

FRUMOASA LUMII, VITEAZA LUMII SAU TĂRĂMUL DE DINCOLO DE NORI

Alexandra GRUIAN

In the Romanian fairy-tales, the real path which the heroes follow is to their inner self, to the center of their being and is the "the most real imaginary voyage". The mountain is a sacralized space, dedicated to the gods and rituals. As an "axis-mundi", the mountain sets a connection between the Heaven and the Earth. The symbol originates in a natural and universal psychological perception: that there is a "center of the world" which serves as a microcosm of order because it is known and settled. Outside the boundaries of the microcosm lie foreign realms which represent chaos, death and night. There is due to the fact they are unfamiliar or not ordered. "....Seen from above, the mountain grows gradually wider, and in this respect it corresponds to the inverted tree whose roots grow up towards heaven while its foliage points downwards, thereby expressing multiplicity, the universe in expansion, involution and materialization." (Juan Eduardo Cirlot). To theorize the concept of the mountain, we analyzed a Romanian fairy-tale, Frumoasa Lumii, Viteaza Lumii, collected by Ion Oprișan. The tale spoke about the voyage into the other worlds which represent one of the most persistent archetypes of the humanity. The human spirit constantly feels the impulse to escape into the nature or in the spiritual ascension, seeking the "... pure verticality, the desire to get away into a hyper and over celestial place".

Schemele verticalității sunt „metafore axiomatice” ce „angajează”, cum spune Gaston Bachelard, întregul psihism și unesc centrul lumii terestre cu centrul cerului, trecând printr-o lume intermediară, atmosfera¹. Muntele, alături de scară, curele sau arbore, semnifică „...drumul ascensional pe care îl străbat cei ce trec din lumea vizibilă în cea a invizibilului”². În cultura românească muntele este un loc ce poate adăposti răul, sau o scară ce înlesnește înălțarea spirituală. Cele două interpretări nu se exclud, deoarece orice ascensiune implică riscuri și primejdii. Puternic ritualizat, muntele este în același timp un *axis mundi*, „...centru care organizează nu numai un spațiu geografic ci și diferitele fenomene și procese macrocosmice și microcosmice. Loc de întâlnire între cer și pământ, muntele este un canal de comunicare între cele două stihii sau nivele ale cosmosului”³. E meleagul prin excelență al zeilor și al oficerii riturilor care aduc prosperitate în lumea de jos.

Frumoasa Lumii, Viteaza Lumii este un basm cules de Ion Oprișan din localitatea Poienari-Vulpești, comuna Niculești, de lângă București, în 1998, de la Ion Ilie. A fost inclus în volumul II al monumentalei sale culegeri, intitulat *Frumoasa*

¹ Chevalier Jean, Gheerbrant, Alain, *Dicționar de simboluri*, vol. 1, București, Editura Artemis, 1995, p. 164.

² *Ibidem*, p. 125

³ I. Evseev, *Dicționar de magie, demonologie și mitologie românească*, București, Editura Amarcord, p. 289.

*Lumii*¹. Este povestea unui împărat foarte înțelept și respectat de către vecinii săi, care avea trei fii. Înainte de moarte își împarte averea copiilor săi: cel mare va primi „...întreaga împărăție cu tot palatul, cu toți slujitorii, cu toate slugile”, mijlociul „...toate apele, tot ce se orânduiește pe ape în întreg cuprinsul țării mele...”, iar cel mic va primi „...toate pământurile din împărăție și castelul care e la hotarul cu Norii Vineți...”². Împăratul își avertizează feciorii să nu intre niciodată în împărăția de la Nord unde „Este un dușman necunoscut, n-o să-l veдеți niciodată. Vă va omorî și nimeni nu poa’ să dea piept cu el”³.

