

# Joc și joacă

Discipline umaniste - Limba română

[www.enciclopul.ro](http://www.enciclopul.ro)

Jocul este o activitate care mimează realitatea – se bazează pe convenții prestabilite, pe reguli, dar și pe imaginație. Din cele mai vechi timpuri, jocul a făcut parte din esența noastră. În Antichitate, la vechii greci și la romani, jocurile făceau parte din ritualurile sacre, închinare zeilor. Fiecare oraș sau alianță între orașe avea un zeu protector în cinstea căruia se țineau sărbători publice care presupuneau întreceri: lupte și probe atletice, care demonstrează priceperea militarului ideal. Cele mai cunoscute astfel de jocuri sunt Jocurile Olimpice, închinare divinității supreme a panteonului grec, Zeus, Jocurile Pitice, în cinstea zeului Apollon, patronul artelor și Jocurile Istmice, dedicate stăpânului mărilor, Poseidon. Aceste jocuri au o valoare simbolică – pe perioada lor este valabil armistițiul general (suspendarea oricărui conflict între orașe, oprirea execuțiilor capitale și amânarea proceselor). Conducătorii romani considerau că poporul lor, pentru a fi fericit, trebuie să aibă „pâine și circ” (lat. „panem et circenses”), adică să trăiască în bunăstare și să privească jocuri publice, spectacole, manifestări care să-i facă să se detașeze de lumea reală și să se transpună în timpul și spațiul jocului. Deși romanii sunt celebri pentru luptele gladiatorilor din arenă, ei organizau și întreceri atletice, curse de care, dar și concursuri muzicale sau întreceri oratorice. Jocurile sunt, esențialmente, o imagine a realității, menite să îi pregătească pe copii pentru adevărata viață. Berberii marocani au fost primii care au folosit păpuși pentru a-i pregăti pe copii pentru lume, jocurile lor fiind simulări ale ritualurilor sacre ale adulților. Jocurile au evoluat odată cu societatea: de la demonstrații războinice ale barbarilor, la șah, cu figurine simbolizând curtea regală a evului mediu, până la simulările avansate din zilele noastre, care sunt modelări ale realității din ce în ce mai complexe pe care o trăim, din punct de vedere militar, social, cultural sau politic.

Conform lui Johan Huizinga, omul se poate afla în mai multe ipostaze: Homo sapiens (omul care gândește), Homo faber (omul care muncește) și Homo ludens (omul care se joacă). În eseul său cu tentă filosofică, „Homo ludens”, autorul construiește un profil al acestui Homo ludens și propune o definiție a jocului. Conform eseistului, jocul este o acțiune liberă și conștientă, ce îl absoarbe integral pe jucător, fiind un intermezzo al vieții obișnuite și având un timp și un spațiu proprii, ce nu se identifică cu coordonatele lumii reale. Autorul olandez consideră că jocul are o valoare compensatorie, fiind un instrument al

minții noastre pentru a crea ceea ce ne este imposibil în realitate; ne permite să visăm, să fim creativi, să depășim bariere. Jocul, pentru cercetător, are și valențe pedagogice ori sociale – consolidează relațiile dintre oameni, fluidizează comunicarea, poate avea rol în stabilirea unor ierarhii în societate, având în același timp rol educativ, de formare și pregătire a copilului înainte de intrarea în viață. Un alt teoretician al jocului este Roger Caillois, care, în lucrarea sa „Jocurile și oamenii”, clasifică jocul în „paideia” (caracterizat de fabulație senină, lipsa regulilor și imaginație necontrolată) și „ludens” (tipul de joc în care regulile sunt importante). Autorul francez remarcă, totuși, că regulile unui joc nu îngăduiesc imaginația, ci dimpotrivă, au rolul de a stimula și a potența creativitatea. Jocurile „ludens” sunt clasificate la rândul lor în această lucrare. Astfel, sociologul distinge jocurile „alea” (jocuri de noroc – zaruri, cărți, ruletă), „ilinx” (jocuri de risc, care presupun alterarea momentană a percepțiilor – Montagne Russe, caruselul), „agon” (jocuri care presupun competiția – întrecerile sportive, șahul) și „mimicry” (jocuri care presupun spectacolul și mimetismul – teatrul, carnavalul, ciroul). Jean Chevalier, autorul unui cunoscut dicționar de simboluri, consideră jocul ca fiind resortul primordial al civilizației și întrevede în el o încărcătură magică. În opinia autorului, jocul are o funcție de ritual inițiativ; stimulează creativitatea, inventivitatea, presupunând inventarea unei lumi, având și rolul de a lega realitatea de ficțiune.

