

STILISTICA ANTROPONIMELOR ÎN UNIVERSUL LUDIC, ÎN BALADE, ÎN BASME

DELIA-ANAMARIA RĂCHIȘAN
Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca,
Centrul Universitar Nord Baia Mare, România

The stylistics of anthroponyms in ludic acts, ballads and folk tales

Abstract: The present paper aims at highlighting the significance, function and etymology of several anthroponyms that can be found in folkloric categories (children's games, ballads, folk tales). Depending on the situational context, one can notice the existence of a flexible border between common and proper nouns. The anthroponyms designating heroes in ludic acts, ballads or folk tales may be real or imaginary, and they are meant to create confusion, shock, cause linguistic distortions and generate language games based on eurhythmic, euphonic, sonorous and expressive effects. A magical universe is revealed by means of desemantisation, anthropomorphisation, language syncretism, functional transformations and anthroponyms that have lost their conceptual content (i.e. which they used to have as appellatives). The meaningful configuration of this universe is also underpinned by anthroponyms that seem to display a particular "personality", or individuality, which determines the characters' fate.

Keywords: anthroponyms, heroes, folkloric categories, desemantisation.

Lucrarea își propune să evidențieze semnificația, funcția, etimologia unor antroponime întâlnite în categoriile folclorice (jocuri de copii, balade, basme). În funcție de contextul situațional sesizăm granița laxă dintre substantivul comun și numele propriu. Antroponimele eroilor din manifestările ludice, din balade, din basme sunt reale sau imaginare și au menirea de a genera confuzie / de a epata / de a determina distorsiuni lingvistice / de a genera un joc de-a limbajul bazat pe euritmie, pe eufonie, pe sonoritate, pe expresivitate. Golirea antroponimelor de conținutul conceptual pe care l-au avut ca apelative, desemantizarea, antropomorfizarea, sincretismul de limbaje, mutațiile funcționale dezvăluie un univers magic augmentat de antroponime care au individualitatea, personalitatea lor proprie generatoare de destin.

Manifestările ludice (*Baba Clanța, Baba Gaia, Baba Oarba, Baba Rădăcina*), baladele (*Mistricean, Iovan Iorgovan*), basmele (*Cenușotcă, Drăgan Cenușă*), prin denumirea eroilor, relevă granița laxă dintre substantivul comun și substantivul propriu. S-a pornit de la premisa că antroponimele (reale sau inventate, create) au impact asupra personalității eroilor. Uneori modifică destinul acestora, alteori generează un joc de-a limbajul. Euritmia, eufonia, sonoritatea, expresivitatea devin constante-cheie care au efect asupra antroponimelor. Apar situații în care numele eroilor produc confuzie, epatează sau generează distorsiuni lingvistice.

Jocurile de copii, baladele, basmele dezvăluie o lume care inserează două tipuri de personaje. Pe de o parte sesizăm eroi care se individualizează onomastic (*Mistricean, Iovan Iorgovan*), pe de altă parte interceptăm granița laxă dintre substantivul comun și numele propriu (*Baba Clanța, Baba Gaia, Baba Oarba, Baba Rădăcina, Cenușotcă, Cenușă*).

În mentalitatea tradițională românească, termenul „babă” (< sl. *baba*) ne duce cu gândul la cultul strămoșilor. Interceptăm mai multe tipuri de babe: *Baba Ciuma, Baba Clanța, Baba Cloanța, Baba Dochia, Baba Gaia, Baba Oarba, Baba Rădăcina*.

Baba Clanța, Baba Gaia, Baba Oarba, Baba Rădăcina sunt personaje regăsite în jocurile de copii. Aceste antroponime sunt antropomorfizate. Majuscula potențează numele eroilor, inventate sau reale.

