

JOCURILE DE COPII ȘI BASMUL

Delia RĂCHIȘAN-DENCIUȚ*

Motto: „Cultura nu începe
ca joc și nici din joc, ci în joc”
(Johan Huizinga)

Două cauze determinante contribuie la valorificarea raportului *jocuri de copii – basm*. Una relevă asemănările și deosebirile, iar cealaltă încearcă o demarcare între textul sacru și argou, între codul de comunicare secretă și anagramare. Prima are ca suport *Diagrama Venn*, metodă concepută de autorul cu nume omonim. Permițând *monitorizarea* jocului ca joc și a basmului prin prisma elucidării asemănărilor și a diferențelor, această cauză contribuie la radierea prolixității. A doua cauză se referă la limbajul criptic, la rămășița desacralizată a limbajului ritualic, capabil, cândva, a săvârși comunicarea cu spiritele strămoșilor, la *vorbirea păsărească (limba păsărilor)*, care a acaparat fenomenul ludic, dar și basmul.

Asemănări și deosebiri

Jocul ca joc și basmul sunt acte de comunicare prin care se transmite un sistem de valori cu rol formativ, informativ, educațional și social.

Basmul (sl. *basni* < *născocire*) este o poveste de dimensiuni ample a unor întâmplări neadevărate, încadrate de formule stereotipice, de un spațiu, de un timp fabulos, care, la origine, se transmitea direct, prin viu grai, de la povestitor la ascultători.

Jocurile de copii, raportate la basm, sunt activități sau acțiuni înțelese ca fictive, învăluite de mister, situate în afara vieții obișnuite, cu limite stabilite de spațiu și de timp, cu o linie de demarcație laxă între real și ireal.

* Școala „Nicolae Bălcescu”, Baia Mare – România.

