctes, devenant de simples véhicules d'un ordre absurde.

Il s'agira, dès lors, dans les sections consacrées aux analyses de textes de la période suivante, d'observer la manière dont cette chosification agit, plus avant, à l'échelle de la dynamique scénique, en modifiant fondamentalement les coordonnées formelles de l'univers dramatique.

4. Seconde période (1951–1954) : la farce tragique et le rituel inversé de l'absence

La transition vers le second cycle de la dramaturgie ionescienne, circonscrite par Paul Surer entre 1951 et 1954, marque une mutation ontologique et esthétique majeure dans la manifestation de l'esprit ludique.

Si la première étape de « l'anti-théâtre » explorait principalement l'automatisme formalisé du discours chosifié, ce nouvel intervalle déploie une architecture dramatique d'une tout autre consistance. Comme le note Surer dans *Le Théâtre français contemporain*, dans des pièces telles que *Victimes du devoir, Amédée ou Comment s'en débarrasser* et, tout particulièrement, dans notre étude de cas, *Les Chaises*, le décor acquiert une présence plastique sans précédent, tandis que le dialogue tend à traduire des idées sous une forme apparemment logique.

Toutefois, la mutation fondamentale relevée par le critique français s'opère à l'échelle des personnages : ceux-ci se dépouillent de leur rigidité et de leur comportement purement mécanique pour accéder à une conscience douloureuse de leur propre misère, gagner ainsi en humanité. C'est au cœur de cette rupture structurelle que s'élabore le genre hybride de la farce tragique. Dans cet espace nuancé, l'Homo Ludens ne joue plus sous l'impulsion gratuite du hasard linguistique (effet propre à la méthode Assimil), mais convertit le jeu en un rituel existentiel désespéré, ultime rempart dressé contre l'angoisse de la mort et du néant.

4.1.* Les Chaises *: le cercle magique de l'île et la reconfiguration du rituel sacré

Pour décoder les ressorts intimes de la pièce *Les Chaises*, il est impératif de recourir au premier chapitre d'Homo Ludens, où Huizinga analyse la filiation entre le jeu et les manifestations du culte sacré archaïque. L'historien hollandais démontre que le rituel est un jeu abordé avec le plus grand sérieux, une représentation collective déployée au sein d'un espace sanctifié et isolé (le « cercle magique »), par laquelle la communauté réactualise un mythe fondateur afin d'actualiser une force supérieure, donnant ainsi corps à une Présence ordonnatrice et transcendante.

Le texte ionescien configure l'espace scénique en reproduisant rigoureusement ce jeu rituel décrit par Huizinga : l'isolement total de l'espace (la tour entourée par les eaux, pensée comme un cercle magique insulaire), la solennité des préparatifs, le respect strict d'un protocole d'accueil et la hiérarchisation symbolique des invités. Les deux vieillards agissent comme les grands prêtres d'une cérémonie imminente, destinée à transmettre à la postérité le « message » sauveur de toute une vie.

Toutefois, le génie d'Ionesco réside dans le renversement radical de la finalité du rituel huizinguien. Dans la farce tragique *Les Chaises*, le jeu de la représentation n'invoque plus les dieux et ne remplit plus l'espace d'une signification transcendante ; il devient un rituel vidé de sa substance, conçu exclusivement pour circonscrire et donner une forme plastique à l'Absence. Les invités qui affluent frénétiquement sur scène, de la dame bizarre et du colonel jusqu'à la suite impériale, sont totalement invisibles. Les personnages humains s'immergent pleinement dans l'illusion (in-lusio, l'acte d'entrer dans le jeu), dialoguant, flattant et disposant des sièges pour un public spectral.

Ce Guignol métaphysique exploite sa structure ludique non pas comme une manifestation génératrice de culture (comme le soutenait Huizinga), mais comme une stratégie de survie psychologique face au vide ontologique. Le jeu subsiste comme forme pure, comme armature extérieure rigide, mais il ne sauve plus rien : il se borne à masquer, sous le fard de la bouffonnerie et de la courtoisie protocolaire, l'effondrement imminent de l'échafaudage existentiel.

4.2. La prolifération géométrique et l'Orateur comme marionnette de l'aphasie

Dans ce cadre du rituel inversé, la théorie des chiffres cesse de fonctionner comme un simple rythme linguistique saccadé (à l'image de la pendule dans *La Cantatrice chauve*) pour se matérialiser directement dans l'espace scénique par le phénomène de prolifération, théorisé par Martin Esslin dans *Le Théâtre de l'absurde*.

Les chiffres dictent ici un crescendo physique, suffocant. Le nombre de chaises apportées sur scène croît selon une progression géométrique, envahissant et dévorant l'espace vital des deux vieillards. Chaque siège ajouté constitue une unité comptable du néant, un chiffre qui mesure mathématiquement la dimension du vide. La quantité monstrueuse d'objets inertes dépossède la personne humaine de sa centralité, les personnages étant physiquement refoulés vers les marges de la scène, face aux fenêtres ouvertes sur les eaux sombres, ce qui suggère une annulation géométrique de l'individu par son propre jeu de présence. La chaise vide devient ainsi le signe visuel suprême de l'Absurde : un objet ludique qui prolifère jusqu'à étouffer les joueurs.

Le dénouement de cette farce tragique consacre l'échec définitif de l'illusion par l'apparition de l'Orateur, personnage conçu comme une ironie suprême à l'égard du logos et de toute espérance de salut. Engagé par le Vieillard pour prononcer son fameux message, l'Orateur est le seul convive réel et visible, censé valider le jeu rituel et délivrer le sens tant attendu. Or, dans un retournement propre au Guignol, Ionesco révèle que l'Orateur est aphasique : sourd-muet, il ne peut émettre que des sons gutturaux et griffonne sur un tableau des mots incomplets.

« L'ORATEUR : Mmm, Mmm, Gueue, Gou, Gu, Mmm, Mmm. Mmm, Mmmm. »
(Ionesco, *Les Chaises*)

Cet effondrement de la communication logique rappelle la manière dont Ionesco polémiquait, dans les essais de Notes et contre-notes, avec les systèmes philosophiques rigides et rationalistes, refusant de livrer un message prêt à l'emploi ou une thèse idéologique. L'Orateur se change en une marionnette défaillante du discours ; sa survenue dissipe définitivement la foi dans le sens, prouvant qu'au-delà de la mécanique formelle du jeu ne subsiste aucune certitude métaphysique.

Le double suicide des vieillards, qui se précipitent par les fenêtres en croyant que leur message sera transmis, ne laisse sur scène que le clapotis des eaux et les chaises vides dans la pénombre. Il confirme que, dans cette seconde étape de sa dramaturgie, Ionesco emploie l'ordre et la répétition ludique décrits par Huizinga non plus pour ordonner le monde, mais pour mettre en scène, avec une précision mathématique effrayante, le triomphe du néant.

Conclusions

L'investigation de l'évolution de la première dramaturgie d'Eugène Ionesco à travers le prisme du concept d'Homo Ludens révèle une radicalisation profonde et systématique de l'impulsion ludique. Loin d'être une simple manifestation de gratuité formelle, le jeu s'institue sur la scène de l'absurde comme une modalité souveraine de questionnement de la condition humaine lors des crises du sens. L'adoption du découpage chronologique établi par Paul Surer a permis de cartographier une mutation d'ordre ontologique entre les deux premiers cycles créateurs de l'auteur, en offrant à chaque étape un ancrage critique et structurel distinct. Dans la première période (1949–1951), dominée par les piliers formels de *La Cantatrice chauve* et de *La Leçon*, l'ancrage analytique s'est concentré sur la mécanique tautologique du langage. À travers la déconstruction des microstructures du discours et la réification du vocabulaire, empiriquement déclenchées par la collision avec le texte tout fait de la méthode Assimil, Ionesco suspend la fonction de communication du logos. Le nom propre perd sa capacité d'identification référentielle, réduisant les personnages à de simples pièces interchangeables sur un échiquier verbal. Ce Guignol textuel dicte son propre temps, isolé par les anomalies chronologiques de la pendule ou par la progression mathématique oppressante de la formule 39+1, retenant l'individu à l'intérieur d'un « cercle magique » gouverné par des règles rigides, mais pleinement aliénantes.

La transition vers la seconde période (1951–1954), fixée autour de l'œuvre *Les Chaises,* marque un changement majeur de paradigme avec l'apparition de la farce tragique. Les personnages se détachent de la condition de marionnettes automatiques pour acquérir une conscience profondément humaine de leur propre misère existentielle. À ce stade, l'ancrage structurel devient le rituel existentiel de l'espace vide. Ionesco utilise tous les éléments protocolaires du jeu sacré décrits dans le premier chapitre d'Homo Ludens, mais il en inverse la fonction. Le cérémoniel collectif et la prolifération géométrique des chaises vides n'ont plus pour rôle d'actualiser un ordre

transcendant ou d'invoquer une Présence salvatrice, mais subsistent exclusivement comme modalité d'objectivation plastique de l'Absence. En dernière instance, la relecture du théâtre ionescien démontre que l'auteur évolue dans un sens diamétralement opposé au structuralisme statique de Samuel Beckett. Là où Beckett ralentit l'écoulement du temps jusqu'à l'immobilisme d'un cadre progressivement mécanisé, Ionesco accélère la dynamique des formes pures par un crescendo destructeur. La théorie des chiffres, le refus du conformisme idéologique et l'attachement précoce à l'esthétique de Guignol convergent vers une même conclusion : dans l'univers de l'Homo Ludens, l'ordre et la répétition ludiques ne servent pas à ordonner le monde, mais à mesurer, avec une précision mathématique implacable, l'effondrement du sens face au néant.

Bibliographie

Bălăiță, R. (2009). *Le discours théâtral d'Eugène Ionesco – L'énonciation entravée*. Institutul European.

Esslin, M. (1963). *Théâtre de l'absurde*. Buchet-Chastel.

Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens. Essai Sur La Fonction Sociale Du Jeu*. Gallimard

Ionesco, E. (1966). *Les chaises*. Gallimard.

Ionesco, E. (1962). *Notes et contre-notes*. Gallimard.

Ionesco, E. (1994). *La leçon*. Gallimard.

Ionesco, E. (1998). *La cantatrice chauve*. Gallimard.

Surer, P. (1964). *Le théâtre français contemporain*. Société d'édition d'enseignement supérieur.

LA LUDOCREATIVITÀ NELLA LETTERATURA ITALIANA: "NOVECENTO" DI ALESSANDRO BARICCO: IL NESSUNO E LA MUSICA DELL'OCEANO [PLAY AND CREATIVITY IN ITALIAN LITERATURE: ALESSANDRO BARICCO'S "NOVECENTO": NOBODY AND THE MUSIC OF THE OCEAN]

Giorgio Alexandro JURAVLE[1]
Maria-Magdalena PETRENCHI[2]
Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava
giorgio.juravle@student.usv.ro
maria.petrenchi@student.usv.ro

Abstract: In this study, the concept of "ludocreativity" is explored as a blend of play and artistic creation, applied to Alessandro Baricco's *Novecento*. The text shows how the musicality, language, and structure of the monologue create a narrative experience that feels like a concert, clearly influenced by jazz. The story is told by the trumpeter Tim Tooney and follows the life of Novecento, a remarkable pianist who is born and raised on an ocean liner and never sets foot on land. The ship becomes his entire world, limited but understandable, where he develops his musical talent and forms deep connections. Despite having the chance to succeed in the outside world, Novecento chooses to remain in this confined space, afraid of the endless possibilities that life on land offers. Ludocreativity appears in the playful use of language, in the names, in paradoxical situations, and in a narrative style that mixes irony with more dramatic elements. At the same time, the work carries a strong philosophical message: it contrasts the comfort of limits with the overwhelming vastness of the world, suggesting that too many choices can leave a person feeling lost. In the end, Baricco brings together play, music, and existential reflection, creating a unique work that encourages readers to think about the meaning of life and the many choices we face and make.

Keywords: *Ludocreativity, contemporary literature, Italian literature, Baricco, Novecento.*

"Ludocreatività" è un neologismo creato per esprimere l'unione tra gioco e creazione artistica, ci soffermeremo sull'importanza che essa ha nella letteratura,

[1] Contribuția lui Giorgio-Alexandro JURAVLE la această lucrare a fost susținută prin Grantul pentru tineri cercetători „Regele Carol I", finanțat de Autoritatea Națională pentru Cercetare, contract nr. 249 din 12.01.2026 / Giorgio-Alexandro JURAVLE's contribution to this paper was supported by a "King Carol 1st" research fellowship granted by the National Research Authority, contract no. 249 / January 12th 2026.

[2] Coordonatori: Lector univ. dr. Ciprian-Florentin POPA şi Conf. univ. dr. Victor Andrei CĂRCĂLE.

analizzandola con l'aiuto dell'opera "Novecento". L'opera di Baricco, che è un monologo, sorprende il fenomeno letterario grazie alla musicalità del testo, ai personaggi e ai modi di esprimersi.

Contesto e riassunto dell'opera

Alessandro Baricco è uno scrittore italiano, nato a Torino nel 1958. Il suo stile di scrittura è influenzato dal suo rapporto con la musica, avendo studiato pianoforte, la sua passione è presente spesso nei suoi testi trasformandoli in un rifugio di tranquillità e pace per il lettore. "Novecento" nasce come monologo teatrale nel 1994 ed è stato pensato non soltanto per essere letto, ma anche ascoltato, proprio come un concerto musicale, grazie al ritmo narrativo simile allo stile jazz.

Nel 1998 l'opera arriva anche sul grande schermo con il titolo: La leggenda del pianista sull'oceano[3], film che sorprende il pubblico grazie alla sua durata di 2 ore e 50 minuti, mentre il monologo presenta poco più di 40 pagine.

La vicenda di Novecento è raccontata dal trombettista Tim Tooney, che rievoca la figura del suo amico Novecento attraverso un monologo dal tono orale e coinvolgente. Il racconto non segue una struttura rigidamente cronologica, ma si sviluppa per episodi e ricordi, contribuendo a creare un'atmosfera sospesa tra realtà e leggenda.

La storia di Novecento è straordinaria. Un bambino trovato su un pianoforte di un transatlantico nel 1900, cresciuto dagli uomini dell'equipaggio, senza conoscere nulla del mondo esterno e senza mai mettere piede sulla terraferma. La nave diventa il suo unico mondo, un universo limitato ma nel quale scopre subito la sua passione per la musica e per il pianoforte. Diventa, grazie al suo talento, una vera e propria "star" tra i passeggeri e musicisti. L'amicizia tra Tim Tooney e Novecento nasce proprio attraverso la musica: facendo parte della stessa banda che si esibiva a bordo della nave, i due riescono a costruire un legame unico e profondo. La musica di Novecento, così originale e trascinante, diventa il simbolo stesso della nave: quando si parlava del Virginian, si pensava immediatamente a concerti, feste e balli. La leggenda del "pianista dell'oceano" cresce al punto da attirare persino l'attenzione dell'inventore del jazz[4] che decide di sfidarlo in un duello musicale destinato a diventare memorabile. Nonostante la notorietà crescente, Novecento rifiuta ogni proposta di scendere dalla nave per intraprendere una carriera da musicista sulla terra. Tuttavia, uno dei momenti più rilevanti arriva quando, durante uno dei viaggi, conosce un contadino, Lynn Baster, un uomo che aveva parlato con il mare. Novecento rimase talmente sorpreso dalla storia del passeggero che se la fece raccontare un'infinità di volte, volendo riuscire anche lui a parlare con il mare, ma essendo consapevole che, per farlo, avrebbe dovuto scendere dalla nave. Così inizia, forse per la prima volta, a immaginare la

[3] Vincitore di 5 Nastri d'Argento e un premio ai Golden Globes, il ruolo di Novecento intrepretato da Tim Roth mentre quello del trombettista Tim Tooney da Pruitt Taylor Vince.

[4] Jelly Roll Morton, pseudonimo di Ferdinand Joseph La Menthe, pianista e compositore statunitense. Il primo compositore di musica jazz della storia. Celebre per la sua personalità arrogante ed egocentrica.

possibilità di scendere dalla nave. Questo incontro rappresenta il momento più vicino in assoluto alla scelta di abbandonare il Virginian, ma anche questa volta il mondo esterno gli appare troppo vasto. Anche quando Tim Tooney scende definitivamente dalla nave, Novecento, personaggio "outsider" così definito perché: "osserva il genere umano senza mai entrarne del tutto a far parte" (Rossi, 2025, p. 10) rimane sul Virginian, fedele al proprio mondo. Gli anni passano, e con essi la nave invecchia, finché il Virginian viene destinato alla demolizione. È allora che Tim scopre che Novecento si trova ancora a bordo, deciso a non abbandonare mai la nave che gli ha fatto da casa, da scuola e da palcoscenico.

Per Novecento, scendere a terra significherebbe affrontare un mondo troppo grande per le sue possibilità di scelta. Sulla nave tutto è comprensibile, misurabile, umano; a terra, invece, "la tastiera è infinita" e lui non saprebbe dove iniziare. La sua scelta finale, dolorosa ma coerente, rappresenta l'atto estremo di fedeltà alla propria identità e alla propria visione del mondo. Tim Tooney diventa così il custode della sua storia: l'unico che può raccontare la vita del "pianista dell'oceano" e conservarne la leggenda. Attraverso il racconto, Novecento continua a vivere, trasformandosi in una figura mitica sospesa tra realtà e immaginazione.

Strumenti usati per accentuare la ludocreatività

La ludocreatività può essere espressa in diversi modi essendo un fenomeno letterario molto ampio che unisce il gioco alla creazione artistica. Anche se il termine è un neologismo, la sua virtù è già stata usata in precedenza anche da altri scrittori italiani come Italo Calvino nella trilogia "I nostri antenati": "Il visconte dimezzato" (1952), "Il barone rampante" (1957), "Il cavaliere inesistente" (1959) dove la narrazione artistica assume un carattere ludico, ma non solo, in "Il castello dei destini incrociati" (1969) lo scrittore ci regala uno degli esempi più chiari di ludocreatività strutturale (ogni storia nascendo da combinazioni diverse delle stesse carte dei tarocchi). Questo elemento artistico anche in "Il nome della rosa" (1980) trasforma il romanzo in un labirinto narrativo portando il lettore a far parte di un gioco complesso tra enigmi, simboli e interpretazioni.

Nell'opera Novecento , essa si manifesta attraverso una molteplicità di strumenti espressivi che coinvolgono il linguaggio, la struttura narrativa e la costruzione dei personaggi. Baricco non si limita a raccontare una storia, ma costruisce un vero e proprio spazio creativo in cui la parola assume un valore musicale, visivo e simbolico. In questo contesto, l'ironia svolge un ruolo fondamentale: attraverso il contrasto, il paradosso e il gioco linguistico, l'autore riesce ad attirare l'attenzione del lettore e a mantenere viva la sua partecipazione, trasformando la lettura in un'esperienza dinamica e coinvolgente.

Nomi dei personaggi in Novecento

In primo luogo, il nome completo del protagonista: "Danny Boodmann T.D. Lemon Novecento" (Baricco, 2024, p. 21), è già di per sé un esempio evidente di ludocreatività. La prima parte del nome "Danny Boodmann" appartiene al marinaio

nero che trova il bambino in una scatola di cartone sul pianoforte del Virginian. Lo considera come un figlio e gli dà il suo nome. È un gesto di affetto, ma anche un primo passo verso la sua futura identità. "T. D. Lemon" è il pezzo più comico e ludico del nome dato che il bambino viene trovato in una scatola di limoni, una cassa con la scritta "T.D. Lemon". Gli uomini dell'equipaggio, non sapendo che nome dargli, decidono di aggiungere questa sigla e questa parola al suo nome ufficiale. Novecento è il tocco finale, poiché viene trovato la notte di Capodanno tra il 1899 e il 1900. Gli uomini dell'equipaggio lo chiamano Novecento, trasformando un numero in un nome proprio. Il nome, dunque, diventa un puzzle di parole che compongono l'identità del "pianista dell'oceano". Nel corso del testo ricorrono momenti comici legati al suo nome, per esempio, mentre faceva un concerto una passeggera chiede al comandante il nome del bambino e da qui nasce un dialogo esilarante:

"Come si chiama?"
"Novecento."
"Non la canzone, il bambino."
"Novecento."
"Come la canzone?"

Non solo il nome del protagonista sorprende il fenomeno ludocreativo ma anche quello del medico di bordo del transatlantico: "Klausermanspritzwegensdorfentag" (Baricco, 2024, p. 16). Questo nome estremamente lungo e complesso introduce un altro elemento comico nella narrazione dell'opera, anche il narratore ironizzando sulla difficoltà della pronuncia, sottolineando come, in una situazione d'emergenza, chiamarlo risulterebbe un'impresa.

In secondo luogo, il carattere ludico dei nomi è presente anche nell'episodio della morte del marinaio che aveva trovato e cresciuto Novecento, Danny Boodmann. Il suo decesso avviene mentre il piccolo Novecento legge, sul giornale, i nomi assurdi e comici dei cavalli di una corsa – nomi che lo fanno ridere così tanto da causargli un malore:

> *Così il vecchio Danny morì sulla sesta corsa di Chicago, vinta da Acqua potabile con due lunghezze su Minestrone e cinque su Fondotinta Blu. Il fatto è che non riuscì a non ridere, a quei nomi, e ridendo, schiattò.*

Questa scena, apparentemente tragica, viene raccontata con elementi che introducono una dimensione ironica e paradossale all'interno del racconto. trasformando un momento drammatico in un episodio profondamente ludico. In quel momento il piccolo Novecento diventa orfano per la seconda volta, a soli otto anni.

Ironia in Novecento

L' ironia è uno strumento essenziale attraverso cui si esprime la ludocreatività. Essa non si limita a creare effetti comici, ma diventa proprio una modalità espressiva che stimola l'attenzione del lettore. Un episodio chiaro nel quale è presente questo strumento lo si trova già nelle prime pagine del libro. Nel momento in cui viene

presentato l'equipaggio del Virginian, si menziona anche la sua struttura. La mancanza della cucina in un transatlantico viene ironicamente attribuita al fatto che l'architetto che l'ha progettato soffrisse di anoressia, quindi non mettendo in calcolo di aggiungere la cucina al progetto:

> Monsieur Pardin,
> lo chef,
> direttamente proveniente da Parigi dove peraltro è subito tornato dopo aver verificato di persona la curiosa circostanza che vede questa nave priva di cucine […] cosa a cui va attribuita tra l'altro l'assenza su questa nave di un vero cuoco, quale certamente era Monsieur Pardin, subito tornato a Parigi da cui proveniva direttamente, nell'illusione di trovare qui sopra delle cucine che invece, a rimanere fedele ai fatti, non ci sono e questo grazie alla spiritosa dimenticanza del progettista di questa nave, l'Insigne ingegner Camilleri, anoressico di fama mondiale, a cui prego di indirizzare il vostro più caloroso applausooooooo…

Sempre inizio dell'opera, il narratore, con tono ludico paragona ironicamente la nave al Titanic suscitando una reazione di preoccupazione nei passeggeri, che viene però subito smorzata attraverso un discorso scherzoso e paradossale. Il narratore, rivolgendosi direttamente ai presenti, pone domande creando situazioni ipotetiche ed assurde sul come loro siano finiti a bordo di questo transatlantico:

> …benvenuti su questa nave, su questa città galleggiante che assomiglia in tutto e per tutto al Titanic, calma, state seduti, il signore laggiù si è toccato, l'ho visto benissimo, benvenuti sull'oceano, a proposito che ci fate qui?, una scommessa, avevate i creditori alle calcagni, siete in toto di una trentina d'anni sulla corsa all'oro, volevate vedere la nave e poi non vi siete accorti che era partita, siete uscite un attimo a comprare le sigarette, in questo momento, vostra moglie alla polizia che dice era un uomo buono, normalissimo, in trent'anni ma è un litigio… insomma, che diavolo ci fate qua, a 300 miglia da qualsiasi fottutissimo mondo e a due minuti dal prossimo conato di vomito?

Grazie a questo esempi è possibile osservare come Baricco costruisca un'ironia basata sull'assurdo e sull'esagerazione, trasformando la narrazione in uno spazio di gioco linguistico e creativo. Il lettore non è più soltanto spettatore, ma viene coinvolto attivamente, come se partecipasse a un vero e proprio "concerto letterario", in cui il ritmo, il tono e l'ironia della voce narrante contribuiscono a rendere l'esperienza di letteratura dinamica, coinvolgente e performativa.

Allo stesso modo, il fatto che Novecento non compaia in alcuna documentazione ufficiale e non abbia alcun contatto con la terraferma lo trasforma in un uomo inesistente, un "figlio di nessuno". Questo paradosso rappresenta un ulteriore elemento ludico: è quasi impossibile immaginare come qualcuno che, ufficialmente, non esiste possa diventare il più grande pianista del mondo.

L'utilizzo di parole straniere è molto utilizzato nell'opera e rappresenta un elemento significativo che contribuisce a coinvolgere il lettore. In un contesto come quello del transatlantico, caratterizzato dalla presenza di persone provenienti da diverse parti del mondo, l'uso di termini stranieri appare naturale e coerente con la realtà rappresentata. Questo elemento linguistico arricchisce il testo e rafforza la dimensione ludocreativa della narrazione: "Ladies and Gentleman, meine Damen und Herren, Signore e Signori… Mesdames e Messieurs, benvenuti su questa nave, [...]" (Baricco, 2024, p. 15).

Un altro momento significativo in cui emerge il fenomeno letterario è quello in cui il narratore riflette sulla stranezza di un evento apparentemente banale: la caduta di un quadro. Egli si sofferma con curiosità sul fatto che un oggetto rimasto appeso per anni, a un chiodo, possa improvvisamente cadere da un momento all'altro, senza una spiegazione apparente. Questa osservazione, semplice ma carica di stupore, trasforma un episodio quotidiano in un'occasione di riflessione ironica e paradossale, tipica della scrittura utilizzata in Novecento:

> Liverpool New York Liverpool Rio de Janeiro Boston Cork Lisbona Santiago del Cile Rio de Janeiro Antille New York Liverpool Boston Liverpool Amburgo New York Amburgo New York Genova Florida Rio de Janeiro Florida New York Genova Lisbona Rio de Janeiro Liverpool Rio de Janeiro Liverpool New York Cork Cherbourg Vancouver Cherbourg Cork Boston Liverpool Rio de Janeiro New York Liverpool Santiago del Cile New York Liverpool, Oceano, proprio in mezzo. È lì, a quel punto, cade il quadro. A me m'ha sempre colpito questa faccenda dei quadri. Stanno su per anni, poi senza che accada nulla, ma nulla dico, fran, giù, cadono. Stanno lì attaccati al chiodo, nessuno li fa niente, ma loro a un certo punto, fran, cadono giù, come sassi. Nel silenzio più assoluto, con tutto immobile intorno, non una mosca che vola, e loro, fran. Non c'è una ragione. Perché proprio in quell'istante? Non si sa. Fran. Cos'è che succede a un chiodo per farlo decidere che non ne può più? C'ha un'anima, anche lui, poveretto? Prende delle decisioni?

L'onomatopea "fran" non è inserita casualmente, ma assume una funzione espressiva precisa: interrompe il flusso narrativo creando una pausa improvvisa, simile a uno stacco ritmico che cattura l'attenzione del lettore. In questo modo, l'autore trasforma un semplice rumore in un elemento significativo, capace di conferire musicalità al testo. Ulteriormente, l'elencazione dei vari luoghi attraversati dal transatlantico rappresenta un ulteriore esempio di ludocreatività linguistica: la ripetizione dei nomi geografici crea un ritmo quasi musicale, trasformando la narrazione in una sorta di sequenza sonora e ipnotica. Lo stesso procedimento stilistico è utilizzato in un'altra delle sue celebri opere, ovvero Seta, dove il personaggio principale, Harvé Joncour, attraverso numerosi territori durante i suoi viaggi verso il Giappone. In questo caso, l'elencazione dei luoghi non ha solo una funzione descrittiva

ma trasforma il viaggio in un'esperienza simile a un rito, essendo ripetuto all'inizio di ogni viaggio:

> Varcò il confine vicino a Metz, attraversò il Württemberg e la Baviera, entrò in Austria, raggiunse in treno Vienna e Budapest per poi proseguire fino a Kiev. Percorse a cavallo duemila chilometri di steppa russa, superò gli Urali, entrò in Siberia, viaggiò per quaranta giorni fino a raggiungere il lago Bajkal, che la gente del luogo chiamava: mare. Ridiscese il corso del fiume Amur, costeggiando il confine cinese fino all'Oceano, e quando arrivò all'Oceano si fermò nel porto di Sebirk per undici giorni, finché una nave di contrabbandieri olandesi non lo portò a Capo Teraya, sulla costa ovest del Giappone.

In entrambe le opere, dunque, l'elenco diventa uno strumento creativo che va oltre la semplice narrazione, assumendo una funzione estetica e ludica.

Grafia ludica in Novecento

L'aspetto grafico della scrittura contribuisce alla dimensione lucrativa. L'uso delle lettere maiuscole, dell'esclamazioni e di particolari soluzioni tipografiche non è casuale, ma serve a rendere visibilmente l'intensità emotiva sonora del racconto. In questo modo, la scrittura non è solo un mezzo di comunicazione, ma diventa essa stessa rappresentazione, quasi una trasposizione visiva della voce e delle emozioni del narratore. Come nel momento in cui usa le lettere maiuscole per rendere le esclamazioni più teatrali. Per esempio, durante l'episodio del valzer con l'oceano il linguaggio di Baricco raggiunge la perfezione tra contrasto, effetto scenico e dimensione ludica: il pianoforte "danza" sul parquet e la scena si trasforma in un numero acrobatico, al limite del controllo. Il monologo mostra qui il gioco musicale nella scrittura: non solo ciò che accade è giocoso, ma anche il modo di raccontarlo. L'urlo del capitano provocato dalla distruzione di una vetrata del Virginian da parte di Novecento e Tim Tooney, rappresentato tipograficamente in lettere maiuscole, funziona come un'indicazione sonora scritta: la maiuscola mostra l'emozione di furia del capitano, interrompe il ritmo narrativo e crea un effetto comico:

> *"E SIA CHIARO CHE PAGHERETE TUTTO, FINO ALL'ULTIMO CENTESIMO, DOVESTE LAVORARE TUTTA LA VITA, COM'È VERO CHE QUESTA NAVE SI CHIAMA VIRGINIAN E VOI SIETE I DUE PIÙ GRANDI IMBECILLI CHE MAI ABBIANO SOLCATO L'OCEANO!"*

Parole graficamente deformate o alterate dal punto di vita morfologico, ma che provocano un gioco per il lettore: "[…] (gridando), AMERICA, […]" (Baricco, 2024, p. 14); "New Yooooook!" (Baricco, 2024, p. 16); "ATLANTIC JAZZ BAAAAND!!!!!" (Baricco, 2024, p. 17); "[…] a cui prego di indirizzare il vostro più caloroso applausooooooo…" (Baricco, 2024, p. 17). Questo fenomeno dimostra come l'autore utilizzi tutti gli elementi della scrittura: contenuto, ritmo, grafia, per trasformare la parola in musica e rendere la narrazione essa stessa un gioco creativo.

Ludocreatività e filosofia

Nell'opera la ludocreatività si mescola con la filosofia , questo concetto però, non è un inedito, infatti è già presente in molte altre opere (come quelle citate in precedenza), un celebre esempio è di certo "Il piccolo principe" di Antoine De Saint-Exupéry. Leggendole entrambe, infatti si può notare la notevole somiglianza tra i due personaggi principali con la differenza che Il Piccolo Principe ha abbandonato il suo piccolo pianeta ristretto "l'asteroide B-612" per scoprire cosa c'è all'esterno di esso ,invece Novecento rifiuta pienamente di abbandonare la nave anche a costo della propria vita, ma con un motivo ben consolidato; nel testo, Novecento afferma più volte di non voler scendere mai dalla nave, ma un tentativo c'è stato: voleva scendere grazie all'incontro con un passeggero del Virginian che gli ha raccontato la sua esperienza con il mare: "È come un urlo gigantesco che grida e grida... la vita è una cosa immensa" (Baricco, 2024, p. 42). Questo "dialogo con il mare" si poteva avere solo se si era a terra, questo era il motivo principale per Novecento di scendere dalla nave per la prima volta. Sulle scale, mentre stava scendendo i gradini per raggiungere la terraferma e per iniziare un nuovo capitolo della sua vita (predisposto a diventare una star della musica), si blocca e rinuncia alla sua missione. Non riusciva a vedere la fine della città e questo fatto lo scombussolò, ritornando nel posto dove aveva trascorso tutta la sua vita. Il trombettista lo aveva sempre sostenuto in questo cambiamento radicale della propria vita, incoraggiandolo in qualsiasi momento, per Tim divenne un mistero il motivo per il quale Novecento non voleva lasciare la nave:

> *…diosanto non potrai continuare tutta la vita ad andare avanti e indietro come uno scemo... tu non sei scemo, tu sei grande, e il mondo è lì, c'è solo quella fottuta scaletta da scendere, cosa sarà mai, qualche stupido gradino, cristo, c'è tutto, alla fine di quei gradini, tutto. Perché non la fai finita e te ne scendi da qui, una volta almeno, una sola volta.*
> *Novecento... Perché non scendi?*
> *Perché?*
> *Perché?*

La risposta di Novecento arriva con la fine dell'opera, dove spiega il motivo per il quale si formò e non scese dalla nave. Il personaggio mostra il suo lato insicuro ma allo stesso tempo filosofico che fa riflettere il lettore lasciandolo impotente di fronte al pensiero del pianista:

> *Non è quel che vidi che mi fermò/*
> *È quel che non vidi/*
> *Puoi capirlo, fratello?, è quel che non vidi... lo cercai ma non c'era, in tutta quella sterminata città c'era tutto tranne/*
> *C'era tutto/*
> *Ma non c'era una fine. Quel che non vidi è dove finiva tutto quello. La fine del mondo/*
> *Ora tu pensa: un pianoforte. I tasti iniziano. I tasti finiscono. Tu sai che sono 88, su questo nessuno può fregarti. Non sono infiniti, loro. Tu, sei infinito, e dentro quei tasti,*

infinita è la musica che puoi fare. Loro sono 88. Tu sei infinito. Questo a me piace. Questo lo si può vivere. Ma se tu/
Ma se io salgo su quella scaletta, e davanti a me/
Ma se io salgo su quella scaletta e davanti a me si srotola una tastiera di milioni di tasti, milioni e miliardi/
Milioni e miliardi di tasti, che non finiscono mai e questa è la vera verità, che non finiscono mai e quella tastiera è infinita/
Se quella tastiera è infinita, allora/
Su quella tastiera non c'è musica che puoi suonare. Ti sei seduto su un seggiolino sbagliato: quello è il pianoforte su cui suona Dio/
Cristo, ma le vedevi le strade? /
Anche solo le strade, ce n'era a migliaia, come fate voi laggiù a sceglierne una/
A scegliere una donna/
Una casa, una terra che sia la vostra, un paesaggio da io guardare, un modo di morire/
Tutto quel mondo/
Quel mondo addosso che nemmeno sai dove finisce/
E quanto ce n'è/
Non avete mai paura, voi, di finire in mille pezzi solo a pensarla, quell'enormità, solo a pensarla? A viverla...

La filosofia di vita di Novecento invita a riflettere sull'immensità del mondo e sulla molteplicità di scelte che ogni individuo può compiere nel corso della propria esistenza. Sulla nave tutto appare limitato: lo spazio, le esperienze, le possibilità. Ognuno può attribuire un proprio significato alla vita e interpretarla secondo la propria sensibilità: si può lavorare duramente o accontentarsi, affrontare la sofferenza o scegliere la serenità. Novecento dimostra che anche in uno spazio ristretto si possono compiere cose straordinarie, mentre noi, immersi in un mondo di possibilità illimitate, rischiamo di smarrirci nell'infinità delle scelte e di perdere il senso autentico della vita.

L'unica cosa che non può essere limitata, né su una nave transatlantica né su terraferma, è l'amore. Come Novecento dimostra attraverso il suo amore per la musica, per i passeggeri, per gli amici, per la nave e per tutto ciò che lo circonda, così anche noi possiamo imparare ad amare ciò che abbiamo intorno, trovando in questo il vero significato della vita.

Conclusione

In conclusione, la ludocreatività è sempre esistita nella letteratura, anche prima che il termine venisse coniato, manifestandosi come un intreccio tra gioco, immaginazione e creazione artistica. Autori come Italo Calvino, con opere quali "Il visconte dimezzato", "Il barone rampante", "Il cavaliere inesistente" e "Il castello dei destini incrociati", mostrano come la narrazione possa trasformarsi in un vero e proprio gioco strutturale e combinatorio, in cui il lettore è chiamato a partecipare attivamente alla costruzione del significato. Allo stesso modo, Umberto Eco, con "Il nome della rosa", costruisce un labirinto narrativo fatto di enigmi, simboli e interpretazioni, in cui la lettura diventa una sfida intellettuale e un percorso di scoperta. Anche Antoine de Saint-Exupéry, con "Il piccolo principe", fonde semplicità e profondità filosofica in una

dimensione ludica, ricca di significati esistenziali, mostrando come il gioco sia un mezzo per esprimere verità universali.

In questo contesto si inserisce perfettamente Novecento di Alessandro Baricco, che rappresenta un esempio straordinario di come la ludocreatività possa diventare un principio strutturale e interpretativo dell'intera opera. Attraverso il gioco linguistico, la musicalità del testo, l'ironia, la costruzione originale dei nomi e l'uso creativo della grafia, Baricco trasforma la narrazione in uno spazio artistico in cui la parola non è soltanto mezzo di comunicazione, ma anche esperienza sensoriale e performativa, simile a un concerto jazz. Il ritmo della scrittura, infatti, richiama costantemente quello della musica, creando un legame profondo tra forma e contenuto.

La ludocreatività, tuttavia, non si limita a un livello formale o stilistico, ma si intreccia profondamente con la dimensione filosofica dell'opera. La figura di Novecento incarna il paradosso tra limite e infinito: la nave rappresenta uno spazio finito, comprensibile e rassicurante, mentre la terra simboleggia l'infinità delle possibilità, capace di generare smarrimento e paura. In questo contrasto emerge il significato più profondo dell'opera: non è la quantità delle scelte a definire la libertà, ma la capacità di dare senso al proprio spazio e di viverlo pienamente.

Un ulteriore elemento che rafforza questa interpretazione è il rapporto tra individuo e realtà: Novecento, pur vivendo in un ambiente limitato, riesce a creare un universo infinito attraverso la musica, dimostrando che la vera grandezza non dipende dall'estensione del mondo esterno, ma dalla profondità del mondo interiore. La sua figura diventa così simbolica e quasi universale, rappresentando la condizione dell'uomo moderno, spesso sospeso tra il desiderio di esplorare e la paura di perdersi nell'eccesso di possibilità. In questo senso, la ludocreatività non è solo una tecnica narrativa, ma anche uno strumento per affrontare tematiche esistenziali complesse in modo accessibile e coinvolgente, rendendo la riflessione più immediata e allo stesso tempo più incisiva.

Inoltre, l'opera mostra come il linguaggio possa diventare uno spazio di libertà espressiva, in cui le regole tradizionali vengono superate per dare vita a nuove forme di comunicazione. L'uso di elenchi, ripetizioni, parole straniere e soluzioni grafiche particolari contribuisce a creare un effetto dinamico e coinvolgente, che trasforma la lettura in un'esperienza attiva. Il lettore non è più un semplice osservatore, ma diventa parte integrante del racconto, come se partecipasse a un'esibizione musicale.

Infine, l'opera invita il lettore a una riflessione personale: di fronte all'immensità del mondo, ognuno deve trovare il proprio equilibrio e il proprio "pianoforte". La scelta di Novecento di non scendere dalla nave, pur estrema, rappresenta un atto di coerenza e identità, una decisione che, sebbene possa apparire limitante, rivela una profonda consapevolezza di sé. Attraverso la sua storia, Baricco suggerisce che il senso della vita non dipende dall'ampiezza delle possibilità, ma dall'intensità con cui si vive ciò che si sceglie, invitando il lettore a riflettere sul proprio modo di affrontare l'infinito delle scelte e delle esperienze.

Bibliografia

Baricco, A. (2023). *Seta*. Feltrinelli.
Baricco, A. (2024). *Novecento. Un monologo*. Feltrinelli.
Calvino, I. (2016). *Il visconte dimezzato*. Oscar Mondadori.
Calvino, I. (2017). *Il barone rampante*. Oscar Mondadori.
Calvino, I. (2016). *Il cavaliere inesistente*. Oscar Mondadori.
Calvino, I. (2016). *Il castello dei destini incrociati*. Oscar Mondadori.
Eco, U. (2020). *Il nome della rosa*. La nave di Teseo.
Rossi, T. (2025). Novecento *di Alessandro Baricco. Analisi del libro*, Lecturae.it.
Saint-Exupéry, A. (2015). *Il Piccolo Principe*. Oscar Mondadori.

Sitografia

https://metropolitanmagazine.it/alessandro-baricco-lo-scrittore-musicale/ URL consultato il 10/11/2025
https://it.wikipedia.org/wiki/Jelly_Roll_Morton URL consultato il 10/11/2025
https://it.wikipedia.org/wiki/La_leggenda_del_pianista_sull%27oceano/ URL consultato il 10/11/2025
https://it.wikipedia.org/wiki/Alessandro_Baricco URL consultato il 11/11/2025
https://www.mymovies.it/film/1998/la-leggenda-del-pianista-sulloceano URL consultato il 12/11/2025

THE LUDIC CONSTRUCTION OF THE SELF IN WALT WHITMAN'S *SONG OF MYSELF*

Petronela POȘTOVEI[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
petronela.postovei2@student.usv.ro

Abstract: This paper explores the ludic construction of the self in Walt Whitman's *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855), arguing that identity is presented as a dynamic process of imaginative play. Drawing on Johan Huizinga's theory of play as a foundational element of culture, Mikhail Bakhtin's concept of dialogism, and Paul Ricoeur's notion of narrative identity, the study examines how Whitman transforms poetic voice into a performative space of becoming. The Whitmanian "I" emerges as plural, fluid, and continuously reshaped through linguistic experimentation, rhythmic expansion, and the interplay of multiple perspectives. Through shifts in pronouns, catalogues of diverse voices, and the fusion of body and soul, the poem constructs a self that is both individual and collective. This ludic dimension allows Whitman to articulate a democratic vision of identity, in which boundaries between self and other dissolve. At the same time, the paper addresses the tension between multiplicity and coherence, highlighting how contradiction becomes an integral feature of selfhood and a source of creative potential. Ultimately, *Song of Myself* anticipates modern theories of performativity and subjectivity, revealing identity as an open, unfinished narrative shaped through language, imagination, and play, constantly redefined through interaction and interpretation.

Keywords: *Whitman, ludic identity, dialogism, narrative self, American poetry.*

Introduction

Few poets in American literature have reimagined the concept of the self as radically as Walt Whitman. In *Song of Myself*, the central poem of *Leaves of Grass* (1855), Whitman does not merely describe identity; he performs it. The poem opens with the well-known declaration, "I celebrate myself, and sing myself" (*Leaves of Grass*, 1855), yet this statement does not establish a stable or unified subject. On the contrary, the Whitmanian "I" is characterized by expansion, fragmentation, and continuous transformation. Identity, in this poetic universe, is not an essence to be discovered but rather a process to be enacted. The self becomes an event, unfolding through language, rhythm, and imagination. This perspective challenges traditional philosophical and literary assumptions about subjectivity. In earlier Romantic frameworks, the self was often conceived as a coherent, introspective entity, grounded in authenticity and inner truth. Whitman departs from this model by presenting a self that is fundamentally

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Codruț-Cristian ȘERBAN.

relational and performative. The poetic voice does not retreat into interiority but moves outward, absorbing and reflecting the multiplicity of the world. As the poet declares, "For every atom belonging to me as good belongs to you" (*Leaves of Grass*, 1855), the boundaries between self and other dissolve into a shared field of experience. The self is no longer singular but plural, constituted through interaction and exchange.

