PERSONAJUL LEGENDAR – PRELIMINARII TEORETICE

Adrian SĂMĂRESCU
Universitatea din Piteşti

Abstract: *When analyzing the larger category of the legendary, we can easily notice that the character is assigned a privileged position, especially in the cases when he is identified as the discursive reflection of a historically-attested person. We are mainly dealing with a character-sign, that exists and acquires significance in the context of a product - the legend, itself an expression of both culture and mentalities. The factual story/fictional story dichotomy is less operative within the texts of folk culture, the semiotic status of the character carrying the consequences of this neutralization.*
Key-words*: legendary, a character-sign, semiotic status of the character*

În încercarea de a realiza o tipologie a personajului în epica orală se poate pleca de la delimitările operate în câmpul teoriei literare. Analizând straturile operei literare, Henryk Markievikz – în "Conceptele ştiinţei literaturii" – opina că personajul literar reprezintă o formaţiune semantică superioară. După Wolfgang Kayser elementele structurale ale epicului sunt personajul, spaţiul, acţiunea, personajul fiind întotdeauna un element structural. Boris Tomaşevski îi atribuia personajului statutul de mijloc auxiliar de ordonare a motivelor: *Personajul apare ca un fir conducător, care creează posibilitatea unei bune înţelegeri a motivelor îngrămădite şi se constituie într-un mijloc auxiliar de clasificare şi ordonare a motivelor izolate* ("Teoria literaturii", pp. 276-277).

La nivelul dihotomiei fabulă-subiect (la formaliştii ruşi) sau istorie-discurs (la Tz. Todorov) s-a observat că personajul nu apare obligatoriu în fabulă, care se poate dispensa de el, apare însă cu necesitate în cadrul subiectului. De altfel, acţiunea personajului principal determină desfăşurarea momentelor subiectului. E. M. Forster, în "Aspecte ale romanului" deosebea *personajele plate* de *personajele rotunde*, primele fiind construite în jurul unor dominante (acestea se definesc prin imagini şablonarde, de tipul "Manea slutul şi urâtul/Manea grosul şi-arţăgosul"), în vreme ce personajele rotunde au un grad de complexitate ridicat, dezvăluindu-şi faţetele multiple pe parcursul evoluţiei evenimentelor.

O perspectivă diacronică asupra statutului personajului, deşi schematică, deci reductivă, va releva modelul impus de diferite contexte cultural-istorice. În Antichitate, Aristotel concepea personajul normativ: să fie un caracter ales, să fie compatibil cu prototipul istoric/mitologic acceptat, să fie statornic în intreprinderile sale. Clasicismul marşa pe unitatea şi consecvenţa personajului, imuabil pe parcursul desfăşurării acţiunii. Această perspectivă statică va fi modificată radical de romantism, care propune personaje bidimensionale, dependente de context – istoric, social, naţional; e vremea eroului de excepţie, cu valorizare pozitivă (geniul) sau negativă (monstrul). Realismul aduce cu sine dilatarea dimensiunilor personajului, care nu mai are vocaţia eroicului, ci se înscrie în mediul său social ca un reprezentatant al obişnuitului. Scriitura secolului XX tinde spre o "literatură fără eroi".

Todorov urmăreşte tipurile de relaţii dintre personaje, identificând mai multe predicate: 1) dorinţă (iubire); 2) comunicare (confidenţă); 3) participare (ajutor) şi mai multe categorii de agenţi (personaje); la nivelul discursului, agenţii şi predicatele sunt unităţi stabile, ceea ce variază fiind combinaţiile dintre ele. Greimas dezvoltă teoria actanţială pe baza categoriilor binare strat de suprafaţă - strat de adâncime, cărora le

BDD-A5438 © 2006 Universitatea din Piteşti
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:40:30 UTC)

corespunde perechea actor (de natură semantică) – actant (de natură sintactică). Modelul actanțial astfel propus e format din: subiect, obiect, destinator, destinatar, opozant, adjuvant.

Claude Bremond propune noțiunea de *rol narativ*, care înlocuieşte conceptul de funcție al formaliştilor ruşi (V. I. Propp vedea cele 31 de funcții ale personajului ca invariante basmologice; stereotipia predicatelor şi variabilitatea agenților). Rolul narativ e definit drept asocierea unui *personaj-subiect* cu un *proces-predicat*, structura povestirii apărând ca un fasciol de roluri, altfel spus unitatea narativă elementară e reprezentată de rolurile narative grupate funcțional ca agenți (inițiatori ai proceselor), respectiv ca pacienți (afectați de procesele modificatoare). Trebuie remarcat că existența constantelor narative preconizate de Propp sau Greimas se datorează şi "tipicității" personajului folcloric. Mai mult decât atât, personajul apare ca un segment recurent de acțiune.

