

# JOCURILE DE CUVINTE ÎN SUBTITRARE: PROBLEME DE TRADUCERE

RALUCA SINU

coala Doctoral a Facult ii de Litere, Universitatea din Bucure ti

## 1. *Introducere*

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

## 2. *Definirea jocurilor de cuvinte*

Punctul de plecare în analiza modului în care funcționează jocurile de cuvinte este definiția dată de Dirk Delabastita (1997, ap. Hernández-Bartolomé și 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 evidenția contrastul dintre două (sau mai multe) structuri lingvistice cu forme mai mult sau mai puțin asemănătoare și cu sensuri mai mult sau mai puțin asemănătoare” (*tr. ns.*). Cu alte cuvinte, jocurile de cuvinte se declanșează la nivel formal, fiind construite pe baza formelor cuvintelor, însă funcționează 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) distanța fonemică și d) o combinație de criterii care rezultă într-o clasificare eclectică. În cele ce urmează ne vom concentra asupra primelor două clasificări menționate, 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 privește clasificarea sistematică a jocurilor de cuvinte, aceasta se bazează pe cele două axe ale limbii: paradigmatică și sintagmatică. Aplicând acest criteriu, obținem două mari categorii: jocuri de cuvinte sintagmatice și jocuri de cuvinte paradigmatiche. Referindu-se la structura jocurilor de cuvinte, Graeme Ritchie (2004: 109–142) atrage atenția asupra aspectelor centrale ale fiecăruia dintre cele două tipuri de jocuri de cuvinte: paradigmatiche și sintagmatice. Astfel, în cazul jocurilor de cuvinte paradigmatiche: (a) există o

compara ie implicit între dou texte care sunt într-o oarecare m sur similare din punct de vedere fonetic; (b) unul dintre aceste texte reprezint o parte sau întregul enun analizat; (c) cel pu in unul dintre texte este legat semantic de contextul rostirii (*ibid*: 116). Jocurile de cuvinte sintagmatice sunt definite prin contrast cu cele paradigmactice ca fiind situa iile în care apar ambele texte similare în enun (*ibid*: 129).

Analizând jocurile de cuvinte de la nivelul sintagmei sau al enun ului, Alan Partington (2006: 118) introduce conceptul de *relexicalizare*. În procesul de relexicalizare a unor sintagme preconstruite, punctul de pornire îl constituie faptul c „este întodeauna posibil s trat m chiar i construc iile idiomatice cel mai bine sudate ca i cum acestea ar putea fi analizate în unit i mai mici” (*ibid*: 119). În acest proces, receptorul mesajului este obligat s reinterpreteze sensul sintagmei preconstruite, trecând de la sensul obi nuit al expresiei la sensul nou pe care aceasta îl dobânde te în contextul dat: „Exist practic un num r nelimitat de tipuri de sintagme (semi)pre-construite care apar în astfel de jocuri de cuvinte, de la proverbe i zic tori pân la citate, expresii idiomatice, chiar i sintagme obi nuite simple” (Partington, 2006:119; *tr. ns.*). Exemplul urm tor este folosit de autor, printre altele, pentru a explica mecanismul relexicaliz rii:

A: What happens if the parachute doesn't open?	A: Ce se întâmpl dac nu se deschide para uta?
B: That's known as <i>jumping to a conclusion</i> .	B: Asta se cheam a trage o concluzie / Asta se cheam (a efectua) o s ritur mortal .

Cu alte cuvinte, interlocutorul este for at s reinterpreteze sintagma preconstruit *jumping to a conclusion* (cu sensul ei obi nuit de *a ajunge la o concluzie*) ca o combina ie a elementelor *jumping + to + a conclusion* (*leaping to one's death = a muri în urma unei s rituri*) pe care vorbitorul nu le recunoa te ca o sintagm preconstruit i al c ror sens trebuie dedus din context. Receptorul recurge la relexicalizare în cazul în care prima interpretare, cea obi nuit , nu îi permite s descifreze textul în mod satisf c tor. În plus, în cazul exemplelor analizate mai jos, receptorul tie c este vorba despre texte comice, lucru marcat i prin *canned laughter*, deci începe s refac procesul pentru a g si interpretarea comic (*ibid*: 120–121).

Partington (*ibid*: 123) analizeaz separat una dintre formele relexicaliz rii pe care o nume te *reconstruirea unei versiuni originale*. În acest caz, sintagma (semi)pre-construit apare în form modificat în text, iar receptorul trebuie s deduc versiunea original din care aceasta deriv , ca în exemplul: *It would appear that I am dying beyond my means*. (atribuit lui Oscar Wilde), în care vorbitorul recunoa te modificarea sintagmei *living beyond one's means* (rom. *a cheltui mai mult decât câ tigi, a te întinde mai mult decât te ine plapuma*).