The concept that best captures this dynamic is the *ludic*, derived from the Latin *ludus*, meaning "play" or "game". In this context, play does not imply triviality but rather a mode of creative freedom and experimentation. Johan Huizinga argues that play exceeds purely biological explanation, insisting that "play is more than a mere physiological phenomenon or a psychological reflex […] it is a significant function—that is to say, there is some sense to it" (Huizinga, 1950, p. 1) . Moreover, he emphasizes that "civilization arises and unfolds in and as play" (Huizinga, 1950, p. ix) , situating play at the very foundation of cultural production. This understanding is essential for interpreting Whitman's poetic project. His construction of the self operates as a form of imaginative play, governed by openness, spontaneity, and creative possibility. The poetic "I" becomes a player, constantly reinventing itself within the expansive space of the poem.

At the same time, Whitman's ludic self is deeply dialogic. Mikhail Bakhtin's theory of dialogism provides a crucial framework for understanding this multiplicity. Bakhtin asserts that "verbal discourse is a social phenomenon—social throughout its entire range" (Bakhtin, 1981, p. 269), emphasizing that language cannot be separated from its social context. Furthermore, he argues that "every utterance participates in the 'unitary language' […] and at the same time partakes of social and historical heteroglossia" (Bakhtin, 1981, p. 272). This concept of heteroglossia is particularly relevant to *Song of Myself*, where the poetic voice incorporates a multiplicity of perspectives - workers, slaves, women, and marginalized figures - transforming the poem into a space of polyphonic expression. The Whitmanian "I" does not silence these voices, it resonates with them, constructing a self that exists only through dialogue. Identity thus emerges as a dynamic interplay of voices.

Another theoretical dimension is provided by Paul Ricoeur's concept of narrative identity. Ricoeur defines identity as something fundamentally shaped through narrative processes, noting that "the story of a life continues to be refigured by all the truthful or fictive stories a subject tells about himself or herself" (Ricoeur, 1992, p. 246) . He further explains that identity is constructed through the interplay of permanence and change, as narrative mediates "the question of how an identity can bespeak both change and permanence" (Crowley, 2003, p. 1) . This perspective aligns closely with Whitman's poetic practice. *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) does not present a fixed identity but continuously rearticulates the self through shifting perspectives, pronouns, and experiential fragments. The poem becomes a narrative space in which identity is constantly rewritten, never finalized, always in process.

Moreover, Whitman's emphasis on the body reinforces the ludic and performative nature of the self. By declaring himself "the poet of the Body and […] the poet of the Soul" (*Leaves of Grass*, 1855), he rejects the traditional hierarchy that

privileges the spiritual over the physical. Instead, he proposes a holistic vision in which body and soul are intertwined, each participating in the ongoing creation of identity. This integration reflects Huizinga's broader insight that play operates beyond strict rational structures, existing as a meaningful yet non-reductive mode of being.

However, this radical openness also introduces a fundamental tension. If the self is endlessly expanding and incorporating new perspectives, can it maintain coherence? Whitman confronts this question directly: "Do I contradict myself? / Very well then I contradict myself, / (I am large, I contain multitudes.)" (*Leaves of Grass*, 1855). This statement encapsulates the paradox of the ludic self. As Bakhtin suggests, language itself is "a contradiction-ridden, tension-filled unity" (Bakhtin, 1981, p. 272) , and Whitman's poetry embraces this tension rather than resolving it. Identity becomes a space of productive contradiction, where multiplicity is not a limitation but a condition of freedom.

In light of these considerations, this paper argues that *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) constructs the self as a fundamentally ludic phenomenon. Through the interplay of language, voice, and rhythm, Whitman transforms identity into a performative act, characterized by fluidity, plurality, and openness. Drawing on the theoretical frameworks of Huizinga, Bakhtin, and Ricoeur, the study explores how the poem enacts a vision of selfhood that is at once individual and collective, stable and unstable, coherent and contradictory.

Ultimately, the significance of Whitman's project lies in its democratic implications. By dissolving the distinction between self and other, the poem envisions a form of identity grounded in empathy and inclusion. The ludic self becomes a space of encounter, where differences are not erased but integrated into a larger whole. In this way, *Song of Myself* offers at once a poetic experiment and a cultural and philosophical model – one that continues to resonate in contemporary discussions of identity, performativity, and the fluid nature of the human subject.

1. Theoretical Framework: Play, Dialogue, and Narrative Identity

1.1. Play as a Cultural Principle: A Huizingian Perspective

The concept of the ludic, central to this study, finds its most influential articulation in the work of Johan Huizinga. In *Homo Ludens*, Huizinga challenges reductive interpretations of play as mere leisure or biological impulse, arguing instead for its foundational role in culture. He explicitly states that "play is more than a mere physiological phenomenon or a psychological reflex […] it is a significant function—that is to say, there is some sense to it" (Huizinga, 1950, p. 1). This formulation shifts the understanding of play from the periphery of human activity to its very center, emphasizing its capacity to generate meaning.

More significantly, Huizinga advances the claim that "civilization arises and unfolds in and as play" (Huizinga, 1950, p. ix). Culture, therefore, does not merely contain play; it is structurally shaped by it. Play is not an accessory to human experience but a formative principle that underlies language, myth, ritual, and artistic expression. As he further observes, "all play means something" (Huizinga, 1950, p. 1),

suggesting that even its most seemingly spontaneous manifestations are embedded within symbolic systems.

This perspective is crucial for understanding Walt Whitman's *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855). The poem's fluid structure, its refusal of fixed boundaries, and its expansive inclusivity can be read as expressions of a ludic logic. Whitman's poetic "I" operates within a space analogous to Huizinga's "play-ground," defined as "temporary abolition of the ordinary world" (Huizinga, 1950, p. 19). The poem itself becomes such a space: a domain in which identity is not constrained by social or philosophical norms but is instead continuously enacted.

Furthermore, Huizinga emphasizes that play is characterized by freedom, asserting that "play is free, is in fact freedom" (Huizinga, 1950, p. 8). This dimension of freedom is essential to Whitman's poetic project. The self in *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) is not bound by predetermined categories but moves freely across identities, experiences, and perspectives. In this sense, Whitman's construction of the self can be understood as a ludic process, one that privileges openness, experimentation, and transformation.

1.2. Dialogism and the Polyphonic Self: A Bakhtinian Approach

While Huizinga provides the conceptual framework for understanding play as a cultural force, Mikhail Bakhtin offers a complementary perspective through his theory of dialogism. In *The Dialogic Imagination*, Bakhtin fundamentally redefines language as a social and dynamic phenomenon, asserting that "verbal discourse is a social phenomenon—social throughout its entire range" (Bakhtin, 1981, p. 269). Language, in this view, cannot be isolated from the multiplicity of voices that constitute it.

Central to Bakhtin's theory is the concept of heteroglossia, which refers to the coexistence of diverse linguistic and ideological perspectives within a single discourse. He explains that "every utterance participates in the 'unitary language' […] and at the same time partakes of social and historical heteroglossia" (Bakhtin, 1981, p. 272). This dual movement – toward unity and multiplicity - creates a tension that is intrinsic to language itself.

Whitman's *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) can be read as a poetic embodiment of this heteroglossic principle. The Whitmanian "I" is not a singular voice but a site of convergence for multiple perspectives. The speaker declares, "Through me many long dumb voices," positioning the self as a medium through which others speak. This multiplicity aligns with Bakhtin's notion that discourse is shaped by "a contradiction-ridden, tension-filled unity" (Bakhtin, 1981, p. 272) . The self, therefore, is not unified but inherently dialogic, constituted through the interaction of diverse voices.

Moreover, Bakhtin's emphasis on the social life of language - "discourse in the […] social groups, generations and epochs" (Bakhtin, 1981, p. 269) - resonates with Whitman's democratic vision. In *Song of Myself*, the boundaries between individual and collective identity are blurred. The poetic voice incorporates figures from all strata of society, creating a chorus that reflects the diversity of human experience. This

polyphonic structure transforms the poem into a dialogic space, where identity emerges not from isolation but from interaction.

Thus, Bakhtin's theory allows us to understand Whitman's self as fundamentally relational. The "I" does not precede dialogue; it is produced through it. Identity becomes a process of negotiation, shaped by the continuous interplay of voices.

1.3. Narrative Identity and the Fluid Self: A Ricoeurian Perspective

The dynamic and relational nature of Whitman's self finds further clarification in the work of Paul Ricoeur, particularly in his concept of narrative identity. Ricoeur challenges essentialist notions of the self, proposing instead that identity is constituted through narrative processes. He writes that "the story of a life continues to be refigured by all the truthful or fictive stories a subject tells about himself or herself" (Ricoeur, 1992, p. 246). This statement underscores the idea that identity is not fixed but continuously reshaped through storytelling.

Ricoeur further addresses the paradox of identity as both stable and changing, describing narrative as a response to "the question of how an identity can bespeak both change and permanence" (Crowley, 2003, p. 1). Narrative identity mediates this tension by organizing experiences into a coherent, though never final, structure. The self is thus both constructed and reconstructed over time.

This framework is particularly relevant to *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855), which resists linear narrative in favor of a fragmented, shifting structure. Each section of the poem offers a new configuration of the self, redefining the "I" in relation to different experiences and perspectives. The frequent shifts in pronouns - from "I" to "you" to "we" – further emphasize this fluidity, illustrating the instability and openness of identity.

Ricoeur's insight that identity is "a cloth woven of stories told" (Ricoeur, 1992, p. 246) is particularly illuminating in this context. Whitman's poem can be understood as precisely such a fabric, composed of diverse narratives, voices, and experiences. The self that emerges from this process is not unified but plural, not fixed but evolving.

In this sense, Whitman anticipates Ricoeur's philosophical model. The poetic "I" is not a pre-existing entity but a narrative construct, continuously produced through language. Identity becomes an act of storytelling, a performance that unfolds within the temporal and linguistic space of the poem.

Taken together, the theories of Huizinga, Bakhtin, and Ricoeur provide a comprehensive framework for understanding Whitman's construction of the self. Play introduces the dimension of freedom and creativity, dialogism reveals the multiplicity of voices that constitute identity, and narrative theory explains its temporal and interpretive nature. Within this framework, the self in *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) emerges as a ludic, dialogic, and narrative phenomenon – a dynamic process rather than a fixed essence.

This theoretical foundation allows for a more precise analysis of Whitman's poetic strategies, particularly his use of pronouns and shifting perspectives, which will be examined in the following section.

2. Pronoun Play and the Multiplicity of the Self

One of the most striking features of Walt Whitman's *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) is its dynamic use of pronouns, through which identity is not defined but continuously reconfigured. The shifting interplay between "I," "you," and "we" transforms the poem into a space of linguistic and existential play, where the self emerges as multiple, relational, and unstable. This strategy exemplifies what can be described as a ludic construction of identity: the self is not fixed but enacted through movement, address, and transformation.

At first glance, the Whitmanian "I" appears to assert a strong sense of individuality. The opening line, "I celebrate myself, and sing myself" (*idem)* stablishes a voice that seems autonomous and self-sufficient. However, this apparent unity is immediately destabilized. The following line – "And what I assume you shall assume" (*Leaves of Grass*, 1855) – introduces the presence of an other within the very structure of the self. The "I" is not self-contained but fundamentally oriented toward the "you," suggesting that identity is constituted through relation rather than isolation.

This relational dynamic aligns closely with Mikhail Bakhtin's understanding of discourse as inherently dialogic. As Bakhtin argues, "every utterance […] is a point where centrifugal as well as centripetal forces are brought to bear" (Bakhtin, 1981, p. 272). The Whitmanian "I" can be understood as precisely such a point: a site where multiple voices and perspectives converge. The pronoun shifts in *Song of Myself* (*Leaves of Grass*, 1855) do not merely reflect stylistic variation; they enact the dialogic nature of identity itself.

This becomes particularly evident in section 5, where the poet stages an internal dialogue between the self and the soul: "I believe in you my soul, the other I am must not abase itself to you, And you must not be abased to the other." Here, the self is explicitly divided into multiple components - "I" and "you" - which engage in a reciprocal exchange. This division does not signal fragmentation in a negative sense, rather the capacity of the self to contain and negotiate difference. The self becomes both speaker and addressee, subject and object, enacting what Bakhtin describes as a "contradiction-ridden, tension-filled unity" (Bakhtin, 1981, p. 272).

Moreover, the pronoun "you" in Whitman's poem extends beyond the internal dialogue of the self to include the reader. By addressing the reader directly, Whitman dissolves the boundary between poetic voice and audience, transforming reading into a participatory act. The line "What I assume you shall assume" functions not only as a statement but as an invitation - or even a demand - that the reader enter the poem's experiential space. In this way, the self is no longer an individual entity but a shared construction, co-created through interaction.

This expansion of the self is further reinforced by the use of the collective pronoun "we." Although less frequent than "I" and "you," the emergence of "we" signals a moment of synthesis, where individual and collective identities merge. The transition from "I" to "we" reflects a movement from singularity to plurality, from

selfhood to community. Identity becomes a communal process, shaped by the interplay of multiple perspectives.

Such fluidity resonates strongly with Paul Ricoeur's concept of narrative identity. Ricoeur emphasizes that the self is not stable but continuously reconfigured, noting that "the story of a life continues to be refigured by all the […] stories a subject tells about himself or herself" (Ricoeur, 1992, p. 246). In *Song of Myself*, each shift in pronoun represents a new narrative position, a rearticulation of the self within a different relational context. The "I" that speaks at one moment is not identical to the "I" that speaks at another; it is transformed through its interactions with "you" and "we."

This continual reconfiguration suggests that identity in Whitman's poetry is fundamentally performative. The self does not exist prior to language but is produced through it. Each pronoun functions as a role that the speaker temporarily inhabits, only to move beyond it in the next moment. In this sense, the poem resembles a theatrical space in which the self performs multiple identities without ever settling into a single, definitive form.

At the same time, this multiplicity is not chaotic but structured through a ludic logic. As Johan Huizinga observes, play "creates order, is order" (Huizinga, 1955, p. 10) . Whitman's shifting pronouns follow a pattern of expansion and return, creating a rhythm that gives coherence to the poem's fluidity. The movement between "I," "you," and "we" is not random but part of a larger structure of inclusion, through which the self continually enlarges its scope. This is particularly evident in passages where the "I" absorbs the experiences of others: "Through me many long dumb voices, Voices of the interminable generations of prisoners and slaves…" Here, the pronoun "me" becomes a conduit for multiple voices, transforming the self into a collective entity. The boundaries between identities are dissolved, not erased but integrated. This process exemplifies what may be described as a democratic poetics, in which every voice has the potential to be included within the self.

However, this expansion also raises questions about coherence and identity. If the self contains multiple voices, addresses itself as another, and merges with the reader, can it still be said to exist as a unified entity? Whitman confronts this tension explicitly in one of the poem's most famous lines: "Do I contradict myself? Very well then I contradict myself, (I am large, I contain multitudes.)" This declaration does not resolve the tension between unity and multiplicity but embraces it. Contradiction becomes not a flaw but a defining feature of the self. The pronoun "I" no longer signifies a stable identity but a space of coexistence for multiple, even opposing, perspectives.

In this sense, Whitman's pronoun play can be understood as a form of ludic experimentation. The self becomes a site of play, where identities are assumed, transformed, and relinquished. This aligns with Huizinga's assertion that play operates within a space of freedom, where conventional rules are suspended and new possibilities emerge. The poem becomes a linguistic playground, and the self a player within it.

Ultimately, the shifting pronouns in *Song of Myself* reveal that identity is not a fixed essence but a dynamic process of becoming. Through the interplay of "I," "you," and "we," Whitman constructs a self that is at once individual and collective, stable and

fluid, singular and multiple. This multiplicity does not undermine identity but constitutes it. The self exists not despite its contradictions but through them.

3. Polyphony, Democracy, and the Collective Voice

In *Song of Myself*, Walt Whitman extends the multiplicity of the self beyond the individual level, transforming it into a collective and social phenomenon. The poetic "I" does not merely shift between identities; it becomes a space in which multiple voices are gathered, expressed, and reconfigured. Through this strategy, Whitman redefines lyric subjectivity, turning it from a singular voice into a polyphonic structure. This transformation is particularly evident in passages where the speaker explicitly presents himself as a medium for others: "Through me many long dumb voices, Voices of the interminable generations of prisoners and slaves…"

The phrase "through me" signals a fundamental shift in the role of the poetic subject. The self is no longer the origin of speech, but a channel through which other voices circulate. Whitman's "I" absorbs and redistributes voices that are otherwise excluded from dominant discourse, especially those of marginalized or silenced groups. In doing so, he destabilizes the idea of a unified, authoritative speaker and replaces it with a self that is inherently relational.

This dynamic can be understood through Mikhail Bakhtin's concept of heteroglossia. Bakhtin argues that "verbal discourse is a social phenomenon—social throughout its entire range" (Bakhtin, 1981, p. 269), emphasizing that language is always shaped by multiple social voices. In Whitman's poem, this plurality is not merely present but actively performed. The poetic voice does not unify these perspectives into a single, stable meaning; instead, it allows them to coexist within a shared textual space. The self becomes what Bakhtin describes as a "contradiction-ridden, tension-filled unity" (Bakhtin, 1981, p. 272), where different voices interact without being fully resolved.

Whitman's use of catalogues further reinforces this polyphonic structure. In section 15, for example, the poet lists a wide range of figures - workers, mothers, the sick, the marginalized - placing them side by side without hierarchical distinction. This technique does more than create a panoramic image of American life; it functions as a democratic gesture. By refusing to privilege one voice over another, Whitman constructs a poetic space in which all identities are equally present. The catalogue becomes a formal expression of inclusivity, mirroring the poem's broader vision of a shared human experience.

At the same time, this inclusivity introduces a tension between individuality and collectivity. If the self contains multiple voices, to what extent can it still be considered singular? Whitman does not attempt to resolve this tension; rather, he incorporates it into the structure of the poem. The self is both one and many, both speaker and collective presence. This paradox is central to the poem's logic, as it allows identity to expand without collapsing entirely into abstraction.

This tension can be further clarified through Paul Ricoeur's concept of narrative identity. Ricoeur suggests that identity is constructed through the integration

of multiple experiences into an ongoing narrative, noting that "the story of a life continues to be refigured by all the […] stories a subject tells about himself or herself" (Ricoeur, 1992, p. 246). In *Song of Myself*, this process is intensified: the self is not shaped by a single narrative, but by a multiplicity of voices and perspectives. Each voice incorporated into the poem contributes to the ongoing redefinition of the "I," making identity an open and evolving process.

Moreover, Whitman's polyphonic strategy reflects a broader democratic vision. The inclusion of marginalized voices is not merely aesthetic but ideological. By integrating these voices into the structure of the poem, Whitman challenges traditional hierarchies of representation and authority. The self becomes a space of equality, where differences are not erased but held together within a shared framework.

However, this expansion of the self also raises critical questions. The act of speaking "through" others can blur the line between representation and appropriation. Does the Whitmanian "I" truly give voice to others, or does it absorb them into its own expansive identity? This ambiguity is part of the poem's complexity. The self both includes and transforms the voices it contains, creating a tension that remains unresolved.

Ultimately, Whitman's polyphony redefines the nature of lyric subjectivity. The self is no longer a fixed center of meaning but a dynamic field of interaction. Identity emerges from the interplay of voices, shaped by dialogue rather than isolation. In this way, *Song of Myself* transforms the lyric poem into a democratic space, where the self is not diminished by multiplicity but constituted through it.

4. The Limits of the Ludic Self: Body and Contradiction

In *Song of Myself*, Walt Whitman's construction of the self reaches its most complex form through the interplay of the body, contradiction, and the limits of expansion. While earlier sections of the poem emphasize multiplicity and inclusion, these elements introduce a necessary tension, revealing that the ludic self is not purely liberating but also unstable.

Whitman's insistence on the unity of body and soul is central to this dynamic. He declares: "I am the poet of the Body and I am the poet of the Soul," rejecting the traditional hierarchy that separates the physical from the spiritual. Instead, the body becomes an essential component of identity, not a limitation but a site of experience, sensation, and meaning. The self is not abstract or purely intellectual; it is grounded in the material reality of the body.

This emphasis aligns with Johan Huizinga's understanding of play as a lived and embodied activity. Huizinga argues that play is not reducible to abstract thought but is experienced through action, noting that it is "a significant function […] which transcends the immediate needs of life" (Huizinga, 1955, p. 1). In Whitman's poetry, the body becomes a key site where this meaning is generated. Sensual experience, physical presence, and emotional intensity all contribute to the ongoing construction of the self.

However, this embodied self is not stable. The same openness that allows the self to expand also introduces contradiction. Whitman addresses this directly in one of

the poem's most famous lines: "Do I contradict myself? Very well then I contradict myself, (I am large, I contain multitudes.)" This statement does not resolve the tension between unity and multiplicity but embraces it. Contradiction becomes a defining feature of identity rather than a problem to be solved. The self is not coherent in a traditional sense; it is expansive, shifting, and internally diverse.

This idea resonates with Mikhail Bakhtin's view of language as inherently tension-filled. As he explains, discourse is "a contradiction-ridden, tension-filled unity" (Bakhtin, 1981, p. 272). Whitman's poetic voice embodies this principle. The self is not unified despite contradiction, but through it. Identity emerges from the coexistence of opposing elements, rather than from their resolution.

At the same time, this multiplicity raises questions about the limits of the ludic self. If identity is constantly expanding, incorporating new voices, experiences, and perspectives, can it retain any coherence? The Whitmanian "I" risks becoming so inclusive that it dissolves into abstraction. The more it contains, the less clearly it can be defined.

This tension can be further understood through Paul Ricoeur's concept of narrative identity, which acknowledges both continuity and instability. Ricoeur notes that identity is always in the process of being reshaped, as "the story of a life continues to be refigured" (Ricoeur, 1992, p. 246). However, this process also implies a degree of fragility. If identity depends on continuous reinterpretation, it can never be fully stable or complete. Whitman's poem reflects this instability. The self is constantly redefined through new experiences and perspectives, but it never reaches a final form. The ludic nature of the self — its openness, its fluidity, its capacity for transformation — is both its strength and its limitation. It allows for freedom and inclusivity, but it also prevents closure.

Moreover, the integration of the body intensifies this tension. The physical self is subject to time, change, and mortality, grounding the otherwise expansive identity in a finite reality. While the poetic "I" seeks to transcend boundaries, the body reminds it of its limits. This creates a dynamic interplay between expansion and constraint, freedom and finitude.

Ultimately, Whitman does not attempt to resolve these contradictions. Instead, he incorporates them into the structure of the poem. The self remains open, unfinished, and in flux. Its identity is not defined by stability, but by its capacity to hold together difference, contradiction, and change. In this sense, the ludic self reaches its limit not by collapsing, but by remaining unresolved. It resists closure, embracing instead a state of continuous becoming. The self is not a fixed identity, but an ongoing process – one that is shaped by language, embodied experience, and the interplay of opposing forces.

Conclusions

This study has examined the construction of the self in Walt Whitman's *Song of Myself* through the lens of play, dialogue, and narrative identity, arguing that Whitman redefines subjectivity as a dynamic and performative process. Rather than presenting identity as a fixed or coherent essence, the poem constructs a self that is fluid, expansive, and continuously in motion. Through this perspective, the Whitmanian "I" emerges not as a stable center, but as a site of ongoing transformation. The theoretical

frameworks of Johan Huizinga, Mikhail Bakhtin, and Paul Ricoeur have made it possible to understand this process in greater depth. Huizinga's concept of play highlights the freedom and creativity that structure Whitman's poetic voice, revealing identity as an act of imaginative experimentation. Bakhtin's theory of dialogism emphasizes the multiplicity of voices that shape the self, showing that identity is fundamentally relational and socially embedded. Ricoeur's notion of narrative identity further clarifies the temporal dimension of this process, demonstrating that the self is continuously reconfigured through shifting perspectives and experiences.

The analysis has shown that Whitman's use of pronouns destabilizes the boundaries of identity, transforming the "I" into a flexible and relational construct. This instability is expanded through the poem's polyphonic structure, where multiple voices are incorporated into the self, creating a democratic space of expression. At the same time, the emphasis on the body and the acceptance of contradiction reveal the limits of this expansion. The self is not infinitely coherent; it remains marked by tension, multiplicity, and incompleteness. Rather than resolving these tensions, Whitman embraces them. The declaration "I contain multitudes" (*Leaves of Grass*, 1855) encapsulates a vision of identity that is defined not by unity, but by the coexistence of differences. Contradiction becomes a constitutive element of the self, reflecting a broader understanding of human experience as complex and dynamic. Ultimately, *Song of Myself* anticipates modern and postmodern theories of subjectivity by presenting identity as an open, unfinished process. The self is not something to be discovered, but something to be continually created through language, interaction, and imagination. In this sense, Whitman transforms poetry into a space of play, where identity is not fixed but performed - a living, evolving expression of being.

References

Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays* (C. Emerson & M. Holquist, Trans.). University of Texas Press.

Crowley, P. (2003). *Paul Ricoeur: The Concept of Narrative Identity, the Trace of Autobiography. Paragraph*, 26(1), 1–13.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

Ricoeur, P. (1992). *Oneself as Another* (K. Blamey, Trans.). University of Chicago Press.

Ricoeur, P. (1988). *Time and Narrative* (Vol. 3, K. Blamey & D. Pellauer, Trans.). University of Chicago Press.

Whitman, W. (2024[1855]). *Leaves of Grass*. Oxford World's Classics.

FRAMING NATIVE AMERICAN IDENTITY IN SHERMAN ALEXIE'S POETRY: IRONY AS AN INSTRUMENT OF CULTURAL AGENCY

Ioana-Alexandra PRISACARIU[1]
Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava
alexandra.prisacariu@student.usv.ro

Abstract: This article aims to demonstrate that Sherman Alexie's poetry challenges the colonial narrative that historically defined Native Americans as the "Other" (savages, barbarous, uncivilized) and reframes Native identity through irony and subversive play as instruments of cultural agency. Through these poetic/literary strategies, Alexie transforms inherited paradigms of subjugation and cultural erasure into assertions of Indigenous self-presence and sovereignty- enacting a process of literary decolonization. To account for the persistence of these representations, the analysis draws on theoretical works that conceptualize identity as socially constructed within systems of power. Within this framework, identity is produced through what Tzvetan Todorov describes as the opposition between the One and the Other, where the One can only affirm itself by positioning itself against the Other. In Alexie's poetry, this mechanism becomes visible in the repeated use of stereotypical "Indian" figures, which are not simply reproduced, but exposed as constructions that depend on contrast in order to function. This dynamic operates within what Zygmunt Bauman defines as the theory of sociological othering and power dynamics between social groups, in which difference is generated (and maintained) to stabilize hierarchies and control belonging- a process that Alexie exposes by mocking the persistence of stereotypical representations that have repeatedly positioned Indigenous communities at the margins. Rather than rejecting these constructions, Alexie (re)shapes them from within, using irony to expose their (il)logic and to rearticulate Indigenous identity as a self-defined and active presence.

Keywords: *Native American, Indian, stereotype, the Other, decolonization.*

Introduction

In its early stages, American colonial literature did not function only as a record of history but also as a moral and symbolic instrument through which the domination and displacement of Native American tribes were justified and implemented. Emerging alongside the processes of territorial expansion, these texts actively shaped the ideological framework of colonization, transforming conquest into a divinely guided mission and land appropriation into a natural right. What unfolded in the New World was therefore more than a simple material struggle over land, but a

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Codruț-Cristian ȘERBAN.

profound reconfiguration of meaning, in which identity and authority were narratively constructed. The encounter between European settlers and Indigenous communities exposed two fundamentally different systems of understanding the world. While Native American cultures conceived land as a shared, sacred space embedded in their collective and spiritual identity, the colonists approached it through the logic of ownership and dominion. In *Counting Winters: Dimensions of Time in Native American Traditional Writings,* C. Șerban argues that "to the Native Americans, land was more than a physical space; it was a moral and a cultural space – the first level of their societies" (Șerban, 2014, p. 14). This incompatibility did not remain at the level of practice alone, but was translated into literature(s), where this difference was simplified, moralized, and ultimately weaponized; "after all, they lived in a world where behavior and attitudes impinged directly on the physical environment and on the course of the historical manifestations of that particular environment. The discrepancy between whites and natives in terms of understanding the concept of land represents only the top in a pyramid of cultural differences between two almost opposite systems of knowledge" (Șerban, 2014, p. 14).

Within the Puritan imagination, the American wilderness was not perceived as an empty or neutral space/land. It was a territory imbued with spiritual danger, where evil was believed to reside. Influenced by a deeply religious worldview, the absence of Christianity was interpreted as evidence of Satan's presence, and the unfamiliar landscape became associated with moral and spiritual corruption. In this context, Native Americans were symbolically reconfigured as agents of this perceived threat. From early Puritan writings to captivity narratives, Native Americans were persistently represented through reductive and oppositional terms- "men transformed into beasts", "bad Indians", "the very bond-slaves of Sathan" (Carroll, 1969, p. 9) – figures constructed as barbarous, uncivilized, and devoid of moral and/or religious structure. One particular literary work that reflects this perspective *is Mary Rowlandson's Narrative of the Captivity and Restoration* (1682). Written after she was taken captive during King Philip's War, the text presents her experience through a strict Puritan lens and describes Native Americans as "barbarous creatures," "ravenous beasts" (Rowlandson, 1862). The attack on Lancaster is narrated through images of burning, destruction, and fear, so that Native Americans appear not simply as enemies, but as violent and inhuman figures: "hell-hounds, roaring, singing, ranting, and insulting, as if they would have torn our very hearts out" (Rowlandson, 1862). Such representations contributed to the construction of a rigid opposition between the Western Self and the Indigenous Other – framing Native Americans' presence as an obstacle, not as the defense of their own lands and way(s) of life.

Over the following centuries, these representations did not disappear but were reconfigured and reinforced within new historical and cultural contexts. Throughout the nineteenth century, expansionist policies such as the Indian Removal Act (1830) and the ideology of Manifest Destiny (coined in 1940, but manifested earlier) translated the earlier symbolic construction of the Indigenous Other into concrete practices of displacement, territorial seizure, and forced migration. Within this context, the removal of Native

communities from their ancestral lands was justified and naturalized as part of a providential national project. Literature of the period played a crucial role in sustaining the conquest of the West and simultaneously consolidating the image of Native Americans as either violent obstacles to progress or passive victims of an inevitable historical process. Within this framework, conquest was perceived as a necessary outcome of a worldview in which expansion, control, and elimination of the Other become intelligible and even inevitable. This perspective is often condensed in the recurring idea of "our victory, slaughter of the enemy" (Engelhardt, 2007, p. 21), where violence is not questioned but absorbed into a narrative of progress and legitimacy. By encoding difference as inferiority, American literature contributed to the normalization of dispossession, establishing narrative patterns that continue to shape representations of Native identity.

Within this historically sedimented framework, the work of Sherman Alexie emerges as a critical intervention that both exposes and destabilizes the Indian representation. A Spokane-Coeur d'Alene writer, Sherman Alexie engages directly with the legacy of colonial literature, not by rejecting its imagery altogether, but by appropriating and (re)shaping it from within. His poetry repeatedly returns to the figures, clichés, and narrative patterns through which Native Americans have been defined- amplifying their artificiality and revealing the mechanisms that sustain them. In this sense, Alexie's writing can be understood as a form of literary decolonization– an ongoing, context-dependent process that seeks to dismantle colonial forms of knowledge embedded in literary studies by exposing their assumptions, questioning their authority, and promoting alternative perspectives rooted in diverse linguistic, cultural, and historical contexts (Helgesson, 2024, p. 66). Literary decolonization moves beyond the mere replacement of negative representations with affirmative ones by interrogating the structures through which meaning has been historically produced. It involves a shift from imposed identity to self-articulation, from passive objectification to active narrative agency.

In Alexie's case, this process unfolds through irony, repetition, and subversive play- strategies that expose the persistence of colonial stereotypes while simultaneously undermining their authority. By staging the "Indian" as a recognizable yet unstable figure, Alexie demonstrates that such identities do not precede discourse, but are constituted through it. His poems often mimic the language and expectations of colonial representation, only to disrupt them from within, forcing the reader to confront their internal contradictions. In doing so, Alexie reclaims the historical construction of Native identity as Other as a site of resistance.

Theoretical Framework

The recurrence of these representations across different historical periods suggests that they are not incidental, but part of a broader cultural pattern that shapes how difference is imagined and narrated. From early colonial writings to later forms of literary expression, Native Americans are repeatedly positioned in relation to a dominant force that defines them through contrast and opposition. What emerges is a

way of seeing that organizes identity through distinction, hierarchy, and exclusion. To understand how these representations function and why they persist, it becomes necessary to turn to theoretical approaches that examine how identity is constructed in relation to difference and how such constructions are sustained within cultural narratives. These perspectives allow for a closer reading of Alexie's literary texts as sites where identity is represented, actively (re)shaped and (re)negotiated.

In *The Conquest of America: The Question of the Other*, Tzvetan Todorov reframes conquest as a problem of relation and dynamics (instead of force). What is at stake is the way the Self constructs, interprets, and ultimately positions the Other. Todorov shows that this relationship operates on several levels. First, the Other is judged - valued or devalued - through the Self's own system of meaning. Second, the Other is acted upon, becoming the object of control, alliance, or destruction. Finally, the Other is either understood or reduced to silence. Crucially, these levels do not align: one may "know" the Other and still dominate them, or fail to understand them and erase them altogether. What emerges is a structural imbalance. The Self retains the power to define, while the Other becomes defined. In this sense, representation is never neutral because "the notion of 'false' is irrelevant" (Todorov, 1984, p. 54), and even distorted representations remain effective in shaping reality. This dynamic explains how alterity is transformed into hierarchy. The Other is not simply different, but made legible through categories that justify action. Once fixed within these categories, the Other can be managed, excluded, or even eliminated. The relationship, therefore, is not reciprocal: it is organized around asymmetry, where the Self speaks, and the Other is spoken for.

Another perspective worth taking into account when discussing the construction of alterity is offered by Zygmunt Bauman, who shifts the focus from how the Other is represented to the social mechanisms that produce this phenomenon in the first place. From a Baumanian perspective, difference is actively structured through systems of classification that divide the world into oppositional categories. Identity, therefore, emerges relationally, through contrast, where one term is normalized, and the other is pushed to the margins: "abnormality is the other of the norm… barbarity the other of civilization… enemy the other of friend, 'them' the other of 'us'" (Bauman, 1991, p. 14). What is relevant in this structure is that the hierarchy is already built into the opposition itself. The power to define these categories, Bauman argues, "hides… behind one of the members of the opposition", while the other becomes "the degraded, suppressed, exiled side" (Bauman, 1991, p. 14) of that relation. In other words, the Other is not simply different, but positioned as lacking, excessive, or dangerous in relation to a stable and legitimate norm. This process turns difference into a form of social ordering. The distinction between "us" and "them" does not merely describe reality- it produces it, assigning value, authority, and legitimacy unevenly. As a result, the Other becomes the space onto which fear, disorder, and threat are projected, allowing the dominant group to appear coherent and justified in its position. In Bauman's terms, the figure of the stranger embodies this tension, standing as both necessary to identity and simultaneously marked for exclusion.

Taken together, these perspectives clarify the structural conditions that shape representations of alterity and the asymmetries embedded within them. Read in this light, Sherman Alexie's work reflects these dynamics and engages them critically. His writing unsettles the stability of the Self/Other distinction by exposing its constructed nature and the power relations it sustains.

Irony as an Instrument of Cultural Agency in Sherman Alexie's Poetry

Sherman Alexie's literary work offers a compelling site where these conceptual insights take form. A contemporary Native American writer, Alexie uses literature as a form of cultural and political activism. The Spokane poet employs humor, irony, and subversive play as literary strategies through which he challenges the colonial mindset that has shaped- and continues to shape- American identity and its literature(s). His writing constructs a decolonial counter-narrative in which laughter becomes a mode of survival and irony a form of critique. Humor allows him to address trauma, loss, and injustice without reducing Indigenous identity to victimhood, while irony exposes the contradictions of a nation that defines itself as moral and free despite being built on displacement and genocide. Through creative reversals, parody, and self-mockery, Alexie destabilizes the authority of colonial discourse and reclaims storytelling as a space of Native self-definition. In this context, his work can be understood in terms of cultural agency, "a range of creative practices- including art, activism, and interpretation, through which individuals and communities actively shape cultural meanings and contribute to social transformation" (Sommer, 2006, Preface). Beyond remaining confined to critique, cultural agency emphasizes the ability to intervene in dominant structures and rework inherited representations. Alexie's writing operates precisely in this way: it opposes colonial narratives by exposing their mechanisms and reshapes their outcomes.

One of the central instruments of cultural agency that Sherman Alexie employs in his poetry is irony. This rhetorical and literary strategy expresses one thing while implying another- "a form of double meaning that creates critical distance by contrasting apparent statements with deeper implications" (Linda Hutcheon, 1994, p. 59). In this sense, it transcends the function of a stylistic device, allowing inherited representations to be questioned, reworked, and ultimately transformed. This dynamic is particularly visible in Sherman Alexie's poem *How to Write the Great American Indian Novel*, where this strategy is used to expose and destabilize the conventions through which Native Americans have been represented in American literature. In this poem, Alexie adopts the voice of a cultural stereotype and then turns it against itself. Through irony and exaggeration, he exposes how Native Americans have been misrepresented in American literature- and how those false images continue to shape the collective imagination of the nation. From a Todorovian perspective, this process reflects the construction of the "Other" through reductive and imposed narratives, where identity is not self-defined but produced through the gaze of the dominant culture. By imitating the tone of a "how-to" manual, Alexie pretends to instruct readers on how to write a

"great" Native American novel- yet every line reveals the absurdity and violence behind those expectations.

The poem begins with a clear instruction: "All of the Indians must have tragic features: tragic noses, eyes, and arms" (Alexie, 1996). The accumulation of the adjective "tragic" operates as deliberate overstatement. What seems, at first look, descriptive becomes satirical: Alexie exposes how American literature reduces Indigenous identity to a catalogue of sorrow. The irony here is double-edged- the poet imitates the colonial voice while simultaneously destroying its credibility through exaggeration- a reduction that can be understood, in Bauman's terms, as part of a more complex process of social othering, where difference is simplified into fixed, recognizable traits that sustain hierarchical distinctions between "us" and "them".

In the line "The hero must be a half-breed, half white and half Indian, preferably from a horse culture. He should often weep alone. That is mandatory" (Alexie, 1996), Alexie uses a prescriptive tone- "must," "preferably," "mandatory"- to mimic the authoritative voice of white writers and critics who dictate how "authentic" Indianness should appear. The "half-breed" becomes a colonial construct, destined to satisfy fantasies of tragic hybridity and noble suffering- also reflecting what Todorov identifies as the unstable position of the Other- caught between recognition and exclusion, never fully granted subjecthood. The absurd detail, "from a horse culture," parodies the anthropological perspective that reduces Native identity to ethnographic cliché. d. Finally, the image of the hero who "weeps alone" exposes the Indigenous pain: isolation becomes the only acceptable form of Native expression.

In the next line

> "the hero is an Indian woman, she is beautiful. She must be slender
> and in love with a white man. But if she loves an Indian man,
> then he must be a half-breed, preferably from a horse culture.
> If the Indian woman loves a white man, then he has to be so white."

Alexie extends the irony to reveal how colonial discourse sexualizes and subjugates the Native woman. Her beauty and obedience are not simple traits of character but also instruments of control: she is allowed to exist only through the gaze and approval of the white man. At a deeper level, this passage demonstrates what Zygmunt Bauman defines as the process of social othering, in which difference is recognized and organized into hierarchical oppositions that place the Other in a subordinate position. Love, in this structure, is a political construct: it confirms domination. The Native woman's desire becomes a metaphor for colonization itself (a forced submission disguised as romance). At the same time, this dynamic exposes what Tzvetan Todorov describes as the failure to recognize the Other as an equal subject, as the Native woman is not encountered on her own terms. The Other-She is reduced to a function within a narrative structured by colonial desire. Alexie's irony dismantles this fiction by exaggerating it to the point of exposure, showing how tenderness in colonial literature is merely another form of conquest.

Moving forward, Alexie's irony evolves into a full, dark, mocking performance of colonial fantasies. As Linda Hutcheon argues, irony operates through a double movement of saying and unsaying, allowing dominant narratives to be reproduced while simultaneously exposing their instability. The line "Indian men are horses, smelling wild and gamey. When the Indian man unbuttons his pants, the white woman should think of topsoil" collapses the boundary between man and nature, parodying the racist trope of the "animalized Indian." Through grotesque humor, Alexie exposes the colonial imagination's obsession with the erotic and the primitive, turning it into an absurd spectacle. On a conceptual level, this passage can be read through Todorov's notion of the Other, where identity is constructed through projection. The association with "topsoil" reinforces this reduction, turning the Native body into land, instinct, and raw material. Rather than reflecting a reality, the image reveals how the Self imposes meaning onto the Other, shaping it according to its own desires.

The sequence "There must be one murder, one suicide, one attempted rape. Alcohol should be consumed. Cars must be driven at high speeds" mimics the traditional/formulaic violence of "authentic" Native stories written by outsiders. The repetition of "must" establishes a set of compulsory elements that define what counts as a "Native" story. Violence, addiction, and excess function as fixed narrative markers. Native identity appears as predictable and already decided in advance- sustaining the production of the Other through classification and repetition. Identity is reduced to a limited set of recognizable traits that can be easily consumed and reproduced. At the same time, the passage illustrates Todorov's concept of the Other as a figure constructed within the perspective of the Self. The Native subject exists only insofar as it fulfills the expectations of the dominant gaze. Murder, suicide, and disorder define Indigenous presence because they confirm what the dominant culture already assumes.

In the lines about the "interior Indian" ("Indians must see visions. White people can have the same visions, if they are in love with Indians. If a white person loves an Indian, then the white person is Indian by proximity. White people must carry an Indian deep inside themselves. Those interior Indians are half-breed and obviously from horse cultures") Alexie mocks the liberal fantasy of "spiritual Indianness". Here, his parody targets the white desire to appropriate Native identity as a form of moral redemption. Through exaggeration, the poem exposes how even empathy can become colonial domination when it consumes the Other for self-purification. According to Bauman's theory, this reflects a mode of othering in which difference is not eliminated but absorbed in a controlled form. The Other becomes necessary for the Self's definition, yet remains simplified and regulated. The "interior Indian" is stripped of historical and political reality and reassembled as an abstract, aestheticized presence. Identity operates here as a system of signs that can be circulated, adopted, and reshaped without consequence. The Native figure is acknowledged, but only through the interpretive structure of the Self. The Other does not speak; it is spoken for. Even in its internalized form, it remains dependent on the desires, projections, and expectations of the dominant subject. Recognition takes place without reciprocity. Alexie intensifies this critique by exposing the moral dimension of this type of closure. The idea that "a

white person is Indian by proximity" transforms Indianness into a tool of self-redemption. The Other becomes a means through which the Self attempts to resolve its own historical guilt.

In the closing lines ("In the Great American Indian novel, when it is finally written, all of the white people will be Indians and all of the Indians will be ghosts"), Alexie's subversive play reaches its most powerful moment. By declaring that he inverts the entire colonial narrative. The statement sounds playful, but its irony dismantles centuries of domination. Through this reversal, Alexie performs a literary game that exposes how unstable identity becomes once the rules of power are mocked. The colonizer's voice is turned inside out through imitation. This is the essence of subversive play and irony: using the oppressor's language and logic until they collapse under their own contradictions. In this final gesture, Alexie transforms satire into decolonization, proving that laughter can rewrite history and reframe identity.