Baba Clanța este un nume creat de copii. Substantivul comun *clanța* a fost golit de conținutul său conceptual, a devenit un substantiv propriu. *Baba Clanța* este antropomorfizat. Regăsim funcția utilitară. Copilul își leagă cu o ață dintele stricat, de lapte, de clanța ușii. Persoana care va apăsa clanța pentru a intra în casă îi va scoate, fără să știe, copilului dintele. În jocurile de copii interceptăm și funcția de divertisment. Formula scandată: „Știrba *Baba Clanța / Roade coteneța*” (Pamfile 1905–1906: 362) confirmă faptul că *Baba Clanța* este invocată atunci când un copil este știrb.

Baba Gaia, în mitologia populară, este o zeitate a morții. În viața de zi cu zi, *gaia* este o pasăre rapace, răpitoare, care își strigă numele (Ga! Ga!) și anunță, în zile caniculare, ploaia. Substantivul comun devine substantiv propriu. *Gaia*, o pasăre obișnuită, un simbol avimorf este ridicată la rang de zeitate a morții. *Baba Gaia* apare în jocurile de copii răspândite, sub diverse denumiri regionale, în toate zonele țării noastre (*De-a Gaia, De-a Mama Gaia, De-a Moașa Gaia, De-a Puia Gaia, Gaia și Cloșca, Cloșca și puii*): „– Ce faci aici? / – Fac un focușor. / – Dar ce să faci cu focușorul? / – Să fierb o ulcicuță. / – Dar în ulcicuță ce să pui? / – Un picior de-al meu și unul de-al tău. / Hai că și-oiu mânca un pușor! / Hai că și-oiu scoate un ochișor!” (Pamfile 1905–1906: 304–305). *Gaia* este și elementul primordial – Pământul / Terra: „S-a născut a doua, imediat după Chaos” (Grimal 2003: 199). *Gaia* apare și în textele de *Zori*, în poezia argheziană *Pui de găi* din volumul *Flori de mucegai* (1931). Jocul tradițional de copii *Baba Oarba* l-a inspirat și pe poetul Tudor Arghezi. Poezia argheziană *Pui de găi* pendulează în jurul ideii de moarte și potențează relația prădător-prădat: „Poemul face referire la cinci tâlhari dezumanizați, la o mamă grijulie doar cu fata ei, la adevărați prădători, autentici pui de găi cu victimele lor” (Răchișan 2010a: 175). În jocurile de copii, indiferent dacă *gaia* este substituită sau nu de un alt prădător (cioară, erete, uliu, vultur), pasărea care este în centrul atenției este mama cloșcă. Jocul de copii este unul de inițiere în moarte. Cloșca își ocrotește pușorii care nu părăsesc cercul, spațiul protejat (funcție magico-ritualică). Jocul se reia după ce *gaia* prinde toți pușorii. Ipostaza de prădător din viața reală se regăsește și în manifestările ludice. Expresiile populare: *A da de Gaia, Lua-te-ar Gaia, Vezi că te ia Gaia* stipulează existența unei zeițe-păsări a morții.

Baba Oarba este tot un joc de inițiere în moarte: „Babă-Oarbă, hai la joc / Scoate nasul din cojoc!” (Comișel 1982: 237). Este un joc îndrăgit de copii și este cunoscut printr-o serie de denumiri regionale: *Ajumitul, Chimiță, Ciumulitul, De-a ascunselea, De-a cucul, De-a dubașul, De-a gnija, Mijoatca, De-a mija, De-a mijoarca* (derivare postverbala < a miji > subst. *Mija* > reg. *Mijoarca*), *De-a tupu', De-a leașsa, Jumetca, Măța Arsă, Măța Oarbă, Orbuțul* (diminutivare), *Pitulatu'* (< forma populară a vb. *a (se) pitula: a (se) piti*):