A. JOC

AB

B. BASM

JOC – BASM

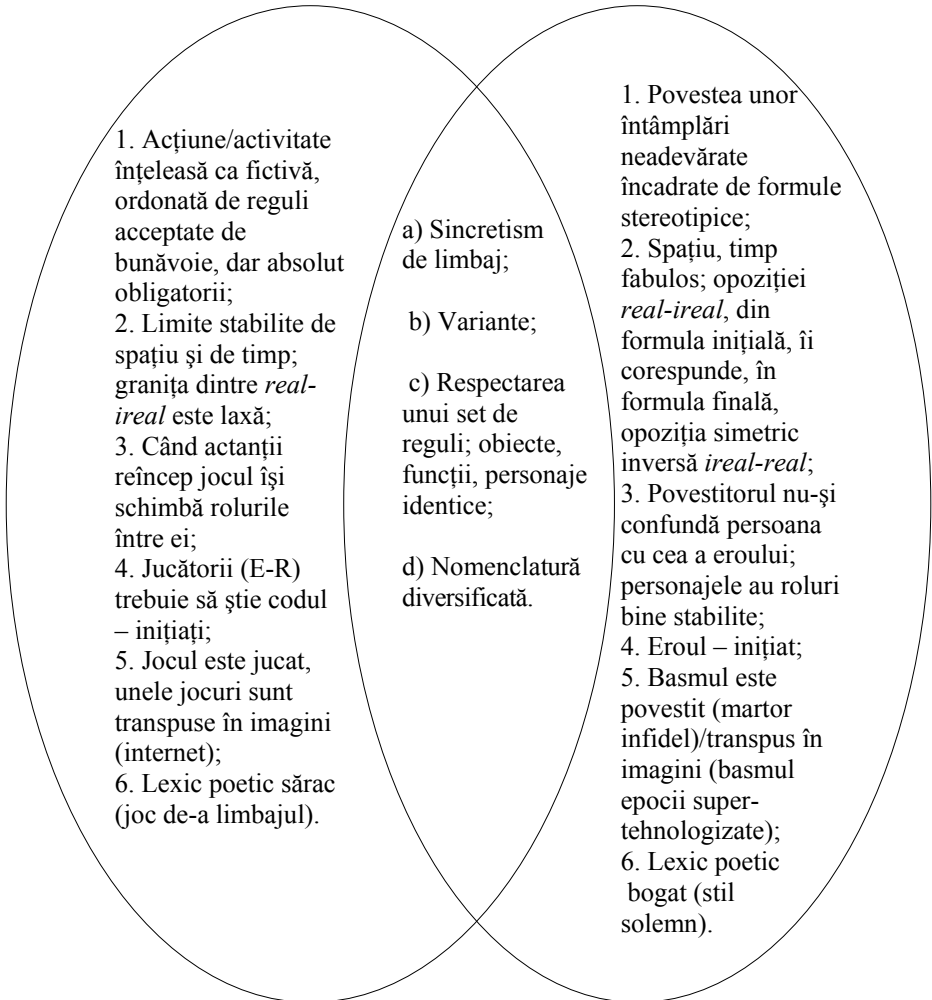


Diagrama Venn

Notă:

E = emițător; R = receptor;

d) joc: competitiv, de inițiere, de simulare etc.; basm: animalier, fantastic, nuvelistic.

Există accepții diferite ale conceptului *funcție* (< fr. *fonction*, lat. *function – acțiune, oficiu*). Jocul ca joc și basmul operează cu acest concept. Noțiunea a fost analizată în lingvistică de Ferdinand de Saussure, de Karl Buhler, de Roman Jakobson, în antropologie de Bronislaw Malinowski, de Radcliffe-Brown, în sociologie de Émile Durkheim, în folclor în special de Vladimir I. Propp. Nicolae Constantinescu analizează conceptul ca „*relație de interacțiune și determinare a părților componente ale unui sistem dat*”, dar și ca termen cheie, așa cum apare la Vladimir I. Propp în studiul *Morfologia basmului*¹.

În jocurile de copii întâlnim, pe de o parte, funcții fundamentale: socială, formativă, educativă², iar pe de altă parte funcții adiacente. O dată cu trecerea timpului, funcțiile strict utilitare: mitico-simbolice, ritualice, magice (apotropaică, propițiativă), de invocare, agrare, fertilizatoare, ciclice etc. au fost supuse desemantizării, fiind înlocuite de altele: divertisment, estetică, deconectare etc.³

Analizarea funcțiilor prin prisma viziunii lui V. I. Propp deschide perspective noi și demonstrează că barierele dintre disciplinele diferite sunt doar aparente, că orice obstacol poate fi depășit cu o abordare justificată, bine argumentată. Propp asociază funcțiile cu termenul de sintaxă, admițând că li se poate identifica o anumită semnificație în raport cu desfășurarea acțiunii: „Funcția e o faptă săvârșită de un actant și bine definită din punct de vedere al semnificației ei pentru desfășurarea acțiunii”; esențiale nu sunt personajele, ci acțiunile acestora: „Funcțiile sunt foarte puține la număr, iar personajele foarte multe. [...] Funcțiile personajelor

¹ Nicolae Constantinescu, *Fișe pentru un dicționar de folclor (IV). Anecdota, Descântecul, Funcția*, în „Revista de Etnografie și Folclor”, tom 30, nr. 2, 1985, p. 142-151.

² Marion Blondel, *Langage poétique adressé à l'enfant en langues des signes*, în „Aile”, nr. 15, 2001; Emilia Comișel, *Folclorul copiilor*, București, Editura Muzicală, 1982; p. 12-14; pentru a clasifica tipurile tematice, structurile compoziționale Emilia Comișel apelează la două criterii: funcția și modul de manifestare; Nicolae Constantinescu, „Folclor și literatură: jocurile de copii”, în *Limba și literatura română*, vol. I-II, București, Societatea de Științe Filologice din România, 2003, p. 87.

³ Despre cele patru tipuri de joc: *agon – competiție, ilinx – vertij, alea – noroc, mimicry – simulacru*, în lucrarea lui Roger Caillois, *Eseuri despre imaginație*. Traducere Viorel Grecu, București, Editura Univers, 1975, passim.

constituie elemente fixe, stabile ale basmului [...]. Ele sunt părțile componente fundamentale ale basmului”⁴.

