CĂLĂTORIA ALEGORICĂ ŞI ALEGORISTUL
O hermeneutică a discursului postmodern cărtărescian

Luminiţa CHIOREAN

Abstract

The real journey is a journey in the company of the Other, or of the Other's culture. The more numerous the communication possibilities are, the more we implode, meaning that we accumulate more energy inside of us. The more "worldwide" our communication is, the more hermetic, the more tribal, the more solipsist our epicenter becomes – a sign of our identity salvation in relation with the otherness (Baudrillard; Guillaume).

The Encyclopedia of Dragons, by Mircea Cărtărescu, is a parody that is relevant to the theme of the journey and to a certain type of traveler: the allegorist (Todorov). The principle of the epic construction consists in building the simulacrum of a virtual world. The escape from the outside of the Real here in the Other World is possible through a distortion of space, which makes 'the remote' space perceivable as 'the near'.

The allegoric journey is meant to help the traveler get as far as possible. The allegorist sees the foreigner and the foreign places as critical metaphors. He travels metaphorically. He travels only when relating himself to his own culture. He uses the Other Land" (Celălalt Tărâm) and the hypostases of the Mioritic Dragon (Zmeul mioritic) as allegories to position him a considerable distance away from his own territory. In communication, the allegorist remains centered in his own culture.

Keywords: postmodernism, allegory, otherness, mythology, story

0. Introducere : orientalism vs occidentalism

În „Balcanismul literar românesc"(2002), Mircea Muthu opina că teoria europocentrismului (mai exact, occidentalocentrismul n.a.) deţine supremaţia în detrimentul celor oriental-occidentale de filosofie şi morfologie culturală. Dar nu trebuie uitat un aspect: fiind realităţi dihotomice, occidentalocentrismul nu s-ar putea defini în absenţa orientalismului. Prin paradigma bipolarităţii antinomice a definirii Orientului şi Occidentului, inventariem, la nivelul surselor livreşti consemnate în timp şi spaţiu european, un tabel sinoptic al dihotomiilor particularizante în descrierea celor două lumi:

Orient		Occident
apolinicul	vs	fausticul
finitul	vs	infinitul (Spengler)
„ştiinţa sacră"	vs	„ştiinţa profană" (Guénon)
spirit autocratic /	vs	spirit democratic /
/ cârmuire despotică		/individualism politic apusean (Iorga)
„orbis christianus"	vs	„orbis romasnus"
„mai contemplativ"	vs	„mai practic" (Bulgakov)
cultură eleată		cultură heracleitică (Dumitriu)
„ca resemnare"	-vs	„ca zbuciumare" (Velimirovič)
„eternul"	-vs	„istoricul" (Noica)

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Din grila lectorială propusă, notăm că fiinţa istorică manifestată ca „om deplin al culturii" din spaţiul danubiano-pontic oscilează între „a fi dominat de experienţă" din credinţa orientală şi „a domina experienţa", tendinţă occidentală.

Printr-o linie imaginară conclusivă putem reprezenta complementaritatea celor două lumi; dihotomia nu e altceva decât principiul fuzionării antinomiilor. Cultura orientală se fundamentează pe adevăruri eterne - cultură eleată, iar cea occidentală, pe interpretarea acestei *panta rhei* înspre „îndiguirea" adevărurilor şi aşezarea lor în tipare matriciale, în modele culturale (Noica, 1993). Dihotomia se instituie ca expresie a unităţii întregului. Mai mult: la confluenţa acestor lumi, subzistă arhetipurile culturii noastre mistuind mitologemele comune acestora. Cert este că Orientul a constituit permanent o provocare pentru Occident.

În contextul civilizaţiei contemporane, când *Occidentul tinde să devină arhetipul lumii libere, deasupra lui continuă să planeze simbolismul Orientului,* încă prezent în mentalitatea şi memoria colectivă, a locului disoluţiei persoanei, al exacerbării valorilor materiale în dauna celor spirituale.

Insistând pe principiul coabitării lumilor, Anton Dimitriu (1987:174) aprecia că „ marea descoperire a Occidentului este umanitatea", pe când cea „a Orientului este Omul." Expresia filosofului poate fi redată printr-o intersectare dintre orizontala expansiunii generoase, ilimitate a ceea ce numim *umanitate în diacronie*, ca istorie, ca eveniment, cu verticala intensivă, a concentrării asupra *fabulaţiei despre om, un studiu sincronic.* În punctul zero al acestor coordonate spaţio-temporale se află „fiinţa (noastră) istorică"(Blaga, 1997).

Cât despre autenticitatea acestei călătorii, aparent, invers făcute, dinspre punerea, aşezarea şi definitivarea lumilor spre fiinţarea lor, spre origini, nu-i un accident că se petrece în spaţiul culturii române. În semne indiciale, cuvânt, imagine plastică, gestică şi semnale ritualice, memoria colectivă păstrează componenta oriental-occidentală a fiinţei noastre etnice: „Noi, ne aflăm realmente la mijloc, între două culturi, Orientul şi Occidentul, noi putem înălţa un fel de pod, putem înlesni comunicarea valorilor din Occident şi Orient şi viceversa. Şi asta nu numai că suntem unde suntem – în Orient şi totuşi în Occident – dar pentru că suntem una din puţinele culturi europene care am păstrat totuşi vii anumite izvoare ale culturii populare şi deci arhaice."(Eliade, 1978: 74)

1. Călătorie alegorică. Model zmeologic

La nivelul discursului literar, izotopiile generate de metafore, metonimii şi paradoxuri (de)scriu paradigma alegorică existenţială a conştiinţei artistice, proiecţie noologică a spiritului postmodern relevant pentru topofilia culturii căreia îi aparţin scriitorul şi cartea. Este şi cazul cărţii *Enciclopedia zmeilor* (2002) a lui Mircea Cărtărescu, text-suport al teoriei noastre despre călătoria în spaţiul culturilor universale având ca punct de plecare o cultură

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

minoră, pe care nu o poţi abandona. Cultura-sursă (de origine, fie ea şi minoră) nodul gordian în cunoaştere: receptarea lumilor se face prin prisma culturii al cărei spirit îl reprezinţi. Iar pentru a călători nestingherit în spaţii şi timp, autorul schimbă măştile antropomorfe ale daimonului, optând pentru zmeu, simbolul arhetipal pentru Occident şi Orient. Astfel, zmeul devine mobilul călătoriei alegorice *dinspre Celălalt Tărâm* (al Apusului) de unde se face plecarea, spre Lumină, origini (spre Est).