substantivizare a unui adjectiv postverbal), *Pitulicica* (< *pitulice* – avimorf + diminutivare), *Țăța-Măță* (antroponim compus prin aliteratie, efect stilistic creat prin simetria prozodică) etc. Unele denumiri regionale fac trimitere la denumirea jocului, altele evidențiază antropomorfizarea, eiritmia, eufonia, procesul de diminutivare. Se recurge la funcția metalingvistică a limbajului, iar diferite locuțiuni adverbiale devin nume de personaje. Apostroful, ca semn ortografic în ortografia românească, are o serie de utilizări. În acest context indică „absența accidentală a unor sunete în pronunțarea neliterară (populară, familiară)” (Bidu-Vrânceanu, Călărășu, Ionescu-Ruxândoiu, Mancaș, Pană-Dindelegan 2005: 63). Jocul are un caracter universal. Paul G. Brewster subliniază că jocul *Baba Oarba* este răspândit în Africa, America, Asia, Australia, Europa, Oceania și reamintește de opinia lui Samuel Singer, care pornea de la premisa că *Baba Oarbă* este o „reminiscentă a unui cult demonic”. Autorul menționat precizează că Johanna Drost emite ipoteza că „cel legat la ochi amintește de o persoană care în vremurile îndepărtate urma să fie arsă pe rug” (Brewster 1970: 231–236). În prezent, jocul este supus desemantizării. Cel legat la ochi nu vede (se vizează agregarea la stadiul de inițiat). Actantul principal, folosindu-se de mâini, va încerca să prindă un jucător. Acest joc este întâlnit și la Ion Creangă în *Amintiri din copilărie*: „Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la locul nașterii mele, la casa părintească din Humulești [...] la captiuror pe care mă ascundeam, când ne jucam noi băieții de-a mijoarca [...]”. Denumirile *De-a mijoarca*, *De-a mijoiu*, *De-a mija* plasează jocul de copii în universul thanatosului (rom a *miji* / bulg. *miža* / sl. *mijati* > a *închide ochii*). Despre decedat se spune că a închis ochii. Va fi acoperit cu o pânză, în mod obligatoriu, albă (în trecut avea și dungi negre), cu funcție apotropaică: „între gesturile rituale consacrate intră și acoperirea ochilor (feței) cu o pânză albă, de unde expresia i-a pus pânza albă pe față” (Constantinescu 2003: 92).

Baba Rădăcina este un nume inventat, antropomorfizat, personificat, ridiculizat de copii: „Firu-n sus, firu-n sus, / Toate fetele s-au dus. / Numai Baba Rădăcina / Stă cu cracii-sus. / Cu câți boi să te scot, Babă Rădăcină? / Cu X boi. / Eu mi-s Baba Rădăcina / A mai tare din grădină. / Șapte boi să pun la jug / Că eu numai așa mă smulg” (Goian 1969–1970: 111). Substantivul comun a devenit propriu (sl. *koren* < *hrean*, *rădăcină*). În opinia lui Ivan Evseev, *Baba Rădăcina* este un personaj fantastic corelat cu „nașterea și moartea, cu sfera vieții erotice și muncile agricole” (Evseev 1994b: 200). Repetiția *geminatio* / *duplicatio* generează funcția stilistică și sugerează că s-a stabilit un cod lingvistic cultural.

Și în jocurile de copii, între emițător și receptor se stabilește feed-back-ul. În jocurile de copii întâlnim un concept preluat din stilistică – expresivitatea. Raportându-ne la funcțiile jakobsoniene (emoțională / expresivă, referențială, poetică, fatică, conativă, metalingvistică), care interacționează cu elemente fundamentale (emițător, context, mesaj, actanți, receptor, cod), remarcăm că în jocurile de copii predomină funcția expresivă și funcția poetică. Limbajul verbal se corelează cu limbajul nonverbal, cu paralimbajul, generând sincretismul de limbaje. În jocurile menționate se pune accent pe forța magică a cuvântului, pe gesturile permise sau interzise, pe paralimbaj. Suntem în asentimentul profesoarei Georgeta Corniță când, în studiul *Dialogul în paradigma comunicării*, analizând limbajul actanțial, afirmă că gesturile au „funcție de subliniere a semnificației mesajului, dar pot constitui și secvențe comunicaționale independente” (Corniță 2001: 114).

