JOCURILE DE CUVINTE ÎN SUBTITRARE: PROBLEME DE TRADUCERE

RALUCA SINU
Şcoala Doctorală a Facultăţii de Litere, Universitatea din Bucureşti

1. *Introducere*

În această lucrare ne propunem să ilustrăm diferitele tipuri de jocuri de cuvinte care apar în comediile de situaţie pe baza unui corpus format din mai multe episoade ale unor sitcom-uri americane (*The Nanny - Dădaca, Seinfeld, Friends – Prietenii tăi, Mad about You – Nebun după tine*). Exemplele extrase din acest corpus vor fi clasificate în scopul prezentei analize în funcţie de mecanismele lingvistice care declanşează umorul, chiar dacă strategiile folosite în traducerea lor sunt diferite. Analiza de faţă urmăreşte, de asemenea, să identifice factorii care pot influenţa traductibilitatea umorului în general şi a jocurilor de cuvinte, în particular, în contextul subtitrării.

2. *Definirea jocurilor de cuvinte*

Punctul de plecare în analizarea modului în care funcţionează jocurile de cuvinte este definiţia dată de Dirk Delabastita (1997, *ap.* Hernández-Bartolomé şi Mendiluce-Cabrera 2004) acestui procedeu lingvistic: „Joc de cuvinte este numele general dat unor fenomene textuale diverse în care trăsăturile limbii (limbilor) folosite sunt exploatate pentru a evidenţia contrastul dintre două (sau mai multe) structuri lingvistice cu forme mai mult sau mai puţin asemănătoare şi cu sensuri mai mult sau mai puţin asemănătoare” (*tr. ns.*). Cu alte cuvinte, jocurile de cuvinte se declanşează la nivel formal, fiind construite pe baza formelor cuvintelor, însă funcţionează la nivel semantic, prin actualizarea unor sensuri diferite a căror suprapunere creează efectul comic. Salvatore Attardo propune o „taxonomie a taxonomiilor” (1994: 112) care include patru criterii de clasificare a jocurilor de cuvinte extrase din literatura de specialitate: a) fenomenul lingvistic, b) structura lingvistică, c) distanţa fonemică şi d) o combinaţie de criterii care rezultă într-o clasificare eclectică. În cele ce urmează ne vom concentra asupra primelor două clasificări menţionate, cea bazată pe fenomenul lingvistic, respectiv cea bazată pe structura lingvistică.

În cazul primului tip de clasificare, criteriul folosit este reprezentat de fenomene de limbă cum ar fi omonimia (care include omografia, omofonia), paronimia, polisemia, antonimia, contaminarea, „deraierea lexicală” (*morphemic attraction*) (Attardo 1994: 113−114). În ceea ce priveşte clasificarea sistematică a jocurilor de cuvinte, aceasta se bazează pe cele două axe ale limbii: paradigmatică şi sintagmatică. Aplicând acest criteriu, obţinem două mari categorii: jocuri de cuvinte sintagmatice şi jocuri de cuvinte paradigmatice. Referindu-se la structura jocurilor de cuvinte, Graeme Ritchie (2004: 109−142) atrage atenţia asupra aspectelor centrale ale fiecăruia dintre cele două tipuri de jocuri de cuvinte: paradigmatice şi sintagmatice. Astfel, în cazul jocurilor de cuvinte paradigmatice: (a) există o

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

comparaţie implicită între două texte care sunt într-o oarecare măsură similare din punct de vedere fonetic; (b) unul dintre aceste texte reprezintă o parte sau întregul enunţ analizat; (c) cel puţin unul dintre texte este legat semantic de contextul rostirii (*ibid*: 116). Jocurile de cuvinte sintagmatice sunt definite prin contrast cu cele paradigmatice ca fiind situaţiile în care apar ambele texte similare în enunţ (*ibid*: 129).

