

Eseu despre particularitățile de construcție a personajului principal dintr-un basm cult studiat

Context

„*Povestea lui Harap-Alb*” de Ion Creangă este un basm cult, publicat în revista „*Convorbiri literare*”, în anul 1877.

1 Precizarea statutului social, psihologic, moral etc. al personajului ales

Harap-Alb este protagonistul basmului, întruchipare a binelui, dar este un erou atipic de basm, deoarece este lipsit de însușiri supranaturale, fiind construit realist, ca o ființă complexă, care învață din greșeli și progresează. De aceea este personaj „rotund”, ieșind din stereotipia superiorității mezinului. Este personaj „tridimensional”, căci iese din tipar, surprinde, ca, de exemplu, atunci când îi dă calului cu frâul în cap sau râde împreună cu ceilalți de Gerilă, în casa de aramă.

erou
atipic

Statutul inițial al eroului este cel de neinițiat. Mezinul craiului este naiv, nu știe să distingă adevărul de minciună, să vadă caracterul unui om dincolo de aparențe. Are nevoie de experiența vieții spre a dobândi înțelepciune. Se deosebește de frații săi, încă de la început, prin bunătate, calitate răsplătită de sfaturile Sfintei Duminici, după ce o miluiește cu un ban. Deși are calitățile necesare unui viitor împărat, în viziunea autorului, fiind „cel mai *vrednic* dintre nepoți”, cum spune Împăratul Verde, acestea nu sunt individualizate de la început, ci și le descoperă prin intermediul probelor la care este supus, când dovedește generozitate, prietenie, respectare a jurământului, curaj, responsabilitate.

de la
naivitate
la înțelepciune

Numele Harap-Alb semnifică sclav-alb, rob de origine nobilă, dar și condiția de învățăcel, faptul de a fi supus inițierii, transformării. Cele trei nume ale lui corespund, în plan compozițional, celor trei etape ale drumului inițiat: la început – „*fiul craiului*”, mezinul (*naivul*); pe parcursul călătoriei – *Harap-Alb* (*învățăcelul*); la sfârșit – *împăratul* (*inițiatul*).

2 Ilustrarea elementelor de structură și de compoziție ale basmului, semnificative pentru realizarea personajului din basmul cult studiat (de exemplu: acțiune, conflict, relații temporale și spațiale, incipit, final, tehnici narative, perspectivă narativă, registre stilistice, limbajul personajelor etc.)

Titlul sugerează tema basmului: maturizarea mezinului craiului. Concret, eroul parcurge o aventură imaginară, un drum al maturizării, în care dobândește valori morale

și etice, pentru ca la final să devină împărat (basmul are, așadar, valoare de Bildungsroman).

Acțiunea se desfășoară linear, prin înlănțuirea secvențelor narative, respectă modelul structural al basmului și implică prezența fabulosului, dar mai puțin în ceea ce-l privește strict pe mezin. Conflictul dintre bine și rău se încheie prin victoria forțelor binelui. Este amplificat procedeul compozițional al triplicării în cazul probelor pe care eroul le are de trecut. Sunt prezente cifre și obiecte magice.

Personajele (oameni, dar și „*ființe himerice*” cu comportament omenesc) îndeplinesc, prin raportare la erou, o serie de funcții (antagonist, ajutoare, donatori), ca în basmul popular, dar sunt individualizate, mai ales, prin limbaj.

3 Ilustrarea trăsăturilor personajului ales, prin secvențe narative/situații semnificative sau prin citate comentate

Protagonistul este construit prin procedee de caracterizare directă (de către narator, de către alte personaje și prin autocaracterizare) și de caracterizare indirectă, prin fapte, limbaj, gânduri, relații cu alte personaje, nume.

Eroul este sprijinit de ajutoare și donatori: ființe cu însușiri supranaturale (Sfânta Duminică), animale fabuloase (calul năzdrăvan, crăiasa furnicilor și a albinelor), fături himerice (cei cinci tovarăși) sau obiecte miraculoase (aripile crăieselor, smicelele de măr, apa vie, apa moartă) și se confruntă cu răufăcătorul/personajul antagonist (Spânul), care are și funcție de trimițător. Personajul căutat este fata de împărat.

ajutoare
și
donatori

Cu excepția eroului care este văzut în evoluție, de la naivitate la înțelepciune, celelalte personaje au o trăsătură dominantă.