Balada *Mistricean* (*Balaurul*, *Blestemul*, *Cântecul Șarpei*, *Șarpele*) evidențiază desti-nul eroului care pare a fi vinovat doar pentru că s-a născut. Din perspectivă etimologică,

prenumele *Mistricean* provine de la *mistref*. Antroponimul a fost golit de conținutul conceptual pe care l-a avut ca apelativ. Dintr-un substantiv comun, bagatelizat (*mistref*), s-a ajuns la un nume încărcat de semnificații (*Mistricean*). Mistrețul Alb, Sweta Varaha este al treilea Avatara al lui Vișnu și poate fi corelat cu Tradiția Primordială. Acest aspect este atestat de Vasile Lovinescu, în studiul *Interpretarea ezoterică a unor basme și balade populare românești*: „întregul Kalpa, compus din 14 Manvatara, se numește Kalpa Mistrețului Alb (Sri Sweta Varaha Kalpa). Locul său de manifestare în lumea noastră, Centrul Suprem al Ciclului, i-a preluat numele. Se numește Varahi, Varanha, devenit Valahi și Vrancea în tradițiile românești. Putem asocia Mistrețului alți termeni înrudiți cu el prin *-str*: Mister, Meșter, Măestrele (Sânzienele), Măestrie, Mistrie, acesta din urmă simbol masonic al fulgerului” (1993: 148). Majuscula potențează semnificația antroponimului (gr. *anthropos* „om” + *onoma* „nume”): „Numele propriu nu denumește în același plan cu numele comune, ci utilizează o a doua modalitate denominativă, ce individualizează și comunică” (Borcilă 2001: 67). În termenii lui Vasile Lovinescu, *-ian* din sufix este și „Ianus, zeul roman al Misterelor, pe care îl găsim în cuplul Iana-Sânziana, Ion-Sânt-Ion. Dar Ianus derivă și el din Tradiția Primordială” (Lovinescu 1993: 148). Suffixul *-eanu* din numele Mureșeanu, spre deosebire de sufixul *-anu* din Mureșanu, în opinia lui Al. Graur „alterează profund caracterul consoanei finale a rădăcinii”. Aceste sufixe sunt analizate de Al. Graur în studiul *Nume de persoane* (1965). Suffixul *-eanu* din numele *Mistriceanu* pare a se potrivi cu personalitatea eroului. Suntem de acord cu G. Ibrăileanu când afirmă că numele „se sudează cu imaginea fizică și morală a purtătorului” (1979: 55). În unele variante, eroul este apelat *Mistricean* sau *Mistriceanu*. Acest aspect (re)amintește de eliminarea lui *-u* final de la unele substantive. În termenii profesorului Nicolae Felecan: „Substantivele de declinare a doua au pierdut la nominativ singular pe *-u* final (etimologic), prin ceea ce se numește afonizare, fenomen de lungă durată, cu reminiscență până în zilele noastre: *ochi, om, lup, pom* etc., în locul formelor mai vechi: *ochiu, omu, lupu, pomu* etc. Vocala *-u* apare doar în cazul în care substantivul este articulat: *ochiul, omul, lupul, pomul* (despre *-u* spunem acum că este doar o vocală de legătură). Limba literară a păstrat opoziția nearticulat / articulat în această formă, în schimb vorbirea obișnuită a eliminat, datorită aceluiași motiv, și articolul *-l*, iar *-u* a preluat această funcție, astfel încât avem, cel puțin în vorbire, perechea *ochi/ochiu, om/omu, lup/lupu, pom/pomu*” (2011: 40). În variantele cântecului epic enunțat anterior întâlnim perechea *Mistricean / Mistriceanu*.

