Povestea lui Harap-Alb

ION CREANGĂ

Introducere

Basmul cult românesc a cunoscut o adevărată expansiune în perioada celor patru mari clasici ai literaturii române, care au redescoperit și valorificat creațiile populare. În acest context, Ion Creangă pornește de la un model folcloric, însă reorganizează temele universale conform propriei viziuni estetice, realizând astfel o „oglindire a vieții în moduri fabuloase" (G. Călinescu).

Încadrare

- publicat în 1877 în revista „Convorbiri literare"
- este un **basm cult**
  - ↳ specie narativă pluriepisodică ce implică **fabulosul**, cu numeroase personaje purtătoare ale unor **valori simbolice**, ce întruchipează **binele** și **răul** în diversele lor ipostaze. Acțiunea basmului însoțește parcurgerea **drumului maturizării** de către erou (BILDUNGSROMAN), iar conflictul dintre bine și rău se încheie cu **victoria binelui**, toate acestea trăsături fiind abordate în **manieră realistă** de autor (aici).

trăsături

→ personajele implicate în conflict îndeplinesc, prin raportare la protagonist, o serie de funcții
- → antagonist
- → ajutoare
- → adversari

→ prezența elementelor de compoziție tipice:
- → clișee compoziționale
- → formule specifice
- → procedeul triplicării

} abordate original, în manieră realistă

→ categoriile estetice ale MIRACULOSULUI & FABULOSULUI

• viziune de factură REALISTĂ → umanizarea fantasticului
→ imaginea carnavalescă a lumii

• este considerat a fi „o sinteză a basmului românesc"
(cr. lit. Vampiliu Constantinescu)

Trăsături ale basmului:

1. funcțiile îndeplinite de personaje:
   - → ANTAGONISTUL: Spărnul
   - → AJUTOARELE: Gerilă
     Flămânzilă
     Setilă
     Oglilă
     Vânăt-Zăt-Lungilă
   - → DONATORII: Sfânta Duminică
     albinele
     furnicile

2. clișeele compoziționale:
   → sunt convenții care marchează intrarea și ieșirea din fabulos (fuziunea REAL - FABULOS)
   - → FORMULA INIȚIALĂ (inovatoare, pune povestea pe seama altcuiva)
     „Amu cică era odată"
   - → FORMULE MEDIENE (mențin interesul cititorului)
   - → FORMULA FINALĂ (include o comparație între cele 2 lumi < real / fabulos)

Mariadius WWW.MARIADIUS.COM

3. timpul și spațiul
-> repere spațio-temporale vagi
-> „illo tempore"
-> vaspațialitate și vatemporalitate

„Amu vieà era vodată într-o țară un crai, care avea trei feciori."

4. procedeul triplicării
-> triplarea situațiilor
-> eroul nu are de făcut doar 3 probe, ci mai multe serii de probe.

5. cifrele/numerele magice
-> 3, 12, 24

6. obiectele miraculoase
-> varipile vrăjitelor
-> smicelele de măr
-> apa vie și apa moartă.

Tema:

LUPTA DINTRE BINE ȘI RĂU (complicată de teme adiacente)

MATURIZAREA FECIORULUI DE CRAI => caracter de BILDUNGSROMAN (drum inițiatic)

slugă → împărat
tânăr naiv → prințul conștient

Titlul

- sugerează tema basmului (maturizarea eroului)
- sugerează dubla identitate (CONDIȚIA DUALĂ) a protagonistului

ROB, SLUGĂ („Harap")
ORIGINE NOBILĂ („Alb") } oximoron

„harap" = om cu părul și pielea de culoare deagă

identitatea asumată (slugă a Spânului)
identitatea reală (tânăr prinț)

Maria Dinu
WWW.MARIADIUS.COM

• termenul „poveste" -> inspirația folclorică a basmului

Motive literare

- SUPERIORITATEA MEZINULUI
- CĂLĂTORIA
- SUPUNEREA PRIN VICLEȘUG
- PROBELE
- DRUMUL INIȚIATIC
- DEMASCAREA RĂUFĂCĂTORULUI
- PEDEAPSA
- RĂSPLATA
- CĂSĂTORIA

Narațiunea

• narratorul
- → omniscient (perspectiva narativă „dindărăt", narațiune la pers. a III-a)
- → se implică afectiv (apelativ)

Subiectul

Acțiunea se desfășoară linear, cronologic prin înlănțuirea secvențelor narative/episoadelor și respectă modelul structural stereotip și ciclic al basmului:

-> o situație inițială de echilibru (EXPOZIȚIUNEA)
-> tulburarea echilibrului (INTRIGA)
-> porcunirea unui drum inițiatic prin trecerea unor probe (DESFĂȘURAREA ACȚIUNII)
-> acțiunea reparatorie (PUNCTUL CULMINANT)
-> reparea echilibrului și răsplătirea eroului (DEZNODĂMÂNTUL)

Maria Dinu WWW.MARIADINU.COM

! Cele 3 ipostaze ale protagonistului corespund, în plan compoziţional, unor părţi narative, etape ale **drumului iniţiatic**:

1) etapa iniţială (de pregătire pentru drum, la curtea craiului) – „fiul craiului" „mezinul" -> NAIVUL
2) parcurgerea drumului iniţiatic – „Harap-Alb" -> NOVICELE / CEL SUPUS INIŢIERII
3) răsplata – „Împăratul" -> INIŢIATUL

Timpul şi spaţiul:
-> precizate în incipit
-> vagi, nedeterminate
-> spaţiul parcurs este vast

„Amu cică era codată într-o ţară un crai, care avea trei feciori"

EXPOZIŢIUNEA (situaţia iniţială)

-> stare de echilibru

-> un crai avea 3 feciori, iar în alt capăt de lume, un frate mai mare al său, Verde-Împărat, avea doar fete.

INTRIGA (tulburarea echilibrului)

-> se suprapune cu motivul epistolar

-> lipsa revelată de scrisoarea lui Verde-Împărat: **absenţa moştenitorului pe linie masculină** (motivul împăratului fără urmaşi)

-> craiul este rugat de fratele său să i-l trimită „pe cel mai vrednic dintre nepoţi", ca să-i urmeze la tron.

-> vredniceia trebuie însă dovedită printr-o **serie de probe**.

DESFĂȘURAREA ACȚIUNII (acțiunea de recuperare a echilibrului)

→ cuprinde mai multe episoade, în succesiunea motivelor narative ale basmului.

Proba podului

- prima scenă semnificativă pt. rolul și evoluția personajului principal
- deghizat în urs, craiul pune la încercare potențialul fiilor săi
- mezinul reușește să treacă proba cu ajutorul Sfintei Duminici, căreia i-a arătat milostenie.
- obiectele magice: cărmele ruginite și lăcătușii ponociți din tinerețea tatălui
- animalul adjuvant: „o râpciugă de cal, șchioapă, dupuros și slab, de-i numărai coastele", devenit, după ce a mâncat jăratic, calul năzdrăvan
- podul - SIMBOL al trecerii de la imaturitate la maturitate, o altă etapă a vieții
- sfatul părintesc: „Mergi de-acum tot înainte, că te știi vrednic de împărat. Numai ține minte sfatul ce-ți dau: în călătoria ta ai să ai trebuință și de răi, și de buni, dar să te ferești de omul rău, iară mai ales de cel spân, cât îi putea; să n-ai de-a face cu dânșii, căci sunt foarte șugubeți." (motivul interdicției)

- pe drum, se rătăcește în pădurea-labirint și crede că se află în „țara spânilor" (spânul se arată de 3 ori, înfățișat diferit → puterea metamorfozantă)
- astfel, îmi ia drept slugă și călătorește cu spân (motivul încălcării interdicției)

Coborârea în fântână

- scenă esențială pt. conturarea profilului eroului și a relației cu antagonistul
- înșelătoria declanșează CONFLICTUL
- naivitatea feciorului este sancționată prin pierderea însemnelor originii și a dreptului de a deveni Împărat:

  „Spânul pune mâna pe carte, pe bani și pe armele fiului de crai."

- spânul îl conduce pe fecior la o fântână „cu apă dulce și rece ca gheața"
- fântâna -> SIMBOL al renașterii
- „BOTEZUL" primit de la Spân
  - -> schimbarea numelui și a identității
  - -> protagonistul devine Harap-Alb, rob al Spânului
  - -> începutul INIȚIERII SPIRITUALE
  - -> inversarea pozițiilor sociale prin jurământ

! Spânul îi trasează proiectul existențial, spunându-i că va trebui să moară și să învie ca să-și recapete identitatea.