Numărul limitat de constante (31 de funcții) a permis analizarea acestora din perspectivă gramaticală. Specialistul supune analizei o serie de basme din culegerea lui Afanasiev. Conform modelului proppian, funcțiile pot să apară în pereche sau separat, o funcție anticipează o altă funcție, basmul poate funcționa și dacă nu sunt toate funcțiile prezente, anumite funcții pot lipsi, altele nu. Primele șapte funcții (*situația inițială, absența, interdicția, încălcarea, divulgarea, vicleșugul, complicitatea involuntară*) constituie un fel de preambul, iar acțiunea propriu-zisă începe o dată cu funcția a opta și se continuă cu celelalte (*prejudicierea, mijlocirea, contra-acțiune incipientă, plecarea, prima funcție a donatorului, reacția eroului, înzestrarea eroului, călăuzirea, lupta, marcarea, victoria, remedierea, întoarcerea eroului, urmărirea eroului, salvarea, sosirea incognito, impostura, încercarea grea, îndeplinirea, recunoașterea, demascarea, transfigurarea, pedepsirea, căsătoria*). Nicolae Constantinescu atrage atenția asupra faptului că anumite funcții, care par a fi similare (*prima funcție a donatorului, încercarea grea*), nu trebuie confundate, căci acestea mijlocesc definirea basmului ca gen⁵.

Aceste *funcții*, în termenii lui Vladimir I. Propp, sau *pachete de relații*, în terminologia lui Claude Lévi-Strauss, apar în basme, dar și în anumite jocuri de copii (cum ar fi jocul-cântec *Ileana și Făt-Frumos*, cunoscut și sub următoarele denumiri regionale: *Ileana Cosânzeana, Ileana șade pe o piatră, Ileana și Baba-Cloanță, Frumoasa din Pădurea Adormită*). „Ileana șade pe o piatră./ Pe o piatră, pe o piatră/ Și iaca vine Zâna Rea.../ Ileana mea, primește-un măr... / Și iaca vine Zâna Bună.../ Ileana mea, de ce-ai primit?.../ Că mărul a fost otrăvit.../ Și iaca pleacă Zâna Bună.../ Și iaca vine Vrăjitoarea.../ Ileana mea, s-adormi pe veci.../ Și iaca pleacă Vrăjitoarea.../ Ileana mea s-adormi pe veci.../ Și iaca pleacă Vrăjitoarea/ Și iaca vine Făt-Frumos.../ Ileana mea trezește-te.../ Și ea pleacă cu Făt-Frumos” (variantă, Maramureș). Jocul-cântec *Ileana și Făt-Frumos* pare a fi o replică schematică minimalizată, bagatelizată a basmului *Frumoasa din Pădurea Adormită* scris de Charles Perrault, ori a celui numit *Albă ca Zăpada* scris de Frații Grimm. O parte dintre

⁴ Vladimir I. Propp, *Morfologia basmului*. Traducere de Radu Nicolau, București, Editura Univers, 1970, p. 25-26.

⁵ Nicolae Constantinescu, *Fișe...*, p. 149.

funcțiile exemplificate de Vladimir I. Propp se regăsesc atât în jocul-cântec enunțat, cât și în cele două basme. Absența unor funcții nu modifică distribuția celorlalte:

| I. Jocul-cântec <i>Ileana și Făt-Frumos</i> | II. Basmul <i>Frumoasa din Pădurea Adormită</i> (Charles Perrault) | III. Basmul <i>Albă ca Zăpada</i> (Frații Grimm) |
|--|--|--|
| Înșelăciunea Prejudicierea Remedierea Căsătoria | Prejudicierea Remedierea Interdicția Încălcarea interdicției Duplicarea prejudicierii Remedierea Căsătoria Triplicarea prejudicierii Reacția eroului Pedepsirea Salvarea | Iscodirea Divulgarea Prejudicierea Vicleșugul Multiplicarea prejudicierii Reacția eroului Salvarea victimei Pedepsirea Căsătoria |

Uneori, funcțiile sunt multiplicare (prejudicierea), altele sunt dispuse în perechi (prejudiciere-remediere, interdicție-încălcare). Unele funcții sunt nelipsite din orice basm (prejudicierea), în timp ce absența altora (lupta, înzestrarea eroului, călăuzirea etc.) nu modifică repartizarea celorlalte constante.

În și prin joc, actanții încearcă să devină altceva sau altcineva, caută să se identifice cu o forță superioară, fandează în planul orizontal, dar și în cel vertical, inter-relaționează între *micro* și *macrocosmos*. Granița dintre realitate – idealitate, real – ireal este fragilă. În lumea obișnuită, cotidiană, prin intermediul jocului, se creează o supapă care îi proiectează pe participanți într-o altă realitate, într-un univers ludic.

