JUPÎN RĂNICĂ VULPOIUL AND SCENE ISTORICE:

THE CHARACTERS' FUNCTIONS

Elena Lavinia Diaconescu
PhD., University of Piteşti

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

Deşi Propp consideră că funcţiile sale se pot aplica doar basmelor fantastice, el admite că „după schema amintită pot fi construite şi basme care nu sunt fantastice: un număr îndeajuns de mare de legende, cîteva basme cu animale şi cîteva nuvele vădesc o structură identică. Este aşadar, necesar să înlocuim termenul « fantastic» printr-un altul", dar recunoaşte că este dificilă modificarea, şi deşi promite să revină asupra noţiunii, rămîne totuşi la vechea denumire[1]. Bremond consideră de asemenea că o abordare aproximativă a funcţiilor se poate face şi altor genuri literare sau chiar unui film, deoarece toate au în esenţă o poveste. Pornind de la această idee, putem arunca o privire asupra basmului cu animale *Jupîn Rănică Vulpoiul*, dar şi asupra nuvelelor istorice ale lui Odobescu. Scopul este să stabilim în ce măsură funcţiile lui Propp se pliază pe materialul nostru literar şi, de asemenea, urmărim să înţelegem elementele fundamentale care alcătuiesc structura discursului narativ odobescian.

Basmul *Jupîn Rănică Vulpoiul:*

Funcţia	**Explicaţii**
Prejudicierea = A + Prejudiciere particularizată = A^6	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)	Denunţiatorii: Lupu Falcă-Lată, Potaie Dulău, Urechilă Iepuraş, Măgărilă şi Cucurigu Cocoş dezvăluie nedreptăţile răufăcătorului în absenţa acestuia, deşi vărul său, Bursucel (complice în tăinuirea faptelor), îi ia apărarea. Momentul demascării este asimilat de cel în care personajele explică nedreptăţile cauzate de răufăcător (lipsa respectului faţă de familia lor şi lipsa puilor ucişi de vulpoi).
[Momentul de legătură = B^2 + Contraacţiunea = 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 şi devenine erou căutător. În felul acesta, se conturează cazul clasic identificat de Propp, în care funcţiile: A^6 + [B^2 + C + ↑] x2 se reunesc pentru a consolida

[1] V .I. Propp, *Morfologia basmului*, Ed. Univers, Bucureşti, 1970, p. 102

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)

Plecarea = ↑] x 2	intriga. Secvenţa dintre paranteze se repetă identic de două ori, mai întîi în poziţia de erou căutător fiind ursul, apoi motanul.
[Vicleşugul = f + Complicitatea = g + Prejudicierea = A^6] x2 + Întoarcerea = ↓	Desigur că are loc şi dublarea grupului de funcţii: f + g + A^6. Răufăcătorul încearcă să-şi înşele victimele, vorbindu-le frumos şi convingîndu-le să meargă unde vrea el. Ursul şi motanul se lasă pe rînd păcăliţi şi cad în capcană. Abia mai reuşesc să se întoarcă.
B^2 + 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 + Vicleşugul = f + Complicitatea = g + Prejudiciere = A^5 + Iertarea = Yneg. în locul pedepsei iniţiale	De data aceasta, vulpoiul este prezent cînd este învinovăţit pentru nedreptăţile comise. Demascarea sa se face la fel ca prima dată, denunţiatorii venind în faţă şi povestind întîmplările din care rezultă cum au fost afectaţi. Intriga este din nou reamintită. Se decide condamnarea la moartea a vulpoiului. El este pus în situaţia dificilă de a-şi accepta pedeapsa sau de a încerca să convingă celelalte animale să-l ierte. Astfel că basmul ia o altă directie prin inserarea unei secvenţe neaşteptate: vulpoiul viclean îl păcăleşte pe leu, povestindu-i de un complot şi de o comoară ascunsă, cu ajutorul căreia cîndva îi salvase viaţa lui Leonilă. Toţi martorii se lasă păcăliţi. Cei care au de suferit sunt ursul, lupul şi motanul, care ajung în temniţă, iar vulpoiul este iertat. Se remarcă faptul că încercarea grea şi complicitatea sunt funcţii specifice eroului pozitiv, conform clasificării lui Propp, dar aici ele sunt atribuite eroului negativ = răufăcătorul. De asemenea, se observă că cele două funcţii ce acţionează simultan (N şi A') îşi au originea în elemente opuse: demascarea este a răufăcătorului, iar lipsa resimţită este a personajelor pozitive afectate.
Momentul de legătură = B^2 + Contraacţiunea = C + Plecarea = ↑ + Prejudicierea = A^{14} + Întoarcerea = ↓ (berbecului)	Acum că a revenit în graţiile leului, răufăcătorul este trimis să aducă comoara ascunsă, ceea ce acceptă imediat, devenind un fals erou căutător. La plecare este însoţit de iepure şi de berbec, dar pe primul în ucide şi îl trimite lui Leonilă într-o desagă. Secvenţa narativă se încheie atunci cînd Behehe se întoarce cu rămăşiţele iepuraşului, dar nu şi 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 viaţa sa atîrnă de un fir de aţă, dar încearcă încă o dată, prin minciuni, să scape nepedepsit. Dacă în secvenţa anterioară leul se lasă păcălit, devenind complice involuntar, de data aceasta Leonilă nu este înduplecat şi părăseşte 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 şi îl convinge să-i permită lui