În artele vizuale se vede evoluția jocului, odată cu evoluția tehnicilor picturale. Din cele mai vechi timpuri, jocul a fost o temă importantă în artă. În Antichitate, printre picturile funerare din monumentele suveranilor egipteni, s-a descoperit o scenă în care regina Nefertari juca „Senet”, un joc cu piese albe și negre, cu ajutorul căruia nobilii vremurilor își ghiceau destinul și își imaginau viața de dincolo de moarte. Și la greci, ori la romani, au fost descoperite picturi murale ce surprindeau scene din întrecerile sportive: aruncarea discului, alergări, lupte în arenă. În imperiul Chinez, în timpul dinastiei Tang (sec. VII-X d. Hr.), apar primele cărți de joc, jocul de cărți, alături de șah, fiind, de atunci începând, foarte prezent în picturile medievale, renaștentiste și din epoca modernă. Diferențele principale între aceste picturi constau în tehnica folosită. Primele tablouri au culori simple, naive, sunt lipsite de nuanțe, de umbre și de perspective. Pe măsură ce trece timpul, culminând cu seria „Jucătorii de cărți”, a lui Paul Cézanne, formată din cinci tablouri care surprind aceeași scenă în condiții diferite de iluminare, cu eventuale modificări ale personajelor sau poziției lor, sunt ilustrate cu fidelitate cele mai mici detalii ale scenelor. O altă pictură interesantă despre jocul de cărți este „Trișorii”, semnată de Georges de la Tour, care vine cu o perspectivă nouă asupra jocului – încălcarea regulilor. Scena nu impresionează prin complexitate, însă se remarcă prin originalitate și prin fidelitatea cu care surprinde caracterul uman. Unul dintre tablourile remarcabile ce au ca temă jocul este „Jocuri de copii”, al pictorului renaștentist Pieter Bruegel cel Bătrân. Acesta prezintă o scenă, într-un oraș mic, în care o piață publică și toate străzile au fost invadate de copii care se joacă fiecare în felul său. Tabloul este o ilustrație limpede a faptului că jocul este o activitate ce-l absoarbe în întregime pe jucător, ce-l face să uite de tot ce-l înconjoară fiind în același timp contagios. Prin analiza secvențială a operei de artă, au

fost identificate cel puțin optzeci de jocuri distincte, specifice acelor vremuri. În epoca contemporană, în toate picturile artistului Joan Miro se remarcă o nuanță ludică. El „se joacă” cu formele și culorile și creează reprezentări artistice abstracte, criptice, dar cu un aspect jucăuș. Așadar, jocul în pictură are două componente – pe de-o parte, ilustrarea temei jocului, reprezentări ale jocurilor copiilor și adulților, pe de altă parte jocul cu formele și culorile care desăvârșește opera. Sculptorul român Constantin Brâncuși definea arta ca fiind „jocul între frumos și urât, un joc insesizabil prin rațiune”, insistând pe latura ludică a procesului de creație artistică, iar despre structurile sale s-a spus că reprezintă „un joc al geometriei”. Adesea sculpturile sale sunt dificil de interpretat, provocându-l pe privitor la un joc al imaginației, de această dată, prin care să descifreze mesajul sculpturii, corelând forma cu titlul.

