Un limbaj plin de magie

Monica BORŞ

Universitatea „Lucian Blaga" din Sibiu, Facultatea de Litere și Arte
"Lucian Blaga" University of Sibiu, Faculty of Letters and Arts
Personal e-mail: monica.bors@ulbsibiu.ro

A Language Full of Magic

The (present) study undertakes an investigation of the strategies used in magic-themed cartoons: interactivity, the mellowing of emotionally impactful images through various linguistic means (words with strongly negative meanings are rendered innocuous // some words are purged of their negative meanings; diminutives, superlatives, positive epithets are lavishly used, etc.). It also discusses the recurrence of the word "magic" and all its inflected forms // all its paradigmatic variants, of its lexical family, as well as of other words within its lexical field. All these converge towards the prospect of a brand new understanding of // approach to evil, where we no longer speak of dark forces, but rather of being different: wizards, vampires, and the famous Dracula have become cool, or at least kind, accommodating characters who want to integrate with people/human beings and be treated as their own kind, yet without having to give up what makes them different.

Keywords: magic, animated cartoons, interactive characters, positive meanings, word frequency

De la nevinovatele "trucuri de magie" ale zânelor Disney până la magia neagră din *O lume dispărută*, magia este un ingredient nelipsit din desenele animate ale micilor auditori. Aceştia sunt întrebaţi: "Credeţi în magie?" (*Spioanele*, difuzat pe *Disney Channel*), sunt îndemnaţi: "Fă magie! Fă magie!"(*Frozen*), sau "Eliberează magia! (aşa cum face Elena din Avalor de pe *Disney Channel*), le sunt prezentate numere de magie performate de Zigby sau Tom (*Numărul de magie a lui Zigby*, *Tom şi copacul fermecat*). Personajele sunt vrăjitori, vampiri sau demoni, merg la şcoli de magie (*My little Pony: Friendship is magic*), învaţă sârguincios şi disciplinat vrăjitoria, folosesc obiecte care să valideze vraja. Din arsenalul vrăjitoriei: amuleta (de care se serveşte atât angelica *Sofia* cât şi demonul Abadeer, tatăl prinţesei vampir din *Să înceapă aventura!* pentru a o transforma pe fiica lui vampir într-o fiinţă demonică), licoarea magică (*Eu şi cei şapte pitici*), cartea magică (grimoarul din *Ben 10*, sursa puterii personajului negativ[1]). Imperative, întrebări care afirmă, îndemnuri de a empatiza cu această lume ("Vezi vrăjitorii şi creaturile tale favorite!"; "*Disney Junior* prezintă un moment magic cu Vampirina", "Nu rataţi un alt moment magic şi urmăriţi *Vampirina* la *Disney Junior*!"), au funcţia de a circumscrie un spaţiu în care interactivitatea este mecanismul principal de cooptare a micului spectator.

Între serialele interactive, *Tom şi copacul fermecat* îşi are acţiunea într-o lume minunată, Treetopolis, un trunchi de copac. Aici se petrec aventuri extraordinare, peripeţii şi dezastre. În situaţii-limită, Tom pune lucrurile în ordine folosind magia care nu poate acţiona decât cu ajutorul micilor spectatori. La comanda lui Tom, ei trebuie să rostească formule magice în timp ce fac mişcări Tree Fu; iar scopul este unul măreţ: "Tom are nevoie de voi /Să salvaţi lumea!" şi nu se poate realiza decât prin cooperare: "Avem nevoie de magia acum/ Împreună reuşim oricum/ Când vă mişcaţi produceţi magie/ Şi simt cum mi-o trimiteţi mie (*Minimax*, 25 iulie 2017, 13.02).

Verbul modal este mijlocul de gramaticalizare a necesităţii: "*Trebuie* să folosim magia din lumea largă.



