ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „VASILE ALECSANDRI" DIN BACĂU
Calea Mărășești, Nr. 157, Bacău, 600115
Tel. +40-234-542411, fax +40-234-545753
www.ub.ro ; e-mail: rector@ub.ro

REZUMAT

TEZĂ DE DOCTORAT

Doctorand

Zamfira-Maria Petrescu (Petrescu-Brad)

Conducător de doctorat:

Conf. univ. dr. habil. Nadia-Nicoleta Morărașu

Domeniul de doctorat: Filologie

Bacău, 2026

ROMÂNIA
MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA „VASILE ALECSANDRI" DIN BACĂU
Calea Mărășești, Nr. 157, Bacău, 600115
Tel. +40-234-542411, fax +40-234-545753
www.ub.ro ; e-mail: rector@ub.ro

LINGUISTIC APPROACHES TO HUMOUR IN "MURDOCH MYSTERIES"

REZUMAT

Doctorand

Zamfira-Maria Petrescu (Petrescu-Brad)

Conducător de doctorat:

Conf. univ. dr. habil. Nadia-Nicoleta Morăraşu

Comisia de îndrumare și integritate academică

1. **Conf. univ. dr. habil. Culea Mihaela**
2. **Conf. univ. dr. Sinu Raluca**
3. **Lect. univ. dr. Galița Raluca**

CUPRINS

INTRODUCERE 4
Scopul 4
Obiectivele cercetării 4
Ipotezele de lucru 5
METODOLOGIE 6
Metodele de cercetare 7
Contribuții CAQDAS 9
Tehnica de eșantionare deliberată 9
CAPITOLUL 1. O ABORDARE PRAGMATICĂ A UMORULUI ÎN „MURDOCH MYSTERIES" 11
1.1.Teoriile actelor de vorbire 11
1.2. Interpretarea umorului prin intermediul maximelor 12
1.3.Modele de interpretare a umorului 14
CAPITOLUL 2. O ABORDARE STILISTICĂ A UMORULUI ÎN *MURDOCH MYSTERIES* 17
2.1. Umorul exprimat prin limbaj figurativ 17
2.2. Modele de interpretare a limbajului figurativ 17
2.3. Limbajul figurativ ca mijloc de detectare a semnăturii lingvistice a personajelor. aplicații pe Tropes și LancsBox X 19
CAPITOLUL 3. O ABORDARE SEMANTICĂ A UMORULUI ÎN *MURDOCH MYSTERIES* 22
3.1. Definiții și clasificări ale jocurilor de cuvinte 22
3.2. Jocul de cuvinte în lumina teoriilor semantice ale umorului 23
3.3. Problematici privind traducerea jocurilor de cuvinte 26
CONCLUZII ȘI CONTRIBUȚII PERSONALE 26
BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ 28

INTRODUCERE

Umorul verbal reprezintă un fenomen semnificativ și plurivalent în comunicarea contemporană din domeniul media, îmbrăcând o varietate de forme, într-o gamă largă de contexte. Această teză își propune să ofere o nouă perspectivă asupra complexității conceptului de umor lingvistic, prin intermediul unei structuri analitice integrative, care să cuprindă dimensiunea pragmatică, stilistică și semantică a acestuia. Examinarea proceselor care guvernează producerea și receptarea umorului facilitează o mai bună înțelegere a modalităților prin care efectele comice sunt generate prin manipularea sau încălcarea convențiilor gramaticale, fonologice sau semantice.

Motivul pentru care am optat pentru cercetarea umorului într-un serial polițist îl constituie absența unor studii exhaustive în acest domeniu, insuficient explorat în literatura de specialitate, în ceea ce privește teorii pragmatice, stilistice și semantice și modele de abordare a acestuia. De asemenea, teza este justificată de faptul că, până în acest moment, nu am descoperit niciun model care să descrie personajele dintr-un punct de vedere stilistic, sociolingvistic și pragmatic, după cum nu am găsit o comparație între modelele de analiză a umorului sau informații legate de aplicabilitatea programelor informatice în studiul acestuia.

Scopul

Abordarea umorului este realizată într-o manieră centrată pe subdomeniile lingvistice, într-o încercare de a oferi o perspectivă holistică. Vom analiza modele de analiză a umorului introduse recent, în relație cu cele deja consacrate, cu scopul de a evidenția atât punctele de convergență, cât și elementele inovative specifice fiecărui subdomeniu. Vom sublinia acele puncte forte ce pot fi reutilizate în cadrul unui nou model, precum și punctele slabe ce pot fi îmbunătățite, pentru a realiza o analiză cât mai cuprinzătoare. În același timp, vom testa gradul de aplicabilitate al instrumentelor software în detectarea și interpretarea fragmentelor umoristice dintr-un un serial popular de televiziune, *Murdoch Mysteries* (*MM*).

Obiectivele cercetării

Obiectivul principal al acestui demers analitic este de a investiga instanțele de umor verbal identificate în *MM*, un film polițist de epocă, în mod tradițional considerat ca non-umoristic. Din punct de vedere pragmatic, obiectivul nostru este de a determina în ce măsură teoriile cunoscute și cele mai noi referitoare la interpretarea umorului furnizează instrumente pentru analiza expresiei umoristice pe baza intenției și recunoașterea acesteia în contextul unui schimb lingvistic, în cazul de față, în dialogurile din film transcrise. Abordarea stilistică se

axează pe contribuția figurilor de stil, ca forme de limbaj creativ, la producerea și receptarea umorului verbal și vizează potențialul diferitelor figuri retorice și tropi de a configura semnătura lingvistică a personajelor. Cel de-al treilea obiectiv implică o analiză semantică a jocurilor de cuvinte, prin prisma unor viziuni teoretice diferite care să ilustreze mecanismele lingvistice de producere și interpretare a umorului.

În același timp, lucrarea analizează avantajele și limitările ce decurg din utilizarea a două softuri, *Tropes* (2014) and *LancsBox X* (2025), ca instrumente de procesare a datelor lingvistice. Diferite matrici și modele de interpretare, sugerate de lingviști renumiți, sunt utilizate pentru a confirma ipotezele de lucru.

Ipotezele de lucru

Cercetarea pornește de la premisa că teoriile și modelele consacrate, în forma lor actuală, nu furnizează un cadru exhaustiv pentru a explica nuanțele și complexitatea producerii și înțelegerii umorului, având în vedere că există o mare varietate de abordări contemporane ce includ atât puncte forte, cât și vulnerabilități.

Din punct de vedere pragmatic, această lucrare are ca punct de plecare următoarele ipoteze de lucru: taxonomiile consacrate nu asigură un suport analitic complet, capabil să explice întreaga gamă de procese implicate în generarea și receptarea umorului, maximele conversaționale propuse de Grice și îmbogățite de Leech redau doar parțial dinamica limbajului umoristic, iar ultimele modele oferă elemente importante, dar sunt limitate și nu pot explica amploarea mecanismele interpretative.