Iată pentru ce, în opinia noastră, prin *modelul zmeologic* ca prelungire mitică în toate culturile populare tradiţionale, Mircea Cărtărescu angajează *un model al alterităţii* ce locuieşte geografia dintre Occident şi Orient, dinspre apus (moarte) spre răsărit (viaţă), în sensul resurecţiei mitologemului „om"- parcursul fiind dat de măştile alegorice ale zmeilor ce surprind „umanitatea" din om cu adevărurile ei, în plenitudinea manifestărilor umane mai mult sau mai puţin recunoscute – căci zmeii sunt antropodaimoni.

În credinţa populară românească, zmeul e ultima etapă a evoluţiei şarpelui. E o evoluţie spre „umanizare" a zmeului raportată la transformările care s-au produs în concepţiile oamenilor referitoare la întruchipările sufletelor morţilor. La început, strămoşii mitici aveau înfăţişări zoomorfe, iar mai apoi, înfăţişările s-au antropomorfizat. Apartenenţa zmeilor la categoria „strămoşilor" reiese din calitatea de „donatori" mitici: adică se pot îndrăgosti de fata unui împărat şi s-o ceară de soţie. Pot îndeplini orice dorinţă a celui care intră în posesia oglinzii.

Demonologia constituie varianta mitică prezentă la toate etniile prin al cărei *antropomorfism* (1) prezent în gândirea arhaică sunt atribuite însuşiri umane unor obiecte sau procese din natură, unor fiinţe imaginare. Ca exemplar al perfecţiunii modelului antropomorf şi al omniprezenţei în spaţiul dintre cele două lumi nu este altul decât protagonistul din folclorul românilor: zmeul

Complex de credinţe despre spirite necurate, acutizant malefice, uneori ambivalente, ce aparţin Celuilalt Tărâm, atribuit Occidentului, demonologia este *interpretarea primară a mitologiei*. Aflată în raporturi „familiare" cu omul, lumea de dincolo e un depozitar de duhuri sau spirite, demoni, strigoi, moroi, ursitoare, zburători, zmei, dragoni etc.

2. Demonologia – sursă a lumii arhaice

Pentru a înţelege rostul unei culturi minore ca a noastră raportată la nivelul morfologiei culturilor europene (europocentrism), vom adăuga tabloului sinoptic relevant pentru raportul Orient – Occident informaţii venite şi dinspre demonologie(Evseev, 1978) – reţinând că *demonologia, magia şi mitologia* constituie *sursa emblematică pentru cultura oricărei etnii.* Este şi un mod de abordare a textului cărtărescian.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

În interpretare demonologică, Orientul constă în spiritul unei gândiri mitico-simbolice ancestrale: *ex oriente lux* evocă episodul biblic al naşterii lui Iisus şi al sosirii celor trei magi; este locul răsăritului de soare, simbol al luminii, al resurecţiei şi al speranţei. Orientul desemnează aurora şi posedă sensul de obârşie, de trezire, de iluminare spirituală şi revelaţie mistică. Aşa se explică de ce Islamul însemna „o noţiune pur religioasă", deseori fanatică, faţă de Europa – noţiune geopolitică.

Într-o prezentare antinomică, Occidentul (Evseev, 1978) semnifică apusul de soare, spaţiu asociat cu tărâmul morţii - un drum spre vest, o călătorie spre soare-apune [Blaga, 1997]. Vestul e „locul feminin al misterului, al coborârii şi cupei, al regimului nocturn care e eufemizarea beznelor"(Durand, 2000). Păzitorii Apusului sunt divinităţile morţii şi ale distrugerii. De aici, apusul e infernul şi tărâmul morţilor. Occidentul corespunde serii şi nopţii, iar în simbolistica anotimpurilor e asociat cu toamna. Ca aspecte pozitive reţinem că apusul e locul depozitării şi al refacerii energiilor, sediul puterii întruchipate de „mana" strămoşilor. Lumina ce se naşte la Răsărit (ex oriente lux) este întotdeauna preparată, revigorată în Apus (2). Prin urmare, în grila lectorială de mai sus, adăugăm notaţia:

Orient		Occident
Ex oriente lux/ diurnul	-	nocturnul / „mana" strămoşilor
Tărâm Originar : obârşie, sosirea	-	Celălalt Tărâm - plecarea
iluminare spirituală	-	luminare prin raţiune
revelaţie mistică	-	spirit lucid

Se poate bine observa traseul iniţiatic urmat în *Enciclopedia zmeilor* : dinspre Occident spre Orient, odată ce cronotopul propus este cel al regimului nocturn ce stăpâneşte Celălalt Tărâm, iar condiţia de „poet" sau „puah" – „amărâţii care împing stelele cu bărbia", visătorii, romanticii - cade în dizgraţia autenticului personaj zmeiesc!

Prin această carte, Mircea Cărtărescu ne oferă o cercetare complexă, ca istorie şi eveniment despre alteritatea universală a dihotomiei om - umanitate, invers acţionânde: dinspre UMANITATE spre OM. Aici orizontalitatea geofizică a lumii zmeieşti – răspândirea zmeilor în timp şi spaţiu, în folclorul popoarelor euroasiatice, de la celţi până în China (3) – se intersectează cu verticalitatea secţiunilor conţinând informaţia utilă cunoaşterii acestui daimon al fertilităţii – parte a conştiinţei activate pe traseul existenţial (destin), o alegorie a călătoriei spre începuturi, spre izvoare - un mers invers, într-o retrospectivă a destinului.

Prin paralelismul sintactic, Cărtărescu construieşte pe verticală, o lume a subteranului descrisă prin raportare la lumea terestră. Underground-ul preferat gestionează Celălalt

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Tărâm: o lume barocă - pilon al celor şapte minuni, culminaţie a spiritului creator de minuni: „Şapte sunt minuni, şi şapte sunt planeţi, se zice-n ceruri, / Şapte centre de putere înşirate, giuvaeruri, / Pe coloana vertebrală luminând curcubean. /Şapte sunt cetăţi în vastul teritoriu subteran. / Iar din cele şapte una străluceşte între toate /[...] Este Quatr'a cea săpată în porfirul cel mai dur. /Şapte ziduri uriaşe îi dau roată împrejur." Quatr'a este replica parodiată a „Călătoriei spre centrul Pământului" de Jules Verne.

Quatr'a sau Celălalt Tărâm se fundamentează pe existenţe fabuloase relaţionate cu lumea de dincoace. Scenariile folclorice, inserţii ale discursului paremiologic (ghicitoare, proverb, descântec, făcătură, blestem), sunt detaliate şi amplificate printr-un narativ ritualic, surprins schematic chiar în strategia aplicantă a medicinei practice. Narativul daimonic este rodul mentalităţilor antropomorfe, fantezii exprimate prin superstiţii şi credinţe raportate la evenimentele influente din viaţă sau natură.