E momentul pentru magia de ajutor" (*Minimax*, 25 iulie 2017, 18.42). "*Trebuie* să folosim magia din lumea largă. E timpul pentru vraja de superblocare", iar imperativele funcționează ca mijloace de redare a actelor directive: "Spuneți: superblocare pentru a trimite magia la mine" (**Minimax,** 25 iulie 2017**,** 18.49). De fiecare dată, sunt descrise mișcările (pe care copiii trebuie să le facă, apoi să le repete) asociate rostirii formulelor magice care vor face posibilă mișcarea fluxului energetic.

Vraja pe care o face Tom este de mai multe tipuri: vraja *vântul aripilor* pentru a stârni vântul, *vraja gorilei* uriașe care te ajută să ridici, *vraja cârtiței deșertului*, *vraja ghepardului rapid*, *vraja păsării* care poate sufla praful, vraja *curentului-pâlnie*, *vraja-putere de elefant*: "Imitați-mă în poziție de vrajă (…) Spuneți: putere de elefant, pentru a trimite magia la mine! (…) Uau, pot să simt puterea elefantului".

Printre aceste felurite vrăji, apare și "magia roșie" asociată altei serii de mișcări pe care trebuie să le facă participanții; urmarea este declanșarea unei tornade în Copacolis. Este interesant cum sintagme ca "magia roșie" (în desenul de față) sau "magie neagră" (în alte desene) care în ocultism au o semnificație anume sunt utilizate cu atâta ușurință, eliberate de orice încărcătură negativă, deși ele fac referire la lucruri nu tocmai potrivite nivelului de înțelegere/ vârstei celor cărora li se adresează (serialul este destinat copiilor între doi și șase ani.)

La sfârșit Tom mulțumește asistenței pentru ajutor sprijinul acordat în realizarea vrăjii: "Am reușit! Mersi pentru ajutor!" (**Minimax,** 25 iulie 2017, 13.19). Le mai spune și: "De abia aștept următoarea lecție de magie roșie" (13.21). În acest fel, magia devine o știință care se învață în "școli de magie"(*Micii ponei*) sau la televizor. Lecția de vrăjitorie trebuie învățată ca orice altă lecție, de aceea, Bibi Blocksberg (din serialul cu același nume) va învăța cu sârguință, pentru că știe că numai astfel își poate ajuta semenii.

1. O primă concluzie la care pot ajunge micii spectatori este că prin magie se realizează dezvoltarea lor armonioasă; mișcările Tree Fu din *Tom și copacul fermecat* sunt gândite de specialiștii în fizioterapie și terapie ocupațională aflați în spatele serialului, intenția declarată este de a îmbunătăți dezvoltarea fizică copiilor care, chiar dacă stau în fața televizorului, pot face mișcare.

2. O altă concluzie la care poate ajunge telespectatorul este că prin magie se realizează lucruri bune. Bibi din serialul *Bibi Blocksberg* (**Minimax)** trebuie să-și învețe lecția de vrăjitorie, pentru că acest lucru o va ajuta să salveze casa doamnei Meyer de la demolare, deci vrăjile ei sunt făcute într-un scop nobil. De aceea, bătâna doamnă o așteaptă cu nerăbdare pe Bibi, singura care poate să o ajute. La sfârșitul episodului toată lumea e fericită și asta i se datorează doar micuței vrăjitoare, căreia doamna Meyer îi mulțumește cu căldură. În *Sofia I 1/8, Testul prințeselor* (*Minimax*, 13 august 2017), zâna Fauna, cu care prințesele susțin testul folosește magia pentru a lua chipul doamnei Higgins pentru cea mai importantă probă a testului, aceea a bunătății, căci cea mai importantă însușire a unei prințese este bunătatea.