În literatură, ca și în celelalte arte, jocul este și o temă, dar și un instrument. Această idee este surprinsă de Tudor Arghezi, în poezia cu valoare de ars poetica „Prefață”. Arghezi surprinde un joc de creație, asimilează construcția unui univers ficțional, „Să mințim, să povestim”, cu o activitate ludică, „un rămășag”. Poetul descrie în opera sa procesul creației literare în literatura pentru copii, care are valențe unice, jucăușe și bazate pe descoperire. Autorul propune și cititorului un joc – să facă abstracție de dogme și de preconcepții și să încerce să privească lumea cu ochi inocenți, de copil. Mircea Horia Simionescu, în povestirea „Erasmus sau A doua fotografie cu oameni mici”, din „Dicționar onomastic”, primul volum din ciclul „Ingeniosul bine temperat”, reușește să surprindă esența jocului în copilărie. Acest joc „de-a războiul” al copiilor din poveste este narat într-un mod insolit, surprinzător pentru cititor. Textul este împărțit în trei secvențe: până la prezentarea lui Titușor, jocul este verosimil – surprinde cu fidelitate strategiile militare ale vremurilor, precum linia Maginot, spionajul și furtul secretelor de război, dar și defecte umane și sociale – trădarea, nepotismul, corupția etc. A doua secvență, dialogul dintre narator și fratele său duce acest joc în derizoriu: „Bosoancă vine pe la noi ca să se joace cu mașinile de pompieri aduse de nenea Titu”. Ultima secvență, finalul, este ambiguu și ne lasă să reflectăm asupra vârstei reale a naratorului și a relației dintre el și ceilalți jucători: „Seara scrisi prima poezie de dragoste (...)”. În fragmentul „Jocurile lui Gargantua”, din opera „Gargantua și Pantagruel”, scrisă de François Rabelais, sunt enumerate o serie de jocuri, care ilustrează perfect toate categoriile enunțate de Roger Caillois: jocurile de noroc sunt reprezentate de diferitele tipuri de jocuri de cărți, mai multe jocuri care presupun întrecerea (jocuri sportive), jocuri de risc (lapte gros, trântă), dar mai ales jocuri mimicy, marcate prin particula „de-a”. Astfel, este surprinsă una din funcțiile jocului, aceea de a fi o poartă de ieșire din curgerea normală a timpului și intrarea pe un curs paralel, într-o lume cu coordonate schimbate, cu reguli noi, bazate pe inventivitate. Lucian Blaga, în poezia „Trei fețe”, folosește trei seturi de simboluri pentru a defini diferitele vârste. Astfel, vârstele, copilăria, tinerețea, bătrânețea, trăsăturile, iubirea, înțelepciunea și ludismul, și vocile, râsul, cântecul și tăcerea conturează perfect trei instanțe lirice „tridimensionale”. Copilul este preocupat de joc și râde candid, tânărul și-a cristalizat râsul și l-a transformat în cântec în care și exprimă iubirea, iar bătrânul, în înțelepciunea

sa, alege să tacă. În perioada contemporană, apar și alte forme de a scrie poezie, care au nuanțe ludice. Un experiment poetic al începutului de secol al XX-lea este reprezentat de caligrame, concept brevetat de Guillaume Apollinaire, în anul 1918. Acest tip de text valorifică două funcții ale poeziei – funcția grafică și funcția lingvistică. În fapt, aceste caligrame au o lectură dublă, bivalentă, sensul lor conturându-se prin apropierea înțeleșurilor grafice și semantice și compunerea lor într-o semnificație unică. Mai recent, în a doua jumătate a secolului al XX-lea, Ana Maria Uribe brevetează două concepte poetice noi. Tipoemele (poeme tipografice) sunt asemănătoare caligramelor însă se bazează mai puțin pe aspectul lingvistic, cât pe forme și pe expresia intrinsecă a literelor. Anipoemele (poeme animate) sunt distribuite pe mijloace de stocare digitale și adaugă textului două noi dimensiuni – dimensiunea cINETICĂ, literele sunt programate să se deplaseze pe ecran și cea acustică, unora dintre texte fiind-le asociate și sunete sau voci. Astfel, se creează o sinestezie care îl împresoară pe receptor și face ca mesajul să se compună în mintea sa de la mai mulți senzori simultan. O altă formă de experiment poetic este experimentul lingvistic – scrierea unor poezii în limbi inventate. Această formă de expresie, care îi permite artistului să se comunice pe sine în moduri neconvenționale, depășind, astfel, barierele comunicării așa cum este ea percepută în mod uzual, a fost denumită de Nichita Stănescu „limba poezescă”. De exemplu, Nina Cassian, în „Sonet”, imită structura limbii române, creează un poem structural; poezia are un sistem gramatical valid și îndeplinește convențiile speciei sonetului, însă este golită de sens, prin folosirea unor cuvinte inexistente și fără valori semantice. Leoparda lui Virgil Teodorescu este un alt tip de limbă poetică. Ea are structuri lingvistice unice, poemul lui Virgil Teodorescu pare scris într-o limbă străină, preia anumite sonorități din limbi cunoscute (latină, greacă), însă, fără un cod stabilit, este imposibil de descifrat. Astfel că, pentru un cititor ce nu deține codul acestui limbaj criptografic, „Poem în leopardă” rămâne doar un poem acustic, ale cărui semnificații pot fi deduse doar din sonoritate.

