

## Basmul cult Povestea lui Harap-Alb - de Ion Creang

Se știe că *basmul cult* este o specie narativă amplă, în care autorul preia *tiparul narativ* al basmului popular, pe care îl reorganizează în funcție de propriul *stil* și de *viziunea sa artistică*. *Acțiunea implică fabulosul care este tratat în mod realist* și înfruntă drumul maturizării eroului. Ca și în basmul popular *conflictul dintre bine și rău se soluționează cu triumful binelui*. *Personajele* îndeplinesc prin raportare la *erou*, o serie de funcții (*antagonistul, ajutoarele, donatorii*) ca și în basmul popular, dar sunt individualizate prin atributele exterioare și prin limbaj. *Reperele spațio-temporale sunt vagi, nedeterminate*. Sunt de asemenea prezente *formulele narrative tipice: inițială, mediane, finale*. Stilul este elaborat, iar acțiunea se îmbină cu dialogul și descrierea.

Un astfel de text este „Povestea lui Harap-Alb” de I. Creang, ce are ca *temă* formarea unui tânăr care trece printr-un *încercări* pentru a-și dovedi calități apreciate în etica populară (curaj, înțelepciune, generozitate). De aceea basmul are caracterul unui bildungsroman. N. Manolescu consideră că „Povestea lui Harap-Alb este povestea destinului uman”. *Motivul narativ* pe care îl implică tema sunt: *împărțitul fărâșurilor, superioritatea mezinului, călătoria inițială, supunerea prin viclenie, probele depășite, demascarea răufăcătorului, pedeapsa, căsătoria*.

Acțiunea la persoana a III-a este realizată de un *narator omniscient, dar nu iubi obiectiv*, deoarece intervine adesea prin comentarii și reflecții.

Un prim aspect ce încadrează acest text la specia basm cult este *acțiunea* prezentată într-o succesiune de secvențe narative și episoade care sunt redată prin înfățișări alternând acțiunea cu dialogul și descrierea.

De asemenea, *relațiile spațio-temporale* sunt sugerate ca și în basmul popular prin formula inițială tipică: „Amu cîc era odată într-oară un craiu care avea trei feciori”. Naratorul învece formula inițială, punând povestea pe seama spuselor altcuiva („cîc”, adică „se spune”), fără a nega, ca și în basmul popular („a fost odată ca niciodată”), în vreme ce folosirea imperfectului „era” fixează acțiunea într-un timp fără durată, prin urmare etern.

*Spațiul* sugerează dificultatea aventurii eroului care va trebui să ajungă de la un capăt la altul al lumii, de la imaturitate, la maturitate în plan simbolic.

și în *construcția subiectului*, ca și în basmul popular, *acțiunea* se desfășoară linear în cadrul ei putând fi identificate *funcțiile specifice tiparului narativ al basmului*.

Astfel, *situația inițială* prezintă atmosfera de la curtea craiului. Ca și în basmul popular, această stare inițială de echilibru este tulburată de cererea împărțirii Verdelor care solicită pe unul dintre nepoți, succesor la tron. Aceasta ar fi *intriga basmului*. Motenirea va produce rivalitate între fiii craiului și o atmosferă tensionată între părinți și fiii săi. Craiul îi pune la încercare, travestindu-se în urs ca să poată verifica curajul și responsabilitatea fiilor, aceasta fiind prima treaptă a inițierii.

Mezinul trece această probă cu ajutorul calului năzdrăvan pe care și-l dobândise la sfaturile Sfintei Duminici, bătrâna care îi propune să-l ajute, căci mezinul s-a dovedit

milostiv, sensibil, suferind pentru decepția tatălui său dezamăgit de la încrederea și ipocrizia fiilor săi mai mari.

*Acțiunea de remediere a situației inițiale este călătoria propriu-zisă a fiului de crai*. Este sfătuit de bătrâna să ia calul, armele și hainele cu care tatăl său a fost mire, pentru a reuși

sugerându-se astfel că tânărul va repeta inițierea tatălui, în aceleași condiții. Așa se explică nemulțumirea și sfaturile date de crai, din dorința de a-l proteja fiul de pericolele pe care și el le-a traversat cândva.