Analizând jocurile de cuvinte de la nivelul sintagmei sau al enunţului, Alan Partington (2006: 118) introduce conceptul de *relexicalizare*. În procesul de relexicalizare a unor sintagme preconstruite, punctul de pornire îl constituie faptul că „este întodeauna posibil să tratăm chiar şi construcţiile idiomatice cel mai bine sudate ca şi cum acestea ar putea fi analizate în unităţi mai mici" (*ibid.*: 119). În acest proces, receptorul mesajului este obligat să reinterpreteze sensul sintagmei preconstruite, trecând de la sensul obişnuit al expresiei la sensul nou pe care aceasta îl dobândeşte în contextul dat: „Există practic un număr nelimitat de tipuri de sintagme (semi)pre-construite care apar în astfel de jocuri de cuvinte, de la proverbe şi zicători până la citate, expresii idiomatice, chiar şi sintagme obişnuite simple" (Partington, 2006:119; *tr. ns*.). Exemplul următor este folosit de autor, printre altele, pentru a explica mecanismul relexicalizării:

A: What happens if the parachute doesn't open? B: That's known as *jumping to a conclusion*.	A: Ce se întâmplă dacă nu se deschide paraşuta? B: Asta se cheamă a trage o concluzie / Asta se cheamă (a efectua) o săritură mortală.

Cu alte cuvinte, interlocutorul este forţat să reinterpreteze sintagma preconstruită *jumping to a conclusion* (cu sensul ei obişnuit de *a ajunge la o concluzie)* ca o combinaţie a elementelor *jumping + to + a conclusion* (*leaping to one's death = a muri în urma unei sărituri*) pe care vorbitorul nu le recunoaşte ca o sintagmă preconstruită şi al căror sens trebuie dedus din context. Receptorul recurge la relexicalizare în cazul în care prima interpretare, cea obişnuită, nu îi permite să descifreze textul în mod satisfăcător. În plus, în cazul exemplelor analizate mai jos, receptorul ştie că este vorba despre texte comice, lucru marcat şi prin *canned laughter*, deci începe să refacă procesul pentru a găsi interpretarea comică (*ibid.*: 120−121).

Partington (*ibid.*: 123) analizează separat una dintre formele relexicalizării pe care o numeşte *reconstruirea unei versiuni originale*. În acest caz, sintagma (semi)pre-construită apare în formă modificată în text, iar receptorul trebuie să deducă versiunea originală din care aceasta derivă, ca în exemplul: *It would appear that I am dying beyond my means*. (atribuit lui Oscar Wilde), în care vorbitorul recunoaşte modificarea sintagmei *living beyond one's means* (rom. *a cheltui mai mult decât câştigi, a te întinde mai mult decât te ţine plapuma*).

Pornind de la aceste precizări teoretice şi examinând exemplele de jocuri de cuvinte din corpus, am considerat că, în scopul următoarei analize, se impune elaborarea unei clasificări care să folosească o combinaţie de criterii, în special în contextul în care, aşa cum remarca Attardo, nu există încă o explicaţie satisfăcătoare a tuturor mecanismelor lingvistice de care depinde jocul de cuvinte. În realizarea clasificării propuse în cele ce urmează am luat în considerare, în principal, două criterii. Primul se referă la cele două laturi ale semnului lingvistic, forma şi sensul, pornind de la ideea că, toate jocurile de cuvinte se declanşează la nivel formal, dar funcţionează la nivel semantic. Cel de-al doilea implică nivelul unităţilor la care se realizează jocul de cuvinte, am folosit pentru analiză nivelul cuvântului şi nivelul unor unităţi de rang superior cum ar fi sintagmele sau chiar nivelul întregului enunţ prezentat. Prin combinarea celor două criterii am obţinut trei clase de jocuri de cuvinte. În delimitarea primei

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

clase, am plecat de la premisa că în toate jocurile de cuvinte forma unităţilor implicate are un rol esenţial, însă în unele dintre acestea elementele pe baza cărora este construit jocul de cuvinte nu îşi schimbă sensul, modul în care sunt folosite sau combinate aceste elemente aducând informaţii noi la nivelul enunţului. Cu alte cuvinte, în astfel de cazuri, schimbarea de sens nu intervine la nivelul cuvântului sau al sintagmei, ci la nivelul întregului schimb de replici. În această categorie am inclus jocurile de cuvinte bazate pe efecte sonore (rime, repetiţii, aliteraţii, crearea de noi cuvinte), situaţii în care efectul comic nu provine din folosirea unor forme similare cu sensuri diferite, ci din modul în care sunt folosite formele sau din asemănările care există între diferitele forme prezente în acelaşi context şi care creează efectul comic în succesiunea de replici. Cea de-a doua clasă include cazuri în care sunt exploatate în egală măsură forma şi sensul la nivelul cuvântului - jocuri de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie şi polisemie. Dar există şi situaţii în care, în jocurile de cuvinte, sunt exploatate forma şi sensul cuvintelor combinate în unităţi de rang superior (sintagme, enunţuri): jocuri de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite (inclusiv reconstruirea/modificarea unor „versiuni originale"). Acestea formează cea de-a treia categorie care porneşte de la principiul enunţat de Partington (2006: 124) conform căruia interpretarea comunicării în condiţii normale se realizează în modul idiomatic sau frazeologic. Am încercat să ţinem cont în realizarea claselor amintite de caracterul aplicativ al meseriei de traducător atât prin propunerea unor criterii de clasificare cât mai clar formulate, cât şi prin îmbinarea teoriei cu practica.