Din punct de vedere lingvistic, „jocurile de cuvinte”, grupări insolite de vocabule, creează efecte ludice și comice. Ele sunt folosite de poeți, dar și de vorbitorii obișnuiți pentru a accentua anumite idei, pentru a surprinde nuanțe ironice și pentru a da comunicării lor mai multe înțeleșuri. Un exemplu de joc de cuvinte, folosit mai ales în discursul oral, cu scop satiric, este reprezentat de cuvintele-valiză. Acestea reprezintă formațiuni lingvistice formate din cel puțin două componente, dintre care măcar unul este trunchiat. De exemplu, sintagme precum „politicăloșie” sau „democratură” (format prin alăturarea a doi termeni antitetici – „democrație” și „dictatură”) satirizează corupția și defectele unor sisteme politice în degenerare. Ultimul termen a fost creat în Republica Federală Germania, în timpul guvernului Adenauer, acuzat că ar încălca principiile democratice, alunecând spre regimul autoritar. Specific românesc sunt termenii-pereche „polițian” și „milițist”, în care termenul „milițian”, adică agent al forțelor de ordine în timpul regimului comunist în România, îl contaminează pe cel actual, „polițist”, sugerând faptul că tarele unora dintre membrii categoriei profesionale nu au fost eradicate nici după schimbarea regimului. Nonsensul presupune alăturarea unor termeni în contexte în care se potrivesc formal, însă nu și

semantic. În poezia lui Nichita Stănescu, „Și-am zis verde de albastru”, asocierile termenilor din același câmp semantic în contexte fără sens („pară de un măr”, „verde de albastru”) și folosirea oximoronului („minciună de adevăr”) creează un efect ludic și comic. Ion Luca Caragiale satirizează incultura personajelor sale prin atracții paronimice și etimologii populare (de exemplu, Ghiță Pristanda, personaj în „O scrisoare pierdută”, folosește termeni precum „scrofulos” în loc de „scrupulos”, ori „renumeratie” în loc de „remunerație”, iar cuvântul „capitalist” capătă în vorbirea sa sensul de „locuitor al capitalei”). Un alt mijloc ludic folosit în literatură este parodia. Spre exemplu, Mircea Cărtărescu, în „Poema chiuvetei”, parodiază „Lucefărul” lui Mihai Eminescu, prezentând dragostea dintre o chiuvetă și o „stea” (o pată de grăsime de pe geam). Prin apropierea a două câmpuri lexicale – sentimente (iubire, sensibilitate etc.) și obiecte casnice (chiuvetă, mușama, borcan de muștar), efectul creat este insolit, comic. Prin folosirea nonsensurilor și a alăturărilor neașteptate de termeni (ex. „chiuveta începu să-și pună întrebări cu privire la sensul existenței și obiectivitatea ei”), autorul reușește să se joace cu mințile cititorilor și să le provoace râsul. Mircea Horia Simionescu, în „Bibliografia generală”, al doilea volum din ciclul „Ingeniosul bine temperat”, creează o parodie foarte reușită – combină nume, titluri și citate reale cu altele inventate, se joacă cu mintea noastră și ne face mereu să ne întrebăm: dacă citim despre ceva adevărat, parodiat și descris în nuanțe ironice sau despre ceva inventat, mesajul surprins în recenzia fiecărei „opere literare” fiind, de fapt, transmis de autor.