În balada *Mistriceanu*, relația de consangvinitate este alterată. În opinia profesorului Nicolae Constantinescu, blestemul este „cu atât mai eficient cu cât vine din partea ființei celei mai apropiate, mama” (2000: 190). Comunicarea este unidirecțională, de la mamă la nou-născut: „Nani-mi-te, liuliu-mi-te”. Interjecțiile *nani, liuliu*, plasticizându-se, pot genera verbe (*a se liulia*). Vorbele ei ar fi trebuit să determine cântecul de leagăn. Cuvintele mamei sunt asemenea unui bumerang: „Pui de șarpe sugă-mi-te, / De sub talpa casei noastre” (Amzulescu 1988: 26). În basmul lui Petre Ispirescu, intitulat *Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte*, eroului i se promite tinerete veșnică, mama din balada menționată, în mod paradoxal, apelează la forța malignă a cuvântului. Numele eroului, blestemul mamei modifică destinul eroului. Blestemul mamei este nejustificat și generează dezechilibru în cadrul comunității de tip tradițional. *Mistricean* este integrat în lumea albă de moașă: „Moașă-sa mi l-a moșit, / Buricelul i-a tăiat, / În lapte dulce l-a scăldat” (Amzulescu 1988: 26). Mama

trebuie reintegrată în normal. Se poate emite ipoteza că Mistricean este copil din flori. Comunitatea tradițională sancționează abaterea morală. Mistricean este prejudiciat încă de la naștere. Nu va moșteni patronimicul care asigură unitate familiei. Va căpăta numele de familie de la mamă. Femeia îi va fi și mamă și tată.

În cultura tradițională românească, șarpele apare în mai multe ipostaze, adoptă o serie de semnificații: ispitirea, înțelepciunea, fertilitatea, fecunditatea, energia divină de tip har (Kundalini), cunoașterea, prezicerea etc.

În acest context, șarpele este un simbol falic, ar putea fi un substitut al tatălui. Șarpele suportă o mutație funcțională. Șarpele casei devine balaur. Înghițirea pe jumătate interceptată și la James Frazer, în studiul *Creanga de aur*, este o reminiscență a unui străvechi rit de inițiere: „flăcăul moare ca om și revine la viață ca animal” (1980: 142–160). Inițierea va eșua, eroul va muri. Fratele de cruce, deși îl scaldă în lapte, nu îl poate salva. Tot în lapte a fost îmbăiat și la naștere. Vasile Lovinescu asociază scăldarea eroului în lapte cu îmbăierea zeilor. Autorul menționat reamintește faptul că Herakles, fiul lui Zeus, după ce suge lapte din sânul mamei zeilor, se ivește Calea Laptelui. Vasile Lovinescu conchide: „Și într-un caz și în celălalt, laptele constituie un element de regenerare pentru copilul divin. Nu este născut din apele inferioare ca ceilalți copii, ci din apele superioare” (1993: 148). Mistricean este înfășat în „pocroave” (sl. *pocrov* „acoperământ”), Atma din cultura hindusă este învelit în „cojile” (koja) manifestării. În termenii lui Vasile Lovinescu, blestemul separă în Mistricean partea telurică de cea uraniană: „Mistricean trebuie să devină Omul Șarpe” (1993: 150). Afirmția lui Vasile Lovinescu poate fi augmentată de hotarele în număr de șapte: „Șapte hotare-l gonea” (Amzulescu 1988: 28). Numărul hotarelor poate fi corelat cu cele șapte chakre (șarpele Kundalini). Mistricean, la naștere, este scaldat în lapte și moare tot în lapte: „Și cu lapte mi-l scaldă / Până carnea i-o nălbea, / Păcură din el curgea!” (Amzulescu 1988: 31). Mistricean moare, însă nu în orice moment al zilei, ci la asfințit: „Sui soarele la prânz, / Trăgea moarte cu mult plânz, / Veni soarele la amiază, / Trăgea moarte cu necaz, / Iar când fu pe la chindie, / Trăgea moarte cu mânie” (Amzulescu 1988: 31). Balada *Mistricean* poate fi abordată din diverse perspective (Răchișan 2010b: 57–66).

