

Jocurile de copii. Inițierea *premaritală* și inițierea în *moarte*

Drd. Delia Răchışan,

Universitatea de Nord din Baia Mare

Motto: Copilul râde: „Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!”

(Lucian Blaga, *Trei fețe*, în vol. *Poemele luminii*, 1919)

Jocul ca joc, apanajul ființei umane, este o componentă inalienabilă a culturii, o constantă de ordin epistemologic, o activitate esențială și indispensabilă pentru om, asemenea religiei, limbii, filosofiei, artei.

Operând la nivelul textului, cercetarea noastră asupra jocurilor de copii se situează la punctul de convergență a mai multor domenii înrudite: lingvistică generală, etnomuzicologie, stilistică, folcloristică, poetică, estetică.

Anumite jocuri de copii, îmbinând textul muzical cu cel poetic, relevă inițierea *premaritală* în vederea căsătoriei ori inițierea în *moarte*. Și într-un caz și în altul ne oprim asupra unui joc - cântec, răspândit și îndrăgit de copii: *Sosește-un Prinț călare* (joc de inițiere *premaritală*), *Baba-Oarbă* (joc de inițiere în *moarte*). În acest caz impresionează corespondența pieselor din repertoriul infantil cu cele ale repertoriului adulților.

a). Jocul-cântec „*Sosește-un Prinț călare*”, cunoscut și sub denumiri regionale (*Sosește-un om din Africa*, *Sosește-un domn din București*, *Două doamne din București*, *adio, dio, da*, *Venea un prinț călare*) suportă mutații funcționale; este adaptat noilor realități, preia secvențe specifice ceremonialului nupțial – *darul*, evidențiază inițierea *premaritală* în vederea căsătoriei de bunăvoie. Prin gest, cântec, dans, jocul infantil reface: alegerea, peșitul, probele, încredințarea, căsătoria. Atmosfera este de basm grație personajelor, îndrăgite, preluate din basme. Mireasa simbolizează frumusețea fizică și morală, puritatea, vrednicia, iar *darul* trebuie să fie deosebit: cercei, salbe, diademe prețioase. Calitățile mirelui: forța, virilitatea, perspicacitatea ies în evidență o dată cu depășirea obstacolelor, încercărilor grele, probelor la care este supus. Probele mirelui apar în orații, balade, basme. Jocul (re)amintit păstrează reminiscențe ale unor secvențe uitate, o dată cu trecerea timpului, ale ceremonialului nupțial:

*Zăresc un prinț călare
Bim bam bum
Ce caută el în țară?
El caută să se însoare
Care e aleasa?
Aceasta este...
Ce cadou îi oferiți?
Un bărbat cu capu' spart
Care mătură sub pat.
Domnișoara nu dorește.
Un peștișor de aur.
Domnișoara îl dorește.”
(Emilia Comișel, p. 257)*

*Sosește-un prinț călare, călare, călare,
I, ha, io!
Și anume ce dorește, ce dorește, ce dorește?
I, ha, io!
Dorește-o domnișoară...
I, ha, io !
Și anume cum o cheamă... ?
I, ha, io!
O cheamă X.
Și cu ce o dăruiește...?
I, ha, io!
Cu o păpușă după ușă,
În cap plină cu cenușă!
Pentru asta nu o dăm, nu o dăm
I, ha, io!”*

(variantă, Maramureș)

Nu întâmplător, în jocul mixt amintit, acțiunea de a mătura este atribuită peșitorului (*mătură sub pat*). Bărbatul simbolizează virilitatea, capul familiei care are dreptul de a mătura cu o mătură de fier, adică de a face ordine desăvârșită. Și alte expresii idiomatice (*fiecare mătură în fața ușii sale, mătura nouă mătură bine*) pot fi relaționate cu simbolul cu funcție curativă care restabilește ordinea, mutând / aruncând de aici-dincolo ceea ce este de prisos / necurat.

Mătura este când un atribut al vrăjitoarelor, când un obiect magic care alungă umbrele celor morți prin măturat, când un instrument adorat pentru că risipește norii de ploaie, când un element blamat de jucători întrucât alungă norocul la joc.

Ambivalența măturii ca simbol al ordinii și al dezordinii acționează și la nivelul jocului-cântec. Și în alte variante, fata refuză peștorul, de exemplu pe cel care vrea să-i dăruiască “o păpușă după ușă / în cap plină cu cenușă” (variantă, Maramureș), pentru a-l accepta pe cel care îi oferă: un peștișor de aur / un palat de aur / inel de aur etc. Ușa, fiind închisă / deschisă, accesibilă / interzisă marchează ideea de transcendență; păpușa situată după ușă este o aluzie la postura de viitoare mamă a tinerei / o reminiscență desemantizată a mitului pruncului năzdrăvan care își petrecea timpul în cenușă, precum în basmele gen *Cenușotcă*².

b). În mentalitatea tradițională românească există următoarele babe : *Baba Oarbă, Baba Gaia, Baba- Rădăcină, Baba Ciurma, Baba Cloanța, Baba Dochia*. Însuși cuvântul *babă* ne determină să facem legătura cu cultul strămoșilor. La origine, jocul *De-a Baba Oarba* a fost un joc de priveghi, un “rit de înmormântare”³, în momentul de față a devenit un joc neritual care se practică ori de câte ori vor copiii.

