TEORII ALE PERSONAJULUI ÎN LITERATURA PENTRU COPII

Lect.univ.dr. Marta ALBU
Universitatea din Craiova
marta_albu@yahoo.com

Abstract:

The purpose of our approach is to highlight the theories and the paradoxes of literary character in the literature for children; the study of character was intensively discussed in the history of literary criticism, attempting to establish a „status", speaking of an obscure notion etc. We approach the character in the literature for children, trying to debate its place in many theoretical hesitations, in regards to clarity, depth, psychology, the role and its originality.

Keywords: characters, theories, exemples, figures.

Literatura pentru copii şi tineret se identifică adesea cu personajele sale. Personajul în literatura pentru copii are un statut special, particular. Doar în textele pentru copii, jucăriile prind viaţă, elefanţii sau canarii fac schi, vorbesc şi încep războaie, eroii traversează obstacole, sunt animale antropomorfizate, înzestrate cu vorbire şi inteligenţă, care devin protagoniştii unei acţiuni. Sunt primele emoții mari. Înțelepți sau rebeli, victime sau eroi, abandonaţi sau orfani, neînfricaţi sau laşi, buni sau răi, şi-au pus amprenta în memoria noastră emoțională.

Pentru a facilita identificarea cu cititorul, autorul de literatură pentru copii pune în scenă un copil. Studiile de pedagogie din ultimii ani au evidenţiat faptul că un copil până la 7-8 ani nu poate asimila o acţiune completă decât dacă îndeplineşte unele condiţii: simplitate, funcţionalitate, construcţie – mize ale scriiturii. Copiii între 3 şi 5 ani plasează adesea acţiunea sau intriga la un nivel subaltern şi nu reţin textele, ci doar personajele. Nathalie Prince (2010: 80) subliniază faptul că vorbim de o literatură care se

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

adresează unor indivizi care impun, condiţionează intrigi concentrate pe personaje, dar care nu dispun de toate aptitudinile necesare pentru a pricepe lumea reală şi care nu pot deci, să proiecteze, să examineze deschideri psihologice necesare la elaborarea personajelor. Nathalie Prince se întreabă astfel cum se construieşte o literatură fără psihologie, şi chiar fără poveste, dar fondată pe personaje? Cum teoria permite o astfel de contradicţie? Şi prin ce deschideri literatura pentru copii iese din acest tip de paradox? Alain Robbe Grillet (1963) afirma în anii ’60 că aceasta este o noţiune perimată. O naraţiune se defineşte ca o combinare de „alegeri” narative care decurg din personaj. În literatura pentru copii este indispensabilă stabilirea cu precizie a mărcilor personajului.

Personajul constituie o problemă intens dezbătută în teoria şi critica literară (Ph. Hamon 1972) – indiferent că este personaj de roman, epopee, teatru etc., modurile de analiză şi statutul său constituie unul din pilonii de bază; Vincent Jouve (1992), în roman, evidenţiază impasul în care se află studiile despre personaj etc.).

Nathalie Prince porneşte de la o ipoteză de definiţie minimalistă a personajului:

> un personaj este totodată un corp, un limbaj şi o dorinţă. Corpul reprezintă înfăţişarea personajului, limbajul – ceea ce vorbeşte fiecare şi dorinţa fiecăruia – toate îl introduc în acţiune şi deci în povestea pe care o spune (Prince 2010: 82-83).

S-a vorbit despre statutul ontologic al personajului, de la definiţiile, teoretizările lui Aristotel, V. Propp, A. J. Greimas, R. Barthes, T. Todorov, C. Brémond, la Ph. Hamon, V. Jouve etc. Personajul din literatura pentru copii şi tineret poate să-şi găsească locul în atâtea ezitări teoretice? Este oare el un semn plin care se aprofundează, se psihologizează sau este un semn gol care nu corespunde decât unei funcţii textuale?

Personajul din cartea pentru copii pare să se sustragă *mimesis*-ului psihologic. Personaj este echivalent cu „a face”, cu „a dori”, fiind caracterizat de subiectivitate. Cele mai mărunte personaje din literatura pentru copii, în felul lor, au cel mai adesea un proiect care constituie trama naraţiunii. Datorită dorinţelor lui, personajul ajunge să se identifice cu subiectul, el acţionează, depăşeşte obstacole şi atinge eroismul.

Literatura pentru copii ne-a obişnuit cu personaje improbabile şi imposibile. Totuşi, copilul se regăseşte în cel care nu îi seamănă, el se identifică aproape imediat cu aceşti hibrizi întâlniţi în cărţi, începând cu animalele din fabule, până la eroii zilelor noastre. Recunoaşterea, deci, funcţionează invers, diferit de toate schemele tradiţionale, ceea ce poate

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

constitui, prin intermediul personajului, unul din fundamentele identitare ale literaturii pentru copii.

