

# CREATURI FANTASTICE ȘI DIFICULTĂȚILE TRECERII UNUI PRAG ÎN BĂSMELE ROMÂNEȘTI

## SUPERNATURAL CREATURES AND HARDSHIPS IN SURPASSING A THRESHOLD IN ROMANIAN FAIRY TALES

**Maria HOLHOȘ**

Center for the Research or the Imaginary *Speculum*  
1 Decembrie 1918 University of Alba Iulia, Romania

Email: holhos\_maria@yahoo.com

**Andra Gabriela HOLHOȘ**

Centre for the research of the imaginary *Speculum*  
Sports High School, Alba Iulia

Email: andra\_g\_avram@yahoo.com

### **Abstract:**

*In the Romanian fantastic fairy tales volumes “Fata răpită de Soare” (The Girl Kidnapped by the Sun), “Frumoasa Lumii” (The Beauty of the World) and “Inimă Putredă” (Rotten Heart), belonging to the I. Opreșan collection, several imaginary creatures from the earth, the air and the water can be identified. These creatures’ shapes and characteristics acquire fantastic dimensions and features, and their presence in the structure of the fairy tale marks a symbolic threshold. The human character in a crisis meets a numen being who mediates the passing from here to there, to the other realm. Thus, one passes from a familiar space to a contrasting, timeless one, representing a way towards self-knowledge. There will be confrontations in a fictional world with evil presences or benefic entities. Both in the ascendant and descendant spatial structures, the characteristics of the imaginary creatures usually get hyperbolic dimensions, thus increasing the suspense and emphasizing the dominant features.*

**Keywords:** fantastic; hyperbolic; confrontation, good, evil, creatures.

Aria cercetărilor pentru culegerea basmelor din colecția

## ***Creaturi imagine terestre, aeriene și acvatic***

I. Opreșan a cuprins inițial „Împrejurimile” Bucureștiului și ale Bârladului. S-a extins apoi cuprinzând *olaturile* (ținuturile, regiunile) din interiorul și din afara granițelor țării. În ultimul deceniu al secolului al XX-lea s-au întreprins cercetări și în Republica Moldova, în compania unor folcloriști din Chișinău. Au fost culese peste cinci sute de creații populare, textele au fost înregistrate cu aparatură științifică și apoi transcrise cât mai aproape de pronunția regională. Nu s-a eliminat și nu s-a adăugat nimic, s-au păstrat cuvintele parazitare, iar la sfârșitul textului s-a precizat un scurt dialog cu povestitorul. În realizarea acestei colecții se resimte ecoul recomandărilor făcute în urmă cu mai bine de un secol: „Un culegător bun de basme va fi numai acela care nu va amesteca limba și lipsa de stil a literaturii numite artistice în graiul naiv al poporului, acela care nu va sădi flori exotice în câmpia înflorită a geniului popular.” (Gaster, 2003: 251). Cu această colecție s-a realizat un impresionant florilegiu, fiind cuprinse basme rare sau altele necunoscute, îmbogățind patrimoniul cultural național. Tematic, această colecție, alcătuită din nouă volume, poate fi considerată o continuare pentru lucrarea lui Ovidiu Birlea, *Antologie de proză populară epică* (1966).

În basmele populare din primele trei volume ale colecției I. Opreșan (*Sora Soarelui, Frumoasa Lumii, Inimă Putredă*) pot fi remarcate o varietate de creaturi terestre, acvatic și aeriene înzestrate cu însușiri fantastice. Rolul acestora în structura basmelor este foarte variat, deseori punând la încercare calitățile protagonistului. În multe basme din această colecție personajele fantastice intermediază trecerea eroului pe celălalt tărâm: „un univers paralel, sub pământ, deasupra acestuia sau la capătul lui, în care trăiesc atât ființe umane, cât și nonumane...” (Olteanu, 2021a: 459). Prezența acestor creaturi fantastice anticipează momentul trecerii printr-un anumit prag descris cu forme surprinzătoare și plasat în cele mai neașteptate zone geografice. Acest prag devine pentru protagonist și un avertisment că de aici lucrurile se schimbă, vor exista alte reguli de supraviețuire. Pătrunderea pe alt tărâm este urmată de fapte de armă, salvări memorabile și de cele mai multe ori căsătorii-recompense. Potrivit basmelor populare, în general, se pot identifica două tipuri de fantastic. Unul este prezent în introducere, manifestându-se ca o tulburare a ordinii

## ***Creaturi imagine terestre, aeriene și acvatic***

într-un mediu determinat și este considerat „un fenomen de implozie” (Ursache, 1980: 268). Celălalt tip de fantastic manifestat în spațiul narativ, pare tot o tulburare a ordinii, de data aceasta de către protagonist, fără să mai fie limitat spațiul de acțiune, acesta devine „un fenomen de explozie.” (Ursache, 1980: 269). În aventura eroică de restabilirea ordinii protagonistul întâlnește ajutoare sau opozanți, uneori creaturi fantastice. Identificând anumite corespondențe sau alte ori discrepanțe în descrierile acestora, creaturile fantastice pot fi grupate după unele caracteristici.

### **Ființe metamorfozate**

În această categorie pot fi incluse personaje umane sau animaliere care se metamorfozează voluntar sau involuntar. Există protagoniști ai basmelor metamorfozați de către anumite ajutoare cu scopul de a trece un prag în misiunea propusă. Costăchel devine invizibil doar cu ajutorul unor obiecte miraculoase (biciul, pălăria, opincile). În opinia folcloriștilor „invizibilitatea este culmea capacității de a te metamorfoza” (Olteanu, 2021c: 107), eroul din basm reușește astfel să depășească pragul dintre cele două lumi, uneori ajungând într-un spațiu edenic. (*Povestea cu Costăchel*) Zona spre care se îndreaptă personajul uman, în proba impusă sau aleasă, este una amenințată de primejdie, de obicei precizându-se că viața este pusă în pericol, iar metamorfozarea devine o alternativă salvatoare.

O fată de împărat a fost schilodită la porunca mamei vitrege. Ea era înzestrată cu darul de a pardosi cu aur și de a umple locul cu mărgăritare atunci când vorbea. Este salvată, fiind transformată de un personaj inițiator în porumbiță. (*Cu oarba din grădină*) Un alt personaj, Pămblicuță, reușește să se salveze transformându-se în porumbel. Transformările personajelor sunt provocate uneori de atitudinile celor din jur. Fiul de împărat a fost metamorfozat în balaur cu douăsprezece capete (*Cu Trandafir și Busuioc*). Nevoia, ultima fiică a unei bătrâne, a fost bătută de mama ei, încât s-a putut ascunde într-o cutie. (*Cu vișină*) Metamorfozările primesc cele mai neașteptate forme. O tânără se transformă în vulpe, apoi în cal. (*Împăratul cu păsările dragostelor*) O zmeoaică îi preface pe cei opt feciori ai împăratului în cai, iar pe fiica celui împărat în pasăre. (*Cu*

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

*Bogdan*) Metamorfozările sunt variate, deseori neașteptate, punând în lumină ingeniozitatea creatorului în general: „Întâlnim în basmele noastre oameni care se transformă în animale, animale care se transformă în oameni. Și aici lucrează fanntezia noastră.” (Cocchiara, 2004: 338).

