

**LUMEA OBIECTELOR ÎN BASMUL POPULAR ROMÂNESC**

**Vlada GUȚU**, studentă, Facultatea de Litere,  
Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți  
Conducător științific: **Raisa LEAHU**, asist. univ.

**Résumé:** *Le but de notre recherche est de mettre évidence le fait dans un conte populaire roumain, il y a des objets qui construisent le monde des personnages littéraires. Ces objets comportent des significations variées sur le développement du personnage, mettant en exergue sa profession ou son statut social. L'auteur anonyme ne décrit pas les objets, car ils fixent ou expliquent une action effectuée par le héros du conte populaire.*

**Mots-clés:** *conte populaire roumain, personnage littéraire, objet, sens, signification, fabuleux.*

Obiectele din preajma noastră creează o lume care comunică cu noi prin forme, linii, culori, prin semnele pe care ni le transmit. Obiectele ne amintesc, ne povestesc, ne fac să fim nostalgici sau să ne amuzăm, ne spun că avem nevoie de ele, că ele fac parte din viața noastră. Unele obiecte sunt încărcate de semnificații pentru prezentul sau trecutul fiecărui om. Obiectele construiesc o lume și pentru personajele literare și fiecare obiect poate suprapune mai multe stări și emoții, poate construi mai multe conținuturi, semnificații pentru viața personajului literar.

Întrebarea care a declanșat cercetarea noastră a fost *Câte obiecte sunt și ce fac ele în basmele populare?*. Răspunsul am încercat să-l descoperim în câteva basme puțin cunoscute din basmele culese de către Tudor Panfile și Constantin Rădulescu-Codin care au publicat colecții masive de basme și legende folclorice între anii 1911 și 1914. Cercetătoarea Viorica Nișcov aprecia activitatea acestora astfel: „Influența școlii mitologice a stimulat discuțiile în jurul creației și mentalității populare, favorizând atât publicarea de material folcloric, cât și apariția unor studii de mitologie și proză populară mai mult sau mai puțin vulnerabile, dar prețioase ca ordonări de material, lipsite de enormități și utilizând cu măsură metoda, precum cele ale lui S. Fl. Marian, O. Densusianu, G. Dem Teodorescu, L. Șăineanu, T. Pamfile.” [4, p.107] Pentru cercetare, am ales 3 texte din colecția de basme alese din culegerile lui Tudor Pamfile și Constantin Rădulescu-Codin: *Bou-Bălănel, Zâna-Stelina, Petrea cel viteaz* [5, pp. 5-56]. Basmele culese de către T. Pamfile sunt caracterizate reținut de către Viorica Nișcov: „frază cenușie, tonul de predică moralizatoare, abundența meditației pedagogice a textelor sale le distanțează regretabil de izvoarele lor orale.” [3, p. 60] Iar despre basmele populare ale lui C. Rădulescu-Codin, cercetătoarea menționează că „Autenticitate fermă are, prin urmare, doar structura de bază. În rest, ponderea mare a dialogului caută să imite modelul oral, ca și utilizarea registrelor colocviale, a lexicului local etc.” [4, p. 57]

Prima observație ține de cuprinsul volumului: în titluri nu este niciun cuvânt care denumește obiecte (de exemplu: *Șperlă voinicul*, *Bou-Bălănel*, *Feciorul orbului*, *Povestea ciocârliei*, *Pofta șoarecilor*, *Chipăruș*, *feciorul babei*, *Ciobanul și fata de împărat* etc.) [5, pp. 233-234], dar sunt prezente substantive care anunță personajul principal din basm, un aspect caracteristic basmelor folclorice.

Citind basmele din volumul dat, am identificat lexemele care denumesc obiecte și am realizat o clasificare:

- *arme*: buzdugan, săgeți, cuțite, topoare, pistol, pușca, bici;
- *vestimentație*: cojocul, năframa, cămeșa, sumanul, traista, basma, căciulă, glugă, pălăria, ținută (haină lungă țărănească), brâu;
- *instrumente de muncă*: cleștele, secera, frânghia, săcurea, furcă, cosor, lopata, sapa;
- *obiecte din gospodărie*: ulciorul, masa, paharul, plosca de aur, peria, sac, blidar, cântari, mătura, lumânările, cheia, roata, sticla de apă, strachină, lingură, pat, opaiț, covată, căldare, ață, butoi, scaun etc.
- *instrumente muzicale*: fluierașul;
- *obiecte de îngrijire a corpului*: pieptene de corn, oglinda;
- *podoabe*: inel, mărgelă, spică (agrafă);
- *hrană*: pită, palancă, turtă de tărâțe („Hrana fiind o condiție esențială a vieții, e o preocupare firească a eroilor, mai ales săraci. Agonisirea ei fără nici o muncă intră în spiritul multor basme.” [2, p. 175].
- *mijloace de deplasare*: căruță, car, luntre, trăsură.