- răutatea Spânului (inițiatorul) îl va supune la probe dificile, pt. a demonstra calitățile morale necesare unui viitor Împărat:
  - → înțelepciune
  - → curaj
  - → bunătate

I. Aducerea „sălăților" din Grădina Ursului
- cu ajutorul dat de Sfânta Duminică
- obiect magic: licoarea cu „somnoroase"

II. Pielea cu meșteșuri din Pădurea Cerbului
- tot cu ajutorul Sf. Duminici
- obiect magic: obrăznicul și sabia lui Statu-Palmă-Barbă-Cot

III. Fetirea Fetei Împăratului Roș

- este cea mai complexă etapă a inițierii
- sugerează TRIPLICAREA
- cuprinde mai multe serii de probe.
- necesită mai multe elemente adjuvante, căpătate de erou pe drumul către Împărat datorită bunătății sale.

Zburătorii Nimănui
- → aripa de la cerăiasa albinelor
- → aripa de la cerăiasa furnicilor
- → cei 5 stovarăși
  - Gerilă
  - Flămânzilă
  - Fetilă
  - Ochilă
  - Păsări-Zăți-Lungilă

SERIA 1 (viscară îndepărtată ceței de pețitori)
- → CASA ÎNROȘITĂ ÎN FOC (Gerilă)
- → OSPĂȚUL PANTAGRUELIC (Flămânzilă și Fetilă)
- → ALEGEREA MACULUI DE NISIP (furnicile)

SERIA 2 (o viscară direct pe fată)
- → PĂZIREA NOCTURNĂ ȘI PRINDEREA FETEI transformată în pasăre și cascumă „după lună" (Ochilă și Păsări-Zăți-Lungilă)
- → GHICITUL FETEI (albinele)
- → ADUCEREA A „TREI SMICELE DE MĂR DULCE ȘI APĂ VIE ȘI APĂ MOARTĂ" (calul lui Harap-Alb)

PUNCTUL CULMINANT (acțiunea reparatorie)

→ Harap-Alb se întoarce cu fata Împăratului Roș la curtea lui Verde-Împărat

→ fata cea vrăjită cadrează identitate a lui Harap-Alb

→ Spânul îl ucide pe Harap-Alb, iar calul năzdrăvan lichidează violența.

-> tăierea capului protagonistului și reînvierea lui de către fata de împărat cu ajutorul ultimelor obiecte magice => MOARTEA INIȚIATICĂ
↓
eliberarea de jurământul îmrobirii,
restarea la val. inițiale.

-> nunta divine expresia etapei următoare.

DEZNODĂMÂNTUL (refacerea echilibrului)

-> răsplata eroului
-> reintră în grația palatului
-> nunta cu fata de împărat
-> câștigă împărăția
-> binele învinge.

=> mesajul de ceai -> împărăția
maturizarea

Personajele basmului

- sunt purtătoare ale unor valori simbolice
- exp. BINELE și RĂUL
- sunt → oameni
  → făpturi fantastice
- eroul și antagoniștii NU au puteri supranaturale, ci sunt realizați în PLAN REALIST.

supus harnic și cinstit VS. stăpân nedrept și viclean

- limbaj caracterizat prin umor.
- îndeplinesc câteva funcții-cheie:
  -> PROTAGONIST (Harap-Alb)
  -> ANTAGONIST (tatăl) și RĂUFĂCĂTOR (Împ. Roș)
  -> AJUTOARE (Sf. Duminică, cei 5 tovarăși)
  -> DONATORI (furnicile, albinele)

Maria Dumitrescu
WWW.CARIADIUS.COM

Harap-Alb

protagonist (BINELE)

- eroul lui Creangă este atipic în raport cu basmul popular, deoarece rămâne în sfera umanului: NU are puteri supranaturale
- nu săvârșește nimic spectaculos și nici nu este înzestrat cu însușiri excepționale, spre unele fără-Frumos.
- dobândește calități psiho-morale:
  - -> onestitate
  - -> inteligență
  - -> prietenie
  - -> milostenie
  - -> credință
  - -> generozitate
  - -> loialitate

  } necesare pt. un împărat, în viziunea autorului
- parcurge o călătorie inițiatică în vederea accederii la statutul de împărat
- „personaj rotund" prin construcția realistă, nu respectă tiparul, învață din greșeli și progresează.
- statutul inițial – cel de NEINIȚIAT
  - -> este naiv
  - -> nu distinge adevărul de minciună
- numele: -> sclav alb, rob de origine nobilă
  -> condiția de învățăcel
- este surprins în evoluție (naivitate -> înțelepciune)
- înțelepciune, bunătate, cinste } „omul de soi bun" dovedite prin probe și încercări
- inițiatorii săi:
  - -> Spânul
  - -> Sfânta Duminică

