

Dinamica inițierii eroului din basmul popular românesc

drd. Bof (Hreban) Camelia

Universitatea „Ștefan cel Mare” Suceava

Résumé. *Le voyage du héros dans le conte de fées constitue un archétype narratif prévalent de l'imaginaire collectif, structuré sous la forme d'un parcours initiatique, jalonné d'épreuves multiples et variées, parcourues afin de le transformer et de le faire mûrir sous la protection et la guidance d'un mentor. Dans le conte populaire, l'élément fabuleux coexiste avec les valeurs et les coutumes de la communauté traditionnelle, soutenant la régénération et la reconfiguration personnelle et sociétale, à mesure que chaque topos liminal est franchi et que l'expérience associée à ces passages successifs, nécessaires et significatifs, est intégrée. Les confrontations du personnage avec l'opposant consacrent son rôle de médiateur entre les mondes et de conciliateur des situations de crise qui ont créé les prémices de cette aventure d'initiation aux mystères d'une connaissance supérieure, profonde et immuable, après les rencontres relevant du plan profane, soumis au changement et à l'éphémère. Ces connexions l'adaptent et le développent, le conduisant vers un dénouement généralement apothéotique, dans lequel il irradiera – aux côtés de son épouse – beauté, harmonie, vitalité, confiance et équilibre, consacrant et garantissant la continuité d'un monde réordonné et spiritualisé par le renouvellement de l'accès au sacré.*

Mots-clés: *le voyage du héros, le conte de fées, un parcours initiatique, liminal, le sacré.*

Document cultural și simbolic al literaturii, basmul popular reprezintă un text viu, care poate fi structurat și modelat permanent, oferind soluții noi, inedite uneori, pentru rezolvarea conflictelor și a situațiilor liminale conținute. Călătoria inițiatcă este o temă centrală a basmului, configurând, în plan narativ, o înlănțuire de secvențe tipice, implicând un parcurs în care eroul este supus probelor și se confruntă cu diverse categorii actanțiale, care culminează cu o transformare necesară și asumată.

În cadrul articolului *Dinamica inițierii eroului din basmul popular românesc*, metodologia abordată va fi multidisciplinară, conjugând metode structurale, mitanalitice, antropologico-ritualice și hermeneutic-simbolice, prin aplicarea valorosului cadru teoretic existent la un corpus reprezentativ

de basme populare românești din colecția culegătorilor Petre Ispirescu și Simion Florea Marian, în care este fundamental motivul devenirii eroului.

Perspectiva structural-morfologică oferă, prin cercetările lui V. I. Propp, un model inițiativ pertinent, pe baza unui tipar narativ recurent în basme datorită funcțiilor pe care le conține. Această structură stabilă reprezintă fundamentul analizei dinamicii inițierii din basmele selectate, întrucât îmi permite conturarea unui drum autentic al eroului, care a fost particularizat la nivelul funcțiilor utilizate în funcție de narator (contextul social-istoric și religios; forme de educație; talentul de culegător, de povestitor și de mediator cultural; calitatea memoriei, a culturii populare și a mentalității promovate; profunzimea experienței personale; gradul de popularitate), de tiparul narativ și tipologic, de motivația și scopul călătoriei eroului.

Joseph Campbell oferă o viziune inspirată din practicile ritualice, adaptată la structura mitică a basmului, care este construită dintr-o schemă universală numită *monomit*. De data aceasta, lumea aparține arhetipurilor (eroul, proba supremă, adversarul, mentorul), pentru că este necesar să se treacă o anumită etapă, cu scopul de a transcende limitatul printr-o cunoaștere complexă. Viziunea lui Roger Caillois accentuează rolul eroului prin aventura de sorginte mitică pe care o întreprinde, purificatoare și armonizatoare a lumilor prin care acesta trece, uneori prin distrugerea vechii ordini sau abolirea unor credințe care nu mai sunt benefice și stabile.