Conclusion

The persistence of these images depends on their familiarity. They endure because they are recognizable, because they provide a stable narrative that readers already know how to process. In this sense, the Great American Indian novel that Alexie parodies is a cultural expectation, a script that precedes both writer and reader. This reveals a deeper mechanism at work: the construction of the Other relies not only on production, but on reception. Stereotypes persist because they are legible. They circulate easily, they require little interpretation, and they confirm what the audience has already been trained to see. The violence, the tragedy, the spirituality- these are not only imposed from above; they are sustained through repetition at the level of reading. The reader becomes part of the structure that reproduces the Other. From this perspective, Alexie's irony exposes representation and disrupts its recognition. By pushing familiar patterns to the point of absurdity, he forces the reader into a position of discomfort, where what once seemed natural becomes visible as constructed. The poem interrupts the automatic process of interpretation. It slows down recognition and turns it into questioning. This shift has significant implications. If the Other is maintained through narrative familiarity, then resistance cannot rely solely on replacing negative images with positive ones. It requires a reconfiguration of the reading process itself. Alexie's work points in this direction: it challenges the conditions under which any image is accepted as norm. In this sense, the most radical aspect of Alexie's poetry lies not in how it changes the act of reading. It transforms the reader from a passive consumer of familiar narratives into an active participant who must confront the instability of those narratives. The result is not a new definition of identity and an awareness of how identity is produced, circulated, and sustained. This insight reframes the entire discussion of the Self and the Other. The boundary between them is negotiated through discourse and reinforced through habits. By exposing and interrupting these habits, Alexie opens a space where representation can no longer operate invisibly. What remains is not a stable image, but a critical awareness of the structures that make such images possible.

References

Alexie, S. (1996). *How to Write the Great American Indian Novel*. Hanging Loose Press.

Bauman, Z. (1991). *Modernity and Ambivalence*. Polity Press.

Carroll, P. N. (1969). *Puritanism and the Wilderness: The Intellectual Significance of the New England Frontier*. Columbia University Press.

Engelhardt, T. M. (2007). *The End of Victory Culture: Cold War America and the Disillusioning of a Generation*. University of Massachusetts Press.

Helgesson, S. (2024). *World Literature and Decolonization*. Journal of Foreign Languages and Cultures.

Hutcheon, L. (1994). *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*. Routledge.

Jung, C. G. (1968). *The Archetypes and the Collective Unconscious* (2nd ed.). Princeton University Press.

Rowlandson, M. (1682). *Narrative of the Captivity and Restoration of Mrs. Mary Rowlandson*. Project Gutenberg.

Sommer, D. (ed.). (2006). *Cultural Agency in the Americas*. Duke University Press.

Stephanson, A. (1995). *Manifest Destiny: American Expansionism and the Empire of Right*. Hill and Wang.

Șerban, C. (2014). *Counting Winters: Dimensions of Time in Native American Traditional Writings*. Casa Cărții de Știință.

Todorov, T. (1984). *The Conquest of America: The Question of the Other*. Harper & Row.

IDENTITY AND SELF-IMAGE IN THE HYBRID STRUCTURE OF *DIARY OF A WIMPY KID: CABIN FEVER*

Ana-Maria JURAVLE[1]
Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava[2]
ana.juravle4@student.usv.ro

Abstract: This paper analyzes the way in which identity and self-image are presented in Jeff Kinney's *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever*, while focusing on the novel's hybrid structure. Identity and self-image are two interrelated, but distinct concepts, which are equally important in the analysis of the novel's protagonist, Greg Heffley. A children's book, *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* is centered on the main character's "outsiderness" (portraying him as a typical underdog). The novel showcases the difference between the ways Greg sees and chooses to present himself in his diary, and who he really is. This paper examines the correlation between the aforementioned concepts and the unique structure of the novel, providing an understanding of the ways in which meaning can be extracted both from form as well as from content. The hybrid structure, resulting from the combination of written text and images, offers a larger scope of interpretation due to its multimodal nature.

Keywords: *identity, self-image, pre-adolescent, hybrid structure, multimodality.*

Introduction

Historically, journaling has been a common practice in many different cultures. People across the world have kept diaries for various reasons. Be it to keep an account of daily events or to transfer thoughts and ideas from mind to paper, keeping a diary is a deeply personal act. Multiple variables factor in when it comes to the intimacy of such a practice, whether we are talking about formal elements, such as one's own handwriting, or about the actual content, which, more often than not, represents the writer's most personal thoughts and ideas, including their secrets. There are many reasons why a person might choose to keep a journal, especially if that person is actively undergoing a period of change, accompanied by insecurities and fears. For this reason, many children and teenagers resort to keeping a diary where they can be honest about their feelings, when they find difficulty in being open with the people around them (as it so often happens).

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Luminiţa-Elena TURCU.

[2] With special thanks to the extraordinary organizers of the *Liter@t* Conference, Assoc. Prof. Daniela HĂISAN and her team, whose dedication made all of this possible.

A collection of novels for children, targeted mainly towards pre-adolescent boys, the *Diary of a Wimpy Kid* series follows Greg Heffley, a middle school-aged boy on his journey of self-discovery as he tries to navigate the world around him, while facing the challenges of pre-adolescence. *Diary of a Wimpy Kid* is a collection of mock diaries belonging to the protagonist, used as a device for telling his story in a personal manner. The main character stays the same throughout the entirety of the series, but his adventures and the lessons he learns change from an installment to the next. In this paper, we will focus on the sixth novel in the series, *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever*, which was published in 2011.

Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever takes place during the period right before Christmas, a time when high expectations are imposed on children by their families and society as a whole, in regards to how they should and should not behave. This enables Greg to start questioning and challenging authority, feeling that what is asked of him is unfair. The novel explores themes of guilt, shame, need for validation, all approached in a humorous manner, making them accessible to the novel's intended young audience. As the author of his own diary, Greg is the narrator of the story, thus keeping the reader close to his thoughts. Throughout the course of the novel, the boy struggles with his own identity and self-image, specifically in the context of a holiday which emphasizes the need to be saintly good, thus becoming the perfect candidate for accurate representation of male pre-adolescence faced with the expectations of society.

The novel's structure plays an essential part in constructing the analysis of the protagonist. The multimodal approach offers a larger scope for interpretation, providing readers with not only written text to extract meaning from, but also images, more specifically doodles made by the protagonist, where he depicts himself, his family, his friends and his surroundings. Styled as a real diary, the novel combines multiple elements which create a unique finished product.

Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever might appear as a simple children's novel, but in reality, it is a complex and utterly important piece of literary work.

1. Hybrid Structure

To begin with, we will focus on the structure of the novel and the implications of it in the overall analysis of the work.

As a children's book, it is not unusual for *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* to have a special type of structure, seeing as it is a very common practice for other similar types of books to incorporate a variety of different elements such as images, as well as aspects related to their layout or design, into their structures. Jeff Kinney's novel employs a hybrid structure, meaning that it is constructed on two main modes: written text and visual images. The hybrid structure implies the fact that both of the modes employed are equally as important, their separation being nonsensical. Traditionally, this combination of elements would make *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* a picturebook, and to an extent it is, especially if we take Nodelman's definition as a point of reference: "Picturebooks are considered a multimodal, literary experience,

where meaning is generated simultaneously from written text, visual images, and the over-all layout or design." (Nodelman, 1988, cit. in Serafini and Reid, 2022, p. 3).

However, reducing it to a simple picturebook would be utterly unfair. What sets *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* apart from other similar works is the extent to which the written text and the images used are interrelated. The pictures are not merely additions, but they are an essential part of the storytelling process. Throughout the novel, the text and the images work together to paint a larger picture. The meaning derived from one of the modes is completed by the meaning suggested by the other and vice versa, making the story told through text incomplete without the information provided by the visual support, and the story told through the pictures incomplete without the information revealed through the text. For Jeff Kinney's novel, multimodality is a defining characteristic.



Fig. 1 (Kinney, 2011, p. 1)

At its core, *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* is a novel since it contains the narrative devices specific to a novel such as characters, plot, setting, etc., but as we have established, it is most definitely not a usual novel. As it has been mentioned before, the novel is structured as a diary belonging to a pre-adolescent boy, including written text as well as images, making it a multimodal piece of media. There are no chapters meant to divide the block of text into parts, but rather the "chapters" in this novel consist of entries in the boy's diary. Other formal elements relevant to this discussion include the font used for the text, which mimics handwriting, and the type of page used, which resembles a notebook page with straight lines. Furthermore, the images used are essentially drawings made by Greg himself. All these elements can be observed in *Figure 1*.

1.1. Written Text

It may seem somewhat contradictory to the point of this section to divide text and image into two different subsections, but for the purpose of the structural analysis conducted, we will discuss their separate roles in the overall work.

In *Diary of a Wimpy Kid: Cabin* Fever, the written text encapsulates the thoughts, ideas and stories Greg decides to express by writing them in his diary. According to Baetens and Frey, "narrative opens to what some may label old-fashioned devices such as character and place" (Baetens and Frey, 2018, p. 98), meaning that the most basic information necessary for understanding the story which is being told is revealed though written text.

> The teachers always say that when you're getting picked on, you should tell an adult. I think that's a good idea, but it didn't work out so well when I was getting bullied. There was this kid who lived in the neighborhood next to mine, and for some reason everyone called him "Nasty Pants". Every time me and my friend Rowley went through Nasty Pants's neighborhood, he chased us with a stick. The thing that really stunk was that me and Rowley used the woods in that neighborhood as a shortcut to get to school. So we started having to go out of our way to avoid getting harassed by Nasty Pants. (Kinney, 2011, p. 16-17)

In this passage from the novel, Greg recounts an event from his past related to a time he was being bullied. The excerpt reveals information such as the names of certain characters (Rowley, Nasty Pants) and their relationships with the protagonist (friend, bully). Additionally, the text provides information about the setting and the plot, such as the places Greg goes to and the things he does there, as well as the things which happen to him there.

Written text is a perfect medium for revealing this type of information, but it is not limited to it. Aside from the details presented in the quote above, the reader is able to discover something else, equally as significant: Greg's opinion regarding the situation presented. The boy is stating his stance directly by expressing his thoughts related to the idea of telling an adult about being bullied, thus allowing readers into his mind.

1.2. Pictures

The images used in *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* are representations of drawings made by Greg. These drawings are not simply additional doodles made to accompany the text, but an essential part of the story told by the boy. Aside from the important role they play in creating the work's multimodality, the images used have the purpose of bringing the reader closer to the story and the characters. As Baetens and Frey put it, "drawing suggests authenticity and intimacy" (Baetens and Frey, 2018, p. 98). In his drawings, Greg not only illustrates what he is writing, but he also reveals many details about his identity as a pre-adolescent boy, his self-image, as well as his perspective towards the world around him.

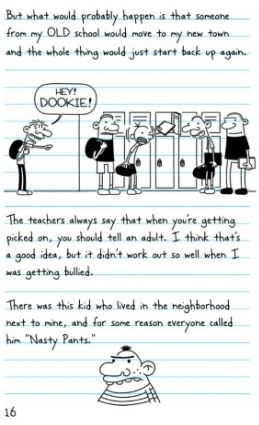


Fig. 2 (Kinney, 2011, p. 16)



Fig. 3 (Kinney, 2011, p. 17)

In the examples provided above, there are three drawings illustrating the quote which has been discussed in the previous subsection. Each of these images offers information which completes the information that has been revealed by Greg through text. Greg portrays his bully, his friend Rowley, himself and a map of his way to school. These drawings provide the reader with a deeper understanding of the story he tells.

For instance, in *Figure 2* a drawing of Nasty Pants is visible. This representation of the character suggests his role in the protagonist's life. Nasty Pants is depicted as a scary-looking person, despite his age which is revealed later on in the story. The bully is only 5 years old, but to Greg he still represents a source of negativity, causing him fear. This idea is reinforced by the design chosen by Greg for the drawing of Nasty Pants. Not only is he portrayed as tough, but he has eyebrows. Throughout the novel, the characters illustrated by Greg tend to lack eyebrows in their design unless they are considered to be antagonists, obstacles in Greg's journey, or if they are explicitly angry. This stylistic choice stems from the higher level of expressivity offered by including eyebrows into the drawings. The characters depicted without them appear neutral in expression or, at the very least, the intensity of their expressions is significantly lower. On the other hand, the characters portrayed with eyebrows have a more striking look (see *Figure 4*[3] and *Figure 5*[4]). This deliberate choice suggests the boy's opinion regarding certain characters, including Nasty Pants, as well as certain situations he finds himself in.

[3] In the upper left side of the picture, Rodrick is visible. He is Greg's older brother and a moody teenager. He is often mean towards Greg. His design contains eyebrows, suggesting Greg's dislike towards him generated by his behavior.

[4] The image depicts Greg and his best friend, Rowley, on the front page of a newspaper sheet, after being caught vandalizing school property. Although throughout the novel their designs lack eyebrows, in this picture they both have them, suggesting their portrayal as criminals.



Fig. 4 (Kinney, 2011, p. 7)



Fig. 5 (Kinney, 2011, p. 139)

In *Figure 3* the illustrations depict Nasty Pants chasing Greg and Rowley as well as a map of the way the boys take to school. The first drawing acts as a comedic tool. While it illustrates the chase Greg writes about right above it, it creates an amusing setting for the situation. Nasty Pants cannot be seen in the doodle, but the stick he uses to chase the two boys with is present. His absence from the drawing creates a level of mystery around his character. Although the readers already know what he looks like, his age has not yet been revealed at this point in the story. This situation preserves the comedic timing of the reveal later on in the novel.

The map serves as a visual support, emphasizing the inconvenience created by the bully's actions. This drawing provides the reader with a better understanding of the narrative, while also being used as a comedic tool, thus allowing readers to get a glimpse of Greg's perspective of his surroundings.

1.3. Overall Layout and Design

While both modes employed, i.e. written text and pictures, have their own roles, they cannot be separated. The hybrid structure of the novel blends them together in order to create a finished product which generates meaning through each medium equally.

Jeff Kinney's *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* incorporates all the specific elements of a diary, being designed as one. The layout of every single page mimics a notebook page, having horizontal straight lines, where the text is positioned. The font used replicates Greg's handwriting, suggesting authenticity and a more intimate relationship between him as the narrator, and as the author of his own diary, and the readers. The images are seemingly hand-drawn illustrations made by Greg in a cartoonish style, appearing to have been created using the same writing tool (most likely a black ink pen) as the handwriting.



Fig. 6 (Kinney, 2011, p. 59)

The novel is divided into diary entries, spanning over a few weeks, approximately two months. The beginning of each month is signaled by a title centered on the page, written with only capital letters. The different entries in the diary begin with a subtitle in the form of the names of the days of the week, depending on what day is associated with a certain event recounted by Greg.

The text and the illustrations are alternated, with the text usually appearing first and being followed by a relevant image. This alternation is consistent throughout the entirety of the novel. Every page contains both modes, further reinforcing their importance and co-dependability.

All the details mentioned above can be observed in *Figure 6*. This type of structure makes *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* what Christine Wilkie-Stibbs calls "a mind-style" novel, which means that it "leaves little distance between the mind(s) of the character(s) and the mind of the reader" (Wilkie-Stibbs, 2007, p. 13).

2. Identity

A person's identity is a complex set of characteristics unique to each and every human being. The Online Cambridge Dictionary defines identity, in very simple words, as "a person's name and other facts about who they are" (Cambridge Dictionary). Our identities determine the place we occupy in society, being the factor which defines us on many levels. As fictional people, characters in literary works also have their own identities which can be examined through the lens of different modes of characterization such as their actions, their words, the way they are described, as well as through other narrative devices.

In the context of Jeff Kinney's *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever*, Greg Heffley is the protagonist of the novel. He is a pre-adolescent boy who struggles with figuring out

his identity and self-image. Greg is the middle child of a traditional family, having an older brother as well as a younger brother. In the novel, the boy has a normal relationship with all the members of his family. As a student in Middle School, Greg is not the most popular child, but he has a best friend named Rowley, who he shares many experiences with. Greg is generally a funny and witty person, showcasing his clever humor throughout the entirety of the novel.

2.1. The Underdog

Greg Heffley is one of the unpopular students at his school, the type of child who is rather uncool and tends to always get into trouble, not because he has a tendency for evil, but because he always seems to end up in the wrong circumstances. The boy is a typical underdog, an outsider who is trying desperately to be accepted by those around him and society as a whole. Greg is the representation of all other pre-adolescent boys who face insecurities and anxieties specific to their age and developmental stage.

As a children's novel, *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* creates a space for a character like Greg to exist, allowing readers to identify themselves with him and feel represented. The boy gives a voice to those who find themselves in similar situations, offering them comfort in the belief that they are not alone in their struggles. After all, this is one of the main functions of children's literature: "Children's literature has long been a forum for championing the cause of the underdog, […] featuring a wide range of child figures that could be represented and theorized under a collective terminology of 'outsiderness'"(Christine Wilkie-Stibbs, 2007, p. xii-xiii).

Over the course of the novel, Greg aims to portray himself as an interesting and cool person, but his real nature slips through. The boy is rather cowardly and rarely takes any risks, except for when it really matters.

The examples provided below attest to Greg's cowardice and to his inability to overcome his fear. *Figure 7* and *Figure 8* depict a relevant episode consisting of Greg tricking his best friend, Rowley, into going into the woods alone. Rowley fails to do so, but owns up to his actions. On the other hand, Greg, who also fails to fulfill the task, pretends the opposite, proving that he is not brave in this type of situation, but refuses to admit it. Although his methods are quite unorthodox, Greg proves his resourcefulness and wit. He only comes up with the dare because he knows he can make his friend believe that he has fulfilled it. The boy makes it clear that his intention was never to actually go into the woods alone, but to convince Rowley that he has in order to obtain certain benefits: "There's no WAY I was gonna go into those woods by myself at night." (Kinney, 2011, p. 54). Greg is not an evil character, but many instances in the novel showcase his morality as a grey area.



Fig. 7 (Kinney, 2011, p. 53)

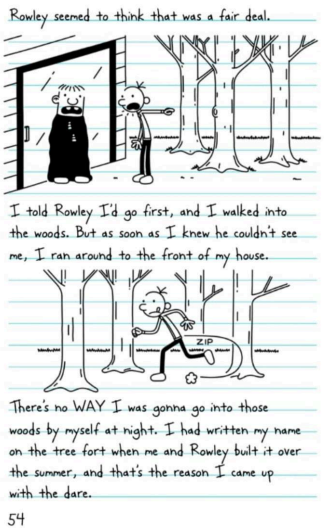


Fig. 8 (Kinney, 2011, p. 53)

The episode of the chase involving Nasty Pants discussed in previous sections is also relevant in relation to Greg's identity, more specifically to further prove his cowardice. Although he is much older than his bully, he is too scared to stand up to him. Greg has the ability to easily solve his problem, but instead he chooses to overcomplicate it. He even involves his own father as well as Rowley's dad, but when he is supposed to confront Nasty Pants, he runs away, leaving the adults to deal with the situation.

2.2. The Middle Child

Greg Heffley is the second-born son of three children. His family's dynamic situates the boy in the middle child typology. Often overlooked and misunderstood Greg lives the average middle child or "forgotten child" experience. The boy is not forgotten in the literal sense of the word, but he does not get nearly as much attention from his family as his two brothers, simply because of his birth order. This is not a deliberate choice made by his family, but rather a common occurrence in families with at least three children. Greg's position within his own family drives him to seek attention and validation, often times by getting into trouble. While it can be argued that Greg's tendency to cause or surround himself with problems stems from his age and the pressure associated with his developmental stage, his role as the middle child of his family reinforces it.

3. Self-image

Every person has their own identity as well as an opinion regarding it. Most of the time, a person's identity and his or her self-image overlap. However, sometimes who a person actually is and the way in which he or she views himself or herself can be drastically different. Cambridge Dictionary defines self-image as "the way a person feels about his or her personality, achievements and value to society" (Cambridge

Dictionary, n. d.). Self-image is the decisive factor of the way in which a person chooses to present himself or herself to the world.

Self-image is about more than just one's opinion about one's own identity: it is about the way we are socialized to act, taking into account the expectations imposed on us by society. From the early stages of our lives, we look for models and examples to follow. In Zipes's view, "fairy tales and children's literature were written with the purpose of socializing children to meet definite normative expectations at home and in the public sphere." (Zipes, 2006, p. 9). He believes that "the purpose of the tale from the beginning was to instruct and amuse; that is, to make moral lessons and social strictures palatable." (Zipes, 2006, p. 9). *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* is no exception, having a didactic role. The readers are meant to extract the lessons learned by Greg and internalize them.

Greg Heffley's self-image poses an issue in the context of the novel. For the most part, his representation of self does not align with the reality of who he is. The fragmented portrayal of self stems from the fact that Greg is a pre-adolescent boy on one hand, and on the other, more importantly, it derives from the context he finds himself in. The novel's action takes place before Christmas, a time when expectations of good behavior are at an all-time high. Greg feels pressured to present himself in a certain way in order to keep up appearances and meet the expectations imposed. Moreover, Greg has reached an age when he is starting to become more self-aware, understanding that his actions are being perceived by other people. While he feels the need to adhere to certain social conventions, the boy realizes the power adults hold over children and he begins questioning their authority and judgement. Although Greg is experiencing this thought process, his upbringing, as well as his desire for acceptance and validation, play a significant role in his decision to follow certain rules, even if to him they seem illogical.

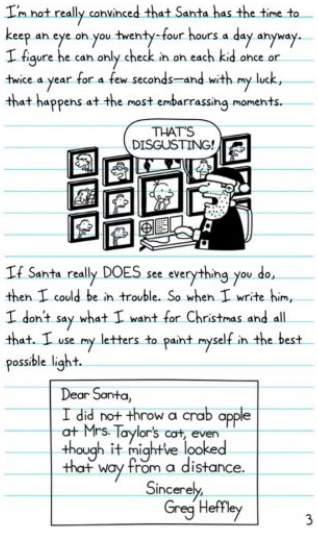


Fig. 9 (Kinney, 2011, p. 3)



Fig. 10 (Kinney, 2011, p. 4)

The examples provided above in *Figure 9* and *Figure 10* showcase the boy's dilemma in regards to the Santa issue. Although the adults in his life insist on the fact that Santa can see every child, watching them in order to determine whether they belong on the list of nice kids or on the list of naughty ones, Greg is not convinced that they are being honest. He understands that in all likelihood, his parents are using Santa as a way of encouraging him to behave appropriately. Despite his doubts, Greg concentrates his efforts towards acting accordingly, or at least maintaining the appearance that he is.

3.1. Responsibility, Resourcefulness, Creativity

As a pre-adolescent male, Greg is at a point in his development when he needs to learn responsibility. Because he has a baby brother, his parents decide to offer him a baby doll (see *Figure 11*) to take care of in order to practice being responsible.



Fig. 11 (Kinney, 2011, p. 38)



Fig. 12 (Kinney, 2011, p. 77)

At first, Greg rejects his parents' gift, but soon learns to appreciate it, actually growing emotionally attached to it. The boy manages to take care of his doll, enjoying his new given sense of purpose generated by the need to be responsible for something.

After some time, Greg notices that his doll is missing and begins to question himself. In order to preserve the image of the dutiful boy he has created, he replaces the doll with a grapefruit. His attempt to convince his parents that he has not made a mistake emphasizes his creativity and resourcefulness.

Throughout the novel, there are other instances of Greg learning to be more responsible, for instance, his attempt at earning some money to use for his favorite video game. At first, the boy asks his mother for a loan, but she suggests that he should figure out a way to earn his own money. His mother's advice prompts the boy to start

knocking on people's doors in order to ask them whether they need somebody to clean their driveways of snow. Initially, the boys attempt proves unsuccessful until he encounters a man willing to pay him five dollars in order to do the job. Soon, Greg realizes that cleaning a driveway of snow is not an easy task, especially for a boy his age. The situation he finds himself in prompts him to become creative and resourceful, enabling him to discover a solution to his problem. Greg starts melting the snow from the driveway with water (*Figure 12*), which later on freezes, becoming dangerous. In the end the boy is forced to take accountability for his actions and repair his mistake.

3.2. Insecurity, Guilt, Shame

As a regular pre-adolescent boy, Greg Heffley experiences feelings of guilt and shame, allowing his insecurities to overcome him at times. Greg makes mistakes, but fears the consequences and how they will impact his self-image as well as other people's perceptions of him.

Greg and his friend, Rowley, decide to have a Holiday Bazaar at their school in order to sell drummies. The boys attempt to promote their idea by plastering posters on the school's walls, but they end up accidentally ruining school property with green dye. The two friends are caught in the act, but they run away from the scene (*Figure 13*).

This situation generates a level of paranoia for Greg, who feels guilty and ashamed of what he has done. He begins viewing himself as a criminal and fears that the police is after him. Overcome with guilt, Rowley leaves a note to the vice principal, admitting their involvement in vandalizing the school, but unintentionally reveals only Greg's identity: "Me and Greg Heffley vandalized the school." (Kinney, 2011, p. 148)



Fig. 13 (Kinney, 2011, p. 137)



Fig. 14 (Kinney, 2011, p. 217)

Greg is now presented with two choices: reveal his friend's identity, too, or take the blame. In a moment of wisdom, the boy decides to protect his friend and lets the consequences befall him.

The boy is afraid of the implications of people discovering his deeds, but in the end, he has a chance at turning things around in his favor, thus preserving his image. While searching for some money, Greg accidentally clears the way for a soup kitchen to open. His good deed ends up in the newspaper, portraying him as an unidentified hero. As a consequence, Greg issues a new edition of his own newspaper, revealing the do-gooder's identity (see *Figure 14*). This allows Greg to view himself as a hero as well as present himself as one.

Conclusions

In conclusion, Jeff Kinney's *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever* is a complex piece of literature that uses a unique hybrid structure in order to explore the relationship between identity and self-image in pre-adolescence. By seamlessly blending together written text with visual images, the novel functions as a multimodal experience where neither mode can be fully understood without the other. This structural choice creates a "mind-style" narrative that bridges the gap between the reader and the protagonist, providing an intimate and authentic look into Greg Heffley's thoughts and perceptions.

The novel portrays Greg as a typical underdog, capturing the specific anxieties, insecurities, and desires for validation that characterize his developmental stage. The novel deals with important themes, approaching them in a humorous and accessible way, offering a voice to its intended audience through the protagonist. The focal point of the novel is the difference between Greg's true identity and his self-image, as he often manipulates the way he presents himself to meet social expectations or to avoid the consequences of his actions. Ultimately, the interplay between the book's form and content allows for a deeper interpretation of the protagonist's journey of self-discovery.

References

Baetens, J. Frey, H. (2018). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York. Cambridge University Press.

"Identity." April 17, 2026. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/identity?q=identity.

Kinney, J. (2011). *Diary of a Wimpy Kid: Cabin Fever*. Amulet Books.

"Self-Image." April 17, 2026. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/self-image?q=self-image.

Serafini, F.; Reid, S. F. (2022). "Analyzing Picturebooks: Semiotic, Literary, and Artistic Frameworks – Visual Communication." Visual Communication 0(0) 1-21. https://doi.org/10.1177/14703572211069623.

Wilkie-Stibbs, Ch. (2007). *The Outside Child In and Out of the Book*. Routledge Taylor & Francis Group.

Zipes, J. 2006. *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Second edition. Routledge Taylor & Francis Group.

LUDICREATIVITY AND THE SUBVERSIVE IMAGINATION IN ROALD DAHL'S *MATILDA*

Maria Iuliana RÂŞCA (TOFAN)[1]
Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava
maria.rasca@student.usv.ro

Abstract[2]**:** This paper explores the concept of *ludicreativity* in Roald Dahl's *Matilda* by addressing the dynamic interplay between play, creativity, rebellion, subversiveness, and injustice. Based on theoretical perspectives such as *Homo Ludens* and *The Rebel*, the study argues that Dahl transforms play into a powerful mechanism of resistance against oppressive adult authority. Matilda's wild imagination, clever pranks, quick wit, and even her telekinesis become acts of creative defiance that take on the cruelty of people like Miss Trunchbull and the Wormwoods. The analysis highlights how linguistic play enriches the narrative strategy and, at the same time, enables the child's voice to reclaim meaning and agency. In addition, the novel's magical elements symbolise the development of suppressed creative energy that, under pressure, reshapes into a self-preservation mechanism, fighting injustice and misuse of authority. Dahl's use of exaggeration, humour, and episodic structure invites readers to connect with the oppressed children, giving them credit for their rebellion. The paper's goal is to demonstrate that creativity is redefined as a subversive and moralising force, suggesting that play is not just for fun but essential for challenging injustice and reshaping social hierarchies. Together with a sprinkle of magic, this becomes a real tool for restoring justice.

Keywords: *play, creativity, rebellion, subversiveness, injustice.*

Introduction

Roald Dahl's *Matilda* (1988) stands as one of the most iconic works in children's literature, not only for its memorable characters and engaging plot, but also for its deeper inquiry into power, justice, and the role of imagination. At first glance, the novel appears to be a simple story about a precocious young girl who uses intelligence, wit, and a touch of magic to confront the injustice of the adults' world. A closer reading reveals a complex narrative in which play and creativity function as central forces of resistance against the oppressive authority. More than a story about good triumphing over evil, *Matilda* embodies a complex interaction between play and creativity, a concept described as *ludicreativity*. The work argues that Dahl transforms play into a meaningful strategy through which the protagonist confronts injustice, subverts

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. Luminița-Elena TURCU.

[2] With special thanks to our incredible organizers, Assoc. Prof. Daniela HĂISAN and her team, whose passion and hard work brought this vision to life.

authority, and asserts her autonomy. The theoretical perspectives on play, creativity, rebellion, and power present *Matilda's* narrative not only as a celebration of imagination but also as an analytical insight into how creativity can challenge injustice and reshape the structures of authority.

Theoretical Framework: The Power of Play and Creativity

In Dahl's novel, play and creativity are not merely recreational activities but transformative tools through which Matilda resists the authoritarian, repressive structures of the adults' world, embodied by characters such as Miss Trunchbull and the Wormwoods. In *Homo Ludens*, Huizinga (1955, p. 13) defines play as a voluntary activity "connected with no material interest and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space, according to fixed rules, and in an orderly manner." When applied to children's literature, this theory reveals how play functions not simply as amusement but as a mode of world-making, a way to imagine alternatives to existing social structures.

In the context of *Matilda*, creativity represents the imaginative capacity to generate meaningful responses to restrictive adult behaviour. "Creativity is the ability to come up with ideas or artefacts that are new, surprising, and valuable." (Boden, 2007, p. 83). This definition is the mirroring image of Matilda, a witty little girl who fights back against the adults' injustice through imaginative punishments.

Thus, Matilda turns into a little rebel, defending herself against the mean adult behaviour. Rebellion in Dahl's novel operates as an ethical response to injustice rather than mere defiance. According to Camus (1951, p. 29), "the most elementary rebellion, paradoxically, expresses an aspiration to order." Matilda's rebellion is creative, not destructive; it challenges authority through intelligence and humour.

Fiveable – British Literature II Key Term defines subversiveness as "the act of undermining or overthrowing established norms, values, or systems, often through indirect or covert means."[3] Dahl's narrative voice and Matilda's actions are subversive because they ridicule and invert the structures of power, mocking Miss Trunchbull's cruelty and the Wormwoods' hypocrisy.

The injustice in adult behaviour triggers Matilda's response, materialised in the subversive fight for resisting oppression. In *Matilda*, injustice is portrayed as the misuse of power that denies dignity, education, and voice. Rawls conceptualises injustice as "inequality that is not to the benefit of all" (Rawls, 1971, p. 54). In Dahl's world, injustice manifests in the intellectual neglect and emotional abuse imposed by Matilda's parents and Miss Trunchbull. These figures represent social and educational systems that suppress curiosity and creativity.

Play as Subversion in the Narrative World

Roald Dahl demonstrates creative genius by having the ability to view the world through the eyes of a child, full of curiosity, mischief, and moral clarity, and his

[3] https://fiveable.me/key-terms/british-literature-ii/subversion.

talent to translate that perspective into stories that both delight and challenge young readers and adults alike. Dahl's narratives, from *Charlie and the Chocolate Factory* to *Matilda* and *The Big Friendly Giant*, reveal a distinctive creative philosophy: that fantasy and absurdity can illuminate deep truths about justice, kindness, and empowerment.

J. Bingham considers that "Roald Dahl had a fantastic imagination. He wrote children's books for almost 30 years." (Bingham, 2010, p. 4). She also states that "Roald Dahl never forgot his childhood. Even when he was very old, he said that he could still remember exactly how it felt to be a child. Most of his books are told from a child's point of view." (Bingham, 2010, p. 6). This is why his children's literature is an extraordinary fusion of imagination, humour, and subversive play.

Matilda's life is framed by two opposing worlds: the rigid, anti-intellectual behaviour of her parents and the authoritarian institution of Crunchem Hall. In both spaces, Dahl pictures adult authority as absurdly oppressive and cruel. The Wormwoods' obsession with television and money parodies consumerist and anti-intellectual tendencies, while Miss Trunchbull's grotesque cruelty turns education into a theatre of fear. Within these oppressive structures, Matilda's playful intellect becomes an act of resistance.

Her early acts of mischief, such as glueing her father's hat to his head or dyeing his hair platinum blonde, represent the first expressions of ludicreativity. These pranks are not random acts of rebellion but symbolic reassertions of agency. By fighting back, Matilda transforms humiliation into art. Her play is moral and imaginative, functioning as a form of justice. As Round, J. and Pope, J. state, Dahl frames her creativity as restorative rather than destructive, because she targets hypocrisy and cruelty: "In Dahl's idiosyncratic fairy tales, children are pitted against wicked adults who seek to control and abuse them. When it comes to self-preservation, Matilda indeed has few morals: employing physically painful tricks, supernatural terror, and even animal abuse in her revenge. This angelic and innocent victim becomes a fully conscious nemesis as the story progresses." (Round & Pope, 2015)

Thus, Matilda's ludicreativity inverts the adult world's hierarchy, granting the child narrative and moral authority.

> Matilda, in the second row, sat very still and said nothing. A strange feeling of serenity and confidence was sweeping over her, and all of a sudden, she found that she was frightened by nobody in the world. With the power of her eyes alone, she had compelled a glass of water to tip and spill its contents over the horrible Headmistress, and anybody who could do that could do anything. (Dahl, 1988, p. 167)

After this episode, while contemplating on her deed, Matilda experiences a boost of confidence, realising that power is not only an attribute of the big and strong; it is gained through a sharp mind and a strong will. From this point forward, the little girl becomes unstoppable. She is determined to use her newfound power to help Miss Honey recover her father's legacy and give Miss Trunchbull what she really deserves.

Linguistic Play and the Child's Voice

Linguistic playfulness stands as one of the most important elements of *Matilda*. Dahl uses exaggerated metaphors, comic rhythm, and invented words, inviting readers to participate in a shared game of imagination. Children's literature often has a dual purpose: to captivate both children and adults. Dahl exploits this duality through humour, which is accessible to children and creates a subversive play for adult readers. His narrative voice glides between mock-serious commentary and witty exaggeration, inviting the reader into a ludic experience with the text.

Matilda herself is an example of linguistic play. From the very first paragraph, the language reveals playfulness and ingenuity. "It's a funny thing about mothers and fathers. Even when their own child is the most disgusting little blister you could ever imagine, they still think that he or she is wonderful." (Dahl, 1988, p. 1). Matilda's ironic statement, however, hides an aspect that is hard to overlook, which anticipates the outcome. In her family, things are exactly the opposite, because she feels ignored by her parents and unappreciated in everything she does. In an attempt to escape her family's toxic environment, she finds refuge in reading at the town's library, where she finds Mrs Phelps' support and appreciation. Her passion for books embodies both admiration for and rebellion against adult language. By mastering literature far beyond her age, she turns reading into a game of power, a way to reimagine the world of adults. When she reads Dickens or Hemingway, she symbolically joins the adult literary classics while reshaping them from a child's perspective. "Mr Hemingway says a lot of things I don't understand," Matilda said to her. "Especially about men and women. But I loved it all the same. The way he tells it I feel I am right there on the spot watching it all happen." (Dahl, 1988, p. 18)

When asked whether she thinks that all children's books should interweave funny bits into the story, Matilda expresses her confidence that children need humour to learn to love books and form a reading habit. "I do, Matilda said. Children are not so serious as grown-ups, and they love to laugh." (Dahl, 1988, p. 105). Through Matilda's words, Dahl expresses his belief that children need teaching methods that trick them into learning, rather than constraint. They need teachers who love children and do their best to make the learning process appealing to them. Matilda's literacy becomes a ludic space in which imagination and intellect ally together. In Dahl's narrative, this linguistic empowerment sharply contrasts with Miss Trunchbull's verbal violence and Matilda's parents' misuse of language. The first is purely manipulative, while the second is meaningless. Thus, playing with words becomes a way of reclaiming meaning against the empty discourse of authority.



Fig. 1 (Dahl, 1988, p. 104)

Dahl uses language play to turn Matilda's mischiefs into veritable works of art. Her pranks target the things that her father is most proud of. For instance, his hair, which he nurtures and cherishes. He strongly believes that his hair is growing beautifully on his head due to his great mind.

> Matilda said nothing. She simply sat there admiring the wonderful effect of her own handiwork. Mr Wormwood's fine crop of black hair was now a dirty silver, the colour this time of a tightrope-walker's tights that had not been washed for the entire circus season.

By comparing his precious hair to a tightrope-walker's tights, while highlighting the extended absence of sanitary care, she simply makes her father look ridiculously stupid. The most satisfying thing for Matilda is that her trick worked so well that her father didn't even suspect her of anything.

Dahl's linguistic play has an ingenious recreational quality, but also empowers the child's voice in a world dominated by absurd and oppressive adults. Through exaggeration, invented words, and irony, Dahl constructs a narrative where linguistic freedom mirrors the protagonist's imaginative self. The narrator adopts a conspiratorial tone that allies with the child reader, inviting them to share in the mockery of adult foolishness. When describing Miss Trunchbull, for instance, Dahl's language bursts with comic excess: "she was something else altogether. She was a gigantic holy terror, a fierce, tyrannical monster who frightened the life out of the pupils and teachers alike." (Dahl, 1988, 84). The collection of exaggerated adjectives transforms the description into a caricature. The hasty rhythm of the sentence mimics the breathless terror of a child storyteller. This exaggeration is a form of play that destabilises authority through laughter. By using the definite article before the head teacher's name, he turns "The Trunchbull" into a monument of terrifying ugliness and injustice. "The Trunchbull stood motionless on the platform. Her great horsy face had turned the colour of molten lava, and her eyes were glittering with fury." (Dahl, 1988, p. 179). Everything about The

Trunchbull is oversized, contrasting with the children's tiny figures, their lack of authority, and at the same time with the fragility of Miss Honey.

> She was above all a most formidable female. She had once been a famous athlete, and even now, the muscles were still clearly in evidence. You could see them in the bull-neck, in the big shoulders, in the thick arms, in the sinewy wrists, and in the powerful legs. (Dahl, 1988, p. 108)

The subversive imagination comes to adjust the balance of powers. The children feel the injustice of the adults—teachers and parents alike, and do not accept it, fighting with weapons other than authority and pure strength. They play tricks on The Trunchbull, even though they know they will receive her punishment. By making adult cruelty ridiculous, Dahl turns language into a tool of subversion.

On the other hand, Matilda's use of wit and verbal irony contrasts sharply with her parents' hypocrisy. They are superficial and ignorant, but, at the same time, have a wonderful opinion of themselves. "Now look at me, Mrs Wormwood said. Then look at you. You chose books. I chose looks. [...] And who's finished better off? Me, of course." (Dahl, 1988, 131) With this line, Mrs Wormwood tries to insult Miss Honey, but she only succeeds in making a fool of herself. The "looks" she is so proud of exist only in her mind. She is a vulgar housewife with questionable daily activities and a great lack of interest in her family's well-being. Thus, Matilda's pranks serve as a punishment for her parents' superficiality and ignorance.

In *Matilda's* narrative, Roald Dahl doesn't just have fun with language; he uses it as a weapon and a protective shield, reflecting his own childhood experience. Humour, exaggeration, and irony show up everywhere, turning words into tools for Matilda and the other kids to rebel against the grown-ups who try to control them. Matilda's sharp tongue and love of books aren't just cute; they are her way of taking charge. You see her turn what looks like weakness into real power. On the other hand, Dahl doesn't let the adults off easy. He draws a sharp line between the children's playful, clever words and the flat or cruel language adults toss around, for example, Miss Trunchbull's men and unrefined language. The threats or mean jokes are turned into caricatures that lose their sting. By mocking authority and making villains ridiculous, he messes with the idea that grown-ups always know best. At the heart of it, when kids use language bravely and boldly, they can actually turn the world upside down, fight back against injustice, and make space for their own stories. This is how Dahl's linguistic playfulness turns *Matilda* into more than a children's book narrative, but a moral advertisement.

Magical Creativity and the Ethics of Power

One of the most captivating aspects of *Matilda* is the appearance of the protagonist's telekinetic abilities, which function as a metaphor for creative power under pressure. Matilda's telekinetic powers, which emerge midway through the novel, represent the culmination of her ludicreative potential. Her magic does not appear randomly, but

rather develops in response to sustained emotional repression, intellectual neglect, and moral injustice. It's not just magic for the sake of spectacle; it is a self-defence mechanism that happens when someone's creativity keeps getting suppressed until it finally finds a way to break free. Matilda doesn't get her powers out of nowhere. They show up because she spends so much time being ignored, wronged, and told she doesn't matter. Her gifts become a kind of armour, but also a weapon, a way for her imagination to fight back when the world tries to keep her small. Thus, her powers can be interpreted through the lens of creativity as a transformative process.

The conditions that trigger Matilda's powers to emerge are crucial to understanding their moral significance. She discovers her abilities in a moment of intense emotional concentration during Miss Trunchbull's lesson, when her anger at repeated injustice reaches a peak. "Slowly Matilda sat down. Oh, the rottennes of it all! The unfairness! How dare they expel her for something she hadn't done! Matilda felt herself getting angrier... and angrier... and angrier... so unbearably angry that something was bound to explode inside her very soon." (Dahl, 1988, p. 163).

The telekinetic abilities, as they slowly creep in, surround her with an unusual feeling, a liberating sensation, but at the same time, empowering. She finally finds the strength to counterstrike the headmistress's injustice.

> And now, quite slowly, there began to creep over Matilda a most extraordinary and peculiar feeling. The feeling was mostly in the eyes. A kind of electricity seemed to be gathering inside them. A sense of power was brewing in those eyes of hers, a feeling of great strength was settling itself deep inside her eyes. But there was also another feeling which was something else altogether, and which she could not understand. It was like flashes of lightning. Little waves of lightning seemed to be flashing out of her eyes. Her eyeballs were beginning to get hot, as though vast energy was building up somewhere inside them. It was an amazing sensation. (Dahl, 1988, p. 164)

Suddenly, Matilda is no longer an ordinary little girl; she is more like a superhero in disguise, in contrast to her tiny stature. Dahl underlines the importance of elevating one's intelligence by using the eyes as windows into the girl's marvellous mind. The moment flips the script: good stands tall over evil, wit drives ignorance aside, and belief overcomes fear. It mirrors the biblical "David defeats Goliath" moment. Thus, the balance of power changes in favour of the oppressed.

Triggered by injustice, Matilda's internal imaginative force spills into the external world. What sets Matilda apart is how she uses this new power. She doesn't lash out for fun or control anyone. Her focus is sharp: she wants to right wrongs, to protect the innocent, to scare Miss Trunchbull out of the school, and end the cycle of cruelty. Magic in Matilda isn't about being a boss. It's about fighting back when no adult will stand up for you. And she finds some formidable allies in her classmates.

Dahl also makes a clear distinction between creative power and the kind that just bullies people. Miss Trunchbull rules by shouting, punishing, tossing kids around, and humiliating anyone who crosses her. She's the very definition of brute force and

fierce tyrant. She wants obedience, not imagination. These actions reflect what Michel Foucault describes as disciplinary power: a system that controls bodies and suppresses individuality through surveillance and punishment. " In short, the art of punishing, in the regime of disciplinary power, is aimed neither at expiation, nor even precisely at repression. [...] In short, it *normalizes*." (Foucault, 1977, p. 182). By contrast, Matilda's power is fluid, invisible, and imaginative. It does not rely on physical strength but on mental focus and emotional intelligence. This opposition suggests that actual power, in Dahl's narrative, lies not in authority and control but in the ability to imagine and perform alternative possibilities.