Pornind de la aceste preciz ri teoretice i examinând exemplele de jocuri de cuvinte din corpus, am considerat c , în scopul urm toarei analize, se impune elaborarea unei clasific ri care s foloseasc o combina ie de criterii, în special în contextul în care, a a cum remarca Attardo, nu exist înc o explica ie satisf c toare a tuturor mecanismelor lingvistice de care depinde jocul de cuvinte. În realizarea clasific rii propuse în cele ce urmeaz am luat în considerare, în principal, dou criterii. Primul se refer la cele dou laturi ale semnului lingvistic, forma i sensul, pornind de la ideea c , toate jocurile de cuvinte se declan eaz la nivel formal, dar func ioneaz la nivel semantic. Cel de-al doilea implic nivelul unit ilor la care se realizeaz jocul de cuvinte, am folosit pentru analiz nivelul cuvântului i nivelul unor unit i de rang superior cum ar fi sintagmele sau chiar nivelul întregului enun prezentat. Prin combinarea celor dou criterii am ob inut trei clase de jocuri de cuvinte. În delimitarea primei

clase, am plecat de la premisa c în toate jocurile de cuvinte forma unit ilor implicate are un rol esențial, însă în unele dintre acestea elementele pe baza cărora este construit jocul de cuvinte nu își schimb sensul, modul în care sunt folosite sau combinate aceste elemente aducând informații noi la nivelul enunțului. 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, repetiții, aliterații, crearea de noi cuvinte), situații 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 același context și care creează efectul comic în succesiunea de replici. Cea de-a doua clasă include cazuri în care sunt exploatare în egal măsură forma și sensul la nivelul cuvântului - jocuri de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie și polisemie. Dar există și situații în care, în jocurile de cuvinte, sunt exploatare forma și sensul cuvintelor combinate în unități de rang superior (sintagme, enunțuri): jocuri de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite (inclusiv reconstruirea/modificarea unor „versiuni originale”). Acestea formează cea de-a treia categorie care pornește de la principiul enunțat de Partington (2006: 124) conform căruia interpretarea comunicării în condiții normale se realizează în modul idiomatic sau frazeologic. Am încercat să înțelegem conținutul în realizarea claselor amintite de caracterul aplicativ al meseriei de traducător atât prin propunerea unor criterii de clasificare cât mai clar formulate, cât și 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 țintă, traducătorul are la dispoziție trei opțiuni: crearea unui alt joc de cuvinte, folosirea unui alt mijloc retoric sau eliminarea jocului de cuvinte” (Jaskanen 1999). Această alegere este condiționată atât de factorii textuali, cât și extratextuali: „Jocul de cuvinte din limba sursă poate să conțină, de exemplu, elemente care sunt inacceptabile sau chiar tabu conform normelor limbii țintă și care trebuie eliminate în redarea în limba țintă. Se poate deci afirma că traducătorul trebuie să rescrie umorul pentru publicul țintă, respectând, cel puțin parțial, normele acceptate în cultura țintă” (Jaskanen 1999, *tr. ns.*).

Deoarece jocurile de cuvinte sunt legate intrinsec de forma și de pronunția cuvintelor din limba sursă, redarea lor în limba țintă 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 țintă – 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 țintă – 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 țintă – efectul jocului de cuvinte care se pierde în traducere poate fi înlocuit folosind alte mijloace stilistice cum ar fi aliterația, repetiția sau rimele;
4. eliminarea completă a jocului de cuvinte din original în traducerea în limba țintă;
5. jocul de cuvinte din limba sursă este copiat în limba țintă 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 țintă. Schwartz (2003) numește această strategie „câștig și pierdere”;
7. crearea unui nou joc de cuvinte care reprezintă un material textual complet nou;

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

Cea de-a opta strategie menționată de Delabastita nu poate fi aplicată în domeniul audiovizual din cauza constrângerilor care acționează în acest domeniu (de timp, de spațiu etc.). De altfel, autorul consideră constrângerile specifice domeniului audiovizual ca reprezentând unul dintre cei trei factori care determină „pierderea” jocurilor de cuvinte în traducere. Ceilalți factori sunt constrângerile specifice limbii – prezența unor elemente „intraductibile” în textul original pentru care nu există echivalent în limba țintă, respectiv constrângeri care în de traducător – lipsa de talent, de interes sau de experiență a traducătorului, presiunea timpului, lipsa de motivație etc. În exemplele analizate în continuare vom încerca să stabilim o corelație între particularitățile diverselor tipuri de jocuri de cuvinte și strategiile de traducere adoptate pentru a identifica factorii care îi pot determina pe traducători să opteze pentru o anumită soluție de traducere.

