

ADINA ROSETTI

LIVIA COLOJI

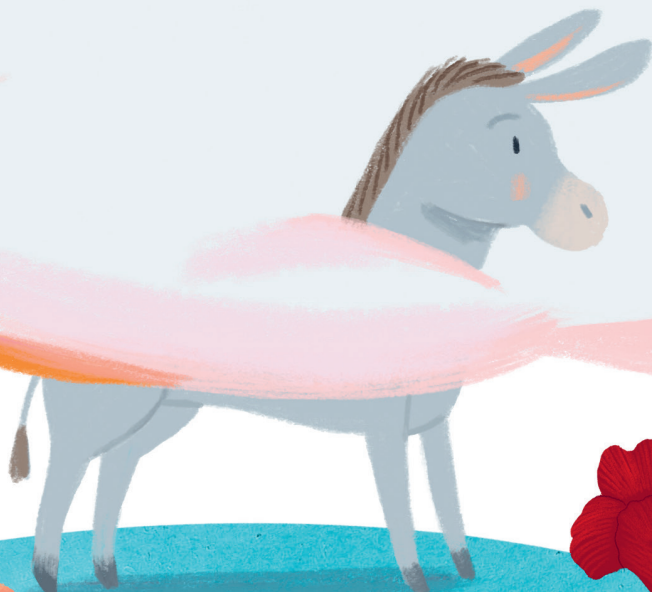
AIUREA-N TRAMVAI

AVENTURILE LUI ANTON
ÎN ȚARA CUVINTELOR ANAPODA



CUPRINS

1. O UȘĂ CARE TREBUIE SĂ DISPARĂ (5)
2. TICHIA DE MĂRGĂRITAR (7)
3. MENIUL ZILEI: RĂBDĂRI PRĂJITE (10)
4. CUM SĂ VORBESTI ÎN ZODII (14)
5. A TRAGE NĂDEJDE (20)
6. O PIATRĂ PE ÎNIMĂ (23)
7. ÎN CĂUTAREA LUI TELELEU TÂNASE (25)



8. AMENINȚAREA
TÂLHĂRULUI COATE-GOALE (30)

9. BRÂNZĂ BUNĂ
ÎN BURDUF DE CÂINE (34)

10. COLAC PESTE PUPĂZĂ (42)

11. CUM SĂ LEGI O PRIETENIE (49)

12. MAREA CU SAREA (56)

13. CÂND O ZBURA PORCU' (62)

LEGENDĂ (67)



1. O UȘĂ CARE TREBUIE SĂ DISPARĂ

Afost odată un băiețel pe nume Anton. Avea cei mai albaștri ochi și visa să devină un inventator renumit, ca Leonardo da Vinci. Pentru asta, se antrena în fiecare zi, folosind ce găsea la îndemână prin casă. Cele mai multe dintre invențiile lui apăreau în mijlocul sufrageriei și conțineau exact lucrurile de care avea nevoie mama lui.

Într-o zi, ea a venit de la serviciu și și-a găsit laptopul legat cu cordonul halatului de baie de scaunul de birou – care fusese legat, la rândul său, de masa de scris cu câteva eșarfe din mătase la capetele cărora spânzurau niște coliere și un polonic de supă. Dacă mișcai polonicul într-un anumit fel, scaunul începea să se rotească, iar laptopul se deschidea, ceea ce – considera Anton – ar fi trebuit să o ajute. Numai că mama lui vedea diferit lucrurile: l-a rugat să nu se mai atingă niciodată de laptop. Se pare că era un obiect foarte important pentru ea de vreme ce îi plăcea să stea ore-ntregi cu el în brațe, apăsând pe butoane și concentrându-și privirea pe ecran.

Asta îl enerva destul de tare pe Anton. La fel cum îl enerva atunci când Clara, sora lui mai mare, se închidea la ea în cameră ca să citească, să deseneze sau să asculte muzică. În ultima vreme, Clara făcea asta din ce în ce mai des, ceea ce însemna că avea tot mai puțin timp să se joace cu el. Colecțiile lor de Lego, de animăluțe și de dinozauri fioroși rămăseseră neatinsse și triste în cutiile din dulap. Anton nu avea niciun chef să se joace singur cu ele. Singurătatea îl enerva și-l plictisea. Și, atunci când se enerva și se plictisea, Anton începea să arunce cu vorbe urâte, să țipe și să dea cu pumnii în ușa surorii sale. De cealaltă parte a ușii închise, ea îi striga să plece și s-o lase odată-n pace. Iar asta îl enerva și mai tare. Doar desenele animate îl mai consolau, mai ales că, atunci când se uita la ele, nici Clara nu mai rezista.

Și ieșea din camera ei, ca să se uite împreună la aventurile personajelor lor preferate.

— Dacă nu ai grijă de cuvinte, ele te vor trage în lumea lor, l-a avertizat mama lui de câteva ori, după ce-l îmbiase cu alte jocuri, jucării și povești, dar fără niciun rezultat.

— Și ce dacă! a zis Anton încăpățânat.

— Dacă ar prinde viața cuvintele astea, nu ți-ar plăcea să le ai prin preajmă, i-a spus mama.

Tot ce-și dorea Anton era ca sora lui să-l primească la ea în cameră și să se joace din nou împreună. Însă, cum ea nu avea de gând să-l primească, el continua să o jignească și să arunce cuvinte care se izbeau de ușa închisă a camerei ei. (Dacă vă întrebați cumva care erau cuvintele cu pricina, nu le veți afla din această carte, căci până și hârtia s-ar speria de ele!)