În analiza dinamicii, metoda mitanalitică a lui Joseph Campbell și Roger Caillois va fi complinită cu metoda antropologic-ritualică propusă de către Arnold van Gennep, Victor Turner și Mircea Eliade, pe baza corespondenței simbolice dintre etapele unui ritual al unei comunități și funcțiile narrative din basm. În ambele lumi, a ceremonialului sacru străvechi și a basmului, există aceeași încredere în procesul de inițiere la care este supus eroul, prin intermediul probelor, corespunzând unei unități de viziune comune asupra celor trei mari faze ale maturizării: separare de lumea cunoscută, dar stagnantă, aventura prin liminalitate și trecerea unor probe dificile, care pot fi fatale, și revenirea ca ființă nouă, pentru a se reintegra și a regenera comunitatea din care a fost ales pentru această experiență totală. Paradigma susține dimensionarea lumii personajului prin diverse modalități de inițiere, într-un mod autentic, necesar și relevant. Desprinderea de planul familial este echivalentă cu o moarte metaforică, prin care eroul se desprinde

brusc de un statut care-l definea, de un anumit tipar ontologic, de o lume care nu-i mai poate încuraja creșterea și maturizarea, pentru a obține o condiție socio-familială și interioară superioare. Sublimarea finală nu se poate realiza decât printr-o disoluție inițială – uneori, radicală prin consecințele sale – a sinelui și a ordinii trecute, detașarea suprimând legături, relații, chiar protecție și un anumit confort al toposului și al cunoașterii.

În planul liminal, eroul devine confuz și nesigur, expus pericolului, întrucât noua realitate îl copleșește și-l solicită constant, cu fiecare probă din călătoria pe care și-a asumat-o ca demers esențial și implacabil în destinul său. Aflat între două condiții existențiale – a trecutului și a viitorului –, ajunge să trăiască într-un prezent al devenirii, care-l bulversează, dar, totodată, îl formează permanent și îi trezește o vie curiozitate față de fiecare element și aspect întâlnit, menținându-l mult mai atent la propria sa viață, de fapt. Conștientizarea neofitului se realizează gradat, prietenii și confruntările având rolul de a-l susține, învățându-l despre alte forme de trăire și de cunoaștere. În unele basme, această transformare cuprinde, la rândul său, mai multe variante de a fi la care ajunge eroul pe parcursul drumului, oferindu-i falsa certitudine că și-a încheiat menirea și misiunea, evidențiindu-i o structură încă sensibilă și vulnerabilă la datul ontologic exterior. Spațiu al indeterminatului, al întunericului care ascunde lumină și adevăr, al unei lumi guvernate de alte legi, cutume și norme, liminalul este și matricea unor entități unice, cu caracter demonic și fabulos, care pot înspăimânta, la început, pe neofit, dar, ulterior, odată cu intrarea în profunzimea acestuia, îl provoacă pe erou să-și descopere calitățile și, mai ales, slăbiciunile care-l pot distruge sau ucide, cu scopul de a se întări interior prin stăpânirea sau prin purificarea acestora. Aici, în lumea contrastelor și a dualității, care par a face parte din firescul *ontos*-ului, se vor întâlni eroicul cu non-eroicul, certitudinea și evidența cu umbra sau oglinda, curajul cu lașitatea, convingerile cu îndoiala și echivocul, lumina cu clar-obscurul.

Reintegrarea în comunitate se face sub o formă înnoită, eroul transformându-se într-un personaj matur, cu experiență și cu capacitate decizională rațională corectă, care nu mai este sensibil la tentații, dorințe și nevoi în contradicție cu lumea sa, alegând unul sau mai multe roluri în final: familiale (fiu/ fiică, tată/mamă,), maritale (soț/soție), socio-politice (de conducere sau de supus al unei împărății).

Dintr-o abordare hermeneutic-simbolică, dinamica vizează rolul adjuvanților, al obiectelor magice utilizate în basm, al spațiilor liminale prin care este obligat eroul să treacă pentru a-și încheia criza de identitate, înscriindu-se legitim într-o ordine revitalizată de competența, înțelepciunea, forța, curajul, tinerețea și iubirea sa.

Fluxul unei inițieri presupune schimbări de planuri, permutări dintr-un nivel de existență în altul, interacțiuni care suscită o probabilitate de modificare a relațiilor dintre personaje, modelând constant și cert o experiență personală unică și magică. Creație complexă, basmul include o pluralitate de dinamici, care o impactează și o personalizează într-un mod inconfundabil pe mai multe planuri: actanțial, socio-familial, obiectual și numerologic, al toposului și al probelor.

