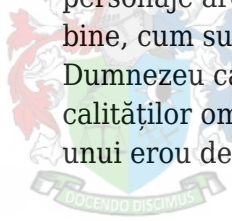


Legendele popoarelor sunt un izvor nesecat de informații care, cu atenție decelate, ne pot conduce nu numai către o lume mirifică de minuni imagistice, filologice, artistice, dar și istorice, de multe ori. Sigur că este necesară o mare atenție și un studiu serios pe măsură, pentru a „decoji” conținutul și a dezveli perla din interior.

Dar, înainte de a le privi prin prisma științifică, legendele, basmele, miturile, sunt un amalgam de credințe, obiceiuri, uneori superstiții sau doar observații pertinente asupra mediului și a întâmplărilor produse în timpuri de mult trecute, încercând să explice fenomene și evenimente care ori au impresionat conștiința colectivă ori sunt profunde cugetări ale trecerii și petrecerii omenirii prin Lume și Timp. Folclorul românesc este un tezaur de înțelepciune ascunsă uneori de ochii mai puțin avizați. Nu e necesar să ne mândrim exagerat cu valoroasele scrieri populare sau culte, căci moștenirea aceasta este comună și specifică mai multor popoare, personajele de multe ori sunt asemănătoare, diferențele apărând doar în specificul, culoarea locală.

De cele mai multe ori, eroii basmelor personifică staturi pozitive sau negative ale creatorilor populari care, în timp, s-au unificat de fapt în autorul comun, incredibilul și genialul Popor. Interesantă este observația că acest creator popular are neașteptate și originale teorii cosmogonice dar și psihanalitice. Omul care a creat basmele de pe când era o persoană simplă, a creionat tipologii de o deosebită diversitate și finețe, adevărate clasificări ale comportamentului, pe trepte de moralitate și comportament social și uman.

În folclorul românesc ne scufundăm într-o lume vrăjită în care alături de mituri care au circulat în popor din cele mai vechi timpuri, sau evenimente transformate în povestiri, facem cunoștință cu personaje care au puteri de multe ori supranaturale sau doar hiperbolizate, înspre rău sau înspre bine, cum sunt Făt Frumos, Ileana Cosânzeana, Zmeul, Muma Pădurii, Baba Hârca sau chiar Dumnezeu care străbate cărările alături de Sân Petru. Toți poartă un sâmbure de simbol al calităților omului mitic-arhaic, care și-a transferat comportamentul, simțirile, gândirile, în statura unui erou de poveste.



ROMÂNIA
ROMÂNIA

*Independența
prin Cultură*



De fapt, aceste personaje sunt și indicatori de comportament, un fel de „așa da, așa nu”. De multe ori suntem tentați sau chiar nevoiți să apelăm la gândirea filosofilor care s-au aplecat asupra gândirii mitice, mai ales atunci când ne confruntăm cu basmele despre începutul Lumii și ne gândim acum la scriitori precum Lucian Blaga sau chiar la Mihai Eminescu, sau alți mari creatori care ne-au purtat prin imensa magie a textelor de inspirație dacică, cu toate elementele de personaje, limbaj, obiceiuri.

Într-un cuvânt, prin conceptul poporului despre bine-greșit, frumos-urât, deși, cum bine știm, aceste concepte sunt tributare unui sistem de referință și deci, sunt relative (dar tocmai aici intervine partea interesantă și moralizatoare, căci sistemul de referință crează dogmele dar relativitatea (paradoxal) adevărurilor crează tocmai trăsăturile generale ale unui popor, fixând reperele, devenind caracterizări).

Se construiește astfel o lume specifică fiecărui popor, cu personaje tributare evoluției sale în timp, a zonei cu ambientul care este deasemenea singularizat și ilustrează atât așezarea în spațiu-timp a poporului respectiv cât și felul său genetic de a trata o anumită linie, proprie sieși. (Ca să fim mai expliciti, nu se poate face o alăturare între construcția sufletească și condițiile geografice și climatice ale unui român și, să zicem, un german nordic sau ale unui... un lapon.) Basmele au de obicei o schemă bine determinată și niște personaje, deasemenea, tipizate.

Timpul în care se petrece acțiunea este neprecizat efectiv, dar se subliniază că este undeva, la începutul începuturilor, pe când se puteau întâmpla tot felul de evenimente fantastice fără a provoca uimirea. Segmentele de timp sunt așa de îndepărtate de prezent încât de multe ori, alături de eroii umani se amestecă printre noi și animale fantastice, ființe supranaturale sau creaturi hidoase, care de obicei înmagazinează toate trăsăturile rele și care până la final - de obicei fericit - dispar, sunt învinse și încarcerate, distruse, rareori convertite, pentru că în basme, de obicei, totul este cuprins

în contururi definite, clare, ce este bun e bun, ce este rău așa rămîne, dar, este eliminat.



