THE REPRESENTATION OF THE NEGATIVE NATURE (TRAIT) ON THE CHARACTERS AND OBJECTS IN THE FOLK TALES GATHERED BY I. G. SBIERA

Sergiu Crăciun
PhD Student, „Ștefan cel Mare" University of Suceava

Abstract: The negative character represents an essential narrative compositional element in folk fairy tales, being in opposition to the positive one. The two narrative instances may or may not tend towards a certain goal, sometimes common, sometimes different. In most cases, the destiny of the future hero, who has gone through the initiation stage, is decided by the negative character, with whom he must confront in the end.
What are the reference points that guide us to consider a character, at a certain moment, the antagonist of the action? Is the presence of the antagonist in folk fairy tales singular or doubled, sometimes tripled depending on the situations and obstacles encountered by the hero during his initiatory journey. These are some of the premises from which we start to reveal the mythical-symbolic values of negative characters in fairy tales collected by I. G. Sbiera.

Keywords: I. G. Sbiera, literary folklore in Bucovina, folk tales, negative characters, mythological symbols.

Personajul negativ constituie un factor compoziţional narativ esenţial, în cadrul basmelor populare, aflându-se în opoziţie cu cel pozitiv. Cele două instanţe narative pot sau nu tinde spre un anumit scop, uneori comun, alteori diferit. În cele mai multe cazuri, destinul viitorului erou, trecut prin etapa iniţierii, este decis de personajul negativ, cu care în final, trebuie să se confrunte.

Care sunt punctele de reper ce ne ghidează să considerăm un actant, la un moment dat, antagonistul acţiunii? Prezenţa antagonistului în basmele populare este una singulară, sau dublată, uneori triplată în funcţie de situaţiile, de obstacolele întâlnite de erou pe parcursul călătoriei sale iniţiatice. Sunt câteva din premisele de la care pornim în relevarea valenţelor mitico-simbolice ale personajelor negative în basme culese de I. G. Sbiera.

Poveștile populare din Bucovina, culese de I. G. Sbiera (1836-1916), au fost publicate inițial în anul 1886, deși, materialul folcloric fusese deja adunat în anii 1855, respectiv 1856, încă de când era cursant al liceului din Cernăuți. În acest sens, Ovidiu Bîrlea subliniază în *Istoria folcloristicii românești* situația dificilă prin care a trecut folcloristul, pentru a-și îndeplini dorința de a publica textele culese. De aceea, ediția prezentă din anul 1971, apărută la Editura Minerva, o reproduce pe cea inițială, în care se vor găsi, pe lângă proza populară numeroasă, inclusiv cimiliturile, cântecele și lirica populară: „Ion G. Sbiera e promotorul culegerilor de folclor din Bucovina. Colecția lui va apare însă cu multă întîrziere datorită greutăților pe care le va întâmpina cultura românească în provinciile subjugate."[1]. În mare parte, textele sunt culese din satele copilăriei, Horodnicul de Jos, unde s-a și născut, Ciudeiu, Cireș și Opaiteni, de prin bazinul Siretului și Suceava. Pentru a oferi o imagine de ansamblu și

[1] Ovidiu Bîrlea, *Istoria folcloristicii românești,* Editura Enciclopedică Română, București, 1974, p. 124.

de originalitate materialului folcloric adunat, I. G. Sbiera preferă să nu indice sursele exacte ale unor texte, fapt consemnat de același istoric Ovidiu Bîrlea.[2]

Tema articolului de față vizează o analiză mitico-simbolică a personajelor negative, identificate în basmele populare culese de I. G. Sbiera. Din această perspectivă, reprezentative pentru discuția noastră sunt texte precum: *Petrea Voinicul și Ileana Cosînțana; Tei-Legănat, Sfarmă-Piatră, Strîmbă-Lemne și Șchiopul-cu-barba-cît-cot; Sucnă-Murgă; Minte-Creață, Busuioc și Sucnă-Murgă; Doi feți-logofeți cu părul de aur; Fata Rumpe-haine și Fătul-babei; Fata Ciudei, Vântul, Bruma și Gerul; Petrea Făt-Frumos și zînele; Iapa cea de trei zile de lungă.*

