

THE PROTAGONISTS AND FUNCTIONS OF THE FAIRY TALE. THE COMPARATIVE-ANALYTICAL PERSPECTIVE

Delia-Anamaria Răchişan

**Assoc. Prof., PhD, Technical University of Cluj-Napoca – Baia Mare North
University Center**

Abstract: The paper aims to emphasize the fact that the protagonists and the functions of the fairy tale, irrespective of the cultural space, are universals (general notions). Any fairy tale inserts indispensable constants: narrative scheme, type sequences, formulas, a specific way of reflecting life, characters. It starts from the premise that the actions of the fairy tale protagonists, grouped into two polarising series (beneficial series / malefic series); being under the fosterage of good / evil, are closely linked with the functions of the fairy tale. The role played by characters (the aggressor, the donor, the main hero, the false hero etc.) will be associated with the functions. The „function” phenomenon was analysed from several critical angles: anthropologically – Bronislaw Malinowski, Radcliffe-Brown; linguistically – Ferdinand de Saussure, Karl Bühler, Roman Jakobson; sociologically – Émile Durkheim. Vladimir I. Propp, analysing the type sequences from the fairy tale through the filter of grammar, associating the functions with the term from the syntax, identifies a limited number of constancies – 31 functions. Having the model of the proppiene functions we observe a few aspects: the action itself begins with the eighth function – the impairment; the presence of one function anticipates the other; the absence of a function does not modify the allocation of the others; the functions can appear separately or in pairs: prohibition- infringement; impairment–remedial; certain functions are indispensable, others can multiply themselves – the impairment; others may be missing – metamorphosis, marriage. Starting from the symbiosis function–character, is underlined the importance that must be granted to the actions perpetrated by the characters, and not to the characters themselves. The comparative-analytical perspective aims the fairy tales inserted into the Romanian and foreign collections: Petre Ispirescu – Greuceanu; Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte [Youngness without oldness and life without death]; Prâslea cel voinic și merele de aur [Prâslea the Brave and the Golden Apples]; I. Pop-Reteganul – Povestea lui Pahon [Pahon`s story]; Charles Perrault – Frumoasa din Pădurea Adormită [Sleeping Beauty]; Frații Grimm – Albă ca Zăpada [Snow White], but also slides the fairy tale towards other categories: song-acting Ileana și Făt-Frumos, a variant from Maramureş, also known by other regional denominations: Ileana Cosânzeana, Ileana șade pe o piatră [Ileana sitting on a rock]; Ileana și Baba-Cloanță (song-acting seems to be a schematic, minimized, slighting reply of the foreign fairy tales previously mentioned).

Keywords: comparative analysis, fairy tale, functions, protagonists, universals (general notions).

Orice basm, indiferent de apartenența spațiului cultural, inserează constante–cheie indispensabile: schemă narativă, secvențe tip, formule, un mod specific de oglindire a vieții, personaje. Pornind de la binaritatea funcție–personaj se subliniază importanța care