În contextul constrângerilor care operează în subtitrare, Henrik Gottlieb (1992: 167–168) introduce noțiunea de *feedback* al producției audiovizuale, care influențează deciziile traducătorului, referindu-se la modul în care soluția adoptată în subtitrare este susținută de dialogul, imaginea sau contextul original. Gottlieb (1992: 167-168) vorbește despre feedback-ul dialogului original, feedback-ul vizual și cel contextual, care pot fi pozitive atunci când sprijină soluția aleasă de traducător sau negative atunci când traducătorul nu le poate încorpora în strategia folosită.

#### 4. Tipuri de jocuri de cuvinte și traducerea lor

În cele ce urmează sunt exemplificate categoriile de jocuri de cuvinte descrise anterior și discutate soluțiile de traducere folosite în fiecare caz. Cele trei clase de jocuri de cuvinte sunt (a) jocurile de cuvinte bazate pe efecte sonore (repetiții/aliterații/crearea de noi cuvinte); (b) jocurile de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie și polisemie; și (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 repetiții, pe aliterații și pe crearea de noi cuvinte. Din punct de vedere cantitativ, această categorie este cel mai slab reprezentată în corpus dintre cele trei aflate în discuție.

###### 4.1.1. Jocurile de cuvinte bazate pe repetiții

În cazul jocurilor de cuvinte bazate pe repetiții, un rol important în crearea efectului comic îl joacă situația și personajele. Astfel, în exemplul 1:

(1)

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

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

schimbul copil resc de replici dintre Fran și mama ei, construit în jurul repetirii verbului *love*, pune în evidență spiritul competitiv al celor două personaje care nu își are locul în contextul dat, exprimarea admirației pentru cântăreaș preferată. Publicul poate sesiza fără dificultate repetiția verbului *to love*, ceea ce înseamnă că feedback-ul dialogului original este puternic, sprijinind menținerea repetiției ca soluție de traducere în limba țintă. În ceea ce privește traducerea, acest exemplu nu pune probleme. Traducătorul sesizează repetiția și o menține în traducere, jocul de cuvinte din limba sursă este tradus printr-un joc de cuvinte în limba țintă, originalul și 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 obținut prin combinarea primei părți a numelui vorbitorului, Chandler, cu cea de-a doua parte din substantivul *cranberries* (rom. *meri oare*).

(3)

Varianta originală în limba engleză <b>Friends (Prietenii tăi), seria 9, ep. 8</b>	Subtitrarea în limba română
<i>J35</i> <b>În apartamentul soților Bing</b> (Chandler pregătește sosul de meri oare pentru masa de Ziua Recunoștinței. Ross și Joey îl invită la un meci de hochei, dar Chandler refuză deoarece tie că vor ajunge cu întârziere la masă.) <i>Joey: See you at four.</i> <i>Chandler: Get ready to taste my very special cranberries, or should I say <b>chanberries!</b></i>	<b>În apartamentul soților Bing</b> (Chandler pregătește sosul de meri oare pentru masa de Ziua Recunoștinței. Ross și Joey îl invită la un meci de hochei, dar Chandler refuză deoarece tie că vor ajunge cu întârziere la masă.) <i>Joey: Ne vedem la patru. //</i> <i>Chandler: Pregătește-ți și gustă și meri oarele mele speciale. //</i> Sau, mai bine zis, " <b>chani oarele</b> "! //

În acest caz, traducătorul preia în subtitrare același mod de realizare a jocului de cuvinte, respectiv crearea de cuvinte noi, și, mai mult, realizează noul cuvânt prin același procedeu, combinând prima parte a numelui vorbitorului, Chandler, cu cea de-a doua parte din substantivul *meri oare*, obținând *chani oare*, termen transparent pentru publicul român în contextul dat. Feedback-ul dialogului original trebuie avut în vedere în traducerea acestui exemplu, deoarece în continuarea discuției personajele comentează calitatea glumei lui Chandler. Eliminarea jocului de cuvinte ar însemna și modificarea acestei părți ulterioare a dialogului.

