

Universitatea Craiova  
Catedra de Lingvistica  
Titlul lucrării NUMELE PERSONAJULUI ÎN BASMUL ROMÂNESC  
Doctorand : Alexandrescu Doinita  
Coordonator științific Profesor universitar doctor ION TOMA

## Rezumatul tezei de doctorat

Cercetarea noastră pornește de la premisa că numele personajului din basmul românesc este o structură lingvistică relativ *stabilă*, caracteristică unei anumite intenții de comunicare și purtătoare a unei informații nu numai lingvistice, ci și psiho-socio-culturale. Vechimea numelor și stabilitatea lor în limba noastră expresivă este legată de *istoricitatea esențială a limbii ca obiect cultural* și de importanța pe care au avut-o, în timp, povestirile cu caracter imaginar-alegoric.

Sensul numelor de personaj din basm se împlinește prin studierea **structurii de suprafață- semnificantul** și **structurii de adâncime – semnificatul-** în strânsă legatură cu *semnificatorul*. În ciuda stabilității, aceste nume au suportat, în timp, sub influența recurenței, adaptări repetate prin *resemnantizare*, conform **intenției de comunicare și cadrului general al comunicării**, caracterizat de parametri istorici, emoționali și sociali, devenind nume universal *plurivoce*, ca sens, și universal *plurifone*, ca formă.

Ca pentru orice lucrare de onomastică, metodele necesare cercetării sunt cele care îmbină științele textului literar și științele limbii. Numele personajului se structurează ca o realitate materială a limbii, sunt impulsuri interioare ale gândirii, intuiției, percepției, credințe și sentimente, turnate în substanța sonoră a limbii, conform configurației vocalismului ei și raportate la comanda socială exterioară.

Valoric, numele personajului din basm se încadrează în principiul *economiei instrumentale*, adică acela al *creării și utilizării inteligente a mijloacelor de expresie lingvistică*, un rezultat al codificării substanței semantice, prin care se acționează persuasiv *deschiderea-* în cadrul unei semioze pozitive- și *inchiderea –* în cadrul unei semioze negative, potrivit *pactului ficțional* cu receptorul.

În acest sens, numele unui personaj reprezintă metaforic *cronotopul auroral* al limbii, adică măsura unui fragment de viață surprins pentru eternizarea lui într-o *formă lingvistică stabilă ce reunește gândirea, simțirea și rostirea memorabilă*. Sunt nume acordate unor personaje imaginare prin care străbat cronotopic *ethosul, etnosul, logosul și pathosul* unui popor pe traiectoria devenirii lui istorice și culturale.

Fără a fi exhaustivă, cercetarea de față aduce precizări teoretice care vizează repere mitolinguvistice și antropolingvistice și analiza practică a structurii lingvistice a numelor de personaje prezente în corpusul de studiu din anexa I. (278, preluate din studii de referință – L.Șăineanu,O.Birlea,G.Călinescu și colecțiile de basme citate).

În acest sens, am considerat oportună studierea diacronică și sincronică a numelui personajului din basmul românesc, identificat ca *element lingvistic de rezistență* într-un *eveniment de comunicare intențională*. Numele este, astfel, un rezultat al acțiunii de *premeditare a conținutului unui mesaj în sensul codificării și instrumentalizării lui expresive* de către un *emițator autorizat* într-o intrigă de tip *euforic*. Numele personajului din basm se realizează astfel ca fiind un raport constant între o *structură de adâncime, imobilă- funcția-* și o *structură de suprafață, mobilă- identitatea*. Aparent o *serie finită*, azi, potrivit lui A.J.Greimas, numele personajului din basm își dobândește *consacrarea* prin recurență, după principiul folcloric *sursă și reflux* sau *sursă și transmițător*.

Numele personajului devine prin adaptare sistematică reperul unei ample strategii demonstrative pentru *inițiere comportamentală și sapiențială* pe diferite paliere ale istoriei, devenind un **cuantificator modal** al *efectului de mit* pe axa : **fantastic, probabil-posibil, real**. Argumentarea în acest sens se poate face în măsura în care studiem impactul alegoriei fantastice reprezentând un univers al comunicării, instituționalizat istoric prin **fenomenul povestitului**, fapt lingvistic, social și cultural, caracteristic tuturor societăților primitive.