trebuie acordată acțiunilor comise de personaje și nu personajelor în sine, indiferent că se află sub tutela binelui sau sub incidența răului (seria benefică / seria malefică). Termenul „funcție” devine punct de conjuncție între personajele basmelor și acțiunile comise de către acestea. Fenomenul „funcție” determină o perspectivă interdisciplinară: antropologie – Bronislaw Malinowski, Radcliffe-Brown; lingvistică – Ferdinand de Saussure, Karl Bühler, Roman Jakobson; sociologie – Émile Durkheim. În acest context, perspectiva proppiană se impune și atrage atenția prin numărul limitat de constante – 31 de funcții¹: *situația inițială, absența, interdicția, încălcarea, divulgarea, vicleșugul, complicitatea involuntară, prejudicierea, mijlocirea, contra acțiunea incipientă, plecarea, prima funcție a donatorului, reacția eroului, înzestrarea eroului, călăuzirea, lupta, marcarea, victoria, remedierea, întoarcerea eroului, urmărirea eroului, salvarea, urmărirea incognito, impostura, încercarea grea, îndeplinire, recunoașterea, demascarea, transfigurarea, pedepsirea, căsătoria*. Funcțiile sunt esențiale din mai multe motive. Aducem câteva argumente în acest sens: prezența unei funcții o anticipează pe cealaltă; absența unei funcții nu modifică repartizarea celorlalte; primele șapte funcții constituie un fel de preambul, iar acțiunea propriu-zisă începe cu funcția a opta – *prejudicierea*; funcțiile pot să apară separat sau în pereche: *interdicție–încălcare; prejudiciere–remediere*; anumite funcții sunt indispensabile, altele se pot multiplica – *prejudicierea*; altele pot lipsi – *metamorfozarea, căsătoria*. Există și funcții care par a fi identice – *prima funcție a donatorului; încercarea grea* –, însă nu trebuie confundate, ele au menirea de a mijloci „definirea basmului ca gen”².

Vladimir I. Propp, asociind funcțiile cu termenul din sintaxă, trecându-le prin filtrul gramaticii, constată că numele și atributele personajelor se pot modifica de la un basm la altul, însă acțiunile, funcțiile lor rămân aceleași. Rolul jucat de personaje (agresorul, donatorul, eroul principal, falsul erou etc.) se va corela cu funcțiile. Perechea antinomică, la prima vedere, personaje–funcții trebuie analizată în tandem: „funcția este o faptă săvârșită de un personaj și bine definită din punctul de vedere al semnificației ei pentru desfășurarea acțiunii [...]. Funcțiile personajelor constituie elemente fixe, stabile ale basmului [...]. Succesiunea funcțiilor este întotdeauna aceeași”³. Perspectiva comparativ–analitică poate fi potențată, apelând la basme inserate în colecții românești și străine: Petre Ispirescu – *Greuceanu, Prâslea cel voinic și merele de aur; Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte*; I. Pop-Retegănuș – *Povestea lui Pahon*; Charles Perrault – *Frumoasa din Pădurea Adormită*; Frații Grimm – *Albă ca Zăpada*.

Acțiunea propriu-zisă a basmelor incluse în colecția lui Petre Ispirescu – *Greuceanu, Prâslea cel voinic și merele de aur, Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte* – capătă contur, începând cu funcția a opta – *prejudicierea*. În momentul constatării situației perturbatoare se încropește intriga. Această funcție – *prejudicierea* – poate fi explicată printr-o serie sinonimică de termeni – daună, deficiență, dorință neîmplinită, furt, lipsă, pagubă etc. Uneori, prin prisma acestei funcții, sesizăm relația ce se instituie între general și particular la nivel macrocosmic și microcosmic: de exemplu, în basmul *Greuceanu*, umanitatea este

¹ vezi V. I. Propp, *Funcțiile personajelor*, în *Morfologia basmului*, trad. Radu Nicolau, București, Editura Univers, 1970, pp. 30-65.

² Nicolae Constantinescu, art. „Fișe pentru un dicționar de folclor (IV) Anecdota, Descântecul, Funcția”, în *Revista de etnografie și folclor*, tom 30, nr. 2, 1985, p. 149; Nicolae Constantinescu, *Folclorul, cum poate fi înțeles. Studii și articole de etnologie românească*, București, Editura Universității din București, 2011; vezi V. I. Propp, *Rădăcinile istorice ale basmului fantastic*, București, Editura Univers, 1973, pp. 380-454.