Obiectele identificate fixează universul în care se află personajele literare, dar obiectele, în mare parte, nu sunt descrise, autorul anonim evită elementele descriptive, fiindcă pe el îl interesează mișcarea acțiunii, evoluția eroului care se manifestă și prin intermediul lucrurilor care-i populează spațiul. De exemplu, „Dintre armele arhaice, buzduganul, paloșul, mai puțin sabia, sulița, arcul sunt cele obișnuite.” [2, p. 168], aceste arme au funcția de a arăta lupta personajului principal cu răul și, din această luptă, el iese învingător.

Pentru că basmul popular este „o oglindire în orice caz a vieții în moduri fabuloase” [2, p. 5], am descoperit că și unele obiecte participă la crearea fabulosului, a fantasticului, G. Călinescu le numește „obiecte magice”. De exemplu, în basmul popular *Bou-Bălănel*, *năframa* și *peria* sunt obiecte care realizează acțiuni fantastice: „Și căutând în cornul lui Bou-Bălănel scoaseră o năframă albă și mare, pe care o zvârliră în urmă. Năframa se prefăcu într-o apă cu fața fără margini” sau „zvârli în urmă o perie și peria de prefăcu în pădure, pe care lupul avea s-o roadă” [5 p. 19].

În basmul popular *Bou-Bălănel* sunt prezente următoarele obiecte: *palanca neagră* (turtă coaptă în spuză), *turtă de tărâțe*, *traista*, *ulcior de apă*, *cuțit*, *paharul*, *masă*, *plosca*, *cofița*, *secera*, *toporul*, *năframa*, *peria*, *șervetul*. *Năframa* și *peria* sunt obiecte magice care realizează dimensiunea fabulosului în basm. Toate obiectele identificate populează viața personajului principal (un

băiețel orfan de mamă și vitregit de mama vitregă, dar ajutat de Bou-Bălănel, un vițeluş bălțat dăruit de nașu-său, de fapt Bou-Bălănel este un adjuvant care-l apără și-i dă sfaturi copilului care se va face un flăcău mare și frumos și se va căsători. Eroul din basm (copilul → flăcăul) nu are caracteristici fantastice, fantasticul e construit de Bou-Bălănel. Fiecare obiect are o funcție în viața eroului:

- *traista* aparține personajului principal, ea slujește ca loc-depozit pentru hrană;
- *palanca neagră* reprezintă hrana pe care o primea băiatul de la mama vitregă, deși grija totală o avea Bou-Bălănel din urechea căruia băiatul scotea bucatele pentru a prânzi;
- *ulciorul de apă, cuțitul, paharul, masa, plosca, cofița* sunt obiectele ce servesc băiatului pentru a lua masa;
- *securea și toporul* sunt obiecte necesare muncilor cotidiene în gospodăria țărănească; autorul anonim descrie moralizator secera: „Omul așteaptă toată noaptea ca să se facă ziuă, dimineța se scoală cu noaptea-n cap, își ia secera (ai văzut vreodată secere? Are o coadă căreia noi îi zicem mănunchi, pe urmă are oțelul lat și îndoit ca luna când e nouă, iar la capăt are un plisc) – ei, cum îți spun, își ia secera și se duce la ogor, apucă în mână stângă mănunchiul de fire, iar cu secera în dreapta, hârșchiiu, le taie și le așează pe miriște și din mai multe mănunchi face un polog. Pe urmă leagă snopii, pe urmă îi așează în clăi, pe care mai târziu le cară acasă, la arie, le întocmește în șuri mari și minunate, de toți boierii lăudate!” (pamfile, p. 19), această descriere este spusă lupului de către nuntul cel mare; evident că secera are funcția de a realiza imaginea țaranului muncitor;
- *năframa* (o bucată de pânză de in, cânepă, bumbac, borangic tivită pe margini și adesea împodobită cu cusături) este supusă metamorfozării, preschimbându-se într-o „apă cu fața fără margini” ea construiește dimensiunea fabulosului în basm; năframa reprezintă „un simbol al feminității” [1, p. 60], nu întâmplător se transformă în apă care simbolizează viața și are conotație, semnificație benefică: îl salvează pe personajul principal de haita de lupi;
- *șervetul* (o bucată pătrată sau dreptunghiulară de pânză de in, de bumbac folosită la masă pentru ștersul gurii) are, în basm, funcția de masă figurativă a băiatului care își așeza bucatele ascunzându-le de văzul tuturor.