3. Dinspre naratologia parodică(ului)

Un aspect al genului parodic evident pentru textul cărtărescian este reperat paratextual - coperta a patra reproduce teme parodiate din mass-media românească („Ziarul de duminică", „Curierul de ambe sexe" etc.): „Ilustrată din abundenţă cu desene după natură ieşite din pana inspirată a lui Tudor Banuş, *Enciclopedia zmeilor* de Mircea Cărtărescu (controversatul autor al anilor '80) aduce pentru prima dată la lumină o lume întreagă ce părea pierdută pentru totdeauna."

Interesantă este tehnica hipertextualităţii, prin care relaţia de derivare sau imitare uneşte unu hipotext A – texte de literatură sau din mass-media-, un text anterior, de un hipertext B, textul parodic cărtărescian. Este cazul imitaţiei, pastişei şi al parodiei, ca forme intertextuale prezente în discursul postmodern. „Discursuri de entuziasm imaginativ, în limita concretului, [textele epice cărtăresciene] folosesc ironia şi autorironia, parodia şi pastişa nu ca pe elemente deconstructive, ci ca pe *un contrapunct dialectic al suflului acumulativ*. (s.n.)" (Cistelecan, 2000:161). Hipertextualitatea complică narativul sau expozitivul, descrierea prin construcţia labirintică ce-şi propune ca mesaj cunoaşterea altor orizonturi prin proiectarea unui lumi fantasy . E o mitologie aluzivă la rase şi la lumi criptice, aduse din underground prin tehnici ale ludicului – formule, cut-up-uri din literatura populară sau cultă, aluzie, transparenţă şi indicibil, constructe iluzorii şi categorii estetice ale insolitarului: grotesc, burlesc, parodic, umor negru.

Insolitarea (4), ambiguitatea, intertextualitatea, ca mecanisme ale generării procesului izotopic, simultan dinamice la nivelul configurării tropice, cu rol important în producerea de sens în metadiscurs. Optând pentru aceste procedee, nu trebuie să ignorăm *deviaţia şi comprimarea* sensului, mecanisme specifice limbajului secund (poetic). Imaginarul lingvistic

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

eterogen umple labirintul epic, participând la imaginarul bizar al lumilor fantasy – locuite de rase şi creaturi care, deşi diferite de om, au din umanitatea acestuia, sunt investite cu virtuţi şi defecte umane.

Pe lângă insolitar, din depozitarul metalogismelor folosite de autor, nu putea lipsi alegoria. Prin poziţionarea la frontiera dintre realitate şi ficţiune, prin disponibilităţi alegorice, literatura este cea mai în drept să vehiculeze un prototip din perspectiva căruia să fie posibilă a se petrece *istoria umanităţii şi a omului*, odată ce funcţionează solipsismul: „Alegoria [...] are menirea să comunice o imagine stilizată excesiv a condiţiei umane în ipostazele ei cele mai ontologic hotărâtoare"(Călin, 1969: 8). Într-adevăr, la nivelul textului literar se validează sensul ontic, destinaţia fiind reaşezarea în conştiinţă a valorilor umane.

Mai mult, în odiseea umanităţii (şi mai puţin a omului), discursul postmodern adaugă imaginare paradoxiste, încărcate cu imaginar baroc. Paradoxul (Chiorean, 2007) propune mecanismul activ în coabitarea lumilor, în interferenţa şi separarea lor, în călătoria inter-mundii, deoarece prin tehnica paradoxului au loc: „(a) suprapunerea a două niveluri, de obicei distincte, ale realităţii, ale limbajului, ale cunoaşterii, ale gândirii sau ale comportamentului." (Marcus,1985:4;33) şi (b) obedienţa în aflarea punctelor comune. Se pare că paradoxul este materializarea lingvistică a replicii lui Paul Valéry: „Prends l'éloquence et tords lui le cou!" Paradoxul contrazice obişnuinţele senzoriale şi perceptive, sprijinindu-se pe o semantică a infinitului. Actualizează negativul şi absenţa, interogând profunzimi şi relevând duplicitatea psihismelor tenebroase, creând un fel de „întuneric vizibil"- conştiinţa nu este ceea ce este, ci ceea ce nu este (apud Sartre) – este soarta imaginarului Celuilalt Târâm de unde începe călătoria spre punctul comun al lumilor: Orient şi Occident.

Literatura devine pista cea mai comodă în călătoria între şi dintre lumi spre exprimarea alterităţii ca „origine a unor singularităţi"(Baudrillard; Guillaume, 2002:9). Călătoria alegorică a lui Cărtărescu propune anonimatul absolut redat prin ruptura subiectului de sentimentul său, dislocarea sinelui de sine şi de contextul social ca un topos privat.

4. Configurare poetică – izotopii, simboluri

Mitologia zmeilor prezentă în folclorul românesc gestionează prototipuri ambigui. Carenţa caracterologică e suplinită din plin în textul cărtărescian de speciile de zmei prezentate împreună cu habitatul, anatomia, istoria, limba, obiceiurile, ocupaţiile şi armele, ştiinţa, economia şi artele lor, descriptori ce impun tehnica discursului enciclopedic – parodie eseistică.

Astfel, după stabilirea punctului de referinţă, şi anume: paradoxala umanitate zmeiască, se stabileşte ca prim pretext UMANITATEA din perspectiva zmeului comun, cel

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

aflat la baza genealogiei zmeieşti universale. Pretextul este dezvoltat pe raţionamente corespunzătoare unui puzzle descriptiv-parodic: anatomie, rase şi varietăţi, geografie, istorie, arme, ocupaţii şi unlete, economie, civilizaţie, limbă, limbă, ştiinţe şi literatură – o adevărată odisee în universul zmeiesc (sau zmeologie).

Quatr'a, spaţiul originar al zmeilor, e un paralelogram şi „rasele de zmei" sunt risipite în patru colţuri ale lumii. Ca dispunere în plan e o quatr'a, dar „sistema lumii", ce aparţine Animicştiutorului, semantica inversă în numirea Înţeleptului zmeiesc, prezintă „universul ca un fel de farfurioară ce se roteşte rapid, ţinută în echilibru pe vârful degetului Fiinţei supreme"(p. 81).

