

Viziunea despre lume reflectata intr-un basm cult studiat - Eseu

Scrie un eseu de 2 - 3 pagini in care sa prezinti viziunea despre lume (lumea reala - lumea imaginara) reflectata intr-un basm cult studiat. in elaborarea eseului, vei avea in vedere urmatoarele repere:

- precizarea a doua caracteristici ale speciei literare basm, existente in opera literara studiata;
- prezentarea, prin referire la basmul cult studiat, a patru elemente ale textului narativ, semnificative pentru ilustrarea viziunii despre lume (de exemplu: actiune, conflict, relatii temporale si spatiale, constructia subiectului, particularitati ale compozitiei, perspectiva narativa, tehnici narrative, constructia personajului, modalitati de caracterizare, limbaj etc.);
- sublinierea relatiilor dintre personaje reprezentative, prin care se evidentiaza viziunea despre lume in basmul cult ales;
- exprimarea unui punct de vedere argumentat, despre modul in care se reflecta viziunea despre lume in basmul cult pentru care ai optat.

Basmul este o naratiune deliberat fantastica, definita ca specie a genului epic din literatura populara sau culta, care prezinta confruntarea dintre doua categorii opuse - Binele si Raul -, simbolizate prin personaje pozitive si negative. Din aceasta confruntare, Binele iese invingator, deoarece basmul propune modele de conduita, idealuri pretuite de omul din popor. Din literatura populara, specia a trecut si in literatura culta, basmul cult exprimand viziunea artistica a unui singur creator.

Ion Creanga, unul dintre scriitorii care s-au impus in literatura romana prin originalitatea stilului, a lasat posteritatii o opera variata, aducand in literatura culta farmecul si spontaneitatea literaturii populare. Povestea lui Harap-Alb, considerata "sinteza a basmului romanesc" (Nicolae Ciobanu), se dezvolta pe un tipar narativ traditional, particularizat prin interventiile autorului cult, care supune materialul epic unui proces de transformare in functie de propriile structuri mentale si de propriile conceptii.

Actiunea basmului este structurata pe episoade, urmarind tiparele epicii populare. Situatia initiala prezinta o stare de echilibru - craiul are trei feciori, Verde-imparat are trei fete, - care va fi perturbat prin sosirea scrisorii lui Verde-imparat. Acesta nu are mostenitori si ii cere fratelui sau sa ii trimita pe unul dintre fii pentru a-i lasa imparatia. Rugamintea nu e deloc usor de indeplinit, pentru ca cele doua imparatii se afla departe una de cealalta, separate de razboaie.

Actiunea de recuperare a echilibrului, care constituie un alt element din tiparul narativ traditional, incepe in momentul in care fiii mai mari ai craiului pornesc spre imparatia unchiului lor, convinsi ca vor reusi. Ambii esueaza lamentabil, la proba podului unde sunt asteptati de tatal deghizat in piele de urs. Cand mezinul cere permisiunea de a pleca in aceeasi calatorie riscanta, este refuzat cu

asprime. Suparat, fiul mai mic al craiului se retrage in gradina palatului si intalneste o batrana pe care o miluieste cu un banut.

Drept rasplata, batrana ii da sfatul sa nu plece la drum fara calul, armele si hainele tatalui sau de cand a fost mire. Fabulosul isi face aparitia intr-un cadru care nu sugereaza prin nici o caracteristica evenimente neobisnuite. Batrana se dovedeste a avea puteri supranaturale si dispare invaluita intr-un nor misterios, spre surprinderea tanarului craisor.

La pod, tatal il supune aceleiasi probe, dar mezinul o depaseste cu ajutorul calului cu puteri supranaturale. Motivul calatoriei initiatic, specific basmelor, se asociaza cu sfaturile tatalui, care ii cere fiului sa se fereasca de omul span si de omul ros, daruindu-i pielea de urs.

Probele la care va fi supus eroul ulterior sunt, de asemenea, tipice pentru structura basmului traditional. La trecerea prin padurea - labirint, fiul craiului se ratacesta si accepta, dupa trei intalniri fatidice, tovarasia omului span. Spanul, spre deosebire de personajele negative tipice din basmele populare, adopta un comportament care nu se abate cu nimic de la legile firescului.