Câteva basme se diferențiază prin seria de metamorfozări. Nicodim, fiul cel mic al împăratului își petrece timpul stând după sobă, în cenușă. Se dovedește mai viteaz decât ceilalți doi frați în misiunea de a aduce pentru împărat luna, stelele și căldărușa de botez. În lupta cu al treilea zmeu se transformă în roată de plută, în flacăra roșie, în muscă și în cotoi. Revine la înfățișarea lui de flăcău de optsprezece ani. (*Nicodim Viteazu*) Mezina împăratului, după ce a luat creanga din salcia mirositoare de sub pământ este blestemată de înger și devine băiat. (*Povestea cu cătcăunele*) Un alt voinic, Stan, trădat de soția lui se metamorfozează într-un armăsar și apoi într-un rățoi de aur pentru a scăpa de răzbunarea soției și concubinului. (*Stan, fecioru lui Gorgan*) Baltazar se poate strecura pe o ureche a calului năzdrăvan și apoi să iasă pe cealaltă ureche. Acest ritual transformă viteazul și calul, devenind de aur și cu puteri supranaturale, încât s-au ridicat în zbor până în înaltul cerului. (*Baltazar*) Aceste episoade de înălțare a personajelor din basme au rolul de a le diferenția de cei neinițiați deoarece: „...ascensiunile, urcările de munți sau scări, zborurile în văzduh etc. semnifică întotdeauna transcenderea condiției umane și pătrunderea în niveluri cosmice superioare.” (Eliade, 2017: 123). Un fiu de împărat pentru a îndupleca fata unui împărat să-l urmeze este metamorfozat în pește, apoi în corb și la urmă în păduche. (*Povestea cu galbin Împărat*) Un împărat pentru a verifica vitejia celor trei fii se metamorfozează pe rând în urs, apoi în lup și în ultimul rând într-un balaur cu nouă capete. În același basm fiica împăratului Lege Bună se transformă pe rând în „breană”, apoi în iepuroaică și în lindină. (*Povestea cu Verde-mpărat și Roșu-mpărat*) Un basm popular se particularizează prin mulțimea și diversitatea metamorfozărilor personajelor, ca într-un joc al competițiilor. Viteazul Nimica se transformă pe rând în: unchiaș, călugăr, rățoi, stejar. Tânăra care îl ajută și îl însoțea, deși era fiica unui căpcăun, se transformă în: lan de orez, mânăstire veche, lac, fântână. Zgrițuroaica-căpcăuneasa, urmărind tinerii, se transformă în: scorpie apoi în țap. (*Cu*

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

*Nimica*) În alt basm viteazul Spic-de-Grâu și fratele său de cruce sunt transformați de fetele furate de zmei în niște agrafe. (*Spic-de-Grâu*) Dorind să-și salveze cele trei surori răpite de zmei, viteazul Mazăre Văsălie a trecut pe celălalt tărâm, coborând pe o „hudă”. Acest lucru a fost posibil doar cu ajutorul fraților de cruce cu chipuri și îndeletniciri ciudate: Bulbuc, Strâmbă Lemne și Mută Dealuri. Eroul pătrunde în alt tărâm, o structură spațială descendentă: „Dacă l-o slobozât acolo, s-o dus acolo, pe ceie lume, acolo unde-o fost buricu pământului.” (*Mazăre Văsălie*) Toate erau schimbate, iar zmeii înainte de a se lupta îl întrebau cum vrea să iasă din casă ca pisica sau ca un câine, implicând tot o metamorfozare a personajelor. Tânărul voinic, Lacrimă, din basmul omonim, ajutat de uriașii Sfarâmă Piatră, Stâmbă Lemne și Sfarâmă-Fier, ajunge pe celălalt tărâm pătrunzând printr-un portal inedit, un puț fără fund. Eliberează fetele furate de Statu-Palmă-Barbă-Cot. Alt personaj cu puteri miraculoase, un vrăjitor, îl ajută pe Gheorghită să ajungă pe celălalt tărâm printr-un mușuroi de cârțiță. Tânărul viteaz reușete să afle că puterea vrăjitorului se află într-un ulcior vechi, eliberând apoi fata împăratului dusă pe celălalt tărâm. (*Gheorghită Viteazul*) Ionică se transformă în armăsar de aur apoi în rățoi de aur. (*Ionică Ram dă Tei*) Mimică se transformă în porc, altă dată în cal și apoi în bob de mei. (*Mimică*). Un alt basm ne surprinde prin transformarea protagonistului în vier, taur, cal, porumbel. (*Petre Urmă Galbănă*) Un personaj se transformă în: cal de aur, cloșcă și pui de aur, vilă cu mai multe încăperi, porumbel, floare, bobi de grâu, vulpe. (*Cu Buchetaș*)

În unele basme este prezentată consecința dramatică a nerespectării unor interdicții. Un băiat sărman plecat în pribegie cu sora lui după ce a fost amenințat cu moartea de către părinți devine foarte însetat. Sora lui îl avertizează să nu bea apă din urmă de cerb. El ignoră spusele surorii sale, dar după ce a băut apă din urma animalului s-a transformat în cerb. (*Cu cerbu; Cerbul de aur; Cerbulețul*)

### **Creaturi cu glas uman**

Dintre animalele terestre prezente în basme pot fi amintite în primul rând animalele domestice. Oaia protectoare, considerată „o viețuitoare pură, curată - de unde și asocierea cu albina” (Coman, 1986: 14), din poruncă divină hrănește doi copii

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

nou-născuți alungați de la palat de către împărăteasă și trimiși cu servitorul să fie aruncați de pe muntele de sticlă (*Munții dă sticlă*). În alt basm personajul animalier oaia devine protectoare pentru nou-născut. Oaia năzdrăvană se dovedește cu atribute fantastice: „posedă omnisciența, înțelege graiul omenesc, percepe semnele destinului.” (Coman, 1986: 17). Din cer a trimis Dumnezeu pe rând câte o oaie cu lapte să hrănească cei trei prunci ai împăratului. (*Cu trei împărați*) Vaca este prezentă sub diferite forme și etape ale vârstei. Vaca bătrână neagră, amintind de vaca uriașă Audhulma (Bătrâna Vacă) apare în basme cu anumite calități umane: înțeleaptă, sfătuitoare și cu putere de sacrificiu (*Mitologia Nordică* 1992: 8) (*Cu Murgoci și Cerban*). Sunt prezente și alte ipostaze bovine: vițelușa care vorbește (*Povestea cu copilul dăruit de naș c-o vițeluși*), juncu Murgoci, boii Galben, Cornea, Cerbancare. Aceste animale înzestrate cu forța supranaturală mijlocesc împlinirea unor porunci severe date de stăpânii hapsâni cu speranța că le vor găsi pierzania: au luat soarele și l-au mutat două-trei straturi, au mutat palatul împăratului, s-au transformat în oraș. (*Cu Galben bou*) Doi tauri care ocroteau o vițelușă, deși erau nemulțumiți de apariția tânărului Ionel, își folosesc forța supranaturală și ară un deal de marmură. (*Povestea cu copilul dăruit de naș c-o vițăluși*) Prezența acestor animale în scenariul basmelor este des analizată de folcloriști, semnalând înzestrarea lor cu trăsături specifice fapturilor umane: „vaca ori boul năzdrăvan, eroi ai unor motive distincte, [sunt] dotați cu calități morale umane” (Vrabie, 1986: 92). Bovinele primesc deseori un rol neașteptat și, precum în mitologia egipteană boul Apis se bucura de o deosebită importanță, în basmele românești ele „păstrează sensul profund de reînnoitoare ale vieții.” (Călinescu, 2006: 99).

