CUVINTE POTRIVITE. ASPECTE ALE UTILIZĂRII CALAMBURULUI LA PAUL GOMA

MELANIA ROIBU
Universitatea din Bucureşti

1. Observaţii preliminare

Studiul de faţă abordează problematica funcţiei ludice a limbajului, care prezintă unele puncte comune cu funcţia metalingvistică, în sensul că ambele presupun exploatarea valenţelor codului, dar în direcţii opuse: ludicul, în direcţia unei îndepărtări de la „gradul zero" al unei discursivităţi „normale"[1], metalimbajul, în direcţia dezambiguizării, îndeplinind astfel funcţia de "problem solving" (recursul la metalimbaj trădează conştientizarea existenţei unor posibile puncte slabe în comunicare, pe care locutorul se angajează să le îndepărteze, printr-o serie de indicaţii de lectură). Ludicul privilegiază elipsa şi implicitul, care generează o anumită economie de limbaj, pe când metalimbajul antrenează o redundanţă obiectivă, rezultată din necesitatea de a explicita elementele codului. Merită precizat că aceste indicaţii intervin mai ales în vederea specificării calităţii sensului şi, în mod paradoxal, mai frecvent pentru specificarea proprietăţii sensului, dat fiind faptul că sensul conotativ/figurat tinde să devină proeminent (Giora 1997: 184). Cu alte cuvinte, dacă ludicul, prin ambiguizare, constituie problema, metalimbajul, prin dezambiguizare, constituie rezolvarea problemei.

2. Obiective şi corpus

În ciuda diferenţelor amintite, cele două funcţii nu se exclud, ci se completează, aşa cum (sperăm că) va rezulta din exemplele analizate. Mai mult decât atât, ne propunem să demonstrăm că unele mărci sunt polivalente, putând fi utilizate cu ambele valori: metalingvistică (explicativă) sau ludică (de ambiguizare). O altă miză a lucrării este aceea de a investiga principalele mecanisme aflate la baza jocurilor de cuvinte şi de a le analiza pe un corpus alcătuit dintr-o carte care transpune corespondenţa electronică dintre Paul Goma şi Flori Stănescu, editoarea operelor sale în România. Alegerea corpusului se justifică prin faptul că Paul Goma este autorul unor jocuri de cuvinte inedite şi, de multe ori, spectaculoase, care antrenează mijloace dintre cele mai diverse, situate la toate palierele limbii.

[1] Se apropie, astfel, de funcţia retorică, prin cultivarea echivocului (ambiguizare).

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

3. Definiții și caracteristici

Jocurilor de cuvinte le-a fost consacrată o bibliografie consistentă; cu toate acestea, conceptul se pretează la interpretări mai largi sau mai restrânse, în funcție de autor, ceea ce face necesară prezentarea accepției cu care este utilizat în lucrarea de față, precum și a principalelor caracteristici ale sale.

3.1. Definirea conceptelor

Termenul de *ambiguitate* este, în general, perceput negativ și se utilizează cu trimitere la o structură/un enunț care se caracterizează printr-un sens obscur. Spre deosebire de ambiguitate, în cazul căreia nu se poate vorbi despre intenția de exploatare a vagului, *ambiguizarea* presupune cultivarea vagului, cu intenții stilistice. Așadar, ambiguizarea, plasată la diverse paliere lingvistice, stă la baza majorității jocurilor de cuvinte, subsumabile funcției ludice a limbajului.

Funcția ludică presupune manipularea formei (scrise sau vorbite a) cuvintelor, a semnificației lor, sau a amândurora, altfel spus, utilizarea limbii ca material fonic/semantic, care este deformat, mai mult sau mai puțin explicit în raport cu norma. Cea mai frecventă concretizare a funcției ludice o reprezintă jocurile de cuvinte, prin care sunt denumite generic fenomene textuale variate în care trăsăturile structurale ale limbii/limbilor sunt folosite şi exploatate pentru a realiza o confruntare semnificativ comunicativă între două (sau mai multe) structuri lingvistice cu forme mai mult sau mai puţin asemănătoare şi sensuri mai mult sau mai puţin diferite" (Delabastita 1996: 128). Pentru Grupul μ, jocul de cuvinte sau calamburul reprezintă o substituţie cvasi-omonimică, ce „se poate produce de la un cuvânt la o expresie complexă care prezintă particularităţi articulatorii asemănătoare sau viceversa." (Dubois *et al*. 1974: 86)[2].

