LEXICAL CREATION IN CONTEMPORARY ROMANIAN LANGUAGE

Monica Borş
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 creaţiilor lexicale înţelegând, pe de o parte, numele personajelor din filmele de animaţie, iar pe de alta, cuvinte sau structuri create cu scopul de a care desemna realităţi specifice acestei lumii magice. Intenţia nu este de a prezenta teoria despre numele personajului din textul narativ, lucru pe care l-am făcut cu alte ocazii[1]. Voi enunţa doar acele idei preluate din semantica interpretativă[2] 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 (LouisHébert, Yves Baudelle, FrançoisRigolot, François Rastier, Marie-Thérèse Mathet, Christine Klein-Lataud, FrancisCorblin, Marc Wilmet), intenţia de sens care rezultă dinalegerea iniţială a numelui,relaţia care se stabileşte între semnificant şi semnificat pe de o parte, iar pe de altă parte, între nume şi text. Pliându-ne pe acest demers al semanticii interpretative (care vine în continuarea studiile de semantică modală despre nume ficţionale sau designatori nonrigizi ale lui Toma Pavel şi Saul Kripke) putem vorbi în cazul filmului animat de folosirea unor designatori puternic motivaţila fel

[1]Monica Borş, *Mitologii nominale în proza lui Mircea Eliade*, Iaşi, Institutul European, 2015; Monica Borş, *Étymo-mythologies dans l'œuvre de Mircea Eliade* **în** Philologica Jassyensia an XII, nr. 2 (24), 2016; am urmărit rolul numelui în filmul de animaţie în *Nume proprii şi creativitate lexicală*, din revista *Transilvania*, nr. 9/2014, articolul de faţă fiind o continuare, cu exemple noi şi perioade de monitorizare diferite.

[2]Este vorba de colocviul*Le texte et le nom* din ţinut 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 acţionează literatura asupra numelor proprii. Aceste studii revalorizează şi revizuiesc cele două teorii, a referinţei directe şi descriptivistă, renunţând la semantica referenţială şi urmând căile semanticii interpretative. Sunt reluate problematici ca aceeea abordată de Roland Barthes în studiul *Proust şi numele*(în *Gradul zero al scriiturii* urmat de *Noi eseuri critice*, traducere din franceză de Alex. Cistelecan, Cartier, 2006, pp. 128-142) despre respingerea naturii indiciale şi pledoaria pentru caracterul semnificant al numelui, realizarea motivaţiei fonetice, „culturale", funcţia ecumenică a numelui propriu, funcţia emblematică a raportului semnificant-semnificat, caracterul cratylean al numelui.

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

ca în basme unde transparenţa este frecvent ludică şi simplifică diegeza[3]. Am adăugat punctele de vedere cu privire la nume caelement structurant al textului narativ (al Marianei Istrate[4]), şi cu privire la adecvarea sa la personaj, pe de o parte, şi la contextul onomastic şi al operei, pe de altă parte (al lui M. Ignat[5]).