Balada *Iovan Iorgovan* îl prezintă pe eroul care salvează o fată încolăcită de șarpe. Fata cea mică este neinițiată. Împreună cu cele două surori merg să culegă flori. Fata cea mică adoarme și are un somn întors (un coșmar). Visul este premonitoriu și anticipează moartea simbolică, întâlnirea cu șarpele. Îi este refuzat ajutorul din partea cucului. O hală, un șarpe o va încolăci. Eroul Iovan Iorgovan aude strigătul de ajutor și încearcă să o salveze. Eroul este atenționat de șarpele prezicător că dacă îl va ucide se va abate asupra oamenilor o urgie, că va apărea din capul lui musca numită columbacă, că această muscă va genera pe pământ o apocalipsă, că vitele vor muri. Șarpele îi redă libertatea fetei, însă eroul ucide șarpele. Iorgovan este la un pas de incest. Fata este culturalizată, descoperă că ei sunt frați și sistează incestul. Specialista Sabina Ispas precizează: „În variantele românești ale cântecului intervenția șarpelui uriaș pare a fi făcută tocmai pentru a împiedica apropierea celor doi frați (prin ritual sau de sânge), între care căsătoria sau orice altă intimitate este interzisă, constituind un păcat de moarte” (2001: 87). Dacă pornim de la premisa că eroul trebuie prin faptele sale să vină în sprijinul umanității, eroul din baladă devine un antierou. Iovan Iorgovan se gândește la beneficiul personal, nu ține cont de prezicerea șarpelui, îl ucide chiar dacă șarpele îi dă drumul fetei: „Te rog, viu mă lasă / Și te du acasă. / Jur pe

capul meu, / Mort mai rău oi fi (viitor popular): / Căpățîna mea / Se va despica / Și vă va-mpuți, / Viermii s-or spori, / Muște-or slobozi, / Care-n veac vor fi. / Boii de la jug, / Caii de la plug / Se vor otrăvi / De muscă-or muri, / Ba și calul tău, / Care-i ca un zmeu / Se va otrăvi / De muscă-o muri!” (Amzulescu 1988: 24–25). Iovan Iorgovan este la un pas de a săvârși incestul, însă fata este precaută: „– Nu te grăbi cu mine, / Căci poate nu-i bine, / Poate-a fi păcat că m-ai sărutat, / Că noi ne lovim / Și ne potrivim, / Ca și frunza-n fagi, / Ca și două fragi[...] / Eu is fată de împărat de la scăpătat! / Iovan să-ntrista[...] / Și eu is fiu de-mpărat / De la scăpătat” (Amzulescu 1988: 25–26). Numele eroului (srb. *jorgovan* „liliac, mălin roșu”), conform lui Iorgu Iordan este un derivat „în *-(o)van* de la *Iorgu*, paralel cu *Iovan*, cerut de rimă” (1983: 259). Numele eroului din baladă ar putea fi și un derivat balcanic pentru „numele propriu Gheorghe” (Constantinescu 1963: 66). Sfântul Gheorghe ucide balaurul, Iorgovan apare în ipostaza de substitut al Sfântului Gheorghe. Ramura de liliac este utilizată în practici divinatorii. Mălinul are rol taumaturgic, funcție curativă, terapeutică: „liliac, mălin, iorgovan... frunzele crude se puneau pe răni. Fierțe în lapte dulce se folosesc contra petelor de pe obraz [...] Florile fierțe cu pojarăniță se beau pentru poftă de mâncare [...] Femeile care nu aveau copii, în credința că vor avea, fierbeau liliac cu miere sau vin și-l beau [...]” (Butură 1979: 134). Mălinul este o plantă ambivalentă – fastă sau nefastă –, folosită în magia neagră (vrăji) sau în magia albă (funcție terapeutică, mălinul devine leac / mărtișorul este purtat, în Maramureșul Istoric, până înfloresc mălinii, funcționează magia simpatetică). Antroponimul eroului poate fi corelat cu diverse simboluri: fitomorf (mălin), antropomorf (Sfântul Gheorghe). Eroul însuși intră în contact cu un simbol saumorf (șarpele). Simbioza om-șarpe, neofit-inițiat anticipează binaritatea uman-suprauman.

