

Eseu despre Incipit si final intr-un basm cult

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. Tema acestui basm cult depaseste limitele unei simple confruntari intre bine si rau, pentru ca se urmareste procesul amplu de maturizare a unui erou care parcurge un complex drum initiatic.

Incipitul basmului lui Ion Creanga elimina schematismul enuntiativ specific prototipului folcloric umpland de continut atemporalitatea si aspatialitatea conventiei prototipale: "Amu cica era odata intr-o tara un craiu, care avea trei feciori..." Situarea in illo tempore a actiunii, din basmele populare, prin conventionala formula din incipit - "A fost odata ca niciodata, ca daca n-ar fi nu s-ar povesti..." -, dobandeste, in basmul lui Ion Creanga, semnificatii aparte. Incipitul anunta o viziune particulara asupra universului imaginar, pe care il pune sub semnul ironic al improbabilitatii: "Amu cica..."

Cu alte cuvinte, inca de la inceputul basmului, cititorul este invitat sa puna sub semnul jocului "lumea pe dos" pe care o prezinta autorul cult. Regionalul amu aduce in lumea prezenta a cititorului lumea atemporală a basmului, ceea ce echivaleaza cu o eternizare a lectiei de viata pe care autorul intentioneaza sa o prezinte. Perspectiva narativa obiectiva e subminata, inca din incipit, prin sugestia unei prezente a vocii narative, care creeaza o relatie intre timpul discursului - "Amu cica era odata..." - si timpul istoriei - "Amu cica imparatul acela, aproape de batranete, cazand la zacare..."

De remarcat, ca o particularitate a incipitului din basmul cult al lui Ion Creanga, supradimensionarea expozitiei, care indeplineste rolul clasic al prezentarii personajelor si al circumstantelor actiunii - craiul, care are trei fii, imparatul Verde, care are trei fiice, razboaiele grele care despart cele doua imparatii si care justifica instrainarea fratilor si a copiilor - , dar are si elemente de modernitate, reliefand vocea narativa, care il va insoti constant, de-a lungul actiunii, pe cititor, interpretand si comentand evenimentele: "de aceea nu se putea calatori asa de usor si fara primejdii ca in ziua de astazi." Reluarea firului narativ dupa prezentarea personajelor si a situatiei initiale se realizeaza prin interventia naratorului in istorie: "Dar ia sa nu ne departam cu

vorba si sa incep a depana firul povestii".

Din acest punct al relatarii, constructia subiectului este lineara, episoadele se structureaza prin inlantuire, actiunile decurg firesc una din cealalta si se motiveaza reciproc. Timpul si spatiul actiunii sunt imaginare, chiar daca au elemente care amintesc de universul obisnuit. Intamplarile se petrec odata, candva, atunci, adverbele sugerand un timp nedefinit, rupt de cel cotidian. Atemporalitatii actiunii ii corespunde imprecizia spatiului - undeva, intr-o padure, in gradina ursului.

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. Mezinul va pleca in aceeasi calatorie, dupa ce va dobandi, cu ajutorul sfaturilor Sfintei Duminici, calul cu puteri supranaturale, hainele si armele tatalui sau, din tinerețe. Proba podului va fi depasita cu ajutorul calului, iar motivul calatoriei initiatice, 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, trepte ale initierii. 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. 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. Procesul initiativ 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. 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. A treia proba este si cea mai dificila. Spanul cere sa-i fie adusa fata imparatului Ros, pentru a o lua de sotie. Aceasta proba presupune alt drum initiativ, cu mai multe etape.

La curtea imparatului Ros, Harap-Alb si insotitorii sai trebuie sa faca fata altor provocari pentru a dobandi mana fetei: proba ospatului, innoptatul in casa inrosita de foc, alegerea macului de nisip, pazirea si prinderea fetei, identificarea acesteia. Ultima proba consta in aducerea apei vii, a apei

moarte si a celor trei smicele de mar dulce. 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 deznodamantul 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. Personajele auxiliare care i se alatura eroului, datorita acestei calitati - Sfanta Duminica, calul nazdravan, furnicile, albinele, gigantii fabulosi - extind aceasta calitate dominanta a eroului in sfera intregului univers.

La nivel formal, scenariul epic este incadrat de formulele specifice, initiale - "Amu cica era odata un crai..." - , mediane - "Dumnezeu sa ne tie, ca cuvantul din poveste, inainte mult mai este" - , finale - ""si a tinut veselia ani intregi, si acum mai tine inca; cine se duce acolo be si mananca. Iar pe la noi, cine are bani bea si mananca, iar cine nu, se uita si rabda".

in acelasi spirit inovator ca si incipitul, finalul este realizat in doi timpi.

Deznodamantul actiunii nu coincide cu finalul operei, accentuand prezenta ludica a naratorului, voce a autorului distincta in relatare in acest basm, care completeaza, atentioneaza, comenteaza. Asadar, deznodamantul e unul tipic pentru specie: "si au mai fost poftiti inca: crai, craiese si-mparati, oameni in sama bagati, s-un pacat de povestariu, fara bani in buzunariu. Veselie mare intre toti era, chiar si saracimea ospata si bea!" Finalul insa, concentreaza intregul si ii apartine naratorului omniscient, care face legatura dintre timpul basmului si timpul cititorului, creand corespondenta dintre fictiune si realitate si sintetizand, amar - ironic, trasaturile realitatii: "si a tinut veselia ani intregi, si acum mai tine inca; cine se duce acolo be si mananca. Iar pe la noi, cine are bani bea si mananca, iar cine nu, se uita si rabda." Sintagma "pe la noi" nu face trimitere numaidecat la lumea contemporana autorului, ci la lumea din afara basmului, posibila oricand si oriunde. Se remarca, din nou, suprapunerea timpului istoriei cu timpul discursului, semn ca intentia

principala a naratorului este de a transmite o anumita viziune despre lumea pe care a facut-o sa traiasca sub ochii cititorului.

Cititorul este reintrodus in realitatea din care a plecat fara menajamente, semn ca jocul s-a terminat si ca magia spunerii a luat sfarsit. Din perspectiva raportului cu realitatea, incipitul si finalul basmului cult al lui Ion Creanga se inscriu intr-o relatie de simetrie. Prin initialul "Amu cica", naratorul pune un pariu cu sine - acela de a-l face pe cititor sa uite de propria lume si sa se delecteze cu poveste "de mirare" a lui Harap - Alb si a tovarasilor sai. in final, cititorului i se reaminteste ca lumea din care a iesit temporar e una a contrastelor. Dar, in ciuda realismului lumii sale, cititorul a aflat, prin parcurgerea povestii, ca poate evada oricand in lumea "de poveste", care imbina desavarsit datele lumii fictiunii cu datele lumii de "pe la noi".