

Basmul cult Povestea lui Harap-Alb (1877) – ARGUMENTAREA  
de Ion Creangă

A. Introducerea – REPERUL ÎNTĂI

1. Contextul literar: După anul 1860, începe o dezvoltare uimitoare a culturii române. La jumătatea secolului al XIX-lea, literatura / cultura / civilizația română se despart de influențele orientale și își îndreaptă atenția spre Occident.
2. Epoca literară în care se încadrează Ion Creangă este cuprinsă între anii 1860-1900. Ea este marcată de activitatea societății culturale Junimea și a revistei "Convorbiri literare", ambele înființate de Titu Maiorescu. Datorită eforturilor sale, în jurul cenacului Junimea și al revistei s-a format o nouă generație de scriitori, numită epoca marilor clasici. Reprezentanții ei sunt: Ion Creangă, Ioan Slavici, I.L.Caragiale, Mihai Eminescu.
3. Curentul literar caracteristic operei lui Creangă este realismul, al cărui scop este să reprezinte cât mai fidel realitatea.
4. Orientarea tematică realistă surprinde amănunte ale vieții, cum ar fi: relația dintre generații, raporturile din cadrul unei familii, maturizarea, lupta dintre bine și rău.
5. Autorul, Ion Creangă face parte din epoca marilor clasici din literatura română, de la sfârșitul secolului al XIX-lea.
6. Opera lui Ion Creangă începe să prindă contur atunci când autorul începe să publice în revista „Convorbiri literare” a societății Junimea la îndemnul lui Mihai Eminescu. În 1875 publica prima poveste din această revistă: Soacra cu trei nurori. Îi vor urma o serie întreagă de alte basme ( Dănilă Prepeleac , Povestea porcului ), povestiri ( Cinci pâini ) și autobiografia Amintri din copilărie.
7. Textul studiat și caracteristicile lui realiste.

Basmul cult Povestea lui Harap-Alb apare în 1877, în „Convorbiri literare” .

Cu toate că este un basm, textul lui Creangă are trăsături ale realismului, cum ar fi: întâmplările din trecut sunt aduse foarte aproape de prezent: "Amu cică era odată..."; subiectul operei are în vedere istoria unei familii alcătuită din doi frați, fiecare având trei băieți și, respectiv, trei fete; întâmplările arată cum un tânăr își împlinește propria viață: el se căsătorește și va deveni conducătorul unei împărății.

Basmul este o specie a genului epic în proză . Este o narațiune amplă în care sunt narate de un povestitor întâmplări neobișnuite ale unor personaje imaginare – oameni obișnuiți sau cu însușiri supranaturale, animale cu comportament omenesc, ființe miraculoase – aflate în luptă cu forțele răului pe care le înving.

Axul principal al basmelor este călătoria inițiată a tânărului erou, a mezinului, care urmează să se inițieze, să se maturizeze. Pe parcursul drumului inițiat, protagonistul trebuie să depășească diverse probe, de obicei, trei la număr.

Cu rol simbolic, apar în basme cifre magice, ca trei, șapte, zece și multipli lor.

Pentru a marca diferitele etape ale călătoriei, în basm există o formulă inițială, formule mediane / de mijloc, o formulă de încheiere.

Finalul este fericit. Personajul principal și-a împlinit destinul, învingând personajele negative, el se căsătorește cu aleasa inimii sale și primește conducerea împărăției.

În basme se vorbește despre miraculos, nu despre fantastic, deoarece ruptura produsă în ordinea obișnuită a realității este subînțeleasă; ea este o convenție, un pact între cititor și narator; senzația cititorului este de comoditate, de confort, imprevizibilul fiind controlat. Creangă nu vede în faptele neobișnuite o încălcare a legilor realului, ci o manifestare a unui alt aspect al realului, mai puțin familiar ( ca de exemplu, în cazul adjuvanților lui Harap-Alb).

Povestea lui Harap-Alb de Ion Creangă este un basm cult, având autor cunoscut, fiind mult mai elaborat, prelucrând teme și motive din folclor pe care, cel mai adesea, le contaminează cu o substanță simbolică, ezoterică, ermetică, filosofică. În cuprinsul lui se regăsesc 2 călătorii și 12 probe inițiate.

REPERUL AL DOILEA

Supratema basmului este lupta dintre două principii: Binele și Răul – care împart personajele în două tabere: personaje pozitive ( eroul, eroina, adjuvanții ) și personajele negative ( antagonistul, zmeii, balaurii). În basmul lui Creangă INITIEREA este tema fundamentală, deoarece protagonistul traversează trei stadii: acela de boboc, de neinițiat, apoi acela de Harap-Alb, slugă a Spânului și, în fine, acela de împărat. Inițierea lui se petrece ca urmare a scenariului regizat de tatăl său, de Sfânta Duminică, de cal, de Spân, de fata împăratului Roșu.

