

## JUPÎN RĂNICĂ VULPOIUL AND SCENE ISTORICE:

## THE CHARACTERS' FUNCTIONS

Elena Lavinia Diaconescu  
PhD., University of Pitești

*Abstract: This article analyses the fairytale “Jupîn Rănică vulpoiul” and Odobescu’s “Historical Scenes” from the perspective of Propp’s functions that were applied on multiple fantastic fairytales. We want to prove that the narratologist’s theory could be used in analysing a fairytale about animals, but also two historical short stories.*

*Keywords: functions, narrative scheme, metamorphosis, human features*

Deși Propp consideră că funcțiile sale se pot aplica doar basmelor fantastice, el admite că „după schema amintită pot fi construite și basme care nu sunt fantastice: un număr îndeajuns de mare de legende, câteva basme cu animale și câteva nuvele vădesc o structură identică. Este așadar, necesar să înlocuim termenul « fantastic » printr-un altul”, dar recunoaște că este dificilă modificarea, și deși promite să revină asupra noțiunii, rămâne totuși la vechea denumire<sup>1</sup>. Bremond consideră de asemenea că o abordare aproximativă a funcțiilor se poate face și altor genuri literare sau chiar unui film, deoarece toate au în esență o poveste. Pornind de la această idee, putem arunca o privire asupra basmului cu animale *Jupîn Rănică Vulpoiul*, dar și asupra nuvelor istorice ale lui Odobescu. Scopul este să stabilim în ce măsură funcțiile lui Propp se pliază pe materialul nostru literar și, de asemenea, urmărim să înțelegem elementele fundamentale care alcătuiesc structura discursului narativ odobescian.

Basmul *Jupîn Rănică Vulpoiul*:

Funcția	Explicații
Prejudicierea = A + Prejudiciere particularizată = A <sup>6</sup>	De la început cititorul află că animalele puternice profită de cele slabe (intriga). Este identificat un anumit răufăcător: Jupîn Rănică Vulpoiul)
Demascarea = N = Lipsa = A (cele două elemente sunt asimilate)	Denunțatorii: Lupu Falcă-Lată, Potaie Dulău, Urechilă Iepuraș, Măgărilă și Cucurigu Cocos dezvăluie nedreptățile răufăcătorului în absența acestuia, deși vărul său, Bursucel (complice în tăinuirea faptelor), îi ia apărarea. Momentul demascării este asimilat de cel în care personajele explică nedreptățile cauzate de răufăcător (lipsa respectului față de familia lor și lipsa puilor uciși de vulpoi).
[Momentul de legătură = B <sup>2</sup> + Contraacțiunea = C +]	Ca urmare a celor aflate, un personaj este trimis să-l găsească pe Jupîn Rănică. În mod firesc, el acceptă misiunea, pleacă de acasă și devine erou căutător. În felul acesta, se conturează cazul clasic identificat de Propp, în care funcțiile: A <sup>6</sup> + [B <sup>2</sup> + C + ↑] x2 se reunesc pentru a consolida

<sup>1</sup> V. I. Propp, *Morfologia basmului*, Ed. Univers, București, 1970, p. 102

