



## Cuprins

*Prefață la ediția a doua* .....7

### GRĂDINA DE DINCOLO

Comentarii mitologice la basmul *Harap Alb*

Capitolul I. Considerații generale .....	11
Capitolul II. Grădina de dincolo.....	30
Capitolul III. Piatra ca soarele.....	49
Capitolul IV. Daimonul cornut.....	77
Capitolul V. Hieros gamos.....	114

### ZOOSOPHIA

Comentarii de mitologie zoologică

Introducere.....	151
Capitolul I. Vasiliscul – obsesia privirii malefice.....	163
Capitolul II. Aspida – surzenia păcătosului.....	173
Capitolul III. Phoenix – paradigma spiralei .....	180
Capitolul IV. Creaturi avimorfe legendare .....	187
Capitolul V. Salamandra – obsesia incombustibilității .....	205
Capitolul VI. Puritatea inorogului – între blândețe și cruzime.....	209
<i>Bibliografie selectivă</i> .....	229
<i>Addenda: Referințe critice</i> .....	235



© 2012 by Editura POLIROM

Această carte este protejată prin copyright. Reproducerea integrală sau parțială, multiplicarea prin orice mijloace și sub orice formă, cum ar fi xeroxarea, scanarea, transpunerea în format electronic sau audio, punerea la dispoziția publică, inclusiv prin internet sau prin rețele de calculatoare, stocarea permanentă sau temporară pe dispozitive sau sisteme cu posibilitatea recuperării informațiilor, cu scop comercial sau gratuit, precum și alte fapte similare săvârșite fără permisiunea scrisă a deținătorului copyrightului reprezintă o încălcare a legislației cu privire la protecția proprietății intelectuale și se pedepsesc penal și/sau civil în conformitate cu legile în vigoare.

Pe copertă: Hieronymus Bosch, *Grădina deliciilor* (1500-1505), detaliu, ulei pe lemn, Muzeul Prado (Madrid)

[www.polirom.ro](http://www.polirom.ro)

Editura POLIROM

Iași, B-dul Carol I nr. 4 ; P.O. BOX 266, 700506  
București, Splaiul Unirii nr. 6, bl. B3A, sc. 1, et. 1,  
sector 4, 040031, O.P. 53, C.P. 15-728

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României:

OIȘTEANU, ANDREI

*Grădina de dincolo. Zoosofia: Comentarii mitologice / Andrei Oișteanu –*  
Ed. a 2-a. – Iași: Polirom, 2012

Bibliogr.

ISBN print: 978-973-46-2560-4

ISBN ePub: 978-973-46-2824-7

ISBN PDF: 978-973-46-2825-4

008

Printed in ROMANIA



Andrei  
**OIȘTEANU**

---

Grădina de dincolo  
Zoosophia

Comentarii mitologice

Ediția a II-a

POLIROM  
2012

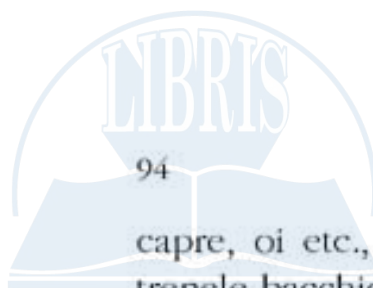


Fenomenul apare mai evident la jocul cu borița, care este practicat și azi în Transilvania și Moldova, între Grăciun și Bobotează. Masca de boriță se aseamănă cu cea a cerbului și a turcei, fiindu-i caracteristic un brad împodobit „înfîpt între coarneau măștii sau purtat în mâini de borițari” (vezi ritualul pinului împodobit în cultul lui Attis). După Iulius Teutsch, numele de „boriță” își are originea în termenul slav *bor*, ce înseamnă „conifer, brad”. Și în colindele ce însoțesc jocul de boriță „străbat elemente arhaice locale, din străvechiul cult al arborelui cosmic, socotit a fi la carpatici bradul” (15, p. 143).

Purtatul de elemente dendromorfe în mâini se întâlnește și în alte jocuri cu măști animale. Astfel sunt brăduții împodobiți, purtați de măștile de „moș” și „babă”, în unele jocuri cu măști zoomorfe, precum și bețele contorsionate (urmașe ale tirsului dionisiac), împodobite și ele, câteodată, ca și arborii, cu panglici, ciucuri etc. Ulterior, aceste elemente dendromorfe s-au transformat, în unele locuri, în paloș, buzdugan, pușcă, bici etc. Vom reveni asupra originii, rolului și formelor acestor elemente, precum și asupra asocierii lor cu paloșul folosit în basm de Harap Alb la vânarea cerbului. În jocurile populare mascate apar și măști fitomorfe alcătuite din produsele regnului vegetal (ramuri, frunze, scoarță de copac, flori, fibre, tigue), măști ce „reprezentau metamorfoza sau semimetamorfoza unor demoni ai vegetației” (15, p. 96).