Dinamica eroului evidențiază două tipuri reprezentative – novicele (personajul care învață pe parcurs, așa cum este Ileana Simziana) și maestrul (personajul matur, format pe deplin, acționând pentru salvarea lumii în care trăiește: Greuceanu) –, ambii confruntându-se cu antagonistul, un contrast necesar pentru existența interdicției – sub forma forței brute, a oglinzii răsturnate sau a rudelor care trădează –, un personaj negativ din punct de vedere etic, viclean și distructiv, fals sub aparența suportivă, care devine foarte mobil atunci când interferează cu planul pozitivului. Dimpotrivă, adjuvantul refuză magia nestăvilită și inversată, lupta din plăcere, gratuită și neîntemeiată, alegând atitudinea solidară, generoasă, loială și binevoitoare, fără a exclude, însă, sfatul dat, la nevoie, cu fermitate eroului nechibzuit sau lecțiile aspre, de formare masculină în genere, atunci când s-au depășit limitele permise neofitului, salvându-l, astfel, de la pericolul dispariției definitive. Adjuvantul poate fi de tip singular sau colectiv, înglobând și rol de transportor (calul) sau de răsplată pentru o probă (calul foarte rapid pentru că nu are splină, Galben-de-Soare, din basmul lui Petre Ispirescu, *Ileana Simziana*, drept răsplată, de la mama zmeoaică, pentru salvarea fiului său) sau pentru întreaga călătorie (soția). Mentorul este un personaj aparte în această narativitate a basmului, care supraveghează cu hotărâre, implacabil, fără a permite compromisul sau degradarea valorică a celui care se inițiază, dar lasă loc liber intruziunii profanului ca element verificador esențial și benefic pentru procesul de tranziție de la planul cunoașterii imediate și superficiale la cel al profunzimii.

Personajul intermediar între lumi este o expresie simbolică a liminalității care se poate arăta sub forma sa autentică, originară sau recurge la metamorfoză pentru a induce în eroare sau doar pentru că eroul pe care-l întâlnește nu dispune încă de puterea de a privi lumina sau întunericul acestui exponent care sfidează legile cunoscute până atunci. Astfel, se deprinde capacitatea de a vedea realitatea așa cum este, dincolo de vălurile iluziei, ale percepțiilor, ale opiniilor nevalidate prin confruntare directă.

În acest mod, nici gardienii pragurilor nu mai reprezintă doar aspecte monstruoase, devenind păzitorii unui teritoriu interzis celor care nu-i înțeleg semnificația și nu-i pot respecta sacralitatea. De aceea, obiectele sale magice devin arme cu puteri considerabile, pe măsura opozițiilor pe care eroul trebuie să-i învingă (tolbă, săgeți, arc, paloș; cu ajutorul sabiei lui Novaci, George cel viteaz, din basmul cu același nume, de Petre Ispirescu, își poate aduce cărbune din Pădurea Neagră cu care creează sabia Balmut, ajutorul meu, și buzduganul Omorătorul dușmanilor mei), dinamica obiectuală evidențiind modul în care se realizează un transfer de calitate de la un personaj la altul, negativul fiind anulat datorită schimbării proprietarului. În aceeași măsură, vestimentația – care asigură disimularea sau afirmarea condiției sociale reale – capătă o altă conotație, dar își păstrează scopul său fundamental, originar, asemenea amuletelor, susținând triumful Binelui și al desăvârșirii umane. Fructul oprit este o interdicție care implică, pentru erou, însușirea disciplinei prin respectarea unui plan strategic riguros, personal sau primit/alcătuit împreună cu mentorul (mezinul din basmul *Prâslea cel voinic și merele de aur*, de Petre Ispirescu, aplică o tactică personală pentru a-l surprinde pe hoțul merelor de aur – cărți, două țepușe – menite a-i menținează trează atenția într-un plan nocturn care predispune la odihnă prin somn). Aparte rămâne cutia morții din basmul lui Petre Ispirescu, *Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte*, prin care se anulează legământul magic de la începutul operei, eliberând ființa umană de evadări și abrogări spațio-temporale iluzorii.