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. (Deşi literatura de specialitate consideră că numele trebuie să fie semnificative, fără a fi în întregime transparente - caz în care ar apărea ca improbabile şi ridicule – şi, în acest sens, subliniază necesitatea atenuării simbolisticii numelor[6]). În filmul de animaţie, ca şi 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 *Haideţi, tineri titani !*), la cele numele celor două clanuri de şoricei care se înfruntă într-unul din episoadele din *Jeronimo Stilton* de pe canalul Minimax, nume sugestive pentru preferinţele lor culinare: clanul *Mc Fits-Biscuit* şi clanul *Mc Gouda*, în context cu toponimul *Brânza Egipt*. În universul artei culinare din *Eu şi cei 7 pitici* în care tatăl Albei este bucătar, repere 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*, deşi în varianta originală nu există un pitic cu un astfel de nume. De altfel, numele tuturor piticilor sunt reinventate, în accord cu natura lor, alta decât cea din basm: *Beculeţ*, al cărui motto este: "inventez, produc, clonez şi repar", *Biceps* atrage atenţia asupra forţei lui fizice ("Biceps e tare ca un urs"), *Lipiciosul* se joacă tot timpul, *Mintosul* "face pe deşteptul", *Marele Mag* "e vrăjitor", *Fiţă* "nu arată banal". În *Goldie şi Ursuleţ*, personajele principale sunt evident, o fetiţă blondă, un Ursuleţ, la care se mai adaugă personaje ca: *Ţopăilă* etc. Puii de crocodil din episodul I al miniseriei *Cu fraţii Krat în sălbăticie* se numesc *Fălcuţa, Mofăila, Plescăila, Mitocana* şi *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, Caracatiţa, Raţa, Leneşa*. Numele vrăjitorilor din *Să-nceapă aventura* (*CN*) sunt: *Abracadaniel*, *Cap-Magic, Împăratul gheţii* (care stăpâneşte în *Tărâmul de Gheaţă*) şi *Marele Vrăjitor*. Tot aici există o *Prinţesă Gumiţă* care domneşte în *Regatul de Gumă* (un regat cu multe dulciuri, de aceea i se mai spune, *Regatul de Zahăr*, iar personaje reprezentative sunt *Gogoşel, Mentosan* şi *Scorţi, Căpşunică, Bere de Ghimbir*, paznicii *Banană*), *Câinele Jake*, *Marceline*, *Regina Vampir, Omul Finn* (singurul care mai păstrează trăsătura *uman* în tot acest univers), *Prinţesa Mâzgă* din *Regatul de Mâzgă*, *Prinţesa Spaţiului cu Bulgări* care poate transforma şi alte fiinţe în bulgări, prin simpla ei muşcătură, *Prinţesa Flamă* (din *Regatul de Foc*, fiica Regelui Flamă), *Trompiţă* (un elefant) etc.

În *Doamna şi Vagabondul 2* difuzat în 16 iulie 2017 pe canalul *Disney Junior* un personaj ca *Moţ* este alintat: *Moţişor, Moţulică* şi, darorită comportamentului său impetuos, *Tornadă*; Tică, un câine vagabond îl numeşte cu ciudă *Moţofraiere* (21.02).În *Sponge Bob Pantaloni Pătraţi*, *Pizza Pete* este numele unui personaj care are forma de pizza; altul se numeşte *Chiftea Krabby/ Domnul Krabbs*. *Stropitoare* este numele unui personaj din *Miss Spider* (Minimax).

[3] 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
[4]Istrate, Mariana, *Numele propriu în textul narativ*, Napoca Star, Cluj-Napoca, 2000.
[5] Ignat, Mihai, *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universităţii din Braşov, Braşov, 2009
[6] Yves Baudelle, *Sémantique de l'onomastique fictionnelle: esquisse d'une topique*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *op. cit.*.

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

Draculaş, vampirul iepuraş, 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 intenţiei: *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 similarităţile dintre două feluri de mâncare; astfel, domnul *Taco* din *Sponge Bob Pantaloni Pătraţi* este un bucătar de burrito : Domnule Taco, îmi daţi 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 excelenţă, a aceluiaşi parcurs analitic ca şi creatorul; diferenţa este că traducătorul trebuie să restituie textului în limba-ţintă acelaşi rol pe care numele propriu îl joacă în opera de origine[7]. Sunt situaţii 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[8] afirmă numele ficţional nu poate fi considerat ca lipsit de sens şi, în felul acesta, să scape procesului de traducere. Demersului onomasiologic al romancierului care alege toponimia şi antroponimia propriei cărţi îi răspunde demersul semasiologic al lectorului care găseşte în forma numelui sau în referinţele şi conotaţiile 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 şi existenţei cuvântului ecvestru în limba română, ceea ce face posibilă înţelegerea sensului; în acelaşi serial, *Ponyville*, oraşul poneilor, este înţeles chiar de copilul necunoscător de limbă engleză pe parcursul vizionării serialului.