Fără a răspunde enigmelor legate de nașterea și circulația basmelor, am considerat oportună prezentarea succintă a interesului unanim manifestat de epoca modernă față de toate producțiile folclorice și, în special de basm. Considerate ca aparținând culturii minore, intuitive, cultura *extra- muros*, opusă sistematic culturii majore-*intra muros*, aceasta din urmă mult mai deschisă valorilor cu suport teoretic, basmul și numele personajelor sale ies din anonim grație culegătorilor, dar, cele mai reușite dintre colecțiile lor vor fi cele care se vor dovedi a fi *un plagiat al oralității*, după cum le numește **G.Călinescu**. Pentru a putea redacta un basm, P.Ispirescu mărturisește ca învăța mai întâi să-l povestească, exercițiile repetate de expresivitate orală fiind obligatorii.

În Europa, basmul rămâne o producție minoră circumscrisă unei intenții de *ieșire reconfortantă din real*. Puritanii englezii au rejectat multe din elementele considerate astăzi *terifiante*, încercând, în același timp, o ameliorare a fenomenului receptării, în sensul creșterii audienței. Francezii îl preiau în jocuri rafinate de curte, în mici *feerii* sau *bagatele* corespunzând modei *rococo*, germanii îl adaptează unei demonstrații didactice pentru copii și populația rurală.

Romanticii vor fi cei care vor descoperi încărcătura de informație mitologică, etică și estetică, bogăția simbolurilor și amploarea conotațiilor, intraductibilitatea

emoției, surprinsă în clișee lingvistice, toate acestea venind dintr-un *ev arhaic, conservator și repetitiv*.

Pentru basmul românesc a trebuit să semnalăm în Prolegomene faptul că el ne parvine prin scris, că prima culegere de basme este realizată de frații **Albert și Arthur Schot** în 1845, în **Banat**, o zona *multiculturala* în care locuitorii sunt, în marea lor majoritate *bilingvi*, și, începând cu 1862, asistăm la o adevărată avalanșă de colecții de basme, unele mai *bune*, altele *mediocre*, după aprecierea eminentului om de știință **B.P.Hasdeu**, colecții care vor ocupa în literatura română, mult timp, spațiul destinat literaturii pentru copii și tineret- o literatură a libertății și a aventurii proiectate demonstrativ în ficțional, dată fiind perioada puțin permisivă în ceea ce privește libertatea de opțiune în formarea și afirmarea subiectivității.

Numele personajului din basm, categoric *anterior* acestor texte, are o istorie care îl duce într-un trecut îndepărtat, dar reperabil, foarte aproape de originile nașterii limbii și poporului român. Cercetătorii situează forma devenită stabilă a basmului românesc în perioada de dezvoltare a limbii și culturii noastre numită *straromană*. Aceste nume presupun un context *genetic și generic*, ele funcționează în limitele unui mental arhaic animist devenit prin recurență *implicit cultural*, impus prin *efectul de mit*, conservat de matricea enunțiativă universală : *A fost odata...* prin care devine nume *cuprinzător și atributiv*. Numele personajului devine astfel un fel de **sediment mnezic -argumentum a loco și argumentum a tempore, pentru conformismul unifiant și integrator al unei opere definitiv fixată în șablonul funcțiilor proppiene și pentru neconformismul particularizant , modelator și valorizator al limbii, rezultat al adaptării**.

Numele personajelor din basm sunt întrupări ale mitologiei populare românești, ele aparțin imaginarului universal și au fost invocate constant în epifaniile legate de lupta dintre *lumină și întuneric*, devenită prin timp lupta dintre *frumos și urat, bine și rău*. Astfel, Soarele și Luna sunt numite *Făt-Frumos și Ileana Cosânzeana. Baba-Cloanța, Inia Dinia, Muma-Pădurii, Jumatate, uriașii binevoitori* sunt reprezentări ale forțelor htoniene, bivalența lor fiind adaptată șabloanelor universale ale devenirii prin călătoria inițiativă la momentele *intrigii euforice*.