#### 4.2 Jocurile de cuvinte bazate pe omonimie, paronimie și polisemie

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

lingvistice, deoarece am considerat că acesta din urmă influențează alegerea strategiei de traducere. Din îmbinarea celor două criterii de clasificare au rezultat jocuri de cuvinte sintagmatice bazate pe polisemie, jocuri de cuvinte paradigmatic bazate pe polisemie, jocuri de cuvinte paradigmatic 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 situațiile în care sunt enunțate în același 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. *atracție*) și *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 și Dicționar Englez – Român Teora, s.v. *appeal*).

(4)

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

La replica lui Fran, interlocutorul, Niles, semnalez faptul că interpretează substantivul *appeal* cu primul sens enunțat prin întrebarea pe care o formulează *She got tired of writing to him?*, care subliniază consecința pierderii atracției, respectiv plictiseala. Se poate presupune că aceasta este și reacția publicului în contextul dat: nu ne așteptăm ca elevii de clasa întâi să corespundă cu de încredere și condamnați la moarte. Răspunsul lui Fran clarifică însă situația: *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 țintă, scoțând în evidență cele două sensuri diferite și folosind termenul „a termina” care permite menținerea ambiguității situației.

#### 4.2.2. Jocuri de cuvinte paradigmatic bazate pe omonimie

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

(5)

Varianta original în limba englez The Nanny (D daca), seria 3, ep. 13	Subtitrarea în limba română
J21 (Fran și Tony Tattori iau masa într-un restaurant italian. Deși este foarte aglomerat, proprietarul care îl cunoaște pe Tony le eliberează imediat o masă.) Fran: Wow, you must be some big tipper! Tony: The owner is in the <b>family</b> . Fran: Oh, a cousin? Tony: No, no relation.	(Fran și Tony Tattori iau masa într-un restaurant italian. Deși este foarte aglomerat, proprietarul care îl cunoaște pe Tony le eliberează imediat o masă.) Fran: Cred că dai bac în uri grozave! // Tony: Proprietarul e în <b>familie</b> . // Fran: Vă ră? Tony: Nu suntem rude. //

Efectul comic în acest caz provine atât din schimbul efectiv de replici, cât și 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 însoțit de trei gărzi de corp sau că proprietarul restaurantului îi ridică forțat pe doi dintre clienții săi pentru a elibera masa obișnuită a lui Tony. Totuși, prima interpretare pe care Fran o dă cuvântului *family* este aceea de *familie*. Ea înțelege care este situația de-abia după răspunsul lui Tony. Strategia adoptată în traducere este aceeași ca în exemplul anterior, se construiește un joc de cuvinte în limba română pe modelul celui din limba engleză, pe baza aceleiași 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 enunțuri consacrate (proverbe, citate, sloganuri etc.), apar jocurile de cuvinte bazate pe relexicalizarea unor sintagme preconstruite sau reconstruirea unor versiuni originale. Aceste situații pun, de obicei, probleme în traducere, necesitând un efort mai mare din partea traducătorului dacă acesta optează pentru reconstruirea jocului de cuvinte original în limba țintă.

##### 4.3.1. Relexicalizarea unor sintagme

În exemplul 11, sintagma *to have half of mind (to do something)* folosit pentru a introduce o amenințare pe care vorbitorul nu intenționează să o pună în aplicare (în Macmillan English Dictionary for Advanced Learners, s.v. *mind*) și care îi se atribuie, în mod obișnuit, un singur sens (rom. *a bate gândul pe cineva să fac ceva*), este reinterpretat ca o combinație a unităților componente: *to have + half of mind* (rom. *a avea jumătate de minte*).

(6)

Varianta original în limba engleză The Nanny (D daca), 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 află în poartă lui Fran care a fost furat. Fran încearcă să-l învelească.) Fran: Mr. Sheffield, look on the bright side:	(Max stă pe canapea trist după ce a descoperit că fila din manuscrisul lui Shakespeare se află în poartă lui Fran care a fost furat. Fran încearcă să-l învelească.) Fran: Vedeți partea bună a lucrurilor: // În locul hârtiei ei, a fi putut să dispar eu. //

instead of your paper, it could be me that's missing. <i>Max:</i> Don't try to cheer me up. <i>Fran:</i> You know <b>I've got half of mind...</b> <i>Max:</i> You've got no argument here!	<i>Max:</i> Nu încerca să-mi înveselești. <i>Fran:</i> <b>O dat am o idee...</b> <i>Max:</i> Aici nu te contrazic! //
---	---