Fiind la origine un joc de priveghi, practicat când era privegheat defunctul și când participau maturii, tinerii, copiii, sesizăm că pentru a înțelege trecerea din lumea aceasta în lumea de dincolo, inițierea era / este indispensabilă.

Astăzi, jocul, este răspândit în toată țara și cunoscut prin variantele simplificate, prin denumirile regionale: *Ajumitul, Ajuniță, Albinița, Chimiță, De-a ascunselea, De-a cucul, De-a dubașul, De-a gnija, De-a lușu, De-a mija, De-a orbul, De-a pititea, De-a tupu', De-a leapșa, Joamnă, Jumetca, Mâța-Arsă, Mâța-Oarbă, Mija-Patca, Mojoarca, Mijoiu, Mijoatca, Motroașca, Pitulatu, Orbuțul, Pitulicica Țâța-Mâța, Țutululușu*.

Indiferent de denumire, fiecare variantă vizează același lucru – păstrarea ludemului principal (legarea la ochi), agregarea la noua stare (la aceea de inițiat). Haosul din timpul jocului devine ordine în momentul în care actantul principal (*Baba-Oarba*) descoperă prin atingere un alt participant la joc. Sunt indispensabile funcțiile de inițiere și de integrare:

„*Babă Oarbă,
Ce-ai mâncat aseară?
Pâine cu papară
Leși pe ușă afară!
Dar alaltă-seară?
Pâine cu măslină
Ia-te după mine!*”

(G. Dem. Teodorescu, p. 196);

„*Țâta-Mâța, unde-ai mas?
În cuptioraș.
Ce ți-ai ars?
Un cojocaș
Pă ce stai?
Pă spini și pă ace...*”
(P. Lenghel-Izanu, p. 220);

„*Babă-oarbă, hai la joc
Scoate nasu din cojoc!
Mâță oarbă, ieși la joc,
Scoate nasu din cojoc!*”
(E.Comișel,p.237);

„*Pe ce-ai mas?
Pe dubaș.
Ce-ai ars?
O mânecă de cojoc.
Ce-ai găsit în ea?
Două ace și-o andrea.
Două ace și-o andrea?
Na-și-o ață și-o curea...
Și-o curea
De vacă rea.
Ce-ai mâncat aseară?
Lapte cu săcară
Pe cine-oiu prinde'n toiu,
Să se facă mijoiu ”.*
(Tudor Pamfile, p. 284-285)

Ivan Evseev în *Dicționar de simboluri și arhetipuri culturale* consideră personajul *Baba Oarbă* ca fiind un personaj *fantastic*, asemănător cu *Baba-Rădăcina*, *Puia Gaia*, *Halea Malea*.

Fără a absolutiza, considerăm jocul *De-a Baba Oarba* ca fiind un joc de inițiere în moarte. La prima vedere, actantul principal pierde capacitatea de a comunica cu lumea reală – este legat la ochi, nu vede. Protagonistul capătă un nou nume, devine *Baba Oarbă*. Schimbarea numelui are menirea de a-l proteja de orice rău posibil. *Baba Oarbă* percepe realitatea, participanții la joc, prin mijloace metafizice, se identifică cu un altul din alt timp, din alt spațiu. Gestică, mimica,

pantomima devin regulile noului stadiu, în situația liminală / de prag. Pentru a ajunge de aici, dincolo este nevoie de un celălalt (relația emițător – receptor) care să determine inițierea. Jocul *De-a Baba Oarba* se desfășoară în casă sau afară, oricând, nu la o dată fixă. Metaforizând, putem compara *mâna* cu *ochiul*, căci și *mâna vede*. Actantului principal îi este afectat simțul vederii (este legat la ochi), dar încearcă să găsească un alt jucător, punând mâna pe acea persoană. Expresii ca *a pune mâna / a lăsa din mână* au înțelesul de a începe, respectiv de a termina ceea ce s-a început⁴; mână întinsă cu degetele deschise, ca cea care vrea să atingă un jucător, semnifică lipsa de unitate.⁵ Când actantul principal atinge un copil, funcția cathartică este îndeplinită, rolurile se modifică, iar jocul reîncepe.