3. *Strategii de traducere a jocurilor de cuvinte în domeniul audiovizual*

„În traducerea jocurilor de cuvinte din limba sursă în limba ţintă, traducătorul are la dispoziţie trei opţiuni: crearea unui alt joc de cuvinte, folosirea unui alt mijloc retoric sau eliminarea jocului de cuvinte" (Jaskanen 1999). Această alegere este condiţionată atât de factori textuali, cât şi extratextuali: „Jocul de cuvinte din limba sursă poate să conţină, de exemplu, elemente care sunt inacceptabile sau chiar tabu conform normelor limbii ţintă şi care trebuie eliminate în redarea în limba ţintă. Se poate deci afirma că traducătorul trebuie să rescrie umorul pentru publicul ţintă, respectând, cel puţin parţial, normele acceptate în cultura ţintă" (Jaskanen 1999, *tr. ns.*).

Deoarece jocurile de cuvinte sunt legate intrinsec de forma şi de pronunţia cuvintelor din limba sursă, redarea lor în limba ţintă se poate dovedi dificilă. Delabastita (1999, *ap.* Schwartz 2003) propune o serie de strategii pentru traducerea jocurilor de cuvinte:

1. traducerea unui joc de cuvinte din limba sursă prin alt joc de cuvinte în limba ţintă – cele două jocuri de cuvinte pot să difere la nivel formal sau semantic sau chiar prin felul în care sunt incluse în context;
2. traducerea sensului unui joc de cuvinte din limba sursă prin explicarea lui în limba ţintă – jocul de cuvinte original este tradus ca o frază care poate păstra unul sau ambele sensuri ale jocului de cuvinte original;
3. traducerea unui joc de cuvinte din limba sursă prin folosirea altor mijloace stilistice în limba ţintă – efectul jocului de cuvinte care se pierde în traducere poate fi înlocuit folosind alte mijloace stilistice cum ar fi aliteraţia, repetiţia sau rimele;
4. eliminarea completă a jocului de cuvinte din original în traducerea în limba ţintă;
5. jocul de cuvinte din limba sursă este copiat în limba ţintă fără a fi tradus;
6. introducerea unui joc de cuvinte în traducere acolo unde el nu există în textul sursă pentru a compensa pierderea unui joc de cuvinte într-o altă parte a textului ţintă. Schwartz (2003) numeşte această strategie „câştig şi pierdere";
7. crearea unui nou joc de cuvinte care reprezintă un material textual complet nou;

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

8. folosirea unor tehnici editoriale: note de subsol, note de sfârşit de capitol, comentarii ale traducătorului.

Cea de-a opta strategie menţionată de Delabastita nu poate fi aplicată în domeniul audiovizual din cauza constrângerile care acţionează în acest domeniu (de timp, de spaţiu etc.). De altfel, autorul consideră constrângerile specifice domeniului audiovizual ca reprezentând unul dintre cei trei factori care determină „pierderea" jocurilor de cuvinte în traducere. Ceilalţi factori sunt constrângerile specifice limbii – prezenţa unor elemente „intraductibile" în textul original pentru care nu există echivalent în limba ţintă, respectiv constrângeri care ţin de traducător – lipsa de talent, de interes sau de experienţă a traducătorului, presiunea timpului, lipsa de motivaţie etc. În exemplele analizate în continuare vom încerca să stabilim o corelaţie între particularităţile diverselor tipuri de jocuri de cuvinte şi strategiile de traducere adoptate pentru a identifica factorii care îi pot determina pe traducători să opteze pentru o anumită soluţie de traducere.