Plecarea = ↑ x 2	intriga. Secvența dintre paranteze se repetă identic de două ori, mai întâi în poziția de erou căutător fiind ursul, apoi motanul.
[Vicleșugul = f + Complicitatea = g + Prejudicierea = A <sup>6</sup> ] x2 + Întoarcerea = ↓	Desigur că are loc și dublarea grupului de funcții: f + g + A <sup>6</sup> . Răufăcătorul încearcă să-și înșele victimele, vorbindu-le frumos și convingându-le să meargă unde vrea el. Ursul și motanul se lasă pe rînd păcăliți și cad în capcană. Abia mai reușesc să se întoarcă.
B <sup>2</sup> + C + ↑ + ↓	Cele două rezultate negative determină o a treia trimitere de acasă, dar de data aceasta căutătorul este Bursucel, ruda răufăcătorului, care îl convinge să se întoarcă cu el la palat.
Demascarea = N = Lipsa = A + Încercarea grea = H + Vicleșugul = f + Complicitatea = g + Prejudiciere = A <sup>5</sup> + Iertarea = Yneg. în locul pedepsei inițiale	De data aceasta, vulpoiul este prezent cînd este învinovățit pentru nedreptățile comise. Demascarea sa se face la fel ca prima dată, denunțiatorii venind în față și povestind întâmplările din care rezultă cum au fost afectați. Intriga este din nou reamintită. Se decide condamnarea la moartea a vulpoiului. El este pus în situația dificilă de a-și accepta pedeapsa sau de a încerca să convingă celelalte animale să-l ierte. Astfel că basmul ia o altă direcție prin inserarea unei secvențe neașteptate: vulpoiul viclean îl păcălește pe leu, povestindu-i de un complot și de o comoară ascunsă, cu ajutorul căreia cîndva îi salvase viața lui Leonilă. Toți martorii se lasă păcăliți. Cei care au de suferit sunt ursul, lupul și motanul, care ajung în temniță, iar vulpoiul este iertat. Se remarcă faptul că încercarea grea și complicitatea sunt funcții specifice eroului pozitiv, conform clasificării lui Propp, dar aici ele sunt atribuite eroului negativ = răufăcătorul. De asemenea, se observă că cele două funcții ce acționează simultan (N și A <sup>5</sup> ) își au originea în elemente opuse: demascarea este a răufăcătorului, iar lipsa resimțită este a personajelor pozitive afectate.
Momentul de legătură = B <sup>2</sup> + Contraacțiunea = C + Plecarea = ↑ + Prejudicierea = A <sup>14</sup> + Întoarcerea = ↓ (berbecului)	Acum că a revenit în grațiile leului, răufăcătorul este trimis să aducă comoara ascunsă, ceea ce acceptă imediat, devenind un fals erou căutător. La plecare este însoțit de iepure și de berbec, dar pe primul îl ucide și îl trimite lui Leonilă într-o desagă. Secvența narativă se încheie atunci cînd Behehe se întoarce cu rămășițele iepurașului, dar nu și cu vulpoiul.
Demascarea = N = Lipsa = A + Întoarcerea = ↓ (vulpoiului) + Încercarea grea = H +	Noile fărădelegi sunt aflate la curtea leului. Vulpoiul se întoarce a doua oară aici pentru a se apăra. Din nou viața sa atîrnă de un fir de ață, dar încearcă încă o dată, prin minciuni, să scape nepedepsit. Dacă în secvența anterioară leul se lasă păcălit, devenind complice involuntar, de data aceasta Leonilă nu este înduplecat și părăsește incinta, fără a lua o decizie. Profitînd de nehotărîrea regelui, răufăcătorul apelează la un ajutor: vechea sa prietenă, jupîneasa Albina. Aceasta îl îmbunează pe leu și îl convinge să-i permită lui