Ușa crescuse în mod inexplicabil, devenind una imensă, ca de fortăreață medievală, ferecată cu mii și mii de lacăte și lanțuri grele. O ușă de nepătruns, pe care Anton își dorea din tot sufletul s-o dărâme, s-o facă bucăți, bombardând-o cu lovituri de pumn și cuvinte jignitoare. O ușă în fața căreia se simțea din ce în ce mai mic, neputincios și disperat. O ușă blestemată, care-l despărțea de sora lui și care trebuia să dispară cu orice preț!

Își luă avânt și se repezi spre ea cu toată puterea. Se aștepta la o izbitură groaznică, dar, când colo, simți că trece printr-un soi de ceață densă și moale.

Un coridor de ceață pe care-l străbătea în viteză și care-l ducea, cu siguranță, în camera mult visată. Nu putea înțelege ce i se întâmplă, dar se bucura că reușise să scape, cumva, de ușa blestemată. Anton continuă să alerge până când ceața se topi într-o lumină puternică, orbitoare, picioarele nu-l mai ascultară, iar el se prăbuși, cu zgomot, pe o suprafață rece.



2. TICHIA DE MĂRGĂRITAR

Când se trezi și privi în jur, nu recunoscui nimic. Nu se afla în camera Clarei, ci într-un loc necunoscut. Un oraș nou și ciudat se întindea în jurul lui. Clădiri bizare, care aveau ușile pe acoperiș și ferestrele așezate cu susu-n jos. Pomii erau desfrunziți, toate pietrele din pavaj își arătau colțurile, iar în jurul felinarelor de stradă plutea un întuneric beznă. Un om trecu pe lângă Anton, purtând un nas imens în brațe¹. Un altul se străduia să îndese o mătă-ntr-un sac², în timp ce un al treilea încerca zadarnic să alunge musca care i se tot așeza pe căciula din blană.³ Anton se ridică, uimit, încercând să deslușească un sens în ceea ce vedea în jur. Se apropie de un domn care purta o tichie scânteietoare pe capul complet lipsit de păr.⁴

— Nu vă supărați, unde ne aflăm? întrebă Anton.

— Ce întrebare stupidă, răspunse domnul, care părea foarte mândru de tichia sa, deși multă lume era de părere că n-ar avea nevoie de o asemenea podoabă. Toată lumea știe că ne aflăm în Țara Cuvintelor Anapoda.

— Eu cred că am ajuns aici din greșeală, recunoscui Anton, simțind cum îl cuprinde frica. Știți cum aș putea să mă întorc acasă?

Domnul chel, cu tichie de mărgăritar, izbucni în râs.


— Nimeni n-a plecat vreodată de-aici. Da' tu n-ai decât să aștepti până ți se lungesc urechile...⁵

Anton își pipăi, îngrozit, urechile, însă acestea erau exact așa cum și le amintea.

— N-ai cum să faci cale-ntoarsă, băiețel! îl avertiză domnul cu tichie, categoric.

— Chiar deloc?

— Hai, ia nu mă mai bate la cap⁶, că-mi sare acuz muștarul!⁷ Poate că există o cale, dar nu se-arată oricând și oricui. Vezi tu plopul ăl' de colo? Dar răchita care crește



pe lângă case o vezi? Bagă bine la cap, că nu-mi răcesc gura de două ori... nu-i o senzație prea plăcută să ți se răcească gura. Când plopul ăla o să facă pere, iar când din răchită vor răsări micșunele⁸, atunci o să poți tu pleca de aici. 'Nțeles? Lui Anton îi venea să plângă.

— Dar plopul nu face niciodată pere, suspină el.

— Ai prins ideea, băiețel!⁹ Te sfătuiesc să mai prinzi câteva idei, că nu strică la casa omului.

— Altă șansă nu există?

— Ba da, răspunse domnul chel, cu un zâmbet nesuferit.

Uită-te bine la cer și, când oi vedea pe-acolo un porc

zburând¹⁰, atuncea o să-ți poți lua și tu tălpășița de-aici.

Și zicând acestea, domnul cu tichie izbucni într-un hohot


de râs răutăcios, își apucă pur și simplu picioarele, și le

aruncă pe spinare¹¹, ca și cum ar fi fost făcute din cârpe, și

încet-încet se îndepărtă în josul străzii.







Anton se ceartă tot timpul cu sora lui mai mare și folosește cuvinte... nepotrivite. Asta până ajunge într-o lume a vorbelor cu adevărat anapoda, unde tot ce se spune își pierde sensul obișnuit, generând o realitate bramburită în care se întâmplă tot soiul de ciudățenii. Oamenii îndeasă mâțele-n saci, la restaurant se servesc răbdări prăjite, pupezele de neam ales poartă colac, iar copiii se joacă de-a despicațul firului în patru și de-a tăiatul frunzei la câini. Împreună cu noii săi prieteni – Mațe-Fripte, Zgârie-Brânză și Linge-Blide –, Anton pornește în căutarea conducătorului Țării Cuvintelor Anapoda. Numele lui este Teleleu Tănase și este un conducător la fel de bramburit ca toți ceilalți locuitori, dar singurul care ar putea să-l ajute să găsească drumul înapoi spre casă. Cei patru prieteni vor trece prin cele mai neobișnuite aventuri, în acea țară cu totul pe dos, dar plină de haz, unde cele mai importante lucruri se învârt în jurul cuvintelor.

7+

curteaveche.ro

ISBN 978-606-44-0070-3



9 786064 400703

CURTEA  VECHE