Motivele recurente sunt: cifra magică „trei” , animalul năzdrăvan, împăratul fără urmași, interdicția, călătoria inițiată, demascarea, pedeapsa, căsătoria.

În expozițiunea basmului, informațiile primite sunt cu privire la țimp (“odata”), spațiu (“un capăt de lume”) și unele personaje (craii cu trei feciori, împăratul, fratele mai mare al craiului, pe nume Verde împărat, care locuia într-o țară mai îndepărtată, în celălalt capăt al lumii).

Intriga narațiunii constă în faptul că fratele craiului, împăratul, avea doar fete. În basm, o astfel de situație tipică se constituie într-un motiv: cel al împăratului fără urmași la tron; acest personaj este de obicei considerat a fi superior celui alt la care apelează pentru ajutor. Împăratul Verde îi trimite craiului o scrisoare, rugându-l să îl ajute, lăsându-și cel mai vrednic fiu să devină împărat în locul său, în celălalt capăt de lume.

**Desfășurarea acțiunii** începe din momentul în care cel mai mare dintre fiii craiului se încumetă să pornească la drum. Acesta nu depășește proba preliminară a înfruntării de pe pod cu ursul (craiu deghizat). Cel mijlociu se consideră vrednic de a porni în călătorie, dar nici el nu trece proba aceasta. Aici intervine **motivul cifrei 3**, care este un număr magic, sugerând ordinea, unitatea, perfecțiunea. **Fiul cel mic** (simbolul fiului cel mic - tema inițierii), fiind mâhnit, iese în grădină și își plânge soarta; înaintea lui își face apariția "o babă găbovă de bătrânețe, care umbla după milostenie". La început reticent crăișorul o va milui pe babă; în schimbul unui ban, ea îi dezvăluie metoda prin care poate să-l înfrunte cu succes pe urs: să-i ceară tatălui hainele, armele și calul cu care acesta a fost mire; calul trebuie ales punând în mijlocul hergheliei o tavă cu jăritic; baba va dispărea într-un văl alb.

**Baba, aspectul fizic „găbovă de bătrânețe” și „stremturoasă”, este dizgrațios, dar ascunde puterile nebănuite ale bătrânei, care devine prin aceasta, simbolul sacrului camuflat în profan; ea este clarvăzătoare („știu dinainte ceea ce au de gând să izvodească puternicii pământului”), are experiență de viață („multe au văzut ochii mei”), simbolizează Bătrâna Timpurilor („atăta amar de veacuri câte port pe umerele acestea”); ea trăiește de la începuturile lumii, de la geneză; este credincioasă („iartă-mă Doamne”) și umilă; este agentul principal al inițierii la care va fi supus crăișorul; ea rostește enunțuri cu putere de prevestire, jucând rolul preotesei zeului Apollo, Pythia, care-și avea sediul în oracolul de la Delphi, deasupra căruia scria „Cunoaște-te pe tine însuși” („Gnoti se auton” -gr., „Nosce te ipsum” -latină); ea îl numește pe crăișor „luminat”, văzând în el „alesul”, așa cum afirmă : „Puțin mai este și ai să ajungi împărat pentru că ție ți-a fost scris de sus să-ți fie dată această cinste”; prin urmare, ea cunoaște soarta/destinul/data/scrisa crăișorului. Ea mai știe că fiul cel mic al craiului este cel mai norocos dintre cei trei fii și nu neapărat cel mai inteligent : „câci norocul îți rade din toate părțile”, „ș-o mare norocire te așteaptă”; ea mai cunoaște faptul că fratele cel mic (crăișorul) va mai avea nevoie de ea și că se vor mai întâlni : „poate ne mai întâlnim la vreun capăt de lume”; natura ei miraculoasă se vedește în momentul în care ea dispăre într-un văl alb.**

**Întâlnirea cu baba reprezintă** proba preliminară a alegerii eroului : dând dovadă de milostenie, crăișorul s-a așezat pe traiectoria corectă a destinului său. Ea este Sfânta Duminică.

**A cere armele, hainele și calul tatălui** său, înseamnă că acesta, odinioară, a fost un tânăr care s-a inițiat cu scopul de a deveni crai : „Las' pe mine, stăpâne, că știu eu pe unde te-o duce la împăratul Roșu, pentru că m-au mai purtat odată păcatele pe acolo cu tatăl tău, în tinetetele lui”.

