



Esee pentru bacalaureatul la Limba și Literatura Română

de

DOBRETE ANDREI-ROBERT

 gitlab.com/Andy3153/esee_bac_romana

 github.com/Andy3153/esee_bac_romana

Cuprins

1	Eseu cu privire la tema și viziunea despre lume dintr-un basm cult studiat	5
----------	---	----------

1 | Eseu cu privire la tema și viziunea despre lume 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 Evidențierea trăsăturilor care fac posibilă încadrarea basmului studiat în specia literară pe care o ilustrează

Basmul cult este o specie narativă pluriepisodică implicând fabulosul, cu numeroase personaje purtătoare ale unor valori simbolice, întruchipând binele și răul în diversele lor ipostaze. Personajele îndeplinesc, prin raportare la protagonist, o serie de funcții (antagonistul, ajutoarele, donatorii), unele având puteri supranaturale.

personaje
simbolice

Acțiunea basmului implică prezența fabulosului și este supusă unor stereotipii care înfățișează parcurgerea drumului maturizării de către erou. Conflictul dintre bine și rău se încheie prin victoria forțelor binelui. Reperele temporale și spațiale sunt vagi, nedeterminate. Elemente de compoziție tipice vizează clișee compoziționale/formule specifice, cifre și obiecte magice, procedeul triplicării.

prezența
fabulosu-
lui

2 Ilustrarea temei prin episoade/citate/secvențe comentate

Titlul sugerează tema basmului: maturizarea mezinului craiului. Numele personajului îi reflectă condiția duală: rob, slugă (Harap) de origine nobilă (Alb). Motive narative specifice, prezente și în „*Povestea lui Harap-Alb*”, sunt: superioritatea mezinului, călătoria, supunerea prin vicleșug, muncile, demascarea răufăcătorului (Spânul), pedeapsa, căsătoria.

3 Prezentarea elementelor de structură și de compoziție ale textului narativ, semnificative pentru tema și viziunea despre lume din basmul cult studiat (de exemplu: acțiune, conflict, relații temporale și spațiale, incipit, final, tehnici narative, perspectivă narativă, registre stilistice, limbajul personajelor etc.)

Întâmplările sunt relatate din perspectiva unui narator omniscient, care intervine adesea prin comentarii sau reflecții caracterizate prin umor sau oralitate. Narațiunea la persoana a III-a alternează cu dialogul.

Subiectul basmului urmărește modul în care personajul principal, Harap-Alb, parcurge un drum al inițierii, la finalul căruia devine împărat, adică trece într-un plan superior de existență, care înseamnă modificarea statutului social și spiritual al eroului (caracterul de *Bildungsroman* al basmului).

compoziție Cele trei ipostaze ale protagonistului corespund, în plan compozițional, unor părți narative, etape ale drumului inițiativ: etapa inițială, de pregătire pentru drum, la curtea craiului – „*fiul craiului*”, „*mezinul*” (naivul); parcurgerea drumului inițiativ – *Harap-Alb* (novicele/cel supus inițierii); răsplata – *împăratul* (inițiatul).

tehnică narativă Creangă utilizează triplicarea (triplicarea situațiilor), dar supralicitează procedeul, astfel că eroul nu are de trecut doar trei probe, ci mai multe serii de probe, potrivit avertismentului dat de tată: „*să te ferești de omul roș, iar mai ales de omul spân, [...] că sunt foarte șugubeți*”. În basm, sunt prezente numerele magice, simbolice: 3, 12, 24, și obiectele miraculoase, unele fiind grupate câte trei („*trei smicele de măr dulce și apă vie și apă moartă*”).

Simetria incipit – final se realizează prin formule tipice, formula inițială: „*Amu cică era odată*”. Formula finală include o comparație între cele două lumi – a fabulosului și a realului.

Precizate în incipit, reperele temporale și spațiale sunt vagi, nedeterminate: „*Amu cică era odată într-o țară un crai, care avea trei feciori*”. Acțiunea începe la „*o margine a pământului*” și continuă la cealaltă margine.

acțiunea Acțiunea se desfășoară linear, cronologic, prin înlănțuirea secvențelor narative: o situație inițială de echilibru (expozițiunea), tulburarea echilibrului/prejudiciul (intriga), parcurgerea unui drum cu trecerea probelor (desfășurarea acțiunii), acțiunea reparatorie (punctul culminant), refacerea echilibrului și răsplătirea eroului (deznodământul).

Situația inițială (expozițiunea) prezintă o stare de echilibru: un crai avea trei feciori, iar în alt capăt de lume, un frate mai mare al său, Verde-Împărat, avea doar fete.

Tulburarea echilibrului (intriga) are drept cauză o lipsă relevantă de scrisoarea lui Verde-Împărat: absența moștenitorului pe linie masculină (motivul împăratului fără urmași). Craiul este rugat de fratele său să i-l trimită „*pe cel mai vrednic dintre nepoți*”, ca să-i urmeze la tron.