Abordarea stilistică pornește de la ipoteza că modelele cunoscute de analiză a limbajului figurativ redau o anumită viziune asupra umorului lingvistic, dar îl explică doar parțial, motiv pentru care un nou model mai cuprinzător poate fi derivat din calitățile interpretative ale celorlalte. Ținând cont de varietatea figurilor de stil, întâlnite frecvent in corpusul propus spre analiză, o altă ipoteză de lucru este aceea că software-urile constituie un sprijin în depistarea amprentei lingvistice a personajelor.

Dintr-o perspectivă semantică, cercetarea noastră se bazează pe ipoteza că jocurile de cuvinte reprezintă principalul vehicul al umorului verbal, teoriile consacrate în domeniu (Teoriei Umorului bazată pe *Script*-uri Semantice – SSTH, Teoriei Generale a Umorului Verbal – GTVH, Modelului Disjuncției Izotopiilor – IDM, Teoriei Semanticii Ontologice a Umorului – OSTH), oferind algoritmi interpretativi valoroși, dar insuficienți pentru o înțelegere completă a umorului. Cât privește traducerea, premisa adoptată este aceea conform căreia taxonomiile furnizează instrumente utile de interpretare a efectului comic, deși nu toate exemplele în

discuție îl pot păstra atunci când sunt redate în altă limbă. În cele din urmă, estimăm că programele informatice *Tropes* și *LancsBox X* pot contribui la analiza jocurilor de cuvinte prin identificarea polisemiei și a detaliilor lingvistice ce contribuie la interpretarea umoristică.

METODOLOGIE

În selectarea corpusului am ținut cont de recomandările și criteriile specifice stipulate de Wynne (2005) și Stefanowitsch (2020), menite să asigure relevanța și coerența analitică a materialului studiat. Am avut în vedere crearea unui cadru empiric controlat care să permită testarea și aplicarea modelelor teoretice, evitând discutarea unor exemple marginale sau ambigue care ar fi compromis validitatea rezultatelor.

Originalitatea corpusului derivă din anumite aspecte care îl diferențiază de alte corpusuri din domeniul studierii umorului verbal utilizate în cercetări anterioare. În primul rând, corpusul este constituit prin selectarea directă și vizionarea sistematică a materialului audio-vizual și prin extragerea manuală a secvențelor relevante, o procedură menită să asigure un grad mai ridicat de acuratețe, în comparație cu alte corpusuri preluate prin transcriere automată sau din surse secundare. Totodată, corpusul este relevant prin furnizarea de material discursiv potrivit pentru a studia umorul, caracterizat prin referințe culturale dinamice și creativitate lingvistică.

Etapa preliminară de procesare a inclus vizionarea materialului audio-vizual în întregime, în vederea identificării secvențelor cu potențial umoristic și transcrierii fidele a replicilor relevante, în paralel cu respectarea elementelor paraverbale (pauze, ezitări, accent, tonalitate). Fiecare glumă a fost contextualizată prin notarea episodului, a situației conversaționale, a participanților la schimbul verbal și a relațiilor interpersonale implicate, după care a urmat codificarea, în funcție de tipologia mecanismului comic (ironie, joc de cuvinte, aluzie etc.). Această etapă a permis constituirea unui corpus coerent format din peste 2000 de instanțe umoristice, organizate și pregătite pentru o analiză detaliată.

Pentru conversia dialogurilor dintr-un serial de televiziune într-un corpus lingvistic, ca urmare a consultării unor diferite sisteme de transcriere, am decis să aplicăm sistemul de transcriere Jeffersonian (Galița, 2011: 44), în care simbolurile reprezintă un cod ce permite citirea unei conversații audio-vizuale, în acest caz, o transcriere a unor replici din scenariu. Pentru reproducerea modulațiilor din voce, a intensității și a altor elemente ce țin de comicul verbal, deoarece simbolurile nu erau suficiente pentru a reda subtilitatea expresivă a personajelor, am suplimentat sistemul cu semne noi, creând un sistem adaptat și îmbunătățit.

Metodele de cercetare

Principala strategie de cercetare a fost triangulația teoretică, un concept introdus de Denzin (1970), care combină mai multe perspective teoretice și metodologice, precum și diferite puncte de vedere, într-o abordare cuprinzătoare a aceleiași probleme ce urmează a fi cercetată. El definește triangulația ca fiind un cadru în care două dau mai multe teorii, surse de date și metode de cercetare sunt utilizate pentru a studia același fenomen (Dezin, 2017: x). Ținând cont de toate aceste elemente, prezenta lucrare face apel la metode mixte de cercetare, care asigură un fundament analitic mai amplu, facilitând o cunoaștere sistematică a proceselor implicate în generarea și interpretarea efectului comic. În acest mod, metoda triangulației conferă un grad ridicat de validitate prin integrarea de viziuni analitice multiple, care permit o reprezentare complexă a umorului lingvistic într-un proces interpretativ care nu este limitat de o singură perspectivă metodologică.

Prima metodă calitativă, analiza pragmatică determină în ce măsură actele de vorbire, încălcarea maximelor și a strategiile de politețe acționează în transmiterea și receptarea mesajului umoristic. Aceste elemente favorizează o înțelegere mai profundă a intențiilor comunicative și a proceselor inferențiale implicate în producerea și interpretarea efectului comic. Acest studiu calitativ urmărește explorarea mostrelor de umor verbal descoperite în transcriptul filmului, în lumina celor mai importante concepte aferente pragmaticii. Glumele din scenariu nu doar sporesc gradul de atractivitate față de preferințele publicului, dar oferă credibilitate în reprezentarea personajelor și a interacțiunilor verbale inspirate din lumea reală. Mai multe modele de interpretare sunt testate pentru a evalua capacitatea lor de a oferi un cadru exhaustiv de analiză pragmatică, incluzând tipare care să acopere complexitatea umorului verbal din scenariu.

Cea de-a doua metodă calitativă constă în analiza stilistică. Dată fiind amplitudinea domeniului de cercetare, aceasta ilustrează maniera în care utilizarea limbajului figurativ completează elemente ce țin de particularități sociolingvistice (registru, dialect, etc.). Gradul de conformitate a acestora cu anumite teorii și modele, propuse de către lingviști consacrați, este de asemenea testat, împreună cu potențialul lor de a produce efect comic. Analiza stilistică a semnăturii lingvistice a personajelor derivă din modelul de analiză propus de Wales (2014), conform căruia, stilul, în forma lui cea mai simplă, se referă la maniera de exprimare scrisă sau orală așa cum este ea percepută (Wales, 2014: 397). Aceeași autoare clarifică noțiunea de „stilistică lingvistică" drept acel tip de analiză al cărei scop nu se reduce la textele literare, ci vizează „rafinamentul unui model lingvistic" (Wales, 2014: 401) care potențează analize

stilistice și lingvistice ulterioare. Wales menționează și faptul că stilistica include studierea varietăților de limbaj sau registru non-literar și evidențiază apropierea dintre stilistică și sociolingvistică, ceea ce concordă cu cercetarea noastră.