După moarte tatălui fiecare dintre copii ia în stăpânire ce-i fusese ursit. Fratele mai mare se hotărăște să încalce interdicția și să pătrundă pe „tărâmul Munților Vineți”. Adună oaste din întreaga împărăție și trecând granița nordică le ordonă: „Tot ce întâlniți în cale, tot ce veдеți, nimic nu iertați! Și furnicile călcați-le sub copitele cailor!”. Această expediție sângeroasă durează trei zile, în care sunt ucise toate ființele vii întâlnite. Considerându-se superior tatălui său, convins că nimic nu i se poate întâmpla și totul i se cuvine, fiul de împărat încalcă *măsura*, îndreptându-se astfel spre un destin tragic. Își așează tabăra într-o pădure. În jurul orei doisprezece noaptea „...când se îmbină întinericu cu puterea nopții, deodată se-auzi un vânt puternic, o vijelie așa dă puternică și în câteva minute oastea împăratului împreună cu el au fost tocate cum toci frunze la câini. N-a mai fost nici o ființă vie...”⁴.

Direcția verticală a drumului descris în acest basm nu este explicită, ci sugerată. Fiul de împărat se îndreaptă spre Nord, spre împărăția Munților Vineți, a Norilor Vineți, tărâmul unei ființe pe care n-a văzut-o nimeni niciodată, dar care aduce moartea sub forma unei vijelii nimicitoare. Îndreptându-se spre Nord, fiul de împărat pătrunde parcă într-un alt univers prin spărtura creată de Steaua Polară în marele cort al lumii. Acesta străbate timp de trei zile un ținut ce se află în Norii Vineți, în norii îndepărtați, dincolo de care se întinde o lume identică celei pe care o părăsise, cu păduri populate de furnici și animale mari. Orgoliul îl împinge pe feciorul cel mare al împăratului dincolo de hotarul interzis acționând ca un adevărat cuceritor care distruge fără discernământ. Furnicile sunt considerate ființe htoniene, spirite ale strămoșilor, „...în strânsă legătură și cu principiul focului (...) și cu zeii tunetelor”⁵. Despre furnici se spune că „...participă la opera cosmogonică, iar mușuroaiele de furnici sunt considerate ca niște «munți sacri» și canale de comunicație între cele trei nivele ale lumii”⁶. Uciderea acestor făpturi, care de multe ori în basmele populare îi ajută pe eroi, atrage nenorociri și mânia zeilor ploii și fulgerelor, deci implicit ai vântului. Să nu uităm faptul că ne aflăm într-o lume aeriană, de dincolo de nori, o lume a divinităților aerului.

Furtuna reprezintă „...mânia lui Dumnezeu... (...). Pe vreme de furtună se iscă marile începuturi și marile sfârșituri”⁷. În credințele poporului român furtunile apar atunci când se produce un dezechilibru al lumii, când „se face moarte de om”. Atitudinea distructivă a fiilor de împărat a atras intervenția forțelor aerului. Vântul e

¹ I. Opreșan, *Basmе fantastice românești, II, Frumoasa Lumii*, Ediția a II-a, revizuită, București, Editura Vestala, 2005.

² *Ibidem*, p. 15.

³ *Ibidem*.

⁴ *Ibidem*, p. 17.

⁵ I. Evseev, *op. cit.*, p. 154.

⁶ *Ibidem*, p. 153.

⁷ J. Chevalier, A. Gheerbrant, *op. cit.*, vol. 2, pp. 80-81.

considerat sfânt de către popor, e „...un simbol al mișcării, vitezei, dinamismului, asociat *păsării, calului și gândului*”¹, asociat punctelor cardinale. De la simbolismul legat de suflarea divină, trecând apoi la vântul care distruge și spulberă, semnificațiile sunt complexe. În tradiția populară românească, Ielele sunt numite și Vântoasele, iar despre cei atinși de Iele se spune că sunt luați de vânt. În cazul acestui basm considerăm ca avem de a face cu o astfel de zeiță ambivalentă „...de care trebuie să te temi și cu care trebuie să te împaci...”², atotputernică și omniscientă, care e capabilă să devoreze totul, reducând ființele umane și animalele la oase dintr-o suflare. „Osul este elementul permanent și, într-o anumită măsură, primordial al ființei.”³ Cei care-i încalcă hotarul sunt despuiati de tot ce este perisabil, sunt reduși la esență. Sufletul își are, la anumite popoare, lăcașul în oase. Datorită acestui lucru cei uciși, dar a căror oase sunt păstrate în pădure, pot fi re-aduși la viață.