În contextul constrângerilor care operează în subtitrare, Henrik Gottlieb (1992: 167−168) introduce noţiunea de *feedback* al producţiei audiovizuale, care influenţează deciziile traducătorului, referindu-se la modul în care soluţia adoptată în subtitrare este susţinută de dialogul, imaginea sau contextul original. Gottlieb (1992: 167-168) vorbeşte despre feedback-ul dialogului original, feedback-ul vizual şi cel contextual, care pot fi pozitive atunci când sprijină soluţia aleasă de traducător sau negative atunci când traducătorul nu le poate încorpora în strategia folosită.

4. *Tipuri de jocuri de cuvinte şi traducerea lor*

În cele ce urmează sunt exemplificate categoriile de jocuri de cuvinte descrise anterior şi discutate soluţiile de traducere folosite în fiecare caz. Cele trei clase de jocuri de cuvinte sunt (a) jocurile de cuvinte bazate pe efecte sonore (repetiţii/aliteraţii/crearea de noi cuvinte); (b) jocurile de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie şi polisemie; şi (c) jocurile de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite (inclusiv reconstruirea/modificarea unor „versiuni originale").

4.1 Jocurile de cuvinte bazate pe efecte sonore

În categoria jocurilor de cuvinte în care este exploatată preponderent forma cuvintelor, am identificat în corpus exemple de jocuri de cuvinte bazate pe repetiţii, pe aliteraţii şi pe crearea de noi cuvinte. Din punct de vedere cantitativ, aceasta categorie este cel mai slab reprezentată în corpus dintre cele trei aflate în discuţie.

4.1.1. *Jocurile de cuvinte bazate pe repetiţii*

În cazul jocurilor de cuvinte bazate pe repetiţii, un rol important în crearea efectului comic îl joacă situaţia şi personajele. Astfel, în exemplul 1:

(1)

Varianta originală în limba engleză The Nanny (Dădaca), seria 1, ep. 20	**Subtitrarea în limba română**
J6 *(Fran şi mama ei ascultă concertul Barbrei Streisand la telefon, ţinându-se de mână.)* *Fran (cântă): The way we were...* *Mama lui Fran:* That is the best that	*(Fran şi mama ei ascultă concertul Barbrei Streisand la telefon ţinându-se de mână.)* *Fran (cântă): The way we were...* *Mama lui Fran:* Barbra a cântat melodia

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

Barbra ever sang that song. I just **love** her! *Fran:* I **love** her more. *Mama lui Fran:* I **loved** her first. *Fran:* I'll **love** her last.	asta mai bine ca oricând. O **ador**! // *Fran:* Eu o **ador** mai mult. // *Mama lui Fran:* Eu am **adorat**-o prima. // *Fran:* Eu o s-o **ador** la urmă. //

schimbul copilăresc de replici dintre Fran şi mama ei, construit în jurul repetării verbului *love*, pune în evidenţă spiritul competitiv al celor două personaje care nu îşi are locul în contextul dat, exprimarea admiraţiei pentru cântăreaţa preferată. Publicul poate sesiza fără dificultate repetiţia verbului *to love*, ceea ce înseamnă că feedback-ul dialogului original este puternic, sprijinind menţinerea repetiţiei ca soluţie de traducere în limba ţintă. În ceea ce priveşte traducerea, acest exemplu nu pune probleme. Traducătorul sesizează repetiţia şi o menţine în traducere, jocul de cuvinte din limba sursă este tradus printr-un joc de cuvinte în limba ţintă, originalul şi traducerea fiind identice la nivel semantic.

4.1.2. *Jocurile de cuvinte bazate pe crearea de noi cuvinte*

În jocurile de cuvinte bazate pe crearea de noi cuvinte, sensurile cuvintelor nou create apar de obicei explicate în context sau reies din acesta, formele cuvintelor create fiind cele care surprind prin noutate. Astfel, în exemplul 3, *chanberries* este obţinut prin combinarea primei părţi a numelui vorbitorului, Chandler, cu cea de-a doua parte din substantivul *cranberries* (rom. *merişoare*).