Abordarea sociolingvistică o completează pe cea stilistică, având în vedere că transcriptul *MM* nu deține calitățile unei opere literare. Analiza stilistică a personajelor include alegeri și combinații de cuvinte exprimate prin intermediul tropilor (*tropes*) și a figurilor de retorice (*schemes*). Dintr-o perspectivă mai restrânsă, stilul este considerat de unii savanți ca o chestiune ce ține de formalitate sau informal, un considerent care poate genera anumite confuzii între stil și registru (Swann et el., 2004: 299). Investigația noastră asupra stilului personajelor identifică semnătura lingvistică a personajelor principale, ceea ce acoperă *idiolectul* lor, sau specificitatea lor stilistică (Wales, 2014: 211-212), *sociolectul* lor – o varietate de limbaj distinctă din punct de vedere social (Swann et al., 2004: 178-179), cuprinzând *jargonul profesional* și *argoul* (de exemplu, Cockney Rhyming Slang, o varietate of engleză specifică londonezilor din clasa muncitoare) – și *dialecte*, sau varietăți regionale ale limbii (Swann et al. 2004: 76). Umorul în cazul anumitor personaje rezidă în special în *schimbarea de cod (code - switching)*, termenul sociolingvistic care redă schimbarea de la un registru la altul, de la un *lect* la altul, sau chiar de la o limbă la alta (Wales, 2014: 63). Teza noastră investighează contribuția diferitelor tipuri de figuri de stil în transmiterea mesajului umoristic atât publicului, cât și personajelor din serial.

În cadrul analizei semantice – cea de-a treia metodă calitativă – ideea centrală de la care am pornit a fost aceea că modelele deja celebre oferă algoritmi interpretative valoroși; cu toate acestea, valențele lor explicative rămân constrânse de limitări teoretice inerente. Analiza semantică implică mecanisme lingvistice în care ambiguitatea generează incongruențe și creează surprize semantice care produc efect comic. Procedurile la care am recurs includ identificarea scenariilor semantice (*semantic scripts*) și analiza opoziției dintre ele, pe baza considerațiilor teoretice stipulate de SSTH, GTVH, IDM sau OSTH.

În privința traducerii jocurilor de cuvinte, taxonomiile propuse de autori ca Delabastita (1996) sau Dynel (2010), pot constitui instrumente utile de interpretare a efectului umoristic, deși, în unele cazuri, acesta nu poate fi redat în totalitate. Din acest motiv, mostrele de jocuri de cuvinte explicitate în lucrare sunt traduse prin tehnicile cunoscute drept *domestication* și *foreignization* (Pușnei, 2018), care facilitează transferul precis al sensului dintr-o limbă în alta.

Contribuții CAQDAS

Cercetarea noastră face apel la două programe informatice, *Tropes* (2014) și *LancsBox X* (2025), care consolidează o abordare lingvistică relativ nouă, CAQDAS (Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software) (Dörnyei, 2007: 263), care permite o investigație pe mai multe nivele. Premisa esențială are în prim-plan confirmarea potențialului celor două programe de a realiza o analiză stilistică în mod independent, sau de a veni în sprijinul analizei. Acest demers implică mai multe etape: 1. Identificarea figurilor de stil și organizarea lor în *tropes, schemes* și *uncoined stylistic devices*, ultimele fiind figurile de stil care nu se încadrează în primele două subsecțiuni; 2. Asocierea subtipurilor de limbaj figurativ cu diferite mostre de umor extrase din *transcriptul* filmului; 3. Testarea gradului de conformitate a glumelor cu modelele de interpretare stilistică; 4. Implementarea CAQDAS și verificarea modalităților prin care programele informatice asociază figurile de stil cu umorul; 5. Proiectarea unui nou model de depistare a semnăturii lingvistice a personajelor, pe baza rezultatelor CAQDAS, care să combine elemente sociolingvistice, retorice și pragmatice.

Avantajele utilizării CAQDAS provin din viteza de procesare a unui volum mare de date, ca urmare a capacității de stocare aproape nelimitate și a opțiunilor de indexare, care dezvoltă un nivel secundar de codare mai sensibil (Dörnyei, 2007: 262-263). Cele două aplicații furnizează suport informatic în cel de-al treilea capitol, în care este testată capacitatea lor de a depista ontologiile. Sunt identificate acele jocuri de cuvinte bazate pe polisemie, după care sunt extrase și procesate cuvintele ambigue, cu scopul de a determina câmpuri semantice multiple cu care sunt asociate. În ultima etapă a acestei analize empirice, interpretarea ontologică ilustrează efectul comic. Anumite dezavantaje trebuie totuși avute în vedere: în ciuda sistemului complex de codificare pe mai multe nivele, există riscul de „gândire tehnologică", în sensul că respectivele coduri nu pot înlocui analiza cercetătorului. După cum remarca Kelle (2004), aceste programe nu realizează o analiză reală, fiind proiectate doar să ajute cercetătorul, motiv pentru care ea sugerează termenul de „programe pentru administrare și arhivare a datelor" ca fiind mai potrivit pentru aceste aplicații, decât „instrumente de analiză a datelor" (Dörnyei, 2007: 263).

Tehnica de eșantionare deliberată

În cadrul diferitelor metode de analiză, este aplicată tehnica de eșantionare deliberată, un termen formalizat în literatura modernă de specialitate de către Patton (1980: 100). Aceasta permite selectarea cu un anumit scop a celor mai relevante mostre de umor verbal, pentru a demonstra felul în care sunt construite și interpretate. Tehnica de eșantionare stratificată

(Palinkas et al, 2015: 18), specifică metodelor cantitative, este utilizată în etapa de compilare a corpusului, pentru a diferenția instanțele umoristice în funcție de tipul de umor și de mijloacele stilistice, pentru o extragere mai ușoară a exemplelor reprezentative, în acord cu nevoile de cercetare.

Tehnica de eșantionare pe baza unui criteriu este utilizată pentru a identifica fragmentele umoristice care se conformează unui anumit criteriu principal, și anume implicarea mai multor participanți în schimbul lingvistic, precum și reprezentarea diferitelor tipologii de umor verbal. Toate cele trei capitole sunt bazate pe tehnica de eșantionare deliberată critică (Palinkas et al, 2015: 18), examinarea amănunțită a unui exemplu furnizând concluzii valoroase care pot sta la baza unor generalizări logice și aplicării concluziilor pe un nou eșantion de cercetare. Din considerente comparative, instanțele comice sunt testate în lumina vechilor și noilor taxonomii, pentru a determina maniera în care ele se completează pentru a realiza o explicație mai cuprinzătoare a mecanismelor umorului lingvistic.

