Argumentare basm cult

Povestea lui Harap-Alb

                                                                 Ion Creanga

Basmul cult este o specie narativa ampla, cu numeroase personaje purtatoare ale unor valori simbolice, cu actiune implicând supranaturalul si supusa unor actiuni conventionale, care înfatiseaza parcurgerea drumului maturizarii de catre erou. Conflictul dintre bine si rau se încheie prin victorie fortelor binelui. Personajele îndeplinesc, prin raportare la erou, o serie de functii: antagonist, ajutoare, donatori. Reperele temporale si spatiale sunt vagi, nedeterminate.

Ion Creanga si-a câstigat faima de mare scriitor postum, 626e424g fiind încadrat între marii scriitori clasici români relativ târziu. Între scrierile sale, "Povestea lui harap-Alb" este o creatie complexa care depaseste modelul basmului traditional printr-o serie de elemente ce evidentiaza originalitatea scriitorului.

Naratiunea la pers a IIIa este realizata de un narator omniscient, dar nu si obiectiv, deoarece intervine adesea prin comentarii sau reflectii. ("Eu sunt dator sa va spun povestea si va rog sa ascultati...")

Spre deosebire de basmul popular, unde predomina naratiunea, basmul cult presupune îmbinarea naratiunii cu dialogul si cu descrierea. Naratiunea este dramatizata prin dialoguri, are ritm rapid, realizat prin reducerea descrierilor. Dialogul are o dubla functie, ca în teatru: sustine evolutia actiunii si caracterizarea personajelor. Prezenta dialogului sustine realizarea scenica a secventelor narative, "spectatori" ai maturizarii feciorului de crai fiind atât celelalte personaje, cât si cititorii.

Tema basmului este triumfuluibinelui asupra raului. Motivele narative specifice sunt: superioritatea mezinului, calatoria, supunerea prin viclesug, muncile, demascarea raufacatorului (Spânul), pedeapsa, casatoria.

Actiunea se desfasoara lineara, succesiunea secventelor narative este redata prin înlantuire. Coordonatele actiunii sunt vagi, prin atemporalitate si aspatialitatea conventiei: "Au cica era odata într-o tara un crai care avea trei feciori. si craiul acela mai avea un frate mai mare, care era împarat într-o alta tara. (...) Ţara în care împaratea fratele cel mare era tocmai la o margine a pamântului, iar craiia astuilalt la alta margine." Fuziunea dintre real si fabulos se realizeaza înca din incipit. Reperele spatiale sugereaza dificultatea aventurii eroului, care trebuie sa ajunga de la un capat la celalalt al lumii; în plan simbolic: de la imaturitatea, la maturitate.

În basm sunt prezente cliseele compozitionale. Formula initiala, "Amu cica era odata", si formula finala, "si veselia a tinut ani întregi, si acum mai tine înca.", sunt conventii care marcheaza intrarea si iesirea din fabulor. Formulele mediane-"si merg ei o zi, si merg doua, si merg 49...", "...si mai merge el cât merge..."- realizeaza trecerea de la o secventa narativa la alta si întretin suspansul.

Parcurgerea drumul maturizarii de catre erou presupune un lant de actiuni conventionale, momente ale subiectului: o situatie initiala de echilibru (expozitiunea), o parte pregatitoare, un eveniment care deregleaza echilibrul initial (intriga), aparitia donatorilor si a ajutoarelor, actiunea reparatorie, refacerea echilibrului si rasplata eroului (deznodamântul).

"Cartea" primita de la împaratul Verde, care, neavând decât fete, are nevoie de un mostenitor la tron, este factorul perturbator al situatiei initiale si determina parcurgerea drumului initiatic de cel mai bun dintre fii craiului.

Destoinicia fiilor este probata mai întâi de crai, deghizat în ursul de la pod. Podul simbolizeaza trecerea la alta etapa a vietii si se face într-un singur sens. Mezinul trece aceasta proba cu ajutorul calului nazdravan, care "da navala asupra ursului".

Trecerea podului urmeaza unei etape de pregatire. Drept rasplata pentru milostenia aratata Sfintei Duminici, deghizata în cersetor, mezinul primeste sfaturi de la aceasta sa ia "calul, armele si hainele" cu care tatal sau a fost mire pentru a izbândi. Se sugereaza, astfel, ca tânarul va repeta initierea tatalui în aceleasi conditii. Calul va deveni tovarasul si sfatuitorul tânarului, dar are si puteri supranaturale: vorbeste si poate zbura.