Clitoria va deveni o imitație a unui mod exemplar, dar și o „înscenare a unor profesioniști”: tatăl, calul, Spânul, Sfânta Duminică, Împăratul Roșu, deosebirea dintre ei fiind dată doar de gradul diferit al implicării.

Trecerea podului este urmată de rătăciră prin *p. durea labirint*. Sensul inițiativ este evident. Ieșirea din labirint este însă o probă prin care eroul trecând-o cu succes și-ar dovedi maturitatea. Fiul craiului este însă naiv „boboc în felul său la treburile de aieste”, nu-l recunoaște pe același spân, crezând că a pătruns în țara spânilor, e credul și sincer, îi mulțumise că l-a sfătuit tatăl și coboară în fântână, fără a gândi la consecințe. Coborârea în fântână trimite la mitul *coborârii în infern* care se face în sensul unei morții și al unei renașteri spirituale: eroul intră în fântână naiv fecior de crai, pentru a deveni Harap-Alb rob al spânului inițiator. Schimbarea numelui nu este doar problemă de onomastică, ci implică o nouă traiectorie spirituală.

Consecințele pactului cu Spânul va fi încercarea eroului în trei împrejurări diferite: aducerea salatelor din Grădina Ursului, aducerea pielii cerbului „cu cap cu tot, a băbute cu pietre scumpe” și a fetei Împăratului Roșu, probe inițiatice care vor conduce la formarea personalității tânărului.

Mijloacele prin care trece probele în de miraculos, iar ajutoarele au puteri supranaturale. Nota comună a celor trei situații care diferă totuși prin gradul lor de dificultate este perfecționarea umană și formarea eroului ca viitor conducător. Primele două probe le trece cu ajutorul Sfintei Duminici care îl sfătuiește și îi oferă obiecte magice (pentru urs, o licoare cu somnoroasă, pentru cerb, obrăzarul și sabia lui Statu-Palm-Barb-Cot). Eroul își va dovedi curajul, abilitatea în mânăuirea sabiei, cumpătarea și loialitatea față de spân.

A treia probă, rătăciră fetei Împăratului Roșu, cea mai complexă, dar și cea mai dificilă este inițierea în eros, expresie a umanizării personajului. Drumul începe cu trecerea altui pod ce poate sugera trecerea spre o altă etapă a maturizării.

Eroul are acum inițiativa faptelor sale și îi demonstrează noi calități: compasiunea, când decide să protejeze viața furnicilor, punându-i pe a sa în pericol, pentru că alege să treacă înot „o apă mare”; generozitatea, în elepciunea și priceperea când confecționează un stup pentru albine. Pentru toate acestea va fi răsplătit, primind de la crăiasa furnicilor și a albinelor o aripă, alt obiect magic. Dobândește noi prieteni care îi vor deveni loiali și-l vor recunoaște ca lider pentru calitățile sale.

Confruntarea cu omul Roșu înseamnă trecerea altor probe inițiatice, eroul încercând pentru a doua oară interdicția oferită ca sfat de tatăl său, atunci când eroul pleacă în marea sacclitorie care era însăși viața. Acum va fi ajutat de personaje cu puteri supranaturale: în casa de aramă supraîncălzită va fi ajutat de Geril; de ospățul cu mâncare și băutură din belșug va trece cu ajutorul lui Flămânz și Setil; alegerea

macului de nisip va fi făcut de furnici; straja nocturnă la odaia fetei și prinderea fetei metamorfozată în pasăre sunt încercări pe care le trece cu ajutorul lui Ochil și Pășăre-Lăzăreț; identificarea fetei se realizează cu ajutorul albinei, în vreme ce întrecerea împușcării va implica personajele fantastice – calul și turturica pentru a aduce alte obiecte magice: trei smicele de măr, apă vie și apă moartă. Calul reușește și fata îl însoțește pe Harap-Alb la curtea Împăratului Verde. De aceea Mihai Pop și Pavel Ruxandoiu apreciau că lumea basmului este o lume cu totul aparte „opus cotidianului, o lume în care voința omului nu cunoaște limite, în care nu există contrarii care să nu poată fi rezolvate... Este o lume opus realității cotidiene, nu prin personaje și întâmplări care pot fi verosimile, ci prin atmosfera ei interioară, prin esența ei”.

