

## LEXICAL CREATION IN CONTEMPORARY ROMANIAN LANGUAGE

**Monica Borș**  
Lecturer, PhD, "Lucian Blaga" University of Sibiu

*Abstract:*The research study is part of a sequence of analyses of lexical creativity covering words or structures referring to specific realities of the magic world of animation movies and the analysed names as rigid designators. Lexical creation is part of a linguistic play including suffix derivation, unusual word combination, and the use of both methods. Words are adapted to Romanian phonetic realities, getting specific morphemes. The word formation in the source language is often replicated. Yet, the word pun is done despite the semantism of the word. The names (antroponyms, nicknames, toponyms) are unequivocal and have a motivated denomination. Names composed of different monemes reveal the character's personality. They are evocative and picturesque suggesting notorious names in classical mythology, though they are not connected with the designator's "set of properties". Others lose their semantism because they are not translated.

*Keywords :* lexical creation, unusual word combination, name, unequivocal, motivated.

Studiul are în vedere analiza creațiilor lexicale înțelegând, pe de o parte, numele personajelor din filmele de animație, iar pe de alta, cuvinte sau structuri create cu scopul de a care desemna realități specifice acestei lumii magice. Intenția nu este de a prezenta teoria despre numele personajului din textul narativ, lucru pe care l-am făcut cu alte ocazii<sup>1</sup>. Voi enunța doar acele idei preluate din semantica interpretativă<sup>2</sup> care au ajutat la realizarea demersului interpretativ: solidaritatea semnificant-semnificat a numelui propriu (care a înlocuit-o pe cea de complementaritate arbitrară), cratilizarea numelui propriu (Louis Hébert, Yves Baudelle, François Rigolot, François Rastier, Marie-Thérèse Mathet, Christine Klein-Lataud, Francis Corblin, Marc Wilmet), intenția de sens care rezultă din alegerea inițială a numelui, relația care se stabilește între semnificant și semnificat pe de o parte, iar pe de altă parte, între nume și text. Pliându-ne pe acest demers al semanticii interpretative (care vine în continuarea studiilor de semantică modală despre nume ficționale sau designatori nonrigizi ale lui Toma Pavel și Saul Kripke) putem vorbi în cazul filmului animat de folosirea unor designatori puternic motivați la fel

<sup>1</sup>Monica Borș, *Mitologii nominale în proza lui Mircea Eliade*, Iași, Institutul European, 2015; Monica Borș, *Étymologies dans l'œuvre de Mircea Eliade* în *Philologica Jassyensia* an XII, nr. 2 (24), 2016; am urmărit rolul numelui în filmul de animație în *Nume proprii și creativitate lexicală*, din revista *Transilvania*, nr. 9/2014, articolul de față fiind o continuare, cu exemple noi și perioade de monitorizare diferite.

<sup>2</sup>Este vorba de colocviul *Le texte et le nom* din ținut la Universitatea din Montréal în 25, 26, 27 aprilie 1995, cuprinzând studii care încearcă prin diverse grile (lingvistice, semiotice, psihanalitice, filozofice, istorice) să răspundă la întrebarea: cum acționează literatura asupra numelui propriu. Aceste studii revalorizează și revizuiesc cele două teorii, a referinței directe și descriptivistă, renunțând la semantica referențială și urmând căile semanticii interpretative. Sunt reluate problematice ca aceea abordată de Roland Barthes în studiul *Proust și numele* (în *Gradul zero al scriiturii* urmat de *Noi eseuri critice*, traducere din franceză de Alex. Cistelean, Cartier, 2006, pp. 128-142) despre respingerea naturii indiciale și pledoaria pentru caracterul semnificant al numelui, realizarea motivației fonetice, „culturale”, funcția ecumenică a numelui propriu, funcția emblematică a raportului semnificant-semnificat, caracterul cratylean al numelui.

ca în basme unde transparența este frecvent ludică și simplifică diegeza<sup>3</sup>. Am adăugat punctele de vedere cu privire la nume caelement structurant al textului narativ (al Marianeii Istrate<sup>4</sup>), și cu privire la adecvarea sa la personaj, pe de o parte, și la contextul onomastic și al operei, pe de altă parte (al lui M. Ignat<sup>5</sup>).

Exemplele care urmează vor demonstra că, fie că e vorba de de antroponime, fie de toponime, semantismul lor transpare în lexemul care le materializează.