În situaţia în care numele nu sunt traduse, se menţine hipocoristicul din limba engleză: În *Haideţi, 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 Pătraţi* are parte doar de o traducere parţială (în titlu), lucru cu atât mai de neînţeles cu cât, în timpul derulării serialului, personajul este numit *Burete Bob*.

Numele apar adeseori nearticulate, fie că este vorba de numele unor obiecte: *Supermixe*r nu are nici Dumnezeu, nici stăpân. (*Minimax*, 23 iulie 2017, 19.14), fie că este vorba de numele unor animale: *Oiţă*, *Dragonel* (în *Doctoriţa Pluşica*), *Pisoi (Catboy)*, *Bufniță (Owlette)* și *Șopi (Gecko)* din *Eroi în pijamale*. În această serie, trei copii, Connor, Amaya şi Greg, colegi, vecini şi prieteni, se transformă noaptea în supereroi şi îşi 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 pentu a reda ceea ce în semantica modală poartă numele de setul de proprietăţi al personajului. Studiile de onomastică a textului literar au evidenţiat că faptul că supranumele implică un grad sporit de intenţionalitate a autorului, fiind definite ca „semne onomastice nonarbitrare, mecanismul care face posibilă asociaţia dintre nume şi referent fiind evident”[9]. Ar fi de adăugat faptul că supranumele are avantajul unui semantism mult mai evident, deoarece încorporează mult mai plastic trăsăturile

[7] Christine Klein-Lataud în *Nom propre et traduction*, în Martine Léonard, Élisabeth Nardout-Lafarge, *op. cit.*
[8] *Ibidem.*
[9] Mariana Istrate în *op. cit.*, p. 62.

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

personajului. Personajul negativ al miniseriei *Jake şi piraţii din Ţara 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*, aşadar o modalitate transparentă de redare a statutului ei aristocratic) din *Doamna şi Vagabondul 2* difuzat în 16 iulie 2017 pe canalul *Disney Junior* este *Regina lăbuţei curate* (19.35), cum o numeşte un câine vagabond de la groapa de gunoi. *În Doctoriţa Pluşica,* 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-peşte poartă apelativul: *Scufundacule* ce eşti! (*CN*, 22 septembrie 2017,14,43)

Prin calchierea pronumelui de politeţe se obţin formule de reverenţă al căror semantism se revendică din natura colocutorului. În Doctoriţa Pluşica, Oiţă îi spune unei sirene: *Solzimea Ta*. (*Disney Junior*, 1 august 2017, 15.12).În *Barbie Fairytopia în Magia curcubeului* formula de politeţe are intenţia de flatare a colocutorului, formulă care materializează lingvistic valorile acestei lumi; vrăjitoarei Laverna i se adresează cu "Ce veşti minunate, *Prefăcătoria Voastră*!" (*Minimax,* 25 iulie 2017,16.42).

Serialul *Eu şi Mia* oferă un material generos, atât în privinţa numelor, cât şi a inovaţiilor 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 poveştii unei adolescente orfane, cu o dublă identitate: una obişnuită în lumea reală, şi o alta, de elf, în Centopia. După moartea într-un accident a părinţilor ei, Mia primeşte de la mătuşa ei o carte magică, moştenită de la tatăl său. Această incursiune înseamnă la scară umană câteva minute; de obicei, Mia aude chemarea Centopiei, rosteşte formula magică pentru a intra în această lume mirifică şi, după un interval foarte scurt, reintră în lumea obişnuită.

Cu ajutorul acesteia şi al unei brăţări magice, Mia poate călători în ţinutul magic al Centopiei. Aici ea este un elf, prietenă a altor elfi, Yuko şi Mo, cu care luptă împreună împotriva maleficei Gargona şi a aliaţilor acesteia (munculuşi, lordul Dracon, Rixel etc.).