Prin urmare, imaginea repetă cercul ca simbol al omogenităţii, al perfecţiunii, mişcări imuabile şi eterne, fără de început şi sfârşit. În plan cosmic, simbolizează cerul, în opoziţie cu pătratul care este simbolul pământului – cerul fiind nostalgia după lumea dincolo de „fereastră" (cum ar spune un zmeu). Cercul este şi simbol al timpului, al veşnicei reînceperi, redate în plan iconografic prin imaginea şarpelui *ouroboros*. Cercul limitează un univers, dar mişcarea de rotaţie e infinită. Funcţiile apotropaice asociate inelului, cercelului, brâului – semne indiciale zmeieşti sunt arhetipuri ale cercului ocrotitor.

Ca ultim raţionament al umanităţii, memoria colectivă vehiculează Arta şi literatura, ce devine pretext în dezbaterea unui virtual proces al „decameronului" zmeologic, prototipic pentru OM – sunt rostite, firește, zece poveşti, prin care neamul zmeiesc supravieţuieşte unei iminente apocalipse.

4.1. Călătoria în „Univers"

Între proiecţie şi supraimpresionare, *Enciclopedia zmeilor* conţine modelul parodic al unui „daimonion goethean: o putere magică, un duh pozitiv, al creaţiei, al productivităţii, al faptei"(Blaga, 1980: 289), şi nu al demonicului socratic, „geniu al restricţiei morale".

În credinţele populare, în primul rând, daimonii sau demonii sunt fiinţe divine sau semidivine, identificate cu spiritele strămoşilor, cu geniile tutelare. *Daimonul formează o parte a conştiinţei, având facultatea de a dirija destinul.* Într-un sens se apropie de demonicul ca fatalitate. Cel posedat de un demon era considerat protejat de zei pentru că avea „ingeniu", adică inspiraţie. Demonii arhetipali ai răului şi morţii sunt spiriduşii, tricolicii, pricolicii, moroi, strigoii sau trolii, prezenţi şi acest text sub masca molohului.

Din dicţionarului demonologic, de magie şi mitologie, este posibil ca scriitorul să fi preluat criteriile de clasificare a demonilor în prima parte a cărţii: Universul – ex. funcţia sau rolul ritualic; toposul locuit şi stăpânit; armele (buzdugan, măciucă); ipostaza sau înfăţişarea.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Prin urmare, surprinde construcţia personajului zmeiesc ca fuziune între *zoodaimon şi anthropodaimon.*

Se ştie că zmeul e o specie a saurienilor fabuloşi din mitologia populară românească, unde se confundă adesea cu Şarpele, Balaurul şi Zburătorul. Fiinţe cu chip de om, însă mai mari şi mai puternici: au coadă, trupul solzos, umblă pe cai năzdrăvani şi sunt veşnic în luptă cu eroii de tipul lui Făt-Frumos. Arma de luptă este buzduganul sau măciuca, ceea ce denotă apartenenţa lor la categoria daimonilor fertilităţii. Trăiesc pe Tărâmul Celălalt, în palate strălucitoare, în care închid fete răpite cu prilejul incursiunilor în lumea oamenilor. Pot avea familii. Zmeoaicele, de regulă, sunt mamele zmeilor. Sunt de origine htoniană (Evseev, 1998: 502) Au însuşiri uraniene şi pirice, apropiindu-se de balauri. În ipostaza pirică sunt adesea confundaţi cu Zburătorul.

Ca simbol antropomorfic, de zmeu nu putem face abstracţie în istoria umanităţii - este daimonul, elementul, liantul încărcat de meditaţie şi analogie dintre lumi. Modelul zmeologic propus de Cărtărescu cuprinde 12 specii: zmeul comun, strămoşul din Quatrţa, apoi zmeul zmeilor, zmeul sur de văgăună, zmeul cu colţi, câinele de zmeu, mum zmeilor, zmeul mioritic, Animicştiutorul, zmeul zmeelor, zmăul, încălţaţii, zmeul asiatic sau zombalul – specii cu corespondenţă în demonologia universală: dragon, balaur (5), şarpe (6), blajini, zburător sau dragobete (7), bazilisc, căţelul pământului (orbetele) (8) , zgripţorul, Muma-Pădurii, zâne sau iele etc.

Parodiacul redă un text comic despre o lume cinică, ironică, plină de umor, inocenţă, duioşie, chiar. Redăm câteva imagini: astfel, zmeii au un organ prinţesoreceptor, cu care detectează prezenţa prinţeselor, un organ voinicoreceptor ce îi ajută să iasă biruitori sau şi un organ cristalomandibular – asociat avariţiei de comori; că unii se înmulţesc prin înmugurire, că limbile aglutinante folosesc stropii de salivă pentru a marca diacritice care schimbă cu totul sensul cuvintelor, că frescele nu-i reprezintă, ci îi cuprind în poziţii de luptă chiar pe eroii învingători, ucişi şi aşezaţi pe pereţii peşterilor în poziţii specifice.

Pe această foarte simplă schemă, scriitorul a abordat teme nu pentru un articol de întâmpinare, ci pentru eseuri, studii, cărţi. Prima parte a constat în adunarea şi consemnarea informaţiilor despre zmei şi habitatul lor înregistrează palierele lumii zmeilor, de la anatomie la arte şi literatură. Şi continuarea înşiruirii faptelor cuprinse în *Enciclopedie* nu se poate sustrage spectrului, onest în fascinaţie, al tautologiei. Iată, astfel, ceva despre literatura zmeilor: poeţii sînt numiţi în toate limbile aici puah, ceea ce literal înseamnă amărâţi care împing stelele cu bărbia, iar naşterea unui puah, provocată de uitarea formulei rituale de îndepărtare a răului, înseamnă pentru familie o mare catastrofă.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

În fine, zmeii cultivă trei tipuri de cântece epice, Vissele, Zurbele şi Hrankahrankas, primele situându-se în zona academismului, ultimele, în aceea a pamfletului, Zurbele având atributele preţuite vizibil de autorul enciclopediei pentru exuberanţa barocă în desfăşurarea acţiunilor şi pentru emfaza discursului: „Aici sînt mult lăudate întorsăturile stilistice neaşteptate, uneori de-a dreptul paradoxale. Personaje mor şi învie pe pagina următoare, o cetate e cucerită de dragul unui epitet, un sclav o violează pe regină pentru ca poetul să-i poată descrie acesteia mărimea ugerelor. Totuşi, printre multe ficţiuni, răzbat în zurbe şi date istorice neaşteptat de precise". În fine, nu-i prea stă la inimă acestui autor poezia aşa-zis lirică, proiectată vizibil în visceralitate ce „nu constă atât în cuvinte, cât în atitudini corporale"

4.2. „Decameronul zmeosofic" : Visse, Zurbe şi Hrankahrankas

„[...] De câţiva ani buni, literatura [română n.n.] pare să-şi fi redescoperit gustul pentru trecutul ei, [...] pe care ultima sută de ani i-o ascunsese. [...] postmodernismul nu poate fi înţeles fără această modă retro, fără dorinţa de a scoate din muzeu genuri, specii şi procedee literare uitate."(Manolescu, 2001) Şi într-adevăr, prin ludic şi parodic sentimental, Mircea Cărtărescu recuperează farmecul tehnicilor poetice anacronice, manifestând disponibilităţi pentru stiluri şi registre poetice diferite.