However, Dahl chooses to make Matilda's powers temporary. Once she is adopted by Miss Honey and placed in a nurturing home, her telekinetic abilities slowly disappear. This narrative decision is significant: it implies that her magic was not an inherent supernatural gift but a manifestation of suppressed intellectual and emotional needs. Her "gift" is needed for fighting injustice and acquiring self-preservation. As her environment becomes supportive, the need for extraordinary power diminishes. Matilda's creativity, once externalised as magic, becomes internalised as intellectual confidence and emotional stability. "This morning," Matilda said, "just for fun I tried to push something over with my eyes and I couldn't do it. Nothing moved. I didn't even feel the hotness building up behind my eyeballs. The power had gone. I think I've lost it completely." (Dahl, 1988, p. 228). Although she felt empowered by her telekinetic abilities, she didn't feel sadness when they were gone. This is a sign of intellectual growth and maturity. When she reaches her goal, she realises that she can do anything, just by using her natural-born intelligence.

Magic, in the end, isn't about bending spoons or making chalk float. It's about holding onto your creativity, protecting yourself, and choosing to stand up when nobody else will. And when the world finally lets you be yourself? You don't need magic at all. You just need to know you're enough.

Ludic Style and Narrative Patterns

Roald Dahl's Matilda is more than just a tale of imagination and defying authority; it is a story about having fun. The way it is told is like a wild ride that grabs your attention and challenges you to think differently. Dahl's playful tone isn't just meant to be funny, but actually helps us reconsider things like fairness, power, and what it really means to rebel.

You can spot Dahl's playful voice everywhere, especially in the way he blows things out of proportion or flips normal ideas on their heads. The adults are so exaggerated that they look almost unreal. Mr Wormwood isn't just a liar and a crook; he's shameless about it. He is also manipulative with his family, being the provider for all of them. This is why everyone applauds him and is not brave enough to tell him wrong. Miss Trunchbull isn't just strict, but a flesh-and-bones monster. Instead of portraying them in a scary light, Dahl makes them silly. That is his way of playing with the ludic element. By turning them into jokes, he encourages us to question whether their power is real or even deserved. As a result, this storytelling style doesn't just tell

us what's right and wrong. It lets us feel it, discrediting the abusive authority through mischief and wit rather than lectures.

The narrator drives the process of connecting readers to the story by directly addressing them and using clever jokes, thus building what Peter Hunt (2001) calls a collaborative relationship between the book and whoever's reading it, something especially common in children's stories.

This close connection pushes the readers to take the story with a grain of salt. For instance, when Dahl ironises parents who try to stop their kids from reading, he does it with a wink, not a lecture. That ironic tone lets readers spot the unfairness for themselves, without anyone spelling out the moral. The story hints at what's right or wrong, but never says it directly. You're invited to think for yourself, and you start picking up some moral sense without even realising it.

Dahl uses a narrative structure that reinforces the interaction between play and ethics by designing it as a series of episodes, each governed by its own conflict. Matilda's pranks, such as glueing the hat or manipulating the chalk, function like rounds in a game where the rules are temporarily rewritten.

As Huizinga (1955) argues, play occurs within defined boundaries yet creates meaning beyond them. Similarly, each episode in *Matilda* operates within a fictional framework but gestures toward broader moral dilemmas, such as fairness, justice, and the misuse of authority. The ludic structure allows Dahl to explore serious themes without sacrificing narrative pleasure.

By encouraging laughter at the expense of cruel or foolish adults, the text guides readers to sympathise with the child protagonist and to view her acts of rebellion as justified. The reader is encouraged to identify with Matilda and value intelligence, kindness, and imagination while rejecting hypocrisy and abuse.

In the end, Roald Dahl's playful, ludic style is inseparable from the narrative's ethical message. Through exaggeration, irony, and episodic structure, Dahl transforms storytelling into a space where readers actively engage with questions of justice, authority, and rebellion.

Rather than delivering explicit moral lessons, he invites readers to experience and interpret these values themselves, through humour and imaginative participation. By making the audience sympathise with Matilda's perspective, the novel encourages a rejection of abusive power and an appreciation for intelligence, creativity, and empathy. Ultimately, play is not just a source of entertainment but a powerful tool for shaping moral understanding and challenging the misuse of authority.



Fig. 2, Dahl, R. (1988, p. 63)

The Role of the Illustrations in Enhancing the Narrative

The illustrations of Matilda, created by Quentin Blake, play a crucial role in shaping the reader's reading experience, complementing Dahl's ludic and subversive narrative style. Blake's distinctive visual style, characterised by loose lines, exaggerated proportions, and a spontaneous similarity to sketch-like quality, mirrors the playful energy of the text, thus contributing to the multimodality of the novel. His drawings capture emotion, movement, and character individuality in an exaggerated and humorous world. The preference for a black-and-white style leaves room for imagination. The absorbed reader has the opportunity to choose their own palette and envision their own picture.

Blake's illustrations visually support the story's moral and power dynamics by portraying adult characters such as Miss Trunchbull with oversized, almost grotesque features, broad shoulders, harsh expressions, and rigid postures, highlighting their oppressive and intimidating presence. On the other hand, Matilda is portrayed as small and delicate, often surrounded by books, visually underlining her vulnerability but also her intellectual strength. This contrast enhances the power inequality, while suggesting the possibility of its reversal.

Besides, Blake's illustrations contribute to the novel's ludic atmosphere by exaggerated gestures which give the impression of motion, echoing the rhythm and humour of Dahl's narrative. Scenes of mischief, such as Mr Wormwood's hair turning absurdly bright or the chaos in the classroom, are rendered with a lightness that invites laughter rather than fear.

This visual playfulness reinforces the idea that rebellion, in *Matilda*, is not violent but imaginative and creative. Even though it is meant as a punishment for her parents' behaviour, the result is hilarious and moralising.

> Oh my gawd!` yelled the father, staring into the little mirror. `What's happened to me! I look terrible! I look just like you gone wrong! I can't go down to the garage and sell cars like this! How did it happen?` He stared around the room, first at the mother, then at the son, then at Matilda. `How could it have happened?` he yelled. (Dahl. 1988, p. 63)

Importantly, the illustrations seem to reflect how a child might perceive the world: adults appear larger, more threatening, and often ridiculous, while small details like books, gestures, and expressions carry significant meaning. Thus, Blake's artwork does not merely accompany the text but participates in its storytelling, offering a visual interpretation of the same themes of creativity, subversion, and justice.

Ultimately, Quentin Blake's illustrations are inseparable from the identity of *Matilda*. They amplify Dahl's humour, underline the ethical contrasts in the story, and contribute to the overall sense of play that defines the novel. Together, they create a unified artistic experience in which visual and verbal creativity work hand in hand to challenge authority and celebrate the imaginative power of the child's mind.

Conclusion

Ludicreativity, as developed from Dahl's narrative, is a broader concept; it is a tool for literary design that hooks both children and adult readers. In *Matilda*, Dahl transforms language into a stage for rebellion and discovery. His humorous exaggerations, inventive insults, and rhythmic storytelling, doubled by Quentin Blake's marvellous illustrations, form a multimodal narrative that encourages readers to laugh, question, and imagine alongside the narrator. The child's voice in Matilda speaks with both innocence and authority, reminding us that creativity and language are inseparable from the quest for freedom and justice. The novel's language, humour, and structure collaborate in a ludic aesthetic that invites readers to experience creativity as both joy and justice.

The concept of *ludicreativity* captures the essence of Dahl's narrative art, a fusion of playfulness and imagination that shifts hierarchy and affirms the moral power of the creative mind. Ultimately, *Matilda* teaches that true magic lies not in supernatural gifts but in the human capacity to imagine, to laugh, and to create new worlds from the ruins of the past. In the end, the human mind turns out to be a priceless treasure.

According to J. Bingham, "In 2008 a prize was set up in memory of Roald. It is called the Roald Dahl Funny Prize and it is awarded to the funniest children's books of the year. It is a great way to remember a writer whose books are full of fun and jokes." (Bingham, 2010, 27). This stands as a legacy as a tribute to one of the most important children's book writers, whose books are read and loved all over the world. By daring to tap into your inner child's imagination, you unlock innovative thinking and extraordinary possibilities.

References

(n.d.). Fiveable. Retrieved 04 14, 2020, from https://fiveable.me/key-terms/britishliterature-ii/subversion

Bingham, J. (2010). *Roald Dahl*. Raintree.

Camus, A. (1956). *The Rebel* (A. Bower, Trans.). Vintage Books.

Creativity in a nutshell. (n.d.). Retrieved 04 14, 2026, from 10.1017/S147717560000230X

Dahl, R. (1989). *Matilda*. Puffin Books.

Foucault, M. (1995). *Discipline and Punish*. Knopf Doubleday Publishing Group.

Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. Humanitas.

Hunt, P. (2001). *Children's Literature*. Wiley.

Rawls, J. (1999). *A Theory of Justice*. Harvard University Press.

Round, J., & Pope, J. (n.d.). *Children's responses to heroism in Roald Dahl's Matilda*. Bournemouth University. Retrieved 04 14, 2026, from https://eprints.bournemouth.ac.uk/26007/

Stephens, J. (1992). *Language and Ideology in Children's Fiction*. Longman.

VÂRSTELE LUI ARPAGIC
[THE AGES OF ARPAGIC]

Alma-Mariana CIOBANU[1]
Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iași
ciobanualma@yahoo.com

Abstract: This paper analyzes the gradual reception (during the communist regime in Romania, respectively after the December 1989 Revolution) of a key element of Ana Blandiana's bestiary, the feline character called Arpagic and, from him, of the poet Otilia Valeria Coman's vision of childhood. After presenting, in broad strokes, the children's literature of Ana Blandiana, I will show that the sympathetic character goes through a process of double maturation: the first stage, carried out before 1989, ends with the publication ban imposed on its creator on August 31 1988, while the second stage takes place after the lifting of this prohibition, marking a rediscovery of freedom of expression and a reevaluation of his work. Through its playful and ironic character, Arpagic's universe becomes, for the writer who created it, a subtle way of eluding the ideological rigidity imposed by the communist regime. The escape into the idyllic spaces of childhood, created through humanized animals and language, emphasizes the unalterable dimension of the innocence and beauty of childhood, which survives despite attempts to silence it.

Keywords: *Ana Blandiana, children's literature, bestiary, ages of reception, subversiveness.*

Introducere

Pentru Otilia Valeria Coman, firul vieții începe la Timișoara pe data de 25 martie, de sărbătoarea Bunavestire, în 1942. Părinții acesteia, preotul Gheorghe Coman și Otilia, au suferit nedreptățile regimului dictatorial românesc, tatăl fiind arestat și închis în mai multe rânduri, mama fiind nevoită să poarte povara istoriei în timp ce educa și creștea două fete.

În privința nașterii și a copilăriei sale, scriitoarea va mărturisi mai târziu:

> M-am născut în timpul războiului, deci copilăria mea s-a petrecut într-o perioadă care în Istoria tuturor țărilor din jumătatea estetică a Europei a fost o perioadă în care teroarea „de partid și de stat", cum se spunea atunci, pătrundea până în cele mai secrete și intime cute ale vieții. (Blandiana, 2023, p. 4-5)

Pseudonimul *Ana Blandiana* a apărut datorită unui joc onomastic pe care tânăra Otilia îl făcuse în liceu. „Ana" rima cu Blandiana, satul în care s-a născut mama sa. Tânăra Ana Blandiana a debutat în anul 1959, în revista ,,Tribuna", la vârsta de 17 ani.

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. habil. Emanuela ILIE.

Opera Anei Blandiana debutează cu volumul de versuri *Persoana întâia plural* (1964), urmat de *Călcâiul vulnerabil* (1966) și *A treia taină* (1969). În proză, autoarea analizează mecanismele fricii, dar și formele de curaj prin nuvelele fantastice din volumele *Cele patru anotimpuri* (1977) sau *Proiecte de trecut* (1982) și prin romanul *Sertarul cu aplauze* (1992). Scrisul nu e doar o formă de manifestare a stilului personal, ci și o manieră de supraviețuire, așa cum va dezvălui atât în volumele de eseuri ca *Eu scriu, tu scrii, el, ea scrie* (1976) sau *Autoportret din palimpsest* (1987) și în interviurile acordate. Perioada în care disidența devine un stigmat o va determina să devină o figură emblematică a apărării adevărului ante- și postdecembrist, poetă și prozatoare redutabilă și remarcabil memorialist. Apărarea istoriei personale și colective se remarcă în memorialistica sa, volume ca *Fals tratat de manipulare* (2013), *Sorã lume* (2020) sau *Mai-mult-ca-trecutul* (2023) alcătuiesc „în primul rând un portret al epocii, dar și o galerie de scriitori contemporani" (Buzași, 2024) care i-au influențat viața, opera și implicarea socială.

Cariera sa scriitoricească se manifestă notabil în domeniul poeziei pentru copii. Această activitate este înglobată în volumul *Întâmplări din grădina mea* (1980), urmat la puțin timp de *Alte întâmplări din grădina mea* (1983) și de un volum care i-a adus încă o dată interdicția de a publica: *Întâmplări de pe strada mea* (1988). După cum s-a constatat, „Aceste trei cărți crează o lume de basm… modern, pentru că e vorba de un microcosmos vegetal și animal plin de candoare și de umor, fără însă ca „acțiunea" să fie plasată în vremuri de demult, ci în zilele noastre" (Ghițeanu, 2021, p. 11).

Pentru Blandiana, fantezia asociată universului copilăriei este o formă de cunoaștere. Din acest motiv, în universul bestiar blandian, elementele ludice se împletesc cu dimensiunea reflexivă. Prin elementul cheie al poeziei sale pentru copii, motanul Arpagic, scriitoarea propune o pedagogie a mirării unde inocența devine un mod, deloc banal, de a percepe adevărul. Adevărul din spatele motanului Arpagic, o pisică ce se alătură altor entități animaliere de același gen din literatura română (Iovănel, 2018), va fi privit prin lentila copilului, dar și a cenzorului. Acesta din urmă, îngreunând vizibil receptarea și destinul literar al personajului.

Analiza ce urmează își propune să evidențieze, plecând de la el, faptul că în opera Anei Blandiana discursul literar capătă o complexitate sporită, integrând dimensiuni etice, simbolice sau chiar critice, influențate de implicarea și preocupările sale ce au în centru apărarea libertății.

Vârste ale receptării motanului Arpagic

Literatura este un spațiu în care are loc atât realitatea, cât și universul fanteziei. Scriitorul are libertatea de a valorifica și îmbina experiențele ființelor umane, dar și acelea ale ființelor altfel cuvântătoare cărora le este martor. Arpagic a avut parte de o geneză dublă: una, reală, ancorată în experiența personală a Anei Blandiana de după cutremurul din 1977, în grădina din Comana și o a doua, literară, născută dintr-o nevoie de libertate, dintr-un tărâm idilic, prielnic miracolului. Analiza acestor maniere de receptare surprinde literatura, îngrădită de tipare, și „ca un macro-câmp de elecție din perspectiva imaginării legăturilor profunde și a interacțiunilor complexe dintre lumile umane și non- umane" (Ilie, 2026, p. 9), cele din urmă marginalizate adesea.

Se pare că motanul real a apărut în timp ce Ana Blandiana și soțul ei, Romulus Rusan, plantau arpagicul. Curiozitatea felină s-a dovedit o formă notabilă de inteligență, animalul devenind martor al familiei Rusan, dar și un prilej de creație.

Asemenea oricărui personaj literar, Arpagic a căpătat vizibilitate în urma contactului cu cititorii de toate vârstele. Astfel, „Domnul Pis" (Blandiana, 1980, p. 32) născut în Paradisul grădinii din Comana, transformat în protagonistul unor întâmplări povestite liric, crește și își dezvăluie personalitatea într-o societate marcată de dictatura comunistă sub privirile autoarei, a cititorilor prietenoși, dar și a celor critici.

Copilăria lui Arpagic

Poemele scrise, din joacă, pe parcursul unui an au ajuns o carte. „Visuri treze, grațioase fantazii se materializează liric" (DGLR, 2016, p. 893), devin astfel o lume, un prilej de jocuri poetice, ipostaze ludice în care poate evada atât cititorul, cât și autorul. Simpaticul motan, botezat Arpagic pentru a se evidenția caracterul jucăuș, în strânsă legătură cu lumea nealterată a naturii, trăiește într-un tărâm construit pe un secret aparent banal: „Şi-un secret de vrei să-ţi zic:/Bine-ar fi să rămâi mic,/Căci paradisul meu, să ştii,/E făcut pentru copii" (Blandiana, 1980).

La umbra casei din paiantă, în grădina din Comana, din firescul vieții și mediului, se naște bestiarul lumii literare a Anei Blandiana. Valorificarea animalelor blânde în literatura pentru copii sugerează un univers sigur, în care chiar și copilăria unui motan devine un timp în care acesta poate explora emoții, conflicte și situații complexe.

Șoarecele ce conviețuiește alături de motani și „ronțăie poezie" (Blandiana, 1983, p. 40) prin bibliotecă, greierii și furnicile, rândunelele ce stau la sfat și Arpagic, care se plimbă nestingherit prin sat, își continuă aventurile în a doua carte pentru copii, *Alte întâmplări din grădina mea.* Din limbajul ludic și jocul scriitoarei nu lipsește însă tonul ironic. Descoperim că Arpagic e incult și nepoliticos, conviețuiește cu șoarecii pe care nu îi suportă, cu gândacii sau tot felul de păsări și animale ale căror comportamente capătă corespondent în comportamente umane. Atracția copiilor și dragostea pentru motanul jucăuș, libertatea ce se observă în interacțiunile lui cu celelalte viețuitoare și cu mediul vegetal, i-au oferit autoarei „un adevărat certificat de copilărie" (Ghițeanu, 2021, p. 113). Copilăria va rămâne un motiv la care aceasta va reveni, mai ales în universul liric.

Maturitatea lui Arpagic

Motanul dintre cepe crește privit de cititori. Personajul Arpagic, creat de Ana Blandiana, face parte din universul literaturii pentru copii, însă depășește această categorie prin complexitatea trăsăturilor sale. Deși este prezentat ca un simplu motan, jucăuș și aparent lipsit de profunzime, Arpagic dovedește o maturitate literară aparte, care rezultă din modul în care este construit și din semnificațiile pe care le poate genera.

La prima vedere, Arpagic este un personaj simpatic, integrat într-o lume a jocului și a fanteziei. Limbajul accesibil și tonul ludic contribuie la crearea unei atmosfere plăcute, potrivite pentru copii. Cu toate acestea, personajul este individualizat prin trăsături care îl maturizează evident: el manifestă orgoliu, dorința

de a atrage atenția și o anumită atitudine de superioritate. „ironizat pentru că-și cultiva narcisismul, beat de cultul propriei personalități" (Timar, 2026). Aceste caracteristici îl apropie de tipologii umane recognoscibile, ceea ce îi conferă profunzime.

Cartea *Întâmplări de pe strada mea* continuă șirul de aventuri din universului bestiar blandian. Maidanezi, muște, fluturi, ciocănitori și rândunele trăiesc pe stradă cu Arpagic, acest motan-vedetă care „s-a cam încrezut" (Blandiana, 1988, p. 19). Motanul devine aici mai puternic, înșfacă șoareci, aleargă după păsări și „distribuie zâmbete, strângeri de labă,/Cîte o amendă" (Blandiana, 1988, p. 20) după bunul plac.

Autoarea va mărturisi că scrierea acestor poeme a fost o plăcere, puțin iresponsabilă, de a se juca liberă, fără a fi optimistă că se va mai juca cineva. Maturitatea lui Arpagic se evidențiază în special prin valoarea sa simbolică. El nu este doar un animal personificat, ci devine un reprezentant al unor trăsături general umane. Prin comportamentul său, cititorul poate recunoaște atitudini precum vanitatea sau nevoia de afirmare, ceea ce transformă personajul într-un mijloc de reflecție asupra naturii umane. Această capacitate de a sugera sensuri dincolo de nivelul literal este un semn clar al maturității literare.

Un alt aspect important este ambiguitatea personajului. Arpagic poate fi interpretat diferit în funcție de nivelul de înțelegere al cititorului. Pentru copii, el rămâne un motan amuzant, ale cărui întâmplări stârnesc râsul și curiozitatea. Pentru cititorii mai maturi, însă, comportamentul său poate fi analizat și interpretat mai profund. Această dublă perspectivă demonstrează complexitatea construcției sale și capacitatea textului de a funcționa pe mai multe niveluri.

De asemenea, Arpagic este un personaj coerent și bine conturat, ale cărui trăsături se păstrează constant. Această stabilitate contribuie la credibilitatea sa și la impactul asupra cititorului. În același timp, el rămâne memorabil prin particularitățile sale, ceea ce îi asigură durabilitatea în memoria culturală.

Motanul Arpagic – mit și metaforă socială

Strategiile de (re)prezentare, în cheie mai mult sau mai puțin subversivă, a motanului ce trăia alături de șoareci, gâze, păsări, maidanezi și celelalte ființe obligă la o lectură în cheie prielnică fantasticului, „obiectuală, animală și umană, ori umanizată" (Ilie, 2013, p. 165). Arpagic, în atmosfera anilor '80, nu a scăpat de analiza Cenzurii needucate în privința fantasticului din literatură. Arpagic era descris ca o personalitate iubită de toată strada, întâmpinat cu admirație și onoruri. Primea pâine și sare, împărțea câte o amendă, gesturi care parodiau, în viziunea Statului de la aceea vreme, cultul personalității lui Nicolae Ceaușescu. Pare că jocul liric al autoarei a reușit să schimbe numele dictatorului în Arpagic și să transforme ființa patrupedă într-o formă de disidență prin caracterul subversiv.

Animalele îi marchează autoarei nu doar viața umană, ci și cea literară. „Până unde merg asemănările dintre ele și oamenii cărora le servesc în varii forme?" (Ilie, 2026, p. 8) Volumul *Întâmplări de pe strada mea* îi aduce autoarei, în 1988, cea de-a treia interzicere. Aventurile motanului jucăuș sunt retrase din atenția cititorilor ca dovadă că poezia pentru copii a putut deveni o critică socială sub un regim totalitar. Fără dreptul

de a mai publica, „autoarea e supusă unei „hăituieli literare" (Bulgakov) absurde, deși ea își asumă doar statutul de *opozant* lucid al regimului dictatorial, nu o disidență" (Chifor, 2025), fiind supravegheată constant și subiect al unor zvonuri menite să îi păteze imaginea.

Arpagic devine un mit la originea căruia se ascund credințele unui popor. Frica Partidului Comunist se manifestă prin încercările de reducere la tăcere a vocii ce a născut mitul, dar această tăcere forțată contribuie la celebritate. Ea mărturisește în jurnalul scris pe parcursul interdicției: „ „soarta mea, indiferent cât de grea, mi se pare plină de noroc, dăruită cu șansa notorietății, în lumina căreia totul se încarcă de sens" (Blandiana, 2023, p. 266). Deși retras din biblioteci și librării, Arpagic înfățișează ceea ce nu se putea rosti cu voce tare și face vizibilă „memorialistica îmbibată de nostalgia universului infantil" (Ilie, 2026, p. 15-16), curajul poetei ce rămâne un ecou național în ciuda interdicției.

Mitul creat în jurul instanțelor de reprezentare corespunde unei sugestii, unei născociri în urma contactului operei cu analiza comunistă, analiză ce demonstrează preconcepții și clișee. Personajul pendulează cu grație între literatura pentru copii și asprimea satirei politice. Legăturile dintre animal și om evoluează, de la o companie, aparent banală, la o coabitare autoironică, o dialectică a puterii ce obligă la o privire în oglindă.

Universul de la Comana reușește să sugereze o subminare a ierarhiilor. Arpagic manifestă aroganță, privind instanța umană ca un martor al gloriei proprii. Instanța umană e nevoită să se supună obsesiilor, capriciilor unei creaturi non-umane. Astfel, protagonistul poeziilor devine o metaforă a derapajelor umane. Totuși, atât scriitoarea, cât și cititorul folosesc motanul ca un liant de supraviețuire în mediul absurd în care este silit să trăiască. Tensiunea devine, astfel, sursa umorului blandian.

Remușcarea sau îndoiala lipsesc din sfera sentimentală a lui Arpagic. El este descris ca o alteritate care reușește să facă față haosului creat, atitudine ce atrage instanța umană, dar o și pune în dificultate. Oricât de asiduu ar încerca omul să „îmblânzească" alteritatea, aceasta din urmă deține ceea ce omul din comunism visa: libertatea.

Mitul se construiește pe baza unei relații dinamice. Pe măsură ce evoluează, Arpagic părăsește Paradisul și se distanțează, își trăiește propria legendă, E absorbit de postura de „vedetă" și uită de cea care l-a creat. În anul 1988, când a fost interzis, Arpagic a ieșit din sfera literară și a intrat în mitologia și conștiința politico-literară. Cu cât cenzura dorea să „ucidă" mitul, cu atât relația dintre autor și cititor se suda căci Arpagic nu putea fi șters din conștiințe.

Literatura pentru copii a Anei Blandiana a reușit să demitizeze răul dintr-o lume desacralizată. Întâlnirea dintre uman și non-uman a stârnit nu doar controversă, ci și conștientizare. Publicul a înțeles cât de rigid controla statul cultura, dar și cât de vulnerabil se simțea regimul în fața satirei. O metaforă aparent banală a fost interpretată drept o amenințare, ceea ce a sugerat că imaginea liderului trebuia protejată cu orice preț, iar cultul personalității era susținut printr-o aparentă verificare strictă a discursului public. Astfel, literatura s-a dovedit un spațiu al sugestiei și al codificării mesajelor.

Evoluția lui Arpagic surprinde și capacitate ființelor umane de „a acorda voci sau spațiu animalelor în cele mai diverse forme, în care creativitatea, speculația și intimitatea cu ceea ce ne înconjoară devin mecanisme ale unui complex areal de existențe non-umane" (Tache, 2023). Animalele funcționează ca instrumente de reflecție asupra condiției umane și a societății, ele devin mijloace prin care scriitorul poate explora trăsături ale naturii umane, comportamente sociale și raporturi de putere. Mai mult, relația dintre om și animal reflectată în literatură sugerează raporturi de dominare sau supunere, care pot fi transferate către relațiile dintre oameni.

În contexte istorice în care libertatea de orice tip este limitată sau inexistentă, cum a fost perioada comunistă, recurgerea la personaje din sfera animalieră poate obliga la un pact de interpretare, o complicitate intelectuală pe care creatorul o face, pentru reușita operei sale, cu cititorul. Privit ca un mit, motanul Arpagic oferă discursului liric un caracter atemporal și universal. Datorită ambiguității protectoare, el devine parte a unei tradiții simbolice și este mai greu de sancționat de către conștiința colectivă.

Scriitoarea reușește să descrie lumea în care trăiește prin scrieri inofensive, născute din joc, dar care reușesc să ajungă până la publicul cel mai puțin interesat de literatură. Toate consecințele suportate nu dovedesc decât sinistra privare de libertate în care trăia majoritatea populației în aceea perioadă și nezdruncinata hotărâre a poetei de a trăi pentru a scrie.

Portretizarea personajului în manieră hiperbolică, exagerarea raportului cu societatea introduce ironia subtilă, sugerând contrastul dintre realitate și imaginea idealizată impusă de propagandă. „Ferestrele se dau de perete, / Copiii uită de caiete, / Crengile se apleacă peste gard, / E o aglomerație ca pe bulevard" (Blandiana, 1988) sunt imagini care accentuează lipsa spiritului critic și obedienta colectivă. Astfel, motanul Arpagic devine o metaforă socială prin care ies în evidență mecanismele de întreținere și legitimizare a autorității. El funcțiomează ca simbol complex al unei societi controlate ideologic, în care valorile sunt deformate.

Metafora socială devine astfel nucleul semnificației poeziilor, deoarece fiecare element al universului poetic contribuie la conturarea unei critici indirecte a sistemului. Limbajul simplu și aparent naiv ascunde o strategie subtilă de demascare a realității, iar contrastul dintre tonul ludic și mesajul profund accentuează forța sugestivă a textului. În acest fel, un text aparent inocent se transformă într-o critică subtilă, dar profundă, a unui întreg sistem politic și social, demonstrând capacitatea literaturii de a transmite adevăruri incomode chiar și în condiții de cenzură.

Nu doar oamenii validează statutul motanului, ci și celelalte animale care trăiesc alături de el. Ele validează statutul lui Arpagic prin atitudinea lor, chiar dacă această validare nu are o bază reală: „[...] un şoricel, / Care-aştepta să fie înşfăcat / De Domnia-Sa, // Scâncea subțirel / Printre suspine: / Ce cinste pentru mine / Să mă înghită chiar El!" (Blandiana, 1988) și maidanezii care se opresc din luptă când trece el. Deși Arpagic este descris într-un mod solemn sau chiar grandios, această imagine este în mod evident disproporționată față de natura sa reală, sugerând falsitatea propagandei și distorsionarea adevărului în discursul epocii. Toate aceste contraste accentuează atmosfera mitică, dar și metafora socială. Pe de o parte, contrastul dintre

aparență și esență, dintre tonul ludic și mesajul grav, evidențiază ruptura dintre realitate și imaginea construită artificial simbol. Pe de altă parte, exagerarea constantă a calităților lui Arpagic contribuie la mitizarea sa, sugerând modul în care propaganda creează figuri aproape legendare, idealizate și intangibile.

„Firea lui de celebritate ajunsă la apogeu" (Blandiana, 1988) contribuie la pierderea identității reale. Figura capătă autoritate și uită că este produsul unui sistem sau, aici, a unei creații și începe să creadă într-o imagine fabricată. Amintirea vechii ipostaze devine „ca o erată" (Blandiana, 1988), comparație cu o valoare stilistică notabilă. În mod obișnuit, o erată reprezintă o corectură minoră într-un text deja publicat. Aplicată aici, metafora sugerează că adevărul, acela că Arpagic este doar un personaj , apare ca un detaliu nesemnificativ, aproape ignorabil. Astfel, realitatea este redusă la statutul de „eroare", în timp ce ficțiunea glorificatoare devine normă.

Mai mult, relația dintre creatură și creator se poate suprapune în relația dintre putere și sursa ei. În mod normal, creatorul controlează personajul; aici, însă, raportul pare inversat: Arpagic capătă o autonomie iluzorie, uitând că depinde de vocea care l-a creat. În plan social, aceasta sugerează cum puterea politică își neagă originile (voința colectivă, contextul istoric) și se autolegitimează prin mit. Prin contrastul dintre origine și imagine, textul evidențiază pericolul unei societăți în care ficțiunea ajunge să fie confundată cu realismul, în care adevărul devine o amintire. Mitul lui Arpagic șterge conștiința realității, dar constituie o metaforă în care societatea se poate regăsi.

Receptarea postdecembristă a lui Arpagic

Receptarea literaturii pentru copii în perioada postdecembristă este marcată de o redefinire profundă a canonului și de o trecere de la rolul pur educativ-ideologic al epocii comuniste către o literatură axată pe autenticitatea experienței infantile și pe diversitate estetică. Libertatea câștigată scoate în evidență și „necesitatea unor detabuizări, demistificări, denunțări" (Popa, 2015) ceea ce a dus la o „curățare" a literaturii de influențele ideologice.

Literatura pentru copii a devenit, în viziunea post decembristă, o formă de artă de sine stătătoare. Ea nu mai este doar un set de valori rigide, ci un spațiu al învățării și explorării binelui. Transmite valori etice fără teama că opera va căpăta caracter subversiv. Frumusețea și adevărul devin instrumente de învățare. Literatura nu mai este coborâtă la nivelul precar al membrilor Partidului de la conducere, ci ridică publicul, îi permite să ia contact liber cu universul local și internațional. Revoluția nu a schimbat doar statutul poporului, ci și statutul culturii, a eliberat atât creatorii cât și instrumentele de creație, autorii și personajele lor.

După căderea Regimului Comunist în România, cititorii l-au cunoscut pe motanul Arpagic în cărțile de poezie care au putut reveni în atenția publicului, în programele școlare și academice. A fost introdus în dezbateri despre „literatura de sertar" sau „literatură parodică" ca exemplu de curaj și rezistență prin cultură.

Dacă înainte de 1989, Arpagic era receptat ca o ipostază parodică a lui Nicolae Ceaușescu, după Revoluție, personajul s-a eliberat de „povara" politică. Lectura pune accentul pe dimensiunea ludică universală. Receptarea postdecembristă a fost

influențată de adaptările și reinterpretările contemporane ale personajului. Lecturi publice, ilustrații noi și reinterpretări artistice au contribuit la menținerea interesului pentru Arpagic, demonstrând capacitatea sa de a se adapta la contexte culturale diferite. Aceste reinterpretări evidențiază caracterul dinamic al literaturii și modul în care un personaj poate dobândi noi semnificații în funcție de epocă. Într-un volum precum *Întoarcerea lui Arpagic*, publicat la Editura Humanitas, noile generații au ocazia să îl descopere pe simpaticul motan fără a se mai pune accent pe substratul istoric. Arpagic nu mai este o caricatură a puterii, ci o oglindă a propriei firi inocente. Arpagic este un personaj care „învață" lumea odată cu cititorul, ipostază care îl încurajează pe acesta din urmă să pună întrebări și să își dezvolte curiozitatea fără rețineri. Această latură umană îl face mult mai accesibil decât ipostaza de lider infailibil.

Textele Anei Blandiana sunt citite cu o atenție sporită la frumusețea cuvântului și nu la subtext. Rimele jucăușe capătă adevărata lor muzicalitate, Arpagic devine un partener de joacă și nu un simplu simbol. Abordările poststructuraliste și culturaliste au permis o lectură mai complexă a textelor, punând accent pe polisemia lor și pe rolul cititorului în construirea sensului. Arpagic devine astfel un „text deschis", susceptibil de multiple interpretări, în funcție de contextul istoric și de orizontul de așteptare al publicului. Această perspectivă explică de ce personajul continuă să fie relevant și după dispariția contextului politic care l-a generat.

Integrarea operei Anei Blandiana în programele școlare și academice nu exclud aducerea în discuție a poeziei sale pentru copii. Discuțiile despre Arpagic în sălile de curs, după 1989, marchează trecerea de la un personaj de „literatură de sertar" sau subversivă la un canon de creativitate și etică. Ambiguitatea sa, care i-a permis să supraviețuiască într-un context de cenzură, îi asigură și relevanța în prezent, într-o epocă a pluralității interpretative. Studiul acestui personaj evidențiază nu doar complexitatea literaturii pentru copii, ci și rolul acesteia în reflectarea și modelarea realității sociale.

Pe fundalul acestei schimbări de paradigmă politică și culturală, libertatea câștigată după 1989 oferă nu doar posibilitatea de a interpreta liber, ci și de a recupera ceea ce fusese interzis sau marginalizat. În acest sens, Arpagic devine parte a unui proces mai amplu de reevaluare a literaturii scrise sub dictatură. În același timp, libertatea literaturii după 1989 aduce cu sine și diversificarea perspectivelor critice. Dacă înainte interpretările erau limitate sau controlate, acum există o pluralitate de voci care analizează opera din unghiuri diferite: estetic, politic, pedagogic sau cultural. Arpagic poate fi citit ca un simbol al ingeniozității artistice, ca o formă de evadare din constrângeri sau ca un exemplu de literatură care depășește granițele genurilor și vârstelor.

Un alt aspect important este accesul liber la text și la context. După 1989, cititorii au posibilitatea de a cunoaște circumstanțele în care au fost scrise poeziile despre Arpagic, inclusiv reacțiile autorităților și consecințele pentru autoare (v. *Mai-mult-ca-trecutul* de Ana Blandiana sau „Interviu cu Ana Blandiana sau despre curajul civic al unei mari scriitoare"[2]). Această transparență contribuie la o înțelegere mai

[2] Disponibil: https://www.youtube.com/watch?v=jrGHA5TQSQ8.

profundă a semnificației personajului și la valorizarea curajului artistic. După cum s-a dezbătut adesea (v. de exemplu: *Demistificări în receptarea literaturii române* de Marius Popa), literatura nu mai este doar un produs estetic, ci și un document al unei epoci, un martor al tensiunilor dintre creație și putere.

Totodată, receptarea postdecembristă evidențiază și fragilitatea libertății literare. Deși cenzura oficială dispare, apar alte forme de presiune, precum cele comerciale sau ideologice subtile. În acest context, Arpagic rămâne un reper al autenticității și al independenței artistice. El amintește că literatura nu trebuie să se supună niciunui tip de constrângere, fie ea politică sau economică, și că valoarea sa constă în capacitatea de a spune adevărul, chiar și indirect. Recuperarea post-1989 a unor texte precum cele dedicate lui Arpagic contribuie la consolidarea unei tradiții a literaturii pentru copii care valorizează inteligența cititorului. În loc să simplifice excesiv mesajul, aceste texte propun un dialog deschis, în care cititorul, indiferent de vârstă, este invitat să descopere sensuri și să participe activ la construcția semnificației. Această abordare este posibilă tocmai datorită libertății literare, procesului de eliminare a presiunii uniformizării și a controlului ideologic, încurajând diversitatea stilistică și tematică. În acest fel, Arpagic rămâne nu doar un personaj memorabil, ci și un reper pentru evoluția literaturii pentru copii într-un context al libertății.

În plus, stabilirea operei într-un circuit cultural mai larg ajută la consolidarea acestei dimensiuni universale. Arpagic poate fi asociat cu alte personaje sau texte care au îndeplinit roluri similare în diferite culturi. Acest lucru este valabil în lumea modernă, unde operele sunt mai accesibile și sunt supuse unor lecturi diverse.

Această perspectivă globală nu diluează specificitatea personajului, ci o pune într-o lumină nouă. Arpagic rămâne profund ancorat în experiența românească, dar tocmai această ancorare îi conferă autenticitate și forță. Libertatea literaturii permite coexistenta acestor două niveluri de lectură: unul particular, legat de istorie, și unul universal, legat de condiția generală a artei. În această dublă perspectivă constă, de fapt, relevanța durabilă a personajului, care continuă să ofere sensuri și interpretări chiar și într-un context în care constrângerile politice directe nu mai există.

Prin urmare, după 1989, Arpagic nu mai este doar un personaj din literatura pentru copii, ci devine un simbol al libertății literaturii și al puterii acesteia de a depăși limitele impuse de contextul istoric. Receptarea sa reflectă nu doar schimbările din societatea românească, ci și transformarea modului în care literatura este înțeleasă și valorizată. Într-o lume în care libertatea de expresie este esențială, Arpagic rămâne o dovadă că literatura poate fi, în același timp, joc și adevăr, inocență și curaj.

Fundalul aparent democratic promis după Revoluția din decembrie 1989, accentuează relevanța personajului blandian, relevanță care rezidă și în dimensiunea sa paradigmatică, în ceea ce privește relația dintre literatură și libertate.

În plan teoretic, valorificarea universului animal aduce plus valoare creațiilor artistice. Portretizarea lor independentă sau în raport cu ființele umane, așa cum se poate observa și în poeziile ce îl au în centru pe motanul Arpagic, dezvăluie trăsături, valori și stiluri de comunicare încărcate de valori ce pot deveni adevărate lecții și inspirații nu doar simbolice. Creațiile Anei Blandiana, respectiv întreaga literatură pentru copii, au devenit

domeniu de cercetare academică, capabil să contribuie la îmbunătățirea relațiilor umane prin valorificarea experiențelor literare din trecut și prezent, acordarea atenției unei categorii marginale ce merită să câștige mai mult teren filologic.

Concluzie... sau despre copilărie și adevăruri niciodată uitate

Ana Blandiana rămâne, prin toată opera sa, după cum scria Valentin Chifor, o „personalitate plurivalentă" și „conștiință remarcabilă" (Chifor, 2025). Opera sa poetică este reprezentativă pentru generația din care face parte, dar și pentru literatura pentru copii. Limbajul și jocurile poetice au căpătat nuanțe diferite de interpretare în funcție de perioada în care simpaticul motan Arpagic. Critica indirectă a totalitarismului, parodierea personalității lui Nicolae Ceaușescu prin metafore și alegorii, dar și recuperarea valorilor autentice prin recurgerea la universul infantil sau la adevăr au făcut ca volume ca *Întâmplări din grădina mea*, *Alte întâmplări din grădina mea* și *Întâmplări de pe strada mea* să capete caracter subversiv.

Vârstele de recepare ale motanului Arpagic pot fi interpretate asemenea unor vârste umane datorită creșterii sale în viziunea publicului, dar și a criticilor în timpul pe care poezia pentru copii l-a traversat. Într-un univers idilic, în grădina din Comana, alături de șoareci, maidanezi, greieri, păsări și alte forme de viață, Arpagic a copilărit asemenea copiilor. Limbajul ambiguu și simbolic contribuie la introducerea cititorului într-un univers cu nimb fantastic. Totodată, literatura pentru copii a Anei Blandiana se remarcă printr-o perspectivă de lectură dublă: una la nivel denotativ, accesibilă copiilor și una la nivel denotativ, cu trimitere la adevărul istoric, aspecte de nivel socio-politic și apărarea unei corectitudini inexistente la vremea scrierii. Această ambivalență de interpretare contribuie la perenitatea operei, la așezarea ei într-un spațiu de graniță între literatura pentru copii și cea pentru oameni mari.

Motanul Arpagic face parte dintr-un demers literar complex datorită dimensiunii sale estetice, trimiterilor umane ce îl transferă în mit prin dimensiunea sa etică. Astfel, dezbaterile la care a fost supusă literatura și personajul Anei Blandiana au contribuit la evidențierea caracterului autonom pe care îl deține literatura pentru copii și la păstrarea acesteia în istoria receptării critice. În contextul ideologic din timpul Regimului Comunist, creația nu se despărțea de creator, ceea ce a condus către interdicții de publicare.

În ceea ce privește receptarea postdecembristă, se conturează imaginea unei opere care contribuie la configurarea unei realități accesibile nu doar publicului tânăr ci a publicului de toate vârstele. Universul bestiar al poetei nu mai este supus cenzurii, a căpătat libertatea de a problematiza o realitate. Locul poeziei în programele universitare, dezbateri și portretizări ale literaturii sub dictatură dovedesc detabuizarea și deschiderea către noi orizonturi de cercetare. Prin urmare, atât maturizarea internă a personajului patruped și a discursului literar, cât și interpretarea sa postdecembristă contribuie la consolidarea statutului literaturii pentru copii și, implicit, a Anei Blandiana.

Această schimbare de perspectivă critică este susținută de libertatea de expresie dobândită după decembrie 1989, libertate ce permite scoaterea în evidență a caracterului

polisemantic al scrierilor. Critica a remarcat că ele nu pot fi reduse la funcția educativă. Ele sunt valoroase pentru articularea unui discurs despre realitatea trecutului. Astfel, literatura devine liant către realitate prin intermediul unei noi grile aplicate de exegeți. Pe lângă interpretările politice, poemele despre Arpagic sunt analizate prin grila postmodernă, metaficțiunea identificată reflectă modul în care publicul creează „idoli" din personalități goale de valori, fenomen prezent în societatea actuală.

Astfel, opera pentru copii a Anei Blandiana depășește funcțiile tradiționale ale genului și se evidențiază ca o formă complexă de expresie artistică. Cu o dimensiune subversivă, alegorică și simbolică, istoria lui Arpagic poate deschide discuții și noi teme de cercetare. Ludicul coexistă cu remarcile critice, copilăria cu perspective mature, stigmatizarea creatorului cu distanțarea creație iar aceste duble deschideri confirmă statutul și valoarea literaturii Anei Blandiana ca reper în cadrul literaturii pentru copii.