Acțiunea de recuperare a echilibrului (desfășurarea acțiunii) cuprinde mai multe episoade.

momentele subiectului Căutarea eroului se concretizează prin încercarea la care își supune craiul băieții: se îmbracă în piele de urs și iese fiecăruia în față de sub un pod. Fiul cel mic reușește să treacă această probă a curajului (motivul superiorității mezinului), după o etapă pregătitoare, în care este ajutat de Sfânta Duminică, drept răsplată pentru că a miluit-o cu un ban.

Întrucât a depășit proba de la pod, simbol al trecerii spre altă etapă a vieții, tatăl continuă inițierea fiului mezin și îl sfătuiește să se ferească de omul spân și de omul roș (motivul interdicției) și îi dăruiește pielea de urs.

Pe drum, pentru că se rătăcește în pădurea-labirint și crede că se află în „*țara spânilor*”, fiul cel mic al craiului își ia drept slugă și călăuză un spân (încălcarea interdicției).

Coborârea fiului de crai în fântână reprezintă o secvență narativă importantă întrucât înșelătoria provoacă evoluția conflictului. Spânul îi fură identitatea, îl transformă în rob, îi dă numele de Harap-Alb și îi trasează proiectul existențial, spunându-i că va trebui să moară și să învie ca să-și recapete identitatea (jurământul din fântână).

Spânul îl va supune la probe dificile, în care va demonstra calitățile morale necesare

unui viitor împărat: înțelepciune, curaj, bunătate. Spânul îi cere să aducă „sălăți” din Grădina Ursului, pielea cu pietrele prețioase din Pădurea Cerbului și pe fata Împăratului Roș.

Primele două probe le trece cu ajutorul unor obiecte magice de la Sfânta Duminică.

A treia probă cuprinde mai multe serii de probe (triplicarea), este o altă etapă a inițierii, mai complexă și necesită mai multe ajutoare. Pe drumul spre Împăratul Roș, crăiasa furnicilor și crăiasa albinelor îi dăruiesc câte o aripă drept răsplată pentru că le-a ajutat poporul de găze, iar cei cinci tovarăși cu puteri supranaturale îl însoțesc deoarece a fost prietenos: Gerilă, Flămânzilă, Setilă, Ochilă și Păsări-Lăți-Lungilă.

Datorită acestor personaje himerice, donatori și ajutoare, protagonistul probează dobândirea calităților solicitate de probele prin care Împăratul Roș tinde să îndepărteze ceata de pețitori (casa înroșită în foc, ospățul, alegerea macului de nisip), ca și acelea care o vizează direct pe fată (fuga nocturnă a fetei transformată în pasăre, ghi-citul/motivul dublului și proba impusă de fată: aducerea a „trei smicele de măr dulce și apă vie și apă moartă de unde se bat munții în capete”).

Lichidarea înșelătoriei și acțiunea reparatorie, corespunzătoare punctului culminant, se petrec la curtea lui Verde-Împărat, unde Harap-Alb se întoarce cu fata Împăratului Roș, care dezvăluie adevărata lui identitate. Încercarea Spânului de a-l ucide pe Harap-Alb (o formă a momentului violenței) este ratată. Lichidarea violenței nu-i aparține eroului, ca în basmul popular, ci altui personaj, calul năzdrăvan. Episodul care cuprinde scena tăierii capului personajului principal și a reînvierii lui de către fata împăratului, cu ajutorul obiectelor magice, are semnificația morții inițiatice.

Deznodământul constă în refacerea echilibrului și răsplata eroului. El reintră în posesia paloșului și primește recompensa: pe fata Împăratului Roș și împărăția, ceea ce confirmă maturizarea.

Astfel, conflictul, lupta dintre bine și rău, se încheie prin victoria forțelor binelui.

Personajele sunt purtătoare ale unor valori simbolice și reprezintă binele și răul în diversele lor ipostaze. Eroul (protagonistul) este sprijinit de ajutoare și donatori: ființe cu însușiri supranaturale (Sfânta Duminică), animale fabuloase (calul năzdrăvan, crăiasa furnicilor și a albinelor), făpturi himerice (cei cinci tovarăși) sau obiecte miraculoase (aripile crăieselor, smicelele de măr, apa vie, apa moartă) și se confruntă cu antagonistul (Spânul), care are și funcție de trimițător. Personajul căutat este fata de împărat. Celelalte personaje au o trăsătură dominantă: Împăratul Roș și Spânul sunt vicleni, Sfânta Duminică este înțeleaptă.

Harap-Alb dovedește prin trecerea probelor o serie de calități umane necesare unui viitor împărat, în viziunea scriitorului (mila, bunătatea, prietenia, respectarea jurământului, curajul), însă nu are puteri supranaturale, fiind construit mai degrabă pe o schemă realistă. Exponentul biletului este ajutat de personaje și obiecte înzestrate cu puteri miraculoase.

Spânul nu este doar o întruchipare a răului, ci are și rolul inițiatorului, este *un rău necesar*. De aceea calul năzdrăvan nu-l ucide înainte ca inițierea eroului să se fi încheiat.

Mijloacele de caracterizare sunt directe și indirecte.

Concluzie

Basmul este „o oglindire... a vieții în moduri fabuloase”. „Povestea lui Harap-Alb” este un basm cult având ca particularități umanizarea fantasticului, individualizarea personajelor prin limbaj, umorul și oralitatea.

schemă
realistă