CARACTERIZARE DIRECTĂ:

-> de către narator: naivitatea și lipsa de experiență
„Fiul craiului, boboc în felul său la trebi de cavaler, se potrivește spânului și se bagă în fântâna"
→ condiție necesară inițierii

-> de către Sf. Duminică:
„luminate crăișor"

-> de către Spân:
„fecior de om vrednic"
„pui de vipșă"

+ autocaracterizare
„Așa-i adacă n-am ținut seama de vorbele lui, am rămas slugă la dânsoșă"

-> de către tatăl său:
„Mergi de-acum tot înainte, că tu ești vrednic de împărat"

CARACTERIZARE INDIRECTĂ:

-> naivitate (din scena întâlnirii cu Spânul și coborârea în fântână)
-> milostenie (întâlnirea cu Sf. Duminică)
-> bunătate (față de furnici și albine)
-> curaj și destoinicie (probele Spânului și Împ. Roș)
-> prietenia/spiritul de tovărășie (față de cei 5 tovarăși)
-> onestitate și responsabilitate (deși se îndrăgostește de fata de împărat, nu-i dezvăluie adevărata sa identitate și respectă jurământul față de Spân)
-> primește răsplata cuvenită → NUNTA
→ ÎMPĂRĂȚIA

• limbajul personajului → UMOR
→ ORALITATE

• registrul stilistic popular, oral și regional

! Deși este un personaj de basm, eroul nu repr. doar tipul voinicului, precum Făt-Frumos din basmele populare, ci este un erou „vrednic", înfățișat în evoluție, de la naivitate la înțelepciune, fiu de crai-împărat.

concurit

Spânul
antagonist

- personaj negativ, secundar
- aparține lumii fabulosului → are puterea de a se METAMORFOZA (se arată sub 3 înfățișări)
- joacă rolul pedagogului sever
- este un RĂU NECESAR maturizării lui Harap-Alb

→ CARACTERIZARE DIRECTĂ de către ocal:

„Și uneori ca acestia sunt trebuitori pe lume câteodată, pentru că fac pe oameni să prindă la minte."

→ CARACTERIZARE INDIRECTĂ:

- lingușitor
- viclean

} profită de naivitatea mezinului, care cobboară în fântână și îi devine slugă, fiind obligat să-i fure credință.

- demagog → se dă drept fiu de vrăi la curtea lui Verde-Împărat

- probele la care îl supune pe Harap-Alb nu sunt menite a-l pierde, ci a-l forța să-și depășească limitele, să se cunoască și să se formeze.

- scena finală → prin tăierea capului, Spânul îl eliberează pe Harap-Alb de jurământ și de falsa identitate, acesta dobândind statutul de inițiat, împărat.

concurs

! • Spânul nu este doar o întruchipare a răului (comul însemnat), de aceea el este un RĂU NECESAR, îndeplinind rolul inițiatorului, motiv pentru care ocaul năadrăvan nu-l ucide înainte ca inițierea eroului să se fi încheiat.

Conflictul (exterior)

-> CONFLICTUL PRINCIPAL: lupta dintre BINE și RĂU, rep. allegoric ca HARAP-ALB – SPÂN.

-> CONFLICTE SECUNDARE: H.A. – Împ. Roș
H.A. – fata împăratului
H.A – curb
H.A. – urs

Moduri de expunere

- narațiunea obiectivă -> perspectiva narativă este „dindărăt"
- dialogul -> comunicarea dintre personaje
  -> dinamizează acțiunea
  -> mod de caracterizare indirectă
- descrierea -> creionarea lumii de basm
  -> portretele personajelor

Simboluri

-> CURTEA CRAIULUI: casa părintească, loc ocrotitor, unde nu se va întâmpla nimic rău.

-> PODUL: legătura dintre 2 lumi → o lume sigură
→ o lume primejdioasă, necunoscută

-> PĂDUREA: întunecată, loc malefic, un labirint în care se rătăcește, acceptând răul ca obstacol de drum; aici se realizează încălcarea interdicției părintești – o greșeală majoră ce va duce la schimbarea statutului.

-> FÂNTÂNA: coborârea în infern; jurământul este ca un pact cu diavolul; locul unde îți pierde identitatea; stăpânul bogăției – schimbarea numelui.