Personajul animalier cel mai prezent în basmele populare și cu rol de ajutor pentru protagonist este calul năzdrăvan: înfățișat în basmele fantastice „ca un animal dotat cu însușiri intelectuale excepționale, un sfătuitor al omului și un inițiat.” (Călinescu, 2006: 99). El este înzestrat cu glas uman, sfătuiră protagonistul în momentele dificile pentru depășirea unor obstacole sau pentru îndeplinirea unor probe. Din mitologia greacă suntem familiarizați cu varietatea lumii hipice: zeul Poseidon transformat în armăsar și zeița Demeter transformată în iapă, în altă conjunctură Saturn este

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

transformat în armăsar. Din mitologia celtică aflăm că Odin, zeul morților, era reprezentat pe un cal cu opt picioare. Caii Arion și Pegasos sugerează iuțeala, rapiditatea în deplasare. Calul năzdrăvan poate zbura până în înaltul cerului, uneori fiind înzestrat cu mai multe inimi (*Povestea cu Costăchel*). Pentru viteza cu care se deplasează primesc nume sugestive: Calul Vânt și Calul Gând. (*Iuda Nevăzută*) Uneori calul este înzestrat cu aripi, până la douăsprezece sau în cazuri mai rare chiar douăzeci și patru, dar nu sunt alese la întâmplare deoarece „distribuirea numerelor în basm e guvernată de semnificațiile lor magice și mitice, foarte pregnante, de odinioară.” (Nișcov, 1996: 91). Calul înaripat „exprimă fantezia: o forță de reprezentare care se poate elibera de forțele pământene și se avântă spre regiuni supraterestre.” (Mayer, 2008: 26) El călăuzește eroul basmului spre cele mai tainice locuri. Alteori calul poate fi de aur, de argint sau de aramă. Iapa are puteri miraculoase, transformă atât mînzul cât și călărețul într-un vârtej de vînt, un alt cal are o oglindă fermecată în ureche, din urechea unui cal protagonistul poate lua cute (gresie), perie, basma care se transformă în obstacole în calea următorilor. Surprinzător, un cal adăpostea în urechile lui luna, stelele și căldărușa de botez căutate de mezinul împăratului. (*Nicodim Viteazu*) Impresionat de revederea stăpânului, un cal lăcrimează și dorește să-i fie din nou de folos stăpânului. (*Fata Nevăzută, Nemaiauzită din cer căzută*) Din dorința de a-și ajuta stăpânul, calul viteazului Ipidean se transformă într-un buștean, dorind să-l ajute pe stăpîn să o răpească pe Ilvozanca, personaj feminin simbol al tinereții veșnice. (*Ipidean împărat*) Calul-roșu este cel care o ajută pe mezina împăratului travestită în Făt-Frumos pentru a duce creanga din salcia mirositoare de sub pămînt. Calul-roșu își cheamă și mama, iapa nebună cu dimensiuni hiperbolice, care vorbește și este înzestrată cu unele calități umane: înțeleaptă și generoasă. (*Povestea cu cătcăunele*) Alți cai năzdrăvani îl duc pe Simon până în al nouălea cer la moșia zmeului pe care o împarte robilor. (*Bivolon*) Cu dimensiuni hiperbolice este descris calul viteazului Tuliman: „Ș-are și calu bun. 'Ce: E tot gros, tot cât el, o juma' dă casă are dă grosâme.” (Oprișan, 2005b: 78). Acest cal se dovedește ager și priceput, chiar inventiv în lupta cu dușmanii: „calu le prindea cartușile toati numai pă copitele din spate [...] și când le da cu copitele

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

înapoi le trimitea lor în frunte și-i omora tot cu cartușali lor” (Oprîșan, 2005b: 79). Alt cal are dimensiuni mai uimitoare, este cât un munte, iar pentru a veni în ajutor stăpânului se transformă în vier să-l însoțească toți purceii la curtea împăratului. (*Cu plop de gheață*) Deseori calul năzdrăvan apare inițial cu un aspect deplorabil: „răpciugos, răpănos acolo, amarât, numa pielea și oasâli.”. (*Ciutură-Butură-Nodu-Pământului*) Ritualul purificării prin foc, mâncând jăraticul oferit de tânărul voinic, completat de reversibilitatea timpului îl transformă într-un cal „ca pepinili, gras, frumos” (Oprîșan, 2005b: 79), dovedindu-și adevăratele înzestrări, confirmând prin sfaturile lui că este inițiat.

În ajutorul protagonistului se alătură unele personaje animaliere dând un sfat, făcând posibil momentul de depășire a unei dificultăți sau chiar a unei probe. O pasăre îl sfătuiește pe tânărul Petrică să caute într-o movilă pentru a găsi o schelă de aur (*Cu Galben bou*). Un lup vorbitor îl duce pe Ivan, fiul cel mic al împăratului, ca vântul și ca gândul. (*Cu împăratu roșu*).

În secvențe cu dimensiuni miniaturale sunt prezente personaje animaliere, ajutătoare, care intervin în diverse momente sprijinind un personaj pozitiv sau alteleori unul negativ: cocoșul, pisica, câinele, ogarul. Dintre vietățile sălbatice amintim: iepurele, vulpea, ursul, lupul, armăsarul sălbatic, purceaua mistreată, șoarecele, corbul, vulturul, ciocârlanul, pajura, porumbelul, cioara, vrabia. Sunt prezente și vietățile mai mici: tăunul, musca, peștii, Cu glas uman mai întâlnim în basmele populare din această colecție papura, pomul raiului, copacul corn.

În unele situații animalele susțin personajele negative, fiind caracterizate pentru ferocitatea lor: cățelușa cu măsele de oțel, calul zmeului cu un corn în frunte. Nerespectare unei interdicții din natură poate provoca urmări dramatice asupra oamenilor. Astfel vânătorii care depășeau anumite limite erau pedepsiți de o pasăre năzdrăvană: „Da’ o pasăre ceva ce nu s-a văzut! O pasăre frumoasă, cu niște pene aurii – așa spunea – foarte frumoasă” (Oprîșan, 2005c: 31), această pasăre vorbea, dar îi pedepsea pe vânătorii care îndrăzneau să urce spre vârful muntelui. Doar Omul de Fier cu Vioara de Unde Nu Știu reușea să o îmblânzească pe această pasăre năzdrăvană ce avea puterea în trei viermi așezați într-o cutiuță din pieptul unui iepure



## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

extraordinar de frumos. La fel și purceaua Gorgoveanca, mare cât o pădure avea în corp un iepure, în acesta era un porumbel, care la rândul lui avea în piept trei gândaci, reprezentând puterea a trei zmei. Sufletul Împăratului Necurat se afla în doi porumbei aflați într-o cutie din burta unui iepure, aflat la rândul lui într-un mistreț. Împăratul zmeilor avea puterea într-un pui, aflat într-o rață, iar aceasta se afla într-un câine-porc. Adăpostirea sufletului într-o succesiune de făpturi se remarcă și în cazul altui personaj ciudat, Jumătate Om-Jumătate-Iepure, cel cu nouă capete. El avea sufletul în nouă gândaci adăpostiți într-o tabacheră, aceasta se afla într-o prepelească, situată la rândul ei într-o ladă, iar aceasta se afla într-o purcă. (*Ghelbojanca și cu Izmail*) Un șarpe mic (*Sfântul Soare*) aflat într-un stejar aprins de un zmeu, cere ajutor lui Ionică, rugându-l să proptească un lemn de trunchiul stejarului pentru a putea coborî. Este verificată a doua virtute din tabla valorilor morale și anume bunătatea sau generozitatea despre care Zoe Dumitrescu-Bușulenga susținea că este „un atribut exclusiv al oamenilor de rând.” (Dumitrescu-Bușulenga, 2011: 36-37). Salvat, șarpele se dă peste cap și „să face un balaur dă șarpe d-un metru gros – grosimea lui.” (Oprîșan, 2005a: 34). Din dorința de a-l răsplăti pe tânărul cioban, balaurul salvat îl îndeamnă pe tânărul cioban să intre în gura lui, făcând posibilă trecerea în țara șerpească. Rămâne credincios băiatului sfătuindu-l cum să se comporte cu familia șerpească, să-și aleagă recompensa și să o păstreze pentru a nu-i fi luată. Un alt șarpe prins de un împărat plecat la vânatoare reușește să-l înduplece pe fiul împăratului să-l elibereze. Îl duce pe fiul de împărat în alte ținuturi, unde întâlnește lup, urs și vulpice înzestrate cu glas uman, de fapt erau tineri blestemați să se transforme în animale. (*Dobrița*) Un șarpe năzdrăvan se prefăcea în urs: „Când s-a dat namila aia de șarpe peste cap și s-a făcut un urs dă fier vorbitor, și când venea pe drum, zarancaia pe drumuri: zang, zang, zang... Când a intrat în oraș, rămânea toată lumea împietrită, nu mai era cu suflet...” (Oprîșan, 2005c: 247). Un alt șarpe devine un prag spre alt tărâm: „în pădurea asta este un șarpe grozăvit și noi n-avem pă unde să trecem, nici în stânga, nici în dreapta, făr' sângur trecem prin gura lui” (Oprîșan, 2005c: 287). Acest ritual se repeta de trei ori, iar emoția protagonistului creștea când ștergea șarpele cu batista pe frunte și-l săruta, probă a curajului și