3.2. Caracteristici

Patru trăsături apar ca relevante din perspectiva funcției ludice: ambiguitatea, (am)bivalența, deformarea și intenționalitatea.

3.2.1. Ambiguitate (echivoc)

Guiraud (1976: 10) definește calamburul cape „un echivoc fonetic, bazat pe o intenţie «glumeaţă» şi mai mult sau mai puţin «abuzivă», care exploatează polisemia, omonimia sau sinonimia. În opinia sa, jocurile de cuvinte reprezintă o revoltă împotriva stereotipiei, în sensul că toate jocurile de cuvinte bazate pe ambiguitate (fonetică sau semantică) presupun o deturnare a limbajului de la funcția sa primordială, contrazicând astfel ideea potrivit căreia limbajul este un mijloc univoc și imediat comprehensibil de transmitere a ideilor. Același autor subliniază că există două categorii de jocuri de cuvinte: *jeux **avec** les mots* (rime, șarade, cuvinte încrucișate) și *jeux **sur** les mots* (calamburul), ceea ce justifică afinitatea funcției ludice cu funcția metalingvistică.

[2] Vezi și Răuțu (2011: 77-78).

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

3.2.2. (Am)bivalență

Majoritatea calambururilor se bazează pe dublul sens: un termen este escamotat, la nivelul sensului sau al sunetelor, de un altul, neprevăzut (Henry 2003: 42); se trece, astfel, de la un sens manifest, dat de contextul verbal, la unul ascuns, care se suprapune celui dintâi (Henry 2003: 43), sau, în termenii lui Todorov 1978 (*apud* Henry 2003: 43), de la un sens expus/explicit (*sens exposé/explicite*) la un sens impus/implicit (*sens imposé/implicite*), cel din urmă rezultând din interacțiunea dintre contextul verbal și cunoștințele împărtășite de către locutori. Elipsa și implicitul, specifice jocurilor de cuvinte, permit exprimarea a două cuvinte (și a două idei) într-o singură formă, ceea ce face ca una dintre caracteristicile jocurilor de cuvinte să fie concizia: o singură expresie trimite la două semnificații diferite (trăsătură care evocă polisemia). Așadar, perceperea unui calambur este condiționată de existența a minimum două interpretări relevante în contextul respectiv. Este ceea ce rezultă și din definițiile propuse de Sherzer (1985: 213) şi Koestler (1980: 54), conform cărora calamburul reprezintă „o formă a unui act de limbaj ludic, în care un cuvânt sau o frază combină, în mod surprinzător şi simultan, două sensuri diferite", respectiv „asocierea unei singure forme fonetice cu două sensuri – două şiruri de gândire legate printr-un singur nod acustic" (ceea ce ar corespunde deopotrivă polisemiei și omonimiei).

3.2.3. Deformare

Jocurile de cuvinte vizează captarea atenţiei interlocutorului, deziderat atins, de obicei, prin inovaţii la nivel formal şi/sau semantic, prin exploatarea echivocului rezultat din alăturarea neaşteptată a unor cuvinte sau prin reactualizarea lor în contexte imprevizibile. Jocurile de cuvinte au reguli proprii de formare și – mai ales – de deformare, adesea aleatorii sau chiar absurde. În consecință, receptarea calamburului presupune, din partea receptorului, două operații cognitive succesive: cea de recunoaștere și cea de investigare a abaterii de la un grad zero al unei discursivități normale, implicit de decriptare a discursivității deviante generate de folosirea jocurilor de cuvinte (Dâncu 2009: 217).

Ca orice joc, și jocul de cuvinte presupune reguli, dar și o marjă de manevră cu privire la sens. Această marjă de manevră trebuie înțeleasă în termeni de distanțare/apropiere a cuvintelor față de semnificația lor convențională și față de utilizările lor convenționale. Jocurile de cuvinte sunt, așadar, de două ori paradoxale: pentru că se bazează deopotrivă pe rigiditatea regulilor și pe maleabilitate/flexibilitate (libertate creativă), pe de o parte, și pentru că utilizează limbajul, dar nu pentru a comunica un mesaj clar și univoc, ci recurgând frecvent la „accidente" de tipul omonimiei, polisemiei sau paronimiei (Henry 2003: 41), pe de altă parte.

