

THE GEOGRAPHY OF IMAGINARY IN FĂNUȘ NEAGU'S SHORT STORIES

Gabriela Ciobanu

PhD Student, "Dunărea de Jos" University of Galați

Abstract : Fanus Neagu's short stories express a real nostalgia for the origins, the narrator places the characters and the tale itself into an archetypal world based on the reconstruction of the reality, so Braila's villages are rebuild, following new rules, in this fictional space. This way the village itself turns into a matrix space infused with magic, a space where the characters live at the boundary between reality and myth. The narrator leads the reader through a labyrinth created by the magic waters of ponds into a real dry plain. The narrative atmosphere is generated by the slow infusion of the fabulous in the ordinary ontological space. The plot constantly oscillates between two times points, magic and real in the same time: the day and the night.

Keywords: archetypal world, mythical time, mythical space

La création artistique actualise sans cesse d'anciennes figures mythiques faisant appel à notre mémoire collective, au fonds culturel de notre civilisation. Par l'intermédiaire de ces figures ancestrales les thèmes et les motifs obsessifs de l'humanité reviennent aussi forts que jadis : la mort, la souffrance, l'incompréhension, de tout ce à quoi il aspire, l'amour, le bonheur, l'immortalité, de tout ce qu'il admire, la beauté, la force, la grandeur. Représentant le sacré dans un monde qui a perdu la liaison avec ceci, mais continue à garder le désir inconscient, secret de le découvrir, d'y accéder, l'image symbolique familiarise le sujet avec elle et, par substitution, devient elle-même le sacré, car l'accès aux grandes mystères reste encore interdit.

À travers quelques récits symboliques de Fănuș Neagu, il va nous être possible de faire le constat de la mise en image, de la représentation d'un univers-labyrinthe où l'homme essaie de se découvrir soi-même et de dévoiler les secrets cachés dans un monde banal, apparemment sans aucune signification.

L'espace décrit semble souvent être l'image fidèle de l'Enfer (la chaleur, la campagne aride, le Baragan, la lune qui couvre tout en blanc) mais on observe que le paysage devient peu à peu un lieu magique où le réel et l'irréel se superposent.

La campagne aride semblable au désert suggère par son ampleur, par l'immensité spatiale, la possibilité de perte pour l'homme qui la contemple aussi que pour celui qui s'aventure en ce vaste territoire. Dans *La bête dans la littérature fantastique*, J. William Cally considère que « on peut parfaitement s'égarer dans une lande, une campagne ou un désert, ces zones où les points de repères sont susceptibles de manquer du fait de la monotonie du paysage. Il se produit alors, dans un schéma similaire au dédale, un parcours spirale, hélicoïdal, où l'individu tourne en rond tout en avançant, jusqu'à ne plus savoir où il se trouve dans l'espace et le temps »¹.

Les personnages des récits de Fanus Neagu mènent une vie ordinaire dans un hameau perdu

¹ J. William Cally, *La bête dans la littérature fantastique*, thèse doctorale, Université de la Réunion, 2007. French. <tel-00457638>, p. 215