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)

Vicleşugul = f + ! Complicitatea *neg.* = g neg. + ! Salvarea = S + Lupta = L + Vicleşug = f + ! Victoria = V	Rănică să se lupte cu lupul. Dacă este învingător, vulpoiul scapă cu viaţă. Desigur că exact aşa se întîmplă, întrucît răufăcătorul îşi asigură victoria prin vicleşug. Captivul este eliberat. Am pus „!” în faţa unora dintre funcţii pentru că ele nu se potrivesc în totalitate cu cele descrise de Propp: leul refuză complicitatea, deci acţionează opus aşteptărilor; salvarea răufăcătorului este realizată prin intervenţia ajutorului (albina), dar nu este decît o soluţie temporară, negarantată; victoria este de partea personajului negativ şi nu a celui pozitiv, aşa cum rezultă din toate basmele analizate de scriitorul rus.
Iertarea = Y neg. + !Răsplata = Z^0 + Prejudicierea = A + Demascarea = N = Lipsa = A' + Urmărirea = U + Pedeapsa = Y	Leul nu doar îl iartă pe răufăcător, dar îl şi recompensează. Am folosit „!” în faţa cuvîntului „răsplata” pentru a semnala faptul că am modificat denumirea funcţiei lui Propp - căsătoria, care nu se potriveşte în textul analizat; totuşi, varianta Z^0 este menţionată de naratologul rus ca o subdiviziune a acestei funcţii (deşi este o asociere forţată)[2]. Cînd nimeni nu se mai aştepta, răufăcătorul revine la vechile obiceiuri, este demascat, aşa că este alungat, urmărit de nişte dulăi şi este ucis, primind, într-un final, pedeapsa binemeritată. 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 însuşi răufăcătorul a contribuit la pieirea sa prin nedezvăţarea de proastele obiceiuri. În acest fel, sfîrşitul este adaptat, ca în cazul *Basmului cu Fata...*, la realitatea cititorilor.

Urmărind acum coloana funcţiilor identificate în text, se poate constata că în basmul *Jupîn Rănică Vulpoiul* sunt şase mişcări, determinate de cinci prejudicieri. Altfel spus, acest basm este alcătuit ca un film serial din episoade. O prejudiciere încheie un episod, menţinînd tensiunea şi curiozitatea cititorului, dar garantează în acelaşi timp continuarea.

1: **A (A^6)** → N =A' → [B^2 + C + ↑] → [f + g + **A^6**]
2. ↓ → [B^2 + C + ↑] → [f + g + **A^6**]
3. ↓ → [B^2 + C + ↑ + ↓] → N =A' → H→ f + g + **A^5**
4. Y neg → [B^2 + C + ↑] → **A^{14}**
5: ↓ →N =A' → ↓ → H → f + g neg. → !S → L → f + !V → Y neg. → Z^0→ **A**
6: N =A' → U → Y

După cum rezultă din schema de mai sus, formele prejudicierii sunt diverse; răufăcătorul răneşte fizic alte personaje, le aduce vini mincinoase şi le bagă în închisoare, le ucide sau le provoacă alte pagube, care nu mai sunt explicate pe larg. Demascarea şi conştientizarea unei lipse (N =A') apar în strînsă legătură cu secvenţele prejudicierii. În episoadele 1, 2 şi 3 se regăseşte perechea f + g (vicleşugul funcţionează pentru că celelalte personaje se lasă înşelate). Aceeaşi 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 funcţii B^2 + C + ↑ + ↓ forţează personajele să se deplaseze pentru a duce mai departe acţiunea. Plecările, ca şi întoarcerile