Referințe bibliografice

Blandiana, A. (1980). *Întâmplări din grădina mea.* Editura Ion Creangă.

Blandiana, A. (1983). *Alte întâmplări din grădina mea*. Editura Ion Creangă.

Blandiana, A. (1988). *Întâmplări de pe strada mea.* Ion Creangă.

Blandiana, A. (2023). „Amintiri din copilărie", în Revista *Vatra*, disponibil: https://revistavatra.org/2024/02/08/ana-blandiana-amintiri-din-copilarie/.

Buzași, I. (2024). „Jurnalul – ca roman anamorfic", în Revista *Vatra, disponibil: https://revistavatra.org/2024/08/22/tinta-fixa-ana-blandiana-mai-mult-ca-trecutul/.*

Chifor, V. (2025). „Ana Blandiana- efectul terapeutic al scrisului", în Revista *Familia*, disponibil:https://revistafamilia.ro/?p=12083#:~:text=Blandiana%20decide%20s%C4%83%20scrie%20mereu%20%C3%AEn%20jurnal,pe%20perioada%20interdic%C8%9Biei%20care%20dureaz%C4%83%20patru%20ani..

Dicționarul general al literaturii române, vol. 1, Ediția a II-a rev., Editura Muzeul Literaturii Române, București, 2016.

Europa Liberă Moldova. (2024). *Interviu cu Ana Blandiana sau despre curajul civic al unei mari scriitoare* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jrGHA5TQSQ8

Ghițeanu, S. (2021), *Cartea cu Delfini, Convorbiri cu Ana Blandiana*. Editura Humanitas, București.

Ilie, E. (2013). *Fantastic și alteritate*. Junimea.

Ilie, E. (2026). *Animale și alte ființe literare pentru o zoopoetică românească*. Eikon.

Iovănel, M. (2018). „13 motani și pisici în literatura română", în *Scena9*, disponibil: https://www.scena9.ro/article/13-motani-si-pisici-in-literatura-romana.

Popa, M. (2015). „Demistificări în receptarea literaturii române" în Revista *Cultura*, disponibil:https://revistacultura.ro/nou/demistificari-in-receptarea-literaturii-romane/.

Tache, L. (2023). „Distanțe și interferențe – ființe umane și animale în literatura română contemporană" în *Romanian Studies Today,* VII, pp. 103-124.

Timar, C. (2026). „Când un motan de maidan devine agent subversiv" în Revista *Vatra*, disponibil: https://revistavatra.org/2026/01/13/cristina-timar-cand-un-motan-de-maidan-devine-agent-subversiv/comment-page-1/

C.
JOCUL DIGITAL

JOACA DE-A IDENTITATEA: AVATARURI, FILTRE ȘI CREATIVITATE DIGITALĂ ÎN CULTURA *SELFIE*-ULUI [THE GAME OF IDENTITY: AVATARS, FILTERS AND DIGITAL CREATIVITY IN SELFIE CULTURE]

Maria Nicoleta ION[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
secretar.fl@ugal.ro

Abstract: This paper examines the construction of digital identity in the context of selfie culture, focusing on the use of avatars, filters, and social media platforms. Drawing on theoretical perspectives such as Erving Goffman's concept of self-presentation, the study highlights how individuals balance authenticity and performance in online environments. The research includes a case study based on a questionnaire conducted among 53 young participants aged 18 to 26. The results show that most users prefer authentic self-representation while also using filters and avatars for creative expression. The study concludes that digital identity is a dynamic and interactive process, shaped by both personal choices and the norms of digital platforms. Overall, the study emphasizes that digital identity is both a performative and interactive process, reflecting broader cultural shifts in self-representation. The "game of identity" becomes a meaningful strategy through which individuals explore, construct, and communicate their sense of self in an increasingly visual and mediated environment.

Keywords: *digital identity, avatars, selfie, social media, self-representation.*

Introducere

Privind contextul actual al culturii digitale contemporane, cine suntem nu mai e ceva fix, ci se formează prin tot ceea ce facem și arătăm pe internet. Platformele sociale precum Instagram, Facebook, TikTok sau Snapchat, permit utilizatorilor crearea, editarea și distribuirea unor reprezentări ale sinelui care pot fi modificate și estetizate prin intermediul filtrelor, avatarurilor și efectelor vizuale, ce sunt tot mai apropiate de realitatea noastră, dar evidente. Astfel „eul digital" devine un intermediar între tehnologie, cultură și dorința de auto-exprimare. S. Craig Watkins propune o viziune critică asupra modului în care este înțeleasă echitatea digitală. El afirmă că simpla furnizare a accesului tehnologic nu garantează incluziunea socială și educațională, fiind necesară crearea unor spații de învățarea colaborativă și participativă, „Accesul la

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Marius ŢUCA.

tehnologie, susținem noi, nu mai este o măsură suficientă a succesului, a unui viitor mai bun în materie de învățare sau a echității digitale." (Wakins, 2018, p. 25)

Repere teoretice

Identitatea online nu mai este o dimensiune fixă, ci una negociată între performanță și autenticitate „viața este un teatru, iar viața de zi cu zi este o scenă. În reprezentarea vieții de zi cu zi, indivizii joacă roluri, controlează impresiile pe care le dau și gestionează modul în care sunt percepuți de ceilalți." (Goffman, 1959, p. 17). Totodată este o dimensiune în care toți indivizii „se joacă" cu propriile imagini, explorând tot ceea ce le este oferit de către aplicațiile sociale și cele de editare.

Auto-reprezentarea presupune construirea unei imagini publice a sinelui, adoptată la normele și așteptările comunității digitale. Potrivit teoriei „atunci când un individ apare în prezența altora, de obicei există un motiv pentru care el își mobilizează activitatea în așa fel încât să transmită celorlalți o impresie care este în interesul său să fie transmisă." (Goffman, 1959, p. 3), interacțiunile sociale pot fi înțelese ca performanțe scenice, unde individul joacă un rol în fața unui anumit public. În spațiul online "scena" este ecranul, iar "costumele" sunt filtrele, avatarurile și compozițiile vizuale.

Rețelele sociale favorizează reprezentarea unei identități estetizate, bazate pe selecție, editare și controlul aparențelor. Selfie-ul nu este o simplă imagine, ci o prezentare a sinelui, prin care utilizatorul distribuie ceea ce crede că trebuie văzut de către ceilalți utilizatori. Acest lucru este definit drept „Un selfie este un obiect fotografic care inițiază transmiterea sentimentelor umane sub forma unei relații." (Senft & Baym, 2015, p. 1589), evidențiind că imaginea digitală nu este doar o expresie individuală, ci un act de comunicare socială și emoțională. Totodată autorii atrag atenția că, deși selfie-ul exprimă o formă de agenție umană, „este creat, afișat, distribuit și modernizat printr-un ansamblu de agenți non-umani" (*ibidem*). Imaginea devinde astfel parte din infrastructura unui superpublic digital, în care autonomia individuală se dizolvă în logica platformelor.

Avatarul reprezintă o transfigurare a sinelui care permite experimentarea unor forme alternative de existență. Turkle (2011, p. 12) subliniază paradoxul epocii conectivității, în care oamenii „așteaptă mai mult de la tehnologie și mai puțin unul de la celălalt", trăind simultan sentimentul de singurătate și nevoia de prezență virtuală. În spațiile de jocuri online, în rețele sociale sau în aplicațiile de realitate augmentată, avatarurile și filtrele funcționează ca instrumente de ludificare a identității. În acest sens, identitatea devine o experiență interactivă, în care subiectul nu doar se arată, ci se recreează constant. Filtrele nu ascund, ci reinterpretează realitatea, generând o estetică hibridă între real și virtual. În ziua de astăzi, tehnologia tot mai avansată face posibilă și prezența fizică a acestor avataruri, cu ajutorul imprimantelor 3D, lucru ce arată și subliniază încă o dată performanța pe care am atins-o ca indivizi „Figura mea 3D — Fii figurizat. Fii amintit".[2]

[2] https://my3dfigure.com/?utm_source=Facebook&utm_medium=us&utm_content=charmbag&utm_term=MYBKcharmbag&utm_campaign=FB-

Avatarurile mele

Fiecare avatar pe care îl folosesc este o oglindă mică, imperfectă, dar sinceră, a felului în care mă percep și mă proiectez în lumea virtuală. Când privesc cele patru versiuni digitale ale mele, recunosc în ele o încercare de a traduce realitatea în limbajul platformelor, un fel de joc între cum sunt și cum vreau să fiu văzută. Fiecare aplicație are propria estetică, propriul filtru al autenticității, iar eu încerc să mă adaptez fără să mă pierd.

Avatarul iOS este cel mai curat, aproape minimalist, un chip curat, cu trăsături echilibrate, care păstrează o neutralitate elegantă. Este imaginea mea într-o lume ordonată, unde detaliile sunt controlate și totul este liniștit.

Cel de la Snapchat, în schimb, inspiră tinerețe și spontaneitate: culorile sunt vii, expresia este una mai jucăușă, iar liniile nu sunt perfect precise, rigide, așa cum sunt la avatarul anterior, aici acestea par mai fluide, surprind latura vie, spontană, nu doar trăsături fizice. În acest avatar se ascunde dorința de a comunica rapid, de a surprinde momente, nu perfecțiune.

Pe Facebook, avatarul capătă un aer mai formal, ușor stilizat, ca și cum ar trebui să mă reprezint oficial într-un spațiu unde oamenii mă cunosc de mult, dar poate nu mă mai recunosc complet. Unde pe lângă familie, prieteni, se mai află și cadre didactice ce au contribuit, pe parcursul anilor, la formarea mea.

Totodată, pe Instagram, imaginea mea digitală se apropie cel mai mult de realitate. Este prezent ceva din expresia mea adevărată, din modul în care mă privesc în oglindă: o combinație între naturalețe și atenție la detaliu, între autenticitate și estetică.

Și în cele din urmă, fotografia reală, cea care le adună pe toate. În ea, văd punctul de plecare al fiecărui avatar, dar și rezultatul unei căutări continue: cum să rămân eu însămi în spațiul virtual, fără să mă pierd printre filtre și stiluri. Mă fascinează cum toate aceste versiuni coexistă. Nu se contrazic, ci se completează, arătându-mi că identitatea mea digitală nu e o mască, ci o hartă a felului în care mă văd în contexte diferite.

În cele din urmă, fiecare avatar este o poveste despre mine spusă în altă limbă, dar cu aceeași voce.

Studiu de caz

Chestionarul intitulat „Joaca de-a identitatea”[3] a fost realizat în Google Forms și distribuit în perioada 25 octombrie – 01 noiembrie 2025 pe diverse platforme sociale precum Whatsapp, Facebook, colectând un număr total de 53 de răspunsuri.

În contextul actual al comunicării digitale, imaginea de sine proiectată pe rețelele sociale a devenit o componentă esențială a identității individuale. Fotografiile

---

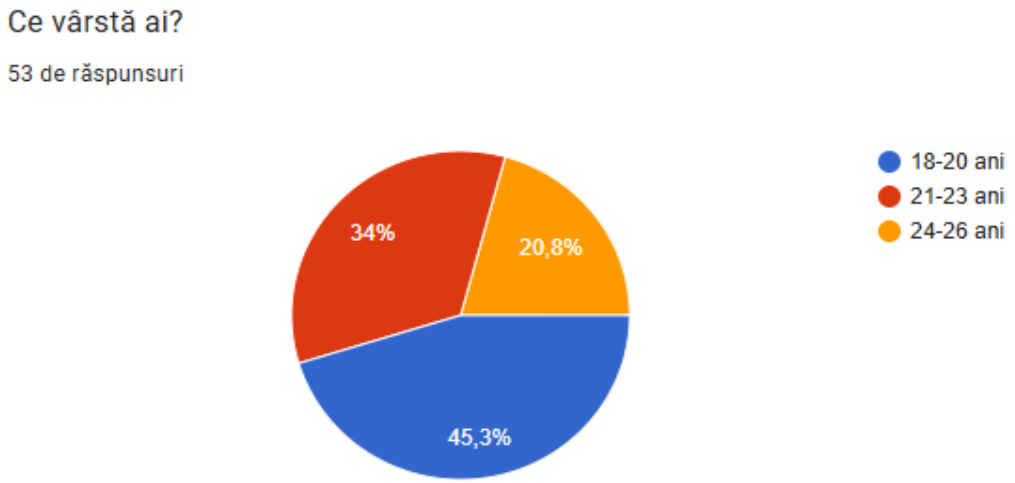
mybk&fbclid=IwdGRjcAN1M1lleHRuA2FlbQIxMQABHq5TImQyhw4404aEZxZmO1IbFkHFfczXzGKQSjVfrseuaL_9JfvSny3q3U7U_aem_IxjlXoKU_d9x8FkGfMKgZQ, accesat pe data de 11.11.2025, traducerea autorului.

[3] https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdYoCm0z-H6yxqAZcSbqH24bE4XIXCPFzZCAA8WBhxkeNBMZA/viewform?usp=header.

de profil, avatarurile și filtrele nu mai reprezintă simple elemente estetice, ci instrumente prin care toți utilizatorii construiesc și modelează percepția celorlalți asupra propriei persoane. Într-o lume în care interacțiunile sunt mediate tehnologic, fața online ajunge să funcționeze precum o extensie a identității reale, demonstrând în timp nevoia oamenilor de apartenență, recunoaștere și validare socială.

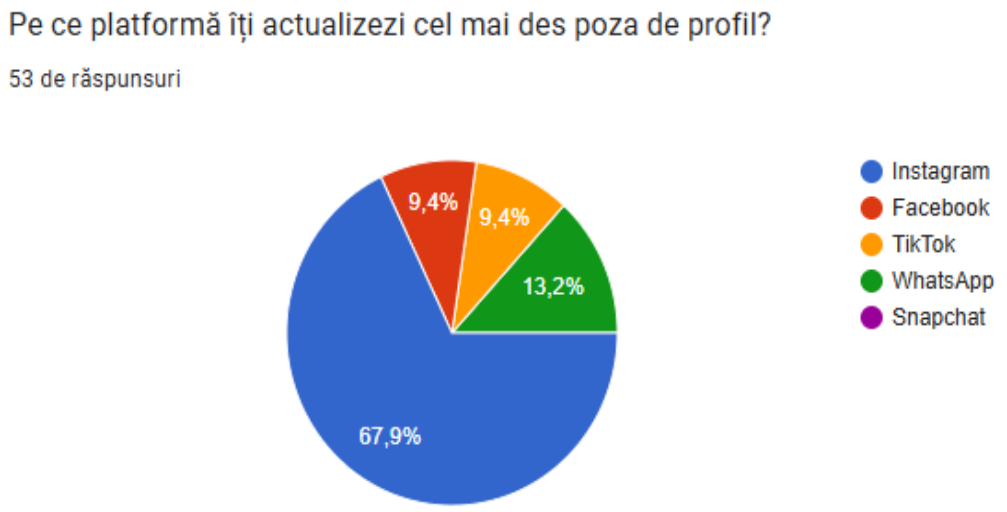
Analiza de față urmărește să evidențieze modul în care tinerii, cuprinși între vârstele 18 și 26 de ani, își gestionează reprezentarea virtuală în mediul digital, pornind de la o serie de 8 întrebări aplicate unui eșantion de 53 de persoane. Scopul principal este de a observa în ce măsură autenticitatea, filtrarea și auto-reprezentarea strategică coexistă în construcția identității virtuale.

Prin intermediul graficelor analizate, se pot identifica tendințele dominante privind: platformele preferate pentru actualizarea pozei de profil, gradul de autenticitate, motivațiile utilizării filtrelor și avatarurilor, precum și raportul dintre imaginea online și cea reală. Rezultatele chestionarului oferă o imagine de ansamblu asupra dinamicii identității digitale, relevând echilibrul dintre nevoia de expresivitate și dorința de autenticitate.

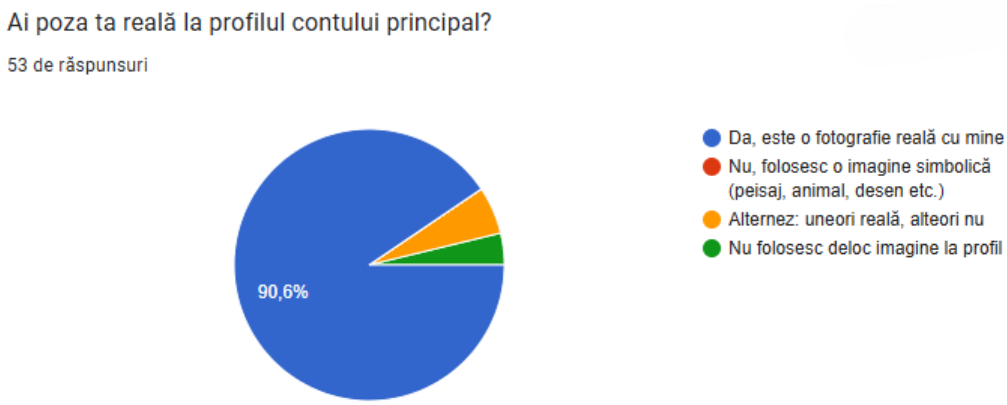


Majoritatea respondenților sunt tineri între 18-20 de ani, în proporție de 45,3%, ceea ce sugerează că eșantionul este dominat de persoane aflate la începutul vieții adulte, probabil studenți. O treime din respondenți, 34%, sunt tineri aflați între vârstele 21-23 de ani, iar cei peste 24 de ani reprezintă o cincime, 20,8%, indicând o orientare generațională tânără a eșantionului. Această predominanță poate fi justificată prin mai mulți factori. În primul rând, tinerii sunt mult mai activi în mediul digital, utilizând intens rețelele sociale, platformele online și dispozitivele mobile, ceea ce le conferă un acces facil la studiile, cercetările desfășurate online. În al doilea rând, persoanele din această categorie de vârstă dispun, de regulă, de mai mult timp liber pentru a participa la astfel de cercetări, comparativ cu adulții care se confruntă cu responsabilități profesionale sau familiale. În al treilea rând, tema studiului, centrată pe identitatea

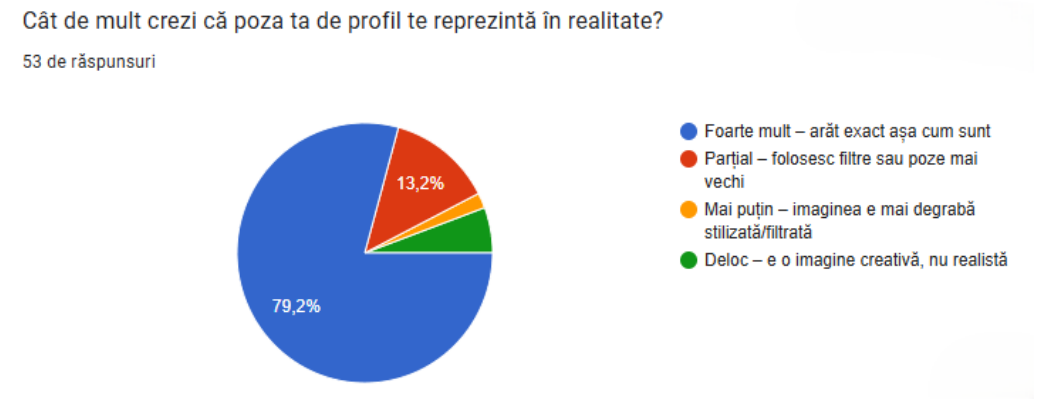
digitală și comportamentele online, este deosebit de relevantă pentru tineri, aceștia manifestând cel mai mare interes pentru auto-reprezentarea în spațiul virtual. În cele din urmă, predominanța acestei grupe de vârstă reflectă atât caracteristicile metodologice ale studiului, cât și relevanța subiectului cercetat pentru segmentul tânăr al populației.



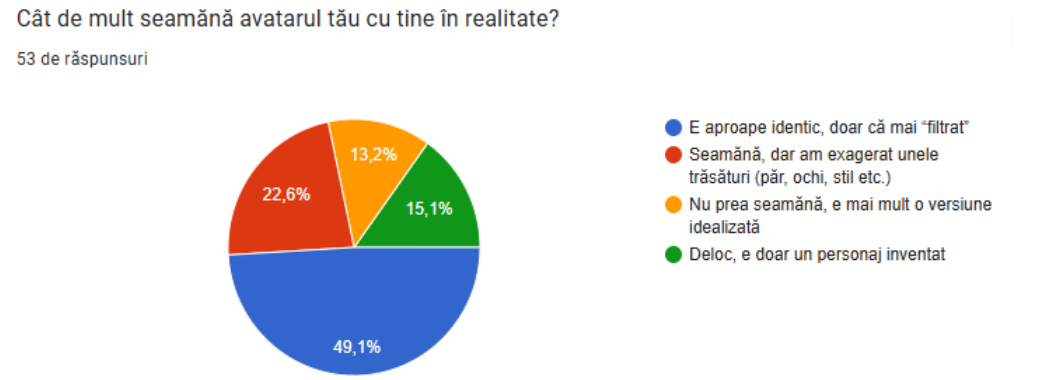
Fiind majoritar tineri între 18-23 de ani, preferința pentru Instagram este în concordanță cu utilizarea acestei rețele în rândul digital „natives". Astfel, Instagram este platforma dominantă pentru actualizarea pozei de profil, peste două treimi dintre participanți, respectiv 67,9%, ceea ce reflectă tendința vizuală a tinerilor de a-și gestiona identitatea online prin imagini. Platformele mai vechi, cum ar fi Facebook, au pierdut teren, iar TikTok este mai degrabă perceput ca spațiu de conținut video, nu de prezentare personală.



Un procent extraordinar, peste 90%, declară că folosesc o fotografie reală. Acest lucru sugerează o tendință de autenticitate în auto-reprezentarea online. Lipsa folosirii imaginilor simbolice indică orientare spre transparență și identitate asumată. Cu toate acestea, un mic procent, aproximativ 10%, alternează sau evită utilizarea imaginii personale, ceea ce poate fi strâns legat de dorința de control asupra expunerii sau chiar o posibilă neîncredere, nesiguranță.

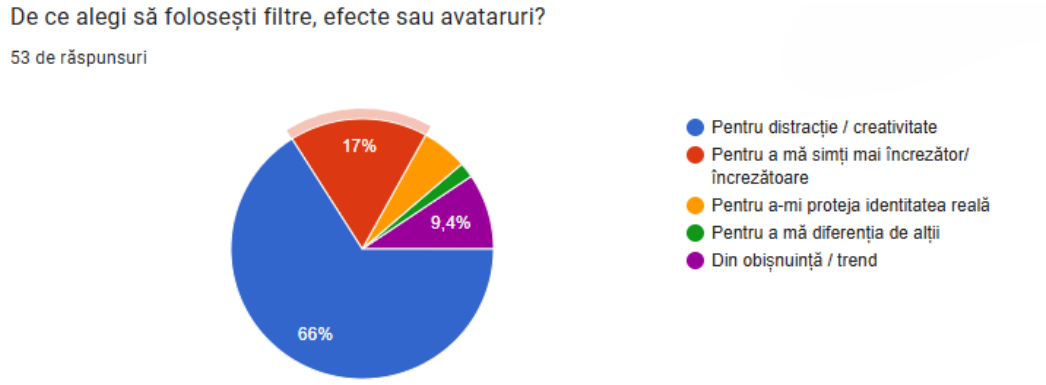


Aproximativ 80% din respondenți, simt și sunt de părere că fotografia de profil îi reprezintă în totalitate, lucru ce confirmă ceea ce s-a observa la întrebarea anterioară, orientarea spre autenticitate. Doar o mică parte recunosc folosirea filtrelor sau a imaginilor stilizate. Această încredere în autenticitate indică o percepție pozitivă a propriei imagini și o dorință de a fi recunoscuți real în mediul digital. Rezultatele surprinzătoare arată cum tinerii din ziua de astăzi sunt mult mai încrezători în ceea ce constă aspectul fizic sau pur și simplu nu se mai pune accent atât de mult pe acest aspect.

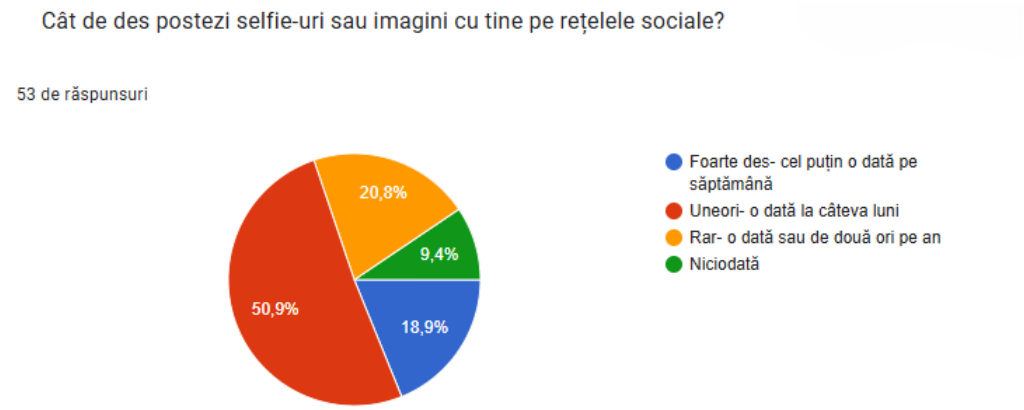


Analizând răspunsurile, aproape jumătate din respondenți își creează avataruri cât mai aproape de realitate, dar totuși mai filtrate. Există însă o treime, 22,6% + 13,2%, care recunoaște exagerarea intenționată a trăsăturilor, semn al auto-idealizării moderate. În timp ce doar 15% optează pentru personaje complet diferite, deci majoritatea rămâne într-o zonă de identitate digitală apropiată de cea reală.

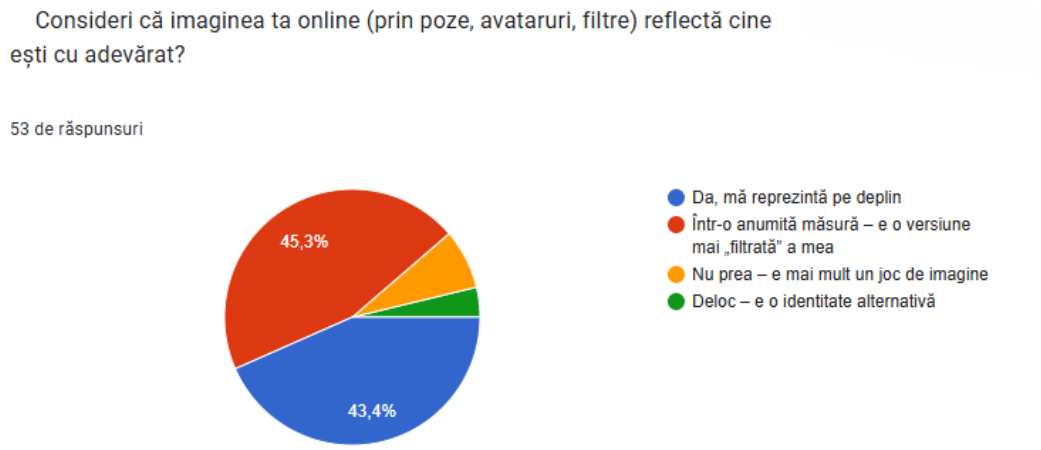
Corelând aceste răspunsuri cu cele de la întrebarea cu numărul 4, persoanele care afirmă că poza îi reprezintă fidel tind, de asemenea, să își facă avataruri similare cu realitatea, dar ușor îmbunătățite, o autenticitate filtrată ce nu deranjează și nu induce în eroare ceilalți utilizatori.



Motivația principală a tinerilor, aproximativ 66%, este una ludică și estetică, pentru distracție, creativitate. Filtrele oferite de platformele sociale nu sunt folosite predominant pentru ascunderea identității, deși cu toții am simțit nesiguranța mediului online în complexitatea acestuia, ci pentru o expresie personală. Totuși, 17% din respondenți le asociază cu încrederea în sine, o componentă psihosocială importantă, care arată cum estetica digitală poate amplifica percepția pozitivă de sine.



Majoritatea persoanelor, peste jumătate, postează ocazional, nu fac din asta o prioritate, arătând un echilibru între dorința de expunere și prudență. Doar 19% dintre aceștia postează frecvent, posibil cei mai încrezători, activi în auto-promovare și cu dorința pentru o vizibilitate mai ridicată. Cei care nu postează deloc pot fi corelați cu cei care nu folosesc imagine la profil, 3,8% potrivit rezultatelor întrebării cu numărul 3, o minoritate discretă.



Aproape 90% dintre tineri susțin că imaginea lor online reflectă într-o anumită măsură realitatea, dar recunosc prezența unei versiuni filtrate. Aceasta este o confirmare a echilibrului dintre autenticitate, despre care am tot menționat, și construcție de sine digitală. Doar o minoritate, sub 8%, consideră că imaginea lor nu îi reprezintă.

Datele obținute în urma analizei arată că tinerii între 18 și 26 de ani tind să își construiască o imagine online autentică și asumată, ceea ce ne poate bucura, majoritatea folosind fotografii reale și considerând că îi reprezintă. În același timp, filtrele și avatarurile sunt utilizate mai de grabă din dorința de a experimenta lucruri noi, din curiozitate, nu pentru a-și ascunde identitatea. Activitatea online este una moderată, iar Instagram rămâne platforma preferată și cel mai des frecventată de către tineri.

În ansamblu, tinerii reușesc să combine autenticitatea cu estetizarea, menținând balanța între cine sunt în realitate și cum aleg să se reprezinte în mediul digital.

Concluzie

Fenomenul joaca de-a identitatea în mediul vizual online reflectă transformarea profundă a modului în care indivizii se raportează la propria imagine. Filtrele, avatarurile și selfie-urile devin instrumente de mediere a sinelui, prin care tinerii de toate vârstele explorează identități posibile și își construiesc un spațiu ludic de exprimare.

Această joacă nu este lipsită de sens, ea exprimă în mod indirect nevoia de control, apartenență și recunoaștere într-o lume guvernată de online. Cultura selfie-ului și creativitatea digitală definesc astfel un nou tip de identitate: vizuală, performativă și interactivă. Prin intermediul auto-reprezentării vizuale, utilizatorii negociază constant între autenticitate și performanță, între ceea ce sunt și ceea ce doresc să fie percepuți de ceilalți. Jocul cu imaginea proprie devine astfel, o strategie de adaptare la normele sociale digitale, un spațiu de experimentare și auto-explorare care permite indivizilor să testeze diverse roluri și să gestioneze impresiile transmise.

În plus, acest fenomen evidențiază modul în care mediul digital stimulează creativitatea și ludicul, permițând utilizatorilor să se conecteze cu comunități virtuale, să construiască relații sociale și să își afirme identitatea într-un context interactiv și dinamic.

Prin urmare, „Joaca de-a identitatea” nu este doar o expresie de divertisment , ci o componentă esențială a culturii digitale contemporane, oferind detalii valoroase asupra modului în care tinerii și nu numai, își definesc și comunică sinele în spațiul online.

Referințe

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Doubleday.

Senft, T. M., & Baym, N. K. (2015). “What Does the Selfie Say? Investigating a Global Phenomenon”. *International Journal of Communication*, 9, 1588–1606.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other.* Basic Books.

Watkins, S. C. (2018). *The Digital Edge: How Black and Latino Youth Navigate Digital Inequality*. NYU Press.

https://my3dfigure.com/?utm_source=Facebook&utm_medium=us&utm_content=charmbag&utm_term=MYBKcharmbag&utm_campaign=FB-mybk&fbclid=IwdGRjcAN1M1lleHRuA2FlbQIxMQABHq5TImQyhw4404aEZxZmO1IbFkHFfczXzGKQSjVfrseuaL_9JfvSny3q3U7U_aem_IxjlXoKU_d9x8FkGfMKgZQ

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdYoCm0z-H6yxqAZcSbqH24bE4XIXCPFzZCAA8WBhxkeNBMZA/viewform?usp=header

HAI SĂ NE JUCĂM DE-A INFLUENȚA!
LUDICUL, CA STRATEGIE DE ENGAGEMENT ÎN *SOCIAL MEDIA*
[LET'S PLAY THE INFLUENCE GAME!
FUN, AS AN ENGAGEMENT STRATEGY IN SOCIAL MEDIA]

Andra Ionela MIRCEA[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
andramircea28@gmail.com

Abstract: The phenomenon of influencers has become a constant presence in everyday life, with many people consuming online content as a form of relaxation and inspiration. Although it seems that being an influencer is just about posting, in reality this role involves strategies, goals and mechanisms by which the attention of the public is captured. Elements such as humor, authenticity and the ability to create emotional connections help increase the impact on followers. In this context, "engagement" becomes a key indicator, reflecting the interaction between the creator and the audience, varying by platform. From a theoretical perspective, influencers are people capable of shaping opinions and behaviors through the relationship built with the public. This phenomenon is not new, having roots in the traditional forms of influence exercised by leaders or celebrities, later amplified by the development of mass media. Currently, social media is intensifying this process, contributing to the formation of individuals' identities, as suggested by narrative identity theory. The high consumption of media content, especially among young people, raises questions about the educational role of influencers. Thus, a dilemma emerges between informative and promotional content, highlighting the importance of responsibility in the digital environment.

Keywords: *Influence, Authenticity, Identity, Engagement, Humor.*

Introducere

Influencer, cu toții am auzit de acest termen, chiar, sunt convinsă, că fiecare din această cameră are o astfel de persoană. O persoană pe care atunci când am ajungem acasă, după o zi lungă, pregătindu-ne să mâncăm, o urmărim, nu? Căutăm cel mai recent videoclip al acesteia, iar deodată mâncarea pe care o mâncăm e și mai bună.

De asemenea, se mai poate spune că măcar odată fiecăruia îi trece prin cap gândul: De mâine postez și eu. Poate ajung viral cu ceva, iar de acolo mă descurc. Or, acest gând s-a materializat, iar sub o formă sau alta am avut un moment scurt de așa numită „influență".

Însă, a fi influencer se rezumă doar la acțiunea de a posta? Există anumiți pași pe care îi urmăresc? Au anumite obiective și mecanisme prin care și le ating? Spre

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Marius ȚUCA.

exemplu, impactul pe care aceștia îl rezultă asupra publicului, este mai ușor de atins dacă au un simț al umorului dezvoltat? Mă amuz, mă simt bine și realizez că mai vreau, prin urmare accesez contul, astfel aceștia și-au atins scopul.

În zilele noastre, divertismentul a devenit vast, luând diverse forme în funcție de preferințele fiecărui individ. Cerințele și criteriile publicului sunt tot mai prezente, acestea prin urmare reprezintă ceea ce se mai numește și „engagement". Este unul dintre cei mai des întâlniți indicatori, contrariu aparenței, a unui simplu raport între audiență și feedback. Analiza sa variază în funcție de „mijlocul de transmisie": fie că vorbim despre un cont de YouTube, un cont de Instagram sau un cont de TikTok. Tocmai această multitudine de contexte face importantă mențiunea: ce măsoară cu adevărat această unealtă și cât de mult contează în evaluarea performanței.

Cosiderații teoretice

Prin urmare, se poate concluziona că a fi influencer, cât și primii pași în acest domeniu, nu constau doar în a posta. Prin definiție,

> influencerii sunt indivizi care au capacitatea de a influența deciziile altora datorită autorității, cunoștințelor, poziției sau relației lor cu publicul. Aceștia creează adesea conținut care rezonează cu urmăritorii lor, construind un sentiment de comunitate și încredere. Atractivitatea influencerilor constă în autenticitatea acestora. Acum, conceptul de influențare a altora este anterior rețelelor sociale moderne, înrădăcinat încă din practica străveche a simplelor recomandări. Din punct de vedere istoric, figurile influente includeau lideri comunitari, celebrități și personalități publice care aveau puterea de a modela opinia publică și comportamentul consumatorilor. Acești indivizi au exercitat influență prin interacțiuni personale, susțineri în mass-media tradițională sau apariții publice.[2]

Totodată, acest parcurs se observă și în România, oferind materiale de documentare și analiză precum: reclamele postdecembriste, până la actualele forme de plasare a produselor sau a serviciilor în conținutul media. „În secolul al XX-lea, creșterea mass-media: ziare, radio sau televiziune, a amplificat activitatea celebrităților și a experților. Această eră a pus bazele a ceea ce avea să devină una din cele mai importante industrii" (*ibidem*).

Din acest motiv, relația influencerilor constituită cu publicul are diverse consecințe precum „înrădăcinarea" acestei „culturi" în dezvoltarea indivizilor. Nevoia involuntară de a te asemăna, de a căuta și de a recepta „content" similar personalității și comportamentului, sunt doar câteva din elementele cheie prevăzute atunci când materialul media este realizat. Aici, punctul de observație îl reprezintă teoria identității

[2] V. Erica Lay, *Influencer Culture and Authenticity*, în revista „Onboard", link: https://www.obmagazine.media/influencer-culture-and-authenticity/, accesat la data de 11.11.2025.

narative a lui Paul Ricoeur[3]. Conform acestei teorii: „narațiunea nu este doar o metaforă adecvată pentru identitatea umană, ci ființele umane își construiesc de fapt identitatea prin intermediul poveștilor, de la biografii și autobiografii explicite până la relatări fictive ale vieții umane în romane.”. Prin urmare, conținutul ușor accesibil prin diversele mijloace precum umorul, reprezintă o formă de auto-educare, tot mai des întâlnită în evoluția generațiilor. Cercetările efectuate de Biroul de Planificare Socială și Culturală din Olanda (Raessens, 2006, p. 52-57) arată că, în 2004: „tinerii au petrecut aproximativ același timp petrecut petrecându-se cu mass-media ca în anii 1970. În fiecare săptămână, aceștia au la dispoziție 45 de ore pentru activități de timp liber, dintre care 19 ore le petrec petrecându-se cu mass-media.” Prin urmare, se naște problematica educației neconformiste. Prin urmare, conținutul ușor accesibil prin diversele mijloace precum umorul, reprezintă o formă de auto-educare, tot mai des întâlnită în evoluția generațiilor.

> O altă discuție pe care am deschis-o în cadrul acestui articol face trimitere la caracterul educativ al conținutului transmis de influenceri în social media. A fi influencer este, deocamdată, la modă. Dar, aşa cum precizează Corina Băcanu în interviul pe care îl dă Rominei Surugiu şi lui Dan Podaru, „viitorul influencerilor abia a început”. Toți au conturi şi lucruri de spus. Însă, cât la sută din conținut este educativ şi cât la sută se referă doar la vânzarea produsului sau serviciului? (Danciu, 2022, p. 177)

Studiu de caz

Astfel, procesul de selecție a conținutului este automat, care ține cont de anumiți factori, atât interni, cât și externi. Urmărind datele oferite de platformele media precum YouTube, s-a constituit o analiză a influenței asupra unui grup țintă cu o vârstă cuprinsă între 18 și 35 de ani. Chestionarul a fost realizat în platforma Google Forms[4] la care au participat 117 de persoane, în perioada 31.10.2025-11.10.2025.

Pornind de la o serie de 6 întrebări, analiza efectuată are scopul de a observa tendințele participanților în procesul de selecție și filtrare a conținutului. Prin urmare, se pot identifica caracteristici dominante în procesele menționate precum: formatul ales pentru vizionarea informațiilor sau durata de timp alocată.

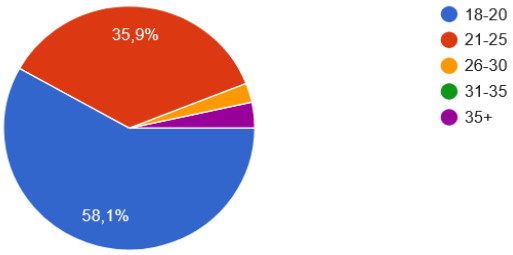
---

[3] Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul şi Joost Raessens (eds.), *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015, link: https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/33239/524070.pdf?sequence=1&isAllowed=y , accesat la data de 13.11.2025.

[4] Link către chestionar: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfB2eydqaLmYsEOsffGt0jx1zltWW4hcr3xSUdAaeReaMbfmw/viewform

1. **Ce vârstă ai?**

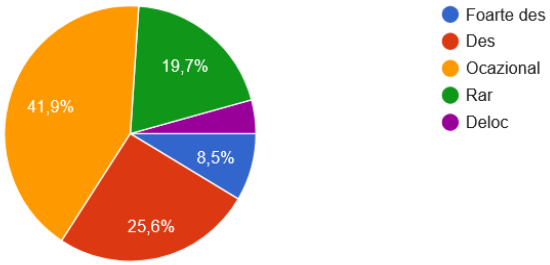
117 răspunsuri



Majoritatea respondenților fac parte din categoria de vârstă 18-20, în proporție de 58,1% (68 de voturi), ceea ce insinuează influența predominantă față de tinerii aflați într-o etapă încă rudimentară. Următoarea categorie de vârstă este cea de 21-25 de ani, eventuali studenți, reprezetând 35,9% (42 de voturi). În final, urmate de categoriile de vârstă 35+ și 26-30 de ani, în proporție de 3,4% (4 voturi), respectiv 2,6% (3 voturi).

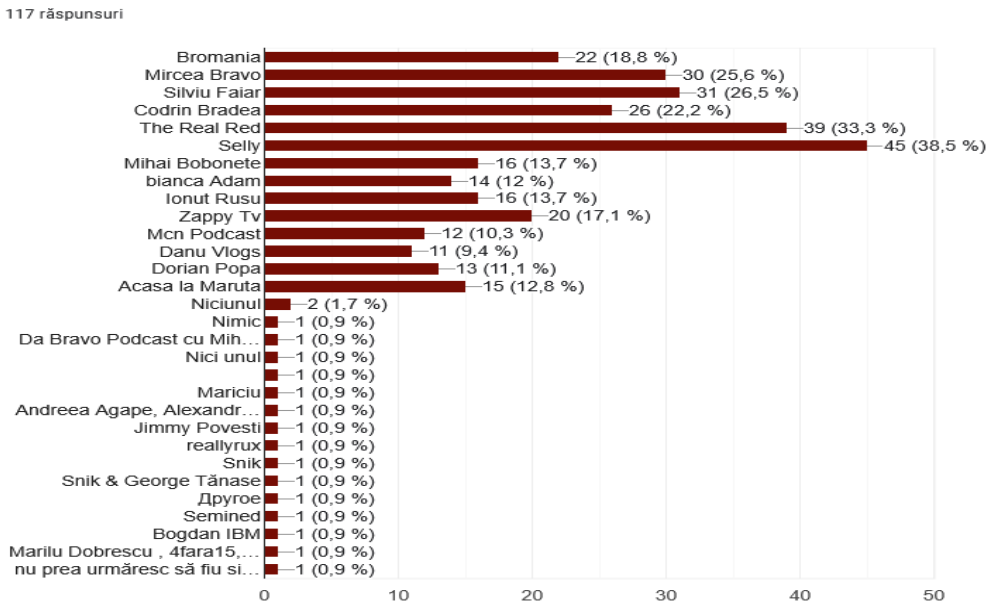
2. Cât de des urmărești conținut de la influenceri români, în special cei de umor?