Numele personajelor prin substanţa lor fonică trimit la mitologia greacă, fără vreun sens anume; Deşi ne-am aştepta ca aceste nume să funcţioneze ca „designatori intertextuali"[10], prin referinţa lor livrescă, să actualizeze în text semele inerente[11] cu care numele vin din alte context, este situaţia în care numele, deşi cu funcţie intertextuală, îşi pierde motivarea, deoarece el nu se confirmă în noul context, şi devine doar un *denotat "accidental"*[12]. Aşa se întâmplă cu Panthea (pluralul cuvântului grecesc *pantheon*), Polytheus (numele personajului negativ pe jumătate şarpe) asemănător fonic numelui lui Polites (fiul regelui Priam şi participant la războiul Troiei) sau cuvântului politeism.

[10] Sintagma este folosită de Mihai Ignat în *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universităţii din Braşov, Braşov, 2009., p. 328: „Numele cu funcţie intertextuală este un nume care vine dintr-un alt roman şi este «umplut semantic», motivat; este situaţia unui referent ficţional deja constituit, preexistent noii ficţiuni în care intră" (p. 318). Acest tip de referent se opune referentului care trebuie *inventat de la zero* pe parcursul cărţii şi care îşi limitează rolul la nivelul unei anumite opere (p. 319) Capacitatea de evocare *intertextuală* este pusă în relaţie cu „situaţia 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 şi de Mariana Istrate în *Numele propriu în textul narativ*, Napoca Star, Cluj-Napoca, 2000., p. 34: „Deşi numele propriu are denotat unic, el poate fi ataşat, în literatură, altui denotat, primind o semnificaţie diferită (...). Stabilirea noii semnificaţii a acestor semne onomastice se face contextual, sugerând un potenţial stilistic marcant".

[11] Despre relatia dintre semele inerente şi 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.*

[12] Mihai Ignat, *op.cit.*, 291-293

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

Tind să cred că numele *Centopiei* cuprinde monemele *kéntron* centru şi *tópos,* loc, ţară, ţinut. Eludarea sunetului *r* s-a produs din cauza posibilei intenţii de a nu pronunţa tropos şi ca urmare de a nu a mai putea fi înţeles 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 Întunecaţi şi bântuită de ciumă. Un alt toponim este *Funtopia*, o insulă plutitoare cu care Rixel ajunge la ţărmul Centopiei. Numele insulei este sugestiv pentru ceea ce proprietarul ei vrea să o facă să pară (un parc de distracţii) pentru a-şi realiza planurile malefice.

Distopia (Soarele nu străluceşte în Distopia.) este locul de unde vine *Gargona* (un elf negru, generalul de război al Pantheei). Din dorinţa de a rămâne mereu tânără, *Pantheea*, regina munculuşilor, vrea să fure fildeşul unicornilor, punând astfel în pericol Centopia. După înfrângerea Pantheei, Gargona a rămas blocată în Centopia. Numele acestei creaturi stranii, aminteşte de gorgonele mitologiei greceşti, creaturi monstruoase, factori de tulburare a echilibrului universal. În realizarea artistică din *Eu şi Mia,* înfăţişarea Gargonei aminteşte mai puţin de gorgonele greceşti, şerpii din părul ei nu sunt evidenţi, ea doar atacă cu şerpi, şi aşa cum s-a observat deja, este mai mult de inspirată de pictura lui Gustave Klimt, similarităţile cu zeiţa Hygiea/Higeea fiind observabile.

