

## Dănciuț-Răchișan Delia, România

**Key-words:** *ludic manifestation, literature, the game as a game, children's traditional game, horse-rider, solar/telluric symbol, mythical/ritualistic significance.*

### 'The Horse' Game in infantile folklore and literature

#### Summary

**The present article aims at highlighting the fact that in a world invaded by strict rules which are meant to “block” the human being, the ludic manifestation and literature intervene. The former intercedes through the game as a game, which is equivalent to pleasure, and the latter through the game of interpretation, identical with the creation. In their works I. Creangă, I.L. Caragiale, I. Agârbiceanu evoke one of the most simple, loved and spread ludic manifestation in which the protagonists are the horse and the rider. The horse from the children’s traditional games appears as a solar/telluric symbol with deep mythical/ritualistic significance.**

Motto: “Puii mei, bobocii mei, copiii mei!

Așa este jocul.

Îl joci în doi, în trei.

Îl joci în câte câți vrei.

Arde-l-ar focul!”

(Tudor Arghezi, De-a v-ați ascuns, în vol. Cuvinte potrivite, 1927)

## Jocul *De-a calul* în folclorul infantil și în literatură (Ion Creangă, I. L. Caragiale, Ion Agârbiceanu)

Cel care este “altfel decât în viața obișnuită” (cf. Johan Huizinga), cel care constituie “un fel de oază în care suntem stăpâni pe destin” (după Roger Caillois), nu este nimeni altul decât jocul ca joc, “activitatea de lux care presupune timp liber” (cf. Roger Caillois).

Bățul, din jocurile de copii, poate să fie orice: șarpe, râu, linie de demarcație, undiță, pușcă etc. În jocul De-a calul / De-a caii, bățul, pentru jucător, este cal, pentru etnolog, simbol solar / htonian. Ludemul, sub aspectul semnificației sale, tinde spre polivalența simbolului<sup>1</sup>.

Ion Creangă, I. L. Caragiale, Ion Agârbiceanu, în operele lor, evocă unul dintre cele mai simple, îndrăgite și răspândite manifestări ludice, în care protagoniști sunt calul și călărețul.

1.1. Privirii panoptice, a lui Ion Creangă, nu-i scapă acest joc (jocul De-a calul) care aparține copilăriei vesele și nevinovate. Nepăsării copilului i se opune neliniștea adulților, preocupăți de problemele cotidiene: “Ce-i pasă copilului, când mama și tata se gândesc la neajunurile vieții, la ce poate să le aducă ziua de mâine sau că-i frământă alte gânduri pline de îngrijorare.” În naivitatea sa, copilul, transpunându-se în situația călărețului, își duce rolul, constituit ad-hoc / însușit prin imitare, prin învățare de la alți copii, până la capăt și transformă activitatea, specifică vârstei, într-un joc de emulație: “Copilul încălecat pe bățul său gândește că se află călare pe un cal de cei mai strașnici, pe care aleargă cu voie bună, și-l bate cu biciul, și-l strunește cu tot dinadinsul, și răcnește la el din toată inima, de-ți ie auzul; și de cade jos, crede că l-a trântit calul, și pe băț își descarcă mânia în toată puterea cuvântului...” În *Amintiri din copilărie*, ludemul reprezentat de băț este calul. În mediul rural, de obicei, obiectul ludic pe care încăleacă actantul este: o nuia / o bucată de lemn / o coadă de mătură / o tulpină de floarea-soarelui. Bățul încălecat este real, palpabil. Acesta prinde viață în contact cu actantul. Calul este hrănit, adăpat, dar și strunit, muștrat când își trânteste călărețul la pământ: “După fugă își duce calul la iesle [...] la fân [...] Dacă se împiedică și cade, l-a trântit calul. Pe el se răzbună, bătându-l” (jocul Calul, Tudor Pamfile, p. 326). Prezența jocului De-a calul în Amintirile lui Ion Creangă atrage atenția asupra răspândirii jocului în universul infantil.