117 răspunsuri



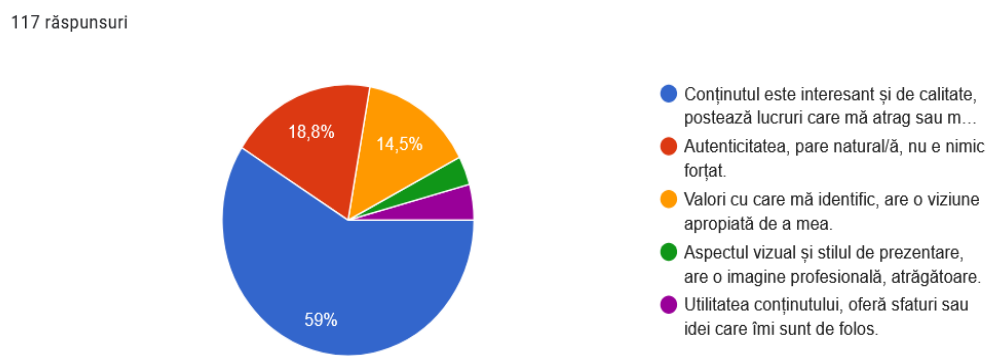
Ținând cont de rezultatul întrebării anterioare, se observă un raport contradictoriu vârstă-timp alocat. Reamintim de conceptul „engagement", în funcție de tiparul de influencer analizat, același public va genera interacțiuni diferite, interpretând în context. Astfel, se evidențiază criteriul din această întrebare, „în special cei de umor". Prin urmare, procesul de auto-selecție se inițiază, ceea ce rezultă în scăderea importanței reperului de vârstă. Categoria de răspunsuri dominantă fiind „Ocazional", în proporție de 41,9% (49 de voturi), plasând categoria „Foarte des" penultima, cu doar 8,5% (10 voturi).

3. Care sunt 3 influenceri români pe care îi urmărești cel mai des?

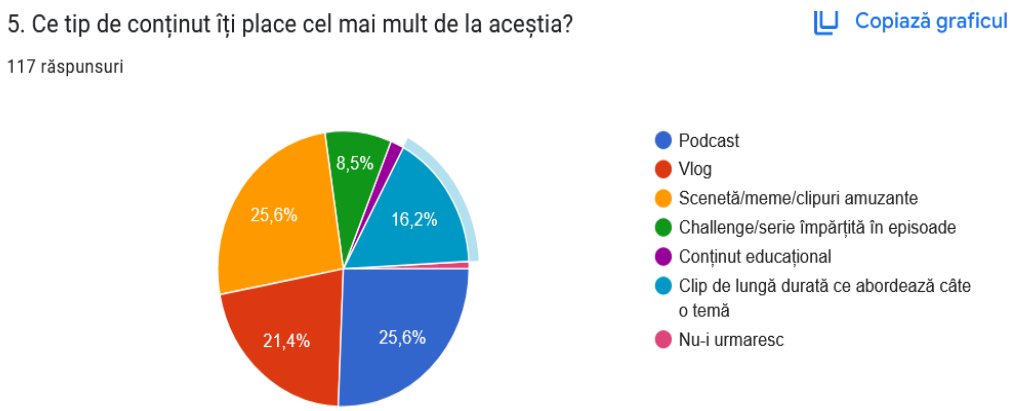


Întrebarea adresată mai sus face apel la procesul de filtrare; Se oferă respondenților o listă vastă cu exemple de influenceri români, urmând a fi condiționați cu alegerea a numai 3 dintre aceștia. Aproximativ 40% (38,5%, 45 de voturi) din participanți au optat pentru un influencer tânăr, Selly, care a crescut și s-a dezvoltat odată cu această industrie, având o gamă de proiecte media diversificată. Următorul influencer, inițiat ca content creator, în preferințele respondenților este The Real Red, cu aproximativ 30% (33,3%, 39 de voturi). Clasându-l pe Silviu Faiăr ca o a 3-a opțiune cu un aport de aproximativ 30% (26,5%, 31 de voturi), influencer și activist, al cărui content supune un anumit public și nivel de înțelegere a informațiilor. De asemenea, opțiunea de a completa cu un alt răspuns a fost disponibilă, rezultând în 15 răspunsuri proprii (13,5%).

4. Ce criterii contează pentru tine când alegi să urmărești un influencer?



Un procent de aproximativ 60% (59%, 69 de voturi) din respondenți aleg un conținut echilibrat în esență-aspect. Este rapid și ușor de accesat, considerându-l atrăgător și distractiv, fără a fi dispuși de a depune un efort minim în alegerea acestuia. Următoarea categorie este cea a contentului ce dorește a fi cât mai natural, într-o proporție de 18,8% (22 de voturi), oferind o stare de confort celui ce îl vizionează și solicitând un engagement cât mai precis pentru ca stadiul de relevanță să fie constant. Iar aproximativ un sfert din răspunsuri, 14,5% (17 voturi), favorizează un content bazat pe relația influencer-urmăritor. Această categorie evidențiază efectul fenomenului „culturii influencer" și înrădăcinarea valorilor personale în subconștientul celui ce vizionează, prin procedeele creative-tehnice. Totodată, se poate menționa și categoria celor care accesează conținutul din online strict pentru aspectul estetic oferit, 3,4% (4 voturi), minoritate pe care o putem asocia cu cea a persoanelor care au ales la întrebarea numărul 2 răspunsul „Deloc". Astfel, putem compara procesul cognitiv de selecție al acestui tipar de public cu un traseu: punctul A (dorința de a viziona ceva), punctul B (ceea ce vizionează) și diferite opriri (conținut diversificat de anumiți factori), acest traseu este direct, oprirele de-a lungul acestuia sunt ignorate.



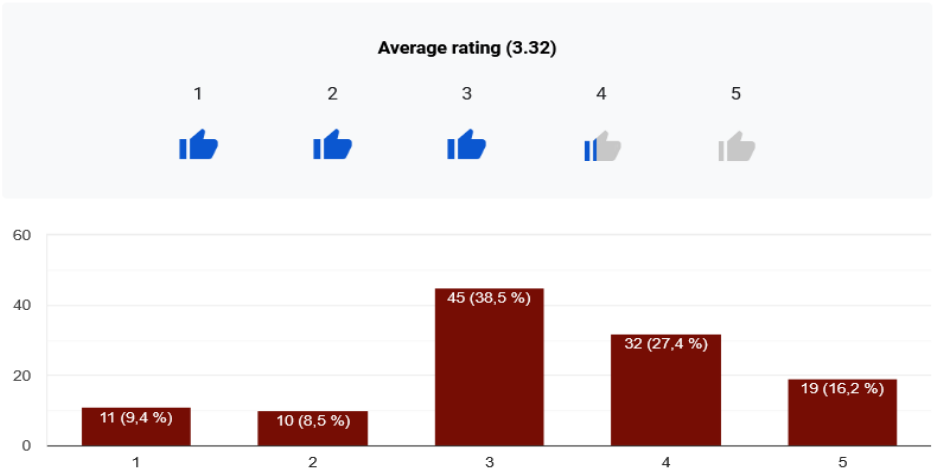
Forma prin care conținutul este prezentat publicului are un rol important în receptarea acestuia. Astfel, analiza graficului oferă un întreg secționat aproximativ egal: cu doua porțiuni de 25,6% (30 de voturi) pentru genul de conținut meme, respectiv podcast. Totodată, conținutul cel mai puțin favorabil este cel de tip educațional, cu doar 1,7% (2 voturi).

6. În ce măsură consideri că umorul folosit de acești influenceri te face să te gândești diferit la unele probleme sociale?

Copiază graficul

1-Deloc
5-Foarte mult

117 răspunsuri



Prin diversele strategii pe care influencerii le urmăresc, a diverselor mecanisme cum ar fi persuasiunea prin folosirea ludicului, aceștia au anumite obiective pe care și le propun. Oferind un aspect atrăgător sau un „vibe" plăcut, urmat de un simț al umorului dezvoltat, implementarea unei idei se poate realiza fără dificultăți. Dorința de a asimila și apartenență sunt factori predominanți în conceperea unor opinii propii. Astfel, majoritatea respondenților au ales un răspuns neutru în măsură de 38,5% (45 de voturi), observând dorința de a păstra o delimitare între influență și gândire critică. Totodată, se evidențiază faptul că numărul de voturi din cele două extremități este favorabil unei categorii: 16,2% (19 voturi) din participanți aleg ca influența creatorilor de conținut să fie prezentă total în procesul de alegere și gândire în viața de zi cu zi, asupra diferitelor probleme sociale.

Concluzie

Fenomenul influecerilor reprezintă o parte semnificativă a societății moderne, influențând modul în care oamenii gândesc, consumă și se raportează la realitate. Deși influencerii pot avea un impact pozitiv, promovând valori, produse sau stiluri de viață sănătoase, este important ca publicul să manifeste spirit critic în fața conținutului promovat. Astfel, fenomenul influencerilor nu este doar o modă trecătoare, ci un aspect al culturii digitale contemporane, care continuă să evolueze odată cu noile generații.

Prin urmare, jocul este esențial în dezvoltare, unde tinerii și nu numai, descoperă valori, modele și modalități de exprimare.

Referințe

Lay, E. (2025). *Influencer Culture and Authenticity*, în „Onboard", link: https://www.obmagazine.media/influencer-culture-and-authenticity/.

Frissen, V. et al. (eds.) (2015) (eds.), *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam University Press. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/33239/524070.pdf?sequence=1&isAllowed=y, accesat la data de 13.11.2025.

Raessens, J. (2006). *Playful Identities, or the Ludification of Culture*. „Games and Culture", vol. 1, nr. 1, London, SAGE, 2006, pp. 52–57, https://www.researchgate.net/publication/46668815_Playful_Identities_or_the_Ludification_of_Culture, accesat la data de 13.11.2025.

Danciu, G. C. (2022). *De la reclamele postdecembriste la influencerii din social media. Repere privind conținutul comunicării.* „Meridian Critic" numărul 2, volumul 40, http://meridiancritic.usv.ro/uploads/MC%202022/02/I.12.%20Danciu%20Catalina.pdf, accesat la data de 11.11.2025.

https://rlcglobalforum.com/retail-insights/keeping-up-with-influencer-culture/

https://committees.parliament.uk/work/1126/influencer-culture/publications/

https://mediawise.ro/influencerii-in-cultura-media-amprenta-digitala/

https://mocapp.net/blog/influenceri-romania-impactul-influencerilor-de-top-din-romania/?lang=ro

TRAPPED IN THE RIFT: A SELF-DETERMINATION THEORY ANALYSIS OF COMPULSIVE PLAY IN *LEAGUE OF LEGENDS*

Vlad-Alexandru RUSU[1]
Universitatea „Babeș-Bolyai" din Cluj-Napoca
vlad.rusu23@gmail.com

Abstract: This paper analyses the addictive design of *League of Legends*' mechanics through the lens of Self-Determination Theory and Flow Theory, arguing that the game systemically manipulates the human conditions for intrinsic motivation and flow state to foster compulsive play. As one of the most played multiplayer games, with an estimated 117-135 million monthly players, LoL exemplifies how contemporary free-to-play games engineer psychologically attractive mechanics for the purpose of becoming addictive. Drawing on a qualitative analysis of in-game and out-of-game system, this study identifies how LoL's ecosystem exploits the three core psychological needs identified by Self-Determination Theory: competence, autonomy and relatedness. The analysis demonstrates how in-game reinforcement mechanics, such as visual and audio cues and statistics tracking create reward loops that satisfy competence while encouraging habitual play. At the same time, the game's customization options, such as the Hextech system, abuse autonomy in a way that encourages compulsive spending. The team-based structure and social structure generate relatedness anxiety, in the form of the Fear of Missing Out, exercising the game's influence outside of gameplay. By correlating these mechanics with Csikszentmihalyi's nine conditions for flow state, this paper argues that *League of Legends* constructs a self-sufficient psychological environment where intrinsic motivation is abusively generated, producing addictive behavioral patterns. This qualitative research contributes to understanding how multiplayer games use motivational psychology to maximize player retention and monetization.

Keywords: *Self-Determination Theory, Video Game Addiction, League of Legends, Intrinsic Motivation, Flow Theory.*

Introduction

Video gaming has become in recent decades one of the dominant global media industries, reaching in 2025 a global market share of 197 billion USD. ("Game World Observer", 2025), with an estimated number of 3.32 billion gamers worldwide (Duarte, 2026; Kumar, 2025). Being one of the newest forms of entertainment to reach mainstream status, research is still needed in order to assess its great influence on cultural life. Moreover, since its stylistic and mechanical characteristics differ so much

[1] Coordonator: Lector univ. dr. Alexandra COTOC.

from other traditional forms of entertainment (such as film or music), gaming represents a new way of engagement with media. Hutcheon notes that our visceral response to both the visual and audio effects create a type of intensity that is unrivalled in most other media (Hutcheon, 2006), meaning that its many features that involve direct control from the player create a different, deeper dimension of immersion.

In our opinion, this new form has, alongside many pros, several cons, one being encouraging prolonged play sessions through manufacturing attractive objectives and aesthetic content. For example, worldwide, in 2025, teenagers averaged 2-4 hours on each gaming session, on an average of 15.2 hours per week (Bryan, 2025). This fact is relevant considering that multiplayer games are the main source of prolonged gaming sessions, since by design they are made to be basically endless. In this regard, 80% of gamers aged 13-17 and 65% of gamers aged 18-24 in the United States prefer playing games with their friends ("Spliced Online", 2025), making multiplayer games especially relevant for motivational research. Out of the many genres of multiplayer games, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games are one of the most prevalent in the industry, especially Riot Games' League of Legends. League of Legends, published by Riot Games in 2009, is currently one of the most played video games on the planet, with an estimated between 117-135 million monthly active players as of 2025 ("Turbosmurfs", 2025; BaronBlogger, 2025; "Eldorado", 2025).

As a base for our study of LoL as an addictive game, we chose to approach the issue in a qualitative manner, focusing on a number of mechanics that present correlations with the principles of intrinsic motivation within the theoretical framework of Self-Determination Theory. SDT is a theory that explores the psychological mechanisms that lead human beings to self-regulate and develop, based on three main psychological needs: autonomy, competence and relatedness. (Ryan & Deci, 2017) Specifically, it is concerned with the principles that drive humans to initiate, persist or disengage with certain activities. (Howard et al., 2025) Exploring LoL's mechanics through the lens of SDT might produce relevant data in motivational and online games research, since game addiction could be interpreted as a set of in-game triggers that abuse the conditions for intrinsic motivation, encouraging compulsive use. Crucial for our analysis, concerning SDT, is the principle of intrinsic motivation, which is "the inherent tendency to seek out novelty and challenges, to extend and exercise one's capacities, to explore, and to learn." (Ryan & Deci, 2000). Intrinsic motivation is used in order to explain how humans develop an affinity for a specific activity, outside of any external pressure. An activity that is intrinsically motivating fulfills the user's desire for the three psychological needs theorized by SDT.

In order to further explain how LoL constructs an ecosystem that creates intrinsic motivation, it is relevant to correlate players' in-game experience and the preconditions for intrinsic motivation with the notion of flow applied to computer-mediated environments. Flow describes flow as "a state of optimal experience where an individual immersed in an activity feels a deep sense of enjoyment and fulfillment without regard for external validation" (Cumming et al, 2025). In other words, flow state is characteristic to a place that can satisfy user's psychological needs in such a way

that there is no need for external validation. Applied to the framework of SDT, flow can be described as a phenomenon that appears when an individual is fully immersed in an activity that provides intrinsic motivation. Thus, flow can be described as a result of a medium that is capable of becoming addictive. Consequently, this paper will make parallels between SDT's three preconditions for intrinsic motivation with flow theory's 9 components, in order to further explain in which way LoL's mechanics create a closed, auto sufficient environment.

The aim of this paper is to explore some of LoL's mechanics in order to show specifically how SDT's three main psychological needs are overly stimulated by the game, correlating intrinsic motivation's requirements with the specifics of flow state during playtime in LoL. Therefore, this paper will be based on an analysis of the three psychological needs theorized by SDT (competence, autonomy, relatedness), and their application on several of LoL's game mechanics, which also fulfill some of the requirement for a flow state. LoL can be considered psychologically overwhelming for the human brain, since it generates strong artificial cravings that are hard to fulfill elsewhere, thus behaving like an activity that creates addiction.

The *League of Legends* Ecosystem

LoL is, alongside DotA2, in the centre of the MOBA games' rise in the late 2000's and early 2010's, since it attracted a large player base with its simplistic game structure and rules, but with a variety of in and out-of-game mechanics and customization possibilities. The rules are quite straightforward: most matches are played in a map called Summoner's Rift, (see img. 1 in Annex), which consists of 3 lanes and a jungle between them, each spawning objectives, such as plants that give hp or monsters that can be killed for buffs and for gold, in order to gain advantages over the enemy team. There are 2 teams of 5 players each in a LoL match, each of the players having to choose a different champion according to its position on the map and its potential to form combos with teammates or to counter enemy champions. The objective is to advance in at least one of the lanes in order to reach the enemy nexus (positioned at the spawn point of the enemy team) and to destroy it, ending the game in the process. Lol, with its quite simple game structure, alongside its endless customization options and practically infinite improvement margin, has many characteristics that encourage prolonged gaming sessions and addictive tendencies on its player base.

Literature Review

Video gaming has grown to be one of the main media cyberspaces in which people spend their time and exercise their identity, raising questions about how this type of activities keeps the players engaged for prolonged periods. Therefore, we consider useful to connect game mechanics that shape the player's experience with a motivational theoretical framework, in order to explore how reinforcement through SDT's lens makes League of Legends addictive. Self-Determination Theory is "a comprehensive macro theory within psychology that examines human motivation and

personality and emphasises individuals' inherent tendencies toward personal development and psychological fulfilment" (Ryan & Deci, 2000; Deci & Ryan, 2016). Roughly speaking, it is a theory that explains the optimization mechanisms that humans use in order to choose which activities to do or not. Intrinsic motivation is a branch of this theory that focuses solely on the psychological reasoning of an individual when choosing to do something engaging, without outside interference. It can also be explained as "this natural inclination toward assimilation, mastery, spontaneous interest, and exploration" (Csikszentmihalyi & Rathunde, 1993, quoted from Ryan & Deci, 2000). These feelings are encapsulated in the three conditions necessary for intrinsic motivation, because they give the individual a sense of meaning when doing an activity.

Ryan and Deci argue that "social-contextual events […] that conduce toward feelings of competence during action can enhance intrinsic motivation for that action." (Ryan & Deci, 2000). Competence, therefore, can be defined as a combination between perceived mastery in an activity, alongside a feeling of reachable further improvement. Competence is not only linked with how a person is feeling in the present about an activity, but it also fosters a psychological sense of security with evolution, which must be done in the future, but which is within reach.

The second component of intrinsic motivation, autonomy, is the feeling that a person can determine his own actions in a given circumstance. It is different from competence in the sense that it is not concerned with evolution, but rather with choices that define the identity of the person. In LoL terms, autonomy can be perceived as a feeling of control over how one plays the game and how the player chooses how to customize his champions and account.

Relatedness, on the other hand, is a feeling of belonging to a community and the sensation that a player actively communicates to it. It is, therefore, still concerned with control, but it is involved with the social part of an activity. Relatedness can be seen as an outside interference in intrinsic motivation, but it is not the case, since people perceive something as being socially stimulating based on their own experience, thus the social component acts as a way to define the player's identity. Relatedness is not, therefore, imposed by an outside force, but it is rather developed by the person based on his perception of the activity.

One side of relatedness, which manifests when a part of the community engages in meaningful activities without the player (such as in-game events or ranked matches among friends), is deeply connected with the principle of Fear of Missing Out. Fear of Missing Out (FOMO) is a psychological mechanism which is perceived by an individual as an anxiety regarding the absence from a meaningful activity which usually involves other people. To be more precise, "FOMO, or the fear of missing out, refers to the feeling or perception that other people are having fun, experiencing new things or living a better life than you." (Cleveland Clinic, 2023). It is important to include FOMO in our intrinsic motivation analysis of LoL because it is a consequence of the absence of an activity which offers intrinsic motivation. Specifically, it is an

indicator that shows how powerful intrinsic motivation is, and how addiction manifests when a player feels a discomforting disconnection from the game.

Flow theory, in the context of LoL, describes a state which occurs during gameplay, in which the player is required to follow a number of steps in order to win the game and in which the player interacts with the elements of the world in a manner that immerses him further. Csikszentmihalyi theorized that there are nine conditions under which flow state can occur:

> (1) clear goals, (2) immediate feedback, (3) balance between challenge and skill, (4) concentration on the task at hand, (5) loss of self-consciousness, (6) sense of control, (7) time distortion, (8) merging of action and awareness and (9) an experience that becomes autotelic. (Csikszentmihalyi, 1975, qtd. From Valinatajbahnamiri, 2020)

Given the lack of consensus in the academic field regarding the multidimensional structure of flow, with the majority of researchers eliminating some of the nine conditions altogether when discussing flow theory in computer-mediated environments (Valinatajbahnamiri, 2020), this paper will focus on an empirical review of LoL's mechanics through the lens of flow. Consequently, the nine conditions will be placed according to their correlation with Self-Determination Theory withing the context of LoL.

Initial Hypothesis

League of Legends uses several mechanics that systemically satisfy all three conditions necessary for intrinsic motivation, therefore providing its players with enough stimuli to consider the game addictive. Our hypothesis states that intrinsic motivation, once it becomes fulfilling enough for a person to not do other activities, regardless of their own levels of competence, relatedness and autonomy, fosters addictive behavior. LoL, therefore, proves to be addictive because its manufactured use of mechanics that rely on self-fulfillment and continuous replayability create a flow state that keeps the player engaged even out-of-game. As a result, the player will not only be adamant to try something new, but his intrinsic motivation will push him to continue playing LoL.

Flow state, in our opinion, is crucial in analyzing LoL in the context of Self-Determination Theory, because it represents the embodiment of intrinsic motivation when an activity becomes self-fulfilling. In order for a game to become self-fulfilling (and addictive in this case), it is important to facilitate a state of flow as regularly as possible by keeping the players engaged with mechanisms that encourage the three psychological needs for intrinsic motivation, and subsequently the nine conditions required for the flow state to flourish.

Methodology

This study explores a qualitative, theory-driven research design in order to explain the core mechanics of the game within the theoretical frameworks of SDT and flow theory, and to show some reasons of why LoL can be so addictive to a part of the players. This study is not based on experiments or surveys because it is not meant to measure the players' behavior statistically. Rather it is concentrated to critically analyze game mechanics, reward systems and social structures to expose key elements of the game's design that stimulate addiction through motivational overflow.

The main points of analysis of this study were authentic in-game examples that are always encountered by the entire player base. Moreover, permanent elements of the gameplay/out of game experience were chosen as a way to analyze systemic design strategies that are used in LoL to facilitate addictive behavior.

Self-Determination Theory applied to League of Legends' environment

Regarding competence, LoL creates an immersive universe for the player both in-and-out-of-game, for the purpose of keeping the user engaged during gameplay but also to connect him to the game meanwhile he is offline. In this regard, LoL employs reward loops on multiple levels, ranging from in-game rewards when doing a helpful task to keeping track of a large number of statistics which are visible to anyone, such as in-game level and rank. To be more precise, "In free-to-play (F2P) games, the game developers implement reinforcement loops that tactically manage the release of dopamine to keep players engaged" (King, Delfabbro, & Gainsbury, 2019). These rewards are used as an incentive for good behavior and as reinforcement, in order to repeat the agreeable action. Concerning flow theory, reward loops and statistics coincide with immediate feedback, in order to correct or to encourage behavior during playtime, and with a sense of control, since the player might determine its own actions based on his own performance during gameplay

Firstly, in-game rewards use multiple media for reinforcement, such as audio, when the announcer of the game announces an important event, or video, when a minion or enemy player is killed. Regarding audio feedback, the announcer's tone changes according to the gravity of the event. For example, when an enemy champion is killed, the announcer uses a slightly positive tone, saying 'An enemy has been slain'. But when a bigger event is happening, such as a penta-kill (five enemy players being killed in succession by the same player), the voice of the announcer changes dramatically: it is shouting 'Pentakill', in a tone that suggests amazement. It is also worth mentioning, regarding the announcer, that during an important enemy event, its tone changes accordingly, in the same succession of intonation. For example, when an enemy achieves a pentakill its tone becomes disappointed and slightly aggressive, shouting 'Enemy Pentakill'. The audio markers coincide with the notion of loss of self-consciousness according to flow theory, since gamers' attention is being shifted on the tone of the voice announcing the events of the game, requiring the player to change his style of play accordingly. Concerning visual in-game rewards, Some of LoL's in-game rewards include colorful animations that reinforce a certain behavior in a player (see

img. 2 in Annex). For example, when killing a minion, a flashy gold image with the amount of gold obtained from that kill shines on the screen, reinforcing the player's good in-game choice. Also, in order to induce a measurement of the competence of the player, some metrics are added permanently to the game's screen, such as the number of kills and the number of minions killed. Also, it is important to note that the time lapsed into a match is also permanently shown on the screen, in order to immerse the player further and induce a state of suspended time. Obviously, the clock reverses as one game ends and another starts, and as a result the temporal dimension of the game overshadows the time of reality. The more proficiency somebody has in LoL, the more important those numbers become to him, and as an effect the immersion of the game deepens through a continuous search for in-game competence. The visual rewards and live statistics during playtime coincide with several of Csikszentmihalyi's theorized conditions: there is immediate feedback, positive for minion kills and positive/negative according to the number of kills, assists and deaths and time distortion, since the in-game timer induces the player a state of suspended outside time, which also makes the gamer concentrate further on the task at hand. Concentration is augmented by the in-game timer because several events happen at determined times (such as when special monsters and minion waves spawn), thus the player synchronizes its actions and coordinates its moves according to the in-game time.

Secondly, out-of-game rewards are also a way to keep progression of the account, by showing the achievements of a season through rank (see img. 3 in Annex) and the level of the account, which gathers experience continuously through playing (see img. 4 in Annex). These techniques aim to supplement the lack of long-term influence of in-game rewards, because they last for a long time, and in some cases they are permanent. These techniques aim to induce the player a sense of continuity outside of a match and to make his overall performance continuous. As can be seen, LoL employs out-of-game rewards to shorten the psychological distance between in-game and out-of-game reinforcements. In this sense, the most important out-of-game reward, the rank, is closely related to the overall in-game experience, because depending on rank, players are teamed up with players which fit the same player profile as them. These out-of-game rewards define a set of clear goals for the gamer, since the climb in rank depends on the average competence of the gamer. Moreover, the algorithms behind rank provide the gamer with a balanced experience between challenge and skill, since its performance is matched with others' when searching for a match. Thus, using the average performance in the form of rank, the gamer will be placed with others according to his own skill, playing in a balanced environment most of the time.

When discussing autonomy correlated with playing LoL, it is important to note that "a user's preference for aesthetics, character, and interaction is strongly related with the game addiction in compulsive, withdrawal, and tolerance symptoms." (Chen & Chang, 2008) Having already established that autonomy is the sense of control over gameplay and customization, the game employs many elements that offer a sense of gameplay customization, from which the most important are the loot box system and in-game items. Regarding microtransactions, Hextech chests are LoL's version of loot

boxes, consisting of a chest and a key, which are gained for money or by playing well/behaving well. The central mechanism of Hextech chests is that they could be gained through gameplay, but the number is restricted to one chest per week and occasionally a key fragment (3 fragments are needed to make a key). Given the addictive nature of microtransactions, players are encouraged to spend money in order to have access to newer and better customization options. They are more an illusion of autonomy, because the system behind them encourages spending rather than rewarding good gameplay. For example, LoL has 1800 skins as of August 2025 (Baxter, 2025), and Miss Fortune has the most skins with 22 (Baxter, 2025). Combining this information with the fact that the chances of getting a skin from a chest are 50% (Jones, 2018), the player has a chance to acquire a skin on Miss Fortune of 0.6%. Moreover, the chance of getting one desired skin on Miss Fortune is 0.0275%. The predatory nature of loot boxes could be explained by the fact that

> In order to be sustainable, many loot box systems rely on frequent updates with new rewards, but each new reward costs money for the video game company to develop, […] Further, the value and desirability of a reward would decrease if all players managed to obtain it: it would no longer be a 'rare' reward with which players could impress others. (Xiao and Newall, 2020)

Therefore, a player must either buy a skin on the marketplace using real money or try virtually endlessly to get a desired skin from a chest, in order to maintain the profit margin of the game's developers and publishers. Microtransactions influence the gamer into a sense of control, because owning the desired skin coincides with the psychological need for autonomy, in the form of self-customization. Therefore, Riot Games uses players' need for autonomy in order to make profit.

Regarding the in-game customization of the playthrough, in the form of items that are used to level up the player's power, there are basically endless possibilities of choosing a playstyle and making a build. There are over 150 in-game items, 161 champions with roughly 5 abilities each. There are basically countless options to customize the in-game identity. Even though champions are usually constrained by the meta (the economies of each champion's power in the span of two weeks). Therefore, even though players are somewhat limited, in-game customization possibilities are virtually endless, since the game's power economy changes regularly. In-game customization further augments the concentration required for the tasks involved in LoL, because the player has to actively choose its items depending on the moment of the game, the enemy and allied champions from that particular match and its own monetary resources. Thus, by merging the actions of the gamer with the events of the game, the gamer is also immersed further into playing, encouraging the loss of self-consciousness required to maintain the flow state.

Relatedness could be described as the most visible aspect of motivation in LoL, since its social component programs players to behave in a certain way. Ryan and Deci argue about actions that enforce relatedness that "The primary reason people […]

perform such actions is because the behaviors are prompted, modeled, or valued by significant others to whom they feel (or want to feel) attached or related." (Ryan & Deci, 2000) For example, when playing with four unknown players, the player is either cooperating with them in order to win, or he will get punished in the form of missed objectives or enemy advancements towards its base. When playing with a known group regularly, the players will be conditioned to play at set times in order to meet the expectations of the other players. In this sense,

> Game friends are part and parcel of a network […] through which they mutually and repeatedly persuade each other to "come online right now and play" or to "play just one more match". Such requests are particularly prominent when games require a particular group-size […] so the individual player becomes responsible for (the achievements of) the in-game group as a whole. (Krasen & Aupers, 2020)

In this case, FOMO installs, which serves as an out-of-game mechanism that further connects the player and the game on a level that transcends gameplay. As an addition of its team-play nature, LoL employed a tournament-like event, called Clash, which needs a higher coordination between players since it has valuable awards (most notably skins). This could also be a source of FOMO (because it is usually more fun to play in a tournament), but also a factor that induces a feeling of betrayal among players, if one of them doesn't join. The social aspect of LoL is linked with Csikszentmihalyi's view of an experience that becomes autotelic, since the ecosystem created by the player base pushes the gamer into further playing the game and to play it well, in order to not get punished socially.

Findings

LoL employs several techniques that facilitate addictive behaviours in its players, both in and out of game, ranging from visual reinforcement through flashy images, items and skins to a permanent rank (the level of the account), and the seasonal rank (which matters for status and better player placement).

Competence is stimulated in LoL in two ways: through in-game and out-of-game rewards. Firstly, in-game rewards consist of several reward loops that punish/reward a player for doing tasks that increase or decrease the chances of winning the match. For example, LoL uses colorful animation that are triggered when a lane minion or a jungle monster is killed, rewarding him both with gold and a colourful image. Moreover, it also uses audio cues when an important event happens throughout the game. This type of reward stimulates mental reward loops, a sense of control and loss of self-consciousness, since competence is being exercised through repeated actions and cues during a match. Secondly, out-of-game rewards are meant to keep the player engaged outside of playtime. These rewards include mostly measurements of a player's skill or rewards that serve as a checkpoint for good performance or prolonged play. In this category, the rank system and the level frames are included as ways to 'save' the

progress outside of match time. Out-of-game rewards provide the gamer with immediate feedback, in order to keep track of its general actions and to provide incentives to further climb the ranks. Also, the in-game timer replaces the natural time, suspending time as a result, and making the gamer more immersed in the game's tasks and how to do them better.

Autonomy is largely covered by the variety of customization options a player can have when choosing to play a champion (via a skin) or when deciding his play style (via items). Even though, in our opinion, these mechanics are not per-se mechanisms that facilitate true autonomy, items and skins present the player with an illusion of endless variables of choice when expressing themselves through gameplay. The skin system, which is enforced with a strong loot bot mechanic, is a way to achieve status in game by owning important skins on champions, tricking the player into spending money on elements that do not modify the outcome of the matches. Microtransactions are used as a way to induce a sense of control, because the appearance of a champion during playtime can signify a higher level of in-game prestige, even though it is not correlated with in-game performance whatsoever. On the other hand, items are crucial in the outcome of a match, because they should be combined with the base stats of a champion in order to maximize its power. However, the meta system in the game (the status-quo of champions/items in a set period of time), is quite restrictive to autonomy, meaning that only a small number of items are truly viable for a champion. The illusion here lies in the great number of choices, but the game punishes the player into choosing from a small pool of items. In this way, the gamer is pushed to concentrate further to the events of the game by having to choose the adequate items for each situation, merging its actions with the game environment as a result. Moreover, items are a way to facilitate a loss of self-consciousness, since by having to permanently think about what items match each game's specifics the gamer is pushed into coordinating himself with the flow of each match.

Relatedness, in LoL, abuses the social expectations of the user, because of its engaging nature and necessity to play in order to keep progress. Moreover, the 5 v. 5 structure of a game keeps the player dependent on a team and their expectations. In the case of a group of friends, social pressure is extorted regularly in order to keep playing. In this case, FOMO installs itself because the player gradually feels a greater disconnect from his friends and his progress the longer, he doesn't play. Relatedness is deeply associated with an experience that becomes autotelic, since by this the gamer is connected with a virtual world that influences him permanently into playing.

Conclusions

LoL represents one of the most potent examples of video game addiction on the market today, especially because of its multiplayer nature, its employment of Hextech Chests, and its endless number of statistics that can influence the players' behaviour. Regarding competence, LoL employs many elements that reinforce and actualize the perception of players' competence, which have the effect to "enable habitual gameplay, trigger micro transactional spending, and foster long- term player retention" (Király et

al., 2017). Examples such as colourful animations and the tone of the announcer have the role to direct the player into doing the right choices. When these conditions are being met, the sense of competence activates, making the player behave in the ways the game wants and encouraging him to continue. Autonomy is used in LoL to keep the players engaged by giving a sense of customization, which has virtually endless variables. The large number of skins, items and the infinite ways in which they could be combined, alongside a changing status of items to keep their freshness, induce the players with a sense that their choices could never deplete and that the game always remains fresh. Moreover, Hextech chests are a way to monetize players' sense of autonomy, the chance of delivering the desired skin being virtually null. Finally, the game mechanics influence relatedness in such a way that a player has to comply with the team's playstyle in order to advance to a higher rank. Moreover, when playing with acquaintances, he is pushed to play a game with the help of social pressure. In this case, FOMO is used both as a way to connect with others and to not lose one's rank. Flow theory is deeply associated with all of the three requirements needed for intrinsic motivation, especially in computer mediated environments such as LoL, because the flow state represents the materialized form of intrinsic motivation, characterized by immersion in a self-fulfilling activity.

References

Chen, C., & Chang, S. (2008). *An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. Asian Journal of Health and Information Sciences.*

Csikszentmihalyi, M., & Rathunde, K. (1993). *The measurement of flow in everyday life: Toward a theory of emergent motivation*. In J. E. Jacobs (Ed.), *Developmental perspectives on motivation*.

Cumming, M. et al. (2025). *Environments and the experience of flow: A scoping review. Journal of Environmental Psychology*, p. 1-19.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2016). *Optimizing students' motivation in the era of testing and pressure: A self-determination theory perspective. Building Autonomous Learners*, p. 9-29.

Howard, J. L., Bradshaw, E. L., & Ryan, R. M. (2025). *Future directions for self-determination theory: Introduction to the special issue. Motivation and Emotion.*

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.

King, D. L., Delfabbro, P. H., & Gainsbury, S. M. (2019). *Mechanisms of problem video gaming: A psychological framework. Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), p. 133–146.

Király, O., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & King, D. L. (2017*). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of international perspectives. Computers in Human Behavior*, p. 322–333.

Krassen, C., & Aupers, S. (2020). *Pressure to play: Socio-technical pressure in online multiplayer games.* KU Leuven, Institute for Media Studies.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. University of Rochester.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory. Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, p. 6229–8235.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology.*

Valinatajbahnamiri, M. (2020). *Flow in computer-mediated environments: A systematic literature review*. *International Journal of Consumer Studies*, p. 511-545.

Xiao, L., Henderson, L., Nielsen, R., Grabarczyk, P., & Newall, P. (2022). *Loot boxes: Gambling-like mechanics in video games. Encyclopedia of Computer Graphics and Games.*

Internet sources

BaronBlogger. (2025). *League of Legends Player Count in 2025*. League of Legends Portal. https://www.leagueoflegendsportal.com/articles/league-of-legends-player-count-in-2025.html

Baxter, D. (2025). *How many skins are in League of Legends in 2025? Lol skins guide.* Esports Insider. https://esportsinsider.com/how-many-skins-in-league-of-legends

Bryan. (2025). *Average Gaming Session Length by Age Group [2026] Updated.* Icon Era. https://icon-era.com/statistics/average-gaming-session-length-by-age-group/

4Cleveland Clinic. (2023). *FOMO Is Real: How the Fear of Missing Out Affects Your Health.* https://health.clevelandclinic.org/understanding-fomo

Dignitas.gg. (2022). Understanding Objective Bounties in League of Legends. [image]. Dignitas.gg. https://dignitas.gg/articles/understanding-objective-bounties-in-league-of-legends

Duarte, F. (2026). *How Many Gamers Are There? (New 2026 Statistics).* Exploding Topics. https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers

Eldorado. (2026). *League of Legends Player Count: How Many People Play in 2025?* Eldorado. https://www.eldorado.gg/blog/league-of-legends-player-count/

Electronoobs. (2022). *LOL LEVELS 2022*. [image]. Electronoobs. https://electronoobs.com/eng_blogs.php?id=208

Game World Observer. (2025). *The Gaming Industry in 2025 by the Numbers – An Overview from GamesIndustry*. Game World Observer. https://gameworldobserver.com/2025/12/23/the-gaming-industry-in-2025-by-the-numbers-an-overview-from-gamesindustry

Jones, A. (2018). *Here are League of Legends' loot box odds.* PCGamesN. https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/league-of-legends-loot-box-odds-hextech-crafting

Kumar, N. (2025). *How Many Gamers Are There? (2026 Statistics).* Demandsage. https://www.demandsage.com/gamers-statistics/

PCGamesN. (2025). *League of Legends ranked guide – LoL ranks, distribution, and MMR*. [image]. PCGamesN. https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/ranks

ShaderCraft. (2016). *KILL 140 MINIONS WITH 1 ATTACK LoL Experiments #1.* YouTube. [image]. https://www.youtube.com/watch?v=Rn1D77Ua5_s

SplicedOnline Team. (2025). *What percentage of gamers play multiplayer?* Spliced Online. https://splicedonline.com/what-percentage-of-gamers-play-multiplayer/

Turbosmurfs. (2026). *League of Legends: Player Count and Statistics 2025*. Turbosmurfs. https://turbosmurfs.gg/article/league-of-legends-player-count-and-statistics

Annex



(1) The *League of Legends* Standard Map



(2) An exhaustive example of minion farming and gold gathering



(3) League of Legends rank distribution



(4) Level Checkpoints

LINGO 2 – BETWEEN PLAY AND LINGUISTIC CREATIVITY IN THE DIGITAL AGE

Andreea-Bianca CLAPON[1]
Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iaşi
biaclapon@gmail.com

Abstract: This paper explores *Lingo 2*, a language-based word game that intersects the ludic with the linguistic. This analysis highlights the concept of *lector ludens* as the player creates lexical associations between words, tests hypotheses and constructs meaning through partial information. By exploring each rule ("symbol") in various examples of gameplay, the study focuses on how a digital environment like a video game can experiment with the English language. In doing so, this paper places linguistic play within the broader context of digital creativity.

Keywords: *Lingo 2, Linguistic Ludic, Digital Creativity, Symbol, Lector Ludens.*

Introduction

Language and play have been connected for a very long time, from ancient word riddles all the way to modern video games. Often, linguistic processes take the form of a game where meaning is found and tested through various interactions. In the digital age, such interactions become more dynamic than ever before, as players engage directly with linguistic systems that respond to their choices.

Lingo 2 is a video game published by Brenton Wildes on the 13th of March 2025 that brings together the ludic and the linguistic in a particularly effective way. The game takes its inspiration, perhaps unintentionally, from the concept of *lector ludens*, meaning the reader as a player, highlighting how players create associations, test hypotheses and discover meaning through partial information. While the concept of *lector ludens* originally refers to the active role of a reader who "plays" with a literary text's meaning, in *Lingo 2* the player decodes partial clues and builds hypotheses based on the game's interface and various "symbol" cues that realize the connection between the ludic and linguistic, therefore transferring the term from its literary theory area to a broader one that also includes game analysis.

How does *Lingo 2* encourage linguistic experimentation? The game's rules, interface and player strategies show how it is situated within the much broader context of interactive literacy. As Umberto Eco mentions in his study *The Role of the Reader:*

[1] Coordonator: Prof. univ. dr. habil. Emanuela ILIE.

Explorations in the Semiotics of Texts, the Sender – Message – Addressee communication system, which consists of decoding a message through a shared code, does not reflect real instances of communication. Instead, the interpretation of a given message is influenced by the multitude of codes, by the "sociocultural circumstances in which a message is emitted" (Eco, 1979), as the codes of the addressee and the sender can differ, and by the amount of effort made by the addressee when linguistic processes are involved. Therefore, Eco endorses how "texts can not only be freely interpreted but also cooperatively generated by the addressee" (*ibidem*).

This theoretical perspective becomes visible in the structure of *Lingo 2*, where meaning is gradually constructed through interaction with symbolic cues. In the case of *Lingo 2*, the meaning of an unknown symbol or the rule given by it is heavily hinted by having a similar puzzle right beside it but with a familiar symbol. Thus, the game includes series of puzzles that have the same solution, but may use a different symbol. This becomes one of the most beneficial tools for segueing the player from one symbol into learning the other. Furthermore, the player has limited access to the letters that they can use when forming words (see Fig. 1). As more puzzles get solved and the difficulty increases, the player obtains access to more and more letters until the entire "keyboard" is realized (see Fig. 2).

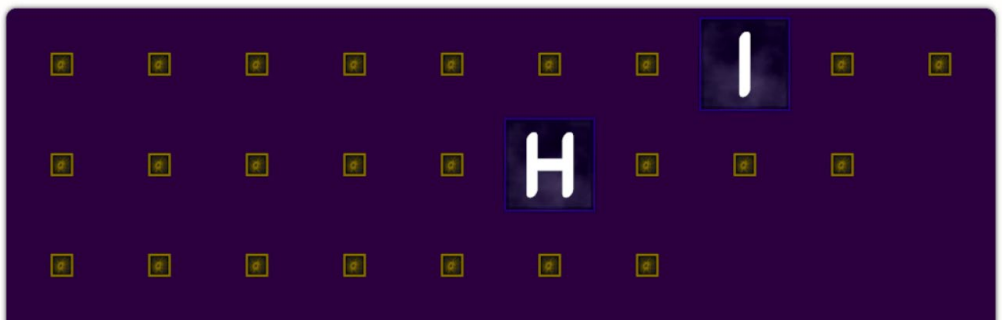


Fig. 1. The player's "keyboard" at the beginning of the game.
Note: Fig. 1 & Fig. 2 are screenshots from *Lingo 2* (Wildes, 2025).



Fig. 2. The player's "keyboard" at the end of the game.

The Definition of the "Symbol"

When applied to the digital medium, the reader becomes a player who interacts with meaning in real time, every act of interpretation involving a game of possibilities as this player makes predictions, verifies them, and adjusts their understanding based on the given feedback.

In *Lingo 2*, the player is met with one or more words and a "symbol" that conveys a rule that needs to be discovered through both given examples and the player's trial and error. Symbols become, in this game, the medium between the puzzle and the solution and the elements that give a suggestion to the player in order for said solution to be found.

Furthermore, the player needs to come with a solution which consists of one existing English word that respects the deducted rule. Unlike the solution, the given word from the puzzle may or may not be a valid English word, as the puzzle creator may choose custom words in the benefit of having an interesting and challenging solution.

It must be mentioned that none of the symbols have official names in the game, as it uses the visual representation of each symbol instead. Therefore, the paper will propose names for each symbol. When appointing these names, this study will only consider each visual representation mentioned earlier.

