

Scrie un eseu argumentativ, de 2 – 3 pagini, despre *lumea basmului*, pornind de la următoarea afirmație critică: „Ceea ce caracterizează basmul, ca operă de artă, este o lume cu totul aparte, [...], opusă deci cotidianului, o lume în care voința omului nu cunoaște limite, în care nu există contrarii care să nu poată fi rezolvate. Basmul pornește de la realitate, dar se desprinde de ea, trecând în suprareal. [...] Este o lume opusă realității cotidiene nu prin personaje și întâmplări (care pot fi verosimile), ci prin atmosfera ei interioară, prin esența ei.” (Mihai Pop, Pavel Ruxăndoiu, *Folclor literar românesc*)

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. „Ceea ce caracterizează basmul, ca operă de artă, este o lume cu totul aparte, concepută în coordonatele unui univers fantastic, opusă deci cotidianului, o lume în care voința omului nu cunoaște limite, în care nu există contrarii care să nu poată fi rezolvate.”

Din confruntarea celor două principii, 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.

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. Când mezinul cere permisiunea de a pleca în aceeași călătorie riscantă, este refuzat cu asprime. Supărat, fiul mai mic al craiului se retrage în grădina palatului și întâlnește o bătrână pe care o miluiește cu un bănuț. Drept răsplată, bătrâna îi dă sfatul să nu plece la drum fără calul, armele și hainele tatălui său de când a fost mire. **Fabulosul își face apariția într-un cadru care nu sugerează prin nici o caracteristică evenimente neobișnuite**, pentru că „basmul pornește de la realitate, dar se desprinde de ea, trecând în suprareal” (Mihai Pop, Pavel Ruxăndoiu, *Folclor literar românesc*). Bătrâna se dovedește a avea puteri supranaturale și dispare învăluită într-un nor misterios, spre surprinderea tânărului crăișor.

La pod, tatăl îl supune aceleiași probe, dar mezinul o depășește cu ajutorul calului cu puteri supranaturale. **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, tipice pentru structura basmului tradițional. 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.** Nicăieri și niciodată eroul lui Creangă nu dă dovadă că ar avea puteri supranaturale sau capacități de vrăjitor, în stare să-și impună voința asupra celorlalți fără nici un efort. Neavând calități supranaturale, Spânul el își pune în aplicare planul de uzurpare a identității lui Harap-Alb prin alte mijloace. Inteligență vicleană, înzestrată cu o mare putere de persuasiune, Spânul recurge la argumente atât de normale, încât este aproape imposibil să-i fie respins ajutorul. 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.

Multiplicarea numărului de probe la care este supus eroul din basmul lui Creangă diferențiază basmul cult de basmul popular. Procesul inițiativ din *Povestea lui Harap-Alb* este mult mai complicat și include parcurgerea unor etape complexe, marcând simbolic drumul spre maturitate al eroului. Robia Spânului atrage alte probe, de remarcat fiind **triplicarea**, cu funcția de a întârzia deznodământul și de a susține complexitatea drumului parcurs de erou.

După ce ajung la Verde-Împărat, Harap-Alb este trimis să aducă **salatele nemaiîntâlnite din Grădina Ursului**, probă pe care o depășește cu ajutorul calului și al Sfintei Duminici. Pielea de urs dăruită de tatăl său la plecare își găsește justificarea, proba marcând depășirea unei etape inițiatice care sugerează maturizarea fizică, prin învingerea unei forțe primare.

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. Harap-Alb trebuie să sape o groapă în care să se ascundă după ce taie capul cerbului dintr-o singură lovitură. Ascunzătoarea nu trebuie părăsită până după apusul

soarelui, deși capul cerbului îl strigă continuu. **A treia probă este și cea mai dificilă, ca și în basmele populare.** Spânul cere să-i fie adusă fata Împăratului Roș, pentru a o lua de soție.

