

Eseu argumentativ despre lumea basmului

Scrie un eseu argumentativ, de 2 - 3 pagini, despre lumea basmului, pornind de la urmatoarea afirmatie critica: "Ceea ce caracterizeaza basmul, ca opera de arta, este o lume cu totul aparte, [...], opusa deci cotidianului, o lume in care vointa omului nu cunoaste limite, in care nu exista contrarii care sa nu poata fi rezolvate. Basmul porneste de la realitate, dar se desprinde de ea, trecand in supraréal. [...] Este o lume opusa realitatii cotidiene nu prin personaje si intamplari (care pot fi verosimile), ci prin atmosfera ei interioara, prin esenta ei."

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. "Ceea ce caracterizeaza basmul, ca opera de arta, este o lume cu totul aparte, conceputa in coordonatele unui univers fantastic, opusa deci cotidianului, o lume in care vointa omului nu cunoaste limite, in care nu exista contrarii care sa nu poata fi rezolvate."

Din confruntarea celor doua principii, 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 interventile 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, pentru ca "basmul porneste de la realitate, dar se

desprinde de ea, trecand in suprareal" (Mihai Pop, Pavel Ruxandoiu, Folclor literar romanesc). 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 el 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. Robia Spanului atrage alte probe, de remarcat fiind triplicarea, cu functia de a intarzia deznodamantul si de a sustine complexitatea drumului parcurs de erou.

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. 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 adapost 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 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 construieste accentuandu-i latura umana - este sovaitor in fata deciziilor sau gata sa se lase stapanit de frica, naiv, coplesit de rolul pe care si l-a asumat. Se distinge printr-o calitate exceptionala, care il impune ca erou exemplar: bunatatea. George Calinescu observa ca eroul lui Creanga nu e mai viteaz decat altii, adica decat fratii sai, si nici decat alti oameni de aceeasi conditie. 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, gigantii 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 nemultumiti de caldura pe care a facut-o in casa si "tranteste o bruma pe pereti" care ii contrariaza pe ceilalti. Gerila, Flamanzila si Setila sunt expresia alegorica a unora dintre impulsurile apartinand instinctului de aparare si de conservare ale fiintei umane. Actiunile lor se inscriu, de altfel, in sfera realitatii mai mult decat in sfera supranaturalului. Ochila si Pasari-Lati-Lungila apartin preponderent

tipologiei fabulos-mitice. Simturile lor exagerate se circumscriu sferei cunoasterii. Singurele personaje auxiliare care amintesc de basmele populare sunt calul, albinele, furnicile, personificate si dobandind calitati supranaturale.

Avand in vedere caracteristicile personajelor, se poate spune ca in basmul cult fantasticul este puternic antropomorfizat (umanizat). Asadar, lumea basmului infatisata de Ion Creanga e "o lume opusa realitatii cotidiene nu prin personaje si intamplari (care pot fi verosimile), ci prin atmosfera ei interioara, prin esenta ei." (Mihai Pop, Pavel Ruxandoiu, Folclor literar romanesc)

Ca si alte basme, Povestea lui Harap - Alb valorifica tema confruntarii dintre bine si rau. Particularitatea viziunii autorului cult consta, insa, in acest basm, in relativizarea perspectivei asupra notiunii de bine si de rau, simbolizate prin doua personaje care se situeaza mai mult in sfera realista decat in lumea fantastica.

Ca si in viata reala, pare a spune naratorul, devenit complice al cititorului, limitele dintre cele doua notiuni antitetice se sterg adesea, provocandu-l pe omul obisnuit sa descopere complexitatea unei existente in care el insusi e un erou, pentru ca, in ultima instanta, "ceea ce caracterizeaza basmul, ca opera de arta, este o lume cu totul aparte, [â€], opusa deci cotidianului, o lume in care vointa omului nu cunoaste limite, in care nu exista contrarii care sa nu poata fi rezolvate." (Mihai Pop, Pavel Ruxandoiu, Folclor literar romanesc)