

Scrie un eseu de 2 – 3 pagini, despre relația dintre incipit și final într-un basm cult studiat. În elaborarea eseului, vei avea în vedere următoarele repere:

- prezentarea a patru componente de structură și / sau de compoziție a basmului cult pentru care ai optat (de exemplu: *temă, viziune despre lume, construcția subiectului, particularități ale compoziției, perspectivă narativă, tehnici narrative, secvență narativă, episod, relații temporale și spațiale, personaj, modalități de caracterizare a personajului* etc.);
- ilustrarea trăsăturilor *incipitului* prin referire al textul narativ ales;
- comentarea particularităților construcției *finalului* în textul narativ ales;
- exprimarea unei opinii argumentate despre semnificația / semnificațiile relației dintre incipitul și finalul basmului cult ales.

Basmul este o narațiune deliberat fantastică, definită ca specie a genului epic din literatura populară sau cultă, care prezintă confruntarea dintre două categorii opuse – Binele și Răul -, simbolizate prin personaje pozitive și negative. Din această confruntare, Binele iese învingător, deoarece basmul propune modele de conduită, idealuri prețuite de omul din popor. Din literatura populară, specia a trecut și în literatura cultă, basmul cult exprimând viziunea artistică a unui singur creator.

Ion Creangă, unul dintre scriitorii care s-au impus în literatura română prin originalitatea stilului, a lăsat posterității o operă variată, aducând în literatura cultă farmecul și spontaneitatea literaturii populare. **Povestea lui Harap-Alb**, considerată „sinteză a basmului românesc” (Nicolae Ciobanu), **se dezvoltă pe un tipar narativ tradițional, particularizat prin intervențiile autorului cult**, care supune materialul epic unui proces de transformare în funcție de propriile structuri mentale și de propriile concepții. **Tema** acestui basm cult depășește limitele unei simple confruntări între bine și rău, pentru că se urmărește procesul amplu de maturizare a unui erou care parcurge un complex drum inițiativ.

Incipitul basmului lui Ion Creangă elimină schematismul enunțiativ specific prototipului folcloric umplând de conținut atemporalitatea și aspațialitatea convenției prototipale: „*Amu cică era odată într-o țară un craiu, care avea trei feciori...*” Situația in illo tempore a acțiunii, din basmele populare, prin convenționala formulă din incipit – „A fost odată ca niciodată, că dacă n-ar fi nu s-ar povesti...” –, dobândește, în basmul lui Ion Creangă, semnificații aparte. Incipitul anunță o viziune particulară asupra universului imaginar, pe care îl pune sub semnul ironic al improbabilității: „Amu cică...” Cu alte cuvinte, încă de la începutul basmului, cititorul este invitat să pună sub semnul jocului „lumea pe dos” pe care o prezintă autorul cult. Regionalul amu aduce în lumea prezentă a cititorului lumea atemporală a basmului, ceea ce echivalează cu o eternizare a lecției de viață pe care autorul intenționează să o prezinte. **Perspectiva narativă** obiectivă e subminată, încă din incipit, prin sugestia unei prezențe a vocii narrative, care creează o relație între timpul discursului – „Amu cică era odată...” – și timpul istoriei – „Amu cică împăratul acela, aproape de bătrânețe, căzând la zăcare...” De remarcat, ca o particularitate a incipitului din basmul cult al lui Ion Creangă, supradimensionarea expozițiunii, care îndeplinește rolul clasic al prezentării personajelor și al circumstanțelor acțiunii – craiul, care are trei fii, Împăratul Verde, care are trei fiice, războaiele grele care despart cele două împărății și care justifică înstrăinarea fraților și a copiilor -, dar are și elemente de modernitate, reliefând vocea narativă, care îl va însoți constant, de-a lungul acțiunii, pe cititor, interpretând și comentând evenimentele: „de aceea nu se putea călători așa de ușor și fără primejdii ca în ziua de astăzi.” Reluarea firului narativ după prezentarea personajelor și a situației inițiale se realizează prin intervenția naratorului în istorie: „Dar ia să nu ne depărtăm cu vorba și să încep a depăna firul poveștii”.