³ V. I. Propp, *Morfologia basmului*, ed. cit., pp. 26-27.

prejudiciată de podoabele astrale (soare, lună); în basmul *Prâslea cel voinic și merele de aur*, împăratul este prejudiciat de merele de aur. În basmul *Greuceanu*, se reinstaurează echilibrul, normalitatea după intervenția eroului; în basmul *Prâslea cel voinic și merele de aur*, după remedierea prejudicierii din pricina furtului, frații invidioși încearcă să se debaraseze de Prâslea – duplicarea prejudicierii. În basmul *Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte*⁴, remarcăm multiplicarea prejudicierii – împărăția este lezată, lipsesc moștenitorii, venirea pe lume a fiului dorit este posibilă doar prin asumarea altei lipse – dobândirea tinereții fără bătrânețe și vieții fără de moarte. Dacă pornim de la premisa că venirea pe lume a oricărui nou-născut este un dar divin, părinții, apelând la vraci, la filosofi, la acel „unchiaș dibaci”⁵ comit *hybris* [depășesc măsura, limita morală]. „Devenirea întru devenire” va fi substituită de „devenirea întru ființă” (concepte dezvoltate de Constantin Noica): „în clipa când devenirea întru devenire nu-și desfășoară de la sine lanțul ei, adică din clipa în care pruncul este adus pe lume dincolo de fire, acesta va aparține altei rânduiei decât cea care nu l-a putut zămisli și va aduce excepția în legea, respectiv în curgerea oarbă a vieții”⁶.

Aplicând funcțiile proppiene, pe texte concrete, observăm că acestea se sudează cu acțiunile protagoniștilor, permițând o perspectivă comparativ–analitică. Pentru a evidenția impactul pe care îl au acțiunile protagoniștilor asupra funcțiilor enumerăm câteva funcții proppiene alese într-o ordine aleatorie:

Funcții proppiene identificate în basme din colecția lui Petre Ispirescu (selectiv)	a_i Greuceanu	a_{ii} Prâslea cel voinic și merele de aur	a_{iii} Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte
➤ <i>situația inițială</i>	• mâhnirea Împăratului Roșu;	❖ viața tihnită a unei familii de împărat;	○ dorință neîmplinită a unei familii de împărat;
➤ <i>prejudicierea</i>	• lipsa soarelui și astrului selenar din pricina furtului;	❖ furtul merelor de aur în perioada propice recoltării;	○ lipsa unui moștenitor;
➤ <i>lupta</i>	• eroul îi învinge pe cei trei zmei;	❖ învingerea răufăcătorilor, înfrângerea celor trei zmei; salvând puii de „zgripsor”, omorând balaurul, „zgripsoroaica” ⁷	○ adevărata probă nu constă în lupta dintre erou și făpturile cu forță supraumană ⁸ , ci în capacitatea eroului de a fi milos – îi redă

⁴ Răchișan, Delia-Anamaria, *Status-ul eroului în căutarea veșniciei și reîntoarcerea în lumea cu dor*, Simpozionul Național Constantin Noica, ediția a V-a: „Cum e cu puțință ceva nou”, coordonator: Alexandru Surdu, Ediție îngrijită de Ovidiu G. Gramași, Mona Mamulea, București, Editura Academiei Române, 2013, pp. 238-246.

⁵ *** *Tinerete fără bătrânețe. Basme populare românești*, Antologie, postfață și bibliografie de Ovidiu Papadima, București, Editura Minerva, 1985, p. 84.

⁶ Constantin Noica, *Sentimentul românesc al ființei*, București, Editura Eminescu, 1978, p. 114.

⁷ vezi detalii despre Zgripsoroaică la G. Călinescu, *Estetica basmului*, Bistrița, Editura Pergamon, 2006, pp. 102-104.

