



Dacă îți alegi ca următoare lectură cartea lui Gustav Meyrink, pregătește-te pentru o lume a misticismului și a simbolurilor în care acțiunea se petrece pe mai multe planuri narative, unele în prezent, altele în trecut, la intersecția realului cu fantasticul.

Golem este titlul oferit prozei de față și personajului mitic. Creație din lut a celor sfinți sau apropiați divinității, cu o existență mașinală, lipsit de conștiință și dotat cu incapacitatea de a vorbi, este insuflărit prin artificii magice sau prin inscripții religioase pentru a-i servi în diverse scopuri. Poate fi controlat de creatorul său dar, scăpat de sub comanda acestuia, se poate întoarce împotriva celor pe care i-a deservit.

Povestea este adusă în prim-plan de conștiința naratorului care se întoarce în timp prin intermediul unui obiect aparținând personajului principal, re trăindu-i astfel experiențele și amintirile.

Suntem în Hahnpassgasse, o stradă din ghetoul evreiesc din Praga, un loc unde casele "sunt stăpânele adevărate ale acestei străzi, că se pot dispensa în timpul zilei de forța lor vitală,

împrumutând-o locatarilor, doar pentru a pretinde dobândă exagerată când o cer înapoi o dată cu venirea nopții". Un univers claustrofobic, captivant și decadent, unde locuitorii, la fel de ciudați ca și casele în care trăiesc, își petrec existența "asemeni unor stafii, nu ființe născute din femeie, pentru că tot ceea ce fac pare la voia întâmplării... nu le vezi niciodată muncind pe aceste creaturi, dar cu toate astea se trezesc devreme, la prima scânteiere a zilei, așteptând ceva cu rasuflarea tăiată... niște degenerați, prădători știrbi care și-au pierdut vlaga și ghearele."

În universul acesta locuiește Athanasius Pernath, un gravor de pietre prețioase, declarat nebun și transpus în acest loc pentru a fi împiedicat să-și amintească trecutul.

Povestirea lui Zwakh despre Golem, creatura apărută din neant, ce le bântuie orașul o dată la 33 de ani poate fi percepută ca o introducere în dezlegarea tainelor lumii spirituale, ale căror semnificații Pernath încearcă să le înțeleagă.

Hillel, inițiat în tainele Cabalei, îi este prieten și, într-o oarecare măsură, mentor. Este cel în care Pernath are încredere că deține răspunsurile la unele dintre întrebările pe care și le adresează. La polul opus, mai tânărul său prieten devotat, Charousek, studentul la medicină, îi oferă toate informațiile și ajutorul ce aparțin palpabilului. Astfel, Pernath și experiențele prin care trece de-a lungul capitolului, devin un punct comun pentru întâlnirea dintre real și fabulos.

Lectura este o împletire a cunoștințelor lui Meyrink despre Cabala și semnificațiile jocului de tarot. Se remarcă prezența acestora pe tot parcursul cărții, în detaliile pe care atotcunoscătorul Hillel le prezintă cu atâta ușurință mai puțin inițiatului Pernath.

Mai mult decât atât, personajele devin într-o oarecare măsură simboluri preluate din cărțile de tarot.

Hillel – arhivarul, simbolizează magul și, conform Cabalei, reprezintă cunoașterea și motivația divină în om; Zwakh este măscăriciul – spiritul în căutarea experienței; Charousek întrușipează Călugarul, cel care controlează și dictează, modelează din umbră pentru a-și atinge scopurile; Miriam poate fi recunoscută ca fiind Marea Preoteasă – femeia misterioasă, capabilă de o în

țelegere profundă, cu o dorință adâncă de a învăța despre misterele lumii; Pernath este singurul care se transpune atât în Nebun cât și în Spânzurat. Nebunul trăiește în prezentul absolut, este expresie a firii deschise, gata oricând să acumuleze noi experiențe care pot îmbrăca uneori trăsături haotice. Spânzuratul semnifică necesitatea de a ajunge la o răsturnare a cursului vieții, rezultată dintr-o schimbare a concepției asupra lumii.

Toate acestea se regăsesc din plin în caracteristicile și comportamentul personajelor, ceea ce

denotă capacitatea psihologică a lui Meyrink de a jongla cu trăirile și sentimentele acestora și de a-i pune în situații mai mult sau mai pu

țin
în ieșite din comun.

O lectură captivantă și întortocheată, în care atenția îți este deseori prinsă ca într-un joc de detalii din viața destul de ambiguă a personajelor.

Autor: Hermina Stanciulescu

Sursa: [Mixul de Cultura](#)