Complementar tuturor dinamicilor din basm se află uimitorul farmec al numerelor magice, care se asociază fiecărui element naratologic cu scopul de a-i multiplica semnificațiile și forța expresivă, de la cifra 2 – a armoniei și a echilibrului prin cuplu sau pereche, dar și a dualității (două lumânări sunt necesare pentru a însoți cheia și cartea cu blestemul, care-l vor metamorfoza pe temnicerul mamei lui George cel viteaz într-un urs, un simbol al libertății

și al forței brute dezlănțuite haotic; doi zmei se luptă timp de nouă ani, până se decide victoria datorită intervenției fetei travestite în băiat, din basmul *Ileana Simziana*) – și 3 – a trinității fraților, a probelor, a obiectelor, a metamorfozării și a schimbării identității (lupul din basmul *Lupul cel năzdrăvan și Făt-Frumos*, de Petre Ispirescu, se dă peste cap de trei ori pentru a se prelua înfățișarea Zânei Crăiasa) – la cifrele 7 și 9 – ale sacralității care îmbină materialitatea cu cosmicul, încheind cicluri prin obținerea împlinirii fizice sau/și spirituale – până la misterioasa cifră 24 – a ordinii și a perfecțiunii universale, care multiplică și dezvoltă puterile cifrelor care o compun (după o asemenea durată, mama lui George cel viteaz este eliberată din peștera temniță, iar Zâna Crăiasa este însoțită, în timpul plimbării, de 24 de roabe).

Mișcarea din planul geografic împletește aspectul material, fizic (soția din basmul lui Ispirescu, *Porcul cel fermecat*, va trece peste 9 mări și 9 țări pentru a-și reîntâlni bărbatul a cărui vrajă a fost împiedicată să se rupă, deoarece ea a încălcat interdicția ascultării acestuia, așa cum, mai înainte, nu o respectase nici pe cea paternă) cu latura spirituală (călătoria istovitoare a soției și puterea bărbatului de a suporta o metamorfoză publică umilitoare dezleagă blestemul și reunește familia), întrucât desăvârșirea se obține după această călătorie inițiată care pleacă din concret către abstract, din exterior către interior, pentru a reordona, apoi, concretul după modelul tărâmului psihologic maturizat, echilibrat. Din tărâmul inițial familial, eroul va trece – uneori, după un prag simbolic – în planul liminalității, în care este analizat, verificat, supus la probe, fiind lăsat să ajungă în ultima etapă numai după ce a demonstrat un tipar existențial demn de comunitatea pe care o va sluji cu responsabilitate, curaj, omenie, maturitate, competență. Adeseori, primul spațiu întâlnit la începutul călătoriei inițiatice este pădurea de la marginea satului, a regatului sau dintr-un plan mult mai îndepărtat sau poiana (fata din *Porcul cel fermecat* rătăcește timp de trei zile într-o poiană verde până-și tocește toiagul, sprijinul său în planul fizic, iar cei șapte frați din basmul *Calimendru*, de Simion Florea Marian, se rătăcesc în poiana din pădurea zmeului, în care au ajuns după trei zile), care se va dovedi a fi un labirint al căutării sinelui, întrucât cel vechi nu mai poate fi accesat, iar cel nou trebuie format, astfel încât apare criza de identitate, care îi va urgenta experimentarea traseului.

Dinamica temporală este o componentă esențială a călătoriei inițiatice, incluzând mai multe tipare: unul al liniarității, obiectiv și biologic, concretizat prin date concrete (părinții regali ai lui George cel viteaz au suportat zece ani de infertilitate până când împărăteasa a rămas însărcinată în urma visului premonitor), altul magic, subiectiv, când totul se suspendă, fiind marcat de dor, de iluzia nemuririi, de pregătirea pentru drum sau de așteptarea permisiunii pentru a pleca, a reveni sau a se reîntâlni cu un alt personaj (călătoria de întoarcere în satul natal a Voinicului cel cu cartea în mână născut, din basmul omonim al lui Ispirescu, se încheie după trei ani, trei luni și trei zile). Accelerat (de o urgență reală sau forțată) sau decelerat (o încetinire pentru a găsi soluția optimă), blestemat (de către un reprezentant al magiei) sau al uitării (sub farmecul Celuilalt Tărâm), muritor sau nemuritor, profan sau sacru, timpul este o coordonată care nu poate fi niciodată învinsă, asemenea morții, doar suspendată temporar prin diverse modalități miraculoase.