WWW.MARIADIUS.COM

Particularități stilistice

- categoria estetică a FANTASTICULUI este umanizată:
  -> personajele prin în evidență comportamente, mentalități și un limbaj specific țăranilor din Humulești
- basmul lui Creangă este particularizat lingvistic.

UMOR și ORALITATE:

-> prin umor și oralitate, textul dă impresia că este spus și nu scris.
-> are un caracter viu și spontan
-> redat prin:

- regionalisme și expresii populare: „vorba aceea", „pace bună", „amu", „toate ca toate"
- interjecții și exclamații: „aleluia", „trosc-plosc"
- diminutive cu valoare augmentativă: „băuturică", „bunișoare"
- ironie: „doar unu-i Împăratul Roș, vestit prin meleagurile acestea pentru bunătatea lui nemaipomenită"
- frase ritmate: „de-ar ști omul ce-ar puți, dinainte n-ar păși"
- proverbe și zicători: „Vorba aceea: << Fuga pășește bătrânețea"
- adresări directe către cititor: „ce-mi pasă mie, eu sunt dator să vă spun povestea și vă rog să ascultați."
- exprimarea afectivă și caracterizarea laitmotivă: „poate că acesta-i Ghiță, frate cu Urbită, văr primar cu Chiorilă, nepot de soră cu Vândilă, din sat de la Chitilă, peste drum de Mimerilă."
- exprimarea emocialită
- sarcasmul: „să trăiești trei zile cu ceea de alaltăieri"

Relația incipit - final

- evidențiază raportul dintre LUMEA REALĂ și LUMEA IREALĂ
- marchează intrarea, respectiv ieșirea din planul fantastic
- simetria este dată de clișeele compoziționale

-> FORMULA INIȚIALĂ: „Amu cică era odată..." (intrarea în poveste)

-> FORMULE MEDIENE: „și merge el cât mai merge"
„cuvântul din poveste înainte mult mai este" (intervenții ale naratorului subiectiv cu scopul de a întreține interesul cititorului)

-> FORMULA FINALĂ: „Și a ținut veselia ani întregi, și acum mai stă încă. Cine se duce acolo bea și mănâncă. Iar pe la noi, cine are bani bea și mănâncă, iar cine nu, se uită și rabdă" (comparație între lumea basmului și lumea reală)

Maria Dumitru
WWW.MARIADIUS.COM

CONCLUZIE

Povestea lui Harap-Alb reflectă viziunea realistă a lui Ion Creangă asupra raportului dintre realitate și ficțiune în basmul cult, conferindu-i un caracter autentic și inimitabil. În mod original, autorul antrenează în discursul narativ făpturi bizareie și eroi umani, ducând uneori până la suprapunere universul fabulos al basmului de satul românesc, printr-un complex proces de „adaptare, augmentare, scripturalizare și textualizare" (cr. lit. V. Propp).

BASMUL
Povestea lui Harap-Alb

Definiție
- specie narativă pluriepisodică, ce implică fabulosul, personaje cu valori simbolice, întruchipând binele și răul, cu puteri supranaturale, având un autor cunoscut.

Categorii estetice
- MIRACULOSUL
- FABULOSUL

Tema
- lupta dintre bine și rău (triumful binelui)
- lupta pt. valori morale
- maturizarea meșinului

Motive literare
- m. mirii
- m. inițierii
- m. Omului Spân
- m. călătoriei
- m. probelor
- m. bătrânului

Probele inițiatice
- la mirii
- la fetei
- la curajului
- la Spânului
- la Împ. Roș

Naratorul
- OBIECTIV și OMNISCIENT (persp. „dindărăt")
- SUBIECTIV (prin apelative → simpatie față de erou)

Particularități stilistice
- ORALITATEA
  - expresii populare
  - exclamații și interogații retorice
- UMORUL
  - expunerea mucalității
  - ironia
  - scene comice
  - porecle
  - vorbe de duh

Relația dintre 2 personaje
SPÂN (antagonist) vs. HARAP-ALB (protagonist)

SPÂN (antagonist):
- omul înșelătorat
- RĂUL NECESAR
- aparținu fabulosului

HARAP-ALB (protagonist):
- eroul
- pers. principal
- trăș. omenești

Trăsături
- Basmul cult:
  - autor cunoscut
  - textul scris
- prezența formulelor specifice
- timpul și spațiul sunt indeterminate („illo tempore")
- prezența animalelor adjuvante
- cifra magică 3
- obiecte miraculoase
- antiteza protagonist – antagonist
- tipurile narative

Maria Dinu WWW.MARIADINU.COM