Ca o regulă generală, eroul principal pleacă de acasă, din confortul obiceiurilor și lucrurilor înconjurătoare cunoscute, dar această plecare nu se face din plictis sau de prea mult bine ci el purcede la drum pentru a repara o situație, pentru a salva o domniță, pentru a lupta pentru drepturile regatului său, chiar pentru a elibera Binele (Soarele, Luna, Lumina) de forțe malefice.

Plecarea se petrece, de obicei, către o lume necunoscută, spre hotare care, uneori separă lumea de aici, de pe Pământ, de lumea „de dincolo”, unde domnesc bezna, răutatea, ființe fantastice personificate prin Căpcăuni, Baba Hârca, Zmeii, Șerpii, Balaurii și, uneori, frumoase fete care de fapt sunt suflete pierdute ce nu și-au găsit liniștea și sunt posedate de diavolii răului.

Eroii cei buni sunt de obicei tinerii fii de împărat, plini de calitate de invidiat, mai ales cel de al treilea, căci de obicei ei sunt în număr de trei, (numere magice la români, trei, șapte, nouă) dar Prâslea este cel mai capabil dintre toți, puternic, modest, cu principii clare, purtătorul calităților maxime pe care poporul le consideră a fi cele de bază. El ajunge la mare distanță de locurile sale natale, „peste mări și peste țări”, traversând locuri necunoscute, neprietenoase, ostile, trecând prin diverse greutăți și fiind pus de multe ori în situația de a întârzia atingerea scopului final al călătoriei sale, pentru că se vede pus în situația de a ajuta personaje adiacente, care se află în necesitate, prilej cu care eroul pozitiv își face legături noi ce îl vor ajuta la rîndul lor.

Poate fi vorba de ființe umane cu trăsături deosebite, de animale fantastice, de o regină a furnicilor sau a albinelor, toate vor apărea mai târziu într-un moment dificil și vor sublinia o altă credință populară, aceea că binele primit nu trebuie uitat niciodată și întors la nevoie. Elementele care apar în basme nu sunt incluse la întâmplare în poveste. Podul peste care trece fiul de împărat pentru a lupta cu ursul, de exemplu, este podul de trecere spre maturitate.

Fântâna în care coboară fiii de împărat este legătura dintre două lumi diferite, de adâncimi insondabile, poate portaluri către alte lumi, valea plângerii este locul din viața fiecăruia, momentul temporal în care ne adâncim atunci când amintirile izbucnesc din străfunduri, aduse de o adiere, oglinda în care eroul se uită și vede lucruri imposibil de văzut ne duce pe noi, oamenii moderni, cu gândul ecranele performante, capabile să transmită imagini la distanță, desigur, elemente hiperbolizate, precum calul năzdrăvan care mănâncă jărat și zboară ca gîndul (oare avionul?) și discută cu stăpânul său (computere de bord?), apa vie este un energizant care salvează viața



voinicului, etc.

De altfel este de remarcat că unele obiecte magice care sunt folosite de eroii pozitivi în scopul atingerii țelului lor sunt extinse în viața reală, făcând parte din arsenalul folosit de bătrânele „vrăjitoare” pentru a face farmece de viață, de dragoste, de dezlegare din diverse blesteme. Ca o legătură între diversele popoare ar trebui să amintim o oarecare asemănare între buzduganul care apare în basmele românești și care are tot felul de calități și meniri și măciuca folosită de exemplu, de Hercule, de ciocanul lui Thor sau chiar „cămașa morții” care ne duce cu gândul tot la Hercule și cămașa otrăvită care a provocat, prin viclenie, moartea acestui erou, altfel de neînvingător.

Să trecem sumar printr-o enumerare a principalilor eroi, pozitivi sau negativi, care populează basmele românești, apelând și la ajutorul nepretuit al artistului gravor Marcel Olinescu, care s-a născut la fine de veac XIX și care, fără a fi folclorist, ne-a dăruit o uimitoare sinteză a „basmologiei” românești. Lucrarea sa începe cu un motto, o poezie populară care grăiește multe și care spune așa: „Lumea asta nu -i a mea,/Ceialaltă nici așa./Lumea asta-i cum o vezi,/Ceialaltă cum o crezi.” Viața este o luptă aspră și înțelepciunea populară nu putea ocoli acest adevăr dar l-a ascuns în haine metaforice pe care le poate înțelege cel ce urmărește cu atenție simbolurile întâlnite și încearcă să le dezlege.