O altă constantă a fluxului narativ al traseului este proba – motiv definit mai cuprinzător funcție, în varianta lui Propp –, care indică și delimitează momente de testare esențiale pentru parcursul devenirii eroului. Numărul și tipul probei sunt diversificate și adaptate de către narator la scopul basmului pe care îl are în vedere, corelându-le cu tipologia personajelor dorite și cu misiunea pe care o primește eroul, predominând absența sau lipsa (la începutul operei, care va declanșa plecarea), o interdicție nerespectată (fata din basmul *Porcul cel fermecat* își citește, în taină, destinul din cartea ascunsă de către tatăl său plecat la război), confruntarea cu un adversar, victoria împotriva acestuia și pedepsirea lui, acțiunea unui donator sau adjuvant, recunoașterea valorii sale, căsătoria. Marea probă din basmul popular românesc este a testării morale, eroul dovedind un suflet bun și altruist, onestitate și decență, asertivitate și implicare proactivă, fără a exclude, însă, și aspecte orgolioase, impulsive și intolerante, pe care va învăța să le stăpânească, deprinzând răbdarea, controlul, stăpânirea de sine.

În basmele lui Petre Ispirescu, dinamica călătoriei inițiatice este atent supervizată naratologic, fiecare element fiind o consemnare a unui drum către origine, exprimând curiozitatea, uimirea și aspirația către autenticitate, valoare, demers, desăvârșire. Basmul care deschide volumul de povești, *Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte*, ne transmută din realitatea

unei împărății bogate, fericite și împlinite, întâi, către lumea liminală a monstrozității feminine (surorile rivale Gheonoaia, Scorpia), apoi, către tărâmul din Valea Plângerii, în care Făt-Frumos se uită pe sine și renunță la lumea familiară pentru o perioadă îndelungată, cu scopul de a trăi într-un timp *anabasis*, al tinereții veșnice și al nemuririi. Cele trei popasuri din basm corespund unei apropieri entuziaste și pline de pasiune, aparținând vitalității și nesăbuiinței tinereții, pentru care pactul de dinaintea nașterii sale este un semn implacabil din destinul său, care nu poate fi anulat, ci doar experimentat total și nelimitat. Ritul de trecere implică întoarcerea acasă, ceea ce Făt-Frumos va simți prin *firul ariadnic* al dorului, un sentiment complex, pentru care nu fusese pregătit până la urmărirea iepurelui – un animal simbolic al reînnoirii și al renașterii, determinând perceperea destinului care-l cheamă la închiderea ciclului său.

Probe mitice apar și în drumul lui Prâslea, al lui George cel viteaz, Țugulea sau Greuceanu, dar niciun alt basm nu va mai sta sub obsesia așezării într-o indeterminare temporală și trupească. Pentru ceilalți eroi, dinamica inițiatică nu presupune desprinderea atât de radicală de microcosmosul teluric, deși unii coboară în Tărâmul catabatic, care presupune tot o desprindere simbolică de planul cunoscut, o moarte a eului profan pentru a renaște ca erou experimentat, cu o nouă viziune și identitate. În acest sens, figurile liminale opozante sunt, simultan, forțe externe care îl supun la probe solicitante – dar nu imposibile, din moment ce învinge singur sau primește susținerea necesară la momentul optim –, precum și expresii ale blocajelor interioare, strict personale, pe care eroul le conștientizează datorită acestor întâlniri dificile și riscante. Voinicul cel cu cartea în mână născut, din basmul omonim, este ursit pentru o astfel de dinamică a căderii, dar nu în timp – ca Făt-Frumos din primul text analizat –, ci într-o genune similară Tărâmului Inversat, pentru a putea soluționa un alt blestem, de data aceasta al viitoarei soții, o pedeapsă divină pentru decizia părinților ei de a procrea cu ajutorul unei practici lipsite de protecția sacrului. Noaptea în care învinge ispita demonică dezleagă pactul și timpul suspendat, permițând fluxului vieții să revină la etapele sale firești: nuntă, plecare, revenire. Probele la care este supus Voinicul îi evidențiază tăria interioară în fața duhurilor rele și a împăratului vecin – pe care-l învinge salvându-și puterea socio-politică și familia –, dar și slăbiciunea încrederii fără discernământ în stăpânul moșiei părinților săi – un prototip al lumii profane viclene, înșelătoare, prefăcute.

De asemenea, un alt erou din basmele lui Ispirescu, George cel viteaz, va trebui să revină în planul natal pentru a soluționa o situație creată de către forțele haotice ale împărăției, o nedreptate majoră împotriva părinților săi: o crimă (uciderea tatălui la botezul fiului său) și o răpire (întemnițarea mamei într-o peșteră neumblată, un tărâm al înlănțuirii unei feminități care a refuzat căsătoria și fertilitatea cu căpitanul tâlharilor).