3. Magia este un ingredient nelipsit al reușitei și este o armă redutabilă. Cu ajutorul magiei poate fi învins răul: în episodul 1/12 din *Bibi și Tina*, Bibi face o vrajă pentru ca personajele negative să nu câștige cursa, în *Bibi Blocksberg*, episodul din 19 iulie 2017, personajele reușesc prin vrăji să schimbe traiectoria lunii. (12.20). O broască blestemată este dezlegată printr-un descântec; se dovedește a fi Laverna, vrăjitoarea cea rea. (*Barbie Fairytopia în Magia curcubeului*). În *Noile aventuri ale lui Peter Pan*, orice problemă din lumea reală are o soluție într-o lume ideală, paralelă, în care se poate intra ușor cu ajutorul lui Peter Pan și cu puțin praf de zână Clopoțica. Zburând spre Tărâmul de Nicăieri, toate grijile cotidiene sunt lăsate în urmă. În lumea magică din Chima, există forța Chi care ajută să te transformi în ceva puternic. Sunt lucruri obișnuite în orice basm. Însă neobișnuit și neîntâlnit în basm este ca însăși calitatea de a fi bun să nu se poate realiza decât prin magie: "Să fii bun, ce ușor poate fi/ Cu un strop de magie, sigur vei reuși" (*Micii ponei*, *Minimax*). Tot astfel, "prietenia este magică", așa cum indică subtitlul serialului. Atitudinea cultivată este de aprobare fără vreun motiv de îndoială, în această direcție; personajele din *Haideți, tineri titani!* spun: "Îmi place magia" (*Cartoon Network*, 28 decembrie 2017, 15.36). Într-un alt episod, *Întâlnire-băț,* din *Haideți, tineri titani!* (*Cartoon Network*, 1 august 2017), într-o scenă de violență, Robin îi lovește pe toți prietenii lui cu bățul, Beastboy îl rupe, iar Raven încearcă să-l lipească "cu puțină magie" (*Cartoon Network,* 1 august 2017, 15.56). Robin plânge pentru bățul rupt, însă Raven încearcă să-l consoleze, spunându-i că va găsi un altul, magic. Concluzia lui Robin (și a oricui în locul lui) este: "Îmi place magia" (*Cartoon Network,* 1 august 2017, 15.59).

4. Limbajul, înțesat de descântece, formule magice,



incantații îl familiarizează pe micul telespectator cu un univers lingvistic generos în câmpuri şi familii lexicale, în variante paradigmatice ale verbului *a vrăji*, ale substantivelor *vrajă*, *magie* cu multe ocurențe în text. În *Sofia I* (3/22), difuzat pe data de 27 iulie 2017 pe canalul *Disney Junior* (în care prințesa Charlotte, sora prințesei Sofia, este blestemată de o vrăjitoare şi transformată într-o bestie; vraja e justificată de comportamentul Charlottei, şi pentru desfacerea ei e nevoie de un obiect magic, o amuletă), referirile la cuvintele în discuție se materializează în şapte unități lexicale, rostite în şase minute:"Pare că ai fost **vrăjită**". (12.23).: "De obicei, când cineva e **vrăjit**, înseamnă că a făcut ceva rău"(12.25). "Tu nu ştii cum lucrează o **vrajă**? Doar prințesa poate desface **vraja**". (12.26), "Poate că te-am **vrăjit**!" (12.26), "**Vraja** se destramă" (12.28), "Am fost **vrăjită** şi transformată în bestie". (12.39).