Folcloristul german Samuel Singer consideră că personajul din jocul *De-a Baba Oarba* ar fi rămășița unui cult demonic, Johanna Drost crede că cel legat la ochi amintește de o persoană care, în timpurile primitive urma să fie arsă pe rug. Speculațiile diversificate ale specialiștilor sunt posibile datorită caracterului universal al jocului.⁶

Jocul *Baba Oarbă / De-a Mija* (rom. *a miji / sl. mijati* > *a închide ochii*), poate fi inserat în simbolistica morții. Actantul trebuie să țină ochii închiși sau acoperiți, despre decedat se spune, adesea, că *a închis ochii*, iar între gesturile rituale consacrate intră și acoperirea ochilor (feței) cu o pânză albă, de unde expresia *i-a pus pânza pe față*.⁷

Astăzi, jocul cunoaște numeroase denumiri regionale, dar s-a simplificat, lipsește dialogul, iar copiii nu mai recunosc funcțiile și semnificațiile magico – simbolice ale ludemelor interpretate.

Jocurile de copii, enunțate, incumbă, pe lângă figurile stilistice, figurile retorice și: rime, repetiții, un limbaj bazat pe eufonie, pe euritmie, un cod accesibil celor inițiați.

Indiferent de terminație (în *-a / -ea / -i / -e / -t / -m*), rimele evidențiază aspectele cuvântului. De la rimele perechi ca a doua marcă a sfârșitului de vers, „*punct de orientare și regăsire*”⁸ se ajunge la rime ecou, la rime lexicale, gramaticale ori lexico-gramaticale (*gurița - portița, era-chema, fetiță-garofiță* etc.). De obicei, pe lângă rimele exacte se remarcă și cele aproximative, cele inexacte, precum și rima zero.

Rimele, repetițiile fonetice cu un număr mare de sunete comune se numesc bogate, cele cu număr mic sărace⁹. Uneori cuvintele-rimă poartă în ele toată încărcătura de semnificații (și

estetică) a versului; în alte cazuri ele sunt neutre față de acestea, au mai degrabă o funcție ornamentală, decât semantică¹⁰.

Din îmbinarea limbajului axat pe eufonie, pe eufonie cu limbajul criptic deschis inițiatilor, din împletirea limbajului muzical cu limbajul verbal și cu limbajul nonverbal rezultă un veritabil joc de-a limbajul de-a dreptul exuberant, merit de a încânta oricând pe oricine.

Note

1. Hans Biedermann, *Dicționar de simboluri*, vol. I, București, Editura Saeculum I. O., 2002, vol. I, p. 254;
2. v.Ovidiu Bârlea, "Cenușotcă", în *Antologie de proză populară epică*, vol. II; București, Editura Pentru Literatură, 1966, p. 231-262;
3. Ivan Evseev, idem p. 203;
4. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, idem, vol. II, p. 309;
5. Hans Biedermann, op. cit., p. 256;
6. v. despre răspândirea jocului *Baba Oarba* în Africa, America, Asia, Australia, Europa, Oceania; semnificații, supoziții despre jocul enunțat, la Paul G. Brewster, art. "Baba-Oarba și rudele ei din alte părți", în *Revista de Etnografie și Folclor*, București, tom 15, nr. 3, 1970, p. 231-236;
7. Nicolae Constantinescu, art. „Folclor și literatură: jocurile de copii”, în rev. *Limbă și Literatură*, vol. I-II, Societatea de Științe Filologice din România, 2003, p. 92;
8. Gh. Vrabie, apud Nicolae Iorga, op. cit., p. 111;
9. I.M. Lotman, *Lecții de poetică structurală*, Editura Univers, București, 1970, p. 93;
10. Nicolae Constantinescu, *Rima în poezia populară română*, Editura Minerva, București, 1973, p. 49;

Bibliografie

A. Sursele textelor

- Comișel, Emilia, *Folclorul copiilor*, Editura Muzicală, București, 1982;
- Pamfile, Tudor, *Jocurile de copii*, în „Analele Academiei Române, seria II, tom XXVIII, 1905-1906;

- Teodorescu, G. Dem., *Poezii populare române*, Editura Minerva, București, 1982;

B. Bibliografie critică, teoretică și aplicată

- Paul B. Brewster, “*Baba-Oarba*” și rudele ei din alte părți, în *Revista de etnografie și folclor*, București, tom 15, nr. 3, 1970;
- Constantinescu, Nicolae, *Folclor și literatură: jocurile de copii*, în *Limba și literatura română*, vol. I-II, Societatea de Științe Filologice din România, București, 2003;
- Constantinescu, Nicolae, *Rima în poezia populară română*, Editura Minerva, București, 1973;
- Evseev, Ivan, *Jocurile tradiționale de copii*, Timișoara, Editura Excelsior, 1994;
- Știucă, Narcisa *Relații între repertoriul folcloric al copiilor și cel al adulților*, în *Studii și comunicări*, Sibiu, tom VII, 1993;