Preocuparea pentru personajul negativ, specifică basmelor, este un aspect bine prezentat și dezvoltat de numeroși autori, în diferite lucrări de profil. De pildă, Lazăr Șăineanu descrie acest tip de personaj ca fiind „adversarii eroului”[3] sau „dușmanii oamenilor”[4], în opoziție cu cel pozitiv, adică „eroul basmului.”[5]. Astfel că, reprezentarea forțelor opozante este dată de zmei, balauri, *monștri policefali*[6], diavol și țigani, uriași, pitici, zîne rele etc., cărora le acordă succinte descrieri: „Feții-frumoși se luptă necurmat cu dușmanii oamenilor: cu zmei cari răpesc fete de împărați; cu balauri, monștri policefali (corespunzând hidrelor din mitologia clasică), cu uriași sau pitici antropofagi și cu zîne rele cari răpesc oamenilor puterile ori vederile.”[7]. Despre *Diavol* afirmă că este naiv și mereu mințit, datorată „neputinței” și „imbecilității” sale.

Țiganul este cel care, în majoritatea basmelor, se mândrește cu rezultatele pe spatele muncii celorlalți eroi, lucru care nu durează la nesfârșit, fiind aspru pedepsit. Țiganca, falsa eroină, apare în ipostazele împărătesei frumoase, pe care o înlocuiește prin metode viclene, pentru a beneficia de onorurile lui Făt-frumos.

Prin opoziție cu această entitate negativă, a personajului răufăcător este eroul basmului, care, așa cum evidențiază Lazăr Șăineanu, „se deosibește prin însușiri alese: el e în genere frumos, voinic și plin de omenie; are păr de aur și trei rînduri de haine mîndre: cîmpul cu florile, cerul cu stelele și soarele în piept, luna în spate și doi luceferi în umeri.”[8]

Cele două tipuri de personaje au capacitatea de a-și schimba identitatea, evident, în mod magic. Acest punct de referință este abordat de către G. Călinescu, în lucrarea *Estetica basmului,* în capitolul intitulat *Metamorfoze.* Atât personajele pozitive, cât și cele negative trec printr-o serie de transformări, numite de estetician, *metamorfoza propriu-zisă* și *proteism.*[9] Pe de o parte, metamorfoza se referă la omul care poate dobândi diferite ipostaze: feciorul în porc, ca rezultat al unui blestem, zâna poate deveni pește, cu scopul de a fi soția eroului. Pe de altă parte, *proteismul* constă în posibilitatea peronajelor și obiectelor năzdrăvane de a fi ceea ce doresc: „Astfel, zmeii, zmeoaicele se transformă în tot soiul de aparențe (fîntînă, grădină, viță, iapă, mreană etc.).”[10]. Este de remarcat faptul că întreaga lucrare reprezintă o amplă discuție a acestei tematici, specifică personajelor și obiectelor, prezente în cadrul basmelor fantastice.

Prin modul lor de înfățișare, basmele fantastice sunt strâns legate de cele două tipuri de prezențe, personajul pozitiv și cel negativ. Astfel că, cele două entități, cu roluri bine

[2] *Ibidem,* p. 125.
[3] Lazăr Șăineanu, *Basmele române în comparație cu legendele antice clasice și în legătură cu basmele popoarelor învecinate și ale tuturor popoarelor romanice,* Editura Minerva, București, 1978, pp. 34-35.
[4] *Ibidem.*
[5] *Ibidem.*
[6] *Ibidem.*
[7] *Ibidem.*
[8] Lazăr Șăineanu, *op. cit.,* pp. 34-35.
[9] G. Călinescu, *Estetica basmului,* Editura Pentru Literatură, București, 1965, p. 159.
[10] *Ibidem.*