Basmul gen *Cenușotcă* (Bârlea 1966: 231–262) îl prezintă pe erou în postura pruncului năzdrăvan ce își petrecea timpul în cenușă. *Cenușotcă* (derivare <*cenușa* – sens augmentativ) este un nume antropomorfizat. În basmul *Drăgan Cenușă*, eroul caută viața veșnică. Reîntorcându-se acasă găsește în locul casei un nuc rupt pe jumătate, însă cu crengile de aur. Eroul „s-o băgat în nuc, și în nuc o rămas și în ziua d’e astăzi!” (Bârlea 1966: 238). Eroul nu se aneantizează, dobândește viață veșnică. Așa cum sugerează și numele eroului (*Drăgan Cenușă*), *cenușa*, în basmele românești, prin (re)nașterea miraculoasă capătă noi valențe. *Cenușă* (metaforizare, personificare) este un substantiv comun devenit propriu. Figurile stilistice au tendința de a antropomorfiza eroul, de a plasticiza prenumele acestuia. Unii specialiști consideră că *Drăgan* ar proveni de la numele slav (bulgar, ceh sau sârb) *Dragan*. Inga Druță, în studiul *Nume de familie provenite de la denumiri de funcții și grade militare: interconexiuni și interferențe*, inclus în volumul *ICONN 1* (Coord. Oliviu Felecan), pornește de la premisa că termenul *dragon*, infiltrat prin filieră poloneză, a generat antroponime, precum: „*Dragan, Drăgan, Drăganu, Dragun, Drăgănel, Drăgănescu, Zdragon*” (Druță 2011: 158). Cercetătoarea basarabeană este în asentimentul lui H. Georgescu atunci când identifică termenul *dragon* cu un soldat de cavalerie. Specialiștii afirmă că primul regiment de dragoni a fost înființat în anul 1645: „Acestora li se mai spunea draguni sau drăgani” (Georgescu 1997: 267). Eroul devine un tot unitar cu nucul, va fi supus renașterii sub o altă formă. *Drăgan Cenușă* a dobândit, în cele din urmă, viața veșnică. În manifestarea ludică *Sosește-un prinț călare* (*Sosește-un om din Africa, Sosește-un domn din București*) sesizăm câteva mutații funcționale. În varianta copiilor din Maramureș, fata acceptă peșitorul care îi dăruiește

cercei, salbe, un peștișor de aur, un palat de aur, un inel de aur și îl refuză pe cel care vrea să-i ofere „o păpușă după ușă / în cap plină cu cenușă”. Păpușa este o aluzie la postura de viitoare mamă a fetei cu *status* premarital, cenușa este o reminiscență desacralizată a eroului năzdrăvan din basme. În mentalitatea tradițională românească, cenușa trebuie asociată cu mana, cu puterea strămoșilor, în basme cenușa reprezintă focul mocnit care poate oricând să redevină mistuitor: „cenușa poate acoperi și un foc mocnit, ce poate să se reaprindă. Acest motiv e valorificat în basmele noastre și ale altor popoare sub forma nașterii miraculoase sau a creșterii eroului de tipul lui Cenușotcă sau al Cenușăresei” (Evseev 1994a: 34).

