

FANTASMATICUL SAU DIMENSIUNEA ONIRICĂ A REALITĂȚII

„A fost odată ca niciodată...” e clasică formula de început a poveștilor care ne-au legănat copilăria, a acelor narațiuni fantastice în care prințesele erau răpite de zmei și de animale monstruoase, în care Făt-Frumos luptă haiducește pentru eliberarea frumoasei și pentru salvarea regatului de forțe malefice, în care pitici și spiriduși se pun cu dezinvoltură în slujba altețelor regale care îi guvernează. Lucian Vasile Bâgiu nu începe *Sânziiana în Lumea Poveștilor* cu această formulă introductivă însă narațiunea sa împrumută foarte multe caracteristici ale basmului popular.

Avem și aici de-a face cu personaje pozitive și negative care își dispută supremația. Unele dintre ele țin de sfera umanului – Sânziiana și Mugurel –, de cea a faunei însuflețită de trăsături umane, cum ar fi vorbirea și capacitatea de discernământ – Moș Martin, Conte Urechilă, Ducele Căluț, Vulturul Pleșuv, Licurici –, ori de cea a supranaturalului – piticii și căpetenia lor, Gnom, Spiridușul și, nu în ultimul rând, personajele absente ale Vrăjitorului Alb și al Vrăjitorului Întunecat. Totul se înfățișează, în aparență, ca un veritabil basm: conflictul dintre Bine și Rău, blestemul aruncat asupra Ținutului Muntos, călătoria inițiată a micilor oameni care par hărăziți să fie singurii capabili să rupă vraja nefastă și să redea animalelor glorioasă libertate de a se întoarce în habitatul lor: „*Prințesa Sânziiana, suntem amândoi parte din Marea Poveste.*” [1]

Această pereche de copii pare o reprezentare în miniatură a cuplurilor de eroi ce se zbat pentru reinstaurarea stării de ordine într-o lume care a pierdut condiția ei normală, o refacere a cuplului Ileana Cosânzeana – Făt-Frumos, a perechii de pretutindeni, un exponent al însoțirii dintre oameni: „*Povestea noastră nu va înceta niciodată, prințesa Sânziiana. Este o poveste fără de sfârșit.*” [2]

Mugurel apare ca întruchipare a inițiatului ce a reușit trecerea sigură prin Ținutul Muntos fără a fi descoperit și capturat de Vrăjitorul Întunecat. El e un erou legendar, un cavaler cu aer de salvator în care toate vietățile din ținut au o încredere oarbă. Să ne amintim că la îndemnul lui întreaga armată de apărători ai prințesei se năpustește în ceața de pe Râul fără Nume, cu toții fiind încredințați de faptul că aceasta ar putea fi salvarea lor când, de fapt, ea este doar o cursă întinsă de inamic. Regretul și sentimentul de vinovăție este acut, băiatul se întristează și se simte răspunzător de răpirea fetei, la fel ca și eroii obișnuiți cu biruințele. Sugestiile băiatului sunt percepute drept ordine și porunci de către ceilalți, aura care îl înconjoară făcând din el un substitut, de proporții reduse, al titanilor. Până și calul care îl însoțește are aceeași notă de predestinare: negru și cu o stea albă în frunte el reprezintă unicitatea, la fel cu stăpânul pe care îl poartă, caracterul lui e acela de Ales, de ființă deosebită hărăzită de univers faptelor eroice.

Pe de altă parte Sânziana e reprezentantă a idealului care îl conduce pe om la izbândă, la abolirea și pedepsirea Răului. Puritatea și naivitatea ei sunt semne ale faptului că inocența e singurul panaceu care poate vindeca o lume bolnavă, atinsă de anormal și amenințată de forțe malefice. Frumusețea fapturii ei e oglindire a unui suflet la fel de pur și de luminos. În ochii supușilor ea e un fel de Mesia al Lumii Poveștilor care trebuie să își îplinească destinul de eliberare a poporului prin evitarea, însă, a sacrificiului. La fel ca toate prințesele de povești și Sânziana are partea ei de glorie și de răsfaț: participă la Balul de Primăvară al contelui Urechilă în calitate de oaspete de onoare purtând o minunată rochiță albă iar în coșițele ei blonde și cărlionțate se refugiază Licurici. Spaimetele ei sunt deopotrivă cu ale celor care o servesc: întunericul, singurătatea, forțele malefice personificate de lilieci.