definite în acțiunea basmului, se află în permanentă relație de opoziție, stabilindu-se cunoscuta dihotomie dintre *bine* și *rău.* În general, personajul negativ are multiple accepțiuni: antagonistul (*antagoniștii*)[11], opozantul (*opozanții*)[12], răuvoitorul, răufăcătorul, adversarul, dușmanul etc., fiind concretizat sub înfățișare omenească, animalieră sau prin diverse obiecte, lucruri, fenomene naturale. Latura abstractă a personajului negativ poate fi asociată cu obstacolul, care trebuie doborât, astfel încât, eroul să-și continue misiunea pentru care a fost sau este trimis. Este evidentă dubla ipostază pe care o poate avea personajul negativ, față de eroul basmului.

Mai întâi, caracterul demonic, de care se folosește pentru a împiedica orice dorință a personajului pozitiv de a face un bine, de a-și salva viitoarea împărătească, de sub ghearele zmeului, și, în același timp, rolul de catalizator al îmbărbătării mezinului, al formării viitorului erou, de unde și cunoscutul motiv al novicelui. Însă, pentru a-și duce la bun sfârșit călătoria, candidatul la tron trebuie să se lupte voinicește cu cei ce-i stau în cale, folosindu-se atât de spiritul său cavaleresc, cât mai ales de personajele auxiliare, sau adjuvanții cum mai sunt numite acestea. De cele mai multe ori, ajutoarele sunt câștigate tot prin săsplata acestora, sau sprijinul pe care eroul îl oferă pe parcursul călătoriei sale. Ceea ce-l face să izbutească în lupta sa cu opozanții este principala calitate morală pe care o deține, bunătatea, dovedită prin milostenia față de anumite personaje adjuvante.

Această reprezentare imaginară (implicit mitologică) sau reală a personajului negativ, ca parte esențială a creațiilor fantastice populare, este identificată de către V. I. Propp cu un *răufăcător,* iar „Rolul lui este de a tulbura liniștea familiei fericite, de a aduce cu sine o nenorocire, de a dăuna, de a aduce o pagubă. Răufăcătorul poate fi zmeul, dracul, tîlharii, vrăjitoarea, mama vitregă etc.”[13]. În aceeași ordine de idei, V. I. Propp propune o tipologie a personajului negativ, pe care o putem folosi în procesul de identificare și prezentare a personajelor opozante, din basmele populare culese de I. G. Sbiera și nu numai. Astfel, categoria antagonistului din basme încadrează tipuri precum:

1. *„Răufăcătorul care încearcă să iscodească cum stau lucrurile* **(iscodirea);**
2. *Răufăcătorul care obține informații asupra victimei sale* **(divulgarea);**
3. *Răufăcătorul care încearcă să-și înșele victima pentru a pune stăpânire pe ea sau pe averea ei* **(vicleșugul);**
4. *Răufăcătorul care face un rău sau aduce o pagubă unuia dintre membrii familiei* **(prejudicierea);** Această categorie a prejudicierii dezvoltă și alte roluri ale adversarului. Printre acestea numărându-se:
5. *Răufăcătorul ce răpește pe cineva;*
6. *Răufăcătorul care fură sau ia cu de-a sila unealta năzdrăvană;*
7. *Răufăcătorul care fură sau distruge recolta;*
8. *Răufăcătorul care fură lumina zilei;*
9. *Răufăcătorul care săvârșește un rapt în altă formă,* decât cele precedente;
10. *Răufăcătorul care vatămă trupește;*
11. *Răufăcătorul care determină o bruscă dispariție* (prin înșelătorie sau vrăjitorie);
12. *Răufăcătorul care cere să-i fie dată victima sau o ademenește;*
13. *Răufăcătorul care izgonește pe cineva;*
14. *Răufăcătorul care poruncește ca cineva să fie aruncat în mare;*

[11] Viorica Nișcov, *A fost de unde n-a fost. Basmul popular românesc,* Editura Humanitas, București, 1996, p. 76.
[12] Gheorghe Vrabie, *Proza populară românească. Studiu Stilistic,* Editura Albatros, București, 1986, p. 151.
[13] V. I. Propp, *Morfologia basmului,* Editura Univers, București, 1970, pp. 32-33.