**Calul năzdrăvan** este unul dintre personajele principale ale oricărui basm, fiind inteligent, putând să vorbească și să zboare, uneori cu două viteze (ca vântul și ca gândul); de obicei, fără el nu se poate realiza nicio faptă eroică; calul este ales din herghelia craiului; punându-se în mijlocul ei o „tavă cu jăritic”; cel care se apropie de tavă este „o răpciugă de cal grebănos, dupuros și slab” (dupuros=nețesălat; răpciugă = ulceratie pe mucoasa nazală), dar întotdeauna crăișorul îl lovește cu frâul; după transformare, calul năzdrăvan și feciorul de crai cuceresc spațiul cosmic, zburând până la nori, apoi până la Lună, iar apoi până la Soare; după ce devine un cal „cu parul lins-prelins și tânăr ca un tretin”(tretin=cal de trei ani), el se remetamorfozează în ceea ce a fost (un cal slab, bătrân, urât) (tretin=cal de trei ani)

**În seara celei de-a treia zile, crăișorul pornește la drum trebuind să se confrunte și el cu tatăl său deghizat în urs, pe care îl învinge cu ajutorul calului.** Pentru crăișor aceasta este a doua probă preliminară și, învingând ursul, el devine erou. Tatăl său îi dă două sfaturi: să se ferească în drumul său de omul roșu și de cel spân; totodată el îi dăruiește pe blana de urs.

**Podul sau trecerea de la un mod de viață la altul, de la un nivel inferior înspre unul superior, de la inconștient la conștient (M. Eliade, De la Zalmoxis la Genghis Han).**

**Ursul simbolizează inconștientul**, o forță primitivă, pe care mezinul va trebui să o învingă pentru a putea accede la stadiile superioare ale inițierii-evoluției sale superioare; ursul simbolizează și o forță războinică.

Versurile: „Se ca mai duc la împărăție, / Dumnezeu să ne tie, / Ca cuvântul din poveste, / Înainte mult mai este.” reprezintă formula mediană la basmului, care, de acum înainte, se va repeta aproape după fiecare întâmplare astfel încât ea devine un leit-motiv.

Din acest moment începe o călătorie simbolică spre împărăția de la celălalt capăt al lumii, a unchiului crăișorului, împăratul Verde.

**Călătoria devine axul principal al basmului;** ea este una inițiativă (care îl ajută pe erou să se cunoască mai bine) astfel încât basmul primește și aspect de bildungsroman. Această călătorie se face ad inferos (în infern). Împreună cu calul, crăișorul patrunde într-un cadru care devine simbolul labirintului. Codrul, strămoșia, drumurile încrucișate sunt echivalente ale labirintului, care îngăduie accesul la centru, printr-o călătorie inițiativă; labirintul indică prezența unui lucru prețios și sacru. ( de exemplu, căsătoria cu fata împăratului Roșu și împărăția lui Verde împărat); este un simbol al sacralității și al nemuririi.

Crăișorul se întâlnește de trei ori cu Spânul, ultima oară acceptând ajutorul său, chiar dacă încalcă interdicția pusă de tatăl său. **Spânul – de obicei** orice lipsă (de păr) este interpretată ca o infirmitate, ca o slăbiciune, ca un complex; omul spân este simbolul Răului; la întâlnirea cu Spânul, calul NU îl ajută pe crăișor, deoarece „și unii ca aceștia sunt trebuitori pe lume câteodată pentru că fac pe oameni să prindă minte”; iar crăișorul era „boboc în felul său la trebi de aceste”, adică neinițiat (încă), el devenind sluga Spânului până va muri și iar va învia, adică până la punctul culminant, când Harap-Alb este omorât și reînvie crăișorul. **Această coborâre în fântână simbolizează moartea crăișorului.**

La un moment al călătoriei lor, Spânul face o manevră astfel încât să-l facă pe crăișor să coboare într-o fântână. **Această coborâre în fântână simbolizează moartea crăișorului, moartea lui inițiativă, o simbolică coborâre în Infern.**Crăișorul

trebuie să-i jure credință Spânului, apoi renaște sub un alt chip, cel de slugă a Spânului, primind și un alt nume: Harap-Alb. Numele - Harap-Alb simbolizează coincidența contrariilor: Negru – Alb / Yin – Yang / Masculin – Feminin. Prin acest nume se desemnează Regele Lumii.

Ajunși la curtea împăratului Verde, Spânul se dă drept fiul craiului, numindu-l pe Harap-Alb sluga lui; la unul din ospetele închinat musafirului se mănâncă multe salate minunate, care se află numai în grădina ursului, care le păzește foarte bine. Grădina ursului și salatele se aseamănă cu Edenul (Paradisul) în care existau doi pomi: cel al cunoașterii binelui și a răului și cel al vieții veșnice; se aseamănă și cu o grădină din mitologia greacă, cea a Hesperidelor, unde se găseau merele nemuririi (se numeau așa pt că, o dată ce-ai mușcat din ele, nu mai simțeaai foamea și nici setea)ș în schimb, erau păzite de un dragon.