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

smereniei, reușind astfel să ajungă în ținutul Sticlișoarei, cea care avea fântâna cu apă miraculoasă. (*Cocoana Sticlișoara*) Șarpele, personaj animalier din basme ne amintește de „Șarpele Cosmic, Jörnungan, care înlănțuie lumea” (Eliade, 2011: 139), adversarul principal al popularului zeu germanic Thörr, predecesorul zeului războinic Odhin. La fel de înspăimântători erau: șarpele Python de la poalele Parnasului, cei doi șerpi care l-au ucis pe Laocoon și fiii lui, de Hydra, Meduza, șarpele uriaș ucis de Regulus.

Balaurul este descris cu înfățișare și putere înspăimântătoare, devenit monstrul nefast, adversarul tradițional al eroului. Balaurii, cunoscuți în basmele populare cu rolul de „gardieni, masați cu deosebire în zona izvoarelor, a fântânilor” (Olteanu, 2021b: 177), ne amintesc de păzitorul merelor din grădina Hesperidelor sau de cel al lânei de aur. Omnișcienți, înzestrați cu mai multe capete, uneori ajungând până la nouăzeci și nouă, aceste reptile uriașe pun la încercare curajul eroului sau alteori al unui frate de cruce. Tuliman, frate de cruce cu Făt-Frumos, acceptă să se lupte el cu balaurul care avea nouăzeci și nouă de capete. Auzise ursitoarele care anunțau primejdia pusă la cale chiar de împărat, tatăl lui Petrișor Făt-Frumos, din invidie pentru vitejia fiului. Imensitatea reptilei este descrisă în timpul confruntării cu Tuliman: „scoate balaurul capu și să rădică până la capacu casei sus, deasupra lui. Și el să ridica și s-aranca cu paloșu și-i tăia câte-un cap și el scotea pă ăllantu și-i tăia [...] și merseseră pân curte sângele dă dădea la brâu și să suisără și pă sala casei de a intrat în casă pân la genunche, sângele” (Oprișan, 2005b: 82). Polisimbolismul balaurilor se deduce din rolul pe care îl îndeplinesc conform mitologiei populare, sunt stăpânii trăsnetului și descătușează ape. Balaurii împreună cu șerpii, scoicile, peștii sunt „embleme ale apei [...] pătrunși de forța sacră a abisului” (Eliade, 2017: 219), mai mult, balaurul simbolizează „duhul apelor, a căror armonioasă unduire nutrește viața și face posibilă civilizația.” (Oprișan, 2005b: 220). Un alt balaur cu nouă capete păzește o fântână cerând jertfă umană, motivul jertfei ritualice. Neîfricatul voinic Stan al lui Gorgan ucide șarpele-balaur apoi: „L-a jupuit pă șarpe. Ș-a fost pielea lui cât o față de arie” (Oprișan, 2005b: 126). În unele basme se folosește termenul șarpe-balaur, în acest sens „numereose atestări populare vorbesc despre acest salt ontologic, despre transmutarea șarpelui real într-o vietate fabuloasă” (Coman, 1986: 183). Condițiile care asigurau prefacerea

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

șarpelui în balaur erau *recluziunea* sau *asceza* (izolarea de oameni, vietuitoare, lumina soarelui) și *fierberea* (mai mulți șerpi se luptă între ei și produc piatra scumpă/ mărgeaua fermecată/ diamantul). Un alt personaj insolit este fiul unui bătrân de peste trei sute de ani, acest fiu era un balaur care se metamorfoza în om cu funcția de împărat într-un ținut din adâncuri. El pedepsea oamenii transformându-i în stană de piatră. (*Voinicel de flori în revărsat de zori*), amintindu-ne de monstrul Aillen, cel care adormea cu harpa lui localnicii din Tara în ajunul sărbătorii de Samain. (Pons, 2004: 46) În opinia unor folcloriști, patronii spațiului terestru sau acvatic, „aceste reprezentări fantastice sunt mai degrabă victime ale unei agresiuni umane în spațiul și în timpul mitic” (Olteanu, 2021b: 178).

### **Creaturi cu înfățișare angelică**

Zâna Zorilor se arăta ciobanului Ioan sub forma unei păsări, ciripind voioasă. Luând chip uman își mărturisește iubirea pentru cioban și dorința de a se căsători. Vrăjită de zmeoaică să trăiască pe fundul unui heleșteu, evada din mediul acvatic transformându-se în pasăre cu speranța că, acceptată de soție, va scăpa de blestemul zmeoaicei. (*Ioan Voinicu*) O altă zână a fost transformată într-o față de pește. (*Cu Galben bou*) Mediul acvatic este uneori populat de zâne. Accesul acestora în văzduh este posibil datorită înzestrării unora dintre ele cu aripi (*Povestea cu Costăchel*) sau ubicuității personajelor din basme. Astfel zâna mică a zburat spre ținutul unde „câinii nu latră și cocoșii nu cântă” (Oprișan, 2005a: 124), tărâmul celălalt, accesibil doar celor înzestrați. Ajutoare pentru eroii basmelor, zânele „sunt active între sferele cerești și Pământ, ca mijlocitoare” (Meyer, 2008: 48). Tot zâne se dovedesc a fi uneori fiice ale unor vietăți cu însușiri miraculoase. Un exemplu este fiica cea mică a pajurei cerută de soție tocmai de Ionel, salvatorul pajurei din incendiul care cuprinse pădurea. (*Ionel și pâinea fermecată*) Dobrița era o zână blestemată să ia înfățișarea unui șarpe. Ea se căsătorește cu fiul de împărat care l-a eliberat pe fratele ei închis de împărat în pivniță. (*Dobrița*) Tot în acest basm este amintită Zâna Soarelui din Ostrovul Mărilor dorită de zmeu. Refuzând căsătoria cu zmeul ea se transformă într-o muscă pentru a se salva. O altă zână, Ilvozanca, se arată oamenilor sub înfățișarea unei păsări. Amenințată cu moartea de către fiul împăratului aflat la vânatoare

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatică***

își recunoaște identitatea. (*Ibidean împărat*)

O zână se arată vânătorilor sub forma unei creaturi stranii, jumătate purcică-jumătate femeie: „Cu traista-n gât aduna alune, sărea din alun în alun și-aduna alune și le băga în traistă.” (Oprișan, 2005c: 236). Pentru a-l amăgi pe tânărul Izmail, fiul împăratului, spre seară zâna se arată sub alt chip: „o fată mândră și frumoasă pă soare puteai să țâi ochii da pă ea nu.” (Oprișan, 2005c: 237-238).