În episodul difuzat în 31 iulie 2017 din *Să înceapă Aventura!* (*Cartoon Network*), apar şapte unități în şapte minute: "Vin **vrăjitorii**!" (14.24), "Se vor bate cu **vrăji**" (14.25), "Ca să intrați trebuie să fiți **vrăjitori**". (14.25), "Vor lupta **vrăjitorii** cu puteri opuse". (14.27), "De ce nu vede Marele **Vrăjitor**?" (14.28), "Am reuşit. Chiar sunt un **vrăjitor**". (14.30), "Eşti cel mai mare **vrăjitor** din OO!" (14.31).. În *Bibi Blocksberg* (episodul din 25 iulie) se foloseşte cuvântul de şase ori în şapte minute: "**Vrăjile** opuse sunt puternice" (12.15), "**Vraja** de la gros la îngust" (12.15), "s-a terminat cu **vrăjile**" (12.17), "**vraja** asta nu a durat mult" (12.13), "ce **vrajă** să folosesc" (12.22), "O, **vrăjitorie**!" se sperie unul dintre personaje (12.22). Bibi face incantații, numite tehnic "exerciții" (pentru înmuierea lemnului, pentru închiderea şi apoi deschiderea uşii, pentru ca poteca să alunece, pentru transformarea casei, ca să ia cartea de vrăji din perete etc.), rosteşte "formule magice cu animale" (12.20). Cea mai mare frecvență a cuvântului am înregistrat-o în episodul din 19 iulie 2017 când, timp de un minut (12.14), au fost cinci ocurențe ale cuvântului "vrajă".

Descântecele lui Bibi din serialul *Bibi şi Tina* de pe *Minimax* încep întotdeauna cu "Eenie, Meenie" (Ini mini), sintagmă interjecțională folosită în limbajul copiilor, care dă întregului demers o aură de nevinovăție copilărească; larga circulație şi sonoritatea insolită răscumpără semantismul zero şi, faptul că traducătorul nu a mai făcut efortul de a-l substitui cu echivalentul autohton "ala – bala". În episodul din 11 decembrie 2017, în 15 minute au loc opt vrăji acompaniate de incantații drăguțe:

"Ini mini, un strănut/ne întoarcem în trecut. Ini mini un căscat/vrem să ştim ce s-a-ntâmplat." (19.39); "Ini mini, galbenă-i gutuia / Oglindă, arată-ne statuia!" (19.41);"Ini mini cum necum / Lumină să fie acum". (19.44); "Ini mini tărăboi / Paginile vechi să fie noi". (19.46); "Ini mini o pendula / Statuia devine minusculă". (19.47);"Ini mini baltă albastră / Maşinile să se oprească." (19.52); "Ini mini piper şi sare/ Statuia e din nou mare". (19.53);"Ini mini melci / Copiii poartă şepci ". (19.54)

Această strategie de a minimaliza răul şi de a-l face prietenos, de a construi imagini prietenoase prin mijloace lingvistice se reîntâlneşte în *Dracul**aş**, vampirul iepur**aş***, unde se apelează la sufixe diminutivale şi se asociază vampirul cu imaginea drăgălaşă a iepurelui. Sufixul diminutival, utilizat de două ori încadrează cuvântul vampir şi îi anulează orice posibilă trăsătură negativă sau înfricoşătoare.

Dacă sufixul diminutival se asociază cu un epitet pozitiv se obțin "cei mai drăguți vampiruşi" (Vampirina).

5. Prezentarea lucrurilor înfricoşătoare se face într-o lumină caldă, plină de haz. În episodul din 27 decembrie 2017 din *Vampirina* "O fantomă cu papion? Nu e realistic (!), dar e amuzant." (16.51), strategia se realizează prin varii mijloace lingvistice: asemănări

formale cu superlative: "Servirea e **fantomastică**" (16.52), aşezarea în contexte neşteptate: "design fantomatic" (16.51), cuvinte compuse: **speriohotel** (16.42) sau **lilidădace** (care redau ocupaţia şi sentimentele materne ale acestor fiinţe vampirice).