În primul și în al treilea capitol, este aplicată tehnica de eșantionare pe baza variației maxime (Palinkas et al, 2015: 18), pe considerentul că anumite tipare identificate pot determina mecanismele de construcție și receptare a umorului. Această tehnică este completată de tehnica eșantionării pentru confirmare sau infirmare (Palinkas et al, 2015: 18), într-o încercare de a atesta importanța acestor tipare, validitatea rezultatelor și aplicabilitatea lor în cazul altui corpus. Prin tehnica de eșantionare bazată pe teorie (Palinkas et al, 2015: 18), cele mai importante considerații teoretice care rezultă din taxonomia lui Searle sunt extinse pe un număr mai mare de glume, pentru a ilustra maniera în care componenta ilocuționară contribuie la efectul umoristic. Aceste două tehnici sunt aplicate și pentru a determina dacă modelele consacrate includ puncte comune care pot fi îmbunătățite prin contribuții inovatoare. Din punct de vedere cantitativ, cercetarea este bazată pe tehnica de eșantionare deliberată stratificată (Palinkas et al, 2015: 18) pentru a determina variațiile majore, în acest caz, cele mai frecvente forme de violare a maximelor în mostrele alese.

Varietatea tehnicilor aplicate prezintă avantajul unei convergențe a rezultatelor, permițând folosirea unor concluzii pentru a extinde cercetarea asupra altor componente. Totodată, există și riscul ca mostrele de umor alese să nu fie în totalitate reprezentative, din acest motiv, anumite date pertinente posibil excluse din analiză, pot diminua validitatea rezultatelor cercetării.

CAPITOLUL 1. O ABORDARE PRAGMATICĂ A UMORULUI ÎN „MURDOCH MYSTERIES”

1.1. Teoriile actelor de vorbire

Primul capitol urmărește să testeze eficiența taxonomiilor actelor de vorbire, a violării maximelor conversaționale și a modelelor interpretative, în ceea ce privește asigurarea unei reprezentări pragmatice coherente care să descrie producerea și înțelegerea umorului verbal în *MM*.

Acest subcapitol examinează maniera în care diferite acte de vorbire oferă o explicație adecvată privitoare la mecanismele pragmatice generatoare de umor, pornind de la viziunile clasice asupra actelor de vorbire și continuând cu cele mai noi contribuții în domeniu. Deși toate structurile teoretice iau în considerare natura performativă a limbii, ele diferă totuși în ceea ce privește orientarea analitică, profunzimea clarificărilor și eficiența în studierea umorului. Prin compararea abordărilor clasice și mai recente, argumentarea noastră pune în evidență interacțiunea dintre intenția vorbitorului, raționamentul receptorului, comportamentul bazat pe reguli, precum și contextul de comunicare, ca sursă a umorului din interpretările glumelor extrase din *MM*.

Teoria actelor de vorbire a lui Austin (1962) prezintă distincția fundamentală între actele locuționare, ilocuționare și perlocuționare, punând în centrul analizei în special ceea ce face vorbitorul cu propriile cuvinte și mai puțin motivul pentru care o anume formulare are succes din punct de vedere pragmatic. Deși menționează așa-numitele *felicity conditions*, acestea rămân implicite și nesistematizate, în timp ce rolul vorbitorului este mai degrabă presupus decât teoretizat. Drept urmare, acest model este util pentru a clasifica tipuri de acte de vorbire, dar mai puțin adecvat pentru a elucida complexitatea pragmatică a umorului, care se bazează pe formulări voalate, manipulări contextuale sau pe încălcarea cu bună știință a unor norme.

Cadrul de lucru oferit de Searle (1979) dezvoltă concepțiile lui Austin prin sistematizarea condițiilor de potrivire *(felicity conditions)* și ancorarea actelor de vorbire în reguli și intenționalitate. Felul în care el tratează actele de vorbire indirecte și forța ilocuționară fac teoria lui relevantă în principal pentru a analiza acel tip de umor în care sensul deviază de la forma literală. Prin explicarea raționamentului urmat de către receptor pe baza unui set de așteptări inițiale, Searle clarifică aspecte care țin de ironie, sarcasm sau tachinare ca forme de umor. Astfel, dacă Austin descrie ce se întâmplă în vorbire, Searle precizează de ce o anume formulare are succes în crearea efectului comic.

Bach și Harnish perfecționează ulterior dimensiunea inferențială a umorului printr-o teorie a actelor ilocuționare comunicative, care plasează credințele reciproce și cunoștințele comune legate de un anumit context în centrul interpretării. În glumele analizate, umorul apare frecvent din acte constatative, directive și confirmări, ale căror sensuri intenționate trebuie deduse dincolo de conținutul literal. Ironia și sarcasmul operează ca forțe ilocuționare care depind de capacitatea interlocutorului de a recunoaște intenția, în timp ce ambiguitatea și sensul dublu manipulează o schema culturală comună. Modelul lor (*Speech Act Schemata*) surprinde calea parcursă prin raționament de la forma literală până la semnificația implicită.

Nu în ultimul rând, cadrul teoretic propus de Wong García (2019) aduce în prim-plan conceptul de act de vorbire evaluativ, a cărui funcție este mai degrabă aceea de a atribui valori morale, estetice sau sociale, decât de a descrie realități. În discursul umoristic, asemenea acte definesc adeseori o opinie subiectivă care produce amuzament în măsura în care nepotrivirea dintre valorile atribuite și cele așteptate este înțeleasă. Prin reliefarea unor valori axiologice, această taxonomie vine să completeze teoriile anterioare, îmbogățind modalitățile de interpretare a umorului.

Împreună, aceste abordări demonstrează faptul că umorul este creat prin manipulări intenționate ale unor reguli, prin raționamente și cunoștințe comune împărtășite într-un anumit context, ceea ce fundamentează ideea că teoriile pragmatice ale actelor de vorbire sunt esențiale pentru înțelegerea felului în care anumite formulări generează conotații comice. Abordările moderne în privința actelor de vorbire nu doar completează modelele consacrate de Austin și Searle, dar le și transformă în instrumente mai complexe adecvate explorării umorului din filme, prin intermediul unei interpretări mai profunde și mai nuanțate a glumelor. Toate acestea creează bazele unui model multidimensional care poate fi adaptat atât în cazul analizei lingvistice, cât și în comunicarea interculturală, cu perspectiva de a fi mai departe perfecționat prin intermediul noilor tehnologii.

1.2. Interpretarea umorului prin intermediul maximelor

O examinare realizată din perspectivele reunite oferite de principiul politeții lui Leech și principiul cooperării lui Grice scoate la lumină o imagine coerentă, demonstrând felul în care umorul este produs de devieri strategice de la normele conversaționale și interpretat în lumina cunoștințelor de care dispun atât vorbitorii, cât și receptorii, de felul în care aceștia raționează și de adaptarea personală la întregul context.