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

Substantivul comun *pan* care denumeşte orice membru al comunităţii pe care o formează este obţinut prin antonomasă de la numele zeului păstorilor şi al ţarinilor, reprezentat cu coarne pe cap şi cu picioare de ţap. Deplasarea s-a făcut de la faun la numele zeului Pan, ajungând să dea numele în *Eu şi Mia* tuturor fiinţele de acest fel, constituite într-o comunitate a panilor. În *Eu şi Mia*, panul Phuddle din comunitatea panilor, asemeni zeului Pan, are coarne şi picioare de ţap şi 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 munculuşi (făcându-i să explodeze în flori colorate, asadar spre deosebire de efectul temporar al gloanţelor cu apă - picăturile dulci, armele de luptă ale elfilor - care îi micşorează pe munculuşi, trompetusa este lucrul care poate distruge fiinţele malefice), trompetusa a fost capturată, desfăcută în piese şi împrăştiată de munculuşi „până în colţurile îndepărtate ale Centopiei”din ordinul reginei Panthea. Piesele ei pot fi găsite cu ajutorul oracolelor din cartea magică, precum şi al cornului de aur al unicornului Onchao. Substantivul a fost adaptat fonetic limbii române, primind morfeme de feminin (desinenţă şi articol); în engleză forma este *trumptus* care a fost păstrat şi 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 foloseşte regele după ce a spus *trompetuşi* şi se corectează. Această secvenţă în care regele se corectează este revelatorie pentru modul de formare a acestor cuvinte, foarte asemănătoare fonetic: *munculuşi/trompetuşi-trompetuse*.

Munculuşii sunt fiinţe aflate în slujba răului, conduşi de regina lor, Pantheea, şi în aceeaşi 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 animaţie, creaţiile lexicale pot avea un referent identificat doar în filmul de animaţie (deoarece noţiunea şi cuvântul care o denumesc există doar aici: *munculuşi*,

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

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

Încuvântul *Căpcănitoarea* (din *Ben 10*, episodul *Uită-tot!)*, relaţia referenţială nu este absentă atâta vreme cât sonoritatea cuvântului şi detaliul din propoziţie "face găuri" ne fac să ne gândim la o ciocănitoare: "Căpcănitoarea: 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 absenţa traducerii *Adrenaland*.(*Ben 10*, ep. *Parcul Zombozo)* sau dezvoltă repetiţii inutile ale aceleiaşi idei: lumea *Adrenaland*, ignorând faptul că acest cuvânt, *lume*, este conţinut în toponimul englezesc. În parcul Zombozo din *Adrenaland*, care este şi numele clovnului cu "energie hipnotică", există şi un *hipnoturn* ale cărui puteri se prelungesc doar până la miezul nopţii.

Foarte multe creaţii 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 situaţiile-limită: *Magisabia-delfin* (*CN*,14 septembrie 2017, 17.42), *Magisabia - caşcaval* (17.44), *Magisabia- ceapă* (17.48), *Magisabia* mii de găurele, magisabia uscător, magisabia pungă de hârtie (17.53), şi *Excaliburger*, cea mai grozavă magisabie (17.50).

Toponimele dau dovadă întotdeauna de transparenţă totală. În *Sofia I*, episodul *Clubul de aventuri ale prinţeselor*(*Disney Junior*), toponimele sunt numite după culorile referentului lor: *Insula Albini*, *Coasta din vestul Rubiniei* .În *Jake şi piraţii din Ţara de Nicăieri* de pe acelaşi canal, toponimele se numesc: *Râul Curcubeu*, *Cascada-curcubeu*, *Râul Albatru*, *Râul Roşu*, *Râul căluţilor de mare*, *Valea Gândacilor Mari*. Pe canalul *Minimax*, pe Jeronimo Stilton, şoricelul-detectiv, ţinutul numit *Şoricezia* îl aşteaptă să descopere mereu noi enigme. Pe acelaşi canal, locul de desfăşurare a acţiunii din *Micii ponei* este *Ecvestria*. Mai rar, toponimul are în alcătuirea sa elemente de compunere din limba greacă, aşa cum întâlnim în numele oraşului Antropolis, unde se desfăşoară acţiunea din *Lego: fabrica de eroi* de pe *Megamax.*