Limbajul zmeiesc este o travestire textuală inocent regizată ca un spectacol al lumilor în care trăim. E un simulacru de comunicare ce dezvoltă dimensiunea metatextuală a cărţii, un simulacru ce premerge unei maieutici a adevărurilor balansând între ipotetic, ficţiune şi real ca principii de optimizare a literarităţii – căci alegoria (metalogism dominant alături de paradox) antrenează reţelele lingvistice într-o configurare poetică a literaturii: e un paratext savant, persuasiv mânuit în motivarea prezenţelor zmeieşti, al cărui pretext şi mesaj totodată e Literatura! Mai mult: pariul scriitorului cu sine şi cu cititorul constă în găsirea alterităţii originare prin identitatea lumii cu textul.

Altfel spus: rostirea singulară iresponsabilă, eliberată de coduri etice, oscilează între minciună şi adevăr, între mit şi realitate. Disimularea scontează pe efectul simulării pure care duce la înregistrarea unei noi lumi în care vocea auctorială se preface a fi un Altul.

Temele epice sunt abordate donquijotic. Iubire şi poezie, literatură, chiar călătorie sunt teme puse sub semnul demitizărilor în aceeaşi măsură în care angajează parodiere „metafizică" proprie: romantică, pamfletară sau barocă.

4.2.1. Iubire şi poezie – parodie romantică

Iubirea nu e tratată ca un subiect simptomal (simptomatic), ci se impune ca o metodă: este un limbaj poetic primar „pooh-pooh" parodiat: puah, în limbajul romanesc: poet!

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Reprezentanţii arborelui zmeologic sunt adevăraţi povestitori, au reale aptitudini în arta evocării. În textul epic, Mircea Cărtărescu, „unul dintre cei mai ofensivi promotori ai postmodernismului" realizează „un continuum evocator <<realitate – halucinaţie – vis>>, trecând nonşalant din descripţia şi evocarea realiste în sondajul oniric ori în fantast, în spectografia sublimală şi suprareală", notează Alexandru Cistelecan, referindu-se la romane şi nuvele (2000: 161-162). Evocările din *Enciclopedia zmeilor* parodiază REM-ul, propria formulă (chiar tehnică) artistică angajată în nuvele şi romane!

Popasurile pe traiectul labirintic narativ sunt o dovadă în acest sens. Mai mult: este evidentă parodierea limbajului poetic postmodern, în care: „[...] orice cuvânt nu e decât începutul unei avalanşe baroce de limbaj sedus, parola unei holograme de limbaj senzual şi senzualizat [...] orice ar scrie Mircea Cărtărescu, el scrie, în fond, o incantaţie. Şi asta indiferent de câtă parodie, ironie şi răstălmăcire de clişee s-ar folosi." (Cistelecan, 2004: 146)

Emoţia estetică este provocată de miracolul vieţii umane: tânăra poetă *Vasiliska*, ameţită de farmecul existenţial, de mirosuri, senzaţii, imagini, fntasme, iese, ca într-o aleasă procesiune, din grotele subterane în care sălăşluia. Frumuseţea cadrului romantic oferită prin „fereastra plină de stele" o vrăjeşte. Ca efect al trăirii, „copila începu să cânte" – nu era ea o puah? Şi a doua zi, „o dată cu revărsatul dumnezeieştilor zori, Vasiliska văzu, pentru prima dată în viaţă, ceea ce căutase întotdeauna, ceea ce noi toţi, zmei şi oameni, căutăm şi vom căuta întotdeauna: limpedea, gingaşa, transparenta şi nesfârşita Lumină." (p.110)

4.2.2. Literatura postmodernă în conflict cu modernitatea - pamflet

Ce fascinaţie în coborârea zmeilor asiatici în lumea microscopică a circuitelor, urmată de călătoria programatoarei *Ding-Ding*, creatoarea însăşi a acestei lumi virtuale, atacată de unul din personajele sale şi salvată finalmente prin ingenioasa soluţie a identificării lumii deja create cu numele unei cărţi, acela chiar al *Enciclopediei*…Un joc fără limite, în care lumile se autogenerează şi se autodevoră, în care se glisează firesc în lumi suprapuse, în care totul se poate opri în loc prin fascinaţia incantatorie a cuvintelor. Căci limba e un mister deopotrivă senzual, cât şi muzical!

Fascinaţia lumilor virtuale pune opera şi lumea în relaţie cu inteligenţa artificială a lui *Ding-Ding*, încât totul generează lumi în lumi şi vise în vise, într-un fel de reiterare contemporană a lumii liliputane sau a preludiului kantian din *Sărmanul Dionis*. *Enciclopedia* este un alt tip de *Levant*, o variantă parodică a literaturii universale cu subiectele, motivele şi personajele ei.

În cele zece poveşti, motive cunoscute sunt asamblate ciudat, rezumate cu ironie, coborâte în derizoriu, trecute în grotesc, plimbate prin sofisme şi prin transparenţa visului

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

sau o scenă complicată care amestecă, de dragul surprizei şi cu scopul uimirii lumi, vise şi obsesii despre dragoste, moarte, Dumnezeu şi poezie.