Ursitoarele, „zâne care vin în cele trei zile după nașterea fiecărui copil și-i croiesc ursita” (Olinescu, 2004: 185), sunt prezente și în basmele populare românești, amintind de parcele romanilor sau moirele grecilor: Lachesis (torcea firul vieții), Clotos (ținea în mână o nuia) și Atropos (avea un fus și foarfece). Uneori prezicerile lor sunt benefice, altele generează adevărate drame în viața celor urșiți. Cei doi tineri, Făt-Frumos și Fata Născută din Piatră, deoarece nu au fost urșiți la naștere, nu pot face excepție, sunt urșiți în tinerețe, în timp ce se odihneau. La miezul nopții se aud glaurile celor trei tinere ursitoare, rostind sentința irevocabilă. După încheierea ritualului ursitoarele au zburat în înaltul cerului, întocmai ca niște zâne. (*Fata Născută din Piatră*) Asemeni Orișniților din mitologia bulgară (Olteanu, 2008b: 153) își fac apariția la miez de noapte, invizibile și dispar la primul cântat al cocoșilor. În mitologia română se crede că ursitoarele mai au rolul de a prezice anumite înzestrări noului născut: „prima îi dă omului minte și noroc sau prostie și ghinion, a doua îl face să fie frumos sau urât, iar a treia îl dotează cu bogăție ori sărăcie, cu glorie sau robie.” (Cosma jr., 2015: 129). Uneori ursitoarele se certau între ele. Ceea ce ele stabileau mai putea fi schimbat doar de Dumnezeu.

### **Creaturi demonice**

Prezența forțelor malefice este frecventă în basmele populare, procedeu preluat și în basmele culte, dovedindu-se astfel că „basmul e desfășurarea unor acțiuni ale unor eroi pozitivi, luminoși, împotriva forțelor obscure, întrupate simbolic în personaje negative: balauri, duhuri rele, zmei, vrăjitoare, draci etc” (Dumitrescu-Bușulenga, 2011: 43). În traseul inițiativ „eroul de basm trebuie să treacă hotarul celeilalte lumi și să ajungă pe un alt tărâm” (Braga, 2020: 36) unde viețuiesc, de obicei, personaje malefice. Celălalt tărâm „poate fi situat fie în adânc sub pământ, fie în văzduh, fie chiar în continuarea lumii familiare” (Braga, 2020: 36), iar portalul dintre cele două lumi poate primi cele mai

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

neașteptate forme și dimensiuni.

În basmele populare românești, dintre personajele demonice, „zmeii sunt personaje de primă mărime, nelipsite dintr-un basm fantastic.” (Olteanu, 2021b: 75). Zmeul este descris cu dimensiuni și chip înfricoșător, cu intenția de a crea panică în sufletul celor care doresc să-l înfrunte: „o namilă mare de om – un zmeu bătrân. Bătrân și mare și solid.” (Oprișan, 2005a: 178). Chipul zmeului rămâne greu de conturat, deoarece în basmele populare sunt caracterizări incomplete, dominante fiind doar câteva detalii referitoare la dimensiunea corpului și puterea acestuia, „din comportarea lor, par a avea înfățișare umană, exceptând coada și pluricefalia” (Bîrlea, 1981: 178). Zmeul, personaj al basmelor românești, „este un erou rău și puternic cu trăsături totuși de om” (Chițimia, 2010: 119), el se aseamănă uneori cu cel prezent în literatura populară bulgară: „demon incubus, zburător, reprezentat ca un bărbat frumos, partea inferioară a trupului fiind de șarpe” (Olteanu, 2008b: 173), luând diverse înfățișări la fel ca orice ființă demonică: animal, foc sau părți ale unor vietăți ori lucruri. Forța lor uimitoare este completată de planuri hrăpărețe, producând suferință și tristețe pământenilor. Sunt situații în care „zmeii se comportă asemeni unor umanoizi metamorfozați în bestia înspăimântătoare care-i terorizează pe oamenii din lumea noastră.” (Olteanu, 2021b:76). Uneori sunt prezentați cu două, șase sau chiar nouă capete. (*Petre Urmă Galbănă*) Cea mai frecventă agresiune a zmeilor este: „răpirea fetelor pământene, pe care o practică automat, parcă sub efectul unui blestem (dar și sub influența vechilor modalități de parafare a căsătoriei)” (Olteanu, 2021b: p. 76). Surprinzător este faptul că, în general, sunt exponenți ai răului, nefericiți pentru că nu sunt iubiți, dar devin grijulii față de fetele răpite. Ei își fac apariția pe calea aerului, de obicei inoportun. Palatele de pe celălalt tărâm aparțin zmeilor sau sunt păzite de făpturi malefice. Palatul de aur (*Frumoasa Lumii*) este păzit de un demon voinic „chior de un ochi și cu un ochi în frunte” (Oprișan, 2005 b: 7).

Zmeii, la fel ca alte personaje ale basmului fantastic, sunt înzestrați cu „un mijloc de apărare, de persecuție sau de mistificație” (Călinescu, 2006: 23), ceea ce reprezintă metamorfozarea. Spre exemplu, un zmeu, de data aceasta cu statut aristocrat, numit Șaităr-Împărat, după ce a înghițit un buzdugan înroșit, s-a transformat într-o nucă din care au ieșit trei scânteii.

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

(*Dac-ar fi coroana la mine, aș juca și mai bine*) Zmeul Viteaz-Cumpăna Pământului are dimensiuni înfricoșătoare, încât se cutremura și urla pământul de greutatea sa: „i-atât de mare că-i trebuie vo două-trei ore dă să pătîmește până întră pă ușă, că-i foarte mare.” (Oprișan, 2005a: 290). O altă secvență evidențiază canibalismul acestui personaj: „Când vine, mă pune să-l scârm între măsele, zâce, și scot câte-o țastă de om dintre măselile lui” (Oprișan, 2005a: 290). În confruntarea dintre pământenii și zmeii sunt frecvente metamorfozările. Zmeul este surprins și în variantă ignică, el îi poruncește voinicului Fâscu: „Să te faci o piatră de fier și eu mă fac o piatră de oțel! [...] Te faci tu o flacăra verde și eu una roșie.” (Oprișan, 2005c: 37). După ce s-a dovedit învingător, Fâscu a eliberat luna și soarele care erau ascunse în capul zmeului răpus. În acest basm se poate identifica și o imagine a luminiscentei, un „semn distinctiv al supranaturalului demonic” (Olteanu, 2021b: 82). Astfel confruntarea dintre pământenii și zmeii generează para de foc de diferite culori, iar „focul viu reprezintă ipostazierea energiilor deosebite ale personajelor în cauză...” (Olteanu, 2021b: 82).

Mama zmeilor a putut fi învinsă doar după ce a absorbit zidul cu buzduganul înroșit așezat în locul străpuns de aceasta: „S-a ridicat o dată până la înaltul ceriului, ș-a dat drumu jos, să zvârcolea, să trântea și când a bufnit odată s-a făcut praf și țărână, n-a mai rămas nici zăd.” (Oprișan, 2005c: 39). O altă zmeoaică se transformă într-un balaur cu nouă capete dorind să se răzbune pe eroul pământenii. (*Cu Bogdan*) Aceste creaturi, zmeii sau balaurii, aproape nelipsiți în basmele populare, „înaripați sau târători, cu unul sau mai multe capete, sunt personaje complexe care depășesc tiparele prin care pot fi caracterizate în limbajul comun.” (Olteanu, 2021b: 176). În critica literară sunt identificate anumite semnificații ale acestei creaturi fantastice: „mitologic, deci simbolic și poetic, zmeul reprezintă o expresie a naturii anorganice impetuoase, a lumii minerale (aramă, fier, argint, aur, topaz, diamant), a bogățiilor de pe tărâmul celălalt, precum și a forțelor telurice latente, a focului în primul rând...” (Călinescu, 2006: 29). Lor li se adaugă de asemenea forța de a declanșa toate capriciile meteorologice. În general zmeul „are mentalitatea ființei rebarbative, dizgrațiate de natură, pe care oamenii nu-l iubesc...” (Călinescu, 2006: 29).