Cadrul teoretic de interpretare, în acord cu maximele lui Leech, conturează ideea că partenerii în actul de comunicare negociază în mod constant între scopul lor ilocuționar – ceea

ce doresc să comunice – și scopul social – cum doresc să fie percepuți, umorul apărând atunci când acest echilibru este întrerupt în mod intenționat. Personajele violează diferite tipuri de maxime, ceea ce produce amuzament deoarece formulările au efecte diferite, obținute pe baza unor cunoștințe de natură științifică sau socială, care le ghidează înțelegerea. În modelul lui Leech, umorul este o formă de retorică interpersonală în care politețea este manipulată pentru a crea ironie, tachinare sau emoție exagerată.

Atunci când sunt integrate, toate aceste cadre teoretice accentuează idea că umorul în *MM* este rezultatul interacțiunii dintre mecanismele pragmatice care includ devieri lingvistice, intenții și interpretare colaborativă, fiind bazat pe abilitatea personajelor și a publicului de a deduce sensul corect.

După aplicarea maximelor lui Grice și ale lui Leech, pe un corpus de glume aparținând diferitelor tipuri de umor, există anumite puncte de interes referitoare la aplicabilitatea acestora în domeniul producerii și înțelegerii umorului. Ambele abordări au un anumit grad de originalitate, puncte tari și limite. Originalitatea lui Grice rezidă în opinia lui, conform căreia sensul este bazat pe inferență și intenție mai mult decât pe forma lingvistică; principiul cooperării și maximele explicitează umorul ca fiind o realizare pragmatică în care vorbitorul, intenționând să exprime mai multe decât spune, obține semnificația prin încălcarea deliberată a normelor conversaționale.

Originalitatea lui Leech este data de lărgirea cadrului teoretic propus de Grice, prin argumentarea ideii că principiul cooperării singur nu poate explica în mod exhaustiv comportamentul conversațional. Pentru el, interacțiunea lingvistică nu este numai rațională, ci și socială și inter-personală. El explică faptul că interlocutorii apelează la lipsa de claritate, exagerare, sau ofensă, subliniind că umorul adeseori operează împotriva normelor de politețe. Explicațiile lui Leech pentru umor țin cont de formulări indirecte și arată că personajele pot face remarci riscante într-o manieră voalată.

De asemenea, pot fi observate anumite puncte slabe în privința explicării umorului la ambele modele. În ciuda eficacității sale, modelul lui Grice include limitări care țin de abordarea umorului ca produs secundar al violării maximelor, nu ca un scop comunicativ în sine. El pornește de la ideea că interacțiunea lingvistică este rațională, orientată către eficiență, când, de fapt, umorul este de multe ori excesiv, ludic, chiar lipsit de logică. Dacă implicatura nu este clară, atunci umorul nu poate fi explicat. Relațiile sociale, care joacă un rol crucial în anumite instanțe umoristice, sunt total ignorate. Drept rezultat, modelul lui Grice explică felul în care umorul poate fi decriptat, dar nu și de ce anumite violări ale maximelor sunt amuzante mai mult decât sunt nepoliticoase, neobișnuite sau ofensatoare.

Perspectivele prezentate de Grice și Leech nu intră în concurență, ci, împreună, pot forma un cadru pragmatic extins, facilitând înțelegerea proceselor de generare și interpretare a umorului, adesea negociat din punct de vedere social. Pe scurt, Grice clarifică logica umorului și arată felul în care implicatura devine evidentă în cazul încălcării normelor, în timp ce Leech pune accentul pe funcția socială a umorului, justificând înclinația vorbitorului către deviere și echivoc, în scopul creării efectului comic. În acest fel, modelul lui Grice se dovedește mai potrivit pentru umorul semantic și inferențial, iar cel al lui Leech mai adecvat pentru umorul interpersonal, deși niciunul nu ilustrează perfect mecanismele de producere și înțelegere.

1.3.Modele de interpretare a umorului

Analiza umorului din transcriptul unui film, bogat în dialoguri, implică o abordare teoretică multiplă, ținând cont de faptul că fiecare model pragmatic surprinde doar o parte a mecanismului. Modelele neo și post Grice-ne își fundamentează argumentarea pe principiul cooperării, dar îl interpretează în mod diferit: neo-Grice-nii pun accent pe violarea și manipularea maximelor, pe opoziția dintre scripturi și pe mecanismele logice , în timp ce post-Grice-nii se focusează pe așteptări, reanalizare a inferențelor și reinterpretare contextuală. Exemplele examinate prin prisma mai multor modele ilustrează faptul că divergența în interpretare produce efect comic.

Modelele pragmatice de interpretare a umorului reliefează particularitățile modelelor neo- și post- Grice-ne, pornind de la premisa că toate implică elemente valoroase, dar și limitări interpretative, oferind perspective diferite asupra fenomenului umoristic din transcriptul serialului *MM*. Continuatorii lui Grice au diversificat maniera de abordare a umorului și au îmbogățit-o cu elemente de noutate. Modelele neo- Grice-ne și post-Grice-ne, dezvoltate în ultimele decenii, indiferent dacă sunt bazate pe relevanță, pe deducție socio-pragmatică sau pe procese cognitive, surprind mecanisme diverse de producere și receptare. Fiecare explică doar o parte a fenomenului, dar niciunul nu este exhaustiv. Analiza mostrelor de umor din transcriptul investigat conturează maniera în care fiecare model, în mod unic, evidențiază anumite tipare de mecanism comic, bazat pe incongruență, deviere discursivă, stereotip cultural, rezoluție cognitivă sau evaluare afectivă.

Neo-Grice-nii pornesc de la principiul cooperării și de la maximele conversaționale, subliniind manipularea lor strategică, precum și mecanismele logice ale glumei, bazate pe violarea maximelor, precum și substituirea unui termen în cadrul unei structuri analitice formale, toate generatoare de umor.

Pentru Suls (1972), umorul se manifestă ca o soluție a unei probleme cognitive. El arată că umorul este produs prin intermediul unei anomalii semantice care este ulterior rezolvată. Modelul funcționează la glumele ce includ o replică finală amuzantă, dar nu surprinde dimensiunea socială sau pe cea culturală.

Atât Stubbs (1983) cât și Pretorius (1990) abordează incongruitatea, devierea discursivă și repetitivitatea. Stubbs explică umorul prin incongruență și reconstrucție inferențială, fiind adecvat în studierea jocurilor de cuvinte, întorsături de situație și replici inteligente. Pretorius completează modelul lui Stubbs prin analizarea devierii discursive intenționate, a repetiției și a nepotrivirilor. În cadrul exemplelor prezentate, repetarea tiparului deviant și violarea așteptărilor conversaționale produc efect comic.

Post-Grice-nii scot în evidență rolul așteptărilor, al analizei inferențiale și al reinterpretării contextuale. Teoria relevanței explică umorul prin marcarea diferențelor existente în așteptările de relevanță ale interlocutorului. Modelul se dovedește eficient pentru analiza dialogurilor în care exprimarea literală, auto-ironia și devierea relevantă sunt surse ale umorului, dar sunt totuși limitate ce procesele cognitive individuale.