Trecerea podului este urmata de ratacirea în padurea labirint, simbol ambivalent, loc al mortii si al regenerarii, caci pentru tânar se va încheia o etapa si alta va începe: "de la un loc i se închide calea si încep a i se încurca cararile". Pentru tânarul fiu de împarat, ratacirea în padure si întâlnirea spânului e totodata un drum catre centrul propriei fiinte: el cunoaste raul, dar si propriile limite în fata raului. Imaginea fântânii completeaza simbolistica padurii, putând avea semnificatie de coborâre în Infern, adica de moarte si înviere. Fiul de crai dispare sub puterea spânului, renascând în postura de sluga. Schimbarea numelui reprezinta începutul initierii spirituale, unde va fi condus de Spân. Numele de Harap- Alb, bazat pe oximoron, exprima pe de-o parte statutul de slujitor, iar pe de-alta parte, faptul ca esenta morala a tânarului ramâne intacta, fapt dovedit de-a lungul calatoriei când el respecta juramântul facut Spânului de a-l sluji.

Ajunsi la curtea împaratului Verde, Spânul îl supune la trei probe: aducerea salatilor din Gradina Ursului, aducerea pielii cerbului "cu cap cu tot, asa batute cu pietre scumpe, cum se gasesc" si a feteiîmparatului Ros pt casatoria Spânului.

Primele doua probe le trece cu ajutorul Sfintei Duminici, care îl sfatuieste cum sa procedeze si îi da obiecte magice: pentru urs îi da o licoare cu "somnoroasa", iar pentru cerb îi da obrazarul si sabia lui Statu-Palma-Barba- Cot. A treia proba presupune o alta etapa a initierii, este mai complexa si necesita mai multe ajutoare.

În drum spre împaratul Ros, Harap-Alb da dovada de pricepere, curaj si întelepciune când ajuta poporul gâzelor. În schimbul ajutorului sau, craiasa furnicilor si craiasa albinelor îi ofera fiecare câte o aripa.

Ceata de monstri îl însotesc spre a-l ajuta în încercarile la care este supus la curtea împaratului Ros. Pentr ca s-a aratat prietenos si comunicativ, i se alatura Gerila, Flamânzila, Setila, Ochila si Pasari-Lati-Lungila.

Dupa ce trece cu bine de încercarile impuse de împaratul Ros, fata împaratului, "o farmazoana cumplita", impune o ultima proba: calul lui Harap-Alb si turturica ei trebuie sa aduca "trei smicele de mar si apa vie si apa moarta de unde se bat muntii în capete". Proba fiind trecuta de cal, fata îl însoteste pe Harap-Alb la curtea împaratului Verde. Pe drum, eroul se îndragosteste de fata, dar ramâne credincios juramântului catre Spân si nu-i marturiseste fetei adevarata lui identitate.

Fata îl demasca pe Spân, care îl acuza pe Harap-Alb ca a divulgat secretul si îi taie capul. În felul acesta îl dezleaga de juramânt, iar rolul Spânului ia sfârsit. Calul distruge întruchiparea raului: "zboara cu dânsul în înaltul cerului, si, apoi, dându-i drumul de acolo, se face Spânul pâna jos praf si pulbere."

Decapitarea eroului este ultima treapta si finalul initierii, având semnificatia mortii initiatice. Învierea este realizata de farmazoana, cu ajutorul obiectelor magice aduse de cal. În final, eroul primeste recompensa: pe fata împaratului Ros si împaratia unchiului sau. Nunta si schimbarea statutului social confirma maturizarea eroului. Deznodamântul consta în refacerea echilibrului si rasplata eroului.

În basm, sunt prezente numerele magice 3, 12, 24; care sunt semne ale totalitatii.

Caracterul lui Harap-Alb evolueaza pe parcursul întregii opere, în timp ce celelalte personaje sunt tipologii umane reductibile la o trasatura dominanta: raul, frigurosul, mâncaciosul, etc.

Harap-Alb nu are puteri supranaturale, dar dobândeste prin trecerea probelor o serie de valori etice necesare unui împarat. Sensul didactic al basmului este exprimat de Sfânta Duminica: "Când vei ajunge si tu odata mare si tare, îi cauta sa judeci lucrurile de-a fir-a-par si vei crede celor asupriti si necajiti, pentru ca stii acum ce e necazul."

Textul se remarca prin registrul oral, popular al naratiunii, sustinut de formulele adresarii directe, termeni si expresii populare, "ziceri" tipice, ilustrând eruditia paremiologica a scriitorului. Proverbele, zicatorile se introduc frecvent prin expresia "Vorba aceea...". Citatul paremiologic dinamizeaza povestirea, asigura o atmosfera de buna dispozitie si contureaza viziunea populara asupra întâmplarilor.

Oralitatea se marcheaza totodata si prin expresii onomatopeice, exprimare afectiva prin interogatii, excalmatii si dativ etic.

O alta caracteristica este umorul, dat de exprimarea ironica, mucalita ("sa traiasca trei zile cu cea de-alaltaieri"), porecle si apelative caricaturale (Buzila), scene comice si diminutive cu sens augmentativ (buzisoare, bauturica).

În concluzie, "Povestea lui Harap-Alb" este un basm cult, având ca particularitat: reflectarea conceptiei despre lume a scriitorului, umanizarea fantasticului, individualizarea personajelor, umorul si specificul limbajului. Însa, ca orice basm, pune în evidenta idealul de dreptate, adevar si cinste