Posibilitatea de acces pe *tărâmul celălalt* al basmului apare o dată cu acceptarea miraculosului, fabulosului. Între real și ireal, între uman și suprauman, se ivește o tensiune, un pliu care menține miraculosul. Protagonistii basmului, scindați în două părți (una benefică, de natură umană, și alta malefică, de obicei de origine supraumană) se regăsesc și în cadrul jocurilor de copii.

În jocul-cântec *Ileana și Făt-Frumos*, protagoniștii, o dată ce au intrat în pielea personajelor, sunt buni sau răi, de origine umană ori supraumană. În majoritatea basmelor, eroul pozitiv, prin intermediul adjuvanților sau donatorilor, este înzestrat cu puteri supraumane. În cele două basme, inclusiv în jocul-cântec, *flăcăul cel frumos* din lumea satului devine nume propriu, un Făt-Frumos cu virtuți morale și fizice, iar victima un simbol al frumuseții absolute. Personajele supranaturale apar în ipostaza benignă (Zâna Bună, vânătorul, piticii) sau malignă (Zâna Rea, vrăjitoarea, regina-mamă). Mama vitregă din basmul *Albă ca Zăpada* nu este departe de personajul negativ al vrăjitoarei, iar mama eroului din basmul *Frumoasa din Pădurea Adormită* are statutul de zmeoaică. Menirea acestora este de a face rău. Ipostaza malefică este intensificată, atât în basme, prin încercările de eliminare definitivă a eroinelor, cât și în jocul-cântec prin dublarea ipostazei malefice: Zână Rea-vrăjitoare.

Jocul-cântec se apropie de basmele menționate prin funcții, personaje, obiecte, acțiune, nu prin formule stereotipice⁶, stil, existența performerului.

Jocul-cântec relevă un joc de-a limbajul. Anafora⁷ exprimată prin orice formă morfologică (conjunție + interjecție) imprimă tonalitate afectivă puternică și anunță trecerea la altă secvență. Enumerarea cu efect cumulativ este când regresivă, când progresivă. Repetarea de trei ori (Zâna Rea.../Zâna Bună...) evidențiază raportul de forțe (negative/pozitive) și intenția de anihilare a factorului malefic. Datorită personajelor și funcțiilor atmosfera jocului-cântec este de basm. Roger Pinon constată că „les contes évolues en jeux chantées sont du type universellement classique en Europe occidentale et que leur évolution en jeu est tardive et de qualité folklorique sinon douteuse, du moins très secondaire”⁸. Variantele străine (franceză, germană) păstrează aceeași structură repetitivă și aceeași sursă de inspirație: *Sont inspirées directement de Perrault, «La belle au bois*

⁶ Despre formulele de deschidere, mediane, de închidere a se vedea lucrarea lui Nicolae Roșianu, *Stereotipia basmului*, București, Editura Univers, 1973; Octav Păun, Silviu Angelescu, în „Introducere” la *Basme, cântece bătrânești și doine. Folclor din Oltenia și Muntenia*, București, Editura Minerva, 1989.

⁷ Despre figura retorică (anaforă) v. Ovidiu Bârlea, *Poetică folclorică*, București, Editura Univers, 1979, p. 196-198; Adrian Fochi, *Estetica oralității*, București, Editura Minerva, 1980, p. 154-229.

⁸ Roger Pinon, *La chanson de jeu et sa relation avec la matière épique*, p. 33: basmele evaluate în jocuri-cântece sunt de tip universal, clasic, în Europa Occidentală și evoluția lor în joc e tardivă și de calitate folclorică, dacă nu îndoielnică, cel puțin medie.

dormant»: La bell' au bois, la bell enfant./ Bell' enfant!/ Vivait dans un très haut château.../ Une vieill' sorcier' y entra.../ Toucha la bell' et l'endormit.../ La belle dort cent hivers.../ Un jeune prince y entra.../ Toucha la belle et l'evilla.../ Dornröschen war ein schönes Kind / schönes Kind...⁹

Raportul asemănări-deosebiri, care guvernează relația dintre jocurile de copii și basm, anunță laxitatea frontierei dintre real și ireal.