Mama lui Bibi din *Bibi şi Tina* (pe canalul **Minimax)** este o vrăjitoare simpatică, având toate trăsăturile (aspect, vestimentaţie) unei mame normale, atâta doar că zboară pe o mătură. O vrăjitoare şi mai simpatică este Bibi Blocksberg. În refrenul care deschide serialul omonim pot fi detectate o serie de mijloace de natură pragmalingvistică care jalonează încercarea de atragere a publicului: "Hei, priviţi, e Bibi /Şi vine pe mătură/ Bibi Blocksberg e vrăjitoare/ E zglobie, de neoprit/ Câte-o vrajă micuţă ne face/ Bucurie mare ţi-a dăruit/ Bibi Blocsberg e vrăjitoare/ E hazlie şi când e rea/ Şi oricine îşi doreşte/ Să fie vrăjit numai de ea/ Vino la noi, Bibi Blocksberg/ Vrem să-ţi zâmbim, Bibi Blocksb/Te aşteptăm/ BibiVino, vrem să ne vrăjeşti!" Vraja e ceva nevinovat, după cum o arată şi epitetul "micuţă" mai ales că ea îţi daruieşte o "bucurie mare". Trăsăturile negative sunt anulate: Bibi e "hazlie şi când e rea". Repetarea imperativului "vino" şi declararea intenţiei ("vrem să ne vrăjeşti") sunt mijloace pragmatice care fac actul ilocuţionar să aibă consecinţe perlocuţionare directe, efectul asupra receptorului este cel scontat de emiţător.

Mai relevantă este îmblânzirea imaginii răului în cazul reginei vampir, Marceline, din *Să-nceapă aventura!* Relevantă, pentru că această regină vampir care şi-a câştigat acest statut omorându-l pe ultimul rege vampir, apare în imagini puternice. Marceline este rodul legăturii dintre o femeie şi un demon (Abadeer, stăpânul *Noptosferei*). De la tatăl ei demonic, ea a moştenit puterea de a absorbi sufletele oamenilor. În episodul *Marceline cea groaznică* poate fi văzută transformându-se într-un liliac-diavol; în episodul *Foamea de roşu* (din 7 august 2017) îi spune lui Jake să o lege ca să nu-l mănânce. La întrebarea lui Jake: "- Şi te va opri să-mi bei sângele?", Marceline îi răspunde: "- Nu!". Şi îl previne cu o figură terifiantă că n-o să se mai poată abţine mult. (14.28).

Aceste imagini brutale sunt temperate de faptul că, spre deosebire de vampirii obişnuiţi, ea nu are nevoie neapărată de sânge, ci de roşu, iar sângele o atrage din cauza culorii sale. Privarea de această culoare ("foamea de roşu") apare ca justificare a acţiunii de a suge sângele celorlalţi. Pe de altă parte, prin tot ce face, Marceline apare ca un personaj *cool*; în 2016 a fost clasată pe locul al patrulea între cele mai bune personaje ale show-ului şi "cel mai cool personaj din serial". Imaginea ei în ochii publicului este: "Marceline dovedeşte că vampirii pot fi extraordinari";

În alte situaţii imaginea violentă este contracarată de considerentele morale ale personajului. În *Haideţi, tineri titani!* Robin participă la o cursă de concurenţi pe patine cu rotile pe un traseu numit "Limba demonului". Imaginea foarte intensă a drumului înfăţişând un cap de demon imens, pe limba căruia se realizează cursa ("cea mai tare şi periculoasă cursă din univers" cum o califică "tipii supertari şi cu orgoliu mare") devine doar o dovadă că răul poate fi învins când Robin ia rolele tatălui său (care pierduse cursa, accidentându-se) şi câştigă. Tot un învingător al răului este Ben 10 *(Cartoon Network)*; în episodul *O intrigă plictisitoare* (31 iulie 2017) el luptă împotriva unui monstru-şarpe care face o incantaţie, dedicată unei zeităţi numite Hexus (15.14) care vrea să stăpânească lumea (15.18). Totul este redat într-un limbaj sărac şi impropriu plin de "surprize magice", "scenarii magice": "simţi puterea magică cum trece prin mine?" "Puterea ta de transformare nu se poate pune cu magia mea." (15.18) etc.