<p>Vicleșugul = f + ! Complicitatea neg. = g neg. + ! Salvarea = S + Lupta = L + Vicleșug = f + ! Victoria = V</p>	<p>Rănică să se lupte cu lupul. Dacă este învingător, vulpoiul scapă cu viață. Desigur că exact așa se întâmplă, întrucât răufăcătorul își asigură victoria prin vicleșug. Captivul este eliberat.</p> <p>Am pus „!” în fața unora dintre funcții pentru că ele nu se potrivesc în totalitate cu cele descrise de Propp: leul refuză complicitatea, deci acționează opus așteptărilor; salvarea răufăcătorului este realizată prin intervenția ajutorului (albina), dar nu este decît o soluție temporară, negarantată; victoria este de partea personajului negativ și nu a celui pozitiv, așa cum rezultă din toate basmele analizate de scriitorul rus.</p>
<p>Iertarea = Y neg. + !Răsplata = Z<sup>0</sup> + Prejudicierea = A + Demascarea = N = Lipsa = A + Urmărirea = U + Pedeapsa = Y</p>	<p>Leul nu doar îl iartă pe răufăcător, dar îl și recompensează. Am folosit „!” în fața cuvîntului „răsplata” pentru a semnala faptul că am modificat denumirea funcției lui Propp - căsătoria, care nu se potrivește în textul analizat; totuși, varianta Z<sup>0</sup> este menționată de naratologul rus ca o subdiviziune a acestei funcții (deși este o asociere forțată)<sup>2</sup>.</p> <p>Cînd nimeni nu se mai aștepta, răufăcătorul revine la vechile obiceiuri, este demascat, așa că este alungat, urmărit de niște dulăi și este ucis, primind, într-un final, pedeapsa binemeritată.</p> <p>Textul s-ar putea încheia cu triumful răufăcătorului, dacă Odobescu nu ar avea un spirit moralizator, pe care îl activează ori de cîte ori are ocazia în textele sale literare. În acest final, autorul nu vrea să arate că binele triumfă asupra răului, ca în basmele fantastice, ci mai degrabă vrea să arate că însuși răufăcătorul a contribuit la pieirea sa prin nedeazăvătarea de proastele obiceiuri. În acest fel, sfîrșitul este adaptat, ca în cazul <i>Basmului cu Fata...</i>, la realitatea cititorilor.</p>

Urmărind acum coloana funcțiilor identificate în text, se poate constata că în basmul *Jupîn Rănică Vulpoiul* sunt șase mișcări, determinate de cinci prejudicieri. Altfel spus, acest basm este alcătuit ca un film serial din episoade. O prejudiciere încheie un episod, menținînd tensiunea și curiozitatea cititorului, dar garantează în același timp continuarea.

- 1: A (A<sup>6</sup>) → N=A' → [B<sup>2</sup> + C + ↑] → [f + g + A<sup>6</sup>]
- 2: ↓ → [B<sup>2</sup> + C + ↑] → [f + g + A<sup>6</sup>]
- 3: ↓ → [B<sup>2</sup> + C + ↑ + ↓] → N=A' → H → f + g + A<sup>5</sup>
- 4: Y neg → [B<sup>2</sup> + C + ↑] → A<sup>14</sup>
- 5: ↓ → N=A' → ↓ → H → f + g neg. → !S → L → f + !V → Y neg. → Z<sup>0</sup> → A
- 6: N=A' → U → Y

După cum rezultă din schema de mai sus, formele prejudicierii sunt diverse; răufăcătorul rănește fizic alte personaje, le aduce vini mincinoase și le bagă în închisoare, le ucide sau le provoacă alte pagube, care nu mai sunt explicate pe larg. Demascarea și conștientizarea unei lipse (N=A') apar în strînsă legătură cu secvențele prejudicierii. În episoadele 1, 2 și 3 se regăsește perechea f + g (vicleșugul funcționează pentru că celelalte personaje se lasă înșelate). Aceeași formulă este reluată în al cincilea episod, dar de data aceasta forma f + g neg. sugerează că minciuna nu mai este crezută de nimeni.

Basmul nu duce lipsă de dinamism, pentru că grupul de funcții B<sup>2</sup> + C + ↑ + ↓ forțează personajele să se deplaseze pentru a duce mai departe acțiunea. Plecărilor, ca și întoarcerile