15. *Răufăcătorul care vrăjește o făptură sau un lucru;*
16. *Răufăcătorul care săvârșește o substituire;*
17. *Răufăcătorul care dă poruncă să fie ucis cineva;*
18. *Răufăcătorul care săvârșește un omor;*
19. *Răufăcătorul care închide în temniță, ține cu sila;*
20. *Răufăcătorul care amenință cu o călătorie silită;*
21. *Răufăcătorul care amenință cu un act de canibalism;*
22. *Răufăcătorul care chinuie victima în timpul nopții;*
23. *Răufăcătorul care pornește război*."[14]. Această clasificare a fost realizată, după cum afirmă însuși autorul, folosindu-se de anumite basme selectate pentru analiză.

Zece dintre basmele populare culese de cărturarul bucovinean, I. G. Sbiera, care fac parte din volumul *Povești și poezii populare românești,* cuprind o serie de personaje, încadrate în tipul *răufăcătorului,* a adversarului, în raport cu opusul său, eroul (de cele mai multe ori, un Făt-frumos). De remarcat este faptul că, un singur basm popular poate avea mai multe personaje negative, iar la polul opus, un alt basm deține doar un singur opozant, cu roluri mai puțin semnificative în desfășurarea acțiunii. Astfel, sunt evidente următoarele personaje negative: Mama vicleană; cei șapte zmei (șase uciși, al șaptelea rămas în viață); *Zmăul,* Zmei și Zmeoaice (copiii acestora); Pasărea Măiastră; Scroafa (porcul); Fântâna moartă cu apă-moartă; Fântâna vie cu apă-vie; Șchiopul-cu-Barba-Cât-Cot; Sfarmă-Piatră; Strâmbă-Lemne (cei doi încep prin a fi personaje pozitive, dar pe parcurs, se vor metamorfoza în personaje negative, răuvoitoare, mai ales față de eroul basmului); Balaurul cu două capete; *Nouraşul* (care răpește cele trei fetele); Țiganca (slugă și împărătească); Fata-Rumpe-Haine; Țepușii gardului; Baba Relea; Dracii; Iapa și Vulpea.

Zmeul/Zmăul, Zmeoaicele, copiii zmeilor și mama vicleană

Așa cum subliniază lucrările de specialitate, Zmeul este un personaj negativ cu o prezență puternică și extinsă la nivelul basmelor populare românești.

De altfel, prima dintre referirile autorilor în privința acestui personaj negativ este zmeul. (Lazăr Șăineanu, Romulus Vulcănescu, G. Călinescu, Gheorghe Vrabie, Viorica Nișcov etc.). Din acest motiv, în capitolul *Zoomitologia,* din cadrul lucrării *Mitologie română*, Romulus Vulcănescu consideră Zmeul ca pe un personaj complex: „Cea mai complexă făptură antropo-ofidiană este zmeul cu trupul lui de om, cu pielea acoperită cu solzi, cu coadă de șarpe și cu aripi ca de liliac, care trăiește pe Celălalt tărâm, pe pământ la capătul lumii și chiar în primul cer la marginile lui."[15]. În basmul popular *Petrea Voinicul și Ileana Cosânzana,* apar șapte zmei, din care șase sunt uciși de Petrea Voinicul, iar cel de-al șaptelea este lăsat să trăiască, doarece are o frumusețe aparte, care-i fură ochii mamei feciorului: „Cutreierînd așa lumea, au dat într-o pădure de o curte foarte frumoasă. Într-însa erau încuiați șepte zmei. El au intrat înlăuntru și au ucis șese, iară pe unul nu s-au îndurat să-l ucidă pentru frumusețea lui cea mare."[16]. Fiindcă locurile unde trăia zmeul erau atât de bogate și frumoase mama și Petrea Voinicul au decis să trăiască pe acest tărâm cu zmeul, încuiat într-o încăpere, unde nimeni fără voia feciorului nu avea voie.