Astfel, în unele jocuri populare cu măști apare un personaj numit „Pădurea”, care de regulă e „un copil îmbrăcat cu frunziș până la refuz” (41, p. 461).

Dintre măștile fitomorfe, mai interesantă ni se pare masca din struguri, frunze și coarde de viță, ce amintește de riturile care se desfășurau în cinstea lui Dionysos, Bacchus sau Linos. Înainte vreme, „alături de aceste măști vegetale mai apăreau și măști din piei de animale: cerbi,



capre, oi etc., închipuind astfel pe discipolii-acoliți din trenele bacchice” (15, p. 97).

Măștilor fitomorfe, ce reprezentau daimonii vegetației, le-au fost suprapuse și elemente zoomorfe. Astfel, în nord-vestul Croației, în ziua de Sf. Gheorghe, este jucată masca „George cel verde” (*Zeleni Jurač*), pe care colindul cântat de fete ni-l prezintă astfel:

Iată pe George cel verde  
arbore verde  
costum verde  
și căciula de jder  
piele de jder  
și sabie cu două tăișuri (15, p. 101).

George cel verde este un personaj mitic ce ar putea fi, după mai mulți cercetători, un totem vegetal, un daimon al vegetației sau Dionysos însuși.

Măștile fito-zoomorfe, cum ar fi masca de urs din funii de paie sau din puf de stuf, masca de capră din stuf, masca de „bou înstruțat” împodobit cu crengi, frunze și flori, apar și la noi în țară la carnavalurile cu măști de primăvară și iarnă.

Vedem deci că daimonii vegetației au diferite reprezentări fitomorfe, zoomorfe, antropomorfe sau hibride, pe care Romulus Vulcănescu a încercat să le ordoneze cronologic: „Demonii vegetației se metamorfozează întâi din făpturi simple fitomorfe în făpturi mixte fito-zoomorfe și fito-antropomorfe și apoi din nou în făpturi simple, însă de astă dată numai zoomorfe și antropomorfe” (15). Deci, la originea măștilor zoomorfe ca reprezentări ale daimonilor vegetației au stat reprezentările fitomorfe.

Am insistat asupra acestui punct pentru a putea înțelege mai bine atât jocul cu măști zoomorfe, cât și episodul vânării



cerbului fabulos din basmul *Harap Alb*, a căror origine comună (miturile și ritualurile referitoare la zeii păgâni ai vegetației) am presupus-o.

\*

Animalele care erau sacrificate în riturile ce însoțeau serbările zeilor vegetației (cerb, berbec, capră, țap, taur, bou) apar și sunt „sacrificate” atât în jocurile populare cu măști zoomorfe care celebrează renașterea naturii, cât și în diferitele variante populare ale basmului *Harap Alb* (cerb, bou, taur etc. purtătoare de pietre prețioase după care e trimis eroul).

În unele variante ale basmului *Harap Alb* apar însă alte animale (șarpe, balaur, zmeu), demoni care probabil au înlocuit vechile reprezentări zoomorfe ale daimonilor vegetației.

Astfel, eroul e trimis după piatra prețioasă din capul zmeului (Cerișor – Hunedoara), după trandafiri din grădina șarpelui (Avela – Epir) sau după lemne în pădurea balaurului (Tătăruș – Pașcani). În ultimele două variante se întrevăd și elemente fito-dendromorfe (trandafiri, lemne, grădină, pădure). Înlocuirea de care vorbeam, a reprezentărilor zoomorfe ale daimonilor vegetației, apare mai limpede în varianta aromână (Avela – Epir), în care șarpele este înfășurat în 12 piei de capră (4, p. 69).

În varianta culeasă în satul Fundul Moldovei – Câmpulung apare un element ce ne-ar putea ajuta să înțelegem originea episodului în discuție. Eroul e trimis să aducă piatra prețioasă din capul „Boului Breazu lui Breaz”, similarul cerbului din basmul lui Creangă. Într-un joc popular cu măști zoomorfe întâlnim masca „Boul înstruțat”, ceea ce înseamnă „boul peștriț, împodobit”. După opinia lui G. Dem. Teodorescu și Gh. Vrăbie, cuvântul „breaz” e de origine tracă și înseamnă „împodobit, peștriț” (41, p. 437).



În acest caz, făcând înlocuirea, „Boul înstruțat” din jocul popular cu măști devine „Boul breaz”, care aduce cu numele personajului-animal „Boul Breazu lui Breaz” din varianta amintită a basmului *Harap Alb*.