Fenomenul receptării basmului pune în permanență sub semnul întrebării **creditarea pactului ficțional cu cititorul**, care, potrivit intenției autorului, *impune suspendarea neîncrederii exprimată expresiv prin opozițiile **basnă-basm și basm-poveste***. Mutațiile de ordin istoric, social și cultural au transformat structura exterioară, reprezentând identitatea eroului, adaptând-o sistematic și expresiv la substanța ideatică a basmului pe axa : *erou mitic- erou istoriat -erou producător*-numele funcționând ca un *stimul stereotip* prin care se pot accesa deliberat și pragmatic structurile polarizante ale mentalului, de la numele **invocat**

**apotropaic-** la numele **evocat- istoric și demonstrativ**, acest demonstrativ fiind **didactic, ludic și estetic**.

Cercetarea noastră studiază paradigma numelui personajelor principale pornind de la registrul grav- *sermo gravis* până la *sermo humilis*, remarcând semele fixe și semele mobile care au permis adaptări repetate ale identității funcției șablonate. Prin resemantizări consecutive necesității de adaptare la situația de comunicare, **numele imaginar, suspect de semidivinitate** devine **nume reperabil, candidat la notorietate**.

Considerând aceste precizări teoretice asupra **funcției** numelui deosebit de interesante, am studiat structura numelor de personaje, pornind de la categoria morfologică de bază, **substantivul comun**, analizând clasificarea lui istorică și semantică, apartenența la categoria **concret**, **derivarea cu sufixe diminutive și augmentative, conversia, opozițiile de gen și număr, articulat – nearticulat**. Am identificat, astfel, **nume monolexematice**: *Măr, Păr, Afîn, Dafîn, Neghiniță, Aflatul, Măzărel, Cotoșman, Greuceanu, Arăpușca, Lăptița, Stăncuța, Ocheșica, Pipelcuța, Flămanzilă, Gerilă, Setilă, Ochilă, Tăleruș* și **nume plurilexematice**: *Muma-Pădurii, Sfarmă-Piatră, Impăratul Roșu, Impăratul Galben, Impăratul Verde, Zâna Zânelor, Statu-Palmă-Barba-Cot, Baba- Cloanța, Stan Bolovan etc.*

Formate pe baza unor afinități semnificative ce reprezintă manifestarea unor **intuiții estetice în limba ce se adaptează cronotopic mentalului colectiv** și care se implinesc semantic prin mobilitatea evidentă a conotațiilor, sintagmele nominale- nume de personaje- au la baza construcții:

-cu **substantiv în genitiv**, prin reduplicare se obține efectul de superlativ al *ierarhiei*, al *stării* sau al *calității*- **Floarea Florilor, Zâna Zânelor, Zmeul Zmeilor**. Același efect îl obține și postpunerea lexemului *pământ* în genitiv: **Faurul-Pământului, Zmeoica –Pământului, Foamea –Pământului, Setea-Pământului**;

-cu **substantiv în acuzativ**, în acest caz se pune problema alegerii prepoziției, în nume ca Galben- **de**- Soare sau Galben- **de sub** –Soare, Voinic –**de**- Tei, Voinic- **de** -Plumb, Omul-**de**- Piatră, prepozițiile subliniind, indiscutabil, legătura parte-intreg.

- prin juxtapunerea **adjectivului calificativ**- de *consacrare* - l-am numit noi: *frumos, viteaz, voinic, nebun, isteț, năzdrăvan care se constituie ca indice cuantificator al stării de imaginar- posibil-real* pe axa mitic-eroic-ludic;
- juxtapunerea **adjectivului calificativ nume de culoare**.

Analizând paradigma adjectivului nume de culoare, observăm că fiecare din cele cinci culori: alb, negru, roșu și galben pot organiza semantic nume de personaje, prin *relatii de selecție și afinitate*. Juxtapunerea adjectivului nume de culoare

instituie o autoritate a luminii, a VIZIBILULUI, ca **spațiu, volum și contur, dar și a INVIZIBILULUI, ca temperament, caracter, comportament** *Roșul* este, de exemplu, un indice al caracterului impulsiv, nestatornic, instinctual, el va fi întotdeauna un avertisment în basm. Culoarea *alb* este o culoare de *adevăr*, *verdele* este mediul inconjurator, *viul oamenilor*, ierburi de hrană și leac, *galbenul* este strălucirea metalului topit, *negrul* este întuneric, neștiință, iad.

Numele construit prin **sintagma verbală** are, cel mai adesea, o structură de tipul : **verb predicativ tranzitiv + complement direct** : *Sfarmă-Piatră, Clatină-Munți*, cu variantele *c Scutură-Munți* și *Bate-Munți-in-Capete, Strambă-Lemne* sau **verb intransitiv + complement circumstanțial de mod exprimat prin adverb**. Numarul de adverbe întâlnite în aceste structuri denomninate este foarte redus, cele întâlnite fiind : *bine* și *repede*. Aceste nume sunt **zoonime**, ele motivând o evidență a legăturii pragmatice om- animal domestic, într-o perioadă istorică în care populațiile din nordul și sudul Dunării erau cunoscute ca mari crescători de oi, oaia era un element vital, laptele și branza constituind adeseori obiecte ale trocului.