Ca să poată depăși această probă, Harap-Alb zboară cu calul spre ostrovul din mijlocul unei mări, unde sălășluia Sf. Duminică, ostrovul reprezentând centrul lumii. Bătrâna cunoaște un ritual prin care puterea/forța sălbatică a ursului să fie învinsă: amestecă somnoroasă, lapte dulce și miere în apa ursului, creându-se astfel un somnifer pentru urs (o poțiune magică); soluția va fi turnată în fântâna din care se adăpa ursul. În grădina Harap-Alb trebuie să îmbrace pielea de urs; simbolic, el va prelua puterea ursului. Explicația constă în faptul că ursul, pe de o parte, este sacrificatorul, monstrul, iar, pe de altă parte, este jertfa, sacrificatul, deoarece el simbolizează brutalitatea, cruzimea, dar poate fi atras cu miere => ursul este un simbol ambivalent. Totul se va desfășura conform ritualului, aceasta pâna când ursul se trezește, iar Harap-Alb e nevoit să-i arunce în față pielea de urs și să fugă.

A doua probă la care în supune Spânul este aducerea capului de cerb și a pieii acestuia, bătute în pietre prețioase. Trăsăturile lui sunt: în fruntea cerbului se afla cea mai mare și strălucitoare piatră prețioasă; cerbul este vrăjit, privirea lui este ucigătoare, iar el nu poate fi omorât cu o armă obișnuită; o dată la șapte ani o piatră prețioasă cădea de pe pielea lui. Ritualul de omorâre a cerbului este dezvăluit de Sf. Duminică: Harap-Alb trebuia să poarte obrăzarul și paloșul lui Statu-Palmă-Barbă-Cot, să sape o groapă, să stea ascuns până la asfințitul soarelui; cerbul avea obiceiul de a veni să bea apă o dată pe zi, la amiază, după care dormea cu ochii deschiși; Harap-Alb trebuia să reteze capul cerbului, imediat după ce cerbul se adăpa și adormea. Statu-Palmă-Barbă-Cot este o ființă mitologică chthoniană (care trăiește sub pământ); în ciuda înălțimii foarte mici, are două puteri supranaturale: este în stare să zboare pe lumea cealaltă cu barba prinsă de Făt-Frumos într-un copac și poate ucide pe oricine dintr-o singură lovitură. În mitologia greacă există o scenă similară: Perseu, fiul lui Zeus și al Danaei, ucide cu paloșul pe una dintre Gorgone, Medusa ( Gorgonele sunt monștri feminini cu zeci de șerpi în loc de păr, cu priviri ucigătoare, cu brațe de bronz și aripi de aur. )

A treia probă la care Spânul îl supune pe Harap-Alb este cea a aducerii fetei împăratului Roșu; ideea îi vine Spânului atunci când, la un ospăț al împăratului Verde, sosește o pasăre măiastră care spune: „Mâncați, beți și vă veseliți, dar la fata împăratului Roșu nu gândiți!”

Pasărea joacă rolul de mesager.

Împăratul Roșu este caracterizat de meseni ca fiind ursuz și crud, iar fata lui era o „farmazoană cumplită” (o vrăjitoare): se poate transforma în pasăre măiastră, cunoaște cine este adevăratul nepot al împăratului Verde, știe unde se găsește leacul pentru reînvierea lui Harap-Alb și știe cum să-l folosească.

**Eroul pornește în a doua călătorie spre împăratul Roșu ca să-i pețască fiica pentru Spân.**

Se întâlnește prima dată cu o nuntă de furnici pe care o ocolește; o furnică zburătoare ( ea sugerează sărguința, neoboseală ) îi mulțumește, dându-i o aripă căreia, în caz de nevoie, să-i dea foc. A doua întâlnire este cu un roi de albine (Albina este sfântă, participând la crearea lumii; este un mediator, intercesor între uman și divin. ) , căruia Harap-Alb îi construiește un adăpost într-un trunchi gol de copac. Crăiasa albinelor îi dăruiește lui Harap-Alb o aripă pe care, acesta, să o aprindă la nevoie. Harap-Alb se întâlnește apoi cu Gerilă, Flămânzilă, Setilă, Ochilă, Păsări-Lăți-Lungilă.

Gerilă = „o dihanie de om cu urechi clăpăuge și cu buze atât de mari încât îl puteau cuprinde”; cel care ucide focul (element primordial).

Flămânzilă = „o dihanie și mai mare”, „o namilă de om”; cel care ucide pământul (element primordial).

Setilă = „altă minunăție și mai mare”, „o arătare de om”; ucide apa (element primordial)-„prăpădenia apelor”.

Păsări-Lăți-Lungilă = „o pocitanie de om, umbla cu arcul după vânat păsări”; cel care ucide aerul (element primordial); putea să se lățească și să se lungească cuprinzând Pământul, formând simbolul crucii.

Ochilă = „o schimonositură de om”; avea în frunte un singur ochi cu care vedea foarte bine doar dacă îl ținea închis.

Fiecare dintre aceste ființe miraculoase îi repetă eroului aceeași afirmație: „Râzi, tu, râzi, Harap-Alb [...] dar unde mergeți voi fără de mine n-aveți să puteți face nicio ispravă.”