(3)

Varianta originală în limba engleză **Friends (Prietenii tăi), seria 9, ep. 8**	**Subtitrarea în limba română**
J35 ***În apartamentul soţilor Bing*** *(Chandler pregăteşte sosul de merişoare pentru masa de Ziua Recunoştinţei. Ross şi Joey îl invită la un meci de hochei, dar Chandler refuză deoarece ştie că vor ajunge cu întârziere la masă.)* *Joey:* See you at four. *Chandler:* Get ready to taste my very special cranberries, or should I say ***chanberries***!	***În apartamentul soţilor Bing*** *(Chandler pregăteşte sosul de merişoare pentru masa de Ziua Recunoştinţei. Ross şi Joey îl invită la un meci de hochei, dar Chandler refuză deoarece ştie că vor ajunge cu întârziere la masă.)* *Joey:* Ne vedem la patru. // *Chandler:* Pregătiţi-vă să gustaţi merişoarele mele speciale. // Sau, mai bine zis, "***chanişoarele***"! //

În acest caz, traducătorul păstrează în subtitrare acelaşi mod de realizare a jocului de cuvinte, respectiv crearea de cuvinte noi, şi, mai mult, realizează noul cuvânt prin acelaşi procedeu, combinând prima parte a numelui vorbitorului, Chandler, cu cea de-a doua parte din substantivul *merişoare*, obţinând *chanişoare*, termen transparent pentru publicul român în contextul dat. Feedback-ul dialogului original trebuie avut în vedere în traducerea acestui exemplu, deoarece în continuarea discuţiei personajele comentează calitatea glumei lui Chandler. Eliminarea jocului de cuvinte ar însemna şi modificarea acestei părţi ulterioare a dialogului.

4.2 Jocurile de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie şi polisemie

În cea de-a doua categorie enumerată, respectiv jocurile de cuvinte bazate pe omonimie, pe paronimie şi pe polisemie, intră cele mai multe dintre exemplele din corpus. Însă, am folosit, pe lângă criteriul fenomenului lingvistic enunţat anterior, şi pe cel al structurii

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

lingvistice, deoarece am considerat că acesta din urmă influenţează alegerea strategiei de traducere. Din îmbinarea celor două criterii de clasificare au rezultat jocuri de cuvinte sintagmatice bazate pe polisemie, jocuri de cuvinte paradigmatice bazate pe polisemie, jocuri de cuvinte paradigmatice bazate pe omonimie, jocuri de cuvinte sintagmatice bazate pe paronimie**.** Dintre acestea ilustrăm mai jos două categorii.

4.2.1. *Jocuri de cuvinte sintagmatice bazate pe polisemie*

Jocurile de cuvinte sintagmatice se definesc ca situaţiile în care sunt enunţate în acelaşi context ambele texte similare. În exemplul 4, jocul de cuvinte este construit pe baza celor două sensuri diferite ale substantivului *appeal*: *a quality that something has that makes people like it or want it* (rom. *atracţie*) şi *a formal request for a court of law or similar authority to change its decision* (rom. *apel, recurs*) (în Macmillan English Dictionary for Advanced Learners şi Dicţionar Englez – Român Teora, *s.v. appeal*).

(4)

Varianta originală în limba engleză The Nanny (Dădaca), seria 3, ep. 1	**Subtitrarea în limba română**
J8 *(Fran şi Niles discută despre prietenul lui Fran prin corespondenţă.)* *Fran (către Niles):* Will you mail this letter to Lenny? *Niles*: I can't believe you are still writing to your first grade pen pal. *Fran*: Why? Val wrote to hers for a long time until eventually he lost his appeal. *Niles*: She got tired of writing to him? *Fran*: No, he lost his appeal. They fried him at Levenworth.	*(Fran şi Niles discută despre prietenul lui Fran prin corespondenţă.)* *Fran (către Niles):* Îi trimiţi scrisoarea asta lui Lenny? // *Niles*: Nu pot să cred că îi scrii încă tipului cu care corespondai în clasa întâi! // *Fran*: De ce? Val i-a scris tipului ei mult timp până când **s-a terminat**.// *Niles*: S-a plictisit să-i mai scrie? *Fran*: Nu, tipul a pierdut **apelul**. // L-au prăjit la Levenworth. //

La replica lui Fran, interlocutorul, Niles, semnalează faptul că interpretează substantivul *appeal* cu primul sens enunţat prin întrebarea pe are o formulează *She got tired of writing to him?*, care subliniază o consecinţă a pierderii atracţiei, respectiv plictiseala. Se poate presupune că aceasta este şi reacţia publicului în contextul dat: nu ne aşteptăm ca elevii de clasa întâi să corespondeze cu deţinuţi condamnaţi la moarte. Răspunsul lui Fran clarifică însă situaţia: *They fried him at Levenworth.* Se observă că ambele interpretări la care am făcut referire sunt exprimate în contextul dat. În subtitrare, traducătorul nu poate reda jocul de cuvinte din original pentru că nu există un singur substantiv care să exprime în limba română cele două sensuri. Strategia adoptată este aceea de a explica jocul de cuvinte din limba ţintă, scoţând în evidenţă cele două sensuri diferite şi folosind termenul „a termina" care permite menţinerea ambiguităţii situaţiei.