Manifestările ludice (*Baba Clanța, Baba Gaia, Baba Oarba, Baba Rădăcina*), baladele (*Mistriceanul, Iovan Iorgovan*), basmele (*Cenușotcă, Drăgan Cenușă*) evidențiază eroi care, prin numele inventat sau real, au capacitatea de a provoca sau modifica destinul. Antroponimele, în cele mai multe cazuri, influențează destinul, personalitatea eroilor și au capacitatea de a se plia ca o haină perfect adaptată.

Bibliografie

Sursele textelor

- Amzulescu, Al. 1988. *Balade populare românești*. București: Editura Minerva.
- Arghezi, T. 1990. *Cuvinte potrivite*. București: Editura Minerva.
- Bârlea, O. 1966. *Antologie de proză populară epică*, vol. 1. București: Editura Pentru Literatură.
- Butură, V. 1979. *Enciclopedie de etnobotanică românească*. București: Editura Științifică și Enciclopedică.
- Comișel, E. 1982. *Folclorul copiilor*. București: Editura Muzicală.
- Goian, V. 1969–1970. Aspecte din folclorul vechi al copiilor din Caransebeș. *Folclor literar* 3: 105–120.
- Pamfile, T. 1905–1906. Jocurile de copii. *Analele Academiei Române*, II, XXVIII.

Referințe critice

- Bidu-Vrânceanu, A., C. Călărășu, L. Ionescu-Ruxândoiu, M. Mancaș și G. Pană Dindelegan. 2005. *Dicționar de științe ale limbii*. București: Nemira.
- Borcilă, M. 2001. Numele propriu în textul narativ. *Steaua*, LII, 2.
- Brewster, P. G. 1970. Baba-Oarba și rudele ei din alte părți. *Revista de Etnografie și Folclor* 15 (3): 231–236.
- Constantinescu, N. 2000. *Etnologia și folclorul relațiilor de rudenie*. București: Editura Univers.
- Constantinescu, N. 2003. Folclor și literatură: jocurile de copii. *Limbă și literatură* I–II: 86–93.
- Constantinescu, N.A. 1963. *Dicționar onomastic românesc*. București: Editura Academiei.
- Corniță, G. 2001. *Dialogul în paradigma comunicării*. Baia Mare: Editura Umbria.
- Druță, I. 2011. Nume de familie provenite de la denumiri de funcții și grade militare: interconexiuni și interferențe. În *Numele și numirea. Actele conferinței internaționale de onomastică, ediția I: Interferențe multietnice în antroponimie, Baia Mare, 19–21 septembrie 2011*, O. Felecan (ed.), 155–161. Cluj-Napoca: Editura Mega.
- Evseev, I. 1994a. *Dicționar de simboluri și arhetipuri culturale*. Timișoara: Editura Amarcord.
- Evseev, I. 1994b. *Jocurile tradiționale de copii*. Timișoara: Editura Excelsior.
- Felecan, N. 2011. *Între lingvistică și filologie*. Cluj-Napoca: Editura Mega.
- Georgescu, H. 1997. *Dicționar enciclopedic militar (C-D)*. București: Editura Academiei de Înalte Studii Militare.
- Graur, Al. 1965. *Nume de persoane*. București: Editura Științifică.
- Grimal, P. 2003. *Dicționar de mitologie greacă și română*. București: Editura Saeculum I.O.
- Ibrăileanu, G. 1979. *Studii literare*, vol. II. București: Editura Minerva.

- Iordan, I. 1983. *Dicționar al numelor de familie românești*. București: Editura Științifică și Enciclopedică.
- Ispas, S. 2001. *Povestea cântată*. București: Editura Viitorul românesc.
- Lovinescu, V. 1993. *Interpretarea ezoterică a unor basme și balade populare românești*. București: Editura Cartea Românească.
- Răchișan, D. 2010a. *O etnologie a jocului în cultura tradițională românească. Jocul ca joc. Jocurile de copii*. București: Editura Detectiv, Moroșan.
- Răchișan, D. 2010b. *Privire apolinică. Studii de literatură și folclor. Perspective analitice*. București: Editura Detectiv, Moroșan.