Toți cei șase ajung la curtea împăratului Roșu, unde-l așteaptă un nou set de probe (încercări).

Prima încercare este de a rezista să doarmă într-o casă de aramă încinsă. Proba casei de aramă este proba focului. Gerilă va intra primul, răcind casa, făcând-o potrivită pentru ceilalți. Dimineața, cei șase se vor plânge împăratului că au degerat peste noapte.

Următoarea încercare este ca oaspeții să mănânce și să bea enorm de mult. Cu ajutorul lui Flămânzilă și Setilă se vor trece cu bine și această probă. Aceasta este proba apei și a pământului.

A treia probă este aceea a despărțirii macului de nisip, care se realizează cu ajutorul furnicilor.

A patra probă este cea a păzirii fetei de împărat, pe timp de noapte; aceasta se realizează cu ajutorul lui Ochilă și Păsări- Lăți- Lungilă (primul are puterea de a o localiza pe fata de împărat, oriunde ar fi, deoarece ea poate să se transforme într-o pasăre măiastră, iar al doilea o prinde, ea fiind ascunsă după lună); Ochilă este elementul pasiv (numai un ochi, mare cât o sită, și când îl deschidea nu vedea nimica; [...] iar când îl ținea închis, dar zi, dar fie noapte, spunea că vede cu dânsul și în măruntaiele pământului, [...]) Dar cum crește din pământ, [...] cum se rostogolește Soarele [...] luna și stelele”; Ochilă trimite înspre un personaj din mitologia greacă, ciclopul, ființa fabuloasă și uriașă cu un singur ochi în frunte. El este chintesența. ), dar Păsări- Lăți- Lungilă cel activ. Aceasta este proba aerului.

A cincea probă constă în recunoașterea adevăratei fete împăratului Roșu, care mai avea o fată adoptivă; această probă se realizează cu ajutorul crăiesei albinelor, care se va așeza pe obrazul fetei, care se va apăra cu o năframă.

În urma acestor probe, Harap – Alb devine vrednic să o stăpânească pe fata împăratului Roșu.

Ultima probă este a fetei de împărat pentru calul lui Harap – Alb, care trebuie să întrecă turturica în aducerea a trei smicele de măr dulce, a apei vii și a apei moarte, de unde se bat munții în capete. Calul păcălește turturica, furându-i cele cerute. (Turturica = porumbelul = pasărea dragostei; Apa vie = elixir – leagă părțile corpului, redându-i viața; Apa moartă – sudează elementele organismului; ) De fapt prin aceasta ea îi semnalează că pe el îl recunoaște ca fiind adevăratul pretendent la mâna ei, chiar dacă el încă nu o știe.

Pe drumul către împărăția unchiului său, Harap – Alb se îndrăgostește de fata de împărat.

Ajunși la curte, în momentul culminant al desfășurării acțiunii, fata îl respinge pe Spân, dezvăluind adevărata identitate a eroului; Spânul îi retează capul lui Harap – Alb, calul îl omoară pe Spân, iar fata îl reînvie pe erou. Moartea lui Harap – Alb simbolizează reînvierea viitorului împărat.

În **deznodământ** cei doi tineri se căsătoresc, tânărul erou primind, o dată cu fata, și împărăția.

### REPERUL AL TREILEA

**Viziunea despre lume** a autorului este ilustrată cel mai bine de inițierea la care este supus crăișorul. Mesajul este că experiențele din lumea aceasta au rostul de a ne așeza pe orbita destinului nostru. Planul formării noastre ca personalități complete este prestabilit ca cel al crăișorului care este condus de Sf. Duminică, de cal și de Spân. Înainte de orice, trebuie să trecem toate probele / încercările ca să putem dovedi că suntem generoși, ascultători, sinceri și buni prieteni, într-un cuvânt vrednici de calea pe care ne-a rezervat-o destinul.

**Conflictul** cel mai puternic este cel dintre bine și rău, finalizat cu victoria binelui. Cele două forțe împart personajele în două tabere: personaje pozitive ( eroul, eroina, adjuvanții ) și personaje negative ( antagonistul, Spânul, Împăratul Roșu). Măhnirea crăișorului provocată de nepăsarea tatălui său este un pasager conflict interior. Salvarea vine datorită generozității sale răsplătite de Sf. Duminică. Ca în orice alt basm, supratema este lupta dintre bine și rău. Ea împarte personajele în două tabere: a binelui și a răului și în două tipuri: pozitive și negative. Din acest punct de vedere, crăișorul este protagonistul, iar spânul este antagonistul. Între aceste două personaje se va desfășura un conflict mai neobișnuit, care, de fapt, niciodată nu are loc într-un mod propriu-zis; o dată, crăișorul are încredere în spân; a doua oară, după ce devine Harap-Alb, personajul este sluga Spânului și nu iese din cuvântul lui; a treia oară, cel care îl pedepsește pe Spân este calul și nu Harap-Alb. O confruntare obișnuită între cei doi nu există, deoarece Spânul a apărut în viața crăișorului pentru a-l iniția, aceasta fiind și tema basmului acestuia.