*Aleargă-Repede, Aude-Bine, Vede-Bine* sunt numele câinilor ce apără casele Sfințelor Miercuri, Vineri și Duminică.

Numele personajelor realizează **relații de sinonimie**, o sinonimie a *echivalenței*, a *vecinătății* sau a *asemănării*, inevitabilă, demonstrabilă paradigmatic prin adaptările subiective succesive ce apar în comunicarea orală în segmentul *sursă-reflux* și care se manifestă în toate compartimentele limbii, nu numai în vocabular, ci și fonetic, morfologic și sintactic. În registrul expresiv subiectul emițător găsește posibilități nelimitate de adecvare a conținutului- *stabil*- la forma- evident eliberată de constrângeri. Astfel, din noi cerințe de *identificare, izolare* și *insolitare* apar nume noi, nume ce se desfășoară prin expansiune, utilizând rima interioară, *nume inhorbotite*, le-am numit noi, precum cel al lui M.Pompiliu : *Ileana Cosânzeana -floarea din cosiță-i cânta noua împărății ascultă* cu varianta regională : *Ileana Cosânzeana, din cosiță ruja-i cânta, stă Soarele și-asculta* din basmul lui A.Vasilie *Povestea lupului năzdrăvan și a Ilenei Cosânzene*. În aceeași serie se înscriu și nume ca *Petrea Făt-Frumos, stebă de busuioc naăscut la miezul nopții*, identificat de O.Birlea și variantele de nume găsite pentru a delimita și anula expresiv în registrul comic numele căzut în derizoriu al *zmeului mic*- piticul răutacios.

Structura numelui personajului din basm presupune și o **relație de antonimie**, aceasta fiind un procedeu caracteristic literaturii demonstrative, precum **basmul și mitul**, ficțiuni ce structurează întreaga cultură arhaică pe *principiul dualității generice*. Numele personajelor realizează arhetipal și simbolic mai multe nuclee semantice de opoziție precum : *divin-muritor ; frumos-urât ; bine-rău ; luminos-întunecat ; harnic- leneș ; isteț -prost*.

Numele personajelor realizează însă și *relații de pseudo-antonimie* stabilind *relații de contradicție, de contrarietate și complementaritate*.

Evident toate aceste nume se realizează ca variante, fiind certitudinea unor operații mentale superioare de *selecție repetată* pentru **adecvarea formei la conținut**. Nașterea numelui este astfel legată nu numai de zămislirea sunetului semnificativ- **latura sonoră, sensul material, verbal și intonațional**, acesta din urma **improvizatoric**, deci **spontan**- ci și de orientarea sa axiologică. Numele personajului operează în plan mental **aprecierea și valorizarea** bahtiana, numele personajului se constituie într-un un *decodor mental* ce acționează asupra componentelor volitiv- afective ale personalității, generând comportamente și atitudini general umane față de **o judecată de valoare** prin *închidere* sau *deschidere, condamnare* sau *consimțire, recunoaștere și admirație, venerație* sau *sanctiune, ajungând până la eliminarea elementului perturbator al valorii*.

Un alt capitol al lucrării este consacrat cercetării **câmpurilor lexico-semantice-fragmente**, subansambluri, mulțimi din ansamblul lexical al unei limbi având **primele doua seme comune și funcționând ca un arhilexem sau hiperonim**. Subsumate unei viziuni valorice, câmpurile lexico-semantice ale numelui personajului sunt tributare unui **camp conceptual** ca un *summum de experiența tipizată, asimilată și organizată* și unei libertăți de alegere și interpretare subiectivă. Inventarul de nume ale personajului corespunde unor **nucleu de interes semantic** argumentat și codificat potrivit intențiilor și registrului de comunicare. Numele de personaje compun **câmpuri lexico-semantice monoparadigmatice** cum sunt cele analizate având ca **hiperonim** sau **arhilexem** numele comun *plantă*, numele construite cu ajutorul *adjectivelor nume de culoare*, nume ce reprezintă *fenomene meteorologice și diviziuni cronologice ale zilei*, numele în componența cărora se întâlnesc *elemente ale corpului uman (cap, mână, barbă, cot, deget, limbă, ochi, inimă)* și **câmpuri lexico-semantice pluriparadigmatice**, neomogene, cum este cel al *autorității* în care analizăm numele acordate *impăratului, moșului, babei, Sfintelor* și cel al gradelor de rudenie : nume ce evocă prezența unui *strămoș, unchi sau matușă : Fătul-Babei, Fata moșului și fata babei, Țugulea fiul unchiașului și al mătușii*.