Ca și în alte mitologii, Făt Frumos, simbolul Binelui, Curățeniei sufletești, al Dârzeniei și Curajului fără seamăn, al Frumuseții pur și simplu, fie ea trupească, morală sau sufletească, este adus în poveste pe căi întortocheate. Ca în alte culturi universale, personaje biblice sfinte sau eroi importanți, viteazul poporului român apare ori după îndelungi dorințe neîmplinite ale părinților care își văd visul cu ochii după ani grei de jeluire, lacrimi amare ce înduplecă până la urmă inima Divinității, fie este găsit plutind pe ape asemenea lui Moise și este crescut cu drag de părinți adoptivi. Oricum ar fi, el crește „într-o zi cât alții într-un an”, dovedind încă de la început calități fantastice. Cuminte, înțelept și destoinic, Făt Frumos este destinat perechii sale, Ileana Cosânzeana.

Idiferent de firul acțiunii, ea este precum o zână care plutește în lumea muritorilor aducând în jur lumină, căldură și înțelegere. Ea este destinată perechii sale masculine (!) chiar dacă povestea ne duce pe căi întortocheate, pe care apar răpitorii zmei destinați înfrângerii pusă la cale de Făt Frumos. Iar finalul, mereu fericit, îi așază împreună pentru vecie. În poveste apar și alte personaje adiacente care au calități mai bune sau mai... umane, precum părinții, frații, slujitorii, prietenii, toți construind în jurul celor doi eroi o lume realistă de caractere multiple și... adevărate.

Dar... apar și eroii negativi, Zmeii. Care seamănă de multe ori cu niște brute cu mușchi conturați și creier mic, niște namile păroase cu înfățișare de om, dar de dimensiuni impresionante, uneori dotați cu mai multe inimi, pentru a îngreuna sarcina Binelui care încearcă să scape Omenirea de ei. Zmeul este nu atât de îndrăgostit de Ileana, cât este de hotărât, în aroganța sa de a se considera stăpânul lumii, de a avea în posesie tot ce e frumos și bun.

El o răpește pe fecioară sau uneori răpește chiar Soarele, neputând concepe că există cineva mai

puternic decât el și care, mânat și întărit de sentimente nobile, ajutat deasemenea de forțele binelui, îl poate învinge. În timpurile moderne, „zmeul zmeilor”, cu bani, palate, cai năzdrăvani (recte mașini!), lucruri poleite cu aur, minte puțină și educație așisderea, sunt adesea calități și calificative atribuite unei anumite categorii de personaje, ceea ce demonstrează că simbolistica poporului încă funcționează.

Domeniul zmeilor este separat de cel al muritorilor de rând sau chiar și de al zânelor, de o apă adâncă, ceea ce ne duce cu gândul la simbolul apei care curge desprind malurile dar și ducând cu ea Timpul, o dată trecut nicicând nemaiputând a fi întors. Construcția basmelor românești este simplă și complicată în același timp. Firul narațiunii fiind în general același, dar îmbogățit pe parcurs cu simboluri de multe ori profunde într-atât încât să scape atenției cititorului de azi dar aducând serioase semne de întrebare celor „ce vor să vadă și să audă”.

Iată, ne aplecăm asupra momentului în care frumosul fiu de împăraat, rătăcit în minunatul, perfectul ținut al fericirii, este cuprins de dor de ai săi și pleacă spre ei, binecuvântat de cei din jur care știau că este o despărțire definitivă. Este cumva povestea dramatică a unei călătorii în timp. A trecut flăcăul nostru printrun portal care l-a transferat într-o altă lume, cu alte dimensiuni temporale, cu alte legi socio-morale? Nu este aici locul de a dezvolta aceste întrebări, noi ne oprim doar la momentul întoarcerii, atunci când Lumea căutată de erou se dovedește a fi cu totul alta decât se aștepta.

Când lucrurile nu mai sunt la locul lor, când râul de cenușă temporală a curs mai departe între aceleași maluri spațiale dar neputând să le mai recunoască, pentru că orice a trecut, rămâne bun trecut, nimic nu se mai întoarce iar iluzia vieții veșnice rămâne doar iluzie. Totul se transformă în cenușă. E poate cel mai trist basm românesc, unul dintre puținele cu final nefericit. Pentru că puterea oamenilor cunoaște limite și nu ne putem depăși condiția de muritori decât în lumi fantastice deocamdată.

Care pot fi iluzorii sau doar de vis. Sau, de fapt, oamenii trebuie să-și îndeplinească parcursul vieții, concentrându-se asupra calității faptelor, nu a duratei lor. Este aici din nou, înțelepciunea populară care lasă finaluri cu dublu sens, aleagă fiecare ce vrea, cum îl conduce calea personală, dar oricum, sunt învățăminte de tras.

Eugenia Duță