[2]Vezi V .I. Propp, *Morfologia basmului*, Ed. Univers, Bucureşti, 1970, p. 64

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)

sunt fie pe cont propriu, fie împreună, în funcţie de stadiul agravării prejudicierii: abia la a treia încercare, vulpoiul se întoarce cu Bursucel, după ce primele două animale eşuează în misiunea lor. În episodul al patrulea, după ce Rănică pare să recîştige 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 funcţiilor implicate, deoarece apar cîteva, care nu mai fuseseră folosite anterior: salvarea, lupta, victoria şi răsplata. Acestea, alături de cele două încercări grele (H) din mişcările 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 funcţii (U şi Y) par să aducă „alinare" cititorului care este obişnuit ca în basme să triumfe întotdeauna binele. Astfel, răufăcătorul este urmărit şi omorît.

Pătrunzînd pînă în esenţa acestui text pentru copii şi 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. Ştie că are nevoie de puncte cheie care să înnoade intriga, deci creează diverse prejudicii;
2. Stabileşte funcţiile fiecărui personaj în parte;
3. Adaugă anumite motivări (cauze, dar şi scopuri) care determină personajele să acţioneze într-un anumit fel;
4. Le atribuie acestora trăsături umane, evidenţiate atît prin comportamentul, cît şi prin numele lor;
5. Grupează evenimentele pe episoade (aşa 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-şi fi îmbunătăţit metodele de-a lungul anilor, astfel încît suntem convinşi că ele se regăsesc şi la baza scrierilor mai timpurii: cele două nuvele istorice.

Nuvela *Mihnea Vodă cel Rău*:

Funcţia	**Explicaţii**
I. Interdicţia = b + Absenţa = a^2 + Lipsa = A' + Mijlocirea = B + Contraacţiunea = C = Remedierea =R + Plecarea = ↑	Armaşul Dracea, aflat pe patul de moarte (a^2), îi porunceşte fiului său să nu aibă milă de duşmanii lor, Basarabeştii (b). Cu alte cuvinte, bătrînul îi interzice lui Mihnea să fie iertător. Boierii îl anunţă pe Mihnea că nu mai au conducător (A') şi că îl doresc pe el în această funcţie (B). El acceptă (C), remediind lipsa iniţială (R) şi pleacă la Curtea de Argeş (↑). Astfel se asigură trecerea spre următorul episod al nuvelei. Iată cum, asemenea schemei basmului fantastic, se conturează elementele care sunt responsabile cu fixarea intrigii şi care declanşează desfăşurarea acţiunii propriu-zise.
II. Sosirea = ↓ + Iscodirea = d + Divulgarea = e + Vicleşugul = f	Mihnea se instalează la curtea domnească. Cum interdicţia iniţială este adresată răufăcătorului, acesta nu o încalcă, aşa cum cere basmul, deci funcţia b rămîne desperecheată. Ceea ce urmează este interogarea victimei / duşmanului (Pârvu Basarab) de către Mihnea, acum mare conducător, cu scopul de a obţine detalii despre familia acestuia (d). Victima este măgulită de atenţia oferită de răufăcător şi oferă informaţiile fără a bănui adevăratul motiv (e). Curînd Mihnea se pune

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)

+ Complicitatea = g + Prejudicierea = $A^1 + A^{13}$ + Demascarea = N + Prejudicierea = $A^6 + A^{13} + A^9 + A^5$	naş la nunta unuia din fiii lui Pârvu, reuşind să-i păcălească pe toţi (g) cu atitudinea sa de „conducător bun la suflet" (f). În aceeaşi noapte, din porunca sa, mireasa e răpită, iar mirele e ucis ($A^1 + A^{13}$). Prejudicierea adusă are urmări neaşteptate, odată ce se conturează o nouă intrigă: conducătorul este de fapt un tiran. Chiar el îşi dezvăluie adevărata faţă în timpul unui ospăţ (N). Din momentul în care nu-şi mai ascunde adevărata fire, comite alte fărădelegi: ordonă rănirea sau uciderea unor oameni oameni, îl alungă pe mitropolitul Maxim, distruge proprietăţi, arde biserici, (A^6, A^{13}, A^9, A^5).
III. Demascarea = N + Salvarea = S + Plecarea = ↑	Faptele sale tiranice sunt comunicate de boierii români şi conducătorului turc (N), care trimite oştire pentru a restabili ordinea. Mircea, fiul lui Mihnea, se află în pericol de a fi prins, dar scapă fugind (S). Ar trebui ca această funcţie să facă pereche, ca în basm, cu cea a urmăririi (U), dar aici nu este cazul, pentru că Mircea, deşi se teme de acest lucru, nu este în realitate urmărit. Întîmplarea cu fiul său îl determină pe Mihnea să fugă în Sibiu. (↑)
IV. ! Sosirea incognito = O + Pretenţii neîntemeiate (P) + Pedeapsa = Y	Răufăcătorul soseşte la Sibiu fără să fie recunoscut ca duşman (O). Funcţia identificată de Propp în basme se referă la sosirea acasă sau în altă ţară a eroului, dar acesta nu anunţă cine este. În cazul nostru, sibienii ştiu cine este Mihnea şi 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 siguranţă şi aşteaptă să-şi recapete tronul, răufăcătorul este luat prin surprindere şi ucis (Y).