Fratele mijlociu, prin intermediul bastei pătate de sânge, află despre moartea feciorului cel mare și pornește o nouă campanie distructivă împotriva ținutului vecin, însoțit de cea mai mare oaste pe care a putut-o strânge. Odată ajunși în pădurea în care fusese omorât feciorul mai mare al împăratului, oastea așteaptă să fie atacată, dar acest lucru nu se întâmplă decât în momentul în care îi cuprinde somnul. Rămas singur, mezinul decide să treacă și el hotarul interzis, dar nu își ia însoțitori „...decât singur doi băieți tineri și pe acel sfetnic pe care l-avea cu credință”. Incursiunea sa este una pacifistă: „Nu faceți rău la nici o furnică, nu omorâți nimic! Tot ce vă iese în cale ocrotiți! (...) intrăm ca oameni pașnici”⁴. După trei nopți de veghe, de priveghere a osemintelor găsite în pădure, cei trei însoțitori ai mezinului sunt sfătuiți de acesta să scoată „...mațele din cai afară, băgați-vă în burțile cailor! Eu am să mă sui într-un copac care-i cel mai înalt din această pădure”⁵. Șiretlicul n-a înșelat spiritul vântului. Cei trei au fost măcelăriți, dar fiul de împărat nu a fost găsit. Dimineața acesta a văzut că „...s-a tras o brazdă de plug până la curtea împăratului...”, o invitație explicită cu trimiteri la riturile fertilității. Pornit pe urma brazdei, eroul ajunge la o curte împrejmuită unde locuia „grădinarul cel mai mare”. Acesta îi dezvăluie identitatea „...împăratului cel mai puternic. (...) E *Frumoasa Lumii și Viteaza Lumii*. Este o fată care nimeni nu i-a văzut chipul”⁶. Primește în dar o mărgică și este îndrumat spre „grădinarul cel mijlociu”, fratele primului. Acesta îi va dăruia o altă mărgică și îl va trimite la fratele său cel mai mic, care va ști să îi spună ce are de făcut. Grădinile sunt percepute în general ca micro-lumi, iar grădinarii sunt demiurghi ai acestui spațiu închis spre sine. În basm se precizează faptul că cei trei frați nu s-au mai văzut de zeci de ani, fiecare este într-un fel captiv propriului univers, dar toți sunt subordonați *Frumoasei Lumii*.

Grădinarul cel mai mic îi spune eroului că palatul împărătesei este păzit de un iepure, un cocoș și un cal. Primele două animale trebuie ucise cu câte o mărgică primită de la grădinari, altfel va fi omorât. E interesant de remarcat faptul că *Frumoasa Lumii Viteaza Lumii* este păzită de animale solare, specifice principiului

¹ I. Evseev, *op. cit.*, p. 484.

² M. Mesnil, *Etnograful între șarpe și balaur*; M. Mesnil și A. Popova, *Eseuri de mitologie balcanică*. Cuvânt înainte de Paul H. Stahl. Traducere în limba română de Ioana Bot și Ana Mihăilescu, București, Editura Paideia, 1997, p. 190.

³ J. Chevalier, A. Gheerbrant, *op. cit.*, vol. 2, p. 387.

⁴ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 18.

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*, p. 19.