3.2.4. Intenționalitate

Attardo (1994: 133, 134) şi Ritchie (2004: 112-116) subliniază că ambiguitatea în sine reprezintă o condiţie necesară, dar nu și suficientă pentru crearea calamburului; ei adaugă că sensurile trebuie să fie „opuse", iar ambiguitatea, creată în mod deliberat.

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

Ultima condiție se aplică și deformării/devierii de la normă, în sensul că aceasta trebuie să se producă în mod conștient și voluntar. Astfel, prin jocurile de cuvinte, „le texte se mord la queue", adică trimite la propriul conținut și la propriul cod, ceea ce evocă din nou funcția metalingvistică.

4. Mijloace utilizate pentru crearea jocurilor de cuvinte

O serie de mărci, cu deosebire cele situate la nivel grafico-fonetic, pot căpăta, contextual, valoare ludică. Este cazul parantezelor rotunde, al ghilimelelor/italicelor, care marchează fie o utilizare im(-)proprie (greșită sau conotativă), fie detașarea locutorului față de conținutul transmis (ghilimelele/italicele detașării); cu valoare ludică mai pot apărea bara oblică, apostroful,cratima, și – uneori – semnul exclamării. Mijloacele situate la nivel lexico-semantic (care exploatează omonimia, paronimia, contaminația, „derivarea etimologică"[3]) se opun jocurilor de cuvinte „punctuale" (care au o anumită autonomie semantică și pragmatică), dezambiguizarea lor realizându-se *in praesentia* (pe axa sintagmatică, unde apar diferite semnale menite să orienteze interpretarea într-o anumită direcție). Mijloacele gramaticale (morfosintactice) sunt utilizate mai rar – și, de regulă, solidar – în crearea unor jocuri de cuvinte.

4.1. Mijloacele grafice reunesc utilizări speciale (ludice) ale unor semne ortografice și de punctuație.

4.1.1. Parantezele rotunde pot avea, în afara utilizării standard (metalingvistice), și o utilizare ludică, având drept scop ambiguizarea, prin faptul că permit două lecturi: una, a întregului (deci, inclusiv a elementelor cuprinse între paranteze) și alta care conține doar elementele situate în afara parantezelor, singurele percepute ca „obligatorii" în decodarea mesajului. În exemplul următor, pronumele personal în Dativ (*mi-*), dublat de *o* cu valoare de Acuzativ neutru determină o modificare a sensului și o amalgamare a rolurilor tematice (Experimentator/Beneficiar) ale complementului indirect. Trimiterea se face, în subsidiar, la expresia clișeizată „Bine am făcut", care se pretează, la rândul ei, la două interpretări (pozitivă sau negativă), în funcție de intonație. Contextul mai larg contribuie la decodarea expresiei pe versant negativ (ironic) și furnizează încă un joc de cuvinte, situat, de data aceasta, la nivel lexical, și bazat pe antonimie (*bine... rău*), care are ca reflex, în plan retoric, apariția paradoxului:

> (1) P.G.: Așa este, îmi răspund, însă cum nu accept minimalismul, nu mi-am spus niciodată: „Ar fi putut să-mi fie și mai rău", fiindcă de când mă știu am cunoscut doar șimairăul; mi-am spus că, dacă mi-am făcut-o eu cu mâna mea, bine **(mi-)**am făcut**(-o),** așa, rău; am avut dreptate să mi-o fac *așa* – fiindcă așa e bine, așa e drept, așa e frumos (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 40-41).

[3] Coocurența unor cuvinte formate de la aceeași rădăcină (corespunde, în plan retoric, parigmenonului).

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

Mai jos, parantezele izolează un sunet cu valoare diferențiatoare, făcând aluzie la o anumită slăbiciune, comună lui Fănuş Neagu şi Mircea Dinescu. Şi aici, mijloacele grafice sunt dublate de mijloace lexicale, care pun în relație substantivele *spirit*,*spirt* şi derivatele lor cu valoare adjectivală (vezi şi sintagma *băuturi spirtoase*). În sprijinul acestei alăturări ar putea fi invocată şi situația din engleză, unde substantivul *spirit* actualizează sensuri diferite în funcție de categoria numărului: la singular, cuvântul se caracterizează printr-o polisemie bogată: „suflet, duh, fantomă, dispoziție, atitudine"; în schimb, pluralul *spirits* desemnează băuturi alcoolice foarte tari:

> (2) P.G.: N-ar fi prima oară când mi-o face Golanul Slobozean, fiul **spir(i)tual** al Fănuşului şi elev al lui Gogu-Buldogu (Rădulescu)... (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog,* p.19).