Cea mai izbutită strategie de îmblânzire a răului poate fi observată în *Vampirina* care dă numele serialului difuzat pe Disney Junior. (Vampirina şi părinţii ei, care au nume româneşti, Roxana şi Bogdan, vin din Transilvania în Pennsylvania unde deschid o pensiune cu fantome şi spiriduşi. Ea se mai numeşte şi Bântuici, deoarece patronimul trebuia să fie în ton cu imaginea- şablon a toponimului de origine[2].) În primul rând, numele ei, Vampirina Balerina a fost ales pentru a aminti de serafica Angelina Ballerina din seria de animaţie omonimă. În al doilea rând, canalul Disney Junior expune "top 5 motive pentru care o iubim pe Vampirina!", cele mai relevante fiind: "cea mai prietenoasă vampiriţă din oraş şi vrea ca toată lumea să fie fericită", "superprietenoasă" "drăguţă cu toată lumea", "îşi ajută prietenii întotdeauna"; în concluzie: "ce mai? E vampirifică"[3].

Vampirina este o adorabilă fetiţă vampir, dotată cu o feţişoară cu ochi mari şi nevinovaţi şi codiţe în formă de aripi de liliac: „Albastră sunt, cu dinţi ascuţiţi/Dar nu sunt diferită de voi, să ştiţi!". Ideea este aprofundată în episodul *Petrecerea surpriză a Vampirinei*, unde mărturiseşte supărată: "Vreau să mă integrez printre copii şi să fac ceva cu oamenii. Dar nu vreau să-mi pierd tradiţiile din Transilvania". Nu ştim (pentru că nu se precizează) ce înseamnă tradiţiile din Transilvania,şi nici care mai e natura vampirului, de vreme ce doreşte să se integreze, dar e posibil să nu mai presupună băutul sângelui muritorilor de rând. Din acest punct Vampirina nu mai e vampir, ci doar o fetiţă care arată altfel şi atunci toate demersurile converg înspre acceptarea caracterului ei diferit.

Diferenţele dintre uman şi non/suuman, angelic/ demonic sunt şterse şi în cazul verişoarei Vampirinei, mica Nosferatu[4], alintată Nosy. Despre ea se spune: "Nosy e un înger" (Disney Junior, 27 decembrie, 16.33). După cum uşor se poate observa, figura serafică a fetiţei contracarează transformările ei în liliac sau copil-vampir, iar terifiantul nume se degrevează

de compleşitoarea încărcătura semantică (fixată nu prin etimologism, ci printr-un îndelung uzaj). Sarcina semantică o are acum hipocoristicul, nelipsit de o anume intenționalitate (Nosy/Nosy), deoarece e vorba de un bebeluș neastâmpărat care pune probleme.

Dispariția unei ultime (eventuale) rezistențe a (micului) telespectator şi, implicit, disonanța cognitivă (între reprezentarea pe care el o avea până acum şi informația noua care i se oferă) au loc în momentul în care Nosy trebuie să meargă la culcare, ca orice copil de vârsta ei: "Hai puişor să ne odihnim/ Te-aşteaptă pătuțul cald de vampir" (Disney Junior, 27 decembrie, 16.39). Concluzia (la care ajunge oricine) este introdusă printr-un modalizator ambivalent: "Poate că vampirii-copii şi copiii-oameni nu sunt aşa de diferiți. Ca şi prietenia dintre oameni şi vampiri" (Disney Junior, 27 decembrie, 16.40). Numai cine nu are sentimente poate crede altfel.

Fraternizarea cu răul nu mai are loc în scopul trecerii punții, ci pentru că şi el merită o şansă. De altfel, răul nu mai este rău, ci doar diferit. Vrăjitorii, vampirii, dragonii, balaurii care au un comportament ireproşabil, îşi oferă necondiționat ajutorul, te fac să râzi, nu pot fi decât buni. Ei au sentimente şi reacții la fel ca şi oamenii. Un dragon care îşi salvează copilul nu poate spune decât: "Slavă întunericului înflăcărat că eşti bine!" (*Boomerang*, 13 septembrie 2017, 20.25). Vrăjitorul este singurul care oferă soluția la o situație-limită ("Domnule Cedric, fă o vrajă!" îi spune Sofia, convinsă fiind că astfel lucrurile se vor îndrepta negreşit).

