

CZU: 81`255.4:821.111-3=03.111=135.1

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6583910>**TRANSLATION DIMENSION OF WORDPLAY FROM ENGLISH INTO ROMANIAN***Gabriela ȘAGANEAN**Moldova State University*

The aim of the article is to determine the level of translatability of wordplay (pun) from English into Romanian based on Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland*, in which the writer used wordplay with communicative and social functions: teasing and provoking both characters and readers, amusing the audience by making it laugh at or with the characters.

The corpus of examples proves that wordplay serves to create a communicative effect, be it humorous, attention-getting or influential. However, it is a complex phenomenon, particularly when translating pun from one language to another. This is because it is based upon linguistic structures which differ from language to language. Therefore, it may be difficult to transfer the meaning of puns from one language to another because of the lack of equivalents in the TL.

The study also demonstrates that puns are not untranslatable, and that the effect of a ST pun is possible to be transferred to the TT by providing a corresponding target text pun. When a corresponding pun into the TL is not found, it is replaced with a non-pun and when the translator had no choice and resorted to zero translation, they used editorial techniques to explain the wordplay to the curious readers and future translators.

Keywords: *equivalence, homophony, pun, source text, target text, translation strategies, target text, translatability.*

**DIMENSIUNEA TRADUCTOLOGICĂ A JOCULUI DE CUVINTE
DIN LIMBA ENGLEZĂ ÎN LIMBA ROMÂNĂ**

Scopul articolului este de a determina nivelul de traductibilitate a jocului de cuvinte (calamburului) în literatura artistică din limba engleză în limba română, în baza operei *Aventurile lui Alice în țara minunilor*, de Lewis Carroll, în care scriitorul a folosit jocul de cuvinte cu funcții comunicative și sociale: tachinarea și provocarea atât a personajelor, cât și a cititorilor, amuzând publicul și făcându-l să râdă de personaje sau împreună cu ele.

Corpusul de exemple demonstrează că jocul de cuvinte servește la crearea unui efect comunicativ, prin prisma umorului, atragerea atenției sau având un caracter influent. Cu toate acestea, este un fenomen complex, în special atunci când traducem jocul de cuvinte dintr-o limbă în alta. Acest lucru se datorează faptului că acesta se bazează pe structuri lingvistice care diferă de la o limbă la alta. Prin urmare, poate fi dificil de transferat sensul jocurilor de cuvinte dintr-o limbă în alta din cauza lipsei de echivalenți în limba țintă.

Studiul demonstrează, de asemenea, că jocurile de cuvinte nu sunt intraductibile și că efectul unui joc de cuvinte din limba sursă poate fi transferat în limba țintă prin crearea unui echivalent adecvat. Atunci când nu se găsește un joc de cuvinte corespunzător în limba țintă, acesta este înlocuit cu un non-joc de cuvinte și sunt folosite tehnici editoriale pentru a-l explica cititorilor curioși și viitorilor traducători.

Cuvinte-cheie: *echivalență, homofonie, joc de cuvinte, strategii de traducere, text sursă, text țintă, traductibilitate.*

*Prezentat la 28.03.2022**Publicat: mai 2022*