Schematic, nuvela arată astfel:

I. b → a^2 → A' → B → C → R → ↑

II. ↓ → d → e → f → g → $\mathbf{A^1 + A^{13}}$ → N → $\mathbf{A^6 + A^{13} + A^9 + A^5}$

III. N → S → ↑

IV. !O → P → 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 funcţii este simplă. În primul capitol acţiunile propriu-zise se desfăşoară rapid, astfel încît lipsa unui conducător (A') este remediată într-un timp scurt (R), fiind nevoie între ele doar de lansarea unei rugăminţi (B), care este acceptată fără ocolişuri (C). Senzaţia de simplitate nu este percepută însă de cititori, pentru că, în stilul său caracteristic, Odobescu încarcă textul cu elemente lingvistice şi stilistice. Capitolul al doilea cuprinde, în mod surprinzător, chiar mai bine decît cele două basme analizate, o serie întreagă de funcţii care decurg unele din altele, respectînd astfel ordinea impusă de Propp: d → e → f → g → $\mathbf{A^1 + A^{13}}$ → N → $\mathbf{A^6 + A^{13} + A^9 + A^5}$: iscodire, divulgare, vicleşug, complicitate, prejudiciere în diverse feluri. Al treilea capitol conţine, însă, funcţii care în mod normal nu se găsesc imediat unele lîngă altele; acest lucru se explică prin faptul că salvarea (S) de după demascare (N) nu îi aparţine lui Mihnea, ci fiului său. Perechea de funcţii: 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, aşadar, unul brusc, dînd senzaţia că Odobescu nu mai are aceeaşi dorinţă de a da prea multe detalii, aşa cum procedează în capitolul al doilea.

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

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)

Cuplul Ancuţa – Radu reprezintă într-o anumită măsură un alter-ego al cuplului: Fata din Piatră-feciorul de împărat. Perechea de funcţii originale, identificate spre finalul basmului fantastic odobescian, se regăsesc şi aici, dar inserate la începutul textului: 1. izolarea = Ɵ → Radu fusese un personaj pozitiv, care stătuse multă vreme departe de casă, dar revine în ipostaza de răufăcător (2. metamorfozare = ж) pentru a perturba funeraliile celui din cauza căruia fusese pribeag. El revine la starea iniţială de erou pozitiv, cînd se îndrăgosteşte şi renunţă la gîndurile de răzbunare. Iată că Odobescu tratează secvenţele romantice într-un mod aparte, înscriind în schema sa narativă o formulă obligatorie şi de nedespărţit: izolarea influenţează starea de spirit a eroului, care devine personaj bun sau rău. Tot pe aceeaşi structură este construită şi Ancuţa: ea este considerată un personaj pozitiv, dar după moartea lui Radu, se izolează de lume (Ɵ) şi devine personajul negativ (păcătoasa) (ж) atît din punctul de vedere al Chiajnei , cît şi a ei personal.

În calitate de răufăcător, lui Radu îi sunt alocate funcţiile: 1. iscodirea (=d) şi divulgarea (e), dar seria se opreşte aici, pentru că personajul nu foloseşte vicleşugul pentru a-şi înşela victima: fata; 2. prejudicierea (A^1) Chiajnei prin răpirea fiicei acesteia. În calitate de erou, personajul masculin: trece printr-o încercare grea (H) şi găseşte soluţia (T) – o convinge pe Ancuţa să fugă cu el; se căsătoreşte cu ea (Z), se luptă (L) cu soldaţii. Lupta directă se regăseşte de două ori şi printre funcţiile alocate Chiajnei: prima dată cu boierii pribegi, apoi cu moldovenii; din a doua confruntare este însemnată (I) în frunte cu ghioaga, ceea ce îi şi aduce sfîrşitul (pedepsirea răufăcătorului = Y).

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

BIBLIOGRAPHY

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

BDD-A27981 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-19 08:50:35 UTC)