Nicaieri si niciodata eroul lui Creanga nu da dovada ca ar avea puteri supranaturale sau capacitati de vrajitor, in stare sa-si impuna vointa asupra celorlalti fara nici un efort. Neavand calitati supranaturale, Spanul isi pune in aplicare planul de uzurpare a identitatii lui Harap-Alb prin alte mijloace. Inteligenta vicleana, inzestrata cu o mare putere de persuasiune, Spanul recurge la argumente atat de normale, incat este aproape imposibil sa-i fie respins ajutorul. Prin viclesug, la fantana, acesta isi insuseste identitatea craisorului, momentul fiind echivalent cu un adevarat botez, intrucat fiul craiului primeste un nume - Harap-Alb - si o noua identitate - sluga a Spanului.

Multiplicarea numarului de probe la care este supus eroul din basmul lui Creanga diferentiaza basmul cult de basmul popular. Procesul initiatic din Povestea lui Harap-Alb este mult mai complicat si include parcurgerea unor etape complexe, marcand simbolic drumul spre maturitate al eroului. Dupa ce ajung la Verde-imparat, Harap-Alb este trimis sa aduca salatele nemaiintalnite din Gradina Ursului, proba pe care o depaseste cu ajutorul calului si al Sfintei Duminici. Pielea de urs daruita de tatal sau la plecare isi gaseste justificarea, proba marcand depasirea unei etape initiatic care sugereaza maturizarea fizica, prin invingerea unei forte primare.

A doua proba la care este supus eroul este una a maturizarii vointei. Nestematele cerbului din padurea fermecata nu pot fi dobandite decat de acela care asculta fara sovaire sfaturile Sfintei Duminici. Harap-Alb trebuie sa sape o groapa in care sa se ascunda dupa ce taie capul cerbului dintr-o singura lovitura. Ascunzatoarea nu trebuie parasita pana dupa apusul soarelui, desi capul cerbului il striga continuu. Depasirea acestei probe sugereaza maturizarea psihica, depasirea unei etape initiatic care se refera la devenirea spirituala (pentru ca Cerbul poate fi comparat cu Meduza din mitologia greaca, a carei privire impietrea pe oricine si a carei simbolistica se asociaza, in sens larg, cu evolutia spirituala).

A treia proba este si cea mai dificila, ca si in basmele populare. Spanul cere sa-i fie adusa fata imparatului Ros, pentru a o lua de sotie. Aceasta proba presupune alt drum initiatic, cu mai multe

etape: intalnirea cu furnicile carora le cruta viata, primind in schimb o aripa; intalnirea cu albinele, carora le construiește un adăpost aduce o a doua aripa ca recompensa.

Personajele auxiliare se inmultesc prin intalnirile cu Gerila, Flamanzila, Setila, Pasari-Lati-Lungila, Ochila. La curtea imparatului Ros, Harap-Alb si insotitorii sai trebuie sa faca fata altor provocari pentru a dobandi mana fetei: proba ospatului este depasita cu ajutorul lui Flamanzila si al lui Setila; innoptatul in casa inrosita de foc nu are drept consecinta moartea tuturor datorita ajutorului dat de Gerila; alegerea macului de nisip este realizata cu ajutorul furnicilor; fata imparatului Ros este pazita si prinsa cu ajutorul lui Ochila si al lui Pasari-Lati-Lungila; alegerea fetei se realizeaza cu ajutorul albinelor. Ultima proba este impusa de fata si consta in aducerea apei vii, a apei moarte si a celor trei smicele de mar dulce de unde se bat muntii in capete. Sunt implicate, de aceasta data, personajele animale cu puteri supranaturale: turturica fetei de imparat si calul lui Harap-Alb.

intoarcerea la curtea lui Verde-imparat marcheaza si ultima etapa a maturizarii eroului, de natura afectiva. Harap-Alb se indragosteste de fata imparatului Ros si nu ar vrea sa i-o dea Spanului, cum a procedat cu trofee dobandite in cursul celorlalte probe. Restabilirea echilibrului se realizeaza prin dezvaluirea adevaratei identitati a eroului. Spanul ii taie capul lui Harap-Alb, iar calul il omoara pe uzurpator, ridicandu-l pana in inaltul cerului, de unde ii da drumul. Este, de altfel, una dintre putinele situatii in care calul isi dezvaluie adevaratele puteri. Fata imparatului Ros recompune trupul eroului, il descanta, readucandu-l la viata, element echivalent cu o renastere, care presupune dobandirea noii identitati, de stapan.