<sup>2</sup>Vezi V. I. Propp, *Morfologia basmului*, Ed. Univers, București, 1970, p. 64

sunt fie pe cont propriu, fie împreună, în funcție de stadiul agravării prejudicierii: abia la a treia încercare, vulpoiul se întoarce cu Bursucel, după ce primele două animale eșuează în misiunea lor. În episodul al patrulea, după ce Rănică pare să recâștige încrederea leului, pleacă trei personaje, dar se mai întoarce doar unul (acum este comisă cea mai gravă prejudiciere: omorul). Tot acest episod este cel mai complex din punct de vedere al funcțiilor implicate, deoarece apar câteva, care nu mai fuseseră folosite anterior: salvarea, lupta, victoria și răsplata. Acestea, alături de cele două încercări grele (H) din mișcările anterioare constituie etape specifice eroului aflat de partea binelui absolut; în cazul nostru ele sunt atribuite unui răufăcător, dar care este personajul principal al acestui text. Doar ultimele două funcții (U și Y) par să aducă „alinare” cititorului care este obișnuit ca în basme să triumfe întotdeauna binele. Astfel, răufăcătorul este urmărit și omorât.

Pătrunzând pînă în esența acestui text pentru copii și analizîndu-l într-un mod în care nu a mai fost abordat pînă acum, putem concluziona că Al. Odobescu dispune de tehnicile necesare pentru a alcătui o schemă narativă eficientă:

1. Știe că are nevoie de puncte cheie care să înnoade intriga, deci creează diverse prejudicii;
2. Stabilește funcțiile fiecărui personaj în parte;
3. Aduge anumite motivări (cauze, dar și scopuri) care determină personajele să acționeze într-un anumit fel;
4. Le atribuie acestora trăsături umane, evidențiate atît prin comportamentul, cît și prin numele lor;
5. Grupează evenimentele pe episoade (așa cum am demonstrat mai sus), ceea ce trădează spiritul organizatoric al scriitorului;
6. Încheie textul printr-un mesaj moralizator.

Desigur că autorul nu a dobîndit dintr-odată aceste tehnici de structurare narativă, ci trebuie să-și fi îmbunătățit metodele de-a lungul anilor, astfel încît suntem convingși că ele se regăsesc și la baza scrierilor mai timpurii: cele două nuvele istorice.

Nuvela *Mihnea Vodă cel Rău*:

Funcția	Explicații
<b>I.</b> Interdicția = b + Absența = a <sup>2</sup> + Lipsa = A' + Mijlocirea = B + Contraacțiunea = C = Remedierea = R + Plecarea = ↑	Armașul Dracea, aflat pe patul de moarte (a <sup>2</sup> ), îi poruncește fiului său să nu aibă milă de dușmanii lor, Basarabeștii (b). Cu alte cuvinte, bătrînul îi interzice lui Mihnea să fie iertător. Boierii îl anunță pe Mihnea că nu mai au conducător (A') și că îl doresc pe el în această funcție (B). El acceptă (C), remediînd lipsa inițială (R) și pleacă la Curtea de Argeș (↑). Astfel se asigură trecerea spre următorul episod al nuvelei. Iată cum, asemenea schemei basmului fantastic, se conturează elementele care sunt responsabile cu fixarea intrigii și care declanșează desfășurarea acțiunii propriu-zise.
<b>II.</b> Sosirea = ↓ + Iscodirea = d + Divulgarea = e + Vicleșugul = f	Mihnea se instalează la curtea domnească. Cum interdicția inițială este adresată răufăcătorului, acesta nu o încalcă, așa cum cere basmul, deci funcția b rămîne desprecheată. Ceea ce urmează este interogarea victimei / dușmanului (Pârvu Basarab) de către Mihnea, acum mare conducător, cu scopul de a obține detalii despre familia acestuia (d). Victima este măgulită de atenția oferită de răufăcător și oferă informațiile fără a bănuia adevăratul motiv (e). Curînd Mihnea se pune