În poezia „Joc”, de Ana Blandiana, tema este descoperirea lumii. Ca în multe dintre jocurile copiilor, schimbarea perspectivei este un element central, esențial. Copilul înțelege lumea, descoperă ploaia și creșterea ierbii și fabulează, își imaginează locuitorii de pe nori pentru care iarba se vede ca o ploaie. Astfel, se remarcă disponibilitatea ludică a eului poetic în acest text adresat copiilor, pe care îi îndeamnă la reflexie și imaginație. În opera „Jucării”, scrisă de Marin Sorescu, autorul ne îndeamnă să privim cu ochi de copil. Pe măsură ce creștem și ne dezvoltăm, ne punem tot mai multe lentile care ne clarifică vederea asupra lumii, ne crește acuitatea, însă ne scoate din câmpul vizual anumite regiuni. Astfel, dacă ne scoatem, din când în când, lentilele și privim cu inocență lumea, putem remarca aspecte unice, altfel inaccesibile vederii noastre. Niciodată nu trebuie să abandonăm copilul din noi!

Un cuvânt relativ uzual în limba română actuală este „caraghios”. Etimologia lui este interesantă, provine din turcul karagöz, o referire la spectacolele tradiționale turcești, fiind unul din personajele din teatrul de umbre „Karagöz și Hacivat” - un personaj lipsit de cultură, dar caracterizat de o anumită inteligență nativă, direct și impulsiv, adesea în căutarea unor metode de a se îmbogăți rapid, dar, cu care dă invariabil greș. În aceste piese tradiționale apar și alte personaje, cum ar fi Pisekâr (pe care îl putem recunoaște ca etimon pentru adjectivul familiar „pișicher”), care este adesea „sforarul”, manipulatorul și negociatorul. Lumea în care trăim este una a convențiilor, ce pot fi asemuite regulilor unui joc foarte complex. Trăim într-un imens teatru, ne asumăm o mască (unul este „bufonul”, altul poate fi „seriosul”) și jucăm un rol, în încercarea de a ne atinge țelurile. Astfel, suntem într-un joc continuu: jucăm după regulile societății, jucăm după

propriile noastre intenții și interese, dar, câteodată, suntem noi înșine „jucați” de câte un „pișicher”.

În concluzie, jocul este parte a ființei umane și, prin urmare a vieții. Găsim joc în tot ce ne înconjoară, în toate compartimentele culturii. Fără joc nu am fi putut atinge civilizația, ea însăși a pornit de la o formă de joc. Progresul însuși se întemeiază pe joc și pe experiment. Jocul înseamnă simulare, ne permite încercări repetate, oricând putem să ne întoarcem în punctul inițial. Este o componentă a societății, jocul ajută la relaționare, stă la baza prietenilor. Are și rol educativ, ești pregătit să dai piept cu lumea și să respecti regulile (legile) ei. Prin simbolistica magică, te inițiază în lumi nebănuite, altfel greu accesibile. Arta este o expresie a lumii reflectată prin sensibilitatea unui creator, este normal să regăsim și jocul ca temă. Artele, de fapt, presupun un joc al imaginației. Jocul, care presupune o eliberare de constrângeri, contrar așteptărilor, poate fi un produs al atât de strictelor mijloace lingvistice și gramaticale. Este o dovadă a faptului că jocul se găsește atât la nivelul semnificatului cât și al semnificantului. Este greu se ne imaginăm viața fără joc, indiferent de forma sa, la orice vârstă, el nefiind doar apanajul copilăriei. Este în sângele nostru, doar modul în care îl percepem și îl trăim se schimbă în timp. „Adam și Eva”, scris de Liviu Rebreanu, în care personajul masculin trece prin șapte epoci și șapte spații diferite, în care se îndrăgostește de șapte personaje feminine diferite, dar care reprezintă imaginea aceluiași spirit.