In order to better understand how the interpretative process made by the player functions in practice, the following section of this paper examines the individual symbols used within the game. This article wants to explore how each symbol of the game is shown and what exact linguistic rules each of them represent. Furthermore, it puts an emphasis on the way in which the player behaves when seeing each particular instance of a puzzle. As such, the study will realize and analyze an extensive list of every symbol that the game contains and uses with the help of four categories: symbols that convey structural and morphological rules, symbols that rely on relational and social taxonomy (the world knowledge), symbols that show abstract semantic transitions or relationships and symbols that focus just on functional and sensory triggers, so on utility and sound. Furthermore, the paper will mention modifiers, which are additional elements to symbols that change the outcome of the solution that the player has to give.

The only uncategorized symbol in this paper is shown from the first puzzle that the player encounters: the "blank" symbol. The player observes the "blank" symbol and then acquires the information that the solution must have the same number of letters as the proposed word, as seen below in Fig. 3. Therefore, the player will be suggested that the same word has to be written, as seen in Fig. 4. In this way, after the player solves the first puzzle, they already get an idea about the general structure of the future puzzles and how they will function.



Fig. 3. Example of the "blank" symbol in *Lingo 2*

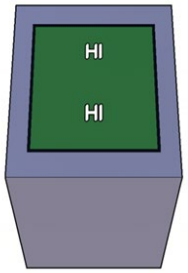


Fig. 4. Example of a solved puzzle involving the "blank" symbol.

Note: Unless otherwise stated, figures 3–31 are reconstructed in Unity by Sarah Lupu (Morphious86), based on assets from *Lingo 2*.

Structural and Morphological Symbols

This category explores the "architecture" of the signifier rather than the signified. Here, *Lingo 2* isolates the physical properties of the English language, forcing the player into strictly orthographic and phonemic awareness. The word is treated as a malleable object rather than a fixed concept with a meaning. The letters are treated as components that can be rearranged, expanded or eliminated to satisfy the game's structural constraints and rules.

The Star Hexagons symbol

One of the symbols that are seen by the player from the beginning of the game is the Star Hexagons symbol, which indicates that the player must add a letter in the puzzle solution. This letter is allowed to be at the beginning, at the end, or in any other place in the starting word. Therefore, the player has to think of any valid English word that, when a letter is subtracted, forms another valid English word.

In the example given by Fig. 5, the player has to generate a 4-letter English word starting from the word TIN. This constraint significantly narrows the range of possible solutions, prompting the player to add various letters to the word TIN until a valid English word is formed.

As the game progresses, the player will meet multiple symbols in one puzzle. The player must process the given word by respecting each symbol from left to right. One such example is seen in Fig. 6: Starting from the word TIN, the player subtracts a letter (in this case, T) with the help of an oppositeness modifier (see *Modifiers*, infra), resulting in the word IN. Afterwards, the player adds another letter: K, resulting in the word INK.



Fig. 5. Example of the Star Hexagons symbol in a solved puzzle.



Fig. 6. Example of the Star Hexagons symbol in a more complex puzzle.

The Satellite Symbol

This symbol, depicted by a diagonal cluster of squares, serves as the rule for anagrammatic permutation. Ahdian Rosadi (2017) mentions in his paper *The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary* that the anagram must fulfill three conditions: "The first [condition] is letter of a word or phrase must be rearranged, and the second new word or phrase must be created. The third, every letter of the original must be used in the new expression." (Rosadi, 2017). Unlike other symbols that require the addition or elimination of morphemes or other related elements, the Satellite symbol simply suggests a structural reorganization of the existing word's letters, turning the symbol into a closed system, unlike the Star Hexagons symbol, which sends to an open system as foreign elements make their way inside the solution, as Giampaolo Sasso (2016) also suggests in his study on anagrams: "Anagrams are both graphemic and phonemic, generally working together with each other, enabling their study to be simplified to that of graphemes." (Sasso, 2016). As the player encounters puzzles that contain words like DEMURRED (shown in Fig. 7) and realizes their solutions (in this case, MURDERED), they become engaged in a metathesis on a ludic scale. As such, from the *lector ludens* perspective, this symbol realizes a powerful cognitive shift as the player must limit themselves to the signified of the word in order to treat the word as just a set of letters.

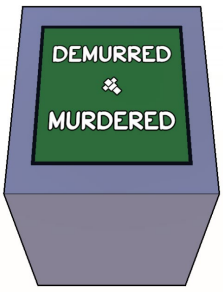


Fig. 7. Example of the Satellite symbol in a solved puzzle.

The Hexagon-Ellipse Symbol

The Hexagon-Ellipse symbol refers to the relationship between two words that share the same pronunciation, but differ in spelling and meaning, as seen in Fig. 8. In this case, the player is required to rely entirely on phonological information, as the written form does not provide any distinction between possible solutions. This increases the cognitive difficulty of the puzzle, since multiple lexical candidates may initially appear equally valid. Therefore, while the symbol deals with sound, it functions in this context as a structural rule because it navigates the phonological structure of the word.

The concept of homophony is widely discussed by linguists, particularly in relation to the discrepancy and difference between phonological similarity and orthographic variation. While homophones are often presented as equivalents in theoretical definitions, some empirical studies suggest that the speech production is influenced by contextual and frequency-related factors (Gahl, 2008), which complicates the idea of absolute phonological identity.

Within *Lingo 2*, this ambiguity becomes a gameplay mechanism that forces the player to disambiguate meaning based on limited information. The player must therefore draw on lexical knowledge, contextual reasoning, and pattern recognition in order to identify valid word pairs. In this way, this symbol highlights the relationship between spoken language and written representation, reinforcing the game's focus on linguistic ambiguity and interpretative flexibility.

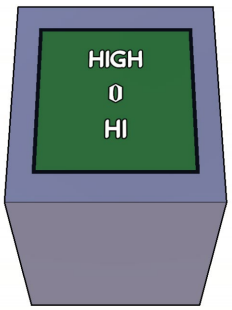


Fig. 8. Example of the Hexagon-Ellipse symbol in a solved puzzle.

The Planet Symbol

The Planet symbol introduces the concept of pluralization in the game in an unique way. One of the game's most advanced morphological lessons appears in a mirrored environment that functions as a controlled linguistic experiment. In Room A, the player meets a series of panels featuring the Planet symbol combined with an oppositeness modifier (see *Modifiers*, infra). This modifier reverses the usual process of pluralization, suggesting to the player to move from plural to singular. For words such as COINS, LINKS, and KNOTS, the solution is straightforward: the player removes the final letter to obtain the singular form (COIN, LINK, KNOT). The difficulty increases

with words such as FISH, SHEEP, BISON, and TUNA (see Fig. 9). Since these are invariant plurals, the singular form remains identical to the plural. This creates a moment of cognitive tension, as the expected transformation does not produce any visible change, preparing the player for the shift introduced in the mirrored room. In Room B, the oppositeness modifier is removed, and the player must now form plurals from singular nouns. However, at this stage, the letter "S" is not yet available to the player, making standard pluralization impossible for most words. As a result, only invariant plurals (SHEEP, BISON, TUNA) can be solved. By completing these puzzles, the player is rewarded with the letter S, which functions as the morphological marker of plurality in English. This moment represents a form of embodied learning. Therefore, the game transforms an abstract grammatical rule into a tangible resource, thus highlighting the central role of the plural marker in accessing and manipulating the lexicon. This progression illustrates the distinction between form and meaning: although the idea of plurality remains constant, its expression varies across different lexical items. The shift from invariant forms to suffixation emphasizes the game's focus on underlying grammatical rules. It is important to note that in some cases the solution is not the regular plural form, but a collective noun: for instance, CROW → MURDER. This requires the player to move beyond morphological pluralization and instead identify a lexicalized expression of plurality. A related key challenge in decoding the symbols of *Lingo 2* arises when a single word allows for multiple possible interpretations, leading to what can be described as lexical over-determination. A clear example of this is shown in Sarah Lupu (Morphious86)'s mod for the game named *Coronation*. She includes the word BAT in several puzzles, which can generate several valid solutions depending on whether the player interprets it in a biological, sporting, or morphological sense, as seen in Fig. 10.However, in order to both assure the existence of only one solution at a time and reduce potential frustration caused by such ambiguous, uncommonly used words for the average player, the game introduces another mirrored puzzle mechanism. On the reverse side of these more complex panels, the player encounters a parallel puzzle that leads to the same solution, but starts from an already known word–symbol combination (see Fig. 11). This design functions as a form of redundancy, ensuring that even if the initial interpretation proves too obscure, the solution can still be reached through an alternative route. In this way, the game does not simply test the player's knowledge, but it also stimulates it, offering a structural safety net that encourages learning through comparison.

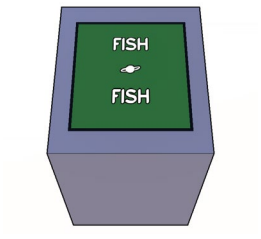


Fig. 10. The BAT puzzles.

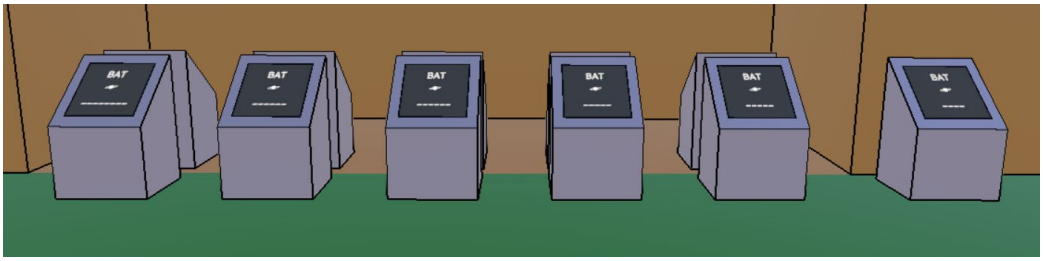


Fig. 9. Example of the Planet symbol in a solved puzzle (the invariant plural case).

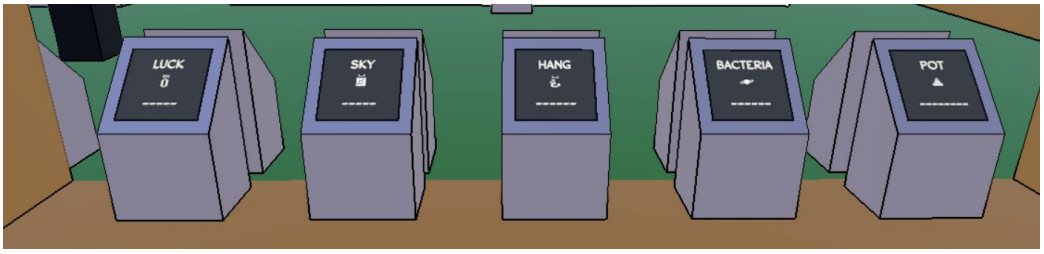


Fig. 11. The mirrored BAT puzzles.

Note: Fig. 10 & fig. 11 are screenshots from *Coronation* (Lupu, 2025).

Semantic Relationship Symbols

The semantic relationship symbol category represents the shift from wordplay to meaning play. While structural and morphological symbols prioritize the "shell" of the word, these symbols require the *lector ludens* to engage with Saussure's signified, the underlying meaning of the word and its various nuances. This player must navigate not only meanings, but also qualitative and emotional shifts in word meaning formation.

The Sun Symbol

One of the first symbols that the player encounters is the Sun symbol. It is one of the easiest symbols to comprehend by the player, as it translates to the concept of synonymy, which is a fundamental part of the domain of semantics. As Maja Stanojević mentions in her study *Cognitive Synonymy: A General Overview*, the concept of synonymy is defined by "the relation that holds between bound morphemes, lexemes, lexical units, phrases, clauses, sentences and propositions" (Stanojević, 2009).

An example of a solved puzzle with the Sun symbol is shown in Fig. 12. When solving the puzzle, the player gets a hint from the number of letters that the solution must have. Therefore, for the example shown in Fig. 12, the player will think of a synonym to the word "FEEL" that contains 5 letters. As such, the solution to this puzzle is the near-synonym "TOUCH".

The Sun symbol takes into consideration two of the three elements of the scale of synonymity mentioned by the linguist Alan Cruse (2011): near-synonymy and cognitive synonymy. The concept of near-synonymy is mentioned by M. Lynne Murphy (2003) in her study, where near-synonymity is context-dependent and does not convey the same sense between two words, but rather "a sense that is much like a sense of its counterpart" (Murphy, 2003). Other examples given by Murphy that function in

the same way are the pairs "foggy-misty" and "mob-crowd" (Murphy, 2003). Unlike in absolute synonymy, near-synonyms are "not fully intersubstitutable, but instead varying in their shades of denotation, connotation, implicature, emphasis, or register" (Edmonds & Hirst, 2002).

Stanojević (2009) gives the following definition for cognitive synonymy: "Cognitive synonymy is the identity of cognitive (descriptive) meaning" (Stanojević, 2009). Cognitive synonymy is understood and defined by linguists in two different ways. This concept is seen as either a strict logical equivalence between two propositions or as a perceived sameness of meaning by the general population (Stanojević, 2009).

When shown with the oppositeness modifier (see *Modifiers*, infra), the Sun symbol will translate to antonymy (see Fig. 13). Most contemporary philosophers of language ignore the concept of antonymy in favor of synonymy and other semantic relationships, but the concept of antonymy is still seen in the game as a general term for all types of opposition between two meanings. In the example given by Fig. 13, the symbol suggests reverseness, but in other instances the game shows various examples of contradictories, contraries, gradable antonyms and other such semantic relationships that fall under the general umbrella of antonymy.



Fig. 12. Example of the Sun symbol used in a puzzle.



Fig. 13. Example of the Sun symbol with the oppositeness modifier used in a puzzle.

The Concentric Circles Symbol

The symbol consisting of concentric circles serves as the visual representation of the passage of time. In the domain of semantics, this symbol moves beyond passive relationships to represent a shift in state over time. As demonstrated in the transition from SUSPENSE to FEAR (see Fig. 14), the player must identify the psychological or physical outcome that naturally follows the starting state of suspense. This requires the *lector ludens* to engage in predictive logic, navigating what linguists refer to as sequential causality. Unlike the Sun symbol, which looks for a synonym, the Concentric Circles symbol looks for a future manifestation of the given word. This mechanic highlights the chronological dimension of language, where one word acts as the trigger for a subsequent emotional or physical reality, forcing the player to consider the narrative arc of a concept rather than its dictionary definition.



Fig. 14. Example of the Concentric Circles symbol used in a puzzle.

X Symbol

In the semantic relationship category, the X symbol marks a process of activation or intensification. While symbols such as the Sun (synonymy) involve a shift between words of similar meaning, the X symbol introduces another type of change, transforming a neutral or static concept into a more dynamic or energized one by giving it vitality or energy. This can be observed in transitions such as CLOUD → STORM or WHISPER → SHOUT (see Fig. 15), where the core concept remains recognizable but gains force, intensity, or movement. The player is therefore required to identify a more active version of the initial lexeme. In other cases, the transformation relies on culturally shared associations. For example, SHEET → GHOST (see Fig. 16) reflects a reinterpretation in which an inanimate object is perceived as animate within a familiar cultural framework. This requires the player to draw on broader contextual knowledge rather than purely linguistic definitions. Overall, the symbol highlights how meaning can shift through the addition of intensity or vitality, encouraging the player to interpret words not as fixed units, but as states that can be activated or transformed.



Fig. 15. Example of the X symbol used in a puzzle.



Fig. 16. The SHEET → GHOST example.

The Null Symbol

Unlike the X symbol, which focuses on transformation and change, the Null symbol emphasizes how it can be used for specialized lexical transitions, a category of resultative taxonomy in which the player has to identify the formal, technical term for a process of change within a specific domain. In cases such as CATERPILLAR → METAMORPHOSIS, CONSTITUTION → AMENDMENT, BOOK → REVISION and SPECIES → EVOLUTION (see Fig. 17), the Null symbol functions as a prompt for terminological precision. Rather than selecting a synonym or a general transformation, the player must produce the recognized term for a structured process. This represents a shift from everyday language to specialized terminology. One key feature of these transitions is the distinction between an entity and the process it undergoes. The game effectively requires the nominalization of transformation: a caterpillar does not simply "change," but undergoes metamorphosis; a constitution is altered through amendment; a book is improved through revision. In this sense, the Null symbol, which was already associated with something that is finished, marks not just the end state, but the recognition of the process itself. These examples also highlight the role of semantic constraints. Each process term is tightly bound to a specific semantic domain, meaning that substitution is highly restricted. One cannot "amend" a caterpillar or "metamorphose" a constitution without violating standard usage. This reflects what Cruse (2011) describes as "*selectional restrictions*" (Cruse, 2011), where lexical items impose limits on the types of entities they can meaningfully combine with. The Null symbol therefore tests the player's collocational competence, meaning their knowledge of which terms conventionally "belong" together within a given semantic frame.

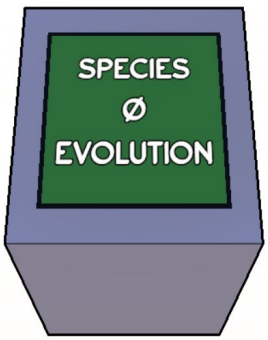


Fig. 17. Example of the Null symbol used in a puzzle.

The Boxed Circle Symbol

Being also characterized as a symbol representing semantic relationship, the Boxed Circle marks another moment in the game, featuring a central circle "walled in" by a box. This is a rare moment in Lingo 2 where the logic shifts from abstract conceptualization to auditory simulation. In the transition from SNAKE to HISS or from GOOSE to HONK (see Fig. 18), the player identifies the source of a specific phonological event. This symbol challenges the Saussurean (2023) principle of the

"*arbitrariness of the sign*" (Saussure, 2023). While most lexical relationships in the game are arbitrary (the word fox does not resemble a fox), the relationship between GOOSE and HONK is iconic. The "walled circle" functions as a visual metaphor for a sound chamber, prompting the player to engage their phonological abilities. The player must "hear" the first word in their internal monologue and then perform an indexical search, treating the sound as a physical trace left by the creature. This shift from "text-as-meaning" to "text-as-sound" represents a significant cognitive pivot, requiring the player to rely on auditory imagination as much as vocabulary.

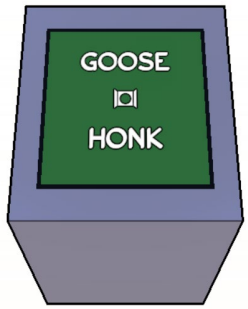


Fig. 18. Example of the Boxed Circle symbol used in a puzzle

Relational and Social Taxonomy Symbols

The symbols categorized under *Relational and social taxonomy* operate on the player's encyclopedic knowledge. Unlike morphological rules that can be solved through internal word logic or semantic relationship symbols that require to manipulate word meaning, these symbols require an understanding of how the world is organized socially and biologically. This category condenses the semiotic landscape of the player, testing their ability to navigate conventional boundaries. In these puzzles, the *lector ludens* must access a shared cultural code to identify complementary words. This represents a shift from linguistic competence to cultural literacy, as the player must recognize that meaning is often defined by the space an entity occupies or the role it plays within a societal structure.

The Pyramid Symbol

The Pyramid symbol, with its broad base narrowing piece by piece towards a single point at its peak, functions as a visual respresentation for the rule of scalar intensification. Linguistically, it represents movement along a semantic scale, where the core meaning of a word remains stable, but its degree or intensity changes. By situating the Pyramid symbol within the category of social taxonomy, the study can analyze how language categorizes the intensity of human experience. Taxonomy is often misunderstood as a system of rigid, binary boxes. However, the Pyramid symbol introduces the concept of scalar taxonomy. Markus Werning and Sen Cheng (2017) mention how "*scalar taxonomy divides up the various types of memories along a linear scale: the time span of memory*" (Werning & Cheng, 2017). In examples such as NAP → SLEEP

or SMALL → TINY, the player must identify a lexeme that occupies a higher position on a shared continuum of force, duration, or size (see Fig. 19). This mechanism requires the player to navigate gradable relationships, recognizing that words do not exist as simple binary opposites, but as points along a spectrum or a graphic. In this sense, the symbol engages what Cruse (2011) describes as gradable relations. Rather than relying on fixed equivalence, the player must evaluate degrees of meaning and select a term that reflects a noticeable increase in intensity. This highlights the game's nuanced treatment of synonymy, presenting it as a range of overlapping semantic values. This process mirrors the real language use, in which speakers constantly adjust lexical choices to express varying degrees of intensity.



Fig. 19. Example of the Pyramid symbol used in a puzzle.

The Semicircle with Three Stars Symbol

The symbol featuring three stars arranged above a semicircle represents a part–whole relationship, so the hyponymic relationship between words. Dai Weidong and He Zhaoxiong define hyponymy as "the sense relation between a more general, more inclusive word and a more specific word" (Dai & He, 2013). In this case, the given word functions as a part of a larger concept that the player must identify. The transitions from TEXT to BOOK and from BOOK to STORE seen in Fig. 20 require the player to recognize that a text is a category of a book (the textbook), so the text becomes the book's hyponym (with other categories being audiobooks, visual books etc.), and that a book may be a category, so the hyponym of a store (with other categories being grocery stores, furniture stores, arts stores, hardware stores etc.). This rule encourages the player to move a word's meaning from a smaller unit to a broader structure, identifying how words relate to larger entities. Unlike synonymy, which relies on similarity of meaning, this mechanism focuses on hierarchical relationships between concepts. As such, the player must think beyond definitions and consider how words function as parts within larger systems. The game shows an interesting case when the oppositeness modifier (see *Modifiers*, infra) is added to the symbol: an ungrammatical English word is used in a puzzle (*PRONOUNPRONOUNPRONOUN[2], as seen in Fig. 21). The player recognizes the reverse rule that the solution must consist of three concatenated examples of pronouns (the first one having an additional letter

[2] Ungrammaticality is marked in this article by "*".

originating from the Star Hexagons symbol's rule). Therefore, the solution in this case is INHERIT, formed by the pronouns I(N), HER and IT.



Fig. 20. Example of the Semicircle with Three Stars symbol used in a puzzle.

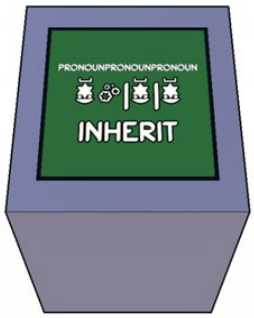


Fig. 21. The *PRONOUNPRONOUNPRONOUN puzzle.

The Tangram Symbol

The Tangram symbol is represented by a square configuration similar to the Tangram game. The symbol indicates a part–whole relationship, specifically from a component to a whole, therefore suggesting meronymy. While hyponymy organizes concepts in a logical hierarchy, meronymy reflects a physical or structural perspective (Khoo & Na, 2006). In the transition from PLANTS to NATURE seen in Fig. 22, the player must identify the broader entity of which the given word is a part of. In this specific example, this requires recognizing that plants are elements of nature. This mechanism encourages the player to shift from a more detailed, structural understanding to a holistic one. In this way, the game highlights how words can represent not only complete objects, but also their internal composition. This type of interaction requires the player to move beyond strictly linguistic definitions and instead draw on what Eco (1979) describes as the "*Encyclopedia*", meaning a broad body of cultural and experiential knowledge. In order to connect PLANTS to NATURE, the player does not rely on dictionary definitions or other semantic aspects, but on an understanding of relationships with the world, therefore involving the pragmatic paradigm.

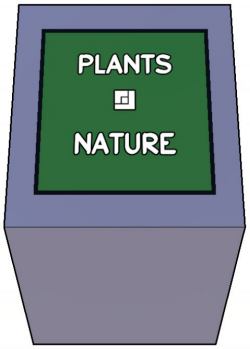


Fig. 22. Example of the Tangram symbol used in a puzzle.

The Falling Stars Symbol

The Falling Stars symbol (represented by stars in a diagonal, descending alignment) signifies the relationship of specifically animal habitation, ecological placement. In the transitions of BIRD -> NEST and FOX -> DEN (see Fig. 23) the player is required to move from an autonomous biological agent (an animal) to its specific spatial "anchor" (its habitat). This represents a classic case of metonymy, specifically the "container for the contained" relationship. Following the cognitive linguistics of Lakoff and Johnson (1980), humans conceptualize entities through their physical orientations and containers. Even though none of the drawings made for the symbols have any significance in describing the linguistic rules, the stars can be interpreted as a return to a place of rest or safety, framing the relationship as teleological (the destination of the creature). Ernst Mayr (1992) suggests that the majority of philosophers have treated teleology as a single, unified phenomenon. This overlooks the fact that the term "teleological" has been used to describe several fundamentally different natural phenomena. Under these conditions, it is not surprising that attempts to find a single, unified explanation of teleology have so far proven unsuccessful (Mayr, 1992). To solve these puzzles, the player must access their "*encyclopedic knowledge*" (Eco, 1979), identifying the unique architectural output of a specific species. This adds a layer of environmental semantics and pragmatics to the game's taxonomy, showing that a word's meaning is often inextricably linked to its physical location in the world.



Fig. 23. Example of the Falling Stars symbol used in a puzzle.

The Boomerang Symbol

The Boomerang symbol is represented by two boomerang forms and a small dot and it highlights one of the most unique mechanics in the game. In this context, the Boomerang symbol represents a transformation of affective value, where a base lexeme is "sweetened" either literally or metaphorically. In this semantic operation, the player must identify a target word that retains the core meaning of the source while shifting its semantic prosody (the communicative value a word acquires through association) toward the positive.

For example, if the source word carries a neutral or harsh connotation, the Boomerang symbol prompts the player to find a "kinder" or more pleasant counterpart. This requires the *lector ludens* to navigate subtle differences in connotation, recognizing that language functions not only as a carrier of information, but also of emotion and social evaluation.

However, the game also chooses to take the rule literally: in the example shown in Fig. 24, WATER is sweetened into JUICE.

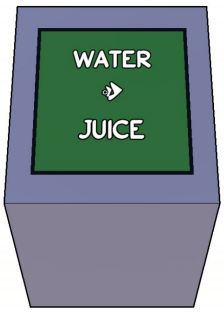


Fig. 24. Example of the Boomerang symbol used in a puzzle.

The Fence Symbol

This symbol, being represented by vertical bars over an ellipse, signifies gender dimorphism or relational opposites within a specific biological or social category. In transitions such as WOMAN to MAN and MOTHER to FATHER (see Fig. 25), the game requires the player to identify complementary antonyms.

This symbol can be linked to the concept of lexical gender, as discussed by Lyons (1977), where certain word pairs encode gender distinctions within the lexicon. These pairs are not simply opposites, but structurally related terms that exist within the same semantic field.

Such a symbol opens the door to a broader sociolinguistic discussion. It reflects how language encodes not only biological distinctions, but also cultural assumptions about what is treated as "default" versus "specified."

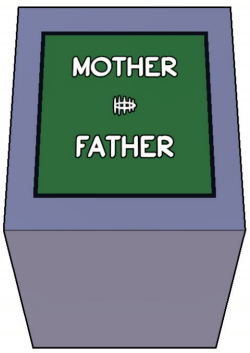


Fig. 25. Example of the Fence symbol used in a puzzle.

Modifiers

The Oppositeness Modifier

An easy concept to comprehend by the player is the one shown in Fig. 26, which translates as oppositeness. What is interesting about this specific mechanic in the game is that it is most often used for other symbols, not for literal words, which makes it into a *modifier*, as shown in Fig. 27. The player may confuse this modifier with a proper symbol in Fig. 28, where it is used together with the "blank" symbol, showing that the word must be written backwards (in this case, the word NET becoming the word TEN). Therefore, the player has to associate and compare the concept of oppositeness with word meanings and rules shown by other symbols.



Fig. 26. The oppositeness modifier.



Fig. 27. Example of the oppositeness modifier used in a puzzle.

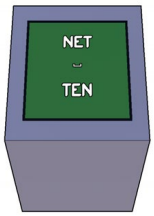


Fig. 28. Example of the oppositeness modifier applied to the "blank" symbol.

The Dot Modifier

The Dot modifier introduces a new layer into the game's system. By allowing the repetition of a symbol's rule, it transforms a single semantic operation into a multi-step process (see Fig. 29). For example, if a symbol encodes a "part-to-whole" relationship, the addition of a dot requires the player to apply that operation twice.

Crucially, the game logic specifies that the final output of any symbol must be a valid English word, not just the final output of the puzzle. In other words, for each symbol in the stack, after resolving its modifiers, a valid English word must be produced. However, the dot modifier allows for ungrammatical words for any iterations except the final one, which is the solution. This allows for "ghost" iterations, where intermediate steps may remain conceptually valid but ungrammatical and lexically absent from the player's explicit solution path. This mechanism mirrors the linguistic concept of recursive mapping, in which a rule is applied to its own output.

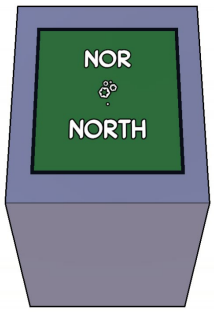


Fig. 29. Example of the dot modifier applied in a puzzle.

The Squiggly Line Modifier

The Squiggly Line modifier represents one of the most abstract and challenging elements of the game's metalanguage. Unlike other modifiers, which enforce strict rules, the squiggly line signals a thematic shift that remains largely at the discretion of the game developer (see Fig. 30 & 31).

In linguistic terms, this can be understood as a form of paradigmatic drift, where the target word is not a direct logical result, but rather a thematically related counterpart. Because this modifier does not rely on a fixed rule, it requires the *lector ludens* to engage in lateral thinking and pragmatic inference.

The player must consider how the given word's usual logic might be creatively reinterpreted, asking what kind of "sidestep" would still feel coherent within the system. This introduces a more subjective, almost poetic dimension to the puzzles, as the relationship shifts from strict correspondence to analogy.

In this sense, the squiggly line modifier functions as a meta-commentary on the flexibility of language.

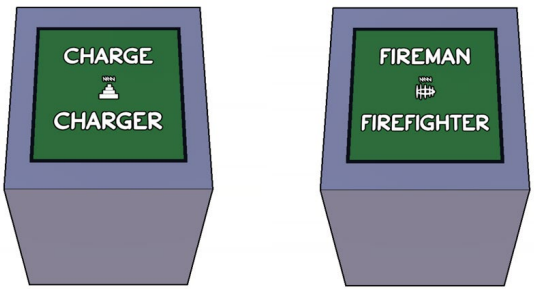


Fig. 30. Examples of the squiggly line modifier applied in a puzzle.

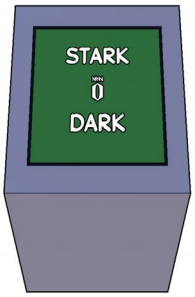


Fig. 31. Another example of the squiggly line modifier applied in a puzzle.

Conclusions

This study has demonstrated that *Lingo 2* functions not simply as a word game, but as a structured environment for linguistic experimentation. Through its system of symbols and modifiers, the game reconfigures language into an interactive framework in which players actively generate meaning rather than merely retrieve it. Each puzzle positions the *lector ludens* at the intersection of form, meaning, and world knowledge, encouraging engagement with language as a dynamic and multi-layered system.

By integrating structural, semantic, and encyclopedic processes, *Lingo 2* illustrates how digital platforms can simulate complex linguistic mechanisms in ways that are both accessible and intellectually engaging. Its mechanics promote recursive reasoning, semantic accuracy, and interpretative adaptability, thereby narrowing the divide between linguistic theory and playful practice.

Ultimately, *Lingo 2* highlights the creative potential of language in the digital age. It suggests that meaning is not static and it is continually shaped through context, inference, and rule-governed interaction. In this respect, the game operates simultaneously as a ludic experience and a form of applied linguistics, encouraging players to approach language not only as users, but as active interpreters and problem-solvers.

References

Bogost, I. (2015). *How to talk about video games*. University of Minnesota Press.

Cruse, A. (2011). *Meaning in language: An introduction to semantics and pragmatics* (3rd ed.). Oxford University Press.

Dai, W., & He, Z. (2013). *A new concise course in linguistics for students of English*. Shanghai Foreign Language Education Press.

Eco, U. (1979). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*. Indiana University Press.

Edmonds, P., & Hirst, G. (2002). Near-Synonymy and Lexical Choice. *Computational Linguistics, 28*, 105-144.

Gahl, S. (2008). *Time and thyme are not homophones: The effect of lemma frequency on word durations in spontaneous speech*. Language, 84(3), 474–496.

Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.

Khoo, C.S.G., & Na, J.C. (2006). Semantic relations in information science. *Annual Review of Information Science and Technology,* 40(2006), 157-228.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). The metaphorical structure of the human conceptual system. *Cognitive science*, *4*(2), 195-208.

Lupu, S. (2025). *Coronation* (mod for *Lingo 2*) [game mod]. itch.io. https://morphious86.itch.io/coronation

Lyons, J. (1977). *Semantics: Volume 2* (Vol. 2). Cambridge University Press.

Mayr, E. (1992). The idea of teleology. *Journal of the History of Ideas, 53*(1), 117–135. https://doi.org/10.2307/2709913

Murphy, M. L. (2003). *Semantic Relations and the Lexicon*. Cambridge University Press.

Rosadi, A. (2017). The effectiveness of anagram technique in teaching vocabulary. *Voices of English Language Education Society*, *1*(1), 41–50.

Sasso, G. (2016). The structural properties of the anagram in poetry. *Semiotica*, *2016*(213), 123-164. https://doi.org/10.1515/sem-2016-0158

Saussure, F. de. (2023). *Writings in general linguistics* (C. Sanders & M. Pires, Eds.; C. Sanders, Trans.). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780199261444.001.0001

Stanojević, M. (2009). Cognitive synonymy: A general overview. *Facta Universitatis, Series: Linguistics and Literature*, 7(2), 193–200.

Werning, M., & Cheng, S. (2017). Taxonomy and unity of memory. In S. Bernecker & K. Michaelian (Eds.), *The Routledge handbook of philosophy of memory*. Routledge.

Wildes, B. (2025). *Lingo 2* [video game]. Steam platform. https://store.steampowered.com/app/2523310/Lingo

VAGNAROK:
THE GREAT DIGITAL BATTLE

David POPA[1]
Universitatea „Dunărea de Jos" din Galați
popa.david142005@gmail.com

Abstract: This paper examines the representation of three central figures from Norse mythology — Hel, Baldur, and Loki — in modern video games, comparing their portrayal in medieval Eddic sources with their digital reimaginings in titles such as God of War, Hellblade: Senua's Sacrifice, Too Human, and Assassin's Creed Valhalla. Drawing primarily on Snorri Sturluson's Younger Edda, the study argues that while video games have played a significant role in popularizing Norse mythology among contemporary audiences, they consistently transform these figures in ways that reflect modern values rather than ancient cosmological frameworks. Hel is recast from a neutral cosmic principle into a psychological metaphor or technological construct; Baldur shifts from doomed innocent to complex antagonist; and Loki evolves from an all-powerful adult trickster into a potentially redeemable youth. These transformations are driven by the demands of interactive narrative, contemporary moral expectations, and the need for player engagement. The paper contends that, although video game adaptations serve as valuable gateways into Norse mythology, they cannot replace direct engagement with the Eddas, which preserve a worldview — centered on fate, doom, and the moral ambiguity of the divine — that remains irreducible to modern entertainment formats.

Keywords: *Norse mythology, video games, adaptation, Eddas, trickster archetype.*

Lo, there do I see my father,
Lo, there do I see my mother,
And my sisters and my brothers.
Lo, there do I see the line of my people,
Back to the beginning.
Lo, they do call to me,
They bid me take my place among them,
In the halls of Valhalla,
Where the brave may live forever.
("The 13th Warrior", 1999)

[1] Coordonator: Conf. univ. dr. Isabela MERILĂ.

Introduction

The Viking Death Prayer, although a contemporary creation (see Michael Crichton's *Eaters of the Dead*, 1976), echoes across centuries an entire civilization's understanding of death, honor, and the divine. When we hear these words today—whether in film, literature, or video games—we are touching something ancient and profound. Yet, how much do we truly understand about the gods these warriors called upon? How accurately do our modern interpretations reflect the complex mythology preserved in the Eddas? These questions become particularly relevant as Norse mythology experiences a renaissance in contemporary gaming culture, where millions of players encounter Odin, Thor, Loki, and Hel not through ancient texts, but through interactive digital narratives.

The Norse pantheon, as recorded primarily in Snorri Sturluson's *Younger Edda* and the poetic *Elder Edda*, presents a world-view fundamentally different from our own. These were not simply gods to be worshiped—they were flawed, complex beings trapped in a cosmic drama heading inexorably toward Ragnarok, the twilight of the gods. As Sturluson explains in the *Younger Edda*, "In the beginning Almighty God created heaven and earth, and all things that belong to them" (Sturluson 33), yet the gods themselves existed within creation, subject to fate and the pronouncements of the Norns. This creates a fascinating tension: gods who are powerful, yet doomed, wise, yet capable of foolishness, immortal, yet fated to die.

Modern video games have become unlikely vessels for mythological transmission. Titles like *God of War*, *Too Human*, *Senua's Sacrifice*, and *Age of Mythology* introduce millions of players to Norse deities, often serving as their first substantial encounter with these ancient stories. But this transmission comes with transformation. Game developers face a fundamental challenge: how do you translate thousand-year-old myths into interactive experiences that satisfy modern audiences expecting character development, moral complexity, and engaging gameplay? The answer often involves significant reinterpretation, sometimes illuminating aspects of the original myths, sometimes obscuring them entirely.

This essay examines three crucial figures from Norse mythology—Hel, Baldur, and Loki—tracing their journey from the Eddas to modern gaming. These three represent different aspects of the Norse world-view: Hel embodies the inevitability of death and the afterlife's ambiguity; Baldur represents innocence, tragedy, and the fragility of goodness; and Loki exemplifies the trickster archetype, embodying chaos, intelligence, and the thin line between help and harm. Each has been re-imagined, restructured, and re-contextualized for contemporary audiences, sometimes staying remarkably faithful to the source material, sometimes departing so dramatically that the original myth becomes nearly unrecognizable.

By examining these transformations, we can understand both what we have gained and what we have lost in translation. Video games offer immersive experiences that can make ancient myths feel immediate and relevant. They can highlight themes that resonate with modern concerns and create emotional connections that pure scholarship cannot match. Yet they also simplify, moralize, and often Christianize

narratives that originally operated under completely different ethical and cosmological frameworks. The Norse gods were not good or evil in the Christian sense—they were beings struggling within fate's constraints, doing what they had to in order to postpone an inevitable doom.

The question, then, is not whether video games should adapt Norse mythology—they already have, and likely will continue to do so. Rather, we must ask: what happens when interactive entertainment becomes the primary means through which people encounter these ancient stories? What responsibility, if any, do developers have to the source material? And most importantly, why should we return to the Eddas themselves, dusty and archaic as they may seem, when we have vibrant, engaging digital interpretations available?

This exploration will attempt to demonstrate that while video games can serve as excellent gateways to Norse mythology, they cannot replace the depth, complexity, and cultural context found in the original texts. Each god we examine—Hel, Baldur, and Loki—reveals different aspects of this tension between ancient wisdom and modern interpretation, between faithfully (as faithful as it could be done at that time) adaptation and creative re-imagining. Through careful comparison of the Eddas and their digital descendants, we can appreciate both the enduring power of these myths and the unique challenges of translating them into interactive experiences. Understanding the roots of these characters does not diminish the gaming experience—it enriches it, adding layers of meaning that can transform gameplay from mere entertainment into genuine cultural engagement.

Hel: Goddess of Death and the Underworld

In the original Norse conception, Hel represents one of mythology's most complex and misunderstood figures. She is neither purely evil nor entirely benevolent—she simply *is*, much like death itself. Sturluson's *Younger Edda* introduces her as one of Loki's three monstrous children: "A giantess in Jotunheim, hight Angerboda. With her he begat three children. The first was the Fenris-wolf; the second, Jormungand, that is, the Midgard-serpent, and the third, Hel" (Sturluson, 1879, p. 91). This familial connection immediately marks her as dangerous in the gods' eyes, yet her actual role proves far more nuanced than simple villainy.

The gods' treatment of Hel reveals their fear of death and the unknown. When Odin learned of prophecies concerning Loki's children, he took decisive action: "Alfather sent some of the gods to take the children and bring them to him. When they came to him he threw the serpent into the deep sea which surrounds all lands... Hel he cast into Niflheim, and gave her power over nine worlds, that she should appoint abodes to them that are sent to her, namely, those who die from sickness or old age" (Sturluson, 1879, p. 92). Notice that Odin does not destroy Hel—he cannot, for death itself cannot be destroyed. Instead, he attempts to contain and control her, giving her dominion over those who die from natural causes, rather than gloriously in battle.

Hel's physical description emphasizes her liminal nature, existing between life and death, beauty and horror: "One-half of her is blue, and the other half is of the hue

of flesh; hence she is easily known. Her looks are very stern and grim" (Sturluson, 1879, p. 92). This dual nature is not merely cosmetic—it represents the fundamental ambiguity of death in Norse thought. Death is not purely negative; it is a necessary transition, neither wholly beautiful nor entirely terrible. Hel's realm reflects this ambiguity: "She has there a great mansion, and the walls around it are of strange height, and the gates are huge. Eljudner is the name of her hall. Her table hight famine; her knife, starvation" (Sturluson, 1879, p. 92). These details paint a grim picture, yet they also suggest a kind of order and even hospitality—Hel has a hall, a table, proper furnishings, even if they bear ominous names.

The story of Baldur's death and Hermod's journey to retrieve him demonstrates Hel's actual character most clearly. When Hermod rides to her domain to beg for Baldur's return, Hel does not refuse out of malice. Instead, she sets a condition that reveals the interconnectedness of all existence: "If all things, both quick and dead, will weep for him, then he shall go back to the asas, but if anything refuses to shed tears, then he shall remain with Hel" (Sturluson, 1879, p. 136). This is not cruelty—it is a kind of cosmic justice. If Baldur was truly beloved by all creation, then all creation must demonstrate that love. When the giantess Thok (likely Loki in disguise) refuses to weep, Hel keeps Baldur not out of spite, but because the condition was not met. She operates according to rules, not whims.

Modern video games, however, have struggled to capture this nuance. In *God of War*, Hel appears primarily as a location—Helheim—rather than as a character with agency. The game presents it as a frozen realm of the dishonoured dead, a place of punishment rather than the more neutral way-station described in the Eddas. The game's Helheim is visually striking, filled with ice, mist, and the echoes of the damned, but it lacks the ordered structure of Hel's hall as described by Sturluson. The realm serves primarily as a challenging gameplay environment rather than as a theological statement about the nature of death and the afterlife.

Senua's Sacrifice offers perhaps the most psychologically complex interpretation of Hela (as the game calls her). In this game, Hela exists primarily in the traumatized mind of Senua, a Pictish warrior suffering from psychosis. The game's Hela represents death, yes, but also mental illness, trauma, and the darkness within the human psyche. As Senua descends into "Helheim," she confronts not a goddess but her own demons, her guilt over her lover's death, and her struggle with voices that may be divine insight or mental breakdown. This interpretation, while brilliant in its own right, transforms Hel from a cosmic principle into a psychological metaphor.

Assassin's Creed Valhalla takes yet another approach, presenting Hel within the game's science-fiction framework as a memory or simulation experienced through genetic memory. Here, Hel appears as part of the Isu storyline, ancient beings whom humanity mistook for gods. The game attempts to rationalize Norse mythology through advanced technology, presenting Hel's realm as a virtual construct or ancient facility. While this allows players to "experience" Helheim, it fundamentally alters the meaning of the myth by providing a technological explanation for what was originally a spiritual reality.

What these games share is a tendency to moralize Hel in ways the original myths do not. Modern audiences expect clear moral frameworks—heroes and villains, good and evil. Hel gets cast as antagonistic or at least ominous because she rules over death, a realm which is still to be discovered by humans. The Eddas present a more sophisticated view: death is neither good nor evil, it simply is. Hel does not torment souls out of malice; she provides them with an afterlife appropriate to their manner of death. The games also tend to make Hel more active and personal than how she appears in the source material, transforming her into a more dynamic, threatening presence for the sake of gameplay. Perhaps most significantly, the games struggle with Hel's visual representation—her half-living, half-dead appearance in the Eddas is deeply symbolic, yet video games must make concrete what was meant to be symbolically ambiguous. What gets lost in these adaptations is the original Norse attitude toward death itself: not something to be feared and avoided, but simply the next stage.