A. JOCUL-CÂNTEC

Ileana și Făt-Frumos

AB

B. BASMUL

Albă ca Zăpada (Frații Grimm)

1. Ileana intră în contact cu Zâna Rea, mare fiind;
2. Un obiect nefast (mărul);
3. Zâna Bună nu îi dă sfaturi, o mustră pentru că a acceptat mărul;
4. Vrăjitoarea intensifică răul prin blestem, prin forța magică negativă a cuvântului;
5. Ileana Cosânzeana este salvată, direct, de Făt-Frumos (forța magică pozitivă a cuvântului).

1. Eroina întruchipează idealul feminin;
2. Contra-darul (mărul);
3. Răufăcătorul este identic cu donatorul;
4. Vicleșugul determină prejudicierea
5. Eroul se căsătorește cu victima.

1. Albă ca Zăpada își cunoaște mama vitregă de la vârsta de un an;
2. Trei obiecte nefaste (cingătoare, pieptene, măr);
3. Piticii o povățuiesc, o roagă să nu intre în contact cu persoane străine;
4. Mama vitregă (răufăcătorul), deghizată în țărancă, apelează la forța anti-darului (mărul otrăvit) și generează răul;
5. Albă ca Zăpada este salvată, indirect, de prinț (un slujitor se împiedică de o tufă, iar bucata de măr îi sare din gât).

⁹ *Ibidem*, p. 31-32: „Sunt inspirate direct de la Perrault... «Frumoasa în pădure, frumoasa copilă.../ Trăia într-un foarte înalt castel.../ Un vrăjitor bătrân intrase/ Atinse frumoasa și o adormi/ Frumoasa dormi o sută de ierni/ Un tânăr prinț a intrat/ Atinse frumoasa și o trezi...»”.