4.2.2. *Jocuri de cuvinte paradigmatice bazate pe omonimie*

În exemplul 5, este vorba despre două cuvinte cu aceeaşi formă: *family* cu sensul de *familie* şi *the Family*, referinţă culturală la Mafie sau Cosa Nostra.

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

(5)

Varianta originală în limba engleză **The Nanny (Dădaca), seria 3, ep. 13**	**Subtitrarea în limba română**
J21 *(Fran şi Tony Tattori iau masa într-un restaurant italian. Deşi este foarte aglomerat, proprietarul care îl cunoaşte pe Tony le eliberează imediat o masă.)* *Fran:* Wow, you must be some big tipper! *Tony:* The owner is in the **family**. *Fran:* Oh, a cousin? *Tony:* No, no relation.	*(Fran şi Tony Tattori iau masa într-un restaurant italian. Deşi este foarte aglomerat, proprietarul care îl cunoaşte pe Tony le eliberează imediat o masă.)* *Fran:* Cred că dai bacşişuri grozave! // *Tony:* Proprietarul e în **familie**. // *Fran:* Văr? *Tony:* Nu suntem rude. //

Efectul comic în acest caz provine atât din schimbul efectiv de replici, cât şi din naivitatea lui Fran. Din indiciile oferite pe parcursul episodului, publicul deduce faptul că Tony Tattori este membru al Mafiei: modul în care se îmbracă, faptul că este însoţit de trei gărzi de corp sau că proprietarul restaurantului îi ridică forţat pe doi dintre clienţii săi pentru a elibera masa obişnuită a lui Tony. Totuşi, prima interpretare pe care Fran o dă cuvântului *family* este aceea de *familie*. Ea înţelege care este situaţia de-abia după răspunsul lui Tony. Strategia adoptată în traducere este aceeaşi ca în exemplul anterior, se construieşte un joc de cuvinte în limba română pe modelul celui din limba engleză, pe baza aceleiaşi forme, *familie*. În acest exemplu, feedback-ul vizual sprijină traducerea.

4.3 Jocurile de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite (inclusiv reconstruirea unor „versiuni originale")

În cazurile în care sunt exploatate sintagme preconstruite sau enunţuri consacrate (proverbe, citate, sloganuri etc.), apar jocurile de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite sau reconstruirea unor versiuni originale. Aceste situaţii pun, de obicei, probleme în traducere, necesitând un efort mai mare din partea traducătorul dacă acesta optează pentru reconstruirea jocului de cuvinte original în limba ţintă.

4.3.1. *Relexicalizarea unor sintagme*

În exemplul 11, sintagma *to have half of mind (to do something)* folosită pentru a introduce o ameninţare pe care vorbitorul nu intenţionează să o pună în aplicare (în Macmillan English Dictionary for Advanced Learners, *s.v. mind*) şi căreia i se atribuie, în mod obişnuit, un singur sens (rom. *a bate gândul pe cineva să facă ceva*), este reinterpretată ca o combinaţie a unităţilor componente: *to have + half of mind* (rom. *a avea jumătate de minte*).

(6)

Varianta originală în limba engleză **The Nanny (Dădaca), seria 2, ep. 24**	**Subtitrarea în limba română**
J15 *(Max stă pe canapea trist după ce a descoperit că fila din manuscrisul lui Shakespeare se afla în poşeta lui Fran care a fost furată. Fran încearcă să-l înveselească.)* *Fran:* Mr. Sheffield, look on the bright side:	*(Max stă pe canapea trist după ce a descoperit că fila din manuscrisul lui Shakespeare se afla în poşeta lui Fran care a fost furată. Fran încearcă să-l înveselească.)* *Fran:* Vedeţi partea bună a lucrurilor: // În locul hârtiuţei, aş fi putut să dispar eu. //

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

instead of your paper, it could be me that's missing. *Max:* Don't try to cheer me up. *Fran:* You know **I've got half of mind**… *Max:* You've got no argument here!	 *Max:* Nu încerca să mă înveseleşti. *Fran:* **O dată am o idee**… *Max:* Aici nu te contrazic! //