4.1.2. Ghilimelele pot avea două utilizări ludice: ele sunt întrebuințate fie pentru a semnala o utilizare im-proprie (greşită/conotativă) a cuvintelor, fie pentru a evidențiadetaşarea locutorului față de materialul (p)reluat (ghilimelele detaşării)[4]. Exemplul următor cumulează utilizările amintite, întrucât conține şi o utilizare im(-)proprie (un joc de cuvinte bazat pe polisemia verbului *a lucra*) şi o anumită detaşare a raportorului față de materialul citat. Detaşarea se asociază aici cu o reluare în cascadă a termenului a cărui adecvare este contestată, în cazul de față, verbul *a lucra*, introdus de raportor într-un joc de cuvinte bazat pe polisemie. Jocul este marcat la nivel grafic, prin utilizarea ghilimelelor franţuzeşti, şi presupune, pe lângă o figură retorică de tipul antanaclazei, încălcarea solidarităților lexicale, în sensul că verbul este construit cu un complement direct animat personal. În această reluare, lexemul *a lucra* este încărcat de cei doi locutori cu seme diferite (peiorative/ameliorative), miza acestui schimb verbal fiind tocmai aceea de a încărca diferit conţinutul semantic al termenului respectiv. Cuvântul este reluat şi reorientat de raportor, care propune o altă definiţie a termenului, de această dată, pe versant negativ. Jocul nu mai este la nivel lexical, ci la nivel discursiv şi se bazează chiar pe identitatea cuvintelor (*a lucra*), ale căror definiţii subiective sunt diferite:

> (3) P.G.: [...] Ion Simuţ (geamănul orădean al sibieleanului Nicolae Manolescu) mă îndemna înţeleptos: „Veniţi cu noi, **să lucraţi** cu noi, să greşiţi cu noi..." La care îi răspunsesem: „Să lucrez – eu cu voi? Dar voi unde eraţi când Securitatea **mă «lucra»** de-mi ieşeau ochii din cap?" (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog,* p.14).

4.1.3. Bara oblică apare frecvent ca marcă a unei relaţii de echivalenţă, alternativele propuse fiind interşanjabile. În exemplul următor, ambele cuvinte sunt acceptate în context, deşi între ele nu există o relație de sinonimie propriu-zisă, ci doar una contextuală, completată de paronimie/paronomază şi rimă:

[4]Ca alternativă, se folosesc italicele detaşării.

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

(4) F.S.: [...] Probabil îmi ziceam că despre Lăteşti am scris în alte **părţi/cărţi**, ce să mai ..., vorba ceea. (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 39).

Alteori, bara oblică apare ca o formă de realizare a comentariului metadiscursiv, care presupune faptul că unui substantiv marcat grafic prin ghilimele (corespunzând unei utilizări voit im-proprii, eufemistice) îi este atribuit numele adevărat, mai precis o suită de nume, fapt ce contribuie la corecta sa dezambiguizare printr-o structură apozitivă marcată la nivel grafic şi prozodic. Bara oblică sugerează alternative de interpretare a sensului, atribuind numele corect unei realităţi impropriu numite. Apoziţia apare într-o relaţie de juxtapunere, menită să furnizeze o „traducere" adecvată a sensului. În exemplul de mai jos, substantivul *ridicarea* primește două echivalente denotative, care anulează în mod conştient şi voluntar efectul eufemismului, marcând emfatic diferența dintre cele două numiri (conotativă, *via* eufemism, respectiv, denotativă, prin formele numirii cu alternative ierarhizate). În acest fel, raportorul se disociază direct şi emfatic de materialul atribuit, inclusiv prin apelul la un semnal grafic care atestă existența alternativei/a unor puncte de vedere diferite:

(5) P.G.: În familia noastră copilul de mine a crescut bine, frumos, drept, cu dragoste de carte – doar locuia între cărţi, oricât erau ele de puţine, apoi, după năvala ruşilor devenite şi mai puţine, prin grija *kulturarmeiţilor*, acei brigadieri, în cvasitotalitate evrei, care credeau că ne prefac în-om-nou-sovietic prin arderea cărţilor noastre „cu litere burgheze antisimite" (adică latine) şi prin **„ridicarea"/deportarea/uciderea luminătorilor: învăţători, profesori, preoţi**. (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 44-45).