Povestitorii din universul zmeilor fac parte din comedia personajelor literare: eminescianul *Umbello* şi umbra lui, *Hilozois*, eliadescul vagabond, un obsedat de metafizică şi transcendenţă. Ultima dintre poveşti, pamflet şi meditaţie deopotrivă, sfârşeşte cu descoperirea în mâinile judecătorului *Zumm* a ciudatei măciuci a lui *Umbello,* pe care sînt sculptate versetele caligrafiate bizar ale unei faimoase *Zurbe*, numită *Zurba Inelară a lui Meer-Tscha*, numele zmeiesc, aşa cum vom afla, chiar al ciclului de poveşti din *Enciclopedie*, de altfel parodie la *Stăpânul inelelor* de J.R.R. Tolkien. Oricum, în faţa judecătorului stau *Cornichon* şi *Karakeridosbelloianisoglu*, câinele de zmeu şi porcul său de câine favorit, pe care ar fi putut oricând să-l mănânce. Poetul cu zeci de titluri, premii, distincţii – toate dintre cele mai hilare, savuroase chiar numai prin simpla lor numire şi succesiune – şi bâlbâitul, oarecum fără identitate, cel salvat de *Cornichon* de pe drumuri. Cauza judecăţii – acuzaţia de plagiat, pe care *Cornichon* o anulează printr-o subtilă semioză, realizată la limita dintre umor şi gravitate. Textele cu pricina sînt puse simultan pe pagină: o nouă nedumerire privind esenţa – şi scena – literaturii. Faţă în faţă stau un fragment dintr-o academică *Vissă* – text romantic - şi replica ei postmodernă, din categoria *Zurbelor*. De o parte un vers solemn de odă, de genul Sublimă! Eşti sublimă! Tu, stea a nemuririi! – de cealaltă, reversul dinamitard, ironic, dubitativ: Sublimă??! Eşti sublimă?!! Tu – stea a nemuririi?! (p.162) Cad astfel toate bănuielile noastre morale, instituite burlesc în rândurile anterioare. Judecătorul e pe punctul să facă dreptate – un verdict aleatoriu lăsat în seama măciucii fatale pentru unul dintre comedianţi. Numai că, în faţa vrăjii, text textul încrustat pe această măciucă, *dreptatea chiar nu mai contează:* „Uitând şi de judecată, şi de tot, zmeii se aşezară în faţa bâtei şi-ncepură să citească pe feţele ei cele zece poveşti întreţesute. Şi citiră, şi citiră, şi citiră..." (p. 163) Semn că, într-un fel sau altul, nici nu mai interesează cum, sabia lui Damocles este chiar această carte – citită la nesfârşit. Textul parodic ne dă şansa de a deveni personajele lumilor ficţionale!

4.2.3. Călătoria alegorică ... rămânerea în lumi virtuale – parodie barocă

Călătoria (9) în lumea zmeiască constă în desprinderea de cultura proprie considerată ca centru şi aflarea adevăratului centru al omenirii, aici: lumea zmeilor. Călătoria e o devenire spirituală, expresia dorinţei de schimbare şi de căutare a unui tezaur spiritual, poate şi material, o evadare în afară pentru ca, în final, să ştii unde sa revii: centrul lumii al cărui produs eşti!

Ca orice tratat bazat pe surse livreşti, prefaţa se încheie cu mulţumiri adresate celor implicaţi în destinul cărţii, adăugând o scrisoare adresată „iubitului cititor" îndemnat să se alăture „pe calea spinoasă, dar atât de rodnică a zmeologiei", fie chiar şi ca diletant.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Reperele traseului existenţial sunt demascate în *Povestea lui Ding-Ding, programatoarea,* personaj intermundal ce deconspiră dedublarea autorului. Tot aici avem o altă cheie a lecturii: cartea e o lume virtuală dominată de molohi, aici, metatextual, numit prin *Mol-loch*, „zmeul care purta el însuşi o mască de trol"(p.150)

Prin răpunerea molohului, spirit vindicativ, este distrus mitul Galateei, cea care îşi devorează propriul creator. Aici, Mol-loch este temperat şi limitat în spaţiul şi timpul lumii „virtuale" a cărţii: *ENCICLOPEDIA*. Fiecare carte are un semn indicial în lectură! Fiecare personaj are asupră-i obiecte apotropaice, înzestrate cu o forţă magică, sacrală, capabilă să înlăture răul, să stopeze maleficul.

„În etnologie, casa tradiţională nu e doar un adăpost oarecare, ci un fragment demonologic: acoperişul e în paza „căiuţilor" apotropaici, poarta, uşa sunt sculpturi în lemn sau conţin reprezentări mitice: şarpe, păun, cocoş, cerb sau obiecte cosmice: soare, lună, stele, imaginar cu funcţie de apărare. La fel e şi portul naţional, covoarele, peretarele – mostre ce fac parte dintr-o *enciclopedie plastică* cu funcţie totemică."(Evseev, 1998)

La Cărtărescu, *Enciclopedia*, engramă a „cărţii virtuale" („numele compact discului" lui *Ding-Ding,* alteritatea auctorială) este obţinută printr-o ars combinatoria magică: „[...] mintea începu să-i meargă cu viteza disperării." - cartea, de cele mai multe ori, se scrie din disperare: de fiecare dată, o poveste te salvează. Continuăm citatul: „[*Ding-Ding*] Recapitulă: nasture, iadeş, leucoplast, orar, elf, caiet, inel, cocean, peştişor, ac, etamină, diodă ..."(p. 149) – aici, obiectele apotropaice înşirate ale celor 12 zmei, frecvent întâlnite în universul domestic, au funcţii totemico-zmeieşti, de apărare în lumea oamenilor. „Vraja era în obiecte sau în numele lor? În nume, căci aici totul era fără realitate ca şi numele. Reţinu primele litere ale celor douăsprezece nume: N, I, L, O, E, C, I, C, P, A, E, D"(p. 149) – fragment parodic la dialogul lui Platon: *Cratylos*! Protagonista e un *Cratylos* autohton. Prin urmare, în călătoria făcută pe urma personajelor zmeieşti, între Occident şi Orient, autorul rămâne înfipt în cultura română, model polipier în care rezonează multe alte modele culturale indo-europene.

Enciclopedia: „La acest cuvânt (continuă povestea) zidurile castelului căzură, *Mol-loch* începu să scadă până nu se mai văzu, câmpiile înverziră, oraşele şi satele înfloriră din nou, iar personajele plecară fiecare la locul său, făcând cu mâna pentru ultima oară către cea care el dăduse viaţă."(p.149) Textul postmodern prezintă paradoxalul traseu al despărţirii personajului de autor, şi nu invers. Personajele obosesc, sunt disciplinate: după atâta acţiune, merg spre odihnă fiecare în habitatul ei, nemaivrând a controla stările emoţionale ale creatorului. Nici pe ale cititorului. „Cât despre Ding-Ding, ea reveni în lumea adevărată, termină compact-discul şi se apucă de alte treburi, fără ca măcar o clipă să bănuiască adevărul: că ea însăşi este personaj într-o poveste, ca şi cealaltă, Ding-Ding, din frumosul disc cu piste argintii."(p.149) nu este decât referinţa la reinvestirea povestirii în ramă cu o

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

nouă semnificanţă: mise en abyme – tehnica prin care personajul care creează personaje se substituie autorului care se detaşează fără regret de personajele sale.

5. Călătoria alegorică – demers spectral

Demersul epic din *Enciclopedia zmeilor* nu este unul al abandonului, ci al coabitării în lumi simultane: reală şi virtuală, Occident vs Orient şi imaginarul acestor lumi. Autorul are încredere în supravieţuirea personajului său prin povestea care-l însoţeşte. Personajele îi sunt răsfrângeri identitare, alterităţi. Textul postmodern surprinde relaţia creator-personaje ca pe un proces spectral între Altul şi Celălalt.