Balaurul cu două capete, Șchiopul-cu-Barba-Cât-Cot, Sfarmă-Piatră și Strâmbă-Lemne.

Basmul popular *Tei-Legănat, Sfarmă-Piatră și Strâmbă-Lemne și Șchiopul-cu-Barba-Cât-Cot* pune în lumină alte personaje negative și ipostazele sale. Încă de la începutul textului, personajul principal, Tei-Legănat, aceeași reprezentare pentru Făt-frumos, se confruntă în

[14] V. I. Propp, *op. cit.*, pp. 33-38.
[15] Romulus Vulcănescu, *Mitologie română,* Editura Academiei România, București, 1987, p. 528.
[16] I. G. Sbiera, *Povești și poezii populare românești,* Editura Minerva, București, 1971, p. 31.

primul rând cu Șchiopul-cu-Barba-Cât-Cot, care fură mâncarea lui și a prietenilor lui de drum, Sfarmă-Piatră și Strâmbă-Lemne. Deși este ținut legat de un copac, Șchiopul fuge cu tot cu arbore într-o groapă, care avea să fie numită *Lumea neagră,* adică celălalt tărâm. Tei-Legănat pleacă în această aventură pentru a-l căuta, însă se întâlnește cu trei personaje fabuloase, specifice basmelor populare: Sfânta Duminică, Sfânta Luni și Sfânta Vineri, căruia îi dăruiește câte o fată pentru el și ceilalți doi tovarăși. Pe parcursul textului, Sfarmă-Piatră și Strâmbă-Lemne devin orgolioși pentru frumusețea lui Tei-Legănat și a soției lui, preferând să nu fie inferiori eroului. Astfel că, ei sunt foarte hotărâți să-l trimită pe Tei-Legănat înapoi în tărâmul numit *Lumea neagră,* din care nu va putea ieși decât cu ajutorul unei pajure, care-i salvează puii din ghearele balaurului cu două capete:

„Ea scotea în toți anii pui, dară n-avea nici într-un an parte de dînșii căci, când era ei mai frumoși, venia un bălaur cu doauă capete și-i mînca, și tocmai acuma sosise timpul acela și pajura s-au fost dus de la cuib.”[17]. Datorită pajurei, Tei-Legănat va ajunge înapoi în *lumea albă,* unde este nevoit să se înfrunte cu fărtații săi, cărora le acordă pedeapsa cuvenită, dar nu oricum ci printr-o metodă voiniceacă. Practic, cei doi tovarăși care au ținut-o pe soția lui Tei-Legănat ca slugă la cetățile construite de ei, sunt pedepsiți de propriul destin. Astfel, eroul le propune: „Deci, ca voinici și fărtați ce ați fost, haidam să azvîrlim în astă dimineață, fiecarele buzduganul și paloșul său în sus, și când s-or întoarce îndărăpt ș-or pica în jos, să cadă drept în capul și în inima fiecăruia și să ne toropească, de cumva n-am fost unul altuia cu credință și cu priință, atunci buzduganul și paloșul să cadă înaintea fiecăruia și să se înfingă în pământ.”[18]. Pajura din acest basm este descrisă de Romulus Vulcănescu ca fiind o făptură fantastică mitologică[19], iar unul dintre simbolurile sale este rolul de mesager. Se poate ca întâlnirea cu Tei-Legănat să-i dea un semn al viitoarei fetei frumoase pe care o va primi de la Sfânta Duminică, de-a lungul călătoriei sale.

