

Aleodor-Imparat - Basmul Popular-Compunere-Plan

Alaturi de balada, doina, strigaturi, proverbe si zicatori, basmul ocupa in literatura populara romaneasca un loc aparte atat prin valoarea lui artistica originala, cat si prin cea morala. El reprezinta viata intr-un mod aparte, fabulos, fiind o opera epica in care intamplarile reale se impletesc cu cele fantastice, la care participa personaje cu puteri supranaturale reprezentand fortele binelui si ale raului si din a caror confruntare ies victorioase.

Ca in orice basm, si in Aleodor-Imparat, intreaga naratiune este o ingenioasa impletire de intamplari reale (dorinta imparatului de a avea urmasi, comportarea lui Aleodor ca imparat, casatoria lui cu fata lui Verdes-Imparat), cu cele fantastice (existenta lui jumatate-de-om, intalnirea lui Aleodor cu stiuca, corbul si cu taunul, transformarile pe care le sufera).

Fiind un basm, si in aceasta naratiune se intalnesc personaje cu puteri supranaturale. De pilda, chiar Aleodor-Imparat are insusiri specifice unui astfel de personaj : el intelege glasul fapturilor necuvantatoare (stiuca, corb, taun) si are capacitatea de a se metamorfoza in cosac, in pui de corb si in lindina prin interventia ajutatoarelor sale, prieteni ai eroului.

Prin trasaturile sale caracteristice, personajul apartine fortelor binelui, reprezentate si de tatal sau, de stiuca, de corb si de taun, opuse fortelor raului, constituite din jumatate-de-om-calare-pe-jumatate-de-iepure-schiop si intr-un fel, de Verdes-Imparat si de fata sa. Aceste forte se confrunta si iesind invingatoare fortele binelui, acestea impun idei de adevar si de dreptate.

Conflictul principal al basmului are loc intre Aleodor-Imparat si jumatate-de-om-calare-pe-jumatate-de-iepure-schiop, caruia i se subordoneaza unele conflicte secundare, din care cel mai semnificativ este cel dintre Aleodor si Verdes-imparat, care il supune pe erou la anumite probe.

Compozitional, basmul Aleodor-Imparat respecta structura traditionala prin folosirea formulelor narative de inceput, mediana si finala. De asemenea, sunt prezente si situatia initiala (nasterea lui Aleodor care devine imparat dupa moartea tatalui sau), cauza care determina actiunea (incalcarea prioritatii lui jumatate-de-om-calare-pe-jumatate-de-iepure-schiop) si incercarile prin care trebuie sa treaca eroul in indeplinirea misiunii asumate (intalnirile cu stiuca, cu corbul si cu taunul, cucerirea mainii fetei lui Verdes-Imparat).

In indeplinirea misiunii asumate, intrecerea " probelor " intervin ajutoarele (stiuca, corb, taunul) si sunt prezente si obiecte magice (solzul de peste, pana de corb si aripa de taun, ochianul fermecat al fetei de imparat).

Si aici, ca si in alte basme, este prezenta cifra magica trei (trei ajutoare, trei obiecte magice, trei incercari, veselie tine trei zile si trei nopti) ce apare mai ales in situatiile limita in care este pus eroul.

Ca in orice basm, intalnim si aici o finalitate moralizatoare, deoarece ies invingatoare fortele binelui, care impun ideea de adevar, de cinste, de dreptate, valorii morale care sunt specifice omului din popor si care trebuie sa caracterizeze orice personalitate umana.