Din acest punct al relatării, **construcția subiectului** este lineară, **episoadele se structurează prin înlănțuire**, acțiunile decurg firesc una din cealaltă și se motivează reciproc. **Timpul și spațiul acțiunii sunt imaginare**, chiar dacă au elemente care amintesc de universul obișnuit. 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*.

Acțiunea basmului este structurată pe episoade, urmărind tiparele epicii populare. Situația **inițială prezintă o stare de echilibru** – craiul are trei feciori, Verde-Împărat are trei fete, - care va fi **perturbat prin sosirea scrisorii lui Verde-Împărat**. Acesta nu are moștenitori și îi cere fratelui său să îi trimită pe unul dintre fii pentru a-i lăsa împărăția. Rugămintea nu e deloc ușor de îndeplinit, pentru că cele două împărății se află departe una de cealaltă, separate de războaie.

Acțiunea de recuperare a echilibrului, care constituie un alt element din tiparul narativ tradițional, începe în momentul în care fiii mai mari ai craiului pornesc spre împărăția unchiului lor, convinși că vor reuși. Ambii eșuează lamentabil, la **proba podului** unde sunt așteptați de tatăl deghizat în piele de urs. Mezinul va pleca în aceeași călătorie, după ce va dobândi, cu ajutorul sfaturilor Sfintei Duminici, calul cu puteri supranaturale, hainele și armele tatălui său, din tinerețe. Proba podului va fi depășită cu ajutorul calului, iar **motivul călătoriei inițiatice, specific basmelor, se asociază cu sfaturile tatălui**, care îi cere fiului să se ferească de omul spân și de omul roș, dându-i pielea de urs.

Probele la care va fi supus eroul ulterior sunt, de asemenea, trepte ale inițierii. La trecerea prin pădurea – labirint, fiul craiului se rătăcește și acceptă, după **trei întâlniri fatidice**, tovărășia omului spân. **Spânul, spre deosebire de personajele negative tipice din basmele populare, adoptă un comportament care nu se abate cu nimic de la legile firescului.** Prin

vicleșug, la fântână, acesta își însușește identitatea crăișorului, momentul fiind echivalent cu un adevărat botez, întrucât fiul craiului primește un nume – Harap-Alb – și o nouă identitate – slugă a Spânului.

Procesul inițiat din *Povestea lui Harap-Alb* este mult mai complicat și include parcurgerea unor etape complexe, marcând simbolic drumul spre maturitate al eroului. După ce ajung la Verde-Împărat, Harap-Alb este trimis să aducă **salatele nemaîntâlnite din Grădina Ursului**, probă pe care o depășește cu ajutorul calului și al Sfintei Duminici. **A doua probă la care este supus eroul este una a maturizării voinței. Nestematele cerbului** din pădurea fermecată nu pot fi dobândite decât de acela care ascultă fără șovăire sfaturile Sfintei Duminici. **A treia probă este și cea mai dificilă.** Spânul cere să-i fie adusă fata Împăratului Roș, pentru a o lua de soție. Această probă presupune **alt drum inițiat**, cu mai multe etape. La curtea Împăratului Roș, Harap-Alb și însoțitorii săi trebuie să facă față altor provocări pentru a dobândi mâna fetei: proba ospățului, înnoptatul în casa înroșită de foc, alegerea macului de nisip, păzirea și prinderea fetei, identificarea acesteia. **Ultima probă** constă în aducerea apei vii, a apei moarte și a celor trei smicele de măr dulce. Întoarcerea la curtea lui Verde-Împărat marchează și **ultima etapă a maturizării eroului, de natură afectivă.** Harap-Alb se îndrăgostește de fata Împăratului Roș și nu ar vrea să i-o dea Spânului, cum a procedat cu trofeele dobândite în cursul celorlalte probe. Restabilirea echilibrului se realizează prin dezvăluirea adevăratei identități a eroului. Spânul îi taie capul lui Harap-Alb, iar calul îl omoară pe uzurpator, ridicându-l până în înaltul cerului, de unde îi dă drumul. Este, de altfel, una dintre puținele situații în care calul își dezvăluie adevăratele puteri. Fata Împăratului Roș recompune trupul eroului, îl descântă, readucându-l la viață, element echivalent cu o renaștere, care presupune dobândirea noii identități, de stăpân.