Baldur: The Tragedy of Innocence

If Hel represents death's inevitability, Baldur embodies innocence, light, and the terrible fragility of goodness in a fallen world. His story in the Eddas is one of Norse mythology's most poignant tales, representing the beginning of the end—the first domino piece falling in the chain of events leading to Ragnarok. Sturluson describes him in superlative terms: "He is the best, and all praise him. He is so fair of face and so bright that rays of light issue from him; and there is a plant so white that it is likened unto Balder's brow, and it is the whitest of all plants" (Sturluson, 1879, 83). This description establishes Baldur as fundamentally different from the other gods—purer, more luminous, almost too good for the world he inhabits.

The account of Baldur's invulnerability ritual reveals both the gods' love for him and the hubris that leads to tragedy. When Baldur begins having ominous dreams, Frigg responds by extracting oaths from all of creation: "Frigg exacted an oath from fire, water, iron and all kinds of metal, stones, earth, trees, sicknesses, beasts, birds and creeping things, that they should not hurt Balder" (Sturluson, 1879, p. 131). This passage demonstrates the interconnectedness of the Norse cosmos—Frigg does not cast a spell or invoke divine protection; she negotiates with every element of existence, treating each as a conscious entity capable of making and keeping promises. The mistletoe detail is crucial: "West of Valhal there grows a little shrub that is called the mistletoe, that seemed to me too young to exact an oath from" (Sturluson, 1879, p. 132). Frigg's reasoning seems sound—why bother with something so small and insignificant? Yet this oversight becomes the pivot point of disaster. Doom often comes not from great and terrible forces, but from small things overlooked, from gaps in our defenses we never thought to guard.

Loki's role in Baldur's death reveals his complex nature as trickster and agent of fate. After learning about the mistletoe from Frigg, "Loke went and pulled up the mistletoe and proceeded to the meeting. Hoder stood far to one side in the ring of men, because he was blind. Loke addressed himself to him, and asked: Why do you not shoot at Balder?" (Sturluson, 1879, p. 132). Notice that Loki does not force Hoder's

hand—he manipulates him through shame and social pressure, offering the blind god a chance to participate like everyone else. The tragedy is that Hoder's participation, guided by Loki, becomes the instrument of Baldur's death. When the mistletoe pierces Baldur, "This is the greatest misfortune that has ever happened to gods and men" (Sturluson, 1879, p. 132-133). The hyperbole is intentional—Baldur's death marks the moment when the golden age of the gods truly ends.

Modern video games have taken radically different approaches to Baldur, often transforming him from victim to antagonist. *God of War* (2018) presents perhaps the most dramatic re-imagining. Here, Baldur is not the innocent victim but the primary antagonist, a god driven mad by his mother Freya's over-protection. The game's Baldur has been cursed with invulnerability, but this "blessing" has robbed him of all sensation. His quest throughout the game is to kill Freya and break his curse, even if it means his own death. This interpretation transforms Baldur's invulnerability from protection into prison, reflecting modern anxieties about overprotective parenting and the cost of absolute safety. His death comes not from innocent accident but from his own rage and refusal to forgive his mother, with Kratos killing him to prevent matricide. This Baldur is complex, sympathetic even in his villainy, but he bears little resemblance to the innocent victim of the Eddas.

Too Human, on the other hand, attempts something closer to the original myth's spirit, though set in a science-fiction framework. In this game's cyberpunk interpretation of Norse mythology, Baldur is described as having "a sense of moral perfection" and being "the most honorable of the gods" ("Baldur" *Too Human Wiki*). He maintains the original Baldur's essential goodness and leadership qualities, though translated into a futuristic setting where gods are bio-engineered super-soldiers. The contrast between these two interpretations reveals different aspects of what Baldur represents. Both lose something essential from the original myth: the sense that Baldur's death is genuinely innocent, that he is caught up in forces beyond his control, that his destruction represents the first crack in the gods' world.

What the games struggle to capture is the Eddic Baldur's passive perfection. Video games are inherently active media—they require player agency, action, challenge. A character who simply exists as pure and good, who is acted upon rather than acting, does not translate well to interactive entertainment. The original Baldur's story carries theological weight that the game adaptations struggle to convey: his death is not just a tragedy—it is the moment when evil truly penetrates Asgard, when the gods' golden age ends, when the countdown to Ragnarok truly begins. As Sturluson writes, "When the asas at length tried to speak, the wailing so choked their voices that one could not describe to the other his sorrow. Odin took this misfortune most to heart, since he best comprehended how great a loss and injury the fall of Balder was to the asas" (Sturluson, 1879, 132-133). The games also simplify the aftermath of Baldur's death—Hermod's journey to Hel, the condition for Baldur's return, and Thok's refusal to weep—elements that are crucial in the original myth because they show that even the gods cannot undo death through power or will.

Loki: The Trickster and Agent of Fate

If Baldur represents innocence and Hel represents death's inevitability, Loki embodies something more complex and harder to categorize—the trickster, the shape-shifter, the one who exists between categories and breaks boundaries. Sturluson's description immediately establishes Loki's ambiguous nature: "There is yet one who is numbered among the asas, but whom some call the backbiter of the asas. He is the originator of deceit, and the disgrace of all gods and men. His name is Loke, or Lopt... He is fair and beautiful of face, but evil in disposition, and very fickle-minded. He surpasses other men in the craft called cunning, and cheats in all things" (Sturluson, 1879, p. 91). Notice the contradictions here: beautiful but evil, clever but deceitful, numbered among the gods but their disgrace. Loki does not fit neat categories, which is precisely what makes him essential to Norse mythology.

Loki's relationship with the gods is one of constant tension and mutual dependence. The Eddas contain numerous stories of Loki causing problems for the gods and then solving them, often through the same cunning that created the trouble in the first place. One particularly telling example is the story of the Master Builder who offered to construct the walls of Asgard in exchange for the sun, moon, and Freyja. When it becomes clear the builder will complete the task and claim his price, "they proceeded to lay hands on Loke. He in his fright then promised with an oath that he should so manage that the builder should lose his wages, let it cost him what it would" (Sturluson 111). Loki's solution involves transforming himself into a mare to distract the builder's stallion, resulting in the birth of Sleipnir, Odin's eight-legged horse. The story demonstrates Loki's fluid nature—he can change sex and species, use sexuality as a tool, and turn potential disaster into ultimate benefit.

Yet Loki's most significant role is as the instigator of Baldur's death and the events leading to Ragnarok. After manipulating Hoder into killing Baldur, Loki disguises himself as the giantess Thok to prevent Baldur's return: "Thok will weep with dry tears for Balder's burial; Neither in life nor in death gave he me gladness. Let Hel keep what she has!" (Sturluson, p. 136-137). This moment is crucial—Loki's refusal to weep ensures that Baldur remains in Hel, that the gods' world remains broken, that Ragnarok becomes inevitable. Yet even here, Loki's motivation remains somewhat unclear. Is he acting out of pure malice? Is he fulfilling his destined role as agent of fate? The gods' subsequent punishment—binding him with his own son's entrails beneath a serpent dripping venom—speaks to the depth of their grief and rage, yet even bound, Loki shakes the earth itself.

Modern gaming's most significant interpretation of Loki comes through *God of War*'s presentation of Atreus, who is revealed to be Loki. This interpretation makes Loki the protagonist's son, a child struggling with his identity and power. The game's Atreus begins as an apparently mortal boy who gradually discovers his divine nature and enormous potential. When he learns his real name is Loki, it is framed not as destiny fulfilled but as possibility opened—he can become Loki the trickster and destroyer, or he can choose a different path. The game presents Loki's identity as something to be navigated rather than simply accepted, transforming the trickster from

an ambiguous adult into a child grappling with questions of identity, power, and morality. This allows players to sympathize with Loki in ways the Eddas do not necessarily encourage, seeing his trickster nature not as inherent but as the potential outcome of a confused and powerful youth making bad choices.

The trickster element—what makes Loki uniquely Loki—gets somewhat diluted in the gaming adaptation. In the Eddas, Loki's trickster nature is not just about causing trouble; it is about shape-shifting, boundary-crossing, and exposing hypocrisy. He transforms into different genders, different species, different forms. He exists between categories: neither fully god nor fully giant, neither purely helpful nor purely harmful, neither wholly male nor wholly female. This fluidity is what makes him dangerous to the gods' ordered world but also what makes him necessary—sometimes you need someone who can break rules and cross boundaries to solve problems that conventional solutions cannot address. What gets lost in adaptation is the deep ambiguity of Loki's role. The Eddas never clearly explain why Loki turns against the gods so completely, and this ambiguity is part of his power. He represents the chaos and uncertainty inherent in existence, the fact that even among gods, motivations can be unclear and actions can have unintended consequences.

The gaming industry's tendency to moralize and explain threatens to strip Loki of this essential ambiguity. By making him sympathetic through Atreus, *God of War* risks losing what makes him distinctly Loki. The original Loki is not necessarily sympathetic—he is fascinating, complex, and in some ways necessary, but not someone with whom we are meant to easily identify. He is the force that breaks things, that exposes flaws, that makes change—whether for good or ill—inevitable. Yet there is something to be said for the game's choice to present Loki as potential rather than destiny, aligning with contemporary values emphasizing individual agency over predestination—whether this aligns with Norse mythology's actual worldview, which featured a much stronger sense of inescapable fate, is another question entirely.

Conclusion

The journey from the Eddas to modern gaming reveals both the enduring power of Norse mythology and the challenges of translating ancient narratives into contemporary media. Hel, Baldur, and Loki each undergo significant transformations in their digital incarnations, sometimes gaining new dimensions and relevance, sometimes losing essential elements of their original characters. These transformations are not inherently negative—adaptation requires change, and video games have introduced millions of people to Norse mythology who might never have picked up the Eddas. Yet the differences between source and adaptation matter, not just for academic accuracy but because they may reflect fundamental shifts in how we understand divinity, morality, and fate itself.

The games we have examined—*God of War*, *Too Human*, *Senua's Sacrifice*, and others—each make distinct choices about how to present these ancient gods. Some prioritize character development and moral complexity, creating versions of the gods that fit modern narrative expectations even when it means drastically altering their

mythological roles. Others use mythology as a lens for exploring human psychology and trauma. Each approach has merit, but none can fully replace engagement with the original texts. The Eddas preserve an entire "universe" in which the world(s) are displayed in a different manner from the Abrahamic one — it portraits a world where gods are not all-powerful or all-good, where heroes fight despite knowing they will lose, and where even creation contains the seeds of its own destruction. This worldview offers perspectives our contemporary culture needs, reminding us that life does not always have happy endings, that doing right does not guarantee reward.

The video game adaptations, for all their virtues, tend to soften these harsh truths. They give us versions of Norse mythology filtered through modern sensibilities about choice, redemption, and moral clarity. They make Loki potentially redeemable, Baldur complex rather than innocent, and Hel either psychological or technological rather than cosmic. These changes make the myths more palatable, more relatable, perhaps more entertaining—but they also domesticate stories that were never meant to be comfortable. The original myths speak of a world where the best and brightest god can be killed by accident and trickery, where death cannot be negotiated away even by gods, where the agent of chaos can only be bound, never truly defeated.

Why return to the Eddas when we have vibrant, accessible, interactive adaptations? Because the Eddas preserve a portion of world history and theology that stands apart from the Abrahamic theological discourse, and this has value due to its power of making people rethink the standard. Understanding the whole mythological system—seeing how all these stories interlock, how fate weaves through everything, how even creation contains the seeds of destruction—provides insights no single game can match. The games can show us gods re-imagined for the modern world. The Eddas can show us gods as they were imagined more than a thousand years ago, preserved through centuries, surviving even the Christianization that sought to erase them. Both have value. Both deserve attention. But if we lose the original in favor of the adaptation, we lose the authentic voice of the ancestors, speaking to us across centuries, telling us stories about gods who were flawed and doomed and glorious—about a world that dies and is reborn, about the importance of honor and courage even, especially, in the face of inevitable defeat.

The digital battle—the translation of Norse mythology into video games—has been fought and will continue. The gods march across our screens, their stories told and retold in pixels and polygons. This is not Ragnarok, not the end of the myths, but their transformation, their continuation in new forms. But for that continuation to remain vital, we must keep returning to where it all began: to the Eddas, to Snorri Sturluson's compilation of ancient wisdom, to the actual myths that the ancestors told around fires on cold northern nights. There, in those ancient texts, Hel still rules her realm with stern impartiality, Baldur still shines in doomed innocence, and Loki still shifts and tricks and brings about both salvation and destruction—waiting to be discovered anew by every generation willing to listen.

References

"Atreus." *God of War Wiki*, Fandom, godofwar.fandom.com/wiki/Atreus#God_of_War_Ragnarök_2. Accessed 10 Nov. 2025.

"Baldur." *God of War Wiki*, Fandom, godofwar.fandom.com/wiki/Baldur#Trivia. Accessed 10 Nov. 2025.

"Baldur." *Too Human Wiki*, Fandom, toohuman.fandom.com/wiki/Baldur#Personality. Accessed 10 Nov. 2025.

Daly, K. N. (2009). *Norse Mythology A to Z*. Facts on File.

"Hel." *Assassin's Creed Wiki*, Fandom, assassinscreed.fandom.com/wiki/Hel#Appearances. Accessed 10 Nov. 2025.

"Hel." *God of War Wiki*, Fandom, godofwar.fandom.com/wiki/Hel. Accessed 10 Nov. 2025.

"Hela." *Hellblade Wiki*, Fandom, thehellblade.fandom.com/wiki/Hela#Trivia. Accessed 10 Nov. 2025.

Larrington, C. (Trans.). (2014). *The Poetic Edda*. Oxford University Press.

Sturluson, S. (1879). *The Younger Edda: Also Called Snorre's Edda or The Prose Edda*. Translated by Rasmus B. Anderson, S.C. Griggs and Company.

The 13th Warrior. Directed by John McTiernan, performances by Antonio Banderas and Omar Sharif, Touchstone Pictures, 1999.

BIONOTE(S)

Nicoleta-Ramona ACATRINEI

Masterandă la Universitatea ,,Alexandru Ioan Cuza "din Iași, Facultatea de Litere, specializarea *Literatură română și hermeneutică literară*. A participat la The National Conference for Students of English Studies at the University of Suceava, 10th Edition, 18 April 2024, Suceava, România și The National Conference for Students of English Studies at the University of Suceava,11th Edition, 8 May 2025, Suceava, România.

A master's student at the "Alexandru Ioan Cuza" University of Iași, Faculty of Letters, specializing in *Romanian Literature and Literary Hermeneutics*. She participated in The National Conference for Students of English Studies at the University of Suceava, 10th Edition, 18 April 2024, Suceava, Romania and The National Conference for Students of English Studies at the University of Suceava, 11th Edition, 8 May 2025, Suceava, Romania.

Anamaria ACONSTANTINESEI

Absolventă a Facultății de Litere și Științe ale Comunicării din cadrul Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava, unde a urmat specializarea Limba și literatura română – Limba și literatura franceză. În prezent, începând cu anul 2025, este masterandă în cadrul aceleiași instituții, la programul de studii Literatură română în context european, aprofundând direcții de cercetare ce vizează literatura română în raport cu spațiul cultural european. Interesele sale academice includ studiul literaturii române, teoria și critica literară, precum și domeniul traducerii literare.

A graduate of the Faculty of Letters and Communication Sciences of "Ştefan cel Mare" University of Suceava, where she studied Romanian Language and Literature – French Language and Literature. Currently, starting in 2025, she is a master's student at the same institution, in the Romanian Literature in European Context study program, delving into research directions that target Romanian literature in relation to the European cultural space.

Oana Florina S. BULGARU

Studentă în anul al doilea la Facultatea de Litere de la Universitatea ,,Dunărea de Jos din Galați", specializarea Engleză-Franceză. Interesele sale academice include teatrul contemporan, literature victoriană, studiul ezoterismului şi al

A second-year student at "Dunărea de Jos" University of Galați, Faculty of Letters, where she studies English Language and Literature – French Language and Literature. Her research interests focus on contemporary drama,

ocultului, cu precădere influența lor asupra mişcărilor artistice din secolele XIX şi XX.

Victorian literature, and the academic study of esotericism and the occult, particularly their influence on artistic movements during the nineteenth and early twentieth centuries.

Elisa-Adriana CHIVEREAN

Studentă în anul al doilea la Universitatea de Medicină, Farmacie, Ştiinţe şi Tehnologie „George Emil Palade" din Târgu Mureş, urmând programele de Drept şi Limba şi literatura română – Limba şi literatura engleză. Activitatea sa academică se situează la intersecţia dintre drept şi literatură, cu interes pentru limbaj, autoritate şi interpretare. A participat la conferinţe şi sesiuni ştiinţifice naţionale şi internaţionale (Alba Iulia, Suceava, Bucureşti, Tirana), precum şi la congrese internaţionale (Marisiensis 2025 - locul I, secţiunea Drept). A participat şi la competiţii academice în România şi în străinătate.

A second-year student at the "George Emil Palade" University of Medicine, Pharmacy, Science and Technology of Târgu Mureș, pursuing degrees in Law and Romanian and English Language and Literature. Her academic work lies at the intersection of law and literature, focusing on language, authority, and interpretation. She has participated in national and international conferences and scientific sessions (Alba Iulia, Suceava, Bucharest, Tirana), as well as in scientific congresses (Marisiensis 2025 – 1st place, Law section). She has also taken part in academic competitions in Romania and abroad.

Alma-Mariana CIOBANU

Masterandă în cadrul programului de studii *Literatură română și hermeneutică* literară al Facultății de Litere din cadrul Universității „Alexandru Ioan Cuza" din Iași. Interesele sale de cercetare vizează rolul scriitorului ca voce a conștiinței publice, cu un focus special pe reprezentările literare ale societății în perioadele de criză și traumă istorică, înainte și după 1989. A mai participat, în 2025, la: *Gaudeamus. Contribuții la cercetarea filologică actuală*, ediția a V-a, la Universitatea din Oradea; *Simpozionul Studențesc Cultură. Educație. Societate* organizat la Universitatea din Arad.

A master's student in the *Romanian Literature and Literary Hermeneutics* study program at the Faculty of Letters, "Alexandru Ioan Cuza" University of Iași. Her research interests focus on the writer's role as a voice of public conscience, with a special emphasis on literary representations of society during periods of crisis and historical trauma, before and after 1989. In 2025, she participated in: the 5th edition of "Gaudeamus: Contributions to Current Philological Research" at the Faculty of Letters, University of Oradea; "Culture. Education. Society" (Arad).

Andreea-Bianca CLAPON

Studentă la Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iași, Facultatea de Litere, specializarea Limbă și literatură engleză–română. Interesele sale academice includ atât lingvistică, semantică, pragmatică și studii ale traducerii, cât și literatura gotică și literatura perioadei Regency. A participat la conferința *Interculturalia* (aprilie 2026), cu o lucrare despre pierderea corporalității lui Vlad Țepeș în *Dracula*, precum și la conferința *Liter@t* (noiembrie 2025). În timpul liber scrie poezie și explorează cultura jocurilor video.

A student at "Alexandru Ioan Cuza" University of Iași, Faculty of Letters, majoring in English-Romanian. Her academic interests include linguistics, semantics, pragmatics, translation studies, Gothic literature and Regency-era literature. She participated in the *Interculturalia* conference (April 2026) with a paper on the disembodiment of Vlad the Impaler in *Dracula* by Bram Stoker, and in the *Liter@t* conference (November 2025). In her free time, she writes poetry and engages with video game culture.

Mihaela-Ionela DUMITRACHE

Masterandă în anul al doilea la Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, Universitatea „Ștefan cel Mare" Suceava, în cadrul programului *Cultură și Civilizație Britanică în Contextul Globalizării*. Activitatea sa de cercetare se axează pe literatura modernă și postmodernă, pe relația dintre textul literar și adaptările sale cinematografice, precum și pe analiza fenomenelor culturale în contexte contemporane. A participat la conferințe naționale și internaționale dedicate literaturii și culturii britanice și americane. Lucrarea de față se înscrie în direcțiile de cercetare dezvoltate în cadrul disertației sale.

A second-year MA student at the Faculty of Letters and Communication Sciences, "Ștefan cel Mare" University of Suceava, enrolled in the programme British Culture and *Civilisation in the Context of Globalisation*. Her main research interests focus on modern and postmodern literature, the relationship between literary texts and their cinematic adaptations, as well as the analysis of cultural phenomena in contemporary contexts. She has participated in national and international conferences dedicated to British and American literature and culture. This paper is part of the research directions developed within her MA thesis.

Elvira-Maria DUȚĂ

Universitatea „Babeș-Bolyai" Cluj-Napoca, specializare franceză-spaniolă, anul I. Participări la olimpiadele naționale de limba franceză (2022, 2023, 2024). Ediția a VII-a a Concursului Național de Traduceri între limbi romanice, Universitatea din Craiova, Facultatea de Litere, locul III. Concursul

"Babeș-Bolyai" University Cluj-Napoca, French–Spanish specialization, first year. Participation in the national French language Olympiads (2022, 2023, 2024). 7th edition of the National Translation Contest between Romance languages, University of Craiova, Faculty of Letters, third place. National Translation Contest,

Național de Traduceri, Universitatea „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia, ediția a X-a, locul III. Participare conferință studențească UBB, Facultatea de Litere, 2025, cu lucrarea „Catalana – între limbă și dialect”, mențiune. Participare Școala de vară coșeriană, 2025.

“1 Decembrie 1918” University of Alba Iulia, 10th edition, third place. Participation in the student conference at UBB, Faculty of Letters, 2025, with the paper “Catalan between language and dialect”, mention. Participation in the Coșerian Summer School, 2025.

Ioana GÎRNOD

Studentă la programul de master Limba română ca limbă străină/nematernă din cadrul Facultății de Litere a Universității „Babeș-Bolyai” din Cluj-Napoca. A absolvit programul de licență Limba și Literatura Portugheză-Limba și Literatura Română la aceeași instituție în iulie 2025. Interesele sale de cercetare includ literatura portugheză și de expresie lusofonă, precum și procesele traductologice respectiv traducerile literare românești din portugheză și viceversa. În 2025 a obținut Mențiune onorifică în cadrul Sesiunii de comunicări științifice pentru studenți organizată de Facultatea de Litere unde a prezentat o parte din subiectul lucrării sale de licență, *Retraducerea romanului Dom Casmurro: O abordare culturemică.* De asemenea, a obținut Mențiune specială și în cadrul concursului de traduceri „Mioara Caragea” organizat de Catedra Fernando Pessoa a Facultății de Limbi și Literaturi Străine din cadrul Universității din București în 2024, pentru traducerea în română a poemului „25 de abril” al Sophiei de Mello Breyner.

Student in the master’s program Romanian as a foreign/non-native language at the Faculty of Letters of “Babeş-Bolyai” University in Cluj-Napoca. She graduated from the bachelor’s program Portuguese Language and Literature-Romanian Language and Literature at the same institution in July 2025. Her research interests include Portuguese and Lusophone literature, as well as translation mechanisms, namely Romanian literary translations from Portuguese and vice versa. In 2025 she gained an Honorable Mention at the Scientific Communications Sessions for students organized by the Faculty of Letters where she presented a part of her bachelor’s thesis *Retranslating the novel Dom Casmurro: A Cultural Approach*. She also obtained Special Mention in the “Mioara Caragea” translation competition organized by the Fernando Pessoa Department of the Faculty of Foreign Languages and Literatures of the University of Bucharest in 2024 for the Romanian translation of the poem “25 de abril” by Sophia de Mello Breyner.

Maria-Monica HOFMAN

Studentă în anul al doilea la Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, specializarea Engleză-Spaniolă, din cadrul Universității „Ștefan cel Mare din Suceava”.

A second-year student at the Faculty of Letters and Communication Sciences, specializing in English-Spanish at the “Ştefan cel Mare” University of Suceava.

Ilinca-Aurora ILIE

Studentă în anul al treilea la Facultatea de Litere, Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iași, specializarea Limba și Literatura Spaniolă – Engleză. În perioada 2024–2025, a urmat un stagiu de studii la Universitatea din Salamanca, Spania. A participat la numeroase simpozioane studențești, prezentând lucrări despre Tolkien (*Cultură. Educație. Societate*, Arad), Valle-Inclán (*Cultural Crossroads*, Ploiești, 2024 și *Interculturalia*, Iași, 2025), José Hernández (*Cultural Crossroads*, 2025) și Vicente Huidobro (*Interculturalia*, 2026). Interesele sale de cercetare vizează literatura hispanică și engleză, poststructuralismul și spațiul sociolingvistic.

A third-year student at the Faculty of Letters, "Alexandru Ioan Cuza" University of Iași, majoring in Spanish and English Language and Literature. Between 2024 and 2025, they completed a one-year study mobility at the University of Salamanca, Spain. They have participated in several student symposiums, presenting research on Tolkien (*Arad, 2024*), Valle-Inclán (*Cultural Crossroads*, Ploiești, 2024; *Interculturalia*, Iași, 2025), José Hernández (*Cultural Crossroads*, 2025), and Vicente Huidobro (*Interculturalia*, 2026). Their research interests include Hispanic and English literature, poststructuralism, and sociolinguistics.

Maria Nicoleta ION

Studentă la Universitatea „Dunărea de Jos din Galați", Facultatea de Litere, specializarea Științe ale comunicării – Jurnalism. Domeniile sale de interes includ cultura digitală, identitatea online și reprezentarea de sine în mediul virtual. A participat la proiecte academice și este interesată de analiza relației dintre tehnologie și construcția identității contemporane.

A student at the Lower Danube University of Galați, Faculty of Letters, specializing in Communication Sciences - Journalism. Her areas of interest include digital culture, online identity and self-representation in the virtual environment. She has participated in academic projects and is interested in analyzing the relationship between technology and the construction of contemporary identity.

Fabiana-Teodora JÂTĂRIUC

Masterandă în primul an, înmatriculată la programul de studii intitulat *Limbă și comunicare*, ce funcționează în cadrul Universității „Ștefan cel Mare" din Suceava, la Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării. Este absolventă a aceleiași facultăți sucevene, promoția 2025 și fiind licențiată în engleză-română. Domeniile sale de interes includ morfologia și sintaxa limbii române, precum și metodologia cercetării. A

A first-year master's student enrolled in the study program entitled *Language and Communication*, which operates within the "Ștefan cel Mare" University of Suceava, at the Faculty of Letters and Communication Sciences. She is a graduate of the same faculty in Suceava, class of 2025, and has a degree in English-Romanian. Her areas of interest include the morphology and syntax of the Romanian language, as well as research

participat la Conferința *Liter@t* organizată în noiembrie 2025.

methodology. She participated in the *Liter@t* Conference organized in November 2025.

Giorgio Alexandro JURAVLE

Student în anul al doilea la Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava, Facultatea de litere si ştiinţe ale comunicării, specializarea: Limbă si literatură Franceză – Limbă si literatură italiană. Interesele sale academice includ literatura contemporana si studiul limbilor străine. A obţinut premiul I la nivel Judeţean si premiul al II-lea la nivel naţional la Olimpiada Naţională de limbi romanice-italiana (2023), precum si premiul al III-lea la nivel judeţean la aceeaşi competiţie (2024). De asemenea, a promovat examenul de limba franceza DELF B2, a participat la conferinţa studenţească *Liter@t* – „Ludicreativitatea" (2025).

A student in the 2nd year at Ștefan cel Mare University of Suceava, Faculty of Letters and Communication Sciences, majoring in French Language and Literature – Italian Language and Literature. His academic interests include contemporary literature and the study of foreign languages. He won in Romania the 1st prize at the county level and 2nd prize at the national level in the National Olympiad of Romance Languages – Italian (2023), as well as 3rd prize at the county level in the same competition (2024). He also passed the DELF B2 French language exam and participated in the student conference *Liter@t* – "Ludicreativity" (2025).

Ana-Maria JURAVLE

Studentă în anul al doilea la Facultatea de Litere şi Ştiinţe ale Comunicării din cadrul Universităţii „Ştefan cel Mare" din Suceava, la specializarea Limba şi Literatura Engleză – Limba şi Literatura Spaniolă.

A second-year student at the Faculty of Letters and Communication Sciences at the „Ștefan cel Mare" University of Suceava, specializing in English and Spanish Language and Literature.

Sergiu LOZINSCHI

Licenţiat în Filologie Spaniolă şi Rusă al Universităţii din Bucureşti şi masterand la Masterul de Studii Hispanice de la aceeaşi instituţie. Ca masterand, a beneficiat de o bursă de un semestru la Universitatea Complutense din Madrid. A urmat cursuri de polonă, slovenă şi croată la universităţile din Bucureşti, Katowice, Poznań, Ljubljana şi Maribor şi este traducător din limba slovenă în cadrul proiectului CELA (Connecting Emerging Literary Artists). A publicat

Holds a degree in Spanish and Russian Philology from the University of Bucharest and is currently pursuing a Master's degree in Hispanic Studies at the same institution. As a master's student he received a one semester scholarship at the Complutense University of Madrid. He has taken Polish, Slovenian and Croatian courses at the universities of Bucharest, Katowice, Poznań, Ljubljana and Maribor, and works as a translator from Slovenian within the CELA (Connecting Emerging

articole şi recenzii, precum şi traduceri de fragmente literare din limbile spaniolă, slovenă şi rusă în reviste de specialitate şi culturale (*Slovo, Romanoslavica, Studii de Ştiinţă şi Cultură, Limbă şi cultură, Revista de traduceri literare, Polis, Observator cultural, Dilema*).

Literary Artists) project. He has published scientific papers and book reviews as well as literary translations from Spanish, Slovenian and Russian in specialized and cultural journals (*Slovo, Romanoslavica, Studii de Știință și Cultură, Limbă și cultură, Revista de traduceri literare, Polis, Observator cultural, Dilema, Familia*).

Andreea MĂRĂNDUCA

Studentă în anul al doilea la Universitatea „Ştefan cel Mare" din Suceava, Facultatea de Litere şi Ştiinţe ale Comunicării, specializarea Română-Spaniolă. A participat cu lucrarea *O perspectivă asupra modelului antieroului în context social* în cadrul conferinţei ştiinţifice studenţeşti Cultural Crossroads Heroic and Anti-Heroic Patterns 2025, organizată de Universitatea Petrol-Gaze din Ploieşti. De asemenea, a participat cu lucrarea *Autoritatea paternă, libertatea alegerii şi începuturile rezilienţei feminine în El sí de las niñas, de Leandro Fernández de Moratín* în cadrul conferinţei: IV International Youth Scientific Conference 2026: Plato is My Friend, but Truth Is Dearer: Experiences and Discourses of Vulnerability, Resilience, and Recovery on the Path Towards an Inclusive Society, organizată de Universitatea Națională „Yuriy Fedkovych" din Cernăuți și Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava.

A second-year student at "Ștefan cel Mare University" of Suceava, Faculty of Letters and Communication Sciences, specializing in Romanian-Spanish. She participated with the paper *A perspective on the antihero model in a social context* at the student scientific conference Cultural Crossroads Heroic and Anti-Heroic Patterns 2025, organized by the Petrol-Gaze University of Ploiești. She also participated with the paper *Paternal authority, freedom of choice and the beginnings of female resilience in El sí de las niñas by Leandro Fernández de Moratín* at the conference: IV International Youth Scientific Conference 2026: Plato is My Friend, but Truth Is Dearer: Experiences and Discourses of Vulnerability, Resilience, and Recovery on the Path Towards an Inclusive Society, organized by the "Yuriy Fedkovych" Chernivtsi National University and the "Ștefan cel Mare" University of Suceava.

Andra Ionela MIRCEA

Studentă la Universitatea „Dunărea de Jos" din Galaţi, în cadrul Facultăţii de Litere, specializarea Jurnalism. Interesele sale academice vizează şi comunicarea media, influenţa reţelelor sociale şi analiza conţinutului digital. A participat la activităţi şi proiecte academice specifice domeniului journalistic precum

A student at "Dunărea de Jos" University of Galaţi, within the Faculty of Letters, majoring in Journalism. Her academic interests include media communication, social media influence, and digital content analysis. She has participated in academic activities and projects related to journalism, such as the "Vigilant Minds"

conferința „Vigilant Minds” și nu numai, fiind interesată de evoluția noilor forme de comunicare online.

conference, also others, and is interested in the evolution of new forms of online communication.

Maria-Claudia MRAȚIC

Absolventă a Facultății de Litere, Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați, specializarea Engleză–Română, în prezent masterandă în cadrul programului de Traducere și interpretariat (Engleză–Română). Interesele de cercetare vizează analiza discursului, în special discursul jurnalistic și publicitar, din perspectiva creativității lingvistice și a dimensiunii ludice. A participat la Sesiunea de Comunicări Științifice Studențești (2025), secțiunea Limba și literatura română, cu lucrarea „Prezența tehnicii discursului repetat în titlurile presei contemporane – funcții retorice și impact mediatic”.

Graduate of the Faculty of Letters, “Dunărea de Jos” University of Galați, majoring in English–Romanian, currently enrolled in a Master’s program in Translation and Interpreting (English–Romanian). Research interests focus on discourse analysis, particularly journalistic and advertising discourse, with an emphasis on linguistic creativity and the ludic dimension. Participated in the 2025 Student Scientific Communications Session (Romanian section) with the paper “The Presence of Repetitive Discourse Techniques in Contemporary Press Headlines – Rhetorical Functions and Media Impact”.

Maria-Magdalena PETRENCHI

Studentă în anul al doilea la Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava, Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, specializarea Limbă și literatură franceză – Limbă și literatură italiană. Este pasionată de limbi străine, literatură. A participat la un concurs de biologie (2022), demonstrând interes pentru domenii variate. În perioada liceului, la Colegiul Național „Mihai Eminescu” din Suceava, s-a remarcat prin implicarea în numeroase activități educaționale.

A second-year student at “Ștefan cel Mare” University of Suceava, within the Faculty of Letters and Communication Sciences, specializing in French Language and Literature – Italian Language and Literature. She is passionate about foreign languages and literature. In (2022), she participated in a biology competition, demonstrating her interest in diverse fields of study. During her high school years at the “Mihai Eminescu” National College in Suceava, she distinguished herself through active involvement in numerous educational activities.

David POPA

Student în anul al doilea al Facultății de Litere din cadrul Universității „Dunărea de Jos” din Galați. Pasionat de scris încă din adolescență, David cultivă un spirit liber și o curiozitate neobosită față de

A second-year student at the Faculty of Letters, “Dunărea de Jos” University of Galați. A passionate writer with a free spirit and an enduring curiosity for world cultures, David has long been drawn to

culturile lumii, în special față de mitologia nordică, pe care o explorează atât în scrierile sale, cât și în cercetarea academică. Dincolo de pagina scrisă, David este un voluntar activ, implicat în proiecte culturale și educaționale — de la activitățile Centrului Cultural din Galați, până la organizarea unui bootcamp de vară dedicat inteligenței artificiale și prezenței în mediul online, proiect care reflectă dorința sa de a conecta tradiționalul cu modernul.

Norse mythology, weaving its stories and symbols into both his academic work and his personal writing. Beyond scholarship, he is an active volunteer committed to cultural and educational causes — from projects at the Galați Cultural Centre to co-organizing a summer bootcamp on artificial intelligence and social media presence, an initiative that reflects his belief in bridging the ancient and the contemporary.

Andreea-Daniela POPESCU

Studentă în cadrul Facultății de Litere, Universitatea „Babeș-Bolyai" din Cluj-Napoca, specializarea *Limba română în context romanic*, nivel master. A mai publicat în *Buletinul Studenților și Masteranzilor Filologi* Vol. 10/2025, Vol. 9 /2024 și Vol. 8/2023, și a mai participat la Sesiunea Științifică a Studenților și Masteranzilor Filologi, ediția 2023/ 2024/2025 din cadrul Facultății de Istorie, Litere și Științe ale Educației, Universitatea „1 Decembrie 1918" din Alba Iulia.

Student at the Faculty of Letters, "Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca, specialization: *Romanian Language in a Romantic Context*, master level. She also published in the Bulletin of Students and Masters Philologists Vol. 10/2025, Vol. 9 /2024 and Vol. 8/2023, publication with ISSN and her also participated in the Scientific Session of Philologists Students and Masters, 2023/2024/2025 edition of the Faculty of History, Letters and Education Sciences, "1 December 1918" University of Alba Iulia.

Denisa-Maria POPLIUC-CUZA

Masterandă în anul I la masteratul de „Literatură română si hermeneutică literară" la Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" din Iasi. Și-a obținut recent licența (specializarea Franceză-Română) la Facultatea de Litere din cadrul aceleiași universități. Printre participările la conferințe se numără și prezentările susținute în cadrul colocviului *Interculturalia*, organizat în cadrul universității sus-menționate.

A first-year master's student in "Romanian Literature and Literary Hermeneutics" at the "Alexandru Ioan Cuza" University of Iasi. She recently obtained her bachelor's degree (French-Romanian specialization) at the Faculty of Letters of the same university. Among her participation in conferences are also the presentations given at the *Interculturalia* colloquium, organized within the aforementioned university.

Petronela POȘTOVEI

Masterandă în cadrul programului *English in the Digital Age* la Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava. Este absolventă a programului de licență Limba și literatura engleză – Limba și literatura română (Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării). Domeniile sale de interes vizează studiile engleze, cu accent pe identitate, narativitate și teoria literară contemporană.

An MA student in *English in the Digital Age* at Ștefan cel Mare University of Suceava. She holds a BA in English Language and Literature – Romanian Language and Literature (Faculty of Letters and Communication Sciences, "Ştefan cel Mare" University of Suceava). Her research interests focus on English Studies, with an emphasis on identity, narrative, and contemporary literary theory.

Ioana-Alexandra PRISACARIU

Urmează cursurile masteratului English in the Digital Age la Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava (USV). A absolvit programul de licență Limba și literatura engleză – Limba și literatura română (Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, USV). Interesele sale de cercetare se concentrează în principal asupra studiilor culturale, cu un accent pe studiile americane și pe influența lor culturală și ideologică, abordată atât din perspectivă sincronică, cât și diacronică.

An MA student in English in the Digital Age at Ștefan cel Mare University of Suceava (USV). She holds a BA in English Language and Literature – Romanian Language and Literature (Faculty of Letters and Communication Sciences, USV). Her research interests focus primarily on cultural studies, with a particular emphasis on American Studies and their wider cultural and ideological influence, approached both synchronically and diachronically.

Maria Iuliana RÂȘCA (TOFAN)

Studentă în anul al doilea la Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării din cadrul Universității Ștefan cel Mare din Suceava, specializarea Engleză-Spaniolă. A participat cu lucrarea *„Atenția – cheia învățării eficiente în procesul didactic"* în cadrul Conferinței Naționale SPRE USV 2025, organizată de Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava. Această lucrare a fost publicată în volumul conferinței, *Soluții practice prin educație,* Editura Didactică și Pedagogică, București. De asemenea, a obținut premiul II în cadrul Concursului de traducere de poezie hispano-americană *Via Rumania Cultura*, ediția a VIII-a/2025.

A second-year student at the Faculty of Letters and Communication Sciences at the Stefan cel Mare University of Suceava, specializing in English-Spanish. She participated in the National Conference SPRE USV 2025, organized by the "Stefan cel Mare" University of Suceava, with the paper *"Attention – The key to Effective Learning in the Teaching Process"*. This paper was published in the conference volume, *Practical Solutions Through Education*, Publisher: Didactic and Pedagogical Publishing House, Bucharest. She also won the second prize at the Via Rumania Cultura Hispano-American Poetry Translation Contest, 8th edition/2025.

Vlad-Alexandru RUSU

Student în cadrul Facultății de Litere a Universității „Babeș-Bolyai" din Cluj-Napoca, înscris în al doilea an la masteratul de Studii Culturale Britanice. În prealabil, a participat la 4 conferințe: la Simpozionul Studenților de la Engleză, organizat de Universitatea de Vest din Timișoara, cu comunicarea „*The Drowned World*: J. G. Ballard's Speculative Vision of Climate Change and Inner Landscapes"; la Sesiunea Științifică a Studenților de la Facultatea de Litere a UBB, cu comunicarea „History, Unity and Separation in James Robertson's *And The Land Lay Still*"; la prima ediție a conferinței *Liter@t*, organizată de Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava, cu comunicarea „The Psychology of Play: Addiction Mechanisms in League of Legends" și la a 3-a ediție a Conferinței Internațională RADH (Recent Advancements in Digital Humanities), organizată de Universitatea din Craiova și Universitatea din București, cu comunicarea „Mental Health Risks of Large Language Models".

A student at the Faculty of Letters of "Babeș-Bolyai" University, Cluj-Napoca, enrolled as a second year student in the masterate programme British Cultural Studes. Beforehand, I participated at 4 conferences: The Symposium for English Students, organized by West University of Timișoara, with the communication "*The Drowned World*: J.G. Ballard's Speculative Vision of Climate Change and Inner Landscapes"; the Student' Communication Session at the Faculty of Letters at UBB, with the communication "History, Unity and Separation in James Robertson's *And The Land Lay Still*", The First Liter@t Conference, organized by Ștefan cel Mare University of Suceava, with the communication "The Psychology of Play: Addiction Mechanisms in League of Legends" and The Third International Conference RADH (Recent Advancements in Digital Humanities), organized by the University of Craiova and the University of Bucharest, with the communication "Mental Health Risks of Large Language Models".

Ioan Teodor SOCOLIUC GOIAN

Universitatea „Ștefan cel Mare" din Suceava, Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, specializările franceză–germană și engleză–spaniolă, anul al doilea. Participări la olimpiada națională de limba franceză (2023, 2024). Concurs de traduceri, Universitatea din Craiova, locul III. Concurs de traduceri, Timișoara, organizat de Consulatul Peru, locul I.

"Ștefan cel Mare" University of Suceava, Faculty of Letters and Communication Sciences, French–German and English–Spanish specializations, second year. Participation in the national French language Olympiad (2023, 2024). Translation contest, University of Craiova, third prize. Translation contest, Timișoara, organized by the Consulate of Peru, first prize.

Catrinel ŞERBU

Studentă la Universitatea ,,Dunărea de Jos" din Galați, Facultatea de Litere, specializarea Română-Engleză.

Student at "Dunărea de Jos" University of Galați, Faculty of Letters, majoring in Romanian-English.

Emanuela-Cezara TRANDAFIR

Studentă în cadrul Universității "Ștefan cel Mare" din Suceava, Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării, specializarea Limba și literatura franceză – Limba și literatura engleză, anul III. Interesele mele de cercetare vizează traductologia și analiza mecanismelor ludice în procesul traducerii textelor pentru copii, cu accent pe identificarea strategiilor prin care jocurile de limbaj, umorul și elementele culturale pot fi adaptate eficient pentru publicul țintă.

A third-year student at "Ștefan cel Mare" University of Suceava, Faculty of Letters and Communication Sciences, specializing in French Language and Literature – English Language and Literature. My research interests focus on Translation Studies and the analysis of playful mechanisms in the process of translating children's literature, with an emphasis on identifying strategies through which wordplay, humor, and cultural elements can be effectively adapted for the target audience.

Adrian VLAD

Student la Facultatea de Litere din Galați, specializarea Științe ale Comunicării, specializarea Jurnalism. Absolvent al unui profil liceal similar cu specializarea urmată în prezent, Vlad Adrian este pasionat de fotografie, de imagine în general și de tot ceea ce înseamnă comunicarea, în special cea de pe rețelele de socializare.

A student at the Faculty of Letters in Galați, enrolled in the Communication Sciences program, specializing in Journalism. A graduate of a high school track similar to his current field of study, Vlad Adrian is passionate about photography, visual storytelling in general, and everything related to communication, especially communication on social media platforms.