Curcò (1995) explică umorul prin nevoia receptorului de a gestiona două interpretări incompatibile, activate de mărci discursive, paralelisme sintactice sau neconcordanțe de registru. Modelul este util în analiza glumelor bazate pe corecții, reformulări și interpretarea sensului literal, dar dezavantajat de faptul că se focalizează pe procesele cognitive individuale, nu pe dinamica socială sau culturală.

Brône (2008) propune un model în care umorul apare prin intermediul unei succesiuni de etape: depistarea elementului ambiguu, apoi stabilirea a ceea ce poate fi reutilizat în interpretare, hiper-înțelegerea, repetarea prin ecou, neînțelegerea strategică și reinterpretarea incongruenței. El arată că rezultatul comic nu derivă numai din incongruență, ci dintr-un proces complex de tachinare, reformulări în ecou și nepotrivire strategică. Modelul funcționează în cazul dialogurilor în oglindă, jocurilor de cuvinte și al tachinărilor, dar este mai puțin aplicabil în cazul umorului situațional, solicitând recunoașterea de către interlocutori a unei anumite structuri lingvistice pentru a fi valorificat.

Yus (2008) explică umorul prin perspectiva diferită a personajelor și prin activarea rapidă a stereotipurilor culturale. Modelul este adecvat pentru instanțele umoristice bazate pe cunoștințe culturale și mai puțin potrivit pentru glumele abstracte.

Modelul stratificat al lui Dynel (2013), care vede umorul ca fiind un eșec conversational de succes, arată că efectul comic este obținut atunci când formulările eșuează literal, dar au succes ca act perlocuționar. Modelul este ideal pentru umorul absurd sau agresiv,

cu replici intenționat deviante, sau în situații în care contextual narativ și profilul personajului sunt esențiale. Cu toate acestea, el nu se potrivește pentru analiza umorului subtil, bazat pe ambiguitate, fiind prea mult dependent de cunoașterea contextului.

Dintr-un alt punct de vedere, modelele cognitive de cercetare a umorului vin să completeze mecanismele lingvistice ale interpretării. Biegajło (2013) introduce concepte ca vigilența epistemică, efectul de guru și optimismul naiv, opus optimismului sofisticat, pentru a arăta că umorul depinde de felul în care interlocutorul filtrează informația, iar Ma și Jiang (2013), prin teoria adaptării, explică umorul ca rezultat al variabilității, negociabilității și adaptabilității lingvistice. Aceste ultime două modele sunt valoroase în analiza umorului bazat pe evaluare, atitudine și retorică, dar mai puțin potrivit pentru glume strict logice.

Analiza comparativă a acestor modele arată faptul că umorul din transcriptul seriei *MM* este un fenomen multidimensional care nu poate fi explicat de o singură teorie. Fiecare model aduce un element inovator care rafinează și îmbogățește capacitatea interpretativă, fiecare model redă o piesă a unui puzzle, dar nu imaginea completă a acestuia. Atâta timp cât umorul deține atribute contextuale, inferențiale, narative, retorice, cognitive, sociale, culturale și chiar afective, toate aceste elemente trebuie integrate într-un model menit să descrie cât mai fidel mecanismele de producere și receptare a umorului în scenariul unui film.

Așa cum s-a demonstrat, aceste modele se completează între ele: unele explică raționamentul, altele evidențiază contextul, structura glumei sau evaluarea afectivă. Niciunul totuși nu include toate aspectele care derivă din interpretarea umorului, în ciuda elementelor de originalitate specifice fiecărui autor. Umorul din filme poate expune forme de manifestare inspirate din conversația reală sau poate fi canalizat spre obținerea divertismentului, fără a amuza interlocutorul. Calea cea mai facilă de a explica de ce o anumită secțiune dintr-un transcript produce amuzament este de a reliefa imprevizibilitatea indusă de anumite forme de incongruență, deoarece discursul din filme poate fi analizat în lumina modelelor teoretice validate. Expresia umoristică sfidează regulile pragmatice ale comunicării verbale, dar violarea normelor necesită un anumit tip de cunoaștere din partea receptorului, altfel încălcarea limitelor poate produce plictiseală.

CAPITOLUL 2. O ABORDARE STILISTICĂ A UMORULUI ÎN *MURDOCH MYSTERIES*

2.1. Umorul exprimat prin limbaj figurativ

Considerată fie știința străveche, fie arta de a exploata elocința din motive de persuasiune, *retorica* a apelat deliberat la rațiune (logos), emoții (patos) sau credibilitate (ethos) prin *limbaj figurativ* (Wales, 2014: 144). Acesta din urmă operează cu *figuri de stil* (Cuddon, 2013: 278), considerate o deviere de la modalitatea obișnuită de exprimare, în care cuvintele sunt utilizate cu alt sens decât cel literar și adaptate pentru a obține un efect stilistic (Bantaș et al, 1993: 177). Figurile de stil sunt împărțite în mod tradițional în două subcategorii: *tropi,* sau figuri de stil care utilizează un limbaj figurat și „obțin o deviere lexicală semantică", și *figuri de stil sintactice*, sau „tiparele" recurente care reorganizează ordinea cuvintelor (Wales, 2014: 428). Florman (2017) sintetizează relația ierarhică dintre limbaj figurativ, figuri de stil care modifică sensul și figuri de sintaxă.

Tropii de regulă „se joacă cu sensul literar", cu intenția de a îmbogăți limbajul. Ei includ figuri de stil cum ar fi ironia, hiperbola, litota, metafora, metonimia, oximoronul (Wales, 2014: 428), perifraza și comparația (Baldick, 2001: 264**).** *Schemele retorice* restructurează sintaxa frazelor și includ o reorganizare a ordinii cuvintelor „într-un model schematizat ce depinde de paralelism și repetiție între tipuri de propoziție [cum ar fi anafora și epistrofa], sau de contrast și inversiune (antiteza și chiasmul). Figurile fonetice includ asonanța și aliterația (Wales, 2014: 377)". Baldick (2001) definește un alt termen generic, dar vag, ce descrie limbajul figurativ – *procedeu artistic* – ca „un termen universal folosit în a descrie orice tehnică literară folosită intenționat pentru a ajunge la un efect" (2001: 64).

2.2. Modele de interpretare a limbajului figurativ

Investigarea a diferite tipuri de limbaj figurativ, în lumina modelelor consacrate de interpretare, scoate în evidență abundența mijloacelor prin care efectul umoristic poate rezulta din utilizarea creativă a figurilor de stil.