În basmele lui Simion Florea Marian, călătoria inițiatică are un alt fel de flux narativ, mult mai complicat, uneori prolix, mitul și ritul existând în subsidiar ca o emblemă străveche, care străbate imaginația fabulosului și a miraculosului, îmbinând-o cu forța și vitalitatea folclorică într-o manieră inconfundabilă și surprinzătoare. Basmul popular *Calimendru*, unul dintre cele mai lungi din colecție, are o dinamică complexă, pornind de la spațiul modest al satului, din care pleacă în lume, motivați de sărăcie, șapte frați decisi să secere cea mai întinsă holdă din drumul lor, având drept armă doar o unealtă agrară (câte o seceră făcută din plugul rămas ca unică moștenire paternă), amintind de miturile agrare, pentru care culesul reprezenta o activitate sacră, dovadă și atitudinea de respect, de muncă trudnică, în acord cu momentul optim al spicelor, pe care toți frații le vor dovedi față de strângerea recoltei.

Aventura inițiatică va aparține numai mezinului – personajul eponim al basmului –, care intră în scenă abia atunci când zmeul, răutăcios, dorește răzbunare împotriva acestor oameni care au îndrăznit să-i calce interdicția secerișului, preferând bucuria perspectivei de a o privi zilnic din castelul său îndepărtat. Deși frații nu cunoșteau nici proprietarul, nici dorința acestuia, considerând că produc un moment de mulțumire sufletească firească în urma efortului imens pe care-l fac, totuși, ei au nesocotit sfatul lui Calimendru, care-i avertizase asupra modului în care trebuie tratată comunicarea despre muncă și răsplată. De aici înainte, basmul stă sub semnul mezinului năzdrăvan, care îi va salva pe frați de la tentativele de omor puse la cale de către zmeu și zmeoaică, prin mâncare și băutură otrăvită, prin încercarea de a-i ucide în somn, dar, surprinzător, fără a-i mai urmări, apoi, constant, pentru a-și încheia răzbunarea, așa cum se întâmplă în alte basme. Ajunși la o altă împărăție, cei șase frați vor dovedi un caracter răutăcios, permițând invidiei să creeze probe dificile, cu risc mortal, fratelui care i-a sprijinit și i-a salvat, păstrându-și chiar rezerva de a nu se răzbuna pentru faptele acestora. Trimis să aducă zmeul, calul și obiectele acestuia, Calimendru va încheia

misiunea prin fuga zmeului viclean împreună cu împăratul nedrept, urmată de dispariția în lume a celor șase frați, printr-un final aparte, care a refuzat atât pedeapsa personală, cât și cea divină.

Procesul de evoluție a personajului din basmele analizate presupune o permanentă restructurare interioară, în concordanță cu fluxul evenimential exterior, cu tendințele și acțiunile celorlalți actanți din operă, cu propriile sale expectanțe, scopuri, idealuri. Plecarea eroului este determinată de factori diverși, adeseori contextuali, dar care vor conferi misiunii sale și o dimensiune etică, complinind valoarea culturală a textului popular. Traseul existențial devine, adeseori, și unul spiritual, eroul atingând înțelepciunea maturității și, implicit, un alt statut social și o conexiune profundă cu sine și cu lumea.

Referințe bibliografice:

Caillouis, Roger, *Mitul și omul: totem*, Traducere de Lidia Simion, Nemira, București, 2000.

Campbell, Joseph, *Eroul cu o mie de fețe*, Trei, București, 2013.

Eliade, Mircea, *Aspecte ale mitului*, traducere de Paul G. Dinopol, Univers, București, 1978.

Eliade, Mircea, *Mitul eternei reîntoarceri. Arhetipuri și repetare*, Univers Enciclopedic, București, 1999.

Eliade, Mircea, *Sacrul și profanul*, Ediția a III-a, Humanitas, București, 2013.

Gennep, Arnold Von, *Riturile de trecere*, Prefață de Nicolae Constantinescu, Traducere de Nora Vasilescu, Polirom, Iași, 1996.

Ispirescu, Petre, *Basmele românilor*, volumul I, „O colecție nemuritoare”, Curtea Veche Publishing, București, 2010.

Marian, Simion Florea, *Basmele românilor*, volumul VI, „O colecție nemuritoare”, Curtea Veche Publishing, București, 2010.

Propp, Vladimir, *Morfologia basmului*, traducere de Sanda Golopenția, Univers, București, 1970.

Turner, Victor, *The forest of symbols*, Cornell University Press, London, United Kingdom, 1967.