+ Complicitatea = g + Prejudicierea = $A^1 + A^{13}$ + Demascarea = N + Prejudicierea = $A^6 + A^{13} + A^9 + A^5$	naș la nunta unuia din fiii lui Pârvu, reușind să-i păcălească pe toți (g) cu atitudinea sa de „conducător bun la suflet” (f). În aceeași noapte, din porunca sa, mireasa e răpită, iar mirele e ucis ( $A^1 + A^{13}$ ). Prejudicierea adusă are urmări neașteptate, odată ce se conturează o nouă intrigă: conducătorul este de fapt un tiran. Chiar el își dezvăluie adevărata față în timpul unui ospăț (N). Din momentul în care nu-și mai ascunde adevărata fire, comite alte fărâdelegi: ordonă rănirea sau uciderea unor oameni oameni, îl alungă pe mitropolitul Maxim, distruge proprietăți, arde biserici, ( $A^6, A^{13}, A^9, A^5$ ).
III. Demascarea = N + Salvarea = S + Plecarea = ↑	Faptele sale tiranice sunt comunicate de boierii români și conducătorului turc (N), care trimite oștire pentru a restabili ordinea. Mircea, fiul lui Mihnea, se află în pericol de a fi prins, dar scapă fugind (S). Ar trebui ca această funcție să facă pereche, ca în basm, cu cea a urmăririi (U), dar aici nu este cazul, pentru că Mircea, deși se teme de acest lucru, nu este în realitate urmărit. Întâmplarea cu fiul său îl determină pe Mihnea să fugă în Sibiu. (↑)
IV. ! Sosirea incognito = O + Pretenții neîntemeiate (P) + Pedepsa = Y	Răufăcătorul sosește la Sibiu fără să fie recunoscut ca dușman (O). Funcția identificată de Propp în basme se referă la sosirea acasă sau în altă țară a eroului, dar acesta nu anunță cine este. În cazul nostru, sibienii știu cine este Mihnea și de unde vine, dar le sunt ascunse adevăratele lui fapte. Astfel, el pretinde a fi cea mai milostivă persoană (P), iar oamenii îl cred. După o perioadă în care se simte în siguranță și așteaptă să-și recapete tronul, răufăcătorul este luat prin surprindere și ucis (Y).

Schematic, nuvela arată astfel:

- I.  $b \rightarrow a^2 \rightarrow A' \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow R \rightarrow \uparrow$   
 II.  $\downarrow \rightarrow d \rightarrow e \rightarrow f \rightarrow g \rightarrow A^1 + A^{13} \rightarrow N \rightarrow A^6 + A^{13} + A^9 + A^5$   
 III.  $N \rightarrow S \rightarrow \uparrow$   
 IV.  $!O \rightarrow P \rightarrow Y$

Spre deosebire de basmul cu vulpoiul, în care am considerat că fiecare nou episod este introdus printr-o prejudiciere, aici am respectat delimitarea pe capitole aleasă de Odobescu. Schema dictată de funcții este simplă. În primul capitol acțiunile propriu-zise se desfășoară rapid, astfel încât lipsa unui conducător ( $A'$ ) este remediată într-un timp scurt (R), fiind nevoie între ele doar de lansarea unei rugăminți (B), care este acceptată fără ocolișuri (C). Senzația de simplitate nu este percepută însă de cititori, pentru că, în stilul său caracteristic, Odobescu încarcă textul cu elemente lingvistice și stilistice. Capitolul al doilea cuprinde, în mod surprinzător, chiar mai bine decât cele două basme analizate, o serie întregă de funcții care decurg unele din altele, respectând astfel ordinea impusă de Propp:  $d \rightarrow e \rightarrow f \rightarrow g \rightarrow A^1 + A^{13} \rightarrow N \rightarrow A^6 + A^{13} + A^9 + A^5$ : iscodire, divulgare, vicleșug, complicitate, prejudiciere în diverse feluri. Al treilea capitol conține, însă, funcții care în mod normal nu se găsesc imediat unele lângă altele; acest lucru se explică prin faptul că salvarea (S) de după demascare (N) nu îi aparține lui Mihnea, ci fiului său. Perechea de funcții: O + P, cu ajutorul cărora autorul pune răufăcătorul într-o lumină mai bună, este urmată din senin de cea în care personajul este pedepsit (Y). Finalul este, așadar, unul brusc, dând senzația că Odobescu nu mai are aceeași dorință de a da prea multe detalii, așa cum procedează în capitolul al doilea.