Un zmeu cu înfățișare jovială și înzestrat cu anumite

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

calități morale este Mustață de aur și barbă de aramă din basmul omonim. Cu dimensiuni corporale obișnuite, talie mijlocie, doar mustața și barba îl particularizau, avea obiceiul de a bea laptele din lacul împăratului, aducându-i acestuia mari neplăceri. Este prins și pus într-o colivie. Împăratul, încântat de capturarea acestei făpturi mai ciudate, îl prezintă prietenilor ca fiind Dumnezeu. Fiul împăratului îl eliberează pe zmeul captiv. După o perioadă de timp acest zmeu îl ajută pe Ionică, fiul Împăratului Verde, să creeze anumite obiecte greu de realizat de către pământeni. Ionică dorea să obțină mâna fiicei Împăratului Roș, numit și Negru Împărat pentru sufletul lui întunecat. În sprijinul acestui tânăr se implică și tatăl zmeului Mustață de aur și barbă de aramă. Bătrânul avea 999 ani și l-a înghițit pe Ionică timp de o săptămână, cu rol benefic pentru fizicul și sufletul lui. Acest basm are și câteva secvențe comice în descrierea întâlnirii dintre Ionică și zmei, stârnind simpatia lectorului pentru aceste creaturi ghidușe. În structura basmelor populare este prezentă tehnica de construcție prin care unor „episoade grave, tragice li se adaugă un număr mare de episoade naive, pline de umor sau ironie.” (Vrabie, 1986: 94). La nunta lui Ionică a participat întreaga familie zmească, fiicele lor erau frumoase, doar că aveau coadă. Se poate identifica o valorificare a contrastelor și a superlativelor absolute, conferindu-i un farmec specific, deoarece basmul popular „e un amestec continuu de naivitate și candoare poetică.” (Bîrlea, 1981: 182).

În basme există și alte episoade, mai restrânse ca număr, în care demonii sunt înzestrați cu anumite calități umane, ei respectă frăția de cruce cu un pământean (*Frumoasa Lumii*)

Uriașii, de obicei, reprezintă forța răului, având dimensiuni uimitoare, amintind de giganții zeiței Gee, răpuși de Jupiter cu sprijinul lui Heracles. Dimensiunile colosale, asemeni cu cele ale personajului biblic Goliath au rolul, în basm, de a descuraja protagonistul: „un om dă trei zile de lung, dă trei zile de gros” cum este prezentat uriașul Haita din Luncă. (Oprișan, 2005a: 118). Surprinzător acest uriaș devine protector al protagonistului, intervenția lui benefică sporește calitățile fizice și morale ale eroului din basm: „Dă trei ori l-a lăpădat, dă trei ori l-a-nghițit și l-a făcut mult mai mândru și mai frumos.” (Oprișan, 2005a: 119). În puține situații uriașii au nume prin care se evidențiază o anumită caracteristică dominantă, „personificări hiperbolice ale unor aptitudini elementare” (Nișcov, 1996: 75): Ochilă, Ne-a Vedi, Audi,

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

Bulbuc, Strâmbă-Lemne, Sfarmî-Piatră, Sfarmă-Fier, Greul Pământului, Mută Dealuri.

Duhul animalelor are și el o înfățișare care generează teamă: „un om atât de înalt cât un munte și c-un ochișor în frunte” (Oprișan, 2005a: 75).

În unele basme, mai restrânse ca număr, apar cu rol de personaje demonice căpcăunii. Ei sunt descriși cu un ochi în frunte, amintind de ciclopul Polifem. Alteori sunt descriși și cu un ochi la spate, devoratori, deseori cu însușiri și manifestări animalice: „apuca vaca de picioare și-o ridica în sus, și-o lua di burtă și-o mânca toată. [...] Da’ omu ceala a mâncat douăsprezece vaci.” (Oprișan, 2005a: 83). Deseori descriși cu o înfățișare monstruoasă, agresori, „căpcăunii, dintre toți oamenii care au trăit pe pământ, au imaginea de antropofagi.” (Olteanu, 2021a: 291). O altă particularitate este subliniată în studii de folclor: „cu corp obișnuit, dar cu capul deformat. Fizionomia obrazului lor era atrofiată sau în stare animalică, având fața asemănătoare botului de câine.” (Cosma jr., 2015: 119) În alt basm căpcăunul, salvat de cea de-a șasea fiică a împăratului travestită în Făt-Frumos, devine un loial frate de cruce. Este adevăratul sprijinitor în acțiunea de a aduce creanga din salcia mirositoare de sub pământ necesară împărătesei mamă. (*Povestea cu cătcăunele*)

În basmele românești sunt prezente personaje malefice folosind alternativ unul dintre cei doi termeni: drac sau diavol. În mitologia românească termenul drac se definește ca „personificare a răului [...], având uneori înfățișare și ocupații umane sau zoomorfe.” (Olteanu, 2021a: 301). Se întâlnesc și eufemismele: Necuratul, Iuda, Scaraoțchi, Ucigă-l Crucea. Considerat o ființă de graniță, poate lua orice chip dorește, fiind întâlnit la răspântie, sub pod, în pădure, dar se recunoaște după cele două coarne, uneori întoarse ca la țap, urechile ascuțite și coadă. La rândul lui poate fi păcălit. În mitologia românească cuvântul diavolul „este nume generic pentru răul personificat [...] ca un om de culoare neagră sau roșie, cu coarne și copite de țap, aripi de liliac și coadă.” (Olteanu, 2021a: 312). Tartorul dracilor se înfățișează unei tinere fiice de împărat sub chipul unui băiat bine făcut. Îndrăgostit de această tânără o privește și aceasta, fiindu-i drag tânărul care îi apăruse în drum, rămâne însărcinată. (*Frunză-verde*) Diavolița înspăimântă prin înfățișare și prin felul în care apare în fața oamenilor: „Iuda Nevăzută ce era? Era o femeie mare, urâtă,



## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

despletită, cu păr pân' la călcâie. Asta mergea pe sus. D-ai-a-zicea Iudă Nevăzută. Ea mergea prin ceață, pân nori" (Oprișan 2005c: 329). Și în basmele din această colecție demonul este perdant în confruntarea cu protagonistul, confirmând constatarea: „Diavolul joacă în basme un rol cu totul nevoiaș și e adesea păcălit și redus la neputință prin propria imbecilitate.” (Șăineanu, 1978: 35).