Lucrarea analizează și paradigmele devenirii eroilor principali : *Făt-Frumos, Ileana Cosânzeana și zmeul*, numele lor punând în evidență direcțiile de resemantizare în funcție de orientarea pragmatică și istorică a orizonturilor de așteptări ale receptorului.

Direcțiile de resemantizare a numelui personajului din basmul românesc urmăresc triada *erou mitic, cavalier feudal și erou producător* a lui **G.Durand**.

Astfel, numele personajului din basm instituie în subliminal ideea de *divin* sau *semidivin*, numele din această categorie reiterează sistematic *descendența divină* sau *semidivină a eroului* prin evocarea frumuseții ca perfecțiune și armonie de

sorginte divină, a protecției exersata de animalele- totem, *părinți genitori sau hrănitori*.

*Numele figural-evocator, născut din rațiuni istorice de apărare, organizare și consolidare a formațiunilor statale incipiente, suspect de a fi eponim -potrivit lui N.Iorga,* permite apariția unui prenume însoțit de deicticul personal *cel*. *Praslea cel Voinic , George cel Viteaz , Ciobanașul cel Isteț* realizează identificarea individului prin insolitareade tip : *destin ilustru, memorabil, exemplar, evocat constant si demonstrativ*. Acest deictic al insolitarii , o caracteristică a numelor proprii ilustre în Europa feudalității timpurii, asociat numelor comune precum *prâslea, ciobanasul, croitorașul* aduce în subliminal ideea de **destin posibil**, accesibil.

Numele în registrul *ludic*, apărut ulterior din necesități de *socializare și dezinhibare*, confirmă o altă strategie a persuasiunii care îl determină pe emițător să pună *temporar și demonstrativ* sub semnul întrebării *valoarea* reprezentată prin numele eroului, acesta devenind, astfel, doar un *candidat la popularitate* .

*Evocarea din rațiuni estetice a unor nume de personaje populare în basm de autor sau în alte opere literare aparținând altor genuri produce întotdeauna un anamnesis cultural și afectiv valorizator .*

Ultimul capitol cercetează numele personajului din perspectiva *funcției expresiv emotive* a limbii, ca moment al evoluției limbii literare. Numele personajului se remarcă printr- o expresivitate *neintenționată*, rafinată de recurență ca rezultat al adaptării perpetue a conținutului la formă. Am acordat atenție **diminutivului** subliniind valorile lui *etice și estetice*, ca marcă a afectivului, raportului **denotativ**-obiectiv, restrans și **conotativ**- subiectiv, nelimitat și **dimensiunii limbajului poetic** specific *oralității primare*, cercetând într-o alegorie universală **insemnele etnicității noastre conceptual- lingvistice** din numele unor personaje ce reprezintă *metafora mitologică transpusă folcloric* și supusă devalorizărilor succesive datorate recurenței, *epitetul, sinecdoca și metonimia, catahreza și personificarea*.

Prestigiul de care s-au bucurat în epocă a făcut ca numele personajelor să fie păstrate și dincolo de text prin **antonomază**.

Numele personajului din basm se realizează semantic nu numai la nivelul textului ca :

- stări ale semnificatului** stări care tin de continutul conceptual generic ;
- stări ale semnificantului** - fonem, morfem, lexem, enunt, paragraf ;
- stări ale semnificatorului** – **Agentul** - *prim, secund sau terț*,

ca mișcare, transformare, reinvestire de sens prin adaptări repetate la interese de comunicare diferite, corespunzătoare unor perioade istorice și culturale relativ întinse ca spațiu și timp.

Concluziile pun în evidență structura semantică **stabilă** a numelui personajului ce realizează o *caracterizare compactă* a raportului **funcție-identitate**. *Pluridenominația* sau *polionomasia* fenomen caracteristic producțiilor orale reprezintă în plan mental, potrivit lui **E.Coșeriu**, *nevoia de adecvare între un statut ideatic ideal și un indice de stabilitate în interpretare* la necesitățile limbii.