dans l'immensité de la plaine. La question qui revient souvent est « Ou peuvent-ils aller ? » comme si le monde commence et finit là-bas. Ces personnages sont pressés par les événements de changer leurs vie, la quête est rarement volontaire, elle est souvent surgie d'un impulse inconscient d'où son caractère mystique car le labyrinthe n'est pas fait seulement pour se perdre mais aussi pour se retrouver. C'est justement le cas de Vica et Onica qui doivent quitter le village pour trouver leur liberté, même si cela signifie aller au hasard, pour être eux-mêmes, le cas de Susteru qui part à la recherche de l'eau, c'est-à-dire de la substance sacrée de l'univers, le cas de Lisca qui part pour trouver la vérité. L'espace désertique est à la fois terre originelle à découvrir, à construire, vide spatial, temporel, affectif ou source des dangers. D'ailleurs il est intéressant que le mot qui désigne le désert, *midbar*, vient, en hébreu, de la racine *ledaber*, signifiant « parler », le désert est vu donc comme le lieu où se génère la parole. Issu de la même racine le terme qui désigne « le mot », signifie aussi « la chose ». Par conséquent, dans le désert, le mot et la chose se conjuguent, il s'agit ici d'une reconstitution de l'espace-temps originaire ou le mot de Dieu pouvait faire naître un univers entier ou pouvait changer le cours de l'humanité. Il est largement connu d'ailleurs que « tous les phénomènes *a priori* merveilleux, paranormaux et étranges, ont un point commun. Ils se déroulent en un petit nombre de lieux, passages ou frontières situés aux franges du monde connu, et quelques sites – montagnes, forêt, lande, mer – sont indéniablement à cheval sur l'ici-bas et l'au-delà, forment une ligne de démarcation entre la civilisation et l'espace sauvage, *no man's land* entre l'univers des hommes et des esprits. Le franchissement de ces "pas" s'effectue souvent par hasard – en poursuivant le cerf blanc, un sanglier ou une autre bête (thème de l'animal conducteur) –, ou volontairement, par exemple pour courir une aventure dont on a entendu parler. »². C'est tout à fait le hasard qui modifie l'espace de récits de Fanus Neagu, car le changement des vents, l'apparition de la lune sont les leitmotifs de ces narrations. Et la perte des repères spatiaux et temporels fait le mirage du labyrinthe. La monotonie apparente du désert met en relief le moindre signe de vie, le moindre détail, les objets, les décors changent leur aspect commun, leur signification.

L'aspect désertique de cet espace est mis en relief par la lumière de la lune qui blanchit le paysage et crée l'impression qu'une neige perpétuelle le couvre. De la sorte, il est significatif d'observer que la nuit est un temps privilégié pour les récits où les événements touchant au merveilleux, des événements qui surpassent la ligne de démarcation entre le réel et l'imaginaire, se passent. En effet, « si la plupart des récits fantastiques se déroulent la nuit, ce n'est pas seulement pour "l'atmosphère" ainsi créée, c'est parce que la nuit empêche de mesurer le temps. »³ Dans certaines nuit, les gens peuvent aller fou et les personnages désignent une telle nuit éclairée par la lune comme « *noaptea zănaticilor* » (*la nuit des fous*). Il ne faudra pas manquer de préciser qu'on n'y utilise pas le terme littéraire « *nebun* » (signifiant « fou ») mais un mot de registre populaire qui vient de terme « *zână* »/« *fée* », c'est-à-dire ceux qui deviennent fous quand ils sont maudits par les fées. L'explication réelle et celle surnaturelle se conjuguent une fois de plus, l'ivresse ou la lune ou même toutes les deux peuvent changer le destin d'un personnage qui semblent fou pour les gens du village mais qui a découvert la valeur de son travail et la nécessité de respecter les rites archaïques (*A la lumière de la lune*). Il s'agit ici d'une confession tacite du péché, l'homme a oublié qu'il doit faire attention au monde surnaturel, qu'il a besoin de la bénédiction des ancêtres.

L'aspect féminin de la lune est mis en évidence par l'image de la femme désirée qui remplace l'astre dans l'imagination de l'amoureux (Olelie). Ene Lelea (*A la lumière de la lune*) est

² Claude Lecouteux, *Au-delà du merveilleux – Des croyances au Moyen âge*, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, « Cultures et Civilisations médiévales », Paris, 1995, p. 129

³ Joël Malrieu, *Le Fantastique*, Hachette, « Contours littéraires », Paris, 1992, p. 124

un rêveur dans un cadre fantastique, le temps mystique ne correspond plus à celui traditionnel, la magie apparaît à des moments inattendus et les signes marquant un possible destin accompli se retrouvent à tous pas : les branches de l'acacia rappelle l'image d'un chevalier hibernial car la lune par la neige de sa lumière transforme toute saison en hiver, les petits coqs chantent dès leur premier jour, la prophétie semble s'accomplir car une jeune fille invite le personnage à une nuit d'amour.

Les actions des personnages deviennent elles-mêmes des incessants exercices de mémoire ou les détails s'accumulent et une sorte de magie relie les gens aux paysages. La vraie vie est celle de rêves ou rêveries, des narrations, autrement dit, de la fiction. Les paroles transforment tout en réalité, elles ont la capacité à décrire sous différents éclairages chaque espace quelque banal qu'il soit, car « le langage symbolique a la force et la capacité inouïe et mystérieuse de dire autre chose que ce qu'il exprime littéralement ! Pour l'être humain, le monde des significations est aussi vital que le monde des choses : il lui est essentiel de donner du sens à la réalité. On peut parler à cet égard de la force de symbolisation du langage humain dans la mesure où le symbole est moins le mot que le mouvement même de la signification littérale qui offre le sens évoqué. Le symbole rend présent ce qui est impossible à percevoir. Il réécrit la réalité sous des aspects qui ne sont pas immédiatement perceptibles, il la recrée et l'invente. Il permet de décoller de l'univers des choses et de faire venir au langage ce que les êtres humains éprouvent, ressentent ou croient »⁴. Cette nécessité de dire, de relater est souvent une modalité de projeter l'existence commune dans un territoire mythique et ce territoire est souvent bipartite, le *ici et maintenant* et le *lointain*, le connu et le méconnu⁵, mais les distinctions sont plus divers. À travers cette bipartition de l'espace géographique se construit une rivalité plus subtile, l'opposition entre réel et irréel, entre matériel et spirituel, entre le présent et le passé, car on retrouve souvent une folie régressives, manifestée par le désir de transformer le passé proche ou lointain un sujet pour des nouveaux mythes car les autres sont perdus.

Le parcours initiatique des héros de Fanus Neagu et parfois parsemé des pièges et le chemin au centre est un chemin vers un destin absurde qui ne cesse pas à se moquer de l'être humain. Quand Lisca croit qu'elle peut dominer la mort pour s'assurer une vie de plaisirs le destin lui répond d'une manière dure et inattendue, son mari peut être mort et elle part pour lui trouver. Rien plus tragique que l'impossibilité d'atteindre son but. L'autre rivage est symboliquement le territoire de l'autre monde, de la mort⁶, d'où on peut extraire les secrets ou, par contre, on peut s'égarer. Lisca entre dans l'eau comme dans un espace de loisir, va sur l'autre rivage pour voler des poivrons et des tomates des jardins potagers. Ce sort de jardin est récurrent chez Fanus Neagu, son correspondant mythique est, bien sûr, le jardin d'ours d'où le personnage Harap-Alb vole des salades, le symbole de la vie, de la régénération du royaume de son oncle. Pour Lisca, cette incursion à l'autre rivage signifie le vol du bonheur de vivre. La danse à la lumière de la lune est celle qui modifie son destin et réveille pour la première fois les forces inconscientes, latentes de

⁴ Denis Villepelet, *L'avenir de la catéchèse*, Les éditions de l'Atelier / Lumen Vitae, 2003, p. 23-24

⁵ « En lisant les œuvres médiévales nous sommes [...] frappés par une bipartition de l'espace qui semble s'opérer à l'insu des écrivains. Nous avons d'une part la nature sauvage, la sauvagerie (*diu wilde*) représentée par la mer, la forêt et la montagne, les déserts dans les récits de voyages, et d'autre part la civilisation, le monde des plaines et des essarts, des villes et des bourgs. Les régions peu accessibles, inexplorées, lointaines, inconnues ou méconnues sont a priori inquiétantes ; on les décrit à l'aide de clichés : la mer est sauvage, même si le navire est à l'ancre dans un port, la forêt est sombre [...] et enchevêtrée, la montagne haute et escarpée, coupée de vaux profonds et silencieux. [...]. Tous ces lieux sont le théâtre de manifestations extraordinaires ; ils sont le domaine du merveilleux. Là tout est possible, c'est le paysage de l'aventure chevaleresque et initiatique », Claude Lecouteux, *Au-delà du merveilleux – Des croyances au Moyen âge*, op.cit., pp. 134-135

⁶ « L'autre rivage, [...], c'est ce qui, au-dehors, de l'autre côté, fait face ; c'est l'autre, l'inverse, dans sa qualité non seulement de lieu opposé, mais de puissance opposante. L'outre-rivage est un anti-rivage ; l'outre-jour est un anti-jour; les tombeaux, séjour des morts, sont une anti-vie: les démons sont des rebelles », Jean Starobinski, *Trois fureurs*, Gallimard, « Le Chemin », Paris, 1974, p. 86

l'univers.

La présence de l'acacia est caractéristique pour les cadres spatio-temporels de ces récits, l'acacia suggère l'ascension et la descente, l'enfer et le paradis. Ses branches imaginent un filet de pêche, un voile qui couvre le monde. Le pêcheur est la lune, maître de l'illusion qui facilite la transgression des limites de la vie. Elle crée l'illusion d'une autre vie où les rêves peuvent prendre des formes matérielles. L'acacia marque les lieux-clef de récit, la fontaine, centre de village, ou, par contre, un endroit de torture, vu comme limite spatiale qui sépare la campagne de village.

Un autre lieu important de ces nouvelles est l'église, symbole ambivalent car peut suggérer la salvation ou la perte, voir l'église abandonnée où le personnage rêve à rencontrer ses amis d'enfance pour faire sonner « toaca » (un instrument musical typique pour la vie monacale qui marque l'invitation à la prière) tout en usant les os de chevaux morts.

La forêt, peu présente dans ces nouvelles, est un cadre où la fille devient elle-même une fée, car elle a la puissance de commander aux jeunes hommes, fascines par sa présence oisive, de les faire obéir à ses désirs, à sa volonté. Les hommes qui vont là-bas s'imaginent dieux de l'amour (*Le cygne noir*). La forêt perd sa signification infernale pour garder le sens d'espace primitif ou les amoureux peuvent se rencontrer.

Les eaux cachent la magie de temps perdu, suggèrent la lutte permanente contre les difficultés de la vie (*Le Vieux*). L'effort fait par le personnage pour apprivoiser les eaux semble à l'effort fait pour apprivoiser sa femme et à la fin pour accepter la souffrance que celle-là lui amène.

Les procédés discursifs dirigent et maintiennent l'atmosphère d'absurde et du fantastique, l'imagination de l'enfant qui modifie l'espace devient un critère d'organisation du monde entier en certains textes.

Les éléments du paysage réel valident les significations magiques, le monde sensible est indéfiniment marquée par les actes divins qui apparaissent de nulle part, mais semblent toujours naturelles.

Tous les éléments de l'espace naturel ou humaine deviennent des symboles de la métamorphose des gens, de leur transformation psychique dans un rituel à peine rendu conscient. C'est pourquoi le domaine aventureux de ces textes est riche en connotations symbolique.

BIBLIOGRAPHIE:

- Bachelard, Gaston, *Apa și visele*, Editura Univers, București, 1987
 Barthes, Roland, *Mitologii*, Editura Institutul European, Iași, 1997
 Caillois, Roger, *În inima fantasticului*, Editura Meridiane, București, 1971
 Cally, J. William, *La bête dans la littérature fantastique*, thèse doctorale, Université de la Réunion, 2007.
 Cornea, Paul, *Introducere în teoria lecturii*, Editura Minerva, București, 1988
 Dan, Sergiu Pavel, *Proza fantastică românească*, Editura Minerva, București, 1975
 Durand, Gilbert, *Structurile antropologice ale imaginarului*, Editura Univers Enciclopedic, București, 1998
 *** , *Figuri mitice și chipuri ale operei*, Editura Nemira, 1988
 Eliade, Mircea, *Aspecte ale mitului*, Editura Univers, București, 1978
 *** , *Sacral și profanul*, Editura Humanitas, București, 1992
 *** , *Imagini și simboluri*, Editura Humanitas, București, 1994
 Kernbach, Victor, *Dicționar de mitologie generală*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1975

- Lecouteux, Claude, *Au-delà du merveilleux – Des croyances au Moyen Âge*, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, « Cultures et Civilisations médiévales », Paris, 1995
- Malrieu, Joël, *Le Fantastique*, Hachette, « Contours littéraires », Paris, 1992
- Neagu, Fănuș, *Dincolo de nisipuri*, Editura Academiei Române, București, 2007
- Ruști, Doina, *Dicționar de teme și simboluri din literatura română*, Editura Univers Enciclopedic, 2002
- Starobinski, Jean, *Trois fureurs*, Gallimard, « Le Chemin », Paris, 1974
- Villepelet, Denis, *L'avenir de la catéchèse*, Les éditions de l'Atelier, Lumen Vitae, 2003