Și călătoria ei este una inițiativă, încurcată de răscruci și indicatoare care nu reprezintă atât indicii cât mai degrabă încercări la care viața o supune pe mica prințesă, simboluri ale deciziilor pe care omul e nevoit să le ia în viață bazându-se de cele mai multe ori pe noroc ori pe instinct:

*„Se făcea că Sânziana străbătuse multe cotituri ale labirintului, urmând, în noapte, luminița jucăușă din fața sa. Uneori fetița ezita nehotărâtă la răscruci, neștiind ce drum ar fi mai bine să apuce. Și nu o putem acuza pe nedrept. La un moment dat o răscruce îi indica generoasă direcțiile de mers: **înainte, înainte, înainte** și **înainte** se putea citi pe toate brațele indicatorului, inclusiv pe cel care arăta drumul de pe care Sânziana tocmai sosise... Cineva își bătea joc de ea. Dar Licurici nici nu se obosi să citească înșelătoarele indicații, ci o coti, sigur pe el, către ceea ce luminița știa că este adevăratul **înainte**. Iar Sânziana își îndreptă încrederea către acea pâlpâiere luminoasă din întunericul dimprejur. Bineînțeles, la următoarea răscruce cuvintele erau altele: **înapoi, înapoi, înapoi** și, desigur, **înapoi**, se gândi fetița. Dar nu. Ultima indicație spunea altceva: **către nicăieri**. Sânziana se supără grozav și aproape că o podidură lacrimile. Licurici poposi pe obrazul fetiței, sărută boaba sărată care se prelingea din colțul ochiului, după care se avântă, jucăuș, **către nicăieri**. Fetița zâmbi amar și porni la drum.”*[3]

Această călătorie are, de fapt, ca scop cunoașterea poveștii personale și descoperirea mitului propriu, reprezentare, în definitiv, a Sinelui.

Dacă privim întreaga aventură a Sânzianei în Lumea Poveștilor ca pe o metaforă a vieții umane, atunci e ușor să identificăm în Licurici un simbol al conștiinței omenești care dictează, în situații de criză, ce e mai bine de făcut, care e cea mai viabilă și scurtă cale spre izbândă și mântuire. Răscrucile din drumul prințesei sunt reprezentări ale tentațiilor la care îmbie viața iar soluția, în acest caz, e duală: fie ne buzim pe experiențele celorlalți învățând din greșelile și/sau sucelele lor – cum este cazul cetei de pitici care se dispersează în interiorul peșterii Ținutului Muntos –, fie renunțăm la anumite oportunități și ne buzim doar pe noroc și pe instinctul propriu, cum e cazul Sânzianei.

Păstrând aceeași cheie de interpretare vom regăsi deghizate în *corpus*-ul narațiunii o serie de simboluri arhetipale. Pe de o parte lupta dintre forțele

Întunericului și cele ale Luminii sunt reinterpretări ale eternei bătălii dintre Bine și Rău, dintre Viață și Moarte, recompunând și evidențiind natura duală a întregului univers, reactualizând crezurile bogomilismului și demonstrând, în cele din urmă, că existența e legănată de antiteze, binele nu poate fi perceput decât în prezența răului sau, după cum ni se revelează în *motto*-ul volumului, ca o altfel de dimensiune a binelui, iar întunericul nu e altceva decât oglindirea oarbă a luminii. Vrăjitorul Alb e, mai apoi, întrupare cât se poate de evidentă a divinității, a unui demiurg ce nu se arată niciodată, care își face simțită puterea și prezența prin acte stranii, de neînțeles, explicabile doar prin prisma apartenenței la această instanță supremă. Ideea de predestinare e redată cu mare acuratețe de Mugurel prin discursul lui de o stranie maturitate:

„*Prințesă Sânziana, suntem amândoi parte din Marea Poveste* (s.n., C.R.), așa spune Vrăjitorul Alb. Prezența noastră aici și acum **nu este o întâmplare** (s.n., C.R.), ci așa trebuia să se înfăptuiască, totul e scris în Carte.”[4]

Ținutul Muntos e exponent al Paradisului pierdut iar astfel peregrinările eroilor în străduințele lor de salvare a acestuia apar ca o încercare a omului de redobândire a Edenului. Trecătoarea care unește ținutul de jos cu cel înalt reprezintă granița dintre real și fantastic, dintre conștient și oniric, după cum vom vedea ceva mai încolo. Lumina care se ivește de dincolo de Trecătoare este și ea simbol al cunoașterii prin asimilarea ei cu soarele ca astru tutelar al gnozelor.

Dar odată cu formulările și reflecțiile fetei de tipul: „*Oare de unde știi că trebuie să...*” se face trecerea la un nivel, mult mai profund, al narațiunii prin inserarea acestor frânturi de arhetipuri umane înfățișate de teoria inconștientului colectiv a lui C.G.Jung. Imaginile și gesturile prințesei nu sunt nimic altceva decât exersări ale unor acte comune întregii omeniri, o reiterare a tradițiilor și cutumelor lumesti. De altfel călătoria Sânzianeii începe de undeva de jos, din reprezentările terestre și subpământene – Comitatul de Câmpie și scorbura spiridușului – urmând un drum ascensional – Codrul Fermeac și Ținutul Muntos – pe măsură ce dimensiunea onirică face loc realității prin abandonarea inconștientului și trecerea în conștient.