În acest sens, vorbim de spectralitate (10) ca eliziune a altului, proces ce pune în funcţiune mecanismul rezonanţelor: un real poate deveni fantomatic; „prezenţa corporală devine discretă, evanescentă, de unde teama de transgresiune, de fragmentare, de rătăcire! Manifestate în finalul cărţii de *Ding-Ding* – creatoarea cărţii virtuale; rezonanţa măştii, a dedublării, a multiplicării, un ludic al universurilor fără măsură comună. A fi spectral înseamnă a fi cu mai multe feţe ... zmeieşti şi de a angaja doar o anume faţă în cotidianul socio-profesional.

Noutatea textului postmodern cartărescian constă în atotputernicia codului instituit ca mutaţie prin mască – operator simbolic, respectiv prin jocul de-a Altul – operator simulator. E un ludic ce funcţionează conform paradoxalei reguli a realului: în funcţie de tradiţiile şi obiceiurile habitatului locuit, zmeul (masca) intră în artificialul declanşat de contextul geografic şi socio-cultural. Se ajunge astfel la concluzia: alteritatea nu-i un subiect exterior, nu ţine de distanţă, ci se află înăuntru: o alteritate interioară, căci zmeii sunt refulări ale conştiinţei artistice. E tehnica ce parodiază bovarismul ca atitudine exotică interioară: mă las îngurgitat de propriul meu eu, mă observ ca alteritate zmeiască, creez înlăuntrul meu distanţa Orient - Occident şi accept modelul zmeologic ca emblematică a lumii arhaice.

Referitor la tema călătoriei în literatura secolului al XIX-lea, Tzvetan Todorov, în Noi şi ceilalţi(1999), propune o decadă (11) tipologică a călătoriilor după obiectivul, scopul acestora. *Enciclopedia zmeilor* propune călătoria alegorică ca subterfugiu, proiecţie parodică a demersului ideal de a ajunge la adevăruri, la înţelegerea lucrurilor cât mai departe în timp şi spaţiu. Alegoristul rămâne totuşi poziţionat într-un loc fix, providenţial. Evitând linearitatea, călătorul şi călătoria alegorică – aici, alteritățile autorului din lumea zmeiască - sunt guvernaţi de imaginarul mitic al veşnicei reîntoarceri, simbolic reprezentat prin universurile concentrice care funcţionează pe principiul *mise en abyme*.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Enciclopedia este: „[...] *singura călătorie [...] pe care o faci în raport cu Altul, fie* el un individ sau o *cultură* (s.n.), şi, din această perspectivă, cu cât se lărgeşte comunicarea, cu atât implodăm mai mult în noi înşine"(Baudrillard; Guillaume, 2002: 62). Adăugăm aici sursa livrescă a călătoriei, recunoscând lesne atitudinea conştiinţei artistice a scriitorului postmodern: „Alegoristul ia străinul ca metaforă critică, el călătoreşte „metaforic". Nu se află niciodată cu totul în ţară străină, ci rămâne în raport cu propria sa cultură, dar într-un raport critic. Altfel spus, cealaltă ţară îi serveşte de alegorie. [...] el rămâne centrat pe propria sa cultură, nu-şi pierde rădăcinile, nu se exilează nici măcar mental."(id., p. 65)

6. Concluzii

Adevărata călătorie o faci în raport cu Altul, care poate fi şi o cultură. Cu cât comunicarea devine mai generoasă, cu atât implodăm mai mult, în sensul concentrării consumului de energie în interiorul nostru. Cu cât comunicarea e mai „mondializată", cu atât epicentrul e mai închis în el însuşi, mai tribal, mai solipsist – semn al salvării identitare în raport cu alteritatea. Aşa se explică atitudinea auctorială în *Enciclopedia zmeilor*, de Mircea Cărtărescu, discurs parodic relevant temei călătoriei şi unui anume tip de călător: alegoristul.

Principiul construcţiei epice constă în realizarea simulacrului unei lumi virtuale. Evadarea în afara Realului, aici, pe Tărâmul Celălalt se face printr-o distorsionare a spaţiului, prin care departele e receptat ca aproape.

Ca specie literară a parodicului fantastic, Cărtărescu optează pentru fantasy, specie epică preferată în lumea postmodernă. Astfel sunt propuse lumi noi, animate şi locuite de rase şi creaturi fantastice – zmei, dragoni (împrumutate din fantasy mitologic şi dungeons & dragons)- eroi percepuţi negativ care, comunicând alte coordonate, devin un element civilizator! Fiind o parabolă a cărei comunicare e saturată de intertext (romanesc, liric, paremiologic etc.) şi ironie, includem această *Enciclopedie*(I. *Universul* şi II. *Poveştile sau Zurba Inelară a lui Meer-Tscha*) în specia low-fantasy, învecinată cu „Lumea Disc" a lui Pratchett.

Mirarea în faţa lumilor ţi-o dă literatura prin universuri ludice reiterate ca imaginare ale şarpelui Ouroburos prin care se demonstrează cum totul există fără de adevăr, fără de morală. Realul e condiţionat doar de poveste - fantezie întreţinută de meşteşug şi erudiţie, de mentalul enciclopedic al povestitorului.

Prin călătoria alegorică din / spre *Universul* şi *Poveştile zmeilor*, Mircea Cărtărescu ne oferă o altă perspectivă asupra lumilor virtuale: ne situăm, nu dincolo de bine şi de rău, ci *dincoace,* în angajarea iluziei devenită adevăr, eveniment. Parafrazându-l pe autor, *Enciclopedia zmeilor* e „cartea ce nu trebuie ratată." – e o rescriere, dintr-un unghi ludic, a unui nou *Levant* – o comedie a literaturii universale scrise între Occident şi Orient. În această privinţă, Nicolae Manolescu (2001: 408-409) consemnează sursele comicului textual: (a) „includerea

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

Auctorelui în lumea ficţiunii, care îi oferă posibilitatea să o vadă deopotrivă din afară şi din interior"; (b) intertextualitatea şi (c) jocul lingvistic – „stăpânirea mai multor registre ale limbii". La acestea adăugăm: (d) predispoziţia şi implicarea Autorului într-o activitate hermeneutică participativă, demers facilitat de călătoria alegorică - maniera prin care se poate ajunge cât mai departe posibil. Simultan, călătoria a fost şi modalitatea interacţionării universurilor şi a lumilor posibile – ne referim la Occident şi Orient.