În unele basme din această colecție sunt prezente personaje duble care ne amintesc de centaurii greci, de sfinxul egiptenilor, de fomorii din mitologia celtică: „monștrii brutali, jumătate animal, jumătate om, care s-au refugiat în adâncul peșterilor sau în apele întunecate ale oceanului.” (Pons, 2004: 12). Alte detalii despre aceste creaturi aflăm din mitologia nordic-germanică: „Ființa umană a apărut ca ceva abstract, ca una dublă, partea de sus om, cea de jos animal.” (Uehli, 2001: 43). Un personaj mai puțin prezent în basmele populare din această colecție este omu-câine sau cumpăna pământului. Înfățișarea lui este insolită: „Avea picioarele de câine, dar era om, cu mâinile de om [...] a plecat cu trăsnete, cu hală mare de vânt după el.” (Oprișan, 2005b: 162). Forța acestei ființe surprinzătoare și vitejia îi dau fiori tânărului Baltazar, cu toate că îl însoțea calul năzdrăvan: „Ăla nu e după noi decât omu-câine, care n-are frică nici de sabie nici de pușcă! E prea viteaz! [...] când lua Omu-câine câte-un arbore, câte-un copac d-ăla și da cu el, calu-l ferea pă băiat să nu-l lovească...” (Oprișan, 2005b: 162).

Un alt personaj straniu este „Statu-Palmî-Barbî-Cot-Călari-pi-un-Iepuri-Șchoip, urât, pocit la față” (Oprișan, 2005b: 269). Se constată în unele basme o anumită libertate a creatorului popular în manipularea personajelor, stârnind o undă de umor. Această tendință glumeață în prezentarea personajelor „este fără îndoială arhaică, ținând de psihologia primitivului ce se transpune în diapazonul creativității numai pe atare undă întrucâtva ilariantă.” (Bîrlea, 1981: 157). Prezent într-un număr restrâns de basme din această colecție, personajul este amintit pentru răutatea și puterea de răzbunare. Deseori se aseamănă la înfățișare cu Polevoi – demon al vegetației în mitologia rusă, patron al câmpului cultivat: „pitic, cu o barbă lungă albă (alteori din spice), având în loc de păr iarbă sau spice.” (Olteanu, 2008a: 112). În alt basm puterea lui este impresionantă, smulgând un arbore din rădăcini, deși dimensiunile corpului sunt miniaturale: „O vnit o nanii di om, era

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

nalt di-o palmî, barba o avé di-un cot, capu cât nuca și ochii cât talgeru, o nanii di om așa, urât.” (Oprișan, 2005c: 105). Acest personaj cu dimensiuni hilare „apare sporadic, dar puterea lui nemăsurată e în vădit contrast cu statura lui pitică...” (Bîrlea, 1981: 180). În alt basm acest personaj cu înfățișarea surprinzătoare se dovedește a fi zmeu, dar un zmeu foarte frumos, numit și Bărbăciucă Măciucă, cel care a furat trei zâne și le-a dus pe celălalt tărâm (*Despre Barbî-Cot*).

Unii demoni se salvează din robie prin complicitatea soțiilor unor bărbați cu care aceștia au intrat în conflict. Ei au capacitatea de a se metamorfoza atât în alte vietăți mici (gâze) cât și în obiecte fără însuflețire, de exemplu buturugă arsă (*Povestea cu 99 de zmei*).

Dintre personajele feminine demonice prezente în aceste basme amintim: zgripturoaica (scorpie, gheonoaia), muma pădurii, baba Musa din Valea Adâncă etc. Termenii zgripturoaică, scorpie sau gheonoaie sunt folosiți deseori ca sinonimi. Temătoare este puterea de răzbunare atunci când le-au fost amenințați puii sau alteori doar teritoriul. Uneori răsplătește binefăcătorul înghițându-l și prefăcându-l de trei ori mai voinic. Înfățișarea acestor creaturi este variată, de la păsări cu dimensiuni și puteri impresionante la chip caricatural: „Când s-a coborât jos – o arătare urâtă, o despletită, o ghionoaie.” (Oprișan, 2005c: 19). Alteori zgripturoaica își schimbă înfățișarea, trecând de la chipul unei zâne arătaose la cel al unei babe hidoase: „bătrână c-un dinte-ncovrigat de-un kilometru.” (Oprișan, 2005c: 27). Sunt prezente în basme creaturi care nu pot fi învinse (pasărea care lua puterea vânătorului nepoftit), doar dacă se descoperă unde le stă puterea, de obicei într-un animal inofensiv, în inima căruia se află o cutie, de obicei cu viermi (*Povestea cu Omu de Fier, cu vioara Unde Nu Știu*).

### **Concluzie**

În basmele populare din colecția I. Oprișan au fost identificate diverse creaturi fantastice, variate ca dimensiuni și contributivitate în evoluția evenimentelor. Unele ființe au menirea de a crea dezechilibru, provocând o stare de destructurare. Atât în structurile spațiale ascendente, cât și în structurile spațiale descendente, caracteristicile creaturilor imaginare, de obicei, primesc dimensiuni hiperbolice, sporind astfel suspansul și

## ***Creaturi imagine terestre, aeriene și acvatice***

accentuând unele trăsături dominante. Descrierile sunt sumare, variate și marchează mărimea sau forța personajului pozitiv/negativ. Și în cazul acestei colecții se poate confirma ideea că: „basmul simplifică din capul locului, reducând componentele la câteva reacții stereotipe, determinate de numărul restrâns de trăsături, tinzând către opoziții *marcate* din perspectivă etică.” (Nișcov, 1996: 73). Unele personaje fantastice dovedesc „un mod de a întări puterea sau de a prezerva de moarte” (Călinescu, 2006: 24) și își asigură o rezervă, uneori de suflute. Alteori conform „mentalității primitive, principiul vital al omului, *puterea*” (Nișcov, 1996: 73), stă fie într-o anumită zonă a corpului, fie camuflată într-o succesiune de vietăți. Un alt proces specific basmelor fantastice poate complica succesiunea evenimentelor sau elucida unele situații, este vorba de metamorfoza directă sau indirectă a personajelor. Se constată astfel că: „Identitatea indivizilor nu se poate stabili strict după aparența lor corporală și fiziognomică.” (Călinescu, 2006: 123). Descrierile sunt înlocuite prin detalii despre efectele unor caracteristici cu nuanță de superlativ absolut: „Însușirile de grad maxim mai pot fi sugerate și prin convertirea lor în corespondentul lor metalic.” (Bîrlea, 1981: 185). Extinderea acestui procedeu cuprinde uneori chiar ființe metalice, diferențiindu-se după ierarhizarea valorică a metalelor sau, în alte împrejurări, se recurge la folosirea culorilor drept determinante superlative. Uneori, prezența creaturilor fantastice intermediază depășirea unui prag, condiția esențială pentru protagonist fiind trecerea unei probe în structura basmului. Se constată că rolul creaturilor fantastice în basmele populare este de mediere, în general. Atitudinea creatorului popular față de actanți, mai ales față de puterile lor supranaturale este una dominantă deoarece: „Fluxul creator îi creează dintr-o dată acea libertate care în fapt este apanajul indispensabil oricărui act creator în artă, încât relațiile lui cu actanții prinși în acțiune devin degajate de orice umbră de teamă sau venerație.” (Bîrlea, 1981: 157).

Culegerea, selectarea și transcrierea basmelor din această colecție în forma lor autentică orală susțin ideea că „basmul popular se dovedește a fi o operă de artă complexă cu o structură modelată cu grijă, în care nimic nu este arbitrar, ci totul se justifică funcțional într-o unitate bine conturată, într-un sistem propriu.” (Pop, 1998: 157). Ceea ce asigură un anume farmec basmului fantastic este permanenta împletire de „isprăvi miraculoase și

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

detalii realiste, conferind basmului acea fizionomie proprie de amestec familiar dintre fantastic și real în care rezidă inefabilul său.” (Bîrlea, 1981: 193). Finalizarea activității de cercetare prin realizarea unei ample și valoroase colecții demonstrează încă o dată că folclorul se dovedește „o continuă și diversă frământare a câtorva credințe și înțelepciuni fundamentale, închegate adânc sub acest tumult de viață – într-un tot de o rară armonie.” (Papadima, 2015: 27).