Obiectele prezente în basmul popular românesc *Zâna-Stelina* (*cămeșa, pieptenele, oglinda, blidarul, mătura, traista, sacul, cântarul* etc.) configurează, mai mult, un univers feminin:

- *cămeșa*, „în codul vestimentar, reprezintă obiectul cel mai apropiat de corp, deci intim legat de personalitatea purtătorului; cu alte cuvinte, ea este un fel de „a doua piele a omului”” [1, p. 120], asta o spune și naratorul: „Dragii mei, cămeșa-i mai aproape decât sumanul” – secvență prezentă în formula de deschidere a basmului; în basmul respectiv, cămeșa are trei funcții: a) obiect din vestimentația personajului feminin și b) semn al morții: Zâna-Stelina primește o cămeșa de la Frumoasa-Lumii (mama Zânei-Stelina) o îmbracă și

moare: „Stelina, bucuroasă peste măsură de întâlnire și dar, luă cămeșa din mâna babei și se îmbracă repede; dar, cum și-o puse pe ea, simți o ameteală și pică moartă la pământ.” [5, p. 24]; mama Zânei-Stelina (metamorfozată în babă) o ura de moarte pe fiica sa, deoarece aceasta era mai frumoasă ca dânsa; c) cămeșa are și semnificația de a atrage iubirea unui tânăr: fata lui Negru-împărat dorea o cămașă dintre-un fel de pânză care nu se află pe lume, iar Alb-împărat care dorea să o pețească pe fata lui Negru-împărat a mers în căutarea aceste cămeși și a ajuns la Zâna-Stelina care i-a vândut-o cu bani grei, dar, ducând cămeșa la curțile lui Negru-împărat și neștiind nimic despre calitățile malefice ale acestei, Alb-împărat va fi martorul morții miresei: „Și mireasa s-a îmbrăcat – și îmbrăcată a rămas. S-a pornit jale, s-au pornit bocete și la urmă, neștiind nimeni afară de mine, rostul cămeșei celei scumpe, au îngropat-o pe mireasă cu toată cinstea.” [5, p. 26]; cămeșa care ucide a deschis drumul fericirii protagonistei Zâna-Stelina;

- *oglinđa* este obiectul cu semnificație importantă în basm, deoarece ea are calități fantastice, este năzdrăvană (oglinđa vorbește cu Frumoasa-Lumii atunci când este întrebată dacă este cineva mai frumoasă decât ea); într-o zi, oglinđa va răspunde: „Stăpână, stăpână, mult ești tu frumoasă pe lume, dar Zâna-Stelina te întrece cu zece.” și de aici începe conflictul (mama va dori cu orice preț să-și omoare fiica; de fapt, semnificația profundă a oglinzii (ea reflectă imaginea devărată a persoanei) este de a spune că frumusețea este trecătoare; cuvântul oglinďă este prezent în basm de 9 ori, construind, astfel, intriga în text și profilând personajul negativ – Frumoasa-Lumii;
- *undrea*, un ac lung și ascuțit folosit pentru a împleti obiecte de lână de bumbac, este folosit de babă (masca Frumoasei-Lumii) pentru a o ucide pe Zâna-Stelina, undrea fiind primul obiect folosit de către mamă pentru a-și ucide fiica care este scăpată de hoții care au adăpostit-o în bordei;
- *cântarul* e obiectul care construiește sugestii interesante, ținând cont de simbolistica și credințele populare românești: a) galbeii puși pe cântar arată valoarea cămășii pe care o vrea Alb-împărat să o cumpere de la Zâna-Stelina, dar aceștia nu sunt de ajuns și Alb-împăratul se va așeza și el pe o parte a cântarului: „Împăratul s-a învoit cică; dar după ce a pus un sac, doi, trei și când a văzut că nici chip nu era să se salte cămeșa, s-a înciudat foc și s-a pus și el peste galbeni. Atunci de abia, de-abia, cămeșa se ridică în sus și cumpăneala se făcu dreaptă. Vedeți: lui Alb-împărat nici prin creștet nu-i trecea că el se vânduse Zânei-Stelinei. A cercat apoi să plece, dar parcă-l trăgea înapoi ceva și nu pricepea flăcăul că se îndrăgise de zână.” [5, p. 26] și b) cântărindu-se, Alb-împărat parcă se ferește de vrăjile cămășii care ar fi putut trece și asupra lui („este bine ca omul să se cântărească ori de câte ori are prilejul, ca să fie ferit de boli și de vrăji”) [1, p. 136].

Obiectele care populează lumea personajelor literare din basmul *Zâna-Stelina* nu sunt descrise decât foarte sumar printr-un calificativ, de exemplu, „o

undrea lungă”. Acest lucru vorbește despre faptul că în basmul popular românesc sunt importante acțiunile și întâmplările care țin viața personajului principal într-o asemenea manieră ca să atragă ascultătorul și cititorul.