Acest element ne aduce un nou argument al legăturii și influențării reciproce dintre cele două manifestări folclorice (jocul cu măști și basmul), întărind ipoteza că episodul vânării animalului de către erou și jocurile populare cu măști zoomorfe au origine comună. Deși mult diluat astăzi, scopul ritual al jocurilor cu măști zoomorfe este similar cu cel al ritualurilor și ceremoniilor care însoțeau celebrările vechilor daimoni ai vegetației, și anume chemarea pe cale magică a renașterii naturii, a fertilității și rodniciei pământului. Acest lucru reiese evident din urările ce se fac în timpul jocului (belșug mare pe masă etc.), din darurile ce le împart oamenii mascaților (colaci, mere, nuci, vin), din gesturile ritual-agrare (tragerea unei brazde cu plugul), precum și din strigăturile și colindele ce însoțesc ritmic jocul „animalului”:

la hai hai cerbule hai,  
la hai hai la câmpuri mari  
Și să-ți cumperi boi să-ți ari  
Și să ari și să muncești  
Și apoi să te hrănești (41, p. 465).

Sau un colind bielorus, strigat la jocul țapului:

Unde merge țapul  
Secara rodește;  
Unde aleargă țapul  
Secara e bogată;  
Unde-i țap de coarne  
Secara crește-n stoguri;  
Unde-i țapul cu coadă  
Secara e grămadă (15, p. 134).



Sau o strigătură ce deschide jocul caprei în Moldova:

Dacă poftiți  
Ca să scoateți răul din casă  
Ogoarele să vă rodească  
Vinu' să nu-nflorească,  
Deschideți ușa să vă jucăm capra (41, p. 447).

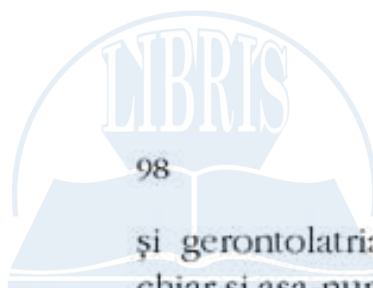
Tot în scopul chemării pe cale magică a fertilității și fecundității telurice, adoratorii zeilor vegetației fugeau goi pe câmpuri, se împreunau pe pământul a cărui fertilitate o doreau, cântau cântece obscene, se emasculau etc. Reminiscente ale acestor practici le întâlnim și azi în unele jocuri populare mascate: simularea actului sexual, prezența falusului sau a sânilor exagerați la unele măști, producerea de dialoguri, cântece și gesturi obscene, faloforia, aratul ritual cu un falus de lemn etc.

\*

Celălalt personaj central al jocurilor mascate (primul fiind masca zoomorfă) este masca de „moș” („moșneag”, „unchieș”). Personajul epic care îi corespunde este Harap Alb, care este mascat când vânează cerbul năzdrăvan.

Personajului ludic (moșul) îi corespunde pe plan ritual (este vorba de riturile care au generat jocurile cu măști zoomorfe) cel ce sacrifica, într-o atmosferă de extaz mistic, animalul-daimon, animal care ulterior a devenit, prin sublimare, masca zoomorfă. Pe plan mitic, măștile de moș „reprezintă fapte demiurge, eroi civilizatori și eroiarzi populari”, ale căror măști „dezindividualizează adeseori fizionomia eroului de basm sau eroului istoric” (15, p. 161). Acești eroi mitici sunt concepte ce apar în cadrul a două forme de cult arhaic: manismul (cultul morților și al strămoșilor numiți în popor „moși”, „moșnegi” sau „unchieși”)





și gerontolatria (cultul bătrânilor). În unele jocuri apar chiar și așa-numitele „măști suprapuse”, formate din câteva măști „etajate”, ca o materializare simbolică a ideii de genealogie mitică.

Masca de moș se rezumă în principal la o mască de cap sau la una de față. În multe regiuni ale țării, masca de față poartă numele de „obrăzar”, la fel cum denumește și basmul masca pe care o poartă Harap Alb în timpul vânării cerbului.

Este interesant de văzut cum poate fi interpretat, din punctul de vedere al ipotezei în discuție, faptul că eroul basmului primește obrăzarul și paloșul lui Statu-Palmă-Barbă-Cot. Acest personaj poate fi asimilat cu „masca de drac” sau cu cea de „urât” ce apar în alaiul măștii zoomorfe, în cadrul jocurilor populare cu măști.

În capitolul precedent am prezentat câteva argumente în sprijinul asocierii între Statu-Palmă (sau personaje de basm similare) și Diavol sau un demon al acestuia. „Măștile de draci (...) transsimbolizează iconografia unor demoni teriomorfi anteriori celor creștini”, afirmă Romulus Vulcănescu (15, p. 160).

În principal, masca de drac este formată dintr-un obrăzar, sau mască de cap, ca și cea a „moșului”.

Masca de moș și cea de drac se aseamănă mult, atât prin masca de cap, prin cojocul întors, cât și prin împodobirea cu oglinjoare, ciucuri, clopoței. Singura deosebire dintre ele este, de regulă, prezența coarnelor la masca de drac.

Francisc Nistor menționează că „dracii din jocurile cu măști din Maramureș ar fi forme mai noi ale unor reprezentări străvechi (moșii)” (42, p. 6).

Câteodată rolul „moșului” este chiar preluat de masca demonică. În unele sate din apusul Europei (Franța, Germania etc.), o capră împodobită cu flori și panglici,