În ciuda acestor intenții minunate, lucrurile sunt confuze pentru micul telespectator: zânele pe care el le cunoaşte din basme sunt puse pe acelaşi plan cu forțe ale răului (Robin trebuie să ajungă a Copacul-univers care vorbeşte multe limbi, unele cunoscute doar de demoni şi de zâne (*Cartoon Network,* 27 decembrie 2017,15.38), dragonii (cu care se lupta eroul pozitiv din basme) îndeplinesc rolul pe care îl are calul în basmele populare (episodul *Blestemul prințesei Ivy* din *Sofia I*), vampirii unii sunt îngeri, alții sunt, pur şi simplu, cool, vrăjitoarele îți vor numai binele etc. Totul merge înspre o relativizare periculoasă, unde lucrurile sunt amestecate, iar rolurile, inversate[5]. Imagini drăguțe, mijloace lingvistice construiesc o strategie care are scopul de a duce discuția într-o zonă unde nu mai e vorba de forțe ale răului, ci de calitatea de a fi diferit. Iar ceea ce e diferit trebuie acceptat, în virtutea faptului că toți suntem diferiți. Probabil că în această lumină ar trebui trebuie înțeles şi faptul că (în episodul din 7 august, de pe *Cartoon Network*, 18.43), în clasa lui Clarence, unul dintre copii îi trimite o scris

Note:

1. Titlul cărții este *Grimor* (corect este *grimoar* şi înseamnă carte de vrăjitorie) *din Archemada*.
2. *Transilvania,* toponim asociat în mentalul colectiv internațional cu Dracula, este recurent în desene. (În Ben 10, toponimul este camuflat, scenariul magic se întâmplă în *Toncilvania*).
3. Un superlativ similar este termenul *cheddarific*, folosit în legătură cu şoricelul detectiv, Geronimo Stilton, despre care am vorbit în articolul *Greşeli, tendințe şi influențe în limba română de azi* (*https://old.upm.ro/ldmd/LDMD-05/Lds/Lds%2005%2022.pdf*)
4. https://dilemaveche.ro/sectiune/tilc-show/articol/nosferatu. "Nosferatu" a fost considerat de Rodica Zafiu "unul dintre cele mai celebre cazuri de <<export lexical românesc>> şi cel mai frustrant, pentru că sursa cuvântului, deşi indicată explicit ca românească, a rămas neclară, forma actuală fiind probabil rodul unei receptări şi transcrieri aproximative din partea unui necunoscător al limbii române "Autoarea menționează cele două articole ale prozatoarei scoțiene Emily Gerard, *Transylvanian superstitions*" şi *The land beyond the forest: Facts, figures, and fancies from Transylvania,* surse stabilite de cercetătorii literari a cuvântului *Nosferatu*, întâlnit în romanul lui Bram Stoker. Cuvântul, căruia nu i s-a găsit până acum un etimon în limba română, este intepretat de Rodica Zafiu ca "transcriere greşită", "scriere legată a unei sintagme" sau "lectură greşită a scrisului propriu sau al altuia".
5. Despre acest fenomen de inversare a rolurilor https://www.dzr.org.ro/mesajele-subliminale-din-desenele-animate/#

Bibliography:

Jacques Moeschler, Anne Reboul, *Dicționar enciclopedic de pragmatică / Encyclopedic Pragmatics Dictionary*, Editura Echinox, Cluj Napoca, 1999.

Zafiu, Rodica, *Cuvinte nepotrivite. Nosferatu / Inadequate Words. Nosferatu*, în https://dilemaveche.ro/sectiune/tilc-show/articol/nosferatu.

https://www.dzr.org.ro/mesajele-subliminale-din-desenele-animate/# oare "iubitului diavol".