- căsătoria
- veselia ținu trei săptămâni.
 - ❖ Prâslea se căsătorește cu fata cea mică; făcură nuntă mare.
 - eroul se însoțește cu fata cea mai mică; din lumea veșniciei; lipsesc detaliile, manifestările ritual-religioase specifice ceremonialului nupțial.
- îi cruță viața la rugămintea puilor și îl va scoate pe Prâslea din tărâmul celălalt pentru a putea ajunge în împărăția tatălui său;
- Gheonoaiei piciorul retezat, iar Scorpiei capul tăiat cu paloșul;

Eroii principali, din cele trei basme menționate, aderă la valori umane fundamentale – Adevăr, Bine, Frumos. Eroii depășesc probele la care sunt supuși datorită altor personaje. Greuceanu este ajutat de Farul-Pământului, de fratele său de cruce; Prâslea este sprijinit de Zgripsoroaică, un protagonist malefic, înduioșat de faptele eroului – salvarea puilor de zripsor; Făt-Frumos este ocrotit și povățuit de cal, un adjuvant de nădejde. În timp ce Greuceanu și Prâslea, căsătorindu-se cu aleasa inimii lor, vor avea parte de fericire, Făt-Frumos renunță la fericirea eternă, implicit la zâna ce i-a devenit soție pe tărâmul veșniciei. Făt-Frumos, fiind acaparat de dor se (re)întoarce acasă, adică în lumea cu dor⁹. Parcurgând drumul în sens invers constată că totul este supus vremelniceii, că nu mai există tărâmul Scorpiei, Gheonoaiei. Făt-Frumos însuși devine un bătrân cu barba albă. Moartea lui, uscată de atâta păsuire, îl așteaptă pe cel care, renunțând la „devenirea întru ființă”, revine în lumea devenirii oarbe, adică în lumea „devenirii întru devenire”, în termenii lui Constantin Noica.

În basmul *Povestea lui Pahon*, inserat în colecția lui I. Pop-Reteganul, protagonistul răscumpără cu ultimii bănuți niște necuvântătoare – un cățel, un pisoi și un pui de șarpe. Pahon locuia într-un bordei cu tatăl său. Erau săraci, dar sufletești. De exemplu, vietățile răscumpărate cu cei trei bănuți au fost crescute în bordeiul săracăcios: „cățelul se făcu câine, pisicul se făcu mârțan, iar puiul de șarpe era cât o talpă de casă de mare și de gros”¹⁰. Într-o zi, șarpele îl roagă să îl ducă în Țara Șerpilor, în împărăția tatălui său, sugerându-i să îi solicite împăratului, drept recompensă, mărgeaua de sub limbă. Piatra (re)amintește de mitul

⁸ vezi despre Gheonoaie, Scorpie și alți monștri, G. Călinescu, *op. cit.*, pp. 47-55.

⁹ vezi Răchișan, Delia-Anamaria, *Status-ul eroului în căutarea veșniciei și reîntoarcerea în lumea cu dor*, Simpozionul Național Constantin Noica, ediția a V-a: „Cum e cu puțință ceva nou”, coordonator: Alexandru Surdu, Ediție îngrijită de Ovidiu G. Gramași, Mona Mamulea, București, Editura Academiei Române, 2013, pp. 238-246.

¹⁰ Ion Pop-Reteganul, *Povestea lui Pahon*, în *Povești ardelenesti*, București, Editura Minerva, 1986, p. 191.