Lubomir Dolezel analizează funcțiile naratorului şi ale personajului, identificând pentru fiecare categorii primare (obligatorii) şi secundare (opționale). Astfel, figurează ca funcții primare funcția de reprezentare sau funcția narativă (pentru narator), respectiv funcția de acțiune (pentru personaj) şi ca funcții secundare, funcția de control sau de regie (pentru narator), respectiv funcția de interpretare (pentru personaj).

Gian Paolo Caprettini construieşte o teorie semiologică a povestirii, care porneşte de la constituirea subiectului uman ca personaj cultural şi, concomitent, înzestrat cu instrumentul deformării codului genetic al istoricității; *personajul este deopotrivă moştenitor şi artificier al propriei tradiții.* Autorul citat propune o paralelă între personajul de basm şi cel de legendă: în basm au loc schimbări de stări, indicând formarea unei identități; în legendă, apare celebrarea personajului. *În basm, eroul este regnul social ce se întăreşte, în timp ce în legendă există singularități exemplare în jurul cărora se roteşte semnificația narativă.* O altă direcție urmărită de cercetător vizează eroicul legendar şi hagiografia, propunând celebrări de eroi şi de sfinți (eroismul şi sfințenia drept forme de prezentare ale excelenței memorabile). Reactivarea discursivă a acestor arhetipuri comportamentale ale excelenței se traduce în probe, în transformări şi în rezolvarea de enigme.

Se impune delimitarea persoanei, receptată în ordinea denotativă, de personaj, omologabil proiecției în ordinea conotativă. Mai multe personaje pot să dezvolte aceeaşi funcție, după cum mai multe funcții pot fi asumate de acelaşi personaj. Din acest motiv, *personajele sfârşesc prin a se mişca nu atât ca unități ale discursului, prevăzute cu o anume figurativitate (sau caracterizare exterioară), cât mai curând ca manifestări ale unei conceptualizări, ale unei abstractizări ce le domină.* Translația persoană-personaj e urmărită şi de Silviu Angelescu, prin raportare la entități cu existență istorică confirmată (Alexandru Lăpuşneanu), fiind punctate mărcile *de distorsiune a adevărului-etimon*. (în "Limba şi literatura română", nr. 1/2002, pp. 26-28)

Ferdinand de Saussure a examinat ciclurile legendelor germanice medievale, conchizând că semnul lingvistic, concept operațional înțeles ca fasciculul întrețesut cu elemente diferențiale, ar trebui aplicat şi universului personajelor. Personajul-semn îşi extrage identitatea din combinarea unor "elemente" sau "trăsături distinctive", personajul "închegându-se" ca produs combinatoriu de atribute, o singură trăsătură nefiind pertinentă în definirea sa. Aceeaşi interpretare a personajului ca semn o întâlnim şi la Umberto Eco.

În "Homo fictus", Marian Popa tratează personajul ca efect al convenției: personajul nu se realizează prin el însuşi, ci prin calitățile sale virtuale concretizate într-un context apt pentru a le sublinia. Personajul are consistență atâta vreme cât, în planul

BDD-A5438 © 2006 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:40:30 UTC)

convenției, are trăsături pertinente. Plasând personajul la intersecția planului realității cu planul convenției, Marian Popa identifică mai multe ipostaze. Astfel, situația incognito (travestiul, deghizarea, masca) e pusă în relație cu discursurile legendare avându-i ca protagoniști pe Iancu Jianu, Al. I. Cuza, Dumnezeu și Sf. Petru coborâți pe pământ. Personajul care se prelungește e ilustrat prin legendele și romanele cu haiduci de la sfârșitul sec. al XIX-lea, persistența acestui tip de erou având drept cauză interesul constant al publicului (asemănător cazului lui James Bond).

Încercând o sintetizare a funcțiilor personajului, se constată privilegierea funcției diegetice (ceea ce Dolezel numea funcția de acțiune). Funcția narativă a personajului decurge – după Philippe Hamon, "Pour un statut semiologique du personnage" – pe mai multe paliere: a) tipul de relație cu funcțiile narative pe care le asumă personajul; b) integrarea lui în clase de personaje-tip; c) tipul de relație cu ceilalți actanți în interiorul secvențelor-tip (de exemplu, secvența căutării), d) tipul de relație cu diverse modalități, ca *a vrea, a şti, a putea*, dobândite sau înnăscute; e) distribuirea sa în cadrul povestirii; f) ansamblul calificărilor și rolurilor tematice (profesionale, psihologice, familiale). Funcția metanarativă are în vedere interpretarea personajului ca vector principal în orientarea axiologică a povestirii (funcția axiologică).