Numele personajului din basm reprezintă într-o lectură modernă o adevărată școală a cunoașterii și emancipării emoționale, o adevărată *cale regală* a călătoriei inițiatice, condiție și prag al atingerii seninătății.

Cercetarea noastră a pus în evidență *literaritatea numelui* personajului din basm relevând axa *mimetică, expresivă și retorică*, raportându-se la *valorile oralității primare*. Doar limba poate dezvalui cum *istoria imaginarului* poate deveni *istoria cugetării* și cum, din **legitimat**, numele personajului poate deveni **legitimator**.

Astăzi basmul este considerat un *produs defazat*.

Departate de plinătate oralității subiectului emițător, intriga sablonată proiectată în fantastic nu mai este un mod de cunoaștere a lumii reale și de poziționare valorică a sinelui. Saturația prin uzitare și factura improvizatorică de necontrolat au dus, de altfel, la degradarea tuturor producțiilor populare.

Basmul nu mai reprezintă astăzi interes ca produs estetic generator de emoție, deși *literatura fantasy* este o alternativă pentru tineretul de pretutindeni, adepți ai *aventurii fără frontiere*. Asistăm la succesul unor producții care folosesc strategiile de **reconfortare psihologică** ale basmului. Anularea unor conflicte reale și reabilitarea unui *eu* vulnerabilizat de constrângerile sociale prin intermediul fantasticului este o rețeta de succes pentru mulți scriitori contemporani: **J.R.Rolling**, autoarea lui *Harry Potter*, **J.R.R. Tolkien**, **F.Herbert**, **T. Pratchett**.

Numele din basmul universal vehiculează un conținut de gândire și trăire valorificat în limbă. El se înscrie într-un sistem de **reprezentări simbolice** în continuă adaptare istorică pe axa **inițiere- evocare- joc**, conform tiparelor **imaginarului arhaic universal și efectului literarității lui**. Este ceea ce J.Starobinsky numește *algoreza ascendentă*, adică saltul de la *ignoranța primitivă la cunoașterea codificată*. Numele personajului realizează la nivelul textului euforic o caracterizare relativ *stabilă și compactă* prin cumuli de *seme fixe și mobile* care îi permit să funcționeze ca *vector de mișcare*, ca un *deget întins*, potrivit conceptului de *toposensitivitate* al lui **U. Eco**, spre finalitatea cu *happy-end*.

În careul semiotic al semnificației narative, potrivit analizei lui **A.J.Greimas**, numele personajului construiește relații de

-*contrarietate, ca fiind situat între **real** și **fantastic** ;*

-*contradicție-ca fiind situat pe axa **real-non-real** ;*

-*complementaritate-ca fiind situat pe axa **real-non-fantastic**.*

Conținutul semantic al numele personajului se realizează într-un climat afectiv de siguranță, el se instalează în structurile decizionale ale sinelui permitând *saltul cognitiv* de la **cunoasterea si interpretarea literală la interpretarea metaforică**, în sensul ca permite recunoașterea și poziționarea corectă prin aderarea la valori.

Din perspectiva basmului românesc de autor sau cult, numele personajului dezvăluie apartenența la un sistem estetic și filozofic personal, pentru care basmul popular este un element de provocare.

Astăzi, pentru cercetător, semnificațiile numelui personajului din basmul cult sunt prilej de *anamnesis estetic*. Numele poate fi astfel un *interludiu liric*, ancorat puternic în *mitologie* și în *poetica romantică*, așa cum îl găsim în basmul lui **M.Eminescu** , un *exercitiu de genială virtuozitate lingvistică* la **I. Creanga** , un *mijloc de persuasiune didactică* la **I. Slavici**, *incursiuni umoristice* la **I.L.Caragiale** sau *evocator de simboluri culturale* la **Al.Odobescu**, **B.St.Delavrancea**, **V.Colin**, **V. Eftimiu**.

Numele personajelor din **basmul cult** preia prin încarcatura de seme specifice funcțiilor fixe ale personajelor *semnificatul*, plasându-l demonstrativ în cronotopul specific ales de autor : **mitic**, **istoric**, **ludic**, acordându-i deplina libertate a *semnificantului*. Numele acestea se adaugă firesc paradigmei numelor eroilor populari, *identificator*, *provocator* și *memorabil*, *expectativ*, ca o recunoaștere a conținutului și expresivității lui poetice.