Nathalie Prince subliniază aici o nouă „ciudăţenie" a literaturii pentru copii. La Aristotel, personajul este una din cheile *mimesis*-ului, în literatura pentru copii, el este anti-*mimesis*, este elementul prin care se inserează un decalaj. Personajul este acela care pune problema identificării. Ceea ce este determinant aici este „identificarea în lipsă", identificarea indirectă. Anti-*mimesis*-ul permite o pudoare, o moliciune, o sugestie care, surprinzător, întreprinde o mai bună identificare lectorală.

Criticii sunt de părere că în literatură, personajul este, în general, produsul textului său: el este o „creatură de hârtie", nu e nimic altceva decât textul, el este ceea ce spune textul. T. Todorov şi O. Ducrot subliniau: „problema personajului este, înainte de toate, lingvistică".

Parafrazându-l pe Wolfgang Iser, Nathalie Prince afirmă că pentru a înțelege personajul în literatura pentru copii trebuie abordat, mai întâi, rolul său semiotic, dar și cel „estetic". Autoarea insistă pe relația, comunicarea care există între autor, text și cititor. Personajul este creat în urma unui act de lectură. Problema personajului în literatura pentru copii implică, deci, problema estetică a receptării. Autoarea revine la problema lecturii și la competențele cititorului subliniate de Umberto Eco. Un personaj nu este conturat în totalitatea lui, autorul lasă libertate cititorului. De fapt, chiar dacă naratorul nu descrie integral personajul, din toate punctele de vedere, lectorul este cel care participă la construcția acestuia. Percepția/receptarea personajului se încheie la nivelul cititorului. Acest lucru este uneori imposibil, în cazul literaturii pentru copii. În albumele pentru cei mici, în benzile desenate, textul este scurt, imaginea este cea care conturează, completează portretul, cu ajutorul culorilor și atributelor definitorii. Aici, subliniază Nathalie Prince, imaginația nu este posibilă. Totul apare în fața ochilor, totul este întipărit așa cum a fost reprezentat de autor, dacă ilustrațiile sunt prezente. Philippe Hamon vorbește despre „predesemnare convențională". Literatura pentru copii recurge adesea la personaje deja configurate, deja constituite, textualizate, făcând apel la un imaginar comun și tradițional. Vorbim de stereotipuri de „răi", precum lupul, căpcăunul, baba hârca – urme ale culturii orale tradiționale. Astfel, aceste personaje fac referire automat la cruzimea, răutatea lor. Sunt personaje familiare ale imaginarului. Toate rescrierile miturilor sunt exemple: Peter Pan, Alice, Scufița Roșie sau fetița cu chibriturile, rămân personaje recognoscibile universal, chiar înaintea lecturii propriu-zise.

Animalul este un personaj frecvent în literatura pentru copii, mai ales, în preșcolar și primar. Unii teoreticieni observă în el unul din elementele

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

generice ale acestui tip de literatură. Animalul apare ca o inserare infantilă în narațiune, și astfel opera apare în catalogul pentru copii și tineret, precum opera lui Herman Melville, *Moby Dick,* etichetată rapid printre clasicii literaturii pentru copii și tineret.

Vorbim de o omniprezență a animalului în literatura pentru copii pentru că vorbim de o literatură simbolică, stereotipă. Sub această înfățișare, cei mici identifică unele trăsături negative sau pozitive. Nathalie Prince vorbește de o literatură, care, în sine, și, mai ales, prin personajele sale, „se fondează pe o prepoetică, o arhipoetică, sau de o arhisemantică a literaturii pentru copii, în care bestiarul deține un loc determinant" (Prince 2010: 93). Animalul prezent în literatura pentru copii nu este unul în sensul adjectival al termenului, ci adesea este antropomorfizat: vorbește, se îmbracă, stă în picioare, merge cu mașina etc., îndeplinește acțiuni specifice omului. În acest fel, această „animalitate" apare „dezanimalizată" , și atunci apare întrebarea: ce rost are o prezentare reziduală a animalului? Dacă acest animal deține toate aptitudinile omului, de ce nu este om? Mickey în America, Babar în Franța, și lumea animală a lui Beatrix Potter în Anglia sunt strămoșii surprinzători ai unui personaj hibrid, jumătate om, jumătate animal, care populează literatura pentru copii.