4.1.4. Apostroful capătă valențe ludice atunci când marchează trunchierea, asociată cu fenomene de omonimie. În exemplul (6), apostroful pune în relație substantivul *securist* cu adjectivul *sec*, cel de-al doilea rezultând din trunchierea celui dintâi. Se exploatează, de asemenea, și omonimia, dar se poate vorbi și despre o formă de contaminație, prin includere (în sensul că *securist* îl include pe *sec*)[5]:

(6) P.G.: [...] „*domnul* Măgureanu" (aşa i se adresa Liiceanu bestialistului **sec'** încă din primele luni ale anului 1990)[…] (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 8-9).

Exemplul următor conține mai multe fragmente (p)reluate de la același locutor și întrerupte de comentariile metalingvistice ale raportorului, inserate parantetic. A doua paranteză contestă utilizarea determinantului *propria*, convergentă cu interpretarea reflexivului obiectiv („el își închide sieși", contestat anterior), dar divergentă cu ... logica, în interiorul grupului nominal *propria dezbatere*; respingerea cuvintelor citate este mijlocită de un joc de cuvinte care pune în relație etimologică substantivele *zbatere* și *dezbatere* (*via a bate, a (se) (z)bate, a dezbate*), reunite în

[5] Vezi *infra*, p. 11, ex. 14.

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

structura unui parigmenon (vezi și *infra*, p. 9, ex. 9 și p. 11, ex. 15). Cele două substantive postverbale sunt diferențiate pe baza faptului că primul implică, în opinia raportorului, un agent/experimentator individual, în vreme ce al doilea ar presupune activitatea conjugată a cel puțin doi agenți. De asemenea, ortografierea cu apostrof a substantivului ’*zbatere* ar putea fi pusă și pe seama aferezei:

> (7) P.G.: Aşadar, dezbaterea nu poate avea loc, doar pentru că Goma – intervenit târziu – „îşi închide” [el însuşi, de capul lui] **„propria dezbatere” [eu, naivul, care credeam că o dezbatere se realizează în cel puţin doi, de unul singur: fiind o ‘zbatere...],** „fiind excesiv, nedrept, injurios”! (Flori Stănescu: *Paul Goma. Dialog*, p. 123).

4.1.5. Cratima se utilizează uneori pentru a marca un joc de cuvinte situat la nivel grafico-fonetic (în fonetică sintactică), exploatând omofonia („trompe l’oreille”). Rolul ei este acela de a atrage atenția asupra unor legături reale (etimologice) sau întâmplătoare între cuvinte ale căror corpuri fonetice sunt identice sau foarte asemănătoare, îmbinând, aşadar, utilizarea metalingvistică cu cea ludică. În exemplul următor, jocul se stabileşte între adverbul de mod simplu *estetic* şi omofonul său compus prin juxtapunere *est-etic*, acestuia din urmă corespunzându-i o glosă de tipul „etica (specifică) estului”:

> (8) F.S.: Cred că în România ar trebui să fie săpate în piatră, la intrarea în şcoli, vorbele care rezumă atât de cutremurător memoria suferinţei (şi **estetic** şi **est-etic**, aşa cum le place criticilor noştri!), îndemnând la vindecarea amneziei [...] (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 42).

4.1.6. Semnul exclamării poate apărea parantetic, pentru a marca un uzaj im(-)propriu, deci o greşeală, sau un joc de cuvinte. Aici, atrage atenția asupra unor nuanțe care altfel i-ar putea scăpa receptorului: jocul de cuvinte stabilit între adjectivul *verzi* şi substantivul *verze*, utilizat peiorativ-ironic. Mijloacele grafice (semnul exclamării) se combină cu cele morfologice (flexiunea), eventual şi cu cele situate la nivel lexical (vezi relația etimologică dintre *verde* şi *varză*)[6]. Se remarcă, în exemplul următor, şi un joc de cuvinte realizat la nivel lexical: coocurența unor cuvinte (*îndulcit* şi *dedulcit*), provenite de la aceeaşi rădăcină (adjectivul *dulce*) corespunde unei figuri retorice de tipul parigmenonului:

> (9) P.G.: Ce limbă se vorbea în satul meu? Oricât de **îndulcit** aş fi de o întrebare ca aceasta, de **dedulcit** la vorbe bune, nu-mi pot stăpâni supărarea, mânia, furia, chiar invectivările provocate de unii români-verzi (dar de **româncele-verze!)** (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 51).