Modelul lui Simpson, bazat pe devierea de la tiparele consacrate și întreruperea schemei, aduce în atenție asupra numeroaselor forme de manifestare a conflictului de registru, cunoscut și sub numele de neconcordanță între registrele stilistice, umorul producându-se conform contextului și nu după forma limbajului figurativ depistat în corpus. În majoritatea exemplelor, umorul se dezvoltă din exagerări, politețe falsă, formulări absurde, interpretări ale stereotipurilor și interpretarea lor greșită care, în ciuda agresivității sau a sarcasmului, semnalează ludicul și deschid drumul interpretării umorului. În multe cazuri, efectul comic

depinde de cultura generală a publicului despre dinamica personajelor pe parcursul episoadelor. Modelul lui Simpson explică funcționarea mecanismului, pornind de la anomalia sensului literal, până la înțelegerea sensului figurat. Acest model conceptualizează umorul ca un proces de tranziție controlată între două *script-uri*: unul semantic – asociat cu sensul literal și interpretarea superficială a replicii – și unul pragmatic – care activează finalul, contextualizând sensul formulării; neconcordanța dintre ele ghidează publicul spre perceperea efetului umoristic drept o chestiune de neîmplinire a așteptărilor. Mecanismele de interpretare arată cum deviația lingvistică indică aspectul ludic, cum neconcordanța între registrele stilistice devine operațională în interacțiuni verbale, în care devierea este intenționată, sensul adevărat depinzând de disponibilitatea receptorului de a interpreta mesajul. În majoritatea cazurilor, în exemplele analizate, umorul a rezultat din exagerări, formulări absurde, interpretări ale stereotipurilor și idiomurilor care sunt îndeaproape legate de cunoștințe culturale și istorice. Figurile de stil constituie factorul lingvistic declanșator care determină receptorul să abandoneze sensul literal și să adopte o alternativă potrivită din punct de vedere pragmatic.

Modelul lui Leech and Short (1981) se bazează pe procesarea incongruității, canalizându-se pe alegerea unei anumite figuri de stil care determină stilul unui personaj. Modelul menține ideea de neconcordanță între registrele stilistice și dezvoltă conceptul de *aducere în prim-plan (foregrounding)*. Umorul e generat de multe tipuri de exagerări – politețe exagerată, reverență exagerată, exces comic, ego exagerat, distorsiune afectivă – iar efectul umoristic este dependent_de context și de abilitatea de evaluare publicului. Acest model examinează figurile de stil dintr-o perspectivă lingvistică, concentrându-se asupra felului în care anumite devieri de la norma lingvistică (lexicală, semantică, pragmatică) creează efectul de aducere în prim plan. Făcând diferența între tropi (deviere semantică) și scheme retorice (devieri structurale și sintactice), modelul evidențiază maniera de a face anumite alegeri lexicale și sintactice care să producă efectul stilistic, exploatând decalajul dintre sensul literal și sensul intențional, respectiv dintre forma gramaticală și funcția pragmatică. În corpusul analizat, cel mai des întâlnit tip de devieri generatoare de umor sunt cele interne**,** manifestate prin exagerarea și minimalizarea anumitor elemente. Mecanismele stilistice funcționează ca mărci ale specificității enunțiative, contribuind la structurarea stilului personajelor în cadrul unei interpretări bazate pe incongruență și reconfigurare pragmatică.

Paralela dintre cele două modele scoate în evidență faptul că modelul lui Simpson explică umorul ca rezultat al unei anomalii – o figură de stil – care necesită o nouă interpretare, în timp ce Leech și Short accentuează bogăția stilistică a acestor forme de limbaj creativ, ambele

modele conturând componenta estetică și amuzamentul pe care îl produc aceste alegeri lingvistice.

Modelul integrat de interpretare, proiectat special pentru analiza limbajului figurativ din *MM*, bazat pe punctele forte ale modelelor anterioare, îmbogățește interpretarea prin evidențierea discrepanțelor dintre forma lingvistică și circumstanțele oferite de context. Aplicat pe un număr limitat de figuri de stil, modelul integrat demonstrează că glumele bazate pe deviere și conflict lingvistic se conformează mai bine modelului, prin comparație cu glumele care rezultă din erori gramaticale.

Etapele analizei noului model încep cu identificarea devierii de la norma lingvistică și schemelor generatoare de întreruperi (*disruptive schemes*). Prima etapă este urmată de recunoașterea interacțiunilor dintre registrele și de o fază evaluativă, în care înțelegerea discrepanței dintre forma lingvistică și situația de comunicare generează umor. Modelul este testat pe diferite tipuri de tropi, scheme retorice și figuri de stil care nu pot fi asimilate celor două grupe (*uncoined*), rezultatele arătând că majoritatea aderă parțial la liniile directoare ale modelului, în timp ce exemplele bazate pe un limbaj figurativ clar, deviere puternică și conflicte lingvistice se potrivesc perfect în termeni de explicare a mecanismelor umorului. Bazându-se pe cunoștințe extralingvistice și utilizând mai mult limbaj literal decât sensul figurat, glumele bazate pe erori gramaticale sau pe structuri retorice nu se conformează cu modelul.

Analiza efectuată în lumina noului model sugerează că interpretarea umorului construit prin limbaj figurativ necesită o flexibilitate sporită, având în vedere complexitatea mecanismelor implicate. Aceasta necesită extinderea stadiilor de explicitare, integrând componentele analitice capabile să descrie efectul comic ca un rezultat a interacțiunilor dintre forma lingvistică și contextul pragmatic în care un enunț este procesat. Nici modelul integrat nu redă mecanismul de generare și percepere a umorului într-o manieră exhaustivă. Drept consecință, considerăm necesare contribuții suplimentare din domenii adiacente, dat fiind faptul că umorul nu este doar un joc de cuvinte.

2.3. Limbajul figurativ ca mijloc de detectare a semnăturii lingvistice a personajelor. aplicații pe Tropes și LancsBox X

Fiecare personaj din scenariu afișează trăsături lingvistice unice, mai exact un idiolect care le caracterizează parțial (Morărașu, 2014: 211). Wales (2014: 211) menționează că idiolectele cuprind toate mărcile retorice și stilistice care formează maniera cuiva de a se exprima.

Un subcapitol este dedicat identificării personajelor ce prevalează în materie de replici umoristice și a mărcilor lingvistice care reliefează semnătura stilistică. Se realizează o analiză combinată a stilului personajelor principale de a crea umor din mai multe perspective: stilistică – prin detectarea tropilor, a figurilor de stil sintactice și a figurilor de stil neomologate; sociolingvistică – prin expunerea informații legate de fondul sociocultural și specificațiile idiolectului; retorică – prin mijloace de persuasiune; pragmatică – prin analizarea actelor de vorbire ca un mijloc de acțiune verbală ce caracterizează indirect.

Acest studiu este sprijinit de cele două softuri – *Tropes* (2014) și *LancsBox X* (2025) – care consolidează analiza calitativă asistată de computer, sau CAQDAS (Dörnyei, 2007: 263), o abordare lingvistică relativ nouă care permite o incursiune pe mai multe nivele. Fiecare pas important al cercetării noastre este surprins printr-o captură de ecran și explicat ca o figură, decizându-se asupra acestei maniere de a prezenta rezultatele pentru a putea păstra formatul original al software-ului. Identificarea semnăturii lingvistice a personajului se bazează pe observații empirice, prin notarea mărcilor ce evidențiază anumite particularități ale limbajului, cercetarea presupunând un efort suplimentar în identificarea figurilor de stil utilizate de către fiecare personaj pe parcursul mai multor episoade.