Publicul este obligat să renunțe la interpretarea obișnuită a sintagmei preconstruite în contextul replicii lui Max, care este de acord cu Fran, deși o întrerupe înainte de a se spune ce avea de gând. La acest indiciu se adaugă și interpretarea contextului general: Max este supărat pe Fran pentru că o consideră vinovată de pierderea preioasei file de manuscris. Traducătorul încearcă să urmărească relexicalizarea ca mecanism de construire a jocului de cuvinte și modifică foarte mult sensul acestei părți a dialogului, construit în jurul reproșului lui Max, deși ar fi putut opta pentru explicarea jocului de cuvinte, redând reproșul lui Max ca:

<i>Fran:</i> You know I've got half of mind... <i>Max:</i> You've got no argument here!	<i>Fran:</i> ți-i... / M-am gândit că... <i>Max:</i> E numai vina ta! / Nu te-ai gândit deloc!
--	---

Însă, în ambele variante sugerate, schimbul de replici este mai agresiv decât în original, deoarece reproșul apare formulat explicit. Prin soluția adoptată, traducătorul evită această situație, păstrând cea de-a doua replică – reproșul voalat – și adaptând-o pe prima. Rezultatul constă în reinterpretarea cu sens cantitativ a expresiei *o dat am o idee*, rostită de personaj cu intenția de a accentua faptul că se simte nedreptat 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 limbi implicate în transfer, dar și sub aspect cultural. Prin „versiuni originale”, Partington (2006: 123–125) se referă la texte pe care publicul sursă le recunoaște relativ ușor, aceasta fiind o condiție de care depinde succesul jocului de cuvinte. Reconstruirea unor versiuni originale presupune fie modificarea acestora prin înlocuirea unui element din componența lor sau a mai multora, fie adăugarea unei secvențe suplimentare care reflectă interpretarea pe care o dă vorbitorul textului original sau reprezintă adaptarea acestui text la situația dată. Următorul 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 cunoaște mai multe forme: *Sticks and stones can/may break my bones, but words (names/lies) will/can never hurt/kill me*.

(7)

Varianta original în limba engleză <b>The Nanny (Dăca), seria 1, ep. 18</b>	Subtitrarea în limba română
<i>J17</i> (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: <b>sticks and stones can break my bones, but bad reviews can kill you.</b>	(C.C. încearcă să o convingă pe Gracie să îl invite la joacă pe fiul unui critic de teatru.) C.C.: ții cum se spune... <b>Be ele și pietrele pot să-ți rup spinarea, // dar criticile proaste pot să te omoare. //</b>

Personajul modifică proverbul original pentru a scoate în evidență importanța recenziilor în lumea teatrului, lucru care explică înlocuirea segmentului *words* cu *bad reviews* (rom. *critici/recenzii proaste*), dar și eliminarea negației 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 țintă, care nu recunoaște o „versiune originală”, nu poate nici sesiza modificarea acesteia. În acest caz, efectul comic poate să derive din asocierea surprinzătoare dintre *be e i pietre*, pe de o parte, și *critici proaste*, pe de altă parte.

Construirea unui joc de cuvinte în limba țintă folosind același 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 menține 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 și menținerea 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 țintă, respectiv introducerea unui joc de cuvinte în traducere acolo unde el nu există în textul sursă. O posibilă explicație pentru absența acestor strategii o poate constitui tipul de producție audiovizuală, sitcom-urile sunt create pentru a stârni râsul, conținând o concentrație 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 țintă, iar pe de altă parte, momentele în care pot fi introduse eventuale jocuri de cuvinte noi sunt foarte puține. În plus, aceste noi jocuri de cuvinte trebuie să aibă legătură cu ceea ce publicul vede (contextul vizual) și aude (dialogul original, coloana sonoră), dar și cu situația din episodul respectiv. Se poate observa preferința traducătorilor pentru primele două strategii formulate de Delabastita, recrearea jocului de cuvinte din limba sursă folosind același mecanism în limba țintă, cele două jocuri de cuvinte putând să difere la nivel formal sau semantic, și explicarea jocului de cuvinte în limba sursă. Alegerea strategiei de traducere este influențată și de elemente ale contextului care se manifestă prin feedback-ul vizual și cel auditiv al dialogului original.

Analiza de față dorește să contribuie la clarificarea factorilor care influențează traductibilitatea jocurilor de cuvinte, atrăgând atenția asupra mecanismului care declanșează umorul, asupra particularităților situației, a scopului următor 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. in Handbuch Translation”, citat în Schwartz, Barbara, *Film Subtitling with Special Reference to Dennis Potter's „Lipstick on your Collar”*.

- 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)

## DIC IONARE

- Levi chi, Leon & Andrei Banta (ed.), 2004, *Dic ionar englez-român*, Bucure ti, 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 triggers 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.