Publicul este obligat să renunţe la interpretarea obişnuită a sintagmei preconstruite în contextul replicii lui Max, care este de acord cu Fran, deşi o întrerupe înainte de această să spună ce avea de gând. La acest indiciu se adaugă şi interpretarea contextului general: Max este supărat pe Fran pentru că o consideră vinovată de pierderea preţioasei file de manuscris. Traducătorul încearcă să păstreze relexicalizarea ca mecanism de construire a jocului de cuvinte fără să modifice foarte mult sensul acestei părţi a dialogului, construită în jurul reproşului lui Max, deşi ar fi putut opta pentru explicarea jocului de cuvinte, redând reproşul lui Max ca:

Fran: You know I've got half of mind… *Max:* You've got no argument here!	*Fran:* Ştiţi… / M-am gândit că… *Max:* E numai vina ta! / Nu te-ai gândit deloc!

Însă, în ambele variante sugerate, schimbul de replici este mai agresiv decât în original, deoarece reproşul apare formulat explicit. Prin soluţia adoptată, traducătorul evită această situaţie, păstrând cea de-a doua replică – reproşul voalat - şi adaptând-o pe prima. Rezultatul constă în reinterpretrea cu sens cantitativ a expresiei *o dată am o idee*, rostită de personaj cu intenţia de a accentua faptul că se simte nedreptăţit de atitudinea interlocutorului.

4.3.2. *Reconstruirea/modificarea unor „versiuni originale"*

În cazul relexicalizării care se manifestă sub forma reconstruirii sau modificării unor versiuni originale, pot apărea probleme de traducere atât din cauza structurii diferite a celor două limbii implicate în transfer, dar şi sub aspect cultural. Prin „versiuni originale", Partington (2006: 123−125) se referă la texte pe care publicul sursă le recunoaşte relativ uşor, aceasta fiind şi condiţia de care depinde succesul jocului de cuvinte. Reconstruirea unor versiuni originale presupune fie modificarea acestora prin înlocuirea unui element din componenţa lor sau a mai multora, fie adăugarea unei secvenţe suplimentare care reflectă interpretarea pe care o dă vorbitorul textului original sau reprezintă adaptarea acestui text la situaţia dată. Următoarul exemplu ilustrează primul caz amintit, unul sau mai multe dintre elementele versiunii originale sunt modificate, fiind adaptate contextului. În exemplul 7, textul original este un proverb care cunoaşte mai multe forme: *Sticks and stones can/may break my bones, but words (names/lies) will/can never hurt/kill me*.

(7)

Varianta originală în limba engleză The Nanny (Dădaca), seria 1, ep. 18	**Subtitrarea în limba română**
J17 *(C.C. încearcă să o convingă pe Gracie să îl invite la joacă pe fiul unui critic de teatru.)* *C.C.:* You know what they say: **sticks and stones can break my bones, but bad reviews can kill you**.	 *(C.C. încearcă să o convingă pe Gracie să îl invite la joacă pe fiul unui critic de teatru.)* *C.C.:* Ştii cum se spune… **Beţele şi pietrele pot să-ţi rupă spinarea**, // **dar criticile proaste pot să te omoare**. //

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

Personajul modifică proverbul original pentru a scoate în evidenţă importanţa recenziilor în lumea teatrului, lucru care explică înlocuirea segmentului *words* cu *bad reviews* (rom. *critici/recenzii proaste*), dar şi eliminarea negaţiei din această parte a doua. Traducerea constă în explicarea jocului de cuvinte original prin redarea literală a proverbului original care, însă, nu reprezintă un proverb în limba română. Prin urmare, publicul ţintă, care nu recunoaşte o „versiune originală", nu poate nici sesiza modificarea acesteia. În acest caz, efectul comic poate să derive din asocierea surprinzătoare dintre *beţe şi pietre*, pe de o parte, şi *critici proaste*, pe de altă parte.

Construirea unui joc de cuvinte în limba ţintă folosind acelaşi mecanism ca în limba sursă ar însemna identificarea unui proverb românesc echivalent cu cel original ce poate fi modificat în modul descris anterior, ca în exemplul: Vorbele trec, faptele rămân. => Vorbele trec, *recenziile/criticile* rămân, dar care nu păstrează sensul original. Numai în acest fel se poate menţine în întregime efectul comic din original, însă, deoarece un astfel de echivalent nu există, traducătorul trebuie să opteze între păstrarea mecanismului de construire a jocului de cuvinte modificând sensul şi menţinerea sensului explicând jocul de cuvinte care astfel dispare din traducere.