draconitului sau de obiectul magic utilizat în descântece. Se crede că mărgeaua șarpelui este rotundă, ca o verighetă, găurită la mijloc, de culoare albă sau galbenă și vărgată¹¹. Există convingerea că mai mulți șerpi adunați laolaltă au capacitatea de a secreta o piatră miraculoasă – măgeaua șarpelui; șarpele care înghite piatra respectivă devine balaur; eroul din basme care intră în posesia mărgelui devine năzdrăvan și tot ceea ce își dorește se împlințește. În mod paradoxal, eroul cunoaște limba necuvântătoarelor înainte de a intra în posesia pietrei miraculoase. Având status-ul de inițiat, eroul poate dialoga cu necuvântătoarele. Mărgeaua șarpelui îl va ajuta să obțină ceea ce gândește, ceea ce își dorește: se va căsători cu fata împăratului (*căsătoria* – funcție proppiană), va avea parte de avuție, însă nu și de fericire: „fata împăratului, până era acasă, avea un drăguț de arap, care era slugă în curtea împărătească. După ce se mărită, fata împăratului, după Pahon, ea își duse și sluga cea de arap cu sine și când nu-i vedea Pahon, se sfătuiau în diferite chipuri împreună”¹². În *Povestea lui Pahon* (re)găsim aproape toate funcțiile proppiene. Acțiunile eroului potențează latura afectivă, altruismul, bunătatea și mai puțin lupta propriu-zisă. *Lupta* este o funcție proppiană indispensabilă oricărui basm. În acest basm, motanul este pregătit de luptă în Țara Șoarecilor, iar câinele ia atitudine ofensivă în Țara Sobolilor. Lupta nu se dă cu paloșul. Pahon duce o luptă lăuntrică și în cele din urmă se (re)găsește pe sine. Când este cazul, *impostura* (funcție proppiană) este sancționată. Eroul aplică *pedeapsa* (funcție proppiană) cuvenită nevestei și arapului: „Apoi zise mărgelui: — Du-i de unde i-ai adus, dar fără curți, numai pe amândoi cum sunt acum”¹³. Finalul basmului este atipic. Eroul, având ca reper experiența sa personală, nu mai este adeptul căsătoriei. Formula finală apare ca o povață cu rol moralizator, coercitiv: „Fata, care se ține mai sus decât tine, nu o lua și de ți-ar da tată-său cât bine în lume, mai bine rămâi ca mine”¹⁴.

Uneori remarcăm tendința de glisare a basmului înspre alte categorii, de exemplu înspre jocul-cântec *Ileana și Făt-Frumos*: „Ileana șade pe o piatră, pe o piatră, pe o piatră. / Și își pieptănă părul bălai, părul bălai, părul bălai. / Și iată vine Vrăjitoarea. / Ileana mea poftim un măr. / Și iată vine Făt-Frumos. / Și nuntă mare au făcut”¹⁵. O variantă asemănătoare este întâlnită și pe meleagurile maramureșene, indiferent de zona etnografică – Țara Chioarului, Țara Codrului, Țara Lăpușului, Țara Maramureșului. Jocul-cântec este o manifestare ludică frecvent întâlnită atât în mediul rural, cât și urban. Acest joc-cântec este îndrăgit de copiii de pretutindeni și apare sub diverse denumiri regionale – *Ileana Cosânzeana*, *Ileana șade pe o piatră*, *Ileana și Baba-Cloanță*: „Ileana șade pe o piatră, / Pe o piatră, pe o piatră. / Și iaca vine Zâna Rea / Ileana mea, primește-un măr / Și iaca vine Zâna Bună/ Ileana mea, de ce-ai primit? / Că mărul a fost otrăvit. / Și iaca pleacă Zâna Bună, / Și iaca vine Vrăjitoarea. / Ileana

¹¹ În Țara Maramureșului se pornește de la premisa că „mărgaua d'e zierme” este un obiect real „e faină, găurită la mijloc”, Culegător Delia-Anamaria Răchișan, Informatoare: Maria lui Vodă, 79 ani, Breb, Țara Maramureșului, 2015; readuce mana laptelui: „se bat ziermii câte douăzeci-treizeci la un loc și suflă acolo și scot spumă și fac mărgica ziermilor [...]. Ziceau babele că dacă cineva îți ia laptele, atunci să mulgi vaca prin mărgica aceea și se tomnește vaca”. vezi Pamfil & Maria Bîlțiu, *Izvorul fermecat*, Baia Mare, Editura Gutinul SRL, 1999, Informatoare: Vlad Maria, Săliștea de sus, Țara Maramureșului, 76 de ani în anul 1997, p. 131; vezi osmoza erou-șarpe-obiect magic în legenda *Mihai Viteazul*, antologată de V. Adăscăliței, în *De la Dragoș-Vodă la Cuză-Vodă. Legende populare istorice românești*, București, Editura Minerva, 1988, p. 119; vezi detalii despre mărgeaua șarpelui la Silviu Angelescu, *Legenda*, București, Editura Valahia, Colecția „Rânduiala”, 2002; vezi relația șarpe-balaur-mărgeaua șarpelui la Delia-Anamaria Răchișan, *Mitologia românească și estetica artei tradiționale din Maramureș*, București, Editura Academiei Române, 2015, pp. 247-286.