### **Referințe:**

- Bîrlea, O. (1981). *Folclorul românesc I/ Romanian folklore I*. București: Editura Minerva.
- Braga, C. (coord.) (2020). *Imaginar social și identități culturale/ Social imaginary and cultural identities. Enciclopedia imaginariilor din România/ Encyclopedia of imaginaries from Romania*. Iași: Editura Polirom.
- Chițimia, I.C. (2010). *Studii de articole de folclor și folcloristică/ Studies of articles of folklore and folkloristics*. Ediție îngrijită de Iordan Datcu și Isidor Chicet. Prefață de Iordan Datcu. Drobeta Turnu-Severin: Centrul Cultural Nichita Stănescu.
- Dumitrescu-Bușulenga, Z. (2011) *Ion Creangă*. Prefață de Academician Mihai Cimpoi. Iași: Editura Princeps.
- Cocchiara, G. (2004). *Istoria folcloristicii europene. Europa în căutare de sine/ The history of European folklore. Europe in search of itself*. Traducere din limba italiană de Michaela Șchiopu. București: Editura Saeculum I.O.
- Coman, M. (1986). *Mitologie populară românească I. Viețuitoarele pământului și ale apei/ Romanian folk mythology I. The creatures of the earth and water*. București: Editura Minerva.
- Cosma, A. jr. (2015). *Mitologia română. Cosmogonia. Originea omenirii. Lumea spiritelor/ Romanian mythology. Cosmogony. The origin of mankind. The spirit world*. București: Editura Vestala.
- Călinescu, G. (2006). *Estetica basmului/ The aesthetics of the fairy tale*. Bistrița: Editura Pergamon.
- Eliade, M. (2011). *Istoria credințelor și ideilor religioase 2. De la Gautama Buddha până la triumful creștinismului/ History of Religious Beliefs and Ideas. From Gautama Buddha to the triumph of Christianity*. Traducere de Cezar Baltag. Iași: Editura Polirom
- Eliade, M. (2017). *Tratat de istorie a religiilor/ Treatise on the history of religions*. Cu o prefață de Georges Dumézil și un cuvânt înainte al autorului. Traducere din franceză de Mariana Noica. Ediția a VI-a. București: Editura Humanitas.

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatice***

- Gaster, M. (2003). *Studii de folclor comparat/ Comparative folklore studies*. Ediție îngrijită, prefață și note de Petre Florea. București: Editura Saeculum I. O.
- Meyer, R. (2008). *Înțelepciunea basmelor populare/ The wisdom of folk tales*. Traducători: dr. Petre Papacostea, Traian Dragoș. București: Univers Enciclopedic/ Cluj-Napoca: Editura Triade.
- Nișcov, V. (1996). *A fost de unde n-a fost. Basmul popular românesc. Excurs critic și texte commentate/ It was from where it was not. The Romanian folk tale. Critical Excursion and Commentary Texts*. București: Editura Humanitas
- Olinescu, M. (2008). *Mitologie românească/ Romanian mythology*. București: Editura Saeculum Vizual.
- Olteanu, A. (2008a). *Zile și demoni. Calendar de mitologie populară rusă/ Days and Demons. Calendar of Russian folk mythology*. Cluj-Napoca: Editura Eikon.
- Olteanu, A. (2008b). *Zile și demoni. Calendar de mitologie populară bulgară/ Days and Demons. Calendar of Bulgarian folk mythology*. Cluj-Napoca: Editura Eikon.
- Olteanu, A. (2021a). *Mitologie română I/ Romanian mythology*. Ilustrații de József Vass. Târgoviște: Editura Cetatea de Scaun.
- Olteanu, A. (2021b). *Mitologie română II/ Romanian mythology*. Ilustrații de József Vass. Târgoviște: Editura Cetatea de Scaun.
- Olteanu, A. (2021c). *Mitologie română III/ Romanian mythology*. Ilustrații de József Vass. Târgoviște: Editura Cetatea de Scaun.
- Oprișan, I. (2005a). *Basme fantastice românești I – Fata răpită de Soare/ Fantastic Romanian fairy tales I – The girl kidnapped by the Sun*. București: Editura Vestala.
- Oprișan, I. (2005b). *Basme fantastice românești II – Frumoasa Lumii/ Fantastic Romanian fairy tales II – Beauty of the World*. București: Editura Vestala.
- Oprișan, I. (2005c). *Basme fantastice românești III – Inimă Putredă*. București: Editura Vestala.
- Pons, M.M. (2004). *Mitologia celtică/ Celtic mythology*. Traducere: Rodica Chiriacescu. Ilustrație: Volker Theinhardt. București: Editura Meteor Press.
- Papadima, O. (1995). *O viziune românească a lumii/ A Romanian vision of the world*. București: Editura Saeculum I. O.
- Pop, M. (1998). *Folclor românesc I. Teorie și metodă/ Romanian folklore I. Theory and method*. Ediție îngrijită de Nicolae Constantinescu și Alexandru Dobre. București: Editura Grai și Suflet – Cultura Națională.
- Șăineanu, L. (1978). *Basmele române în comparațiune cu legendele antice clasice și în legătură cu basmele popoarelor învecinate și ale tuturor popoarelor romanice/ Romanian fairy tales in comparison*

## ***Creaturi imaginare terestre, aeriene și acvatic***

with ancient classical legends and in relation to the fairy tales of neighboring peoples and of all the Romanian peoples. Ediție îngrijită Ruxandra Niculescu. Prefață de Ovidiu Bîrlea. București: Editura Minerva

Uehli, E. (2001) *Mitologia nordic-germanică în perspectiva misterelor/ Norse-Germanic mythology in the perspective of the mysteries*. Traducere din limba germană de Magda Petculescu. București: Editura Saeculum I.O.

Ursache, P. (1980). *Prolegomene la o estetică a folclorului/ Prolegomena to an aesthetics of folklore*. București: Editura Cartea Românească.

Vrabie, G. (1986). *Proza populară românească. Studii stilistice/ Romanian popular prose*. București: Editura Albatros.

\*\*\* (1992). *Mitologia Nordică. Mituri și legende/ Norse mythology. Myths and legends*. Povestite de Elena-Maria Morogan, Ilustrate de Constantin Mara. București: Editura Enciclopedică.

~~~~~  
**Maria HOLHOȘ** is a Ph.D, with the work *The Fairy Tale - source of knowledge* (2009). She is a Member of The Research Center on the Imaginary "Speculum" (2007) and author of the volumes: *Basmul – lecturi critice* (2010), *The Fairy Tale - moments of reference* (2011), *Lecturi sumare* (co-autor) (2020). She also published articles and critical studies in collective volumes (*Incursions into the Imaginary*, 2007-2011, 2017, 2018; *Education from the Perspective of Values. Ideas, Concepts, Models*, 2013-2019) and cultural and scientific periodicals (*Annales Universitatis Apulensis. Series Philologica*, Alba Iulia, *Journal of Romanian Literary Studies*, Târgu Mureș).

**Andra Gabriela HOLHOȘ** is a Teacher of English and Spanish at Sports High School, Alba Iulia. She graduated from the Faculty of Letters in Cluj Napoca (2010), master degree (2012). She is a member of the Research Center on the Imaginary "Speculum" (2015). Relevant publications include the following: articles and critical studies published in collective volumes (*Incursions into the Imaginary*, 2017, 2018; *Education from the Perspective of Values. Ideas, Concepts, Models*, 2014-2019), in cultural and scientific periodicals (*Annales Universitatis Apulensis. Series Philologica*, Alba Iulia, *Journal of Romanian Literary Studies*, Târgu Mureș). Co-autor *Lecturi sumare* (2020).