În basmul *Petrea cel viteaz*, eroul este Petrea care nu s-a născut doar în momentul când tatăl său, dascălul, i-a promis-o de nevastă pe Zâna fără-de-tată. Dar tatăl copilului nou-născut a auzit ce au spus ursitoarele înainte de a se naște copilul (prima ursitoare a spus că nu se va naște până tată-său nu i-a făgădui de nevastă pe Zâna fără-de-tată; a doua ursitoare a spus că „cartea vieții lui stă deschisă pe o masă în chilia de piatră de la izvorul...”, iar a treia ursitoare a grăit astfel: „Cine ne-a ascultat într-o furiș, de mâna pruncului să moară!”) și, sperându-se, a pus pruncul într-un sicriu și l-a pornit în jos pe apă, dar acesta a fost salvat de trei mocani care l-au crescut de se uita lumea la dânsul ca la o făptură dumnezeiască. Petre o va căuta pe Zâna fără-de-tată, se va căsători doar după ce va aduce apă vie și apă moartă pentru a-l învia pe tată Zânei fără-de-tată.

Lexemele care denumesc obiectele din acest basm sunt: *căciula, gluga, furca de tors, cosorul, sapa, lopata, masa, covorul, cartea, căruțul, sicriul, bucatele, sticla de apă*. Fiecare obiect apare în viața eroului într-un anumit moment al acțiunii generale, dar există câteva obiecte cu semnificație majoră în drumul vieții lui Petre; acestea sunt *sicriul* și *cartea*. *Sicriul* arată o semnificație interesantă: 1. pruncul este pus în sicriaș (obiect în care se pune mortul) de către părinți ca să scape de el, dar cu gândul că nu se va prăpădi, nu va muri, „ci-l va duce spre viață!” [3 p. 52]; 2. În același timp, sicriașul este pus pe apă curgătoare care este simbol al vieții, deci sugerează drumul pruncului spre salvare și va fi salvat de trei mocani (ciobani), de fapt, conform semioticii populare care omologhează sicriul casei [3, p. 169], sicriașul devine casa pruncului și îl apără. Aflat în sicriu, personajul principal își începe inițierea și, ca în orice basm popular, în final se va căsători cu Fata fără-de-tată, făcând o nuntă mare și minunată.

*Cartea* este un alt obiect cu semnificație în basmul *Petrea cel viteaz*. Inițial, aflăm despre carte de la a doua ursitoare care spune: „Cartea vieții lui stă deschisă pe o masă în chilia de piatră de la izvorul...”, iar Petrea cel viteaz a aflat despre carte de la tatăl său, a mers un an de zile până a ajuns la chilia de piatră: „Înăuntrul era o masă săpată în stană de piatră și un covor frumos peste dânsa, iar pe covor sta cartea zilelor lui Petrea. În cartea asta a vieții se află, cică, scris tot ce are să pătimizească omul... de când se naște și până când moare.” [5, p. 53]. Petrea a citit, în carte, tot ce i-a trebuit și a aflat din carte „tot ce avea să i se întâmple” [5, p. 55]. Cartea i-a dat sfaturile de care avea nevoie, de fapt, în această ordine de idei, cartea construiește dimensiunea fabuloasă a basmului și simbolizează experiența umană. Unicitatea cărții nu se află numai în faptul că este într-un loc special, undeva departe, loc în care ajungi abia peste un an (anul având semnificația timpului de care are nevoie ființa umană ca să înțeleagă că experiența se dobândește în timp), dar și prin faptul că este numai a lui Petrea. Deci, cartea are două semnificații: de obiect material și de înțelepciune, de experiență a omu-

lui. Iar covorul pe care se află cartea realizează o imagine vizuală, sugerând frumusețea vieții eroului din basmul Petrea cel viteaz.

În cele trei basme cercetate, obiectele identificate creează, mai mult, viața cotidiană a personajelor literare, câteva obiecte (peria, oglinda, cămeșa, năframa) au calități supranaturale și participă la realizarea drumului eroului care nu are caracteristici supranaturale. Observația generală ține de lipsa descrierii acestor obiecte, *a vedea* obiectele rămâne la discreția cititorului.

### **Bibliografie:**

1. ANTONESCU, Romulus, Dicționar de simboluri și credințe tradiționale românești, Iași, Editura Tipo Moldova, 2016. ISBN 978-606-676-8610
2. CĂLINESCU, G., *Estetica basmului*, București, Editura pentru Literatură, 1965.
3. EVSEEV, Ivan, *Dicționar de simboluri și arhetipuri culturale*, Timișoara, Editura Amarcord, 1994. ISBN 973-96667-2-8
4. NIȘCOV, Viorica, *Ești cât povestești. O fenomenologie a basmului popular românesc*, București, Editura Humanitas, 2012. ISBN 978-973-50-3574-7
5. PAMFILE, Tudor, RĂDULESCU-CODIN, Constantin, *Basmele românilor*, volumul IX, București, Editura Curtea Veche Publishing, 2010. ISBN 978-606-583-004-7