Acum că ne-am convins că funcțiile, ca elemente de bază în construirea unei structuri narative, se pot aplica și nuvelilor, atenția ni se poate îndrepta asupra modului în care acestea sunt repartizate personajelor principale. Ca material de studiu luăm nuvela *Doamna Chiajna*.

Cuplul Ancuța – Radu reprezintă într-o anumită măsură un alter-ego al cuplului: Fata din Piatră-feciorul de împărat. Perechea de funcții originale, identificate spre finalul basmului fantastic odobescian, se regăsesc și aici, dar inserate la începutul textului: 1. izolarea =  $\Theta$  → Radu fusese un personaj pozitiv, care stătuse multă vreme departe de casă, dar revine în ipostaza de răufăcător (2. metamorfozare =  $\kappa$ ) pentru a perturba funeraliile celui din cauza căruia fusese pribeag. El revine la starea inițială de erou pozitiv, când se îndrăgostește și renunță la gândurile de răzbunare. Iată că Odobescu tratează secvențele romantice într-un mod aparte, înscriind în schema sa narativă o formulă obligatorie și de nedespărțit: izolarea influențează starea de spirit a eroului, care devine personaj bun sau rău. Tot pe aceeași structură este construită și Ancuța: ea este considerată un personaj pozitiv, dar după moartea lui Radu, se izolează de lume ( $\Theta$ ) și devine personajul negativ (păcătoasa) ( $\kappa$ ) atît din punctul de vedere al Chiajnei, cît și a ei personal.

În calitate de răufăcător, lui Radu îi sunt alocate funcțiile: 1. iscodirea (=d) și divulgarea (e), dar seria se oprește aici, pentru că personajul nu folosește vicleșugul pentru a-și înșela victima: fata; 2. prejudicierea ( $A^1$ ) Chiajnei prin răpirea fiicei acesteia. În calitate de erou, personajul masculin: trece printr-o încercare grea (H) și găsește soluția (T) – o convinge pe Ancuța să fugă cu el; se căsătorește cu ea (Z), se luptă (L) cu soldații. Lupta directă se regăsește de două ori și printre funcțiile alocate Chiajnei: prima dată cu boierii pribegi, apoi cu moldovenii; din a doua confruntare este însemnată (I) în frunte cu ghioaga, ceea ce îi și aduce sfârșitul (pedepsirea răufăcătorului = Y).

Odobescu nu-și idealizează eroii, ca în basmele pur-fantastice, în care personajele principale trebuie de la început pînă la sfârșit să fie bune, iar antagoniștii să fie răi. În operele literare odobesciene am descoperit personaje mai umanizate, care pendulează între bine și rău, nereușind să se mențină doar la o extremă pe tot parcursul textelor. Autorul este un fin psiholog, observator al firii umane, aspect evidențiat atît în basmele sale, cît și în nuvelele istorice.

## BIBLIOGRAPHY

1. **Bremond, Claude**, *Logica povestirii*, Ed. Univers, București, 1981
2. **Dragoș, Elena**, *Structuri narative la L. Rebreanu*, Ed. Științifică și Enciclopedică, București, 1981
3. **Popescu, Ileana Ruxandra**, *Proza fantastică românească: structuri narative și convenționale*, Ed. Paralela 45, Pitești, 2005
4. **Propp, V. I.**, *Morfologia basmului*, Ed. Univers, București, 1970
5. **Odobescu, A.**, *Opere*, vol. I, Ed. de Stat pentru Literatură și Artă, București, 1955
6. **Stanciu, Carmen**, *Structuri narative în poveștile lui Ion Creangă*, Ed. Rovimed Publishers, Bacău, 2001