Basmul cult aduce inovatii structurii basmului popular prin multiplicarea numarului probelor la care este supus eroul si prin complicarea lor progresiva pana la deznodământul tipic. Personajul principal nu mai este investit cu calitati exceptionale, ca in basmul popular, nu mai are puteri neobisnuite, capacitatea de a se metamorfoza si are un caracter complex, reunind calitati si defecte. De aici, autenticitatea umana pe care o dobandeste eroul si care ii confera un caracter aparte. Desi apartine tipologiei voinicului din poveste, caruia ii este caracteristic atributul invincibilitatii neconditionate, asigurata de miraculoasa lui putere, Harap-Alb este departe de tiparele conventionale. Autorul il construiește accentuandu-i latura umana - este sovaitor in fata deciziilor sau gata sa se lase stapanit de frica, naiv, copleșit de rolul pe care si l-a asumat. Se distinge printr-o calitate exceptionala, care il impune ca erou exemplar: bunatatea. Compensandu-i slabiciunile firesc umane, bunatatea si mila ii confera lui Harap-Alb calitatea de arhisemn (simbol) al binelui. Personajele auxiliare care i se alatura eroului, datorita acestei calitati - Sfanta Duminica, calul nazdravan, furnicile, albinele, giganti fabulosi - extind aceasta calitate dominanta a eroului in sfera intregului univers.

Personajele auxiliare, foarte numeroase, sunt mai complexe decat personajele auxiliare din basmele populare. Uriasii care il insotesc pe Harap-Alb sunt puternic umanizati, atat sub aspect fizionomic, cat si sub aspect psihologic. Portretele lor se alcatuiesc prin trimitere la fiinta umana - "schimonositura de om", "pocitanie de om", "dihanie de om", "namila de om", "aratare de om". Desi sunt puternic caricaturizati, uriasii nu isi pierd trasaturile umane - Gerila se cearta cu insotitorii

nemulțumiti de căldura pe care a făcut-o în casă și "tranteste o brumă pe pereți" care îi contrariază pe ceilalți.

Gerila, Flamanșila și Setila sunt expresia alegorică a unora dintre impulsurile aparținând instinctului de apărare și de conservare ale ființei umane. Acțiunile lor se înscriu, de altfel, în sfera realității mai mult decât în sfera supranaturalului. Ochila și Pasari-Lati-Lungila aparțin preponderent tipologiei fabulos-mitice. Simțurile lor exagerate se circumscriu sferei cunoașterii. Singurele personaje auxiliare care amintesc de basmele populare sunt calul, albinele, furnicile, personificate și dobândind calități supranaturale. Având în vedere caracteristicile personajelor, se poate spune că în basmul cult fantasticul este puternic antropomorfizat (umanizat).

Construcția subiectului este lineară, episoadele se structurează prin înlanțuire, acțiunile decurg firesc una din cealaltă și se motivează reciproc. Timpul și spațiul acțiunii sunt imaginare, chiar dacă au elemente care amintesc de universul obisnuit. Întâmplările se petrec odată, cândva, atunci, adverbele sugerând un timp nedefinit, rupt de cel cotidian. Atemporalității acțiunii îi corespunde imprecizia spațiului - undeva, într-o pădure, în grădina ursului.

La nivel formal, scenariul epic este încadrat de formulele specifice, inițiale - "Amu cica era odată un crai..." - , mediane - "Dumnezeu să ne ție, că cuvântul din poveste, înainte mult mai este" - , finale - ""și a ținut veselie ani întregi, și acum mai ține încă; cine se duce acolo bea și mănâncă. Iar pe la noi, cine are bani bea și mănâncă, iar cine nu, se uita și răbda". Încipitul basmului lui Ion Creangă elimină schematismul enunțiativ specific prototipului folcloric umplând de conținut atemporalitatea și aspatialitatea convenției prototipale: "Amu cica era odată într-o țară un craiu, care avea trei feciori..."

Basmul cult respectă convenția de oralitate din basmul popular, dar naratorul intervine în text prin comentarii și prin reflecții personale, participând la povestire. Scopul relatării este mai puțin didactic și mai mult de delectare: "Dar ce-mi pasă mie? Eu sunt dator să vă spun povestea și vă rog să mă ascultați".

Ca și alte basme, Povestea lui Harap - Alb valorifică tema confruntării dintre bine și rău.

Particularitatea viziunii autorului cult constă, însă, în acest basm, în relativizarea perspectivei asupra notiunii de bine și de rău, simbolizate prin două personaje care se situează mai mult în sfera realistă decât în lumea fantastică. Că și în viața reală, pare a spune naratorul, devenit complice al cititorului, limitele dintre cele două noțiuni antitetice se sterg adesea, provocându-l pe omul obisnuit să descopere complexitatea unei existențe în care el însuși e un erou.