¹² Ion Pop-Reteganul, *op. cit.*, p. 195.

¹³ *Ibidem*, p. 197.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Chițimia, I. C., *Problematika jocurilor și cântecelor de copii*, în *Folclor românesc în perspectivă comparată*, Editura Minerva, București 1971, p. 248.

mea, s-adormi pe veci. / Și iaca pleacă Vrăjitoarea, / Ileana mea s-adormi pe veci. / Și iaca vine Făt-Frumos. / Ileana mea trezește-te! / Și ea pleacă cu Făt-Frumos”¹⁶. Jocul-cântec pare a fi o replică schematizată, minimalizată a basmelor străine menționate anterior. Analizându-le, prin prisma funcțiilor proppiene, remarcăm asemănări, deosebiri, suprapuneri¹⁷:

1. Jocul-cântec – <i>Ileana și Făt-Frumos</i> (varianta din Maramureș)	2. Basmul – <i>Frumoasa din Pădurea Adormită</i> (Charles Perrault)	3. Basmul – <i>Albă ca Zăpada</i> (Frații Grimm)
Funcții	Funcții	Funcții
✓ Înșelăciunea	✓ Prejudicierea	✓ Iscodirea
✓ Prejudicierea	✓ Remedierea	✓ Divulgarea
✓ Remedierea	✓ Interdicția	✓ Prejudicierea
✓ Căsătoria	✓ Încălcarea interdicției	✓ Vicleșugul
	✓ Duplicarea prejudicierii	✓ Metamorfozarea
	✓ Remedierea	✓ Multiplicarea prejudicierii
	✓ Căsătoria	✓ Reacția eroului
	✓ Triplicarea prejudicierii	✓ Salvarea victimei
	✓ Reacția eroului	✓ Căsătoria
	✓ Salvarea	✓ Pedepsirea
	✓ Pedepsirea	

Jocul-cântec menționat este o replică bagatelizată a celor două basme. Manifestarea ludică se apropie de cele două basme prin: numărul restrâns de funcții; personaje benefice (Ileana Cosânzeana, Făt-Frumos, Zâna Bună); protagoniști malefici (sesizăm dublarea ipostazei maligne: Zâna Rea / Vrăjitoarea); acțiune redusă; obiecte restrânse (mărul otrăvit ca „antidar”; în basm, Albă ca Zăpada primește, rând pe rând, trei obiecte otrăvite: cingătoare, pieptene, măr). Jocul de copii se distanțează de basmele menționate prin anumite carențe: formule inițiale, mediane, finale; povestitor; schemă narativă etc. La nivelul jocului-cântec interceptăm un joc de-a limbajul axat pe: eufonie; sincretism de limbaje – îngemănarea limbajului muzical cu limbajul nonverbal (gestul), paralimbajul (accent, intonație, timbru); prezența figurii retorice – anafora¹⁸ care imprimă tonalitate puternică și marchează trecerea de la o secvență la alta; enumerarea regresivă și progresivă cu efect cumulativ; existența repetiției pentru a avea garanția că se va obține efectul scontat. În manifestarea ludică, acțiunea gravitează în jurul protagoniștilor principali – Ileana Cosânzeana și Făt-Frumos. Ileana Cosânzeana, în funcție de categoria folclorică – basme, balade, legende, colinde¹⁹ – apare în ipostaze diferite:

¹⁶ Culegător: Delia-Anamaria Răchișan, Informatoare: Măria Coaciului, 76 ani în anul 2009, Fântânele, Țara Lăpușului.