Nathalie Prince subliniază această ambiguitate a antropomorfizării animalului. Poate fi vorba de o mai bună identificare a copilului în aceste măști. Întrupările animaliere participă la îndepărtarea de adult, mai ales că animalul apare ca substitut evident al copilului, neascultător, dinamic și care acționează fără a judeca prea mult. Ei descoperă astfel libertatea și eliberarea de sub ochiul adultului. Rolul personajului constă în crearea unei identificări imediate și neîntrerupte, cu copilul, în scopul creării unei intimități, care, la rândul ei, creează emoție.

Copilul ca personaj este un element determinant al istoriei literaturii pentru copii. Apariția sistematică a copilului sau a adolescentului la mijlocul secolului al XIX-lea a permis identificarea unei literaturi scrise pentru copii, care, din acest moment se adresează lor, din care reprezentativi sunt Alice, Mowgli, Peter Pan, mica sirenă, sau fetița cu chibriturile, Pinocchio, Tom Sawyer, Huckleberry Finn, Harry Potter, Sophie sau micul prinț.

Copilul ca personaj este caracterizat de două trăsături:

- prima: copilul este mai degrabă erou pasiv, care trece peste evenimente, care se miră în fața unei situații, care se găsește în fața unei aventuri pe care nu a provocat-o. El nu devine activ, ci actor al poveștii sale în partea a doua; astfel, cititorii pot să se identifice cu naratorul și cu personajul.

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

- a doua: copilul, pasiv și contemplativ se identifică cu un personaj ideal în măsura în care este capabil de idei imprevizibile: va face lucruri improbabile, se va ascunde, va pleca într-o călătorie într-un loc necunoscut, nu-i va păsa de reguli, va acționa în voie. Deciziile sale sunt unele fără reținere. Copilul este capabil de orice. În romanele de aventură și în general, în cărțile pentru copii, copilul se identifică cu o ființă imaginativă, mai mult decât una cu pasiune, atât ca personaj, cât și ca cititor. Astfel, copilul este absorbit de propriul joc – între „pericole" și „succese".

Identificarea cu personajul trebuie să fie imediată: textul adresat unui copil pune în scenă un copil, și textul adresat unui adolescent pune în scenă un adolescent. Această identificare se sfârșește când personajul îmbătrânește în interiorul cărții, urmând vârsta cititorilor, acest lucru fiind valabil pentru cicluri sau serii, precum *Harry Potter*. Cititorii cresc de la apariția unei cărți la alta. Această magie literară a personajului evolutiv care crește în același timp cu cititorul consacră particularitatea literaturii pentru copii și ne lasă să vedem specificitatea personajului său. Este vorba aici despre ceea ce Michel Serres numeşte „telemahie" (Seres 2003: 12).

Nathalie Prince observă că romanele contemporane pentru adolescenţi au ca trăsătură definitorie punerea în scenă a unuia sau mai multor adolescenţi în faţa lumii. Și acest lucru se întâmplă, fie că e vorba de lumi imaginare, create de autori care au ştiut să analizeze lumea fantasticului la această etapă de vârstă (aici sunt incluse operele *fantasy* sau legate de supranatural sau fantastic, care se sprijină permanent pe niște personaje adolescentine sau „pure", precum *Stăpânul inelelor* sau micile vieţuitoare care trăiesc aventura, cu sufletul naiv care permite identificarea necesară); fie că e vorba de *bildungsroman*, care atrage cel mai mult în jocuri de reflecţie, de recunoaştere, de căutare, de identificare sau regăsire care învăluie tânărul cititor într-o formă de nombrilism. „Fascinaţia identicului – spune Nathalie Prince – mulţumită pactului lecturii, oferit prin romanul pentru adolescenţi, autorizează căderea într-un univers perfect reglat de coduri – lingvistice, muzicale – sau de repere – vestimentare, gestuale – care corespund unei căutări de sine".

Confruntarea personajului din literatura pentru copii cu paradigmele teoretice literare a permis evidenţierea originalităţii sale. Personajul din literatura pentru copii „munceşte" într-un univers fictiv şi iluzoriu – inedit în literatura generală – astfel încât parcă evadează din categoriile literare. Personajul imprimă naraţiunii mai multe mărci. Textele pentru copii prezintă personaje care depăşesc naraţiunea, o transcend. Personajul, fără să fie intertextualizat, rămâne marcatorul fundamental al culorii textului, printr-o dezvoltare mecanică. Determinismul personajului este propriu literaturii

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

pentru copii pentru că aceasta se bazează pe stereotipie. Literatura de aventuri permite astfel, observarea funcţionării emblematice a personajului. Aventurile sunt deduse din caracterul personajului, cum s-a dezvoltat naraţiunea, construită în jurul personajului.