Nourașul, Țiganca, Fata Rumpe-Haine, Dracii, Iapa și Vulpea

Considerăm nourașul ca fiind un personaj negativ, la nivelul textului *Sucnă-Murgă,* însă este intermediarul zmeilor din tărâmul celălalt, al cerului, care îl trimite să răpească cele trei fete ale împăratului, care stăteau în grădina palatului: „iată că se ivește un nouraș, ca un fulger din senin, se lasă asupra fetei împăratului, și apucând-o, au răpit-o spre ceri în sus cu sine.”[20]. Dacă luăm în considerare atât opinia formultată de V. I. Propp, dar și cea a lui G. Călinescu, pentru care personajele se pot transforma sub diferite înfățișări, am interpreta norul ca pe zmeii care trăiau în cer, copii unei zmeoaice dar și a *zmăului cel mare.* În cadrul acestui basm popular fantastic, personajul negativ este învins de Sucnă-Murgă, o altă înfățișare pentru a desemna eroul cel voinic și frumos. Sucnă-Murgă este și titlul basmului în discuție, dar și eroul care va reuși să le înapoieze pe fete împăratului, luptându-se atât cu cei trei copii zmei, pe care îi învinge cavalerește.

Este de remarcat faptul că Zmeoaica negociază cu Sucnă-Murgă pentru a nu-i tăia celălalt cap, astfel îl sfătuiește cum să evadeze cu tot cu fete din ținutul zmeilor. Totuși, eroul decide să o omoare, cu scopul de a nu mai naște alți zmei care să facă la rândul lor rău: „- Lasă-mă măcar cu un cap, vestite Sucnă-Murgă! Tu mi-ai tăiat copiii și mi-ai stîrpit sămînța! Lasă-mă, mă rog, să trăiesc măcar eu cu un cap așa! Sucnă-Murgă însă i-au zis: - Zmeoaică, pui de șerpe! Eu te-oi lăsa, de mi-i spune cum să ies pe lumea mea! [...]

Auzind Sucnă-Murgă această taină, i-au tăiat zmeoaicei și celălalt cap, ca nu cumva rămînînd ea, să plodească alți zmei, și aceștia să-l neliniștească mai pe urmă.”[21]. În final,

[17] *Ibidem,* p. 114.
[18] *Ibidem,* p. 118.
[19] Romulus Vulcănescu, *op. cit.,* p. 538-539.
[20] I. G. Sbiera, *op. cit.,* p. 121.
[21] *Ibidem,* pp. 127-128.

Sucnă-Murgă este răsplătit de către împărat cu una dintre fiicele sale, pentru moștenirea împărăției.

Un alt personaj negativ este Țiganca, prezentă în basmul popular *Doi feți-logofeți cu părul de aur.* Povestea ne-o prezintă pe țigancă, sluga împăratului, a cărui soție trebuia să-i nască doi copii gemeni și frumoși. Plecat de acasă, fata urma să-i nască doi feți-logofeți-cu-părul de aur, însă, invidioasă, țiganca îi înlocuiește pe copii cu doi cățeluși, născuți în același timp. Copii sunt ascunși în diferite locuri ale curții îmărătești, pentru ca împăratul să ia decizia să o înlocuiască pe soție cu cea care fusese slugă, fără să-și dea seama de cele întâmplate. Copiii au fost puși în locul cățeilor pentru a fi mâncați de haită, însă, la cât erau de frumoși, mai mult îi îngrijea, fără să le facă vreun rău. Locul în care au fost îngropați au crescut doi nuci frumoși, din aceștia împăratul a hotărât, la îndemnul țigăncii, să facă un pat mare și frumos. Nici somnul nu era atât de bun pentru țigancă, deoarece când dormea avea impresia că stă pe unul dintre fii împăratului, lucru ce-i crease neliniște mare. În cele din urmă, tot falsa eroină l-a rugat pe împărat să pună patul pe foc, însă de acolo au sărit două scântei de jăratic, fiind cei doi Feți-logofeți. Copiii au crescut mari și l-au vizitat pe împărat, care au demascat-o pe țigancă, fiind pedepsită în urma faptelor săvârșite de ea, în tot acest timp: „Împăratul, pe cît era de voios pentru această prifacere neașteptată, pe atîta s-au cătrănit asupra țigăncii și au poruncit hargaților să aducă șapte harmăsari, cei mai sirepi, și să lege pe țigancă de cozile lor, și apoi să li deie drumul cu dînsa.”[22]