masculin. Iepurele este în spațiul românesc un simbol solar, „...un daimon al fertilității”, dar are un caracter dual, fiind asociat în egală măsură nopții și morții¹. Cocoșul întruchipează bărbăția și curajul, ...dar și „*lumina* cu toate valențele ei cosmice și spirituale”. Este considerat „...dușman redutabil al tuturor forțelor întinericului. (...) Prezența cocoșului „purifică” și „sacralizează” orice loc, îl sustrage de sub incidența haoticului și aleatorului, transformându-l într-un «spațiu cultural».”² Fiind un animal apotropaic, cocoșul păzește intrarea în palatul *Frumoasei Lumii*, anunțat fiind de pericole de către iepure, simbol al vigilenței. Al treilea animal care trebuie „domesticit” este calul, un alt simbol solar și psihopomp. Acesta nu este sacrificat, eroul „...pune stăpânire...” pe el. Tot de la cal află cum poate intra la *Viteaza Lumii*. Fiul de împărat este sfătuit să se uite pe gaura cheii pentru a se asigura ca zâna doarme („Dacă dă din mâini și dă picioare înseamnă că doarme”³) și apoi să ia biciul de foc din cui, să-i răsucescă pe mână părul de aur ce-i cade până jos și să o bată până va promite pe paloș, cal și bici că-i va fi soție credincioasă. Biciul este un simbol al trăsnetului, „...al energiei creatoare”⁴. Este considerat un simbol falic, dar și „...un instrument magic de purificare, de izgonire a răului și păcatului”⁵. Prin bătaie, feciorul de împărat o ia pe *Viteaza Lumii* în posesie.

Frumoasa Lumii Viteaza Lumii este o imagine a femeii neîmblânzite, războinice care „haiducește”, înzestrată cu toate caracteristicile eroului solar și cu tot arsenalul acestuia: paloș, cal, bici de foc. Mezinul împăratului, venit fără arme, va primi paloșul năzdravan („Cât îl vei avea în mână și nu va fi udat cu lacrimi sau cu apă n-ai să mori niciodată. Dăruit să-ți fie!”⁶) și se va căsători cu *Frumoasa Lumii* cu condiția ca aceasta să nu mai fie vitează. Feciorul de împărat cere un transfer de putere. El vrea să preia atributele soției sale și să o transforme dintr-o amazoană într-o femeie obișnuită. I se cuvine să aibă astfel de pretenții deoarece a cucerit-o. Fiind un simbol solar, de foc, paloșul își păstrează puterile magice atâta timp cât nu este atins de lacrimi sau de apă, văzute aici ca forțe distructive. Lacrimile conduc spre tema înecului, sunt, așa cum spune Gaston Bachelard, „materie a disperării”. Aflându-ne în țara Norilor Vineți, dincolo de Munții Vineți, este de înțeles faptul că aerul și focul sunt stăpâne aici. Apa este văzută ca o forță haotică, e un canal de comunicare cu lumea de jos și poate aduce nenorociri; este apa ostilă, „mortuară la mod superlativ”, așa cum spunea E. A. Poe, „...o invitație directă la moarte...”⁷.

Vrăjit la rândul său de frumusețea fără seamăn a soției sale, fiul de împărat nu poate pleca de acasă din cauza dorului. Îi cere *Frumoasei Lumii* o fotografie care să-i aline suferința atunci când e departe. O primește, cu rezerva că „...dacă ți-oi da-o te-i căi, dacă nu ți-oi da-o, iar te-i căi!”⁸. Fotografia ține loc oglinzii magice cu ajutorul căreia eroul poate vedea la distanță, este un obiect al iluziei. În oglindă „...se reflectă

¹ I. Evseev, *op. cit.*, p. 181.

² *Ibidem*, p. 90.

³ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 21.

⁴ J. Chevalier, A. Gheerbrant, *op. cit.*, vol. 1, p. 193.

⁵ I. Evseev, *op. cit.*, p. 49.

⁶ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 22.

⁷ Durand, Gilbert, *Structurile antropologice ale imaginarului. Introducere în arhetipologia generală*. Traducere de Marcel Aderca. Postfață de Cornel Mihai Ionescu, București, Editura Univers Enciclopedic, 2000, p. 91.

⁸ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 22.

acțiunile viitoare și trecute ale oamenilor”¹. Așa cum anticipase *Frumoasa Lumii*, feciorul de împărat o pierde „...aplecându-se la un izvor să bea niște apă...”. Pe această apă ce leagă, precum apa șamanică sau Apa Sâmbetei, cele trei nivele ale lumii, imaginea ajunge în lumea de jos, la un împărat, care promite jumătate din împărăție celui care-i va aduce fata din fotografie. „Apa care curge figurează irevocabilul”² dobândind un caracter fatidic.