Basmul cult aduce inovații structurii basmului popular prin multiplicarea numărului probelor la care este supus eroul și prin complicarea lor progresivă până la deznodământul tipic. Personajul principal nu mai este investit cu calități excepționale, ca în basmul popular, nu mai are puteri neobișnuite, capacitatea de a se metamorfoza și are un caracter complex, reunind calități și defecte. De aici, autenticitatea umană pe care o dobândește eroul și care îi conferă un caracter aparte. Deși aparține tipologiei voinicului din poveste, căruia îi este caracteristic atributul invincibilității necondiționate, asigurată de miraculoasa lui putere, Harap-Alb este departe de tiparele convenționale. Autorul îl construiește accentuându-i latura umană – este șovăitor în fața deciziilor sau gata să se lase stăpânit de frică, naiv, copleșit de rolul pe care și l-a asumat. Se distinge printr-o calitate excepțională, care îl impune ca erou exemplar: bunătatea. Personajele auxiliare care i se alătură eroului, datorită acestei calități – Sfânta Duminică, calul năzdrăvan, furnicile, albinele, giganții fabuloși – extind această calitate dominantă a eroului în sfera întregului univers.

La nivel formal, scenariul epic este încadrat de formulele specifice, inițiale – „Amu cică era odată un crai...” - , mediane – „Dumnezeu să ne ție, ca cuvântul din poveste, înainte mult mai este” - , finale – „Și a ținut veselia ani întregi, și acum mai ține încă; cine se duce acolo be și mănâncă. Iar pe la noi, cine are bani bea și mănâncă, iar cine nu, se uită și rabdă”.

În același spirit inovator ca și incipitul, **finalul** este realizat în doi timpi. Deznodământul acțiunii nu coincide cu finalul operei, accentuând prezența ludică a naratorului, voce a autorului distinctă în relatare în acest basm, care completează, atenționează, comentează. Așadar, deznodământul e unul tipic pentru specie: „Și au mai fost poftiți încă: crai, crăiese și împărați, oameni în samă băgați, ș-un păcat de povestariu, fără bani în buzunariu. Veselie mare între toți era, chiar și sărăcimea ospăta și bea!” Finalul însă, concentrează întregul și îi aparține naratorului omniscient, care face legătura dintre timpul basmului și timpul cititorului, creând corespondența dintre ficțiune și realitate și sintetizând, amar – ironic, trăsăturile realității: „Și a ținut veselia ani întregi, și acum mai ține încă; cine se duce acolo be și mănâncă. Iar pe la noi, cine are bani bea și mănâncă, iar cine nu, se uită și rabdă.” Sintagma „pe la noi” nu face trimitere numaidecât la lumea contemporană autorului, ci la lumea din afara basmului, posibilă oricând și oriunde. Se remarcă, din nou, suprapunerea timpului istoriei cu timpul discursului, semn că intenția principală a naratorului este de a transmite o anumită viziune despre lumea pe care a făcut-o să trăiască sub ochii cititorului.

Cititorul este reintrodus în realitatea din care a plecat fără menajamente, semn că jocul s-a terminat și că magia spunerii a luat sfârșit. Din perspectiva raportului cu realitatea, incipitul și finalul basmului cult al lui Ion Creangă se înscriu într-o relație de simetrie. Prin inițialul „Amu cică”, naratorul pune un pariu cu sine – acela de a-l face pe cititor să uite de propria lume și să se delecteze cu poveste „de mirare” a lui Harap – Alb și a tovarășilor săi. În final, cititorului i se reamintește că lumea din care a ieșit temporar e una a contrastelor. Dar, în ciuda realismului lumii sale, cititorul a aflat, prin parcurgerea poveștii, că poate evada oricând în lumea „de poveste”, care îmbină desăvârșit datele lumii ficțiunii cu datele lumii de „pe la noi”.