Paginile de final ale narațiunii dezvăluie o lume cu totul nouă, reflectare a celei din visul fetei – sau poate realitatea e o reflectare a Lumii Poveștilor? – în care personajele animaliere atât de îndrăgite de cititor prin trăsăturile lor de ființe simpatice și pedante – cum sunt Conteștii Urechilă, Ducele Căluț – sau ursuleți adormiți și peltici – Moș Martin – se dovedesc a fi simple jucării de pluș, sculpturi dibace de lemn – Vulturul Pleșuv – sau animăluțe hibernale – Țestoasa de Munte. Până și limbajul fetei suferă de același defect pe care îl avea ursulețul hazliu din poveste iar lumina de dincolo de Trecătoare e similară dimineții fragede abia ivite pe geamul cămăruței. Mai mult chiar, iarna din tărâmul fantastic e o reiterare a anotimpului din prezent, la fel ca și mirosul de lăcrămioare care o însoțea pe prințesă în hoinărelile sale. Asistăm astfel la o imagine în oglindă a Lumii Poveștilor, imaginația fetei însufletind elemente ale vieții ei care o încântă și care fac parte din universul ei ludic.

Visul apare aici ca o continuare a vieții pe anumite paliere preferențiale, o diversificare, adaptare și reinterpretare în cheie proprie a realității prin accentuarea punctelor de interes în încercarea de găsire a unei comori ascunse: Sinele, o stare de grație în care refulările, spaimile și dorințele acumulate în inconștient au puterea de a se manifesta și de a se defula, după cum afirma S.Freud în teoriile sale. Povestea închipuită de fetiță e, în fapt, o încercare de cunoaștere a propriei făpturi, o reinterpretare ludică a dictonului latin *Nosce te ipsum!* Spațiul în care locuiește Sânziana induce el însuși o stare de visare și introspecție: cabana izolată de lume și de civilizație, un loc arhetipal ocrotit de natură și legănat de povârnișurile din inima munților, un spațiu neatins de forța răului și de nefericire ori dezamăgire.

Instanța naratoare e și ea situată undeva la granița dintre vis și realitate. Avem de-a face cu un povestitor șugubăț, amuzat aproape de situațiile fără precedent pe care le urzește, fraternizând și țesând subtile comploturi alături de Sânziana, singura care îi percepe vag existența. Această voce omiscientă e perfect capabilă să descurce itele uneori încurcate ale povestirii, îi ține ocupați pe unii actanți, trimitându-i la plimbare pe cărările labirintice ale ținutului – cum e cazul Sânzianei –, rătăcindu-i prin păduri – cum se întâmplă cu Mugurel – ori aprinzând o fărâmă de idee în mințile lor înfrigate – ca și Conte Urechilă – tocmai pentru a-și putea concentra toată atenția asupra unui singur personaj ori a unei întâmplări de o simbolistică revelatoare pentru el. De îndată ce universul de poveste se destramă îl regăsim vag în persoana tatălui fetiței, un meșter de cuvinte, un magician care zămislește lumi noi și care dă viață unor gânduri năstrușnice. Acest păpușar e ancorat în două lumi: pe de o parte în spațiul bucolic al cabanei, împresurat de dragostea fiicei și a soției, iar pe de altă parte în lumea de dincolo de Trecătoare în care Cuvântul se instituționalizează și își pierde capacitatea de fermecare proprie poveștilor pentru copii. Se întrezărește totuși o domnie a Logosului ca întrupare a Vrăjitorului Alb, circar iscusit, care manevrează universul și dă naștere unui șir nesfârșit de lumi de poveste.

Tabloul de familie din final se înfățișează ca o idilă: o întreagă generație de artiști reuniți sub acoperișul unui colț de paradis, un trio talentat care se dedică artei, sub orice formă ar fi ea, practicând automecenatul și creându-și propria Lume a Poveștilor: „*Mami și tati zâmbiră cu subînțeleș. La câte povești scriseseră ei seară de seară puteau să publice o carte și să o semneze împreună: Sânziana și tati... Iar pozele le va picta mami...*” [5]

Note:

1 Lucian Vasile Bâgiu, *Sânziana în Lumea Poveștilor*, Bacău. Editura Grigore Moisil, 2005, p. 27.

2 *Ibidem*, p. 46.

3 *Ibidem*, pp. 57-58.

4 *Ibidem*, p. 27.

5 *Ibidem*, p. 89.