*C l toria de întoarcere* este cea mai dificilă pentru erou întrucât, îndrăgostit de fată, va trebui să rămână loial jurământului făcut spânului.

*Refacerea echilibrului inițial* în răsturnarea eroului reprezintă *deznodământul* basmului. Fata îl dezleagă de jurământ, semn că inițierea eroului este finalizată. Decapitarea eroului are semnificația morții inițiatice: dispărea novicele pentru a se impune inițiatul.

Învierea eroului este realizată de fata Împăratului Roșu cu ajutorul obiectelor magice. Eroul primește pe fata împăratului Roșu în cămin, iar nunta înseamnă schimbarea statutului social confirmând maturizarea eroului.

Personajele basmului lui Creangă sunt purtătoare ale unor valori simbolice: binele și răul, în diversele lor ipostaze.

O altă caracteristică a basmului cult în textul ales este că autorul a modificat radical personalitatea eroului care în basmul popular era un personaj excepțional înzestrat cu însuiri deosebite. *Harap-Alb are mai degrabă însuiri ale unui antierou*, iar personalitatea lui se va forma în timp, prin intermediul experiențelor de viață trăite. Este un tânăr harnic, omenos, îndatoritor, milostiv, virtuți consacrate în etica populară.

Spânul nu este doar întruchiparea răului, ci are rolul de inițiator al eroului pe care îl va conduce nu doar într-un labirint fizic, pădurea, ci mai ales într-unul spiritual care este însuși viața. Răutatea lui este doar aparentă. Pentru că Harap-Alb s-a dovedit un conducător bun, spânul trebuie să fie rău și el va dispărea când rolul lui va fi încheiat.

Eroul este sprijinit de ajutoare și donatori, fiind cu însuiri supranaturale (Sfânta Duminică), animale fabuloase (calul năzdrăvan, crăiasa furnicilor și a albinelor), fiind și himerice (cei cinci prieteni însoțitori la curtea împăratului Roșu).

În plus, basmul lui Creangă este original și prin arta spunerii. Limbajul este de sursă populară, dar autorul îl recrează, dându-i o notă individuală care devine marcă a stilului său. Originalitatea lui Creangă la nivelul limbajului se evidențiază prin aspecte diferite: vocabular marcat de fonetisme regionale, prezența proverbelor și a zicătorilor.

Plăcerea spunerii, jovialitatea se reflectă în mijloacele de realizare a umorului: exprimarea mucalit („să trăiască trei zile cu cea de-ala lătărie”), diminutive și augmentative (buzi oare, buturic), caracteristicile groțesce ale personajelor (Geril, Flămânzil etc.), scene comice, cum este cearta dintre Geril și ceilalți în casa de aramă.

Original este la Creangă și *oralitatea stilului* ce se realizează prin: limbajul afectiv, naratorul omniscient intervenind adesea prin comentarii, aprecieri, solicitări adresate cititorii. Oralitatea este susținută în text și prin aglomerarea de interjecții, exclamații

(„Mă rog, foc de ger ce era: ce să vă spun mai mult!”), utilizarea de fraze rimate („De-ar fi omul ce-ai pui/Dinainte să-ai pui!”), prezența dialogului care are dublu rol. Prin el se dezvoltă acțiunea și se caracterizează personajele care trăiesc și se individualizează prin limbaj.

Astfel, „Povestea lui Harap-Alb” este un basm cult care are ca model basmul popular, dar devine original prin reflectarea concepției despre lume a scriitorului, umanizarea fantasticului, construcția personajelor, umorul și specificul limbajului. Poate de aceea G.C. Ionescu aprecia că „basmul este o operă de creație literară, cu o geneză specială, oglindire, în orice caz a vieții în moduri fabuloase.”