În prima fază, exemplele sunt pentru nume în întregime transparente. (Deși literatura de specialitate consideră că numele trebuie să fie semnificative, fără a fi în întregime transparente - caz în care ar apărea ca improbabile și ridicule – și, în acest sens, subliniază necesitatea atenuării simbolisticii numelor<sup>6</sup>). În filmul de animație, ca și în basme, numele poate fi în întregime transparent, fără a fi ridicol. Numele transparente sunt extrem de numeroase, de la *Cotcodaca* (numele unei găini din *Haideți, tineri titani !*), la cele numele celor două clanuri de șoricei care se înfruntă într-unul din episoadele din *Jeronimo Stilton* de pe canalul Minimax, nume sugestive pentru preferințele lor culinare: clanul *Mc Fits-Biscuit* și clanul *Mc Gouda*, în context cu toponimul *Brânza Egipt*. În universul artei culinare din *Eu și cei 7 pitici* în care tatăl Albei este bucătar, reperi sunt nume ca domnul *Piersicremă*, *Alba-fantastică* (Minimax, 23 iulie 2017, 19.14), prăjitura extraordinară pe care o face Alba, piticul cu apetit continuu *Haplea*, deși în varianta originală nu există un pitic cu un astfel de nume. De altfel, numele tuturor piticilor sunt reinventate, în acord cu natura lor, alta decât cea din basm: *Beculeț*, al cărui motto este: “inventez, produc, clonez și repar”, *Biceps* atrage atenția asupra forței lui fizice (“Biceps e tare ca un urs”), *Lipiciosul* se joacă tot timpul, *Mintosul* “face pe deșteptul”, *Marele Mag* “e vrăjitor”, *Fiță* “nu arată banal”. În *Goldie și Ursuleț*, personajele principale sunt evident, o fetiță blondă, un Ursuleț, la care se mai adaugă personaje ca: *Țopăilă* etc. Puii de crocodil din episodul I al miniseriei *Cu frații Krat în sălbăticie* se numesc *Fălțuța*, *Mofăila*, *Plescăila*, *Mitocana* și *Frederica*, iar femela-crocodil este botezată *Crocodila* (Minimax, 25 iulie 2017, 12.33). În episodul *Animale aproape goale (1/17) de pe Megamax*, personajele sunt: *Porc*, *Cascadorel*, *Iepurica*, *Caracatița*, *Rața*, *Leneșa*. Numele vrăjitorilor din *Să-nceapă aventura (CN)* sunt: *Abracadaniel*, *Cap-Magic*, *Împăratul gheții* (care stăpânește în *Tărâmul de Gheață*) și *Marele Vrăjitor*. Tot aici există o *Prințesă Gumiță* care domnește în *Regatul de Gumă* (un regat cu multe dulciuri, de aceea i se mai spune, *Regatul de Zahăr*, iar personaje reprezentative sunt *Gogoșel*, *Mentosan* și *Scorți*, *Căpșunică*, *Bere de Ghimbir*, paznicii *Banană*), *Căinele Jake*, *Marceline*, *Regina Vampir*, *Omul Finn* (singurul care mai păstrează trăsătura *uman* în tot acest univers), *Prințesa Măzgă* din *Regatul de Măzgă*, *Prințesa Spațiului cu Bulgări* care poate transforma și alte ființe în bulgări, prin simpla ei mușcătură, *Prințesa Flamă* (din *Regatul de Foc*, fiica Regelui Flamă), *Trompiță* (un elefant) etc.

În *Doamna și Vagabondul 2* difuzat în 16 iulie 2017 pe canalul *Disney Junior* un personaj ca *Moș* este alintat: *Moțișor*, *Moșulică* și, datorită comportamentului său impetuos, *Tornadă*; *Tică*, un câine vagabond îl numește cu ciudă *Moșofraiere* (21.02). În *Sponge Bob Pantaloni Pătrați*, *Pizza Pete* este numele unui personaj care are forma de pizza; altul se numește *Chiftea Krabby/ Domnul Krabbs*. *Stropitoare* este numele unui personaj din *Miss Spider* (Minimax).

<sup>3</sup> Marie-Thérèse Mathet, Marie-Thérèse Mathet, *Le nom dans Une vie de Maupassant*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *Le texte et le nom*, XYZ Publishing, Montréal, 1996

<sup>4</sup>Istrate, Mariana, *Numele propriu în textul narativ*, Napoca Star, Cluj-Napoca, 2000.

<sup>5</sup> Ignat, Mihai, *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universității din Brașov, Brașov, 2009

<sup>6</sup> Yves Baudelle, *Sémantique de l'onomastique fictionnelle: esquisse d'une topique*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *op. cit.*.

*Draculaș, vampirul iepuraș*, personajul eponim din miniseria de pe canalul Boomerang are puterea de a transforma animalele în oameni.