„...O babă zgripcă, urâtă...” pleacă în căutarea fetei într-o puiă, cu un miel și un cuțit. Anulând Timpul și Spațiul, baba ajunge aproape instantaneu pe tărâmul Norilor Vineți în puiă, rostind o formulă magică. Apariția ei la poarta *Frumoasei Lumii* îi confirmă acesteia faptul că fotografia a fost pierdută. Pentru cunoscători e un semn că puterile i-au fost luate și este vulnerabilă. Baba e dusă de feciorul de împărat în curtea palatului și i se propune să stea acolo cu *Frumoasa Lumii* pentru a-i ține de urât. Întruchipare a perfidiei, baba folosește prima ocazie care i se ivește și-l adoarmă pe mezin, iar paloșul i-l aruncă în apă, fapt care duce la moartea eroului. Deși *Viteaza Lumii* știe tot ce se întâmplă (își păstrase o parte din atribute), se lasă furată de babă deoarece promisese că se va supune deciziilor soțului său.

Pentru a se căsători cu împăratul la care o dusesse baba, fata cere să fie lăsată să țină un an doliu după soțul său, să i se aducă apoi calul, paloșul și să se cunune în biserica ei. Ca în majoritatea basmelor noastre, timpul este condensat, un an durează trei zile. Înștiințați de picăturile de sânge de pe batistă, frații *Frumoasei Lumii Vitezei Lumii* vin în ajutorul cumnatului lor, iau de pe fundul apei paloșul și îl șterg. De îndată ce paloșul nu mai are apă pe el, feciorul de împărat învie. Împreună cu soția sa fac un plan prin care să-l omoare pe Împăratul Roșu, cel cu care urma să se căsătorească *Frumoasa Lumii*. Eroul trebuie să construiască peste noapte o biserică în care va înfăptui chiar el slujba de cununie, iar calul îl va arunca pe Împăratul Roșu în înaltul cerului pentru a-l omorî.

Incapabil să învețe din propriile greșeli, fiul de împărat îi cere soției sale să îi învie frații și să meargă împreună în împărăția sa. Este din nou avertizat că „...dacă i-oi trezi și-o pare rău, dacă nu-i trezesc iară-ți pare rău!”³ Stăpână pe viața și pe moarte celor care i-au încălcat hotarul, *Viteaza Lumii* are puterea de a readuce la viață morții. Ritualul nu poate fi selectiv. Eroina trebuie să-i învie, cu ajutorul biciului de foc, pe toți cei uciși de ea. Întreaga avere a fetei este transformată, pocnind din bici în cele patru colțuri ale împărăției, în trei mere de aur. Acestea sunt merele din Grădina Hesperidelor, cu proprietățile lor magice, conținând în ele o întreagă lume, a *Frumoasei Lumii*. „Mărul este un fruct care întreține tinerețea, un simbol al renașterii și al veșnicei proștețimi.”⁴

Pe drumul de întoarcere, cei doi frați mai mari decid să-l omoare, din invidie, pe mezin. Ajunși la hotarul împărăției găsesc o fântână părăsită în care pretind că vor să-și vadă chipurile după atâtea ani. Reapare motivul oglinzii, al ogindirii și implicite al apei negre. Fântâna este un canal de comunicare cu lumea subterană. Fiul cel mic este aruncat în apă de către frații săi și moare. Aceștia îi iau soția și calul și pleacă mai departe. Calul își lasă lângă fântână, ca semn de recunoaștere, potcoavele. Considerate

¹ Laurence Delaby, *Șamanii tunguși*. Traducere din limba franceză de Liliana și Doru George Burlacu, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2002, p. 90.

² G. Durand, *op. cit.*, p. 92.

³ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 26.

⁴ J. Chevalier, A. Gheerbrant, *op. cit.*, vol. 2, p. 284.

ca aducătoare de noroc, potcoavele trimit și spre simbolismul fierarului. Stăpân al focului și al metalelor htoniene, fierarul se opune lumii aeriene și solare a *Frumoasei Lumii Vitezei Lumii*. Această stăpânire a focului este, ea în sine, o probă de inițiere.