**Compoziția basmului** se organizează în funcție de două planuri: cel real și cel miraculos. De asemenea, în funcție de acestea există și mai multe dimensiuni temporale și spațiale.

**Titlul** este simbolic, deoarece desemnează istoria transfigurării crăișorului în Harap-Alb și apoi în împărat. Numele protagonistului semnifică o ființă superioară capabilă să unifice contrariile, adică să conțină în sine toate virtualitățile acestei lumi. Harap Alb este un oximoron care aduce împreună statul inferior de slugă și cel superior de împărat, negrul și albul, raul și binele, urâtul și frumosul, masculinul și femininul.

**Narator = omniscient, obiectiv, creditabil** (el cunoaște inclusiv gândurile personajelor: „Atunci fiul craiului [...] zice în gândul său: << Să-l ieu ori să-i dau drumul, mă tem că m-oi face de râs: Decât cu așa cal, mai bine pedestru.>>”); dar **această convenție a omniscienței, este, uneori, negată/încălcată**; aceasta se întâmplă atunci când naratorul respectă o altă **convenție, oralitatea**; în acest caz narațiunea poate să fie la persoana I: „gândesc eu...” De asemenea, naratorul, coborât la nivelul ascultătorilor săi, face anticipări (prolepse): „Poate-or izbuti să ceară fată împăratului Roș, poate nu...” Un astfel de **narator** poate fi și chiar și **necreditabil**: “Sau mai știu eu cum să zic ca să nu greșesc...”. De aceea, obiectivitatea punctului de vedere se pierde în favoarea subiectivității date de comentariile personale ale naratorului.

**Acțiunea** basmului se desfășoară înlănțuit, redată fiind de succesiunea momentelor subiectului. **Acțiunea** basmului prezintă etapele inițierii crăișorului prin probele date de Spân în timpul călătoriei. Acțiunea se desfășoară cronologic, respectă momentele subiectului și arată că s-a petrecut o evoluție. În desfășurarea acțiunii, crăișorul devine Harap-Alb, ca urmare a unui jurământ față de Spân. Cele trei probe mari sunt cele din Grădina Ursului, Pădurea Cerbului și de la curtea Împăratului Roșu. Iar al treilea moent important pentru relația lor este cel din punctul culminant, când jurământul se încheie prin tăierea capului slugii sale și prin moartea Spânului.

**Timpul** = liniar, există o durată normală măsurată în zile și una fabuloasă /miraculoasă (atunci când eroul și calul călătoresc la cer, până la ostrovul Sf. Duminiți). **Spațiul** = se împarte în două categorii: **a)real** : terestru ( pădurea, pustiriile, încrucișarea de drum, iazurile, gârlele, munții, un capăt de lume și celălalt capăt de lume) sau celest (stelele, norii, Luna, Soarele); **b)fabulos**: măsurat în distanțe foarte mari și cucerit de eroi ( numai) prin zbor ( pădurea cerbului, grădina ursului, ostrovul Sf. Duminiți, nouă mări, nouă țări, etc.).

**Incipitul** basmului coincide cu o formulă inițială: "Amu cică era odată" ea fiind continuată de o referire la timpul prezent, așa cum se întâmplă și într-un pasaj ulterior, în care, pe un ton ironic, se face comparația între drumurile din trecut și cele din prezentul autorului.

Începutul basmului lui Ion Creangă presupune un **echilibru** reprezentat de un context banal: o împărăție, un crai și feciorii acestuia, iar în alt capăt de lume, o altă împărăție, Verde-Împărat – fratele craiului - și fetele acestuia. Este evidentă opoziția simetrică dintre copiii celor doi frați. O altă situație mai puțin obișnuită este că verișorii nu se cunosc. Un **cert dezechilibru** în ordinea firească a lumii tradiționale este lipsa de unitate în cadrul unei familii.

O altă lipsă / Un alt prejudiciu / **Un alt dezechilibru** este de natură socială, căci Verde-Împărat nu are moștenitori la tron. Această absență poate genera haosul, dezorganizarea. Salvarea vine dinspre nepoții lui. Dar nu orice nepot este chemat să fie conducător, ci doar cel mai vrednic. Urmează **căutarea eroului** prin probele preliminare: a bătrânei cerșetoare și a podului. La capătul lor, **mezinel** iese învingător cu ajutorul calului și primește două **interdicții** din partea craiului. Când în **călătoria** lui se întâlnește cu Spânul, crăișorul **încalcă** una dintre **interdicții**. Apoi după **momentul înșelătoriei** la care este supus de către Spân, Harap-Alb trebuie să treacă peste **încercările** propuse de acesta.