1.2. În mediul urban, ludemul obiectual este o jucărie ca acel superb cal vânăt rotat din schița Vizită de I. L. Caragiale, în care se resimte nota comică. Neastăpăratul Ionel transformă salonul boieresc în loc de joacă: “merge într-un colț al salonului unde, pe două mese, pe canapea, pe foteluri și pe jos, stau grămădite fel de fel de jucării. Dintre toate, maiorul alege o trâmbiță și o tobă. Atârnă toba de gât, suie pe un superb cal vânăt rotat, pune trâmbița la gură și, legănându-se călare, începe să bată toba cu o mână și să sufle-n trâmbiță”. Atacarea jupânesei, care aduce dulceața și cafelele cu sabia, punerea sabiei în teacă, salutul milităresc, cererea de a-i aprinde o țigară, adresată musafirului căruia îi toarnă în șoșoni dulceață anunță pe de o parte zburdălnicia specifică vârstei, descătușarea tânărului de surplusul de energie, iar pe de altă parte relevă că jocurile sale constau în a-i imita pe adulți. Fiind unic la părinți, lipsindu-i alți parteneri de joacă, Ionel se joacă de unul singur, imitându-i pe maturi. Jocul său de simulare, privat de semnificații mitico-rituale, devine o activitate ludică serioasă, invadată de reguli când arbitrare, când implicite. Ludemele obiectuale (jucăriile – sabia, toba, trâmbița, mingea) nu sunt distruse de copil, dar îl ajută în încercările sale de a-i nimici pe inamici (pe jupâneasă) și îi conferă o oarecare dexteritate. Jucăriile au semnificații

<sup>1</sup> Ivan Evseev, *Jocurile tradiționale de copii*, Editura Excelsior, Timișoara, 1994, p. 9;

precise, devin elemente specifice războiului (sabia – armă; toba, trâmbița – instrumente muzicale, întâlnite pe câmpul de luptă, însă nu în cavalerie și neutilizate de un maior; mingea – ghiulea sălțătoare). Vestimentația de maior, ludemele obiectuale (în special sabia) îl transpun în postura conducătorului, a maiorului care comandă. În opinia lui Jean Chateau, faptul de a distruge oferă o satisfacție de nivel inferior, iar dezlănțuirea haotică reprezintă o modalitate de afirmare a eului.<sup>2</sup> Profesorul Nicolae Constantinescu precizează: “întreaga lui joacă se bizuie pe imitarea gesturilor cotidiene ale adulților – fumatul, exercițiile militare – o formă de mimetism cu efecte ilare. Rezultă de aici că jocurile de copii își au timpul și spațiul lor bine determinat și că, scoase din aceste cadre spațio-temporale, își pierd o parte din semnificații și își anulează în mare măsură funcția”.<sup>3</sup>

1.3. Jocul De-a caii, descris de Tudor Pamfile: “Unul ia o ață lungă, iar de capetele ei țin doi cu gura. Călărețul o apucă de mijloc. Cei dinainte se cheamă cai. Ei sar în sus, nechează [...], iar călărețul caută să-i domolească cu fel de fel de laude și vorbe” (p. 277) apare și la Ion Agârbiceanu, în povestirea “Bunica Safta” inclusă în volumul *File din cartea naturii* (1959): “Unii alergau în hamuri de sfoară, dădeau năvăvași din picioare, se opreau și nu mai voiau să meargă. Cei care îi mânau, în mână cu o biciușcă sau o nuia, strigau, smâceau din hățuri, asudau, până ce caii o rupeau din nou la fugă, stând să calce totul în picioare, cât se fereau toți din calea lor [...] cei care se joacă de-a caii se înverșunează uneori și izbucnesc pe portiță în uliță [...] Strigă tare după ei [...] Căluții nu aud, zburdă și nechează, dar de la o vreme se ostenesc și se întorc. Vin în pas pe o aruncătură de băț, apoi iar încep goana, și trec vijelios pe portița deschisă.

- Arză-vă focul! Zice bunica speriată. Cum sta înaintea porții în uliță, erau gata să o răstoarne” (p. 39, p. 41, [2006]).