4.2. Mijloacele lexico-semantice sunt utilizate, în general, în interiorul jocurilor de cuvinte *in praesentia*, întrucât dezambiguizarea se realizează în context, prin diverse mărci care orientează lectura în direcția corectă. Ambiguitatea care stă la

[6] Vezi şi *infra*, p. 11, ex. 16.

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

baza acestor calambururi poate rezulta din omonimie, paronimie, contaminație sau „derivare etimologică".

4.2.1. Omonimia, ca figură a ambiguității, generează multe jocuri de cuvinte. Uneori, se cultivă inclusiv omonima numelui, combinată, eventual, cu trunchierea, ca în exemplul următor. Aici, funcţia ludică se află într-o relaţie de complementaritate cu cea de agresare: locutorul stabilește o relație de motivare între substantivul propriu *Lupescu* și adjectivul *lupesc*, numele căpătând astfel o valoare descriptivă. Această punere în relație are o dublă orientare: față de persoana al cărei nume este invocat și care devine ținta intenţiei de persiflare/depreciere și față de cititor, prin crearea unor efecte comice. Ne aflăm în fața unui calambur *in praesentia,* deoarece elementele echivocului sunt co-prezente, sensul de bază al adjectivului putând explicita alunecarea spre conotație a substantivului format de la el. Se poate vorbi aici și despre o antonomază (o modalitate de realizare a echivocului, observabilă doar la nivel grafic, prin utilizarea majusculei), combinată cu antanaclaza (bazată pe coocurența unor omonime, desprinse din polisemie). De fapt, nu avem de-a face cu o alunecare a adjectivului spre substantiv propriu, trecând prin etapa intermediară a substantivului comun, ci cu o coincidenţă formală între un nume şi un adjectiv, între care locutorul stabilește o relație de motivare (abatere de la arbitrarul semnului lingvistic):

> (10) P.G.: ... O. Şimonca, crescut-educat în România post-optzecişinouatică, nu ar scrie în ruptul capului numele vinovatului: Silviu **Lupescu**! Cum să-şi taie craca de sub picioare scriind ceea ce ştie, anume: directorul editurii a suprimat fără încuviinţarea autorului, nu „prefaţa", cum edulcorează O.Ş. comportamentul **lupesc'**, ci „Introducerea" şi „Anexa" volumului, iar în avântul său cenzurator a eliminat până şi indicaţiile strict editoriale (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog,* p. 114).

4.2.2. Paronimia. O situație asemănătoare celei discutate mai sus apare și în exemplele următoare, cu precizarea că apropierea celor două nume nu se mai bazează pe identitate, ci pe asemănarea formală subsumabilă paronimiei. Mai exact, numele Bacilului Koch (transferat metonimic de la numele celui ce l-a descoperit) este modificat în așa fel, încât să se apropie formal de prima silabă a substantivului propriu *Crohmălniceanu*, de care diferă printr-un singur sunet (dacă se face abstracție de grafie). Această legătură *ad-hoc* prezintă și avantajul de a transmite, indirect, efectul negativ al acțiunilor lui Ovid Crohmălniceanu:

> (11) PG: Șefii cenaclurilor literare universitare (Manolescu, supraviețuitorul Bacil **Kroh**-Crohmălniceanu, Mircea Martin, Cărtărescu, Lefter) știau ei ce fel de îndrumare să practice (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 75).

Mai greu de refăcut este traseul parcurs de sintagma *Canalia Canală,* din exemplul de mai jos. Totuși, jocul este decodat prin inserția în context a numelui autorului vizat (Petru Dumitriu) și a unei explicații glumețe doar pe jumătate, prin care

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

substantivul *canalie* este glosat ca „autorul romanului Canalului", ceea ce micşorează impactul negativ pe care l-ar fi avut termenul, în utilizarea sa colocvial-argotică:

> (12) P.G.: Apoi, trăind în pepiniera viitorilor scriitori aflam de la colegii mai în vârstă: cutare clasic-în-viaţă (să-i zicem: Petru Dumitriu) primise pentru prima ediţie a *Drumului fără pulbere* – romanul **Canalului, de aici supranumele autorului: „Canalia Canală" –** atâtea zeci de mii de lei (fuseseră rostite şi „sute de mii", dar eu, băiat sărac, încercam să fiu rezonabil...), în timp ce Arghezi, interzis, era silit să vândă cireşe pentru a supravieţui (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 91).