5. *Concluzii*

În concluzie, raportându-ne la strategiile formulate de Delabastita, putem observa că, în exemplele analizate, traducătorii evită cazurile extreme: eliminarea completă a jocurilor de cuvinte din original în traducerea în limba ţintă, respectiv introducerea unui joc de cuvinte în traducere acolo unde el nu există în textul sursă. O posibilă explicaţie pentru absenţa acestor strategii o poate constitui tipul de producţie audiovizuală, sitcom-urile sunt create pentru a stârni râsul, conţinând o concentraţie foarte mare de momente comice, ceea ce înseamnă, pe de o parte, că eliminarea completă a momentului comic, punctat de râsul spectatorilor din studio, poate constitui o sursă de frustrare pentru publicul ţintă, iar pe de altă parte, momentele în care pot fi introduse eventuale jocuri de cuvinte noi sunt foarte puţine. În plus, aceste noi jocuri de cuvinte trebuie să aibă legătură cu ceea ce publicul vede (contextul vizual) şi aude (dialogul original, coloana sonoră), dar şi cu situaţia din episodul respectiv. Se poate observa preferinţa traducătorilor pentru primele două strategii formulate de Delabastita, recrearea jocului de cuvinte din limba sursă folosind acelaşi mecanism în limba ţintă, cele două jocuri de cuvinte putând să difere la nivel formal sau semantic, şi explicarea jocului de cuvinte în limba sursă. Alegerea strategiei de traducere este influenţată şi de elemente ale contextului care se manifesta prin feedback-ul vizual şi cel auditiv al dialogului original.

Analiza de faţă doreşte să contribuie la clarificarea factorilor care influenţează traductibilitatea jocurilor de cuvinte, atrăgând atenţia asupra mecanismului care declanşează umorul, asupra particularităţilor situaţiei, a scopului urmărit de vorbitor sau a resurselor de limbă folosite.

BIBLIOGRAFIE

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

Hernández-Bartolomé, Ana Isabel, Gustavo Mendiluce-Cabrera, 2004, „Este traductor no es una gallina", *Translation Journal*, Volume 8, No. 1, online la adresa http://accurapid.com/journal/27philosophy.htm (iunie 2005).

Delabastita, Dirk, 1997, „Traductio. Essays on Punning and Translation", London, St. Jerome.

Delabastita, Dirk, 1999, „Wortspiele. în Handbuch Translation", citat în Schwartz, Barbara, *Film Subtitling with Special Reference to Dennis Potter's „Lipstick on your Collar"*.

BDD-V879 © 2010 Editura Universităţii din Bucureşti
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)

Jaskanen, Susanna, 1999, *On the inside track to Loserville, USA: strategies used in translating humour in two Finnish versions of Reality Bites*, MA essay, Univ. Helsinki, online la adresa http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/hum/engla/pg/jaskanen/index.html (iunie 2005).
Partington, Alan, 2006, *The Linguistics of Laughter. A Corpus-Assisted Study of Laughter-Talk*, London and New York, Routledge.
Ritchie, Graeme, 2004, *The Linguistic Analysis of Jokes*, London and New York, Routledge.
Schwartz, Barbara, 2003, „Film Subtitling with Special Reference to Dennis Potter's *Lipstick on your Collar*", *Translation Journal*, Volum 7, Nr. 1, online la adresa http://accurapid.com/journal/23subtitles.htm. (iunie 2005)

DICŢIONARE

Leviţchi, Leon & Andrei Bantaş (ed.), 2004, *Dicţionar englez-român*, Bucureşti, Editura Teora.
Macmillan English Dictionary for Advanced Learners, 2002, Macmillan Publishers Limited.

Wordplay in Subtitling: Translation Problems

The aim of this paper is to analyse the various types of wordplay present in sitcoms on the basis of a corpus including several episodes of American sitcoms (*The Nanny, Seinfeld, Friends, Mad about You*). The examples extracted from the corpus will be classified according to the linguistic mechanism which trigers the humorous effect taking into account several criteria, even if the strategies used in their translation may differ. We also intend to identify and highlight the factors which might influence the translatability of humour, in general, and that of wordplay, in particular, in the context of subtitling.

BDD-V879 © 2010 Editura Universității din București
Provided by Diacronia.ro for IP 18.97.9.173 (2026-11-11 04:33:24 UTC)