Numele personajelor intră adesea în jocuri lingvistice cu alte cuvinte din text în scopul definirii intenției: *Joe Grozavul* se află într-o dilemă grozavă: să vrăjească fete sau să se ducă la bibliotecă? (*Minimax*, 12 iulie 2017, 15.24). Jocul lingvistic utilizat pentru efecte comice se bazează pe similaritățile dintre două feluri de mâncare; astfel, domnul *Taco* din *Sponge Bob Pantaloni Pătrași* este un bucătar de burrito : Domnule Taco, îmi dați o slujbă? (*Nickelodeon*, 15 iulie 2017, 22 .05). un alt exemplu este *Triunghiul Bermuda* (*CN*, 15 iulie 2017, 20.52).

Traducerea numele personajelor presupune parcurgerea de către traducător, lectorul prin excelență, a aceluiași parcurs analitic ca și creatorul; diferența este că traducătorul trebuie să restituie textului în limba-țintă același rol pe care numele propriu îl joacă în opera de origine<sup>7</sup>. Sunt situații în care traducerea nu este necesară ca în *Micul meu ponei*, unde numele poneiului este *Rarity*. Alteori, lipsa traducerii are ca rezultat pierderea caracterului motivat al numelui. Din acest punct de vedere Christine Klein-Lataud<sup>8</sup> afirmă numele ficțional nu poate fi considerat ca lipsit de sens și, în felul acesta, să scape procesului de traducere. Demersului onomasiologic al romancierului care alege toponimia și antroponimia propriei cărți îi răspunde demersul semasiologic al lectorului care găsește în forma numelui sau în referințele și conotațiile sale, valoarea pe care o ia în interiorul operei. Dacă în anumite cazuri este suficientă reproducerea lui, în altele este necesară traducerea, impunând traducătorului un demers onomasiologic analog celui al romancierului, o re-creare. Există toponime care nu sunt traduse; de exemplu, în *Micii ponei*, un toponim ca *Ecvestria* (redat grafic în mod nejustificat, *Equestria*) nu are nevoie de adaptare, datorită etimonului ei și existenței cuvântului ecvestru în limba română, ceea ce face posibilă înțelegerea sensului; în același serial, *Ponyville*, orașul poneilor, este înțeles chiar de copiii necunoscători de limbă engleză pe parcursul vizionării serialului.

În situația în care numele nu sunt traduse, se menține hipocoristicul din limba engleză: În *Hai deți, tineri titani!* *Beast Boy* este alintat *Beastie* (*CN*, 17 iulie 2017, 13.40), *Miss Moon*, personajul eponim al serialului animat de pe canalul Boomerang, este alintată *Moony*. Un nume ca *Sponge Bob Pantaloni Pătrași* are parte doar de o traducere parțială (în titlu), lucru cu atât mai de neînțeles cu cât, în timpul derulării serialului, personajul este numit *Burete Bob*.

Numele apar adeseori nearticulate, fie că este vorba de numele unor obiecte: *Supermixer* nu are nici Dumnezeu, nici stăpân. (*Minimax*, 23 iulie 2017, 19.14), fie că este vorba de numele unor animale: *Oiță*, *Dragonel* (în *Doctorița Plușica*), *Pisoi* (*Catboy*), *Bufniță* (*Owlette*) și *Șopi* (*Gecko*) din *Eroi în pijamale*. În această serie, trei copii, Connor, Amaya și Greg, colegi, vecini și prieteni, se transformă noaptea în supereroi și își folosesc puterile pentru a „salva ziua”. În *Uimitoarea lume a lui Gumbal*, personajul principal se adresează cu apelativele: Salut, *Copac!* Salut, *Infractor periculos!* (*CN*, 31 august 2017, 13.46).

Adeseori este folosit supranumele în locul numelui pentru a reda ceea ce în semantica modală poartă numele de setul de proprietăți al personajului. Studiile de onomastică a textului literar au evidențiat că faptul că supranumele implică un grad sporit de intenționalitate a autorului, fiind definite ca „semne onomastice nonarbitrare, mecanismul care face posibilă asociația dintre nume și referent fiind evident”<sup>9</sup>. Ar fi de adăugat faptul că supranumele are avantajul unui semantism mult mai evident, deoarece încorporează mult mai plastic trăsăturile

<sup>7</sup> Christine Klein-Lataud în *Nom propre et traduction*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *op. cit.*

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> Mariana Istrate în *op. cit.*, p. 62.