În literatura pentru copii, personajul rămâne cel mai adesea un indice şi un element „schimbător" al naraţiunii, nodul intrigii, sau unul din constituenţi. În acest sens, el ia toate trăsăturile personajului, numele, psihologia, dorinţa, ambiţiile, dramele, dar aduce cu el semnificaţii care îl depăşesc, care fac din el incarnarea unei idei sau a unei valori, încărcat de reminiscenţe inconştiente şi intertextuale. Personajul devine adesea o lecţie, un model, un inspirator, duce cu sine valori clasice şi expune un comportament; oferă o lecţie morală prin ceea ce duce la îndeplinire sau prin ceea ce nu îndeplineşte – astfel, consecinţele nefericite ale actelor sale împiedică orice imitaţie şi atunci personajul funcţionează ca un anti-model.

O naraţiune încărcată cu valoare pedagogică prezintă un destin încheiat. Coerenţa personajului ţine de acţiunea sa, implicit de coerenţa moralei şi, de aici, substanţa morală a personajelor.

Didacticismul moral implică personaje extrem de lizibile şi simple. Nathalie Prince subliniază faptul că există o lecţie nu atât în ceea ce face sau nu face personajul, ci contează ceea ce este el, constanţa lui, fie substanţială, fie narativă. Este vorba de ceea ce Paul Ricoeur (1995) numeşte „forţă ilocuţionară". Personajul reprezintă, înainte de toate o „permanenţă narativă", a cărei coerenţă şi constanţă dau sens unei personalităţi, aceea a tânărului cititor care se caută, se fundamentează şi se formează.

Personajul apare ca piesă esenţială în dramele copilăriei. Prin el se semnalează originalitatea acestei literaturi – care nu se datorează doar polimorfiei incarnărilor (animale fantastice, vrăjitoare, zmei, adjuvanţi, magicieni, etc.) –, cât funcţiei şi rolului pe care personajul îl adoptă în acest tip de literatură, pentru că aici el este strâns legat de tânărul cititor.

Această intimitate se bucură de efecte de rezonanţă şi remanenţă care antrenează apariţia creaturilor familiare, fie că e vorba de animale, care poartă cu sine un univers simbolic, fie că e vorba de eroi, plasează lectorul într-un univers mimetic şi asemănător lor. Personajul evoluează în funcţie de vârsta presupusă a lectorului, şi rămâne un personaj cunoscut sau recunoscut prin remotivarea mitică, legendară, sau prin familiaritatea cu cititorul, care se regăseşte în el. Astfel, Nathalie Prince vede în personajul din literatura pentru copii unul din „resorturile unei arhipoetici sau al unei arhisemantici a textului pentru tineret" (Prince 2010: 128).

Între personaj şi cititor se leagă o operaţie didactică de deschidere spre lume, de structură a identităţii narative, care este unică în literatură. În consecinţă,

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)

personajul dobândeşte, în acest tip de naraţiune, o importanţă care depăşeşte naraţiunea sau intriga. E marcat de o profunzime şi o autenticitate psihologice. Uneori textele sunt prea scurte, schiţele prea fine, trăsăturile prea puţin marcate, dar trebuie subliniat că şi aici personajele pot fi progresive, evolutive şi pot oferi lecţii – această evoluţie ţine de trama narativă.

Bibliografie

Adam, Jean-Michel, Revaz, Françoise. 1999. *Analiza povestirii*. Traducere de Sorin Pârvu. Iaşi: Institutul European.

Brémond, Claude. 1981. *Logica povestirii*. Traducere de Micaela Slăvescu. Bucureşti: Editura Univers.

Eco, Umberto. 1982. *Tratat de semiotică generală*. Traducere de Anca Giurescu şi Cezar Radu. Bucureşti: Editura Ştiinţifică şi Enciclopedică.

Greimas, A. J. 1975. *Despre sens. Eseuri semiotice*. Text tradus şi prefaţat de Maria Carpov. Bucureşti: Editura Univers.

Greimas, A. J. 1975. *Elemente pentru o gramatică narativă*. Bucureşti: Editura Univers.

Hamon, Philippe. 1972. „Pour un statut sémiologique du personnage" article Littérature, Volume 6, numéro 2 , pp. 86-110.

http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1972_num_6_2_1957.

Jouve, Vincent. 1992. *L'effet-personnage dans le roman*. Paris: PUF.

Prince, Nathalie. 2010. *La litterature de jeunesse*. Paris: Armand Colin.

Propp, Vladimir. 1970. *Morfologia basmului*. În româneşte de Radu Nicolau. Bucureşti: Editura Univers.

Ricoeur, Paul, 1995. *Eseuri de hermeneutică*. Bucureşti: Humanitas.

Serres, Michel, Jean-Paul Dekiss. 2003. *Jules Verne, la science et l'homme contemporain*. Paris: Le Pommier.

BDD-V3074 © 2017 Editura Universitaria
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:53:16 UTC)