Opozantul din basmul *Iapa cea de trei zile de lungă* este însăși iapa, care mânâncă toată mâncarea celorlalte animale și bea toată apa din râuri. Conform clasificării lui V. I. Propp, iapa din acest basm se încadrează în tipologia *Răufăcătorului care fură sau distruge recolta;* Prezentarea calului, sub forma unui animal răuvoitor este realizată încă de la începutul basmului: „Iapa aceasta era pîn la prînz pintenoagă, iar pîn la miazăzi brează. Ea era așa de mare și-atîta încăpea într-însa, încît nu-i mai ajungea pășunea de primprejur și trebuia s-o ducă prin codri și munți ca să se sature de păscut. Cînd bea apă, sorbia toată apa din părăul ce curgea prin sat.”[23].

Din punct de vedere simbolic, iapa este aici percepută și sub formă de zmeu, care instalează neliniștea și nesiguranța în rândul oamenilor. Remarcăm faptul că acest animal nu este confruntat cu un erou anume, ci mai degrabă cu un vultur, care vine, o ia de coarne, o plimbă în înaltul cerului și o scapă în coarnele unui țap. Sigur că, aspectul fantastic joacă un rol deosebit aici, deoarece ni se prezintă faptul că țapul nu simte nimic, iar această iapă a putrezit în coarnele țapului. Este aici evidentă prezența uriașului ca personaj, nu negativ ci auxiliar, în mod indirect, care elimină personajul negativ și anume vulturul. Din oasele iepei, găsite de niște feciori voinici, este construit o mare cetate, dar intervenția unei vulpi, care mânca zilnic din coastele acestei cetăți, o preschimbă automat într-un opozant mai puțin semnificativ, dar care, în final fusese ucisă de locuitorii acelui ținut. Vulpea era considerată astfel, un dușman: „Cînd noaptea, iată că vine o namilă de vulpe care au început a roade așa de cumplit, cît învîrtea cetatea rozînd. Cum au zărit-o pîndașii, au sărit fiecare cu ce avea în mînă și au tot dat într-însa pînă ce au omorît-o. Acum bucuria lor că au scăpat și de dușmanul lor cel mai mare!”[24].

Prezența dracilor ca personaj negativ este realizată în cadrul basmului popular *Împăratul împietrit.* Un fecior a aflat de o cetate împietrită cu toți cei care trăiseră acolo, de către forțele răului.

Dracii au păstrat pentru ei patru zâne, pe care le trimitea să păzească această cetate împietrită, iar cele care nu îndeplineau cu strictețe misiunea, erau împietrite pe loc. Feciorul,

[22] *Ibidem,* p. 153.
[23] *Ibidem,* p. 217.
[24] *Ibidem,* pp. 219-220.

apelând la un ritual magico-religios, pătrunde în regatul împietrit, aprinde lumânări, îngenunchează și se roagă neîncetat. Dracii văzând acest lucru nu au cum să intervină, aceștia fiind doborâți de multitudinea lumânărilor care fuseseră aprinse: „A treia noapte au venit ucigă-i-crucea cu iadul întreg înăintea lui și cu înfricoșări și mai cumplite decît înainte, dar toate acestea n-au îngrozit pe voinic, nici nu l-au stingherit din citire; el au rămas totuna lipcă cu ochii pe carte. Deodată, se fac ucigă-i-crucea nevăzuți. Voinicul rădică ochii de pe carte și se uită împrejurul său. Și ce minune! Toate s-au fost despietrit, toată cetatea și tot ținutul ei, și toți oamenii și toate dobitoacele și toate ierburile au fost înviat! Și acele patru fete încă au scăpat curate și foarte frumoase din mîna dracilor.”[25]