Cumnații îi vin din nou în ajutor. Spirite pozitive care coboară din lumea superioară, sunt capabili să-l readucă pe mezin din lumea de jos și să-l învie, pentru a doua oară. Nu există o descriere a acestora, nu se precizează de unde vin sau cum simt nenorocirile, dar fiind frații *Frumoasei Lumii Vitezei Lumii* putem presupune că sunt spirite ale aerului, ființe superioare, omnisciente, omniprezente cu capacitatea de a călătorii între cele trei lumi fără nici un efort.

După ce a luat atât de multe decizii greșite, fiul cel mic al împăratului trebuie să se descurce de această dată singur. Dezmoștenit, cu hainele rupte, singura sa posesiune sunt cele patru potcoave cu care nu știe încă ce poate face. Sunt un fel de promisiune a unei șanse viitoare, a unui destin mai bun. Deposedaarea face din el un personaj care trece pe un alt plan al existenței, care trebuie să o ia de la capăt. Este călăuzit în această nouă existență de cal, animalul psihopomp. El lasă indicii în urmă, construiește un fel de puzzle pe care feciorul de împărat trebuie să-l descifreze dacă vrea să treacă cu bine peste această ultimă probă.

Pentru călătoria sa în lumea Norilor Vineți nu fusese pregătit și de aceea deciziile pe care le-a luat nu au fost cele mai bune. Motivația sa din debutul basmului nu are legătură cu dorința de a cuceri un spațiu. Eroul trece hotarul deoarece nu-și mai găsește rostul într-o lume din care frații săi dispăruseră. Nu el era cel ales să conducă țara și nici nu dorește să facă acest lucru, nu se simte pregătit să fie suveran și războinic. Despre viața pe care o duce după moarte tatălui său ni se spune în basm că este una simplă („Dar cel mic era chinuit - nu era căsătorit, nu avea soție, nu avea copii și trebuia să trăiască pă niște pământuri, coclauri, să muncească din zi și până-n noapte. (...) Trăia așa la Hotarul Munților Negri, de azi pe mâine.”¹). Frații săi sunt cuceritorii, personaje care vor să-și testeze limitele destinului și să înfrunte soarta. Războinici, aceștia nu au nici o șansă în lumea de sus.

Mezinul găsește împărăția tatălui său în doliu, deoarece fata frumoasă pe care noul împărat o adusese cu el nu voia să se mărite până nu se găsește un fierar care să-i pună potcoave calului. Animalul ucisese deja toți fierarii, cu o singură excepție, un faur care urma să-și încerce norocul peste trei zile. Luat ca ucenic, feciorul de împărat învață să stăpânească focul și metalul, să *făurească*. I se propune să se căsătorească cu una dintre cele trei fiice ale maestrului său. Eroul le supune pe fiecare dintre ele la o probă, cea a gătitului. Fata cea mică îi pregătește, ca o adevărată vestală a focului, o găină și îi așterne masa pe un prosop curat. Ofrandelor vegetale (cartofii și fasolea) aduse de fetele cele mari nu sunt suficiente, se cere un alt fel de sacrificiu, mai consistent, de sânge.

Feciorul de împărat decide să ia locul proaspătului său socru și să meargă el la curtea împărătească pentru a potcovi calul. Noua sa soție îl urmează pe ascuns, aducând o altă jertfă, un pui pe care voia să îl dea de pomană pentru sufletul lui, în cazul în care ar fi fost ucis. Este recunoscut de cal și de *Frumoasa Lumii* și potcovește animalul cu potcoavele găsite lângă fântână. Pentru pedepsirea fraților săi, fiul cel mic invocă pedeapsa divină („Vom trage cu săgețile în sus. Care vor fi vinovați pe aceia îi va pedepsi Dumnezeu, nu eu.”²). Săgețile merg până în înaltul cerului și fiecare dintre

¹ I. Oprișan, *op. cit.*, p. 16.