În *Lego fabrica de eroi* de pe *Megamax*, locuitorii Oraşul Mekuhero, sunt alături de eroi (care sunt cuprinsi în titlu) nanoboţii, robomedicii, planetoizii. Cu aceste cuvinte intrăm în zona creaţiilor 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 şansă! (12 iulie 2017,16.41). "Energia esenţei de erou" (12 iulie 2017,16.42), sau esenţa *Esenţa Quaza*, odată consumată, poate fi reîncărcată. Camera în care personajul îşi poate pentru a-şi încărca esenţa de erou se numeşte la rândul ei, camera Quaza. "Esenţa ne face ceea ce suntem"(14 August 2017, 16.49), iar lipsa ei pune sub semnul întrebării identitatea eroilor (e*p. Criza esenţei*).

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

În *Eroi în pijamale* (Disney Junior), instrumentele folosite de cei trei prieteni supereroi sunt: *pogodozerul* (cuvânt format prin asociere cu bâţul pogo, având cam aceeaşi destinaţie), generator de pogodoze), *mâzgoaparatul*, *strividozerul*, *superpisiviteza* (în episodul difuzat în 17 iulie 2017,13. 56). Manevra pe care o realizează Şopi îi poartă numele:*Superşopi-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 informaţie + divertisment defineşte emisiunea dedicată în aceeaşi măsură divertismentului şi furnizării de informaţie: "Îmi place emisiunea ta, e distractivă", spune un personaj. "Mai degrabă, *informatractivă"*, corectează celălat personaj (19.42). Un preţios *răuphone* (telefon rău) îl ajută pe peosesorul lui în realizarea planurilor sale

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

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

Adeseori, creaţiile lexicale sunt rezultatul unui pur joc lingvistic: Am fost concediat. Sunt *şotier* (adică şomer) (Nickelodeon, 15 iulie 2017,22.00), *metaşoarecele*(*CN*, 15 iulie 2017, 20.52).

În Sponge Bob Pantaloni Pătraţi sunt folosite două cuvinte fără vreo legătură semantică, ultima cu intenţia/pretenţia de creaţie lexicală: E o abominaţie! Da! O *delicioşenie* (*Nickelodeon*, 15 iulie 2017,22.05) .

Probabil că de cea mai multă creativitate lexicală dă dovadă Doctoriţa Pluşica din miniseria omonima de pe *Disney Junior*, personaj despre care am mai vorbit şi cu alte ocazii[13]. Doctoriţă peste unui regat de jucării de pluş cu nume a căror transparenţă evocă natura personajului - Oiţă, Dragonel, Chiţăilă, Bronti (un brontozaur), Alună, Pufoşel, Rege viclean, Sir Curby - tratează boli ca: *braţoşita* (15 iulie 2017, 17.53), adică "o strângere de mână deviată", *rinoturtita*, pentru că un rinocer şi-a turtit cornul (17 iulie 2017, 13.20), *rotoplexia* (17 iulie 2017, 13.30, dacă rotorul elicopterului (din ep. *Echipa de intervenţie*) s-a defectat, *rotita desprinsoidă* (17 iulie 2017, 13.29) dacă roata unui căluţ de jucărie s-a stricat, *întorsădoza*! ("Am capul întors pe dos!" (16 iulie 2017, 17.38); dacă s-a dezlipit lansatorul robotului Ray, are *lansatorlipiciosită* (31 iulie 2017, 17.15), dacă s-a stricat cheiţa Sirenei, are simptomele bolii *cheiţă blocatoză* (1 august 2017, 15.16) şi nu mai poate înota, dacă Louie, telefonul de jucărie al Pluşicăi vorbeşte prea tare, pentru că s-a stricat butonul de volum, are *vorbitoritoză*, când lăbuţa oiţei s-a descusut pentru că s-a jucat cu mobila de jucărie a Pluşicăi, are *lăbuţită 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 Pluşicăi poate fi unic, când toate personajele au un caz de *hiperţopţopăială* (16 iulie 2017, 17.44) sau o urare: "Am un diagnostic: *lamulţianioiţă*!" (*Disney Junior*, 16 iulie 2017,17.36). De asemenea, diagnosticul Pluşicăi poate fi în strânsă legătură cu numele: Chiţăilă, ai un caz de *chiţăială blocată*:…. apa poate intra, dar nu poate ieşi. (20 iulie 2017, 13.30). Alteori, unul dintre personaje este întrebat: Vorbeşti chiţăita? Nu ştiu, dar vorbesc peştita (31 iulie 2017, 17.27). Astfel de derivate definind limba vorbită de la numele animalelor se găsesc şi în *Garda felină*: papagalul Zazu ştie *elefanteza, cimpaneză* şi mai multe dialecte ale antilopelor. (*Disney Junior*, 13 august 2017, 19.38). În *Slugterra*, cuvântul *cârteţoid* este format prin compunere savantă cu elementul–oid, având semnificaţia „în formă de". (gr. e*idos*) "n-au mai văzut un cârteţoid până acum". (*Megamax*, 25 August 2017,15.02). Sunt un cârteţoid. (15.07), Un cârteţoid valorează cât şapte slagi. (15.09). Un cuvânt format prin derivare cu sufix augmentiv găsim în *Veveriţa fricoasă:* -Cine se crede veveriţoiul ăsta aiurit? . (*Megamax*, 13 septembrie 2017, 19.38).