¹⁷ vezi Răchișan, Delia, *O etnologie a jocului în cultura tradițională românească. Jocul ca joc. Jocurile de copii*, București, Editura Moroșan, Editura Detectiv, 2010, pp. 121-142.

¹⁸ vezi detalii despre anaforă la Ovidiu Bârlea, *Poetică folclorică*, Editura Univers, București, 1979, pp. 196-198; Adrian Fochi, *Estetica oralității*, Editura Minerva, București, 1980, pp. 154-229.

¹⁹ Ileana Cosânzeana are un status aparte în colinde. Uneori herbul cerbului substituie leagănul: „În unele colinde, cerbul poartă între coarne un leagăn de mătase în care o plimbă pe Ileana Cosânzeana peste ape, peste lunci, prin păduri adânci, prin nori până-n cer. Iar în alte colinde, cerbul legăna în herbul lui chiar pe «Iisus mititel, / Mic înfățșel»”, vezi Romulus Vulcănescu, *Mitologie română*, București, Editura Academiei Române, 1985, p. 510.

- ❖ izotopie astrală – astrul selenar;
- ❖ izotopie antropomorfă – ființă umană de o frumusețe aparte;
- ❖ izotopie supraumană – zână.

Romulus Vulcănescu și Aron Densușianu pornesc de la premisa că Ileana și Cosânzeana întăresc aceeași idee mitică: „Numele Ileana derivă din numele grec *Iliia* – sora soarelui *Ilios*, care, primind sufixul *-ana* a devenit *Iliia-ana*, iar prin contragere, Ileana, cât și de la numele latin *Iana* sau *Diana Iana*, sora soarelui la latini și zeiță a lunii. Iar partea a doua a numelui, adică Cosânzeana derivă din termenul latin *consens* (= sfătuitor, consilier divin), titlu particular ce se dădea zeilor de sfat ai Olimpului (în număr de 12), dintre care făcea parte și Diana. Din epitetul *Iana Consulens* sau *Iana Consens* derivă numele care primește sufixul *-ana*, *Consentiana*, iar prin aspirarea lui *-t*, în *Consenzeana*, Cosânzeana”²⁰.

Extrapolând, „flăcăul frumos” din lumea satului devine, în jocul-cântec și în basm, antroponim. Făt-Frumos, eroul principal aflat în slujba umanității se remarcă datorită faptelor; virtuților fizice și morale.

Pornim de la premisa că manifestarea ludică a părut abia după ce copiii au intrat în contact cu basmele străine – Charles Perrault, *Frumoasa din Pădurea Adormită*; Frații Grimm, *Albă ca Zăpada*. Jocul-cântec este practicat de copii în casă, afară, inclusiv pe perioada nunții, ceea ce relevă funcția de inițiere premaritală. În basmele menționate apar personaje benefice (*Albă ca Zăpada*, vânătorul, piticii; prințul; *Frumoasa din Pădurea Adormită*, ursitoarea cea bună) și malefice (mama vitregă / ursitoarea cea rea). Mama vitregă din basmul *Albă ca Zăpada* (Frații Grimm), ursitoarea cea rea din basmul *Frumoasa din Pădurea Adormită* (Charles Perrault), neinvitată la ospățul dat în cinstea venirii pe lume a prințesei, sunt personaje negative care se comportă aidoma unor vrăjitoare, aflate sub tutela malignului. Acest gen de „mamă”²¹, interceptat în universul miraculos al basmului, are tendința de a-i leza afectiv pe cei dragi, de a-i prejudicia de căldura maternă. De exemplu, mama vitregă, considerându-se cea mai frumoasă, nu acceptă răspunsul oglinzii fermecate. *Alba ca Zăpada*, în ochii mamei vitrege, reprezintă o amenințare. Aceasta recurge la fapte abominabile – îi cere vânătorului să o răpună pe fata nevinovată; se deghizează când în bătrână, când în țarancă și are asupra ei elemente nefaste, obiecte otrăvite. Nu întâmplător, în lumea satului românesc, un astfel de comportament este sancționat. Seria terminologică conferită mamei vitrege subliniază acest aspect: „mamă de a doua, mamă de blană, mamă de lemn, mamă fiastră, mamă la salcă, mamă de scoarță, mamă de plop [...]”. În termenii autorului Armand Guță, mama vitregă este asociată cu salcia pentru că „lemnul de salcie nu încălzește”; mama de scoarță este „aspră, cum este scoarța copacului”; mama de plop sugerează noncalitățile: „rece, lipsită de afecțiune”²². Între funcțiile și acțiunile personajelor din basme există o graniță laxă de demarcație. Constatăm că funcțiile și acțiunile protagoniștilor interrelaționează și atunci când se glisează dinspre basme înspre manifestările ludice.