În cadrul unui alt text, Fata Rumpe-Haine este un personaj mai puțin negativ, care preferă să-și petreacă nopțile alături de zmei, cu care dansa și se desfăta. De aici, și titlul basmului *Fata Rumpe-Haine și Fătul-babei.* Fătul-babei este eroul care se oferă la curtea împăratului pentru a afla de ce fiica lor are tot timpul hainele și pantofii rupți. De fapt, feciorul babei, ultimul ales, se prefăcea că doarme, păzind fata împăratului, noaptea, când ieșea pe furiș să meargă în cer la zmei: „Ea petrecea toată noaptea în jocuri și ospețe cu zmeii apoi către ziuă venia iarăși acasă.”[26]. Demascarea fetei este făcută doar prin dovezile pe care Fătul-babei le aduce în fața împăratului: o bucată din cămașa zmeului și mărul scăpat sub pat. Sigur că și aici întâlnim procesul de metamorfozare, explicat de G. Călinescu în *Estetica basmului* (*metamorfoza și proteismul*). În cazul de față, feciorul se transformă într-un purice, care se strecoară sub cămașa zmeului, îl pișcă și-l determină să părăsească încăperea, astfel încât, eroul să prindă câte ceva, pentru a putea demonstra isprăvile făcute de fată. Este aici fata un personaj negativ? Se poate interpreta și așa, deoarece manifestă un alt comportament în timpul zilei față de tatăl ei și o altă atitudine noaptea, pe întuneric. Cele două ipostaze amintesc de ambele forțe specifice basmului fantastic, cele ale răului și binelui, doar că Fata Rumpe-Haine nu le poate sluji pe amândouă. În același basm, apar țepii gardului care strigă neîncetat „cap de om, cap de om”[27], adică cei care au fost puși de împărat să-i distrugă pe voinicii care nu-și duceau la bun sfârșit misiunea, doar Fătul-babei a scăpat, fiind răsplătit cu moștenirea tuturor împărățiilor și a unei nunți pe cinste.

O concluzie care să pună la un loc câteva din aspectele cercetate de noi aici (și asupra cărora vom reveni) nu ar putea duce la o idee comună, aceea în care doar personajele sunt negative. De aceea, avându-l ca reper pe G. Călinescu, cel care evidențiază în *Estetica basmului* tipurile de metamorfoză din basmele populare și culte, am putea sublinia, așa cum s-a demonstrat în studiul de față, faptul că prin metamorfoză, altfe spus, prin procesul ”magic” de transformare, o parte din obiecte, entități (non)animate își atribuie rolul de așa-zis personaj negativ, mai ales prin modul de manifestare, cu precădere răuvoitor.

BIBLIOGRAPHY

Opere:

Sbiera, I. G., *Poveşti şi poezii populare româneşti,* Editura Minerva, Bucureşti, 1971.

Referințe de specialitate:

Bîrlea, Ovidiu, *Istoria folcloristicii româneşti,* Editura Enciclopedică Română, Bucureşti, 1974.

Călinescu, G., *Estetica basmului,* Editura Pentru Literatură, Bucureşti, 1965.

Evseev, Ivan, *Enciclopedia semnelor şi simbolurilor culturale,* Editura Amarcord, Timişoara, 1999.

[25] *Ibidem,* p. 202.
[26] *Ibidem,* p. 186.
[27] *Ibidem,* p. 188.

Nișcov, Viorica, *A fost de unde n-a fost. Basmul popular românesc,* Editura Humanitas, București, 1996.

Propp, V. I., *Morfologia basmului,* Editura Univers, București, 1970.

Satco, Emil și Niculică, Alis, *Enciclopedia Bucovinei,* Vol. III, Editura Karl A. Romstorfer, Suceava, 2018.

Șăineanu, Lazăr, *Basmele române în comparație cu legendele antice clasice și în legătură cu basmele popoarelor învecinate și ale tuturor popoarelor romanice,* Editura Minerva, București, 1978.

Vrabie, Gheorghe, *Proza populară românească. Studiu Stilistic,* Editura Albatros, București, 1986.

Vulcănescu, Romulus, *Mitologie română,* Editura Academiei România, București, 1987.