Aplicarea etapelor succesive, prin diversificarea opțiunilor de căutare și asociere, demonstrează că *Tropes* și *LancsBox X* contribuie doar parțial la configurarea profilului lingvistic al personajelor în termeni cantitativi sau în relație cu câmpurile semantice. Mai mult decât atât, personajele nu ies în evidență prin numărul de figuri de stil exploatate pe parcursul episoadelor, ci prin plasarea lor în anumite instanțe conversaționale sugestive care determină efectul umoristic.

Valorificarea filtrelor și a clasificărilor în *LancsBox X* rafinează analiza prin determinarea colocațiilor; totuși, interpretarea umorului depinde de întregul context. Clasificările și filtrele bazate pe categorii morfologice și frecvențe, precum și corelarea lor cu diferite câmpuri semantice, urmate de o reprezentare grafică, redau complexitatea umorului doar ca o expresie lipsită de emoție, bazată exclusiv pe relații ontologice de juxtapunere și determinare. *LancsBox X* introduce reprezentări ale colocațiilor rezultate din analiza indicatorilor de frecvență, însă nu reușește să asocieze figurile de stil cu umorul, de asemenea trecut prin filtre drept componentă a câmpului semantic al divertismentului și nu al lingvisticii.

Acesta este motivul pentru care cele două softuri ajută la colectarea datelor, dar nu corelează figurile de stil cu un personaj sau cu conceptul de umor. Cele două aplicații pot fi pot fi aplicate doar complementar în procesul de analiză. În final, cercetătorul schițează identitatea lingvistică a personajelor prin coroborarea datelor elaborate pe parcursul mai multor etape de

codificare și interpretare a corpusului; prin urmare, explicarea rolului umorului nu este rezultatul interpretării efectuate de cele două aplicații, ci efortul cercetătorului în a opera cu ele.

Analizele succesive ale corpusului efectuate cu sprijinul celor două aplicații au dezvăluit avantaje și dezavantaje din punctul de vedere al compatibilității instrumentelor computaționale. Pe baza analizei celor 2000 de glume prin intermediul celor două aplicații și prin setarea manuală a unor cerințe de identificare și asociere, concluzionăm că programul *Tropes* oferă un număr limitat de perspective de cercetare, rolul său fiind insuficient legat de analiza frecvențelor și interpretarea contextuală. Interfața perimată și variantele reduse de analiza statistică determină o identificare restricționată a sensurilor multiple și expune erori în asocierea tipurilor de cuvinte cu umorul, motiv pentru care programul necesită o actualizare.

Tropes oferă posibilitatea analizelor semantice, sintactice și parțial stilistice, afișând o reprezentare grafică a rezultatelor. *Referințele (References)* identificate de *Tropes* oferă detalii valoroase în ceea ce privește cele mai frecvente cuvinte dintr-un text care aparțin unui anumit câmp semantic (Petrescu, 2025a). Acest modul al softului oferă posibilitatea vizualizării grupurilor semantice sub forma unor grafice, unde fiecare cuvânt poate deveni un nod central. Gruparea semantică sub formă de *Scenario* are rolul de a rezolva ambiguitățile *referințelor*, bazate pe ontologii predeterminate, dar programul eșuează în a asocia umorul cu ontologia *divertismentului*.

Celălalt instrument analitic, *LancsBox X* aplică multiple mecanisme de examinare științifică încrucișată, ce permit identificare frecvenței unui cuvânt, forme de bază sau structuri prin *query*-uri avansate. Unele din filtrele sale includ etichetarea cu părți de vorbire (*pos*), semantică (*sem*) și analiza ontologică, ale cărei rezultate sunt structurate sub formă de grafice și tabele, cu posibilitatea vizualizării rețelei de colocații pe o rază de aproximativ cinci cuvinte la stânga și la dreapta cuvântului central care este căutat. Versatilitatea căutărilor in *query box* ne permite să cercetăm cuvinte și câmpuri semantice, dar principalul neajuns în ceea ce privește programul *LancsBox X* este necesitatea utilizării limbajul codat pentru a putea solicita *query*-uri.

Codurile care pot crea confuzii se regăsesc în capitole nestructurate din manualul *LancsBox X*, necesitând căutări amănunțite, cum a fost cazul găsirii variantelor de etichetări semantice USAS. Sistemul de analiza semantică eșuează în a identifica toți tropii, toate schemele retorice și procedeele stilistice ce nu pot fi asimilate celor două grupe, investigate în partea aplicativă a acestei teze, pe motiv că softul le-a asociat cu subcâmpul *Z99. Nepotriviri (Unmatched)*. *LancsBox X* nu este capabil să detecteze personajele de unul singur, sau să le

asocieze cu un tip de umor lingvistic, abia reușind să asocieze o figură de stil, identificată în prealabil de noi, cu un personaj. Utilitatea sa constă în căutările punctuale și rezultatul statistic.

Atât *Tropes*, cât și *LancsBox X*, sunt specializate în gruparea cuvintelor din motive semantico-ontologice, ultima producând statistici mai concludente, o strategie ce avantajează colocațiile și frecvența cuvintelor, datorită instrumentelor sale statistice ample și a opțiunilor de filtrare. Astfel, *Tropes* demonstrează o mai bună aplicabilitate pentru detectarea inițială a celor mai recurente cuvinte din corpus, fără a fi nevoie să folosești un *query* specific, în timp ce statisticile și evaluările oferite de *LancsBox X* contribuie la realizarea unei analize elaborate.

Utilizarea ambelor programe pentru a contura semnătura lingvistică a personajelor demonstrează faptul că sprijinul lor în cercetare este insuficient și că interpretarea finală pivotează în jurul abilităților și cunoștințelor cercetătorului. Ambele softuri au nevoie de îmbunătățiri în ceea ce privește sortarea și listarea opțiunilor statistice pentru utilizatorul novice. Deși o analiză automatizată accelerează interpretarea datelor, o revizuire umană este necesară pentru a se asigura acuratețea și relevanța rezultatelor (Perenara-Wilkinson, 2025). Tabelul care conține replicile umoristice ale personajelor este conceput manual, tipurile de analiză a datelor – retorică, sociolingvistică, pragmatică – fiind parțial empirice.

CAPITOLUL 3. O ABORDARE SEMANTICĂ A UMORULUI ÎN *MURDOCH MYSTERIES*

3.1. Definiții și clasificări ale jocurilor de cuvinte

Al treilea capitol al tezei își concentrează atenția asupra unei abordări semantice și implică investigarea celor mai cunoscute teorii ale umorului din domeniu, acordând atenție tehnicilor de traducere a jocurilor de cuvinte. Teza prezintă diferite puncte de vedere privind definiția jocurilor de cuvinte, precum și opinii legate de atributele care le caracterizează: alăturarea termenilor incongruenți și elementele combinatorii neașteptate, ambiguitatea textuală, similitudini în materie de formă și sