

METODE ȘI TEHNICI CREATIVE DE ABORDARE A BASMULUI ÎN MEDIUL FORMAL ȘI ÎN CEL NONFORMAL

Marilena Luciu

Prof. îndrumător al cercului de creație literară, Clubul Copiilor Medgidia

Aspecte teoretice

Îmbinând fabulosul cu realul, basmul are o deosebită valoare formativă prin educarea trăsăturilor pozitive de caracter avându-l ca model fundamental pe Făt-Frumos (sub orice alt nume s-ar regăsi el), contribuind nu doar la dezvoltarea atenției și imaginației, ci și la educarea gustului pentru frumos și cultivarea unui anumit tip de comportament moral și social. Receptarea basmului presupune o trăire emoțională intensă prin empatizare, prin elementele de neprevăzut, miraculos, suspans și sentimentul de mulțumire odată cu încheierea fericită a conflictului, iar crearea de basme, la orice vârstă și în orice context, rămâne un exercițiu extrem de util în întoarcerea spre sine și explorarea tărâmului minunat al fanteziei, care nu-și epuizează resursele oricât de sceptică și prozaică ar putea fi societatea contemporană, a cărei viață tinde să se reverse cu totul spre exterior, dominată de grabă, materialism și consumism.

Tratarea basmului, în cadrul activității școlare și nu numai, presupune interpretarea unor elemente de conținut și de formă specifice, aspectele teoretice plecând de la definiția dată de G. Călinescu în „Estetica basmului”: „Basmul este o operă de creație literară, cu o geneză specială, o oglindire în orice caz a vieții în moduri fabuloase”, „un gen vast, depășind cu mult romanul, fiind mitologie, etică, știință, observație morală etc. Caracteristica lui este că eroii nu sunt numai oameni, ci și anume ființe himerice, animale”, care „comunică cu omul, dar nu sunt oameni”. Tot Călinescu face distincția între basm și poveste, termen folosit (greșit) la noi chiar de Creangă în basmul „Povestea lui Harap-Alb”: „Când dintr-o narațiune lipsesc acești eroi himerici, n-avem de-a face cu un basm”. Cea mai simplă definiție a basmului, pornind de la etimologia sa din termenul slavon *basna*, apelează la sinonimia cu termenii *născocire*, *scornire*, desemnând facultatea creatoare, intuitivă și spontană, a minții omenеști. Tocmai această capacitate aparte de inventa mituri și povești a contribuit la evoluția lui homo sapiens, constituind ceea ce Y. N. Harari numea, în volumul său „Sapiens: scurtă istorie a omenirii”, revoluția cognitivă. „Minunea”, observa Joseph Campbell în volumul „Eroul cu o mie de chipuri”, „vine din faptul că puterea de a mișca și inspira centrii profunzi ai creativității rezidă în cele mai simple povești pentru copii – așa cum aroma oceanului se regăsește în fiecare picătură sau cum întreg misterul vieții se află chiar și într-un ou de purice”.

Asimilate de Poe cu „o străveche poezie, o creație a liberei și bogatei fantezii”, basmele sunt spuse, potrivit lui Ghe. Vrăbie, „pentru a crea minciuni cât mai gogonate”, încadrându-se într-o „proză a absurdului”. Prin urmare, între povestitor și lector se stabilește un contract de

dragul discursului narativ: lectorul știe încă de la început (prin intermediul formulei inițiale, completată de cea mediană și finală) că ceea ce va citi depășește limitele realului și logicului. Citirea, dramatizarea și mai ales crearea basmelor, în funcție de vârstă, preocupări, nevoi afective și sociale, constituie un amplu și interesant procedeu de dezvoltare a creativității și inteligenței emoționale care contribuie la autocunoaștere și în același timp la cunoașterea lumii, transfigurată fie în mod eroic, simbolic, fie în mod amuzant, parodic, caricatural. Să nu uităm că, așa cum aprecia Sartre, „omul este o ființă care își reprezintă lumea și, în același timp, o ființă care se reprezintă pe sine în lume“, cu ajutorul imaginației ca act și în același timp „conștiință a ceva“. Orice ficțiune este, în fond, un produs al imaginației active și libere. Basmul nu e doar un pretext de a întâlni și/sau scorni personaje și acțiuni ce ies cu totul din sfera realității obișnuite, cât mai ales un suport afectiv și moral în înfruntarea situațiilor dificile din viață, oferindu-ne optimism, energie, un model de acțiune și relaționare. Teza morală a acestei creații (care, potrivit unor critici și sociologi, ar fi depreciaat fantasticul mitologic în care își are substratul basmul) vine ca o depășire și o eliberare (la nivel mental și emoțional) a probelor de orice fel la care ne supune viața, căci tocmai acest tip de fabulație constituie o sublimare, o compensare în planul imaginației a nedreptăților și neajunsurilor pe care orice individ sau grup social le resimte la un moment dat. Se atinge astfel, în termenii lui Gianni Rodari, „cerul și pământul, inconștientul cu conflictele sale, experiența, memoria, ideologia, cuvântul, cu toate funcțiile lui“. În introducerea lucrării „Cum să te vindeci cu o poveste“, psihoterapeutul Paola Santagostino, care a utilizat fabulația ca tehnică de tratament psihosomatic plecând de la cele trei momente caracteristice basmului (prezentarea problemei, criza și soluționarea problemei), afirma: „Aspectul cel mai fascinant al metodei fabulației este că permite accesul la abisuri de «cunoștințe necunoscute», ca să le spun așa. Inventând un basm, dăm chip (și glas) unor procese interioare profunde, care în viața de fiecare zi rămân ascunse conștiinței noastre; și totuși, o parte din noi știe...“

Aspecte practice

În acest univers ficțional aparte, supranaturalul este integrat în ordinea firească a lucrurilor, iar personajele, umane sau nu, sunt simbolice, abstracte, grupate în funcție de valorile morale pe care le reprezintă, bine sau rău, spre deosebire de multele nuanțe dintre ele pe care le întâlnim în realitatea de zi cu zi. Valoarea literară a basmului, respectând anumite scheme, funcții, stereotipii la nivelul conținutului și discursului, cade pe loc secund, surclasată de valoarea etică, ce ilustrează un mod ideal de raportare la colectivitate și demonstrare a unor atribute esențial umane, un model cultural cu care cititorul/ascultătorul/născocitorul se familiarizează și pe care și-l însușește pe măsură ce firul narativ se desfășoară și se complică. Ambele valori se cer luate în considerare atunci când, în cadrul lecțiilor de limba și literatura română la toate ciclurile de școlaritate, se studiază basmul. Ceea ce se neglijează însă deseori în studiul basmului la școală, fie și ca un simplu și scurt exercițiu de imaginație prin *modificarea, prelucrarea sau adaptarea basmelor* consacrate, este tocmai transpunerea elevului în ipostaza de erou sau creator

de basme, rezervată în general temelor pentru acasă ori concursurilor extrașcolare de profil. Făt-Frumos este primul nostru erou, atât în ordinea familiarizării cu acest simbol al binelui de la o vârstă fragedă, cât și în ordinea importanței și constituirii sale ca imagine arhetipală, din el trăgându-și seva toate personajele pozitive din universul ficțional. Cumul de virtuți și model etic, el parcurge o serie de probe pentru a atinge în final statutul de inițiat și a trăi „până la adânci bătrâneți“ într-o lume ideală, în care binele învinge întotdeauna răul, în care domnește dreptatea, bunăstarea și armonia, așa cum oamenii din toate timpurile și-au imaginat că ar trebui să fie societatea. Prin conștientizarea nevoilor și problemelor personale dar și sociale, elevii își pot exprima emoțiile și trăirile, pot veni cu idei și propuneri de soluționare sau ameliorare a acestor probleme, identificându-se cu protagonistul basmului sau rescriindu-i traseul (în cadrul unor *teme de lucru* ca: „În lumea basmului“, „Dacă aș fi Făt-Frumos“ sau „Erou de basm pentru o zi“), astfel încât lumea noastră să se poată identifica la nivel moral și comportamental cu „lumea lui Făt-Frumos“. Prin urmare, studiul basmului urmărește și latura formativă în dezvoltarea personalității elevilor ca membri de bază ai societății de mâine, pe care să o poată face mai bună, mai responsabilă, mai tolerantă și mai generoasă.

În ce privește crearea sau, la clasele mai mari, *redactarea de basme*, deși necesită un oarecare timp de concepere (motiv pentru care este ignorat sau, în cel mai bun caz, dat ca temă suplimentară de lucru/temă pentru acasă) și respectarea unor minime elemente specifice de conținut (prezența unor motive, funcții, probe, personaje fantastice, formule discursive, final fericit), această activitate oferă prilejul desfășurării neîngrădite a imaginației lor creatoare. Ea poate fi abordată într-o multitudine de variante, Gianni Rodari aducând, în „Gramatica fanteziei“, numeroase exemple utile și plăcute. Personal, în cadrul cercului de creație literară pe care îl îndrum, acord mare atenție basmului, coordonând chiar un concurs de creație literară și eseu intitulat „În lumea lui Făt-Frumos“. În lucrul cu elevii, la nivel primar recomand activitățile comune, frontale, desfășurate oral, sub formă de joc, care activează și amuză: *jocul „greșind poveștile“*, modificând sau încurcând intenționat numele personajelor, rolul fiecăruia, locurile în care are loc acțiunea, astfel încât copiii, depășind tendința inițială de corectare, să poată ei înșiși descompune și recompune un basm; „*Scufița Roșie în elicopter*“, variantă a „binomului fantastic“ care presupune intercalarea, într-un basm cunoscut de toți, a unui element sau unei expresii neașteptate, cu atât mai incitant cu cât ține de realitatea vieții moderne, astfel încât basmul ia o nouă turnură și cei mici se distrează inventând altceva, altfel; „*poveștile pe dos*“, variantă mai complicată și mai riguroasă a jocului „greșind poveștile“; de asemenea, „*jocul poveștilor*“, plecând de la jocul de societate cu același nume care poate fi găsit în comerț sub forma unor jetoane cu imagini pornind de la care se construiește povestea: un elev extrage un jeton, începând o poveste pe care ceilalți o continuă, complicând-o, diversificând-o, ținând, evident, cont de imaginea de pe jetoanele pe care le extrag pe rând, astfel că sunt puse în mișcare o serie de aptitudini și abilități legate nu doar de atenție și imaginație, ci și de exprimare corectă

și nuanțată, cooperare și chiar dramatizare, mulți „interpretând“ mimă și gestual partea lor de poveste.

La nivel primar și gimnazial, dar și liceal (ca o gură de aer proaspăt în abordarea prea specializată și poate seacă a basmului), se poate aplica, oral sau în scris, tehnica de *continuare a unui text dincolo de finalul clasic*, răspunzând la întrebarea „și ce se întâmplă după aceea?“, sau *se poate schimba finalul*, se pot face *calchieri, multiplicări/eliminări/alterări* de personaje și situații, *amestecul* acestora din basme diferite („salata de povești“ la Rodari) al căror rezultat e deseori o creație de-a dreptul frumoasă și originală, sau *răsturnarea elementelor din basm* astfel încât cel bun devine rău și invers (procedeu imaginativ care a stat, de altfel, la baza filmului „Maleficent“, a cărui continuare a fost lansată nu cu mult timp în urmă și care chiar poate fi adus ca exemplu și analizat împreună cu elevii), sau *tratarea basmelor existente în cheie modernă*, caz în care experiența mi-a arătat fie tendința spre prozaim și uneori ironizare a moravurilor și relațiilor interumane contemporane, fie tendința spre texte SF ducând spre locuri neimaginabile, prevestind viitorul prin diverse elemente fantastice ce țin de evoluția tehnologiei și cucerirea spațiului cosmic. Există și posibilitatea abordării inverse, o incursiune în trecut prin care elevul își imaginează cum ar decurge o „vizită“ în lumea basmului și o întâlnire cu personajele sale. Aflat în centrul poveștii, fie că se vede erou sau partener al eroului care învinge toate provocările și face din lumea noastră una mai bună, elevul devine mult mai interesat de tema activității și, în general, de actul lecturii și scrierii de text, receptarea basmului făcându-se în mod activ. La un nivel mai profund, se poate accentua nevoia societății actuale de regăsire a modelului cultural și moral pe care acest univers fabulos îl oferă, urmând sfatul poetului: „Oameni, mai râvniți la basm“, la „Făt-Frumos și toți ai lui./Fiindcă unde nu-i poveste/Lume nu-i și om nu este/ Și, de fapt, nimica nu-i“ („Făt-Frumos“, Adrian Păunescu). De altfel, basmele redactate de elevii din ciclul gimnazial și liceal s-au dovedit de cele mai multe ori originale și sensibile, pline de creativitate și expresivitate.

Despre *jocul cu metaforele*, metodă de concepere a basmului care constituie și o tehnică terapeutică pornind de la o metaforă în jurul căreia se construiește o poveste (cuibul păsării, corabia piraților, nava spațială, grădina zoologică sau pur și simplu un animal/personaj/obiect preferat), sunt mai multe de spus, căci el presupune fantezie și un mai mare grad de subiectivitate, pe de o parte, fiind, pe de altă parte, o modalitate de exprimare și rezolvare a conflictelor inconștiente. „Temele disperării, pericolului și amenințării sunt descrise în mod imaginar pentru a conduce la un deznodământ pozitiv“, iar „lucrurile despre care vorbește copilul în terapie și felul în care se joacă par să fie metafore pentru probleme ce necesită terapie“ (H. G. Kaduson, Ch. E. Schaefer), pe baza cărora terapeutul construiește povești metaforice care să fie o analogie a problemei copilului. În cartea ei, Paola Santagostino precizează că metoda pe care a folosit-o în psihoterapie cere ca pacientul să inventeze chiar el un basm, pe moment, astfel că această creație personală și originală „mi permite să surprind apoi elementele simbolice care descriu procesele

interioare ale povestitorului, dificultățile lui, conflictele, tulburările de ordin fizic, punctele de forță și potențialitățile latente și să fac din toate acestea un instrument utilizabil în cursul psihoterapiei“. Aceste aspecte se cer și ele luate în considerare atunci când se evaluează basmele create de elevi, dincolo de respectarea caracteristicilor de conținut și limbaj, căci ele sunt nu numai „expresia cea mai pură și mai simplă a proceselor psihice ale inconștientului colectiv“, potrivit lui Marie-Louise von Frantz, citată de P. Santagostino, ci exprimă, în egală măsură, procese psihice și conflicte personale, individuale, astfel că ele relevă, prin coordonatele spațio-temporale, motivele, personajele (preluate din basmul tradițional sau inventate de elevi, cu atribute și cu nume originale) și mesajul abordat, preocupările și problemele fiecăruia: cultivarea autonomiei și încrederii în sine, depășirea unor experiențe neplăcute și a temerilor de orice fel, rezolvarea dificultăților în relațiile cu cei din jur, autocunoașterea și evoluția interioară similară traseului labirintic (reminiscentă a riturilor de inițiere) pe care îl parcurge protagonistul, indiferent de statutul său social.

Așadar, indiferent de modalitatea de lucru abordată, o incursiune în tărâmul magic al basmului constituie oricând, la orice vârstă, o evadare din cotidian și o întoarcere la inefabilul copilăriei, prilej de cultivare a creativității și sprijin în formarea personalității, dar și o încercare a omului modern de reconectare cu marile mituri și simboluri, cu „Făt-Frumosul din iluzii“ de care ne amintește Adrian Păunescu și cu „Atlantida pierdută a sufletului reunit“ de care vorbește Joseph Campbell.

BIBLIOGRAFIE

- Bădărău, George, *Fantasticul în literatură*, Institutul European, Iași, 2003
- Campbell, Joseph, *Eroul cu o mie de chipuri*, Editura Herald, București, 2013
- Călinescu, G., *Estetica basmului*, Editura pentru Literatură, București, 1965
- Kaduson, Heidi Gerard, Schaefer, Charles E., *101 tehnici favorite ale terapiei prin joc (Capitolul Povești metaforice)*, Editura Trei, București, 2015
- Rodari, Gianni, *Gramatica fanteziei: introducere în arta de a născoci povești*, Editura Art, București, 2016
- Santagostino, Paola, *Cum să te vindeci cu o poveste*, Editura Humanitas, București, 2008
- Sartre, Jean Paul, *Imaginația*, Editura Aion, Oradea, 1997

ANEXE
BASMUL - EXERCITIIL DE SCRIERE CREATIVĂ
(ciclu primar și gimnazial)

Anexa 1

Nume și prenume:

.....