4.2.3. Contaminația (cuvinte-valiză/cuvinte telescopate). La nivel semantic, aceste cuvinte îşi combină nu doar forma, ci şi sensurile, care rămân nealterate: „cuvintele-valiză nu sunt ambigue, ci ambivalente, întrucât presupun şi îmbinarea dintre sensurile cuvintelor care fuzionează" (Fuchs 1996: 21). Mai jos, sunt combinate într-o singură unitate două compuse savante cu prefixoide antonime: *multilateral* şi *unilateral*. Împletirea formelor celor două lexeme are ca rezultat, în plan retoric, apariția paradoxului:

> (13) P.G.: M-am obişnuit şi cu neincluderea în manuale, în bilanţuri, în Uniunea Scriitorilor, în societatea **multiunilateral** dezvoltată (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 76).

Tot despre contaminație se vorbeşte şi atunci unul dintre cuvinte este trunchiat şi nu se mai regăseşte în totalitate în structura nou creată (vezi *supra*, p. 8, ex. 6). În ciuda fuziunii imperfecte, cuvintele din această categorie păstrează un segment comun şi reprezintă un cuvânt nou format din alte două unități existente și independent în limbă, prin incluziune. Spre deosebire de fenomenul contaminației propriu-zise, cuvintele telescopate create prin acest procedeu nu presupun o relație semantică prestabilită, fiind „considerate scurtări doar atunci când cumulează sensurile a două cuvinte autonome cu înțelesuri diferite" (Suciu 2009: 75-76):

> (14) P.G.: Chiar dacă nu public, scriu; ascund scrisul de **seci** [...] (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 11).

4.2.4. Derivarea etimologică se referă la cuvinte formate de la aceeaşi rădăcină, a căror coocurență determină apariția parigmenonului. Exemplul următor conține trei cuvinte formate de la o rădăcină comună, verbul *a trece*: două infinitive lungi substantivizate: *trecerea* și *pe-trecerea*, respectiv, un participiu adjectival: *trecută*. Jocul este marcat și la nivel grafic, prin utilizarea cratimei, care îndeplinește un dublu rol: ludic și metalingvistic, prin faptul că atrage atenția asupra unor nuanțe care i-ar putea scăpa receptorului (vezi și *supra*, p. 8, ex. 7 și p. 9, ex. 9):

> (15) P.G.: [...] perspectiva nu era de aruncat, mai ales după **trecerea** prin **pe-trecerea** abia **trecută** (oare?) (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 11).

4.3. Mijloacele gramaticale combină, de obicei, nivelul morfologic (flexiunea) cu cel sintactic (acordul determinanților). În exemplul următor, forma *verze* este ambiguă/ambivalentă, întrucât admite două interpretări: ca adjectiv, având ca

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

regent substantivul *romance*, a cărui informație gramaticală o (p)reia (cu o încălcare conștientă a numărului de forme flexionare ale adjectivului, căruia i se creează o formă de feminin plural), și ca substantiv de genul feminin, numărul plural, nu întâmplător omonim cu forma nou-creată a adjectivului (vezi și *supra*, p. 9, ex. 9):

(16) P.G.: [...] nu-mi pot stăpâni supărarea, mânia, furia, chiar invectivările provocate de unii **români-verzi** (dar de **româncele-verze**!) (Flori Stănescu, *Paul Goma. Dialog*, p. 51).

5. Concluzii

Funcția ludică se bazează pe ambiguizare (la mai multe paliere lingvistice) și are rolul de a-i induce receptorului o stare de bine și de a crea o atmosferă relaxa(n)tă (Răuțu 2012: 153). Totuși, gluma este cea mai sigură modalitate de a exprima adevăruri serioase și – mai ales – neplăcute, sub o formă care nu periclitează în mod direct echilibrul ritual. Calamburul poate căpăta, astfel, valoare eufemistică, dar și de manipulare, prin supra(so)licitarea unor formule. În plus, frecvența și eficiența lui se justifică prin economia de limbaj realizată prin exprimarea a două idei în interiorul unui singur lexem. Condensarea semnificației în cuvinte puține, dar ușor de reținut, este și o strategie de flatare a receptorului, care devine co-participant la formarea textului (Cvasnîi Cătănescu 2006: 211), ca urmare a faptului că nu i se oferă un înțeles „de-a gata", ci este antrenat într-un joc cognitiv care propune confruntarea referinței virtuale cu cea actuală. Cu alte cuvinte, calambururile mizează foarte mult pe forma mesajului și pe implicit, în dauna transparenței asigurate de apelul la strategiile explicite. Ele presupun o anumită complicitate cu receptorul, căruia i se acordă tot creditul, în sensul că nu se pune la îndoială capacitatea sa de a înțelege că mesajul respectiv transmite mai mult decât spune în mod explicit și că acest plus semantico-pragmatic poate fi recuperat din corelarea sensului primar (a lecturii literale) cu fondul de cunoștințe enciclopedice și cu background-ul personal. În consecință, perceperea și interpretarea corectă a jocurilor de cuvinte presupune depășirea dimensiunii lexico-semantice a limbajului și luarea în calcul a unor factori pragmatici.