personajului. Personajul negativ al miniseriei *Jake și pirații din Țara de Nicăieri* de pe Disney Junior este supranumit *Huck cel năuc*, pentru că mereu încearcă să le provoace necazuri celor trei prieteni. Supranumele *Doamnei* (traducere a lui *Lady*, așadar o modalitate transparentă de redare a statutului ei aristocratic) din *Doamna și Vagabondul 2* difuzat în 16 iulie 2017 pe canalul Disney Junior este *Regina lăbuței curate* (19.35), cum o numește un câine vagabond de la groapa de gunoi. În *Doctorița Plușica*, Molly, o jucărie care mănâncă multe clătite este supranumită *Molly, gură plină*, iar clătitele pe care le mănâncă se numesc *Americane*. (6 octombrie 2017, 17.01). În *Formidabilele magisăbii*, omul-pește poartă apelativul: *Scufundacule ce ești!* (CN, 22 septembrie 2017, 14,43)

Prin calchierea pronumelui de politețe se obțin formule de reverență al căror semantism se revendică din natura colocutorului. În *Doctorița Plușica*, Oiță îi spune unei sirene: *Solzimea Ta*. (Disney Junior, 1 august 2017, 15.12). În *Barbie Fairytopia în Magia curcubeului* formula de politețe are intenția de flatare a colocutorului, formulă care materializează lingvistic valorile acestei lumi; vrăjitoarei Laverna i se adresează cu “Ce vești minunate, *Prefăcătorie Voastră!*” (Minimax, 25 iulie 2017, 16.42).

Serialul *Eu și Mia* oferă un material generos, atât în privința numelor, cât și a inovațiilor lexicale. Titlul (a cărui traducerea ar putea stârni oarecare întrebări, având în vedere că titlul original este *Mia and me*, m-am întrebat de ce s-a preferat ca ordinea numelor din titlu să fie diferită de cea din titlul original) este un rezumat al poveștii unei adolescente orfane, cu o dublă identitate: una obișnuită în lumea reală, și o alta, de elf, în Centopia. După moartea într-un accident a părinților ei, Mia primește de la mătușa ei o carte magică, moștenită de la tatăl său. Această incursiune înseamnă la scară umană câteva minute; de obicei, Mia aude chemarea Centopiei, rostește formula magică pentru a intra în această lume mirifică și, după un interval foarte scurt, reintră în lumea obișnuită.

Cu ajutorul acesteia și al unei brățări magice, Mia poate călători în ținutul magic al Centopiei. Aici ea este un elf, prietenă a altor elfi, Yuko și Mo, cu care luptă împreună împotriva maleficei Gargona și a aliaților acesteia (muncuși, lordul Dracon, Rixel etc.).

Numele personajelor prin substanța lor fonică trimit la mitologia greacă, fără vreun sens anume; Deși ne-am așteptat ca aceste nume să funcționeze ca „designatori intertextuali”<sup>10</sup>, prin referința lor livrescă, să actualizeze în text semele inerente<sup>11</sup> cu care numele vin din alte context, este situația în care numele, deși cu funcție intertextuală, își pierde motivarea, deoarece el nu se confirmă în noul context, și devine doar un *denotat* “accidental”<sup>12</sup>. Așa se întâmplă cu Panthea (pluralul cuvântului grecesc *pantheon*), Polytheus (numele personajului negativ pe jumătate șarpe) asemănător foncic numelui lui Polites (fiul regelui Priam și participant la războiul Troiei) sau cuvântului politeism.

<sup>10</sup> Sintagma este folosită de Mihai Ignat în *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universității din Brașov, Brașov, 2009., p. 328: „Numele cu funcție intertextuală este un nume care vine dintr-un alt roman și este «umplut semantic», motivat; este situația unui referent ficțional deja constituit, preexistent noii ficțiuni în care intră” (p. 318). Acest tip de referent se opune referentului care trebuie *inventat de la zero* pe parcursul cărții și care își limitează rolul la nivelul unei anumite opere (p. 319) Capacitatea de evocare *intertextuală* este pusă în relație cu „situația specială a unor nume cu referent preexistent, a unor nume care desemnează într-o operă dată personaje preluate dintr-o altă operă” (p. 317). Conceptul este tratat și de Mariana Istrate în *Numele propriu în textul narativ*, Napoca Star, Cluj-Napoca, 2000., p. 34: „Deși numele propriu are denotat unic, el poate fi atașat, în literatură, altui denotat, primind o semnificație diferită (...). Stabilirea noii semnificații a acestor semne onomastice se face contextual, sugerând un potențial stilistic marcant”.