A. JOCUL-CÂNTEC
Ileana și Făt-Frumos

AB

B. BASMUL
Frumoasa din Pădurea Adormită
(Charles Perrault)

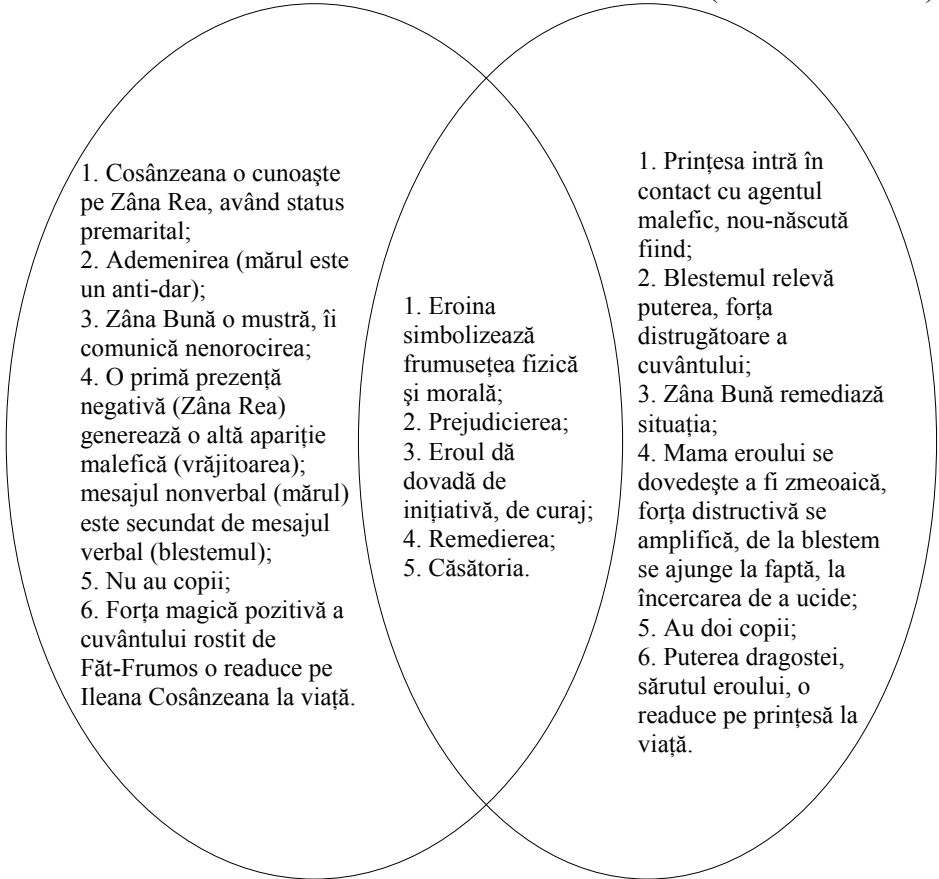


Diagrama Venn

Limba păsărilor

Limba păsărilor, limbajul criptic, rămășița desacralizată a limbajului ritualic, capabil, cândva, a săvârși comunicarea cu spiritele strămoșilor a acaparat, pe de o parte, fenomenul ludic, iar pe de altă parte basmul.

Lazăr Șăineanu, Lucia Berdan sau Andrei Pleșu explică și dezvoltă sintagma *limba păsărească*. Indiferent dacă limba păsărească este sau nu este rămășița desacralizată a limbajului ritualic capabil, cândva, a săvârși comunicarea cu spiritele strămoșilor este necesară o demarcare între textul sacru și argou, între codul de comunicare secretă și anagramare. Mihai Pop, când era un tânăr cercetător de doar 30 de ani, a cercetat fenomenul în contextul vieții unei localități rurale din Basarabia anilor '30 ai veacului trecut. Este util, în acest sens, studiul său „Contribuții la studiul limbilor speciale din Cornova: păsăreasca”, în *Sociologie românească*, republicat în Mihai Pop, *Folclor românesc*, vol. II. *Texte și interpretări*. Ediție îngrijită de Nicolae Constantinescu și Alexandru Dobre, București, Editura „Grai și Suflet – Cultura Națională”, 1998, în care fenomenul lingvistic și social este analizat așa cum este perceput de comunitate. Mihai Pop cercetează păsăreasca, noua manieră de a vorbi a tânărului de 25 de ani – Vania Tacu. Păsăreasca acestuia este un argou. Aspectul fonetic al cuvintelor este modificat. Tehnica acestei modificări este de două feluri:

– se înlocuiește prima silabă a fiecărui cuvânt printr-o silabă în **r** sau în **ș**, iar silaba inițială se trece la sfârșitul cuvântului (anagrama): *Domnu' student ari di gând să-mi deie apă? Romnudo redentuștu rari di rândugi rămisă reiede rapă?* sau *Viniș pi la mine. Șinișvi șila pi șimini*.

– se intercalează după fiecare silabă grupul *frânzi*: *Și mă duc la Vera. Șifrânzi măfrânzi dufrânzi cfrânzi la frânzi Vefrânzi rafrânzi*.

În acest studiu de mici dimensiuni se pot decela îndemnuri teoretice utile; astfel, se poate observa perspectiva contextualistă și dimensiunea sociologică. Pentru Vania Tacu, păsăreasca este o formă de urbanizare și nicidecum o limbă secretă pe vârste. Păsăreasca nu se adresează, în cazul de față, unei categorii sociale anume, ci, în viața lingvistică a satului este un caz de snobism. Bătrânii o cunosc, dar sunt rezervați. Reticența acestora poate fi justificată datorită dezinteresului pe care îl au față de urbanizare sau față de acea parte prea puțin serioasă a vorbirii păsărești. Mihai Pop constată că există o categorie de oameni care apelează la păsărească pentru că vor să pară democrați sau pentru că doresc să se descătușeze de prejudecăți ori pentru că vor să iasă în evidență. Specialistul constată că în aceste argouri există joc,

copilărie, chiar și ironie; că anumiți oameni „fac un titlu de glorie din a vorbi în argou. [...] Snobismul lingvistic al celor care vorbesc păsăreasca se încadrează perfect în procesul de urbanizare a satului. El merge alături cu dansurile moderne, cu pantofii de lac și cu șosetele și este caracterizant pentru psihologia celor care îl practică, ca și pentru viața culturală a satului”¹⁰.