Universul fictiv este construit din "decupaje" ale realității, fiind un univers *incomplet semantic*, motiv pentru care statutul personajului dintr-o povestire reală va fi diferit de statutul personajului dintr-o povestire ficțională (*Noul dicționar enciclopedic de ştiințe ale limbajului*). Perechea natural-supranatural fiind una proteică la nivelul mentalului popular, personajul legendar – hagiografic și istoric - va păstra seme ale contextului biografic, pe care se vor altoi însă mărci împrumutate din imageria colectivă, mărci apte a-i conferi statutul de legendar. Alta va fi motivația personajului din legendele etiologice și din cele mitologice, algoritmul care pare să guverneze discursul de acest tip fiind simbolizarea/semnificarea (fata îndrăgostită de soare comite un hybris; aventura ei susține etiologia metamorfozei uman-vegetal și simbolizează cutezanța pedepsită). Caprettini vorbește despre un personaj-simbol, reprezentând o structură deschisă, *dotată cu un anumit halou semantic şi apta să se încarce cu un potențial de semnificație în acord cu conținutul discursului şi al povestirii.* (în *Semiologia povestirii*)

Extras din însăși dinamica epicului, motivul călătoriei se traduce la nivelul discursului prin plasarea personajului în contexte situaționale diferite. Tz. Todorov identifică drept scop real al călătoriei miraculoase din basm, poveste sau legendă *o mai desăvârşită explorare a realității universale*. Așadar călătoria ar fi un pretext numai bun de a explora – și a exploata – datele realului, de a lua în stăpânire lumea. La nivelul legendarului cel puțin, călătoria credem că e un pseudomotiv, schimbarea dimensiunii spațiale fiind consecința modificării dimensiunii temporale, iar acolo unde apar locații diferite, ele țin de ordinea evenimențială și nu de cea discursivă.

Dacă personajele pe care le-am calificat a avea consistență reală au corespondent la oficiul de stare civilă (chiar și aici personajul se află la intersecția planului realității cu planul convenției – Marian Popa), personajele supranaturale din legendă sunt imaginate din teamă, din utilitarism magic și economic sau din sentiment religios (Arnold van Gennep).

Pentru că o abordare globală riscă să se cantoneze în stratul de suprafață al fenomenelor, metoda de lucru va fi discutarea secvențială a personajului, pe subcategorii ale legendei.

BDD-A5438 © 2006 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:40:30 UTC)

În legenda etiologică, personajul este subiect al unei metamorfoze ireversibile, noul statut ontologic putându-se constitui într-un criteriu tipologic: uman-vegetal, uman-mineral, uman-animal.

În legenda istorică, schimbarea de statut este operată încă de la nivelul evenimențialului: nu *persoană*, ci *personalitate* a realului. Prin procesul de legendarizare, personajul istoric este ridicat în grad, atribuindu-i-se şi lucruri pe care nu le-a făcut, dar care sunt compatibile cu intenția discursului de a oferi modele ale exemplarității – pozitive sau negative (Cuza Vodă/Duca Vodă). Se poate spune că orice personalitate istorică este un personaj în stare embrionară. Mai mult, legenda istorică există în stare latentă înaintea apariției unui personaj; nu legenda se naşte în jurul personajului, ci personajul îmbracă un model mitic, reactivează o paradigmă comportamenatlă.

Şi sfântul, ca personaj al legendei hagiografice, este un reprezentatnt al exemplarității, resorturile mentalitare organizându-se, de asemenea, pe perechi antinomice: model pozitiv vs. model negativ (sfântul/antisfântul – conform terminologiei propuse de A. Jolles).

Bibliografie

Battaglia, Salvatore – *Mitografia personajului*, Bucureşti, Editura Univers, 1976
Bremond, Claude – *Logica povestirii*, Bucureşti, Editura Univers, 1981
Caprettini, Gian Paolo – *Semiologia povestirii*, Editura Pontica, 2000
Ducrot, Oswald şi Schaeffer, Jean-Marie – *Noul dicționar enciclopedic al ştiințelor limbajului*, Bucureşti, Editura Babel, 1996
Lintvelt, Jaap – *Punctul de vedere. Încercare de tipologie narativă*, Bucureşti, Editura "Univers", 1994
Popa, Marian – *Homo fictus. Structuri şi ipostaze*, Bucureşti, EPL, 1968
Todorov, Tzvetan – *Categoriile narațiunii literare*, în *Poetică şi stilistică. Orientări moderne*, Bucureşti, Editura Univers, 1972

BDD-A5438 © 2006 Universitatea din Pitești
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:40:30 UTC)