BIBLIOGRAFIE

Attardo, Salvatore, *Linguistic Theories of Humor*, Berlin, Mouton de Gruyter, 1994.

Cvasnîi Cătănescu, Maria, *Retorică publicistică. De la paratext la text*, [București], Editura Universității din București, 2006.

Dâncu, Vasile Sebastian, *Comunicarea simbolică. Arhitectura discursului publicitar*, ed. a II-a revizuită, Cluj-Napoca, Eikon, 2009.

Delabastita, Dirk, "Wordplay and Translation. Special Issue of The Translator", vol. 2, no. 2/1996, p. 127-139.

Dubois, Jacques [*et al.*], *Retorica generală. Grupul* μ (trad. rom.), Bucureşti, Editura Univers, 1974.

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)

Fuchs, Catherine, *Les ambiguïtés du français*, Paris, Ophrys, 1996.
Giora, Rachel, "Understanding figurative and literal language: the Graded Salience Hypothesis", in *Cognitive Linguistics*, 7/1997, p. 183-206.
Guiraud, Pierre, *Les jeux de mots*, Paris, PUF, 1976.
Henry, Jacqueline, *La traduction des jeux de mots*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2003.
Koestler, Arthur, *Bricks to Babel*, Random House,1980.
Răuțu, Daniela, „Considerații asupra unor tipuri de jocuri de cuvinte în mass-media românească actuală", în Liliana Ionescu Ruxăndoiu & Melania Roibu (coord.), *Limbaj și discurs. Cercetări teoretice și aplicative,* Iași, PIM, 2011, p. 76-92.
Răuțu, Daniela, „Utilizări strategice ale jocurilor de cuvinte în limbajul publicitar românesc", în Liliana Ionescu Ruxăndoiu & Melania Roibu (coord.), *Limba română din perspectivă sincronică și diacronică,* Iași, Institutul European, 2012, p. 148-163.
Ritchie, Graeme, *The Linguistic Analysis of Jokes*, London, Routledge, 2004.
Shertzer, Joel, "Puns and jokes", în Teun van Djik (ed.), *Handbook of Discourse Analysis*, vol. III: *Discourse and Dialogue*, London, Academic Press, 1985, p. 213-221.
Suciu, Emil, *Condensarea lexico-semantică*, Iași, Institutul European, 2009.
Todorov, Tzvetan, *Poétique de la prose*, Paris, Editions du Seuil, 1978.

Surse:

Stănescu, Flori, *Paul Goma. Dialog*, București, Vremea, 2008.

RIGHT WORDS. ASPECTS OF THE USE OF PUNS IN PAUL GOMA'S WORK

Abstract

This paper aims to investigate the mechanisms and the use of puns in the electronic correspondence between Paul Goma and Flori Stănescu, the editor of his works in Romania. The ludic function is approached in relation to the metalinguistic function, as they share certain traits and even some formal, lexical and grammatical means. Ambiguity, (am)bivalence, deviation and intentionality are the main characteristics to be identified in the examples analysed.

Puns are very frequent and highly efficient, since they involve language economy (by the use of ellipsis and implicitness), indirect attacks (*via* euphemism and manipulation) and a certain complicity with the reader(s), who is/are entrusted with the correct interpretation of some seemingly mismatched words in such a way that they become (well) matched in the relevant context. Consequently, for the proper understanding of puns, the semantic dimension ought to be complemented by the consideration of some pragmatic factors.

Key-words: *pun, ludic function, ambiguity, ambivalence, deviation.*

BDD-V4332 © 2017 Editura Sitech
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:48:11 UTC)