A fost odată ca niciodată o fiică de împărat care
..... . Aceasta locuia într-un palat lângă care era o fântână
veche. Pe fundul acestei fântâni era o cutie

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

(descrie în primele rânduri cum era fata de împărat sau ce îi plăcea să facă, iar în următoarele spații scrie ceva amuzant sau neobișnuit care i s-ar fi putut întâmpla)

Astfel a reușit fata împăratului să scoată cutia din fântână. Bucuroasă, a șters picăturile
de apă rămase și a deschis-o. Spre marea ei uimire, în cutie a găsit

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

(scrie cum se continuă și încheie basmul; pune-i apoi un titlu potrivit, în spațiul rezervat titlului)

Anexa 2

Nume și prenume:

ȘCOALA DE ANIMALE

Odată, demult, animalele au hotărât că trebuie să facă ceva eroic pentru a se confrunta cu problemele unei „lumi noi“. Așa că au organizat o „școală nouă”.

Au adoptat un program de activități, printre care
..... Pentru a ușura administrarea programului, toate animalele trebuiau să se pregătească la toate cele patru materii.

Rățoiul era excelent la în schimb, la de-abia lua note de trecere și la ce să mai vorbim. Pentru că era foarte încet la, trebuia să stea după ore și chiar să renunțe la orele de
O ținu așa până când, într-o zi,

Iepurele era primul la orele de, dar suferi o depresie nervoasă din cauza orelor istovitoare de

Veverița era excelentă la, până când descoperi ce înseamnă frustrarea la orele de, unde profesorul a pus-o să Din cauza suprasolicității,

Vulturul era un copil problemă, așa că era ținut din scurt. La proba de îi bătea pe toți ceilalți, dar insista să-și folosească propriul lui mod de a

La sfârșitul anului, un țipar anormal care putea să extrem de bine, și de asemenea, să, să și să, a avut cele mai bune rezultate și a fost declarat șef de promoție.

Coișii nu au vrut să meargă la școală, pentru că administrația a refuzat să adauge ca materii săpatul și scormonitul. Ei și-au dus copiii să învețe la un bursuc, și mai târziu li s-au alăturat marmotele și popândăii pentru a pune bazele unei școli private.

Are fabula asta vreo morală? Care crezi că ar fi ea?

.....
.....
.....

Textul original, semnat George H. Reavis (din volumul „Supă de pui pentru suflet: 101 povestiri pentru mângâierea inimii și înviorarea sufletului“ de Jack Canfield, Mark Victor Hansen), care poate fi confruntat cu creațiile elevilor:

ȘCOALA DE ANIMALE

Odată, demult, animalele au hotărât că trebuie să facă ceva eroic pentru a se confrunta cu problemele unei „lumi noi”. Așa că au organizat o „școală nouă”.

Au adoptat un program de activități printre care alergarea, cățărutul înotul și zborul. Pentru a ușura administrarea programului, toate animalele trebuiau să se pregătească la toate cele patru materii.

Rățoiul era excelent la înot, de fapt mai bun decât instructorul lui, în schimb, la zbor de-abia lua note de trecere și la alergat ce să mai vorbim. Pentru că era foarte încet la alergat, trebuia să stea după ore și chiar să renunțe la orele de înot pentru a exersa alergarea. O ținu așa până când, într-o zi, picioarele erau așa de rănite încât abia obținu o notă de trecere la cursul de înot. Dar atât cât știa era suficient pentru cei de la școală, așa că nimeni nu-și făcu griji, cu excepția rățoiului.

Iepurele era primul la orele de alergat, dar suferi o depresie nervoasă din cauza orelor istovitoare de înot.

Veverița era excelentă la cățărut, până când descoperi ce înseamnă frustrarea la orele de zbor, unde profesorul a pus-o să pornească de la sol în sus, în loc să o pună din vârful copacului, în jos. Din cauza suprasolicitării, făcu febră musculară, după care luă un 7 la cățărut și un 6 la alergat.

Vulturul era un copil problemă, așa că era ținut din scurt. La proba de cățărut îi bătea pe toți ceilalți, dar insistă să-și folosească propriul lui mod de a ajunge în vârful copacului.

La sfârșitul anului, un țipar anormal care putea să înoate extrem de bine, și de asemenea, să alerge, să se cațere și să zboare un pic, a avut cele mai bune rezultate și a fost declarat șef de promoție.

Coișii nu au vrut să meargă la școală și s-au luptat cu cel care aduna taxele, pentru că administrația a refuzat să adauge ca materii săpatul și scormonitul. Ei și-au dus copiii să învețe la un bursuc, și mai târziu li s-au alăturat marmotele și popândăii pentru a pune bazele unei școli private.

Are fabula asta vreo morală?