Articolul, apelând la perspectiva comparativ–analitică, subliniază interacțiunea ce se instituie între protagoniști, acțiuni și funcțiile basmului și relevă, totodată, importanța acestor universalii, indiferent de apartenența spațiului cultural.

²⁰ Romulus Vulcănescu, *op. cit.*, p. 396.

²¹ vezi Lazăr Șăineanu, *Ciclul mamei vitrege*, în *Basmele române*, București, Editura Minerva, 1978, pp. 463-496.

²² Armand Guță, *Mamă naturală vs. mamă vitregă*, în ****Etnologie românească. Folclorică și etnomuzicologie*, vol. III, *Nașterea și copilăria. Partea a 2-a: Rituilitate postnatală; Copilăria între ludic și folcloric; Pedagogie infantilă*, coordonatori: Sabina Ispas, Nicoleta Coatu, Partea a II-a, București, Editura Academiei Române, 2012, p. 29.

BIBLIOGRAPHY

*** *Etnologie românească. Folcloristică și etnomuzicologie, vol. III, Nașterea și copilăria. Partea a 2-a: Ritualitate postnatală; Copilăria între ludic și folcloric; Pedagogie infantilă*, coordonatori: Sabina Ispas, Nicoleta Coatu, Partea a II-a, București, Editura Academiei Române, 2012.

*** *Tinerețe fără bătrânețe. Basme populare românești*, Antologie, postfață și bibliografie de Ovidiu Papadima, București, Editura Minerva, 1985.

Călinescu, G., *Estetica basmului*, Bistrița, Editura Pergamon, 2006.

Constantinescu, Nicolae, *Folclorul, cum poate fi înțeles. Studii și articole de etnologie românească*, București, Editura Universității din București, 2011.

Noica, Constantin, *Sentimentul românesc al ființei*, București, Editura Eminescu, 1978.

Propp, Vladimir I., *Morfologia basmului*, traducere de Radu Nicolau, București, Editura Univers, 1970.

Propp, Vladimir I., *Rădăcinile istorice ale basmului fantastic*, București, Editura Univers, 1973.

Răchișan, Delia-Anamaria, *Status-ul eroului în căutarea veșniciei și reîntoarcerea în lumea cu dor*, Simpozionul Național Constantin Noica, ediția a V-a: „Cum e cu puțință ceva nou”, coordonator: Alexandru Surdu, Ediție îngrijită de Ovidiu G. Gramași, Mona Mamulea, București, Editura Academiei Române, 2013.

Răchișan, Delia, *O etnologie a jocului în cultura tradițională românească. Jocul ca joc. Jocurile de copii*, București, Editura Moroșan, Editura Detectiv, 2010.

Reteganul, Ion-Pop, *Povești ardelenesti*, București, Editura Minerva, 1986.

Roșianu, Nicolae, *Stereotipia basmului*, București, Editura Univers, 1973.

Șăineanu, Lazăr, *Basmele române*, București, Editura Minerva, 1978.

Vulcănescu, Romulus, *Mitologie română*, București, Editura Academiei Române, 1985.