**Finalul** basmului coincide cu formula de încheiere: "Și a ținut veselia ani întregi, și acum mai ține încă....", ea raportându-se din nou și la trecut și la prezent. Această exprimare are rolul de a-l readuce pe cititor din lumea fabuloasă în lumea reală.

La acest final se ajunge, fiindcă, din momentul în care Harap-Alb se întoarce cu fata Împăratului Roșu, începe **lichidarea înșelătoriei și acțiunea reparatorie** prin moartea Spânului, pe de o parte, și , pe de altă parte, prin sacrificiul lui Harap-Alb și învierea viitorului împărat. Numai așa **echilibrul** a fost îndreptat și ordinea lumii este recuperată.

**Relația dintre incipit și final este de simetrie.** Între două forme de echilibru, basmul propune un drum aflat în progresie. Eroul, din neinițiat, naiv și inocent devine, prin parcurgerea drumului inițiat, un împărat vrednic și un soț iubit.

Povestiți episodul coborării în fântână, când crăișorul este foarte inocent, neinițiat.

Exprimați-vă părerea despre ipostaza de Împărat a eroului din basm, amintind și de premoniția bătrânei cerșetoare: ea îl numește pe crăișor „luminat” , văzând în el „alesul” , așa cum afirmă : „Puțin mai este și ai să ajungi împărat pentru că ție ți-a fost scris de sus să-ți fie dată această cinste” ; prin urmare, ea cunoaște soarta/destinul/data/scrisa crăișorului.

**Personajele:** eroul, eroina, adjuvanții eroului, dușmanii eroului. **personajele : reale** ( craiul cu fiii săi, Împăratul Verde și fiicele sale, Împăratul Roșu cu cele două fiice, Spânul ); **miraculoase** ( Sf. Duminiță, calul, ursul, turturica, pasărea măiastră, crăiasa albinelor, furnica zburătoare ); **adjuvanții = personaje hibride** ( între uman și monstruos ); **personajele principale**– protagonist/erou (crăișorul / Harap-Alb ), antagonistul (Spânul) **personajele secundare** – craiul cu fiii săi, împăratul Verde și Roșu cu fiicele sale, adjuvanții ( calul, Sf. Duminiță, hibridii ), **personaje episodice** - ursul, cerbul, furnica și albina, turturica; **crăișorul** este un personaj **complex, mobil/dinamic, rotund** ( el evoluează ), în centrul basmului se află în realitate, **tema inițierii** acestui personaj, care face figură de **antierou**: „iesă mâhnit” „în ce năcaz am intrat”, „Fii odată bărbat”, „parcă nu te-aș fi crezut așa slab de înger”; încalcă interdicțiile puse de tatăl său, este întotdeauna ajutat de alte personaje în cele mai importante misiuni, DAR întotdeauna a dat dovadă de sensibilitate; este milostiv, modest; este norocos, toate celelalte personaje participă la inițierea lui.

### III. Încheierea

#### ➤ **Limbajul operei narative:**

##### ➤ **Modalități de expunere**

- **relatare/narațiune** înlănțuită, dar există și un moment în care povestirea este alternativă: „Dar ia să mai vedem ce se mai petrece la masă după ducerea lui Harap – Alb”
- **descrierea** : **portret** (personajele hibrid; Sf.Duminiță); **cadru** ( grădina ursului, pădurea cerbului, ostrovul Sf. Duminiți)
- **dialogul** sau vorbirea directă;
- **registre stilistice**
- **registru limbajului popular**

#### ➤ **umorul**

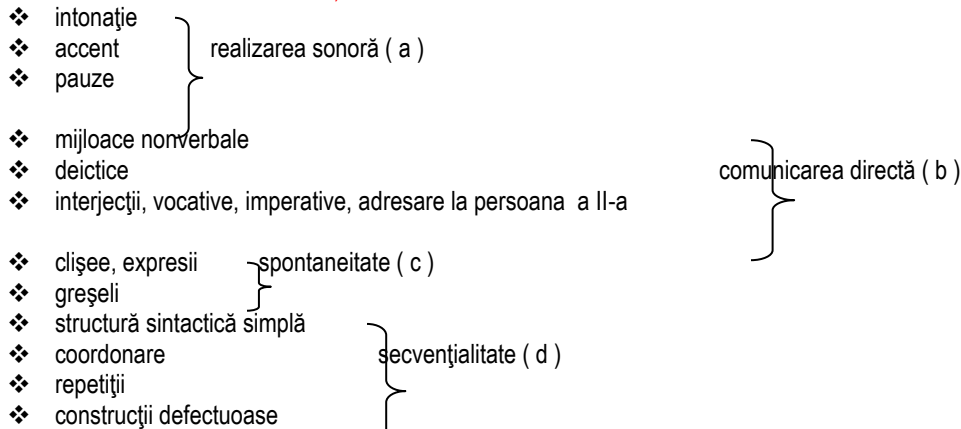
##### ➤ **oralitatea** : sugerează o transcriere fidelă a veritabilei oralități pe baza unei selecții din trăsăturile specifice:

La Creangă, oralitatea este marcată prin:

- dialogul dintre personaje;
- exprimarea în cazul dativ etic: "mi ți-l înșfăcă...";
- exclamațiile: "Fecior de crai, vedea-te-aș împărat!";

## basmul cult - Ion Creangă, Povestea lui Harap-Alb (1877)

- interogațiile: "Dar bine, spânule, de ce te apuci ....? ";
- interjecțiile: "Ei, ei...!"
- adresarea la persoana I și a II-a: " Te rog, dă-mi calul!";
- exprimarea în versuri: "La plăcinte, înainte, / La război, înapoi...";
- proverbe, zicători: "Rău este cu rău, dar mai rău fără rău... ";
- regionalisme: "a boncălui"
- diminutive ironice: "buzișoare"



- **Exprimarea unei opinii personale, argumentate, sub formă de text argumentativ, despre unul din aspectele operei studiate sau despre modul cum tema și viziunea despre lume se reflectă în opera studiată.**

Opinia despre modul în care tema și viziunea despre lume se reflectă în textul studiat

### **IPOTEZA**

Povestea lui Harap-Alb de Ion Creangă este un basm cult în care tema și viziunea despre lume pun în lumină supratema luptei dintre bine și rău. [Vă rog ca ipoteza să o începeți cu un enunț general, care să sune ca o definiție a subiectului propus]. În opinia mea, tema basmului este inițierea căișorului, care traversează mai multe etape ale devenirii sale. [Ceea ce formulați ca opinie în ipoteză este și ceea ce trebuie să demonstrați în **primul exemplu și prin primul exemplu.**] **Eu cred** că viziunea despre lume transmite mesajul că experiențele din lumea aceasta au rostul de a ne așeza pe orbita destinului nostru. [Ceea ce formulați ca opinie în ipoteză este și ceea ce trebuie să demonstrați în **al doilea exemplu și prin al doilea exemplu.**]

**PRIMUL ARGUMENT** [Argumentul trebuie să fie **valid, solid** și, neapărat, dezvoltat prin **exemple.**]

În primul rând, **păreră mea este că** în centrul basmului se află tema inițierii acestui personaj, care face figură de antierou: „iesă măhnit” „în ce năcaz am intrat”, „Fii odată bărbat”, „parcă nu te-aș fi crezut așa slab de înger”. **Pe de o parte**, precum se arată printr-un **motiv literar**, încalcă interdicțiile puse de tatăl său, este întotdeauna ajutat de alte personaje în cele mai importante misiuni, nu se luptă față în față cu antagonistul. **Pe de altă parte**, după cum reiese din **caracterizarea indirectă**, întotdeauna a dat dovadă de sensibilitate; este milostiv, modest; este norocos, toate celelalte personaje participă la inițierea lui. **Un exemplu în acest sens** este că protagonistul traversează trei stadii: acela de boboc, de neinițiat, apoi acela de Harap-Alb, slugă a Spânului și, în fine, acela de împărat.

**AL DOILEA ARGUMENT** [Argumentul trebuie să fie **valid, solid** și, neapărat, dezvoltat prin **exemple.**]

În al doilea rând, din **punctul meu de vedere** viziunea despre o lume dezvăluie că formarea

## **basmul cult - Ion Creangă, Povestea lui Harap-Alb (1877)**

unei personalități complete este prestabilită. **Desigur că** inițierea crăișorului se petrece ca urmare a scenariului regizat de tatăl său, de Sfânta Duminică, de cal, de Spân, de fata împăratului Roșu. **De aceea, susțin că animalul năzdrăvan**, calul, ar fi putut să îl oprească pe Spân din a-i face rău stăpânului său de foarte devreme. Însă „și unii ca aceștia sunt trebuitori pe lume câteodată, pentru că fac pe oameni să prindă la minte...”. **Un exemplu în acest sens este punctul culminant** al basmului când calul rostește: „Pân-aici, Spânule! Și odată mi ți-l înșfacă cu dinții de cap, zboară cu dânsul în înaltul cerului, și apoi, dându-i drumul de-acolo, se face Spânul până jos praf și pulbere. »

**CONCLUZIE** *[Din concluzie trebuie să reiasă clar că ceea ce era de demonstrat a fost demonstrat.]*

**În concluzie**, răul / probele / provocările apar/e atunci când e nevoie ca cineva să se maturizeze, iar lumea basmului, aflată la granița dintre real și miraculos, este o sinteză între „fatalitatea răului și ideala căutare a binelui.”( Pompiliu Constantinescu)