Această probă presupune **alt drum inițiativ**, cu mai multe etape: întâlnirea cu furnicile cărora le cruță viața, primind în schimb o aripă; întâlnirea cu albinele, cărora le construiește un adăpost aduce o a doua aripă ca recompensă. **Personajele auxiliare se înmulțesc** prin întâlnirile cu Gerilă, Flămânzilă, Setilă, Păsări-Lăți-Lungilă, Ochilă. La curtea Împăratului Roș, Harap-Alb și însoțitorii săi trebuie să facă față altor provocări pentru a dobândi mâna fetei: proba ospățului este depășită cu ajutorul lui Flămânzilă și al lui Setilă; înnoptatul în casa înroșită de foc nu are drept consecință moartea tuturor datorită ajutorului dat de Gerilă; alegerea macului de nisip este realizată cu ajutorul furnicilor; fata Împăratului Roș este păzită și prinsă cu ajutorul lui Ochilă și al lui Păsări-Lăți-Lungilă; alegerea fetei se realizează cu ajutorul albinelor. **Ultima probă este impusă de fată** și constă în aducerea apei vii, a apei moarte și a celor trei smicele de măr dulce de unde se bat munții în capete. Sunt implicate, de această dată, personajele animale cu puteri supranaturale: turturica fetei de împărat și calul lui Harap-Alb.

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 trofee 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. George Călinescu observă că eroul lui Creangă nu e mai viteaz decât alții, adică decât frații săi, și nici decât alți oameni de aceeași condiție. Compensându-i slăbiciunile firească umane, bunătatea și mila îi conferă lui Harap-Alb calitatea de arhimem (simbol) al binelui. 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.

Personajele auxiliare, foarte numeroase, sunt mai complexe decât personajele auxiliare din basmele populare. Uriașii care îl însoțesc pe Harap-Alb sunt puternic umanizați, atât sub aspect fizionomic, cât și sub aspect psihologic. Portretele lor se alcătuiesc prin trimitere la ființa umană – „schimonositură de om”, „pocitanie de om”, „dihanie de om”, „namilă de om”, „arătare de om”. Deși sunt puternic caricaturizați, uriașii nu își pierd trăsăturile umane – Gerilă se ceartă cu însoțitorii nemulțumiți de căldura pe care a făcut-o în casă și „trânțește o brumă pe pereți” care îi contrariază pe ceilalți. Gerilă, Flămânzilă și Setilă sunt expresia alegorică a unora dintre impulsurile aparținând instinctului de apărare și de conservare ale ființei umane. Acțiunile lor se înscriu, de altfel, în sfera realității mai mult decât în sfera supranaturalului. Ochilă și Păsări-Lăți-Lungilă aparțin preponderent tipologiei fabulos-mitice. Simțurile lor exagerate se circumscriu sferei cunoașterii. **Singurele personaje auxiliare care amintesc de basmele populare sunt calul, albinele, furnicile, personificate și dobândind calități supranaturale. Având în vedere caracteristicile personajelor, se poate spune că în basmul cult fantasticul este puternic antropomorfizat (umanizat).** Așadar, lumea basmului înfățișată de Ion Creangă e „o lume opusă realității cotidiene nu prin personaje și întâmplări (care pot fi verosimile), ci prin atmosfera ei interioară, prin esența ei.” (Mihai Pop, Pavel Ruxăndoiu, *Folclor literar românesc*)

Ca și alte basme, **Povestea lui Harap – Alb** valorifică tema confruntării dintre bine și rău. Particularitatea viziunii autorului cult constă, însă, în acest basm, în relativizarea perspectivei asupra noțiunii de bine și de rău, simbolizate prin două personaje care se situează mai mult în sferă realistă decât în lumea fantastică. Ca și în viața reală, pare a spune naratorul, devenit complice al cititorului, limitele dintre cele două noțiuni antitetice se șterg adesea, provocându-l pe omul obișnuit să descopere complexitatea unei existențe în care el însuși e un erou, pentru că, în ultimă instanță, „ceea ce caracterizează basmul, ca operă de artă, este o lume cu totul aparte, [...], opusă deci cotidianului, o lume în care voința omului nu cunoaște limite, în care nu există contrarii care să nu poată fi rezolvate.” (Mihai Pop, Pavel Ruxăndoiu, *Folclor literar românesc*)