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

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

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)

felul acesta datorită comparaţiei cu *subofiţer*): Peştera 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 calităţi ale diverselor animale care concurează la titlul de: cel mai puternic sau cel mai rapid etc. În esenţă, cuvântul este un calc al cuvântului englezesc *unBungalievabil*, şi se lămureşte mai mult prin referenţialitate decât în cuvântul original unde sensul de incredibil este mai uşor de detectat decât în cuvântul românesc.

Creaţiile lexicale se nasc adesea din asocieri insolite de cuvinte şi fără legătură semantică, ca de exemplu în seria *Eu şi Mia*, "a cincea friptură de fructe de potârniche" (Minimax, 24 iulie 2017, 19.43) sau reprezintă cuvinte inventate. Un întreg episod din *Veveriţa fricoasă*, difuzat în data de 1 august 2017 pe canalul *Megamax* se învârteşte în jurul cuvântului *snost*, cuvânt inventat de unul dintre persoanje pentru a le pune în dificultate pe celelalte. Acest cuvânt cu referinţă zero intră în numeroase contexte: Unde-i snostul tău? (19.44), Îmi împrumuţi 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 denumeşte o presupus existentă noţiune: Un snost fals (19.45), Am un snost: snostul invizibil (19.46), Asta e cel mai grozav lucru la snostul invizibil. E chiar în imaginaţia ta. (19.47) şi sfârşind cu faptul că acestui cuvânt inexistent în limbă şi denumind o noţiune inexistentă să i se creeze forma de plural: Snoştii trăiesc în imaginaţia ta. (19.50).

BIBLIOGRAPHY

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

Dimitrescu, Florica, Ciolan Alexandru, Lupu, Coman, *Dicţionar de cuvinte recente*, ediţia a III-a, Editura Logos, Bucureşti, 2013

Kripke, Saul, *Numire şi necesitate*, ALL Educaţional,Bucureşti, 2001.

Ignat, Mihai, *Onomastica în romanul românesc*, Editura Universităţii din Braşov, 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 şi funcţia numelor proprii* în *Limba română*, nr. 3/1978.

Oprea, Ioan, Pamfil, Carmen-Gabriela, Radu, Victoria, Zăstroiu, Victoria, *Noul dicţionar universal al limbii române*, ediţia a V-a revizuită, Editura Litera, Bucureşti, 2017

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

BDD-V4554 © 2017 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.31 (2026-11-23 15:11:29 UTC)