² *Ibidem*, p. 28.

frați își înfruntă penitența. Fratelui celui mic i se iau trei fire de păr de pe frunte, mijlociul rămâne fără un braț, iar fratele cel mare este despăcat în două în fața tuturor. Fiica fierarului devine soția fiului mijlociu al împăratului, iar mezinul, din merele de aur, reface palatul *Frumoasei Lumii*.

Adevăratul drum pe care îl fac toate personajele basmelor este unul spre „propriul centru”. Omul suferă pentru că-și ignoră propria „entitate ontologică”, propriul suflet. Mircea Eliade consideră că există două drumuri care conduc spre centru: unul metafizic, ce are în centru omul, și altul religios, pentru care centrul este în afara omului, în sacru. Eroii basmelor realizează ambele călătorii. Pentru a ajunge la centrul metafizic trebuie să străbată mai întâi centrul religios. „Drumul spre «întelepciune» sau spre «libertate» este un drum spre centrul ființei tale.”¹

Bibliografie:

1. Bachelard, Gaston, *Aerul și visele. Eseu despre imaginația mișcării*. Traducere de Irina Mavrodin. În loc de prefață: *Dubla legitimitate* de Jean Starobinski. Traducere de Angela Martin, București, Editura Univers, 1997.
2. Chevalier Jean, Gheerbrant, Alain, *Dicționar de simboluri, mituri, vise, obiceiuri, gesturi, forme, figuri, culori, numere*, București, Editura Artemis, 1994.
3. Coman, Mihai, *Sora Soarelui. Schiță pentru o frescă mitologică*, București, Editura Albatros, 1983.
4. Culianu, Ioan Petru, *Călătorii în lumea de dincolo*. Ediția a treia. Traducere de Gabriela și Andrei Oișteanu. Prefață și note de Andrei Oișteanu. Cuvânt înainte de Lawrence E. Sullivan (în românește de Sorin Antohi), Iași, Editura Polirom, 2007.
5. Durand, Gilbert, *Structurile antropologice ale imaginarii. Introducere în arhetipologia generală*. Traducere de Marcel Aderca. Postfață de Cornel Mihai Ionescu, București, Editura Univers Enciclopedic, 2000.
6. Evseev, Ivan, *Dicționar de magie, demonologie și mitologie românească*, Timișoara, Editura Amarcord, 1997.
7. Eliade, Mircea, *Drumul spre centru*. Antologie alcătuită de Gabriel Liiceanu și Andrei Pleșu, București, Editura Univers, 1991.
8. Eliade, Mircea, *Istoria credințelor și ideilor religioase*. Traducere și postfață de Cezar Baltag, București, Editura Univers Enciclopedic și Editura Științifică, 1999.
9. Eliade, Mircea, *Imagini și simboluri. Eseu despre simbolismul magico-religios*. Prefață de Georges Dumézil. Traducere de Alexandra Beldescu, București, Editura Humanitas, 1994.
10. Eliade, Mircea, *Mituri, vise și mistere*. Traducere de Maria Ivănescu și Cezar Ivănescu, București, Editura Univers Enciclopedic Gold, 2010.
11. Liiceanu, Gabriel, *Despre limită*, București, Editura Humanitas, 2004.
12. Lovinescu, Vasile, *Creangă și Creanga de Aur*. Ediție îngrijită de Florin Mihăescu și Roxana Cristian. Ediția a doua, București, Editura Rosmarin, 1996.
13. M. Mesnil, *Etnograful între șarpe și balaur*; M. Mesnil și A. Popova, *Eseuri de mitologie balcanică*. Cuvânt înainte de Paul H. Stahl. Traducere în limba română de Ioana Bot și Ana Mihăilescu, București, Editura Paideia, 1997.
14. Șăineanu, Lazăr, *Basmele românilor în comparație cu Legendele antice clasice și în legătură cu Basmele popoarelor învecinate și ale tuturor popoarelor romanice – Studiu comparativ*, București, Litp-Tipografia Carol Gobl, 1895.

¹ Mircea Eliade, *Drumul spre centru*. Antologie alcătuită de Gabriel Liiceanu și Andrei Pleșu, București, Editura Univers, 1991, p. 129.