În cele două descrieri predomină ludemele actanțiale, reprezentate de diverse gesturi și mișcări (sărituri, bătăi din picioare, producerea unor strigăte, dar și a unor zgomote specifice cailor – nechezatul, alergarea, goana) și ludemele obiectuale (ață lungă / hamuri de sfoară, hățuri, bici, nuia).

Călărețul, înzestrat cu bici și hamuri, rostind formula scandată, se contopește cu făptura solară. Calul pare a anticipa originea mitico-rituală a jocului: “Calul sare, sare, / Pân’ la soare” (Emilia Comișel, p. 218). Profesorul Ivan Evseev, analizând asocierea calului din manifestările ludice cu Soarele, precizează: “Caii și căluții din jocurile copiilor fac parte din marea familie a cursierilor solari din folclorul românesc care populează basmele și colindele, animă sărbătorile agrare, patronază numeroase praznice din calendarul poporului. Logica unui scenariu ludic infantil în care evoluează patrupedul simbolic poate fi descifrată numai în contextual unei ample mitologii astrale, calendaristice și a elementelor naturii, care, de cele mai multe ori, depășește granițele unei culturi etnice.”<sup>4</sup>

Calul arhetipal, simbol al vieții și al morții, legat de cele patru stihii -apă, aer, foc, pământ – invadând, atât planul orizontal (calul htonian), cât și cel vertical (calul solar / uranian) îl poartă pe călăreț de-a lungul celor doi poli: jos - sus, fie galopând de-a lungul și de-a latul lumii telurice, fie zburând prin imensul univers celest.

<sup>2</sup> Jean Chateau, *Jocurile și vârstele*, în “Copilul și jocul”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1971;

<sup>3</sup> 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. 88;

<sup>4</sup> Ivan Evseev, op. cit., p. 82; vezi colide în care apare calul la Constantin Brăiloiu – Sabina Ispas, *Sub aripa cerului*, Editura Enciclopedică, București, 1998, p. 165 - 167 (colind << Pentru fecior >>) ; p. 189; p.194 – 196 (colind << Dă băiat >>); p. 213 – 215 (colind << De flăcău >>); p. 226 – 227 (colind << A lui Sf. Ilie >>);

Calul jucăuș, năvălaș din jocurile de copii, își mai face resimțită prezența în basme ca adjuvant / având rol apotropaic (craniul de cal, înfipt în gardul casei), în colinde, în Cântecul Zorilor (rol psihopomp / mesager al morții); amintește de încurarea cailor (Bobotează), de obiceiul căiușilor (Crăciun, Anul Nou), de Sântoader / Sângiorz / Sânnicoară / Sântilie; de călușari (Rusalii) etc. Într-o lume invadată de reguli rigide, menite de a bloca ființa umană, intervin manifestarea ludică și literatura, prima prin jocul ca joc, care echivalează cu plăcerea, iar a doua prin jocul interpretării, identic cu creația.

### **SURSELE TEXTELOR**

Agârbiceanu, Ion, File din cartea naturii, Editura Dacia, Cluj-Napoca 2006;  
Caragiale, I. L., "Vizita", în vol. Momente, 1901;  
Comișel, Emilia, Folclorul copiilor, Editura Muzicală, București, 1982;  
Creangă, Ion, Opere, Ediție îngrijită și glosar de G. T. Kirileanu, E. S. P. L. A., București, 1957;  
Pamfile, Tudor, "Jocurile de copii", în Analele Academiei Române, seria II, tom XXVIII, 1905-1906;

### **BIBLIOGRAFIE**

Caillois, Roger, "Teoria jocurilor", în Eseuri despre imaginație, trad. Viorel Grecu, Editura Univers, București, 1975;  
Caillois, Roger, "Joc și sacru", în Omul și sacru, București, Nemira, 1997;  
Evseev, Ivan, Jocurile tradiționale de copii, Editura Excelsior, Timișoara, 1994;  
Huizinga, Johan, Homo ludens, trad. H. R. Radian, Editura Univers, București, 1977.