Primele întâlniri cu inițiatorii săi, Sfânta Duminică, apoi calul năzdrăvan și Spânul, pun în lumină naivitatea, incapacitatea de a distinge adevărul de aparențe.

După ce iese din împărăția tatălui său, crășorul se rătăcește în pădurea-labirint. Încalcă sfatul dat de tată (interdicția să se ferească de omul spân și de omul roș) și își ia drept călăuză un spân viclean. În episodul coborârii în fântână, naratorul surprinde lipsa de experiență a tânărului, prin caracterizare directă. Naivitatea tânărului face posibilă supunerea prin vicleșug.

Antagonistul (răufăcătorul) îl închide pe tânăr în fântână și îi cere, pentru a-l lăsa în viață, să facă schimb de identitate, să devină robul lui și să jure „*pe ascuțișul paloșului*” (sugestie a unui cod al conduitei cavalierești) să-i dea ascultare întru toate, „*până când va muri și iar va învia*”, condiționare paradoxală, dar care arată și calea de eliberare. De asemenea, Spânul îi dă fiului de crai numele de Harap-Alb.

întâlnirea
cu Spânul

Spânul personifică răul, dar este și inițiatorul pretențios: cu cât încercările la care îl supune pe tânăr sunt mai grele, cu atât eroul dovedește calități morale care conturează portretul viitorului împărat.

Spânul îi cere să aducă „*sălăți*” din Grădina Ursului, pielea cu pietrele prețioase din Pădurea Cerbului și pe fata Împăratului Roș. Harap-Alb își demonstrează curajul și destoinicia în trecerea primelor două probe cu ajutorul obiectelor magice de la Sfânta Duminică.

Pentru aducerea fetei Împăratului Roș este sprijinit de adjuvanți și donatori. Ca și în cazul milosteniei față de bătrâna cerșetoare, aceste personaje îl ajută pentru că mai întâi el și-a dovedit generozitatea și îndemânarea (față de roiul de albine), bunătatea și

prietenia

curajul (la întâlnirea cu nunta de furnici), prietenia/spiritul de tovarășie (față de Gerilă, Flămânzilă, Setilă, Ochilă și Păsări-Lăți-Lungilă).

Ultima probă presupune mai multe serii de probe, prin care Împăratul Roș tinde să îndepărteze ceata de pețitori (casa încălzită, ospățul, alegerea macului de nisip) și care o vizează direct pe fată (fuga nocturnă a fetei transformată în pasăre, ghicitul fetei/motivul dublului și proba impusă chiar de fată: aducerea unor obiecte magice, „*trei smicele de măr dulce și apă vie și apă moartă de unde se bat munții în capete*”).

Pentru erou, aducerea fetei Împăratului Roș la Spân este cea mai dificilă încercare, pentru că pe drum se îndrăgostește de ea, dar, onest, își respectă jurământul făcut și nu-i mărturisește adevărata sa identitate.

onestita-
tea

La întoarcerea la curtea lui Verde-Împărat are loc recunoașterea și transfigurarea eroului, dar și demascarea și pedepsirea răufăcătorului.

Spânul este demascat de fată, o „*farmazoană*” (are puteri supranaturale). El îi taie capul lui Harap-Alb și îl dezleagă astfel pe erou de jurământul supunerii, semn că inițierea este încheiată, iar calul îl omoară pe răufăcător. Eroul este înviat de fată cu ajutorul obiectelor magice. Învierea este o trecere la o altă identitate: aceea de împărat iubit, slăvit și puternic. Pentru vrednicia lui, primește răsplata cuvenită: nunta și împărăția.

Concluzie

În concluzie, deși este un personaj de basm, eroul nu reprezintă doar tipul voinicului, ca Făt-Frumos din basmele populare, ci este și un „*om de soi bun*”, eroul „*vrednic*” (cum spune Verde-Împărat) care traversează o serie de probe, se maturizează și devine împărat. Basmul poate fi, astfel, considerat un Bildungsroman.