Alegoristul ia străinul şi străinătatea ca metaforă critică. El călătoreşte „metaforic". Călătoreşte doar în raport cu propria sa cultură. Foloseşte Celălalt Tărâm şi varietăţi ale Zmeului mioritic ca alegorii prin care ia distanţă de propria sa teritorialitate. În comunicare, alegoristul – aici, scriitorul Mircea Cărtărescu – reface drumul spre centru, traseul fiind acela dinspre umanitate spre om! Rescrie un „decameron" multicultural din perspectiva propriei culturi, punct terminus al călătoriei alegorice dinspre Occident spre Orient!

NOTE:

1. Rostul antropomorfismului se află în cultul strămoşilor şi în totemism. (Kernbach, Dicţionar: 36)
2. În mentalitatea românească, apusul şi miază-noaptea sunt asociate stângii aducătoare de nenoroc. Semnele ce se arată în partea de nord-vest, fulgere, tunete, comete etc., vestesc fenomene funeste: secetă, foamete. Ruga creştină, descântecele sunt rostite cu faţa spre răsărit si duhurile rele alungate spre apus. Apusul corespunde orelor înserării, când încep să apară umbrele lumii de dincolo. Apusul sau asfinţitul, e pus sub semnul lui Murgilă, spirit malefic.
3. **Dragonul** sau **balaurul** este păzitorul comorilor ascunse, simbol al forţei, stăpân asupra ciclurilor vieţii şi, în această calitate, devine **emblema imperială a Chinei şi simbol regal pentru lumea celtică** (dragonul roşu este emblema Ţării Galilor). În mitologia românească, funcţiile mitice şi simbolismul dragonului sunt transferate **balaurului şi zmeului**.
4. Prin insolitare se înţelege modalitatea de a vedea lucrurile dincolo de contextul lor firesc: astfel, transferul unui obiect din sfera de percepţie comună în alt context este însoţit de o percepţie inedită.
5. Balaur : simbol arhetipal peren; forme: dragon, zmeu, şarpe, bazilisc , zburător etc. Reprezintă: forţele haotice ale universului, instincte primare neîmblânzite ale omului; aspect benefic: fertilitate, foc uranian, strămoşul mitic! De mitologemul balaurului sunt legate practici magice de izgonire a norilor sau a zburătorului – zmeul ce ia chipul fiinţei iubite şi chinuieşte trupul fetelor neîmplinite în dragoste.
6. Şarpele: simbol arhetipal şi model totalizator în concepţiile şi reprezentările arhaice despre univers: imago mundi. Este raportat la cele patru stihii – simbol al renovării ciclice a naturii.
7. Dragobetele: zân al dragostei zburătoarelor şi erosului primăvăratec al flăcăilor şi fetelor.
8. Asemănat cu Cerberul de la greci şi romani.
9. Cea mai dificilă călătorie e cătarea adevărului, iar ultima călătorie a omului e moartea – „călătoria dalbului de pribeag" din bocetele româneşti. Semnificaţia călătoriei simbolice este precizată de determinările sale spaţiale, pe orizontală şi pe verticală: ascensiune (anabază), coborâre (catabază). Călătoria depinde de mijlocul de transport folosit (cal, navă, cal etc.), de scopurile şi de ţinta ei. Călătoria e tema preferată de toate literaturile. Literatura şi cultura populară au ritualizat două mari călătorii: călătoria sufletului pe lumea de dincolo (bocet) şi călătoria de nuntă.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)

10. „Spectralitatea e un mod d ea fi care va modifica sensibilităţile, comportamentele şi raporturile sociale în mod global, [..] cu mult dincolo de dispozitivele comunicării"(Guillaume, 2002: 24)
11.Tipologia călătorilor şi a călătoriilor: asimilatorul, profitorul, turistul, călătoria impresionistă, asimilatul, exotul, exilatul, alegoristul, dezabuzatul, călătorul-filosof (cf Todorov)

BIBLIOGRAFIE

Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, PUF, 1957 / *Poetica spaţiului*, traducere de Irina Bădescu, prefaţă de Mircea Martin, Paralela 45, 2003

Baudrillard, Jacques, Marc Guillaume, *Figuri ale alterităţii*, traducere de Ciprian Mihali, Paralela 45, 2002

Blaga, Lucian, *Trilogia cosmologică (Aspecte antropologice),* Humanitas, 1997

Blaga, Lucian, *Opere.* Vol. 8 (*Eseuri*), Minerva, 1980

Bodiu, Andrei, *Mircea Cărtărescu. Monografie,* Aula, 2000

Călin, Vera, *Alegoria şi esenţele. Structuri alegorice în literatura veche şi nouă*, ELU, 1969

Cărtărescu, Mircea*, Postmodernismul românesc,* Humanitas, 1999

Cărtărescu, Mircea, *Enciclopedia zmeilor.* Ilustraţii de Tudor Banuş, Humanitas- Junior, 2003

Cistelecan, Alexandru, *Al doilea top*, Aula, 2004

Cistelecan, Alexandru*, „Mircea Cărtărescu",* în *Dicţionarul Esenţial al Scriitorilor Români* (coordonatori Mircea Zaciu, Marian Papahagi, Aurel Sasu), Albatros, 2000

Dimitriu, Anton, *Culturi eleate şi culturi heracleitice*, Ed. Cartea Românească, Bucureşti, 1987

Durand, Gilbert, *Structuri antropologice ale imaginarului. Introducere în arhetipologia generală* (1992), traducere de Marcel Aderca, Univers Enciclopedic, 2000

Eliade, Mircea, *L'Epreuve du labyrinthe, Entretiens avec Claude-Henri Roquet,* P.Belfond,Paris, 1978

Evseev, Ivan, *Dicţionar de magie, demonologie şi mitologie românească*, Amarcord, 1998

Hutcheob, Linda, *Poetica postmodernismului*, traducere de Dan Popescu, Univers, 2002

Manolescu, Nicolae, *Literatura română postbelică. Lista lui Manolescu. Poezia*, Aula, 2001

Marcus, Solomon (coord), *Semnificaţie şi comunicare în lumea contemporană*, Ed. Politică, 1985

Muthu, Mircea, *Balcanismul literar românesc*, Ed. Dacia, Cluj-Napoca, 2002

Noica, Constantin, *Modelul cultural european*, Ed. Humanitas, Bucureşti, 1993

Tzvetan Todorov, *Nous et les Autres* (*Noi şi Ceilalţi*), traducere de Alexandru Vlad, Institutul European, 1999.

BDD-A3017 © 2009 Universitatea Petru Maior
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.34 (2026-11-14 00:06:00 UTC)