Falsele morfeme (*her/pa-pe-pi-po-pu, ver*), elementele aglutinante imprimă formalismul pur, mimarea limbii ca structură. *Vorbirea păsărească* vizează neînțelegerea limbii de către outsideri:

- *Herva hersi herle, hermer hergem hersă herba hertem hermin Hergea?* (Vasile, mergem să batem mingea?)
- *Cepe mapaipi fapacipi?* (Ce mai faci?)
- *Bipinipi!* (Bini!);
- *Verci vermai verfaverci?* (Ci mai faci?)
- *Verghi verni.* (Ghini).

Indiferent dacă păsăreasca este un caz de snobism sau o limbă încifrată, un argou, deja este impregnată în lumea satului, dar și a orașului. Mereu va exista un grup de copii care din dorința de a nu fi înțeleși de către alții vor apela la vorbirea păsărească. Fiind percepută ca o limbă secretă, care deține un cod accesibil doar celor inițiați, întotdeauna va atrage simpatizanți.

În basme, cel care posedă *limba păsărilor*, cel care cunoaște taina firii, se plasează între uman și divin, este un fel de daimon, este năzdrăvan, este un inițiat. Uneori, eroul care se naște cu acest har *cunoaște din naștere limba păsărilor*¹¹. Cunoscând *limba păsărilor*, știind, de exemplu, de ce croncănesc corbii lângă palatul împăratesc, eroul reușește să treacă proba. De cele mai multe ori dobândește *limba păsărilor* mâncând carne de șarpe alb ori băgându-și capul în gura șarpelui și lăsându-l să îi sufle în gură: „Dă tri ori i-o suflat în gură ș-o-învățat tot felu’ dă limbi păsărești”¹² sau procurând piatra șerpilor, deoarece „dacă o pui sub limbă, ce vei dori să se împlinească poruncește și se va izbândi”¹³.

¹⁰ Mihai Pop, *Folclor românesc*, vol. II. *Texte și interpretări*. Ediție îngrijită de Nicolae Constantinescu și Alexandru Dobre, București, Editura „Grai și Suflet – Cultura Națională”, 1998, p. 8.

¹¹ Vladimir I. Propp, *op. cit.*, p. 130.

¹² Ion Nijloveanu, *Folclor din Oltenia, Muntenia*, vol. II, p. 48.

¹³ Grigore Botezatu, „Făt-Frumos și soarele”, în vol. *Piatra fermecată*, București, Editura Minerva, 1995, p. 18.

Intrarea în posesia mărgelui șerpilor apare și în *Povestea lui Pahon* din colecția lui Ion Pop-Reteganul. Protagonistul, îngrijește un câțel, un pisoi și un pui de șarpe, răscumpărați cu trei bănuți; după ce puiul de șarpe crește, îi cere să-l ducă în Țara Șerpilor. Șarpele îl îndeamnă pe Pahon să-i ceară tatălui său, împăratului șerpilor, mărgeaua de sub limbă. Eroul obține piatra capabilă de a-i îndeplini orice dorință. Asemenea protagonistului din basmul rusesc, și în basmul ardelenesc sesizăm că eroii sunt inițiați, că dețin codul de acces necesar comunicării cu vietățile pământului. Băiatul, eroul din basmul rusesc, înțelege ceea ce discută corbii între ei, în timp ce Pahon, eroul din basmul ardelenesc, știe limba șarpelui încă înainte de a intra în posesia acelei mărgeli a șerpilor. Se poate vorbi despre caracterul universal al protagoniștilor basmelor.

În pofida barierei ridicate de autonomia, de opoziția noțiunilor, jocurile de copii și basmul, prin personaje, prin funcții, prin obiecte, bătătoresc o altă cale de acces, un drum presărat cu asemănări și contaminări.

Abstract

The present paper aims to emphasize the fact that certain children's games (Ileana and Fat Frumos) resemble some fairy tales (*The Sleeping Beauty*, written by Charles Perrault/*Snow White*, written by The Brothers Grimm), that the gibberish used by children also monopolized the fairy tales. The similitude accentuates the contamination, the Venn diagram pointing out resemblances and differences which allow the monitoring of the game as a game and that of the fairy tale. Some of the 31 functions, analyzed by Vladimir I. Propp, are also retrieved in the children's games, the absence of some functions does not modify the distribution of the others. The song – game gets closer to the above fairy tales by functions, objects, actions and not by stereotype formulas, a solemn style and the existence of the performer.