<sup>11</sup> Despre relația dintre semele inerente și cele aferente ale numelui, Jean -Louis Vaxelaire, *Ontologie et dé-ontologie en linguistique: le cas des noms propres*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *op. cit.*

<sup>12</sup> Mihai Ignat, *op.cit.*, 291-293

Tind să cred că numele *Centopiei* cuprinde monemele *kéntron* centru și *tópos*, loc, țară, ținut. Eludarea sunetului *r* s-a produs din cauza posibilei intenții de a nu pronunța *tropos* și ca urmare de a nu a mai putea fi înțeles cel de al doilea cuvânt ca loc, topos. Acest nou centru iluzoriu se opune *Distopiei/Dystopia* (un nume destinat unei lumi antiutopice, substantiv-antonim utopiei), o insulă neagră, locuită de Elfii Întunecați și bântuită de ciumă. Un alt toponim este *Funtopia*, o insulă plutitoare cu care Rixel ajunge la țărmul Centopiei. Numele insulei este sugestiv pentru ceea ce proprietarul ei vrea să o facă să pară (un parc de distracții) pentru a-și realiza planurile malefice.

Distopia (Soarele nu strălucește în Distopia.) este locul de unde vine *Gargona* (un elf negru, generalul de război al Pantheei). Din dorința de a rămâne mereu tânără, *Pantheea*, regina muncușilor, vrea să fure fildeșul unicornilor, punând astfel în pericol Centopia. După înfrângerea Pantheei, Gargona a rămas blocată în Centopia. Numele acestei creaturi stranii, amintește de gorgonele mitologiei grecești, creaturi monstruoase, factori de tulburare a echilibrului universal. În realizarea artistică din *Eu și Mia*, înfățișarea Gargonei amintește mai puțin de gorgonele grecești, șerpii din părul ei nu sunt evidenți, ea doar atacă cu șerpi, și așa cum s-a observat deja, este mai mult de inspirată de pictura lui Gustave Klimt, similaritățile cu zeița Hygiea/Higeea fiind observabile.

Un alt toponim este *Insula Curcubeu*, locul unde trăiesc *Unicornii Curcubeu* și unde se găsește apa magică, singura care poate delega animalele de vrajă.

Substantivul comun *pan* care denumește orice membru al comunității pe care o formează este obținut prin antonomasă de la numele zeului păstorilor și al țărinilor, reprezentat cu coarne pe cap și cu picioare de țap. Deplasarea s-a făcut de la faun la numele zeului Pan, ajungând să dea numele în *Eu și Mia* tuturor ființele de acest fel, constituite într-o comunitate a panilor. În *Eu și Mia*, panul Phuddle din comunitatea panilor, asemeni zeului Pan, are coarne și picioare de țap și este un inventator, creând un instrument numit *trompetusa*. Panul a fost scos din această comunitate din cauza sunetelor ciudate pe care le scoate instrumentul său.

*Trompetusa* este un alt cuvânt creat (chiar regina Pantheea crede că acest cuvânt a fost inventat) desemnând un corn magic făcut de panul Phuddle. Deoarece reprezenta un pericol pentru muncuși (făcându-i să explodeze în flori colorate, asadar spre deosebire de efectul temporar al gloanțelor cu apă - picăturile dulci, armele de luptă ale elfilor - care îi micșorează pe muncuși, trompetusa este lucrul care poate distruge ființele malefice), trompetusa a fost capturată, desfăcută în piese și împrăștiată de muncuși „până în colțurile îndepărtate ale Centopiei” din ordinul reginei Panthea. Piesele ei pot fi găsite cu ajutorul oracolelor din cartea magică, precum și al cornului de aur al unicornului Onchao. Substantivul a fost adaptat fonetic limbii române, primind morfeme de feminin (desinență și articol); în engleză forma este *trumptus* care a fost păstrat și în traducerea în germană, la genul masculin (*der Trumptus*); în franceză, *trompetusse*, are genul masculin, de asemenea. Forma de plural este *trompetuse*, este forma pe care o folosește regele după ce a spus *trompetuși* și se corectează. Această secvență în care regele se corectează este revelatorie pentru modul de formare a acestor cuvinte, foarte asemănătoare fonetic: *muncuși/trompetuși-trompetuse*.

Muncușii sunt ființe aflate în slujba răului, conduși de regina lor, Pantheea, și în aceeași tabără cu Gargona. Cuvântul nu a fost modificat în raport cu originalul lui, în italiană *Munculus*; de asemenea, în germană, *Munculuss*, în engleză *munculus*, în franceză, *monculus*.

În filmul de animație, creațiile lexicale pot avea un referent identificat doar în filmul de animație (deoarece noțiunea și cuvântul care o denumesc există doar aici: *muncuși*,

*trompetusă*) sau i se poate atribui un referent din realitatea extralingvistică în punctul de pornire a creației lexicale

Încuvântul *Căpcănitorea* (din *Ben 10*, episodul *Uită-tot!*), relația referențială nu este absentă atâta vreme cât sonoritatea cuvântului și detaliul din propoziție “face găuri” ne fac să ne gândim la o ciocănitore: “Căpcănitorea: face găuri în cap”. (CN, 8 August 2017, 15.01). Un alt toponim din *Ben 10*, episodul *O intrigă plictisitoare*: “Dacă vrei să stai aici în *Toncilvania...*”(CN, 31 iulie 2017, 15.10), referentul identificat este Transilvania. Uneori toponimul rămâne ascuns prin absența traducerii *Adrenaland*. (*Ben 10*, ep. *Parcul Zombozo*) sau dezvoltă repetiții inutile ale aceleiași idei: lumea *Adrenaland*, ignorând faptul că acest cuvânt, *lume*, este conținut în toponimul englezesc. În parcul *Zombozo* din *Adrenaland*, care este și numele clovnului cu “energie hipnotică”, există și un *hipnoturn* ale cărui puteri se prelungesc doar până la miezul nopții.

Foarte multe creații lexicale sunt formate în *Formidabilele Magisăbii* prin alăturarea la cuvântul *magisabie* a diverse cuvinte cu scopul de a denumi instrumente/arme de luptă cu care cei doi eroi rezolvă situațiile-limită: *Magisabia-delfin* (CN, 14 septembrie 2017, 17.42), *Magisabia - cașcaval* (17.44), *Magisabia- ceapă* (17.48), *Magisabia* mii de găurele, *magisabia* uscător, *magisabia* pungă de hârtie (17.53), și *Excaliburger*, cea mai grozavă *magisabie* (17.50).

Toponimele dau dovadă întotdeauna de transparență totală. În *Sofia I*, episodul *Clubul de aventuri ale prințeselor* (*Disney Junior*), toponimele sunt numite după culorile referentului lor: *Insula Albină*, *Coasta din vestul Rubiniei*. În *Jake și pirații din Țara de Nicăieri* de pe același canal, toponimele se numesc: *Râul Curcubeu*, *Cascada-curcubeu*, *Râul Albatru*, *Râul Roșu*, *Râul călușilor de mare*, *Valea Gândacilor Mari*. Pe canalul *Minimax*, pe Jeronimo Stilton, șoricelul-detectiv, ținutul numit *Șoricezia* îl așteaptă să descopere mereu noi enigme. Pe același canal, locul de desfășurare a acțiunii din *Micii ponei* este *Ecvestria*. Mai rar, toponimul are în alcătuirea sa elemente de compunere din limba greacă, așa cum întâlnim în numele orașului *Antropolis*, unde se desfășoară acțiunea din *Lego: fabrica de eroi* de pe *Megamax*.

În *Lego fabrica de eroi* de pe *Megamax*, locuitorii Orașul Mekuhero, sunt alături de eroi (care sunt cuprinși în titlu) nanoboții, robomedicii, planetoizii. Cu aceste cuvinte intrăm în zona creațiilor lexicale. Definitorii pentru eroi sunt sintagmele “scutul de erou”: “Trebuie să activăm scutul de erou! (12 iulie 2017, 16.40), Ce e scutul de erou? E singura noastră șansă! (12 iulie 2017, 16.41). “Energia esenței de erou” (12 iulie 2017, 16.42), sau esența *Esența Quaza*, odată consumată, poate fi reîncărcată. Camera în care personajul își poate pentru a-și încărca esența de erou se numește la rândul ei, camera *Quaza*. “Esența ne face ceea ce suntem”(14 August 2017, 16.49), iar lipsa ei pune sub semnul întrebării identitatea eroilor (ep. *Criza esenței*).

În *Legendele din Chimadifuzate* pe canalul *Megamax*, *vitezodoarele* reprezintă echivalentul unui vehicul cu o singură roată, a căror caracteristică este după cum reiese și din cuvânt, viteza.

În *Eroi în pijamale* (*Disney Junior*), instrumentele folosite de cei trei prieteni supereroi sunt: *pogodozerul* (cuvânt format prin asociere cu bățul pogo, având cam aceeași destinație), generator de pogodoze), *mâzgoaparatul*, *strividozerul*, *superpisiviteza* (în episodul difuzat în 17 iulie 2017, 13. 56). Manevra pe care o realizează Șopi îi poartă numele: *Superșopi-lipirea* (*Disney Junior*, 20 iulie 2017, 13.44).

Un instrument care indică schimbările probabile ale vremii este *speculatronul*: *Speculatronul* spune cer senin. (*Megamax*, 13 septembrie 2017, 19.37), iar *inforvertisment* (19.40) creat prin compunere de la informație + divertisment definește emisiunea dedicată în aceeași măsură divertismentului și furnizării de informație: “Îmi place emisiunea ta, e distractivă”, spune un personaj. “Mai degrabă, *informatractivă*”, corectează celălalt personaj (19.42). Un prețios *răuphone* (telefon rău) îl ajută pe posesorul lui în realizarea planurilor sale

“malefice”. (*Boomerang*, 13 septembrie 2017, 19.52). În episodul *Unchiul bunic* difuzat în 13 septembrie 2017, pe CN, personajul cu numele domnul Gus primește supranumele *Guszilla* (prin compunerea cu de la + Godzilla) care-i definește rolul în episodul respectiv. De o mare creativitate lexicală se dovedesc și desenele cu Mickey Mouse, care, în fiecare episod are câte o *Mick-unealta* secretă de la *Mickey-depozit*, ca ajutor în rezolvarea problemelor.

Adeseori, creațiile lexicale sunt rezultatul unui pur joc lingvistic: Am fost concediat. Sunt șotier (adică șomer) (*Nickelodeon*, 15 iulie 2017, 22.00), *metașoarecele* (*CN*, 15 iulie 2017, 20.52).

În *Sponge Bob Pantaloni Pătrați* sunt folosite două cuvinte fără vreo legătură semantică, ultima cu intenția/pretenția de creație lexicală: E o abominație! Da! O *delicioșenie* (*Nickelodeon*, 15 iulie 2017, 22.05).

Probabil că de cea mai multă creativitate lexicală dă dovadă Doctorița Plușica din miniseria omonima de pe *Disney Junior*, personaj despre care am mai vorbit și cu alte ocazii<sup>13</sup>. Doctorița peste unui regat de jucării de pluș cu nume a căror transparență evocă natura personajului - Oiță, Dragonel, Chițailă, Bronti (un brontozaur), Alună, Pufoșel, Rege viclean, Sir Curby - trateazăboli ca: *brațoșita* (15 iulie 2017, 17.53), adică “o strângere de mână deviată”, *rinoturtita*, pentru că un rinocer și-a turtit cornul (17 iulie 2017, 13.20), *rotoplexia* (17 iulie 2017, 13.30, dacă rotorul elicopterului (din ep. *Echipa de intervenție*) s-a defectat, *rotita desprinsoidă* (17 iulie 2017, 13.29) dacă roata unui căluț de jucărie s-a stricat, *întorsădoza!* (“Am capul întors pe dos!”) (16 iulie 2017, 17.38); dacă s-a dezlăpănit lansatorul robotului Ray, are *lansatorlipiciosită* (31 iulie 2017, 17.15), dacă s-a stricat cheița Sirenei, are simptomele bolii *cheiță blocatoză* (1 august 2017, 15.16) și nu mai poate înota, dacă Louie, telefonul de jucărie al Plușicai vorbește prea tare, pentru că s-a stricat butonul de volum, are *vorbitoritoză*, când lăbuța oiței s-a descusut pentru că s-a jucat cu mobila de jucărie a Plușicai, are *lăbuțită descusută* (6 octombrie 2017, 16.57), când Molly, o jucărie care mănâncă multe clătite a exagerat cu mâncatul clătitelor, suferă de *blocaj clătitoital îngurgitat* (6 octombrie 2017, 17.06). Diagnosticul Plușicai poate fi unic, când toate personajele au un caz de *hipertoptopăială* (16 iulie 2017, 17.44) sau o urare: “Am un diagnostic: *lamulțianioiță!*” (*Disney Junior*, 16 iulie 2017, 17.36). De asemenea, diagnosticul Plușicai poate fi în strânsă legătură cu numele: Chițailă, ai un caz de *chițaiială blocată*:... apa poate intra, dar nu poate ieși. (20 iulie 2017, 13.30). Alteori, unul dintre personaje este întrebat: Vorbești chițaita? Nu știu, dar vorbesc peștita (31 iulie 2017, 17.27). Astfel de derivate definind limba vorbită de la numele animalelor se găsesc și în *Garda felină*: papagalul Zazu știe *elefanteza*, *cimpaneză* și mai multe dialecte ale antilopelor. (*Disney Junior*, 13 august 2017, 19.38). În *Slugterra*, cuvântul *cârtețoid* este format prin compunere savantă cu elementul-oid, având semnificația „în formă de”. (gr. *eidos*) “n-au mai văzut un cârtețoid până acum”. (*Megamax*, 25 August 2017, 15.02). Sunt un cârtețoid. (15.07), Un cârtețoid valorează cât șapte slagi. (15.09). Un cuvânt format prin derivare cu sufix augmentiv găsim în *Veverița fricoasă*: -Cine se crede veverițoiul ăsta aiurit? . (*Megamax*, 13 septembrie 2017, 19.38).

*Slugterra* este o clachiere nefericită din engleză definind un toponim în care personaje principale sunt *slagii* (cuvânt care nu poate fi recunoscut sub nicio formă drept creație lexicală, de aceea va fi tratat drept o greșeală rezultată dintr-o comoditate de traducere; putem considera inovație cuvântul *slagcristalid* (*Megamax*, 25 August 2017, 15.07), având în vedere formarea lui prin compunere, cu indulgență, însă, deoarece unul din elemente este un barbarism. Tot în acest serial, din nevoia de precizare a gradului ierarhic se naște cuvântul *sublord* (l-am redat grafic în

<sup>13</sup> Continuăm seria de exemple pe care am început-o în *Nume proprii, creativitate lexicală și canale de desene animate* din revista Transilvania, nr. 9/2014;

felul acesta datorită comparației cu *subofițer*): Peștera asta nu are un sublord. (*Megamax*, 25 August 2017,15.01).

Un cuvânt foarte vehiculat pe canalul Disney Junior este *inBungandibil*, format de la animalul numit Bunga, (membru al gărzii feline); cuvântul, prin care sunt calificate calități ale diverselor animale care concurează la titlul de: cel mai puternic sau cel mai rapid etc. În esență, cuvântul este un calc al cuvântului englezesc *unBungaliabil*, și se lămurește mai mult prin referențialitate decât în cuvântul original unde sensul de incredibil este mai ușor de detectat decât în cuvântul românesc.

Creațiile lexicale se nasc adesea din asocieri insolite de cuvinte și fără legătură semantică, ca de exemplu în seria *Eu și Mia*, “a cincea friptură de fructe de potârniche” (Minimax, 24 iulie 2017, 19.43) sau reprezintă cuvinte inventate. Un întreg episod din *Veverița fricoasă*, difuzat în data de 1 august 2017 pe canalul *Megamax* se învârtiște în jurul cuvântului *snost*, cuvânt inventat de unul dintre persoane pentru a le pune în dificultate pe celelalte. Acest cuvânt cu referință zero intră în numeroase contexte: Unde-i snostul tău? (19.44), Îmi împrumuți snostul tău? (19.44), O să discutăm care snost e cel mai bun. (19.45), dintre care unele avertizează asupra falsei naturi a cuvântului care denumește o presupus existentă noțiune: Un snost fals (19.45), Am un snost: snostul invizibil (19.46), Asta e cel mai grozav lucru la snostul invizibil. E chiar în imaginația ta. (19.47) și sfârșind cu faptul că acestui cuvânt inexistent în limbă și denumind o noțiune inexistentă să i se creeze forma de plural: Snoștii trăiesc în imaginația ta. (19.50).

## BIBLIOGRAPHY

Coșeriu, Eugeniu, *Pluralul numelor proprii*, în *Teoria limbajului și lingvistica generală. Cinci studii* Editura Enciclopedică, 2004.

Dimitrescu, Florica, Ciolan Alexandru, Lupu, Coman, *Dicționar de cuvinte recente*, ediția a III-a, Editura Logos, București, 2013

Kripke, Saul, *Numire și necesitate*, ALL Educațional, București, 2001.

Ignat, Mihai, *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universității din Brașov, 2009.

Istrate, Mariana, *Numele propriu în textul narativ*, Napoca Star, Cluj-Napoca, 2000, p. 58.

Léonard, Martine; Nardout-Lafarge, Élisabeth, *Le texte et le nom*, XYZ Publishing, Montréal, 1996.

Mihăilă, Ecaterina, *Despre geneza și funcția numelor proprii în Limba română*, nr. 3/1978.

Oprea, Ioan, Pamfil, Carmen-Gabriela, Radu, Victoria, Zăstroiu, Victoria, *Noul dicționar universal al limbii române*, ediția a V-a revizuită, Editura Litera, București, 2017

Vlad, Carmen, Tămâian, Emma, *Numele proprii în dimensiunea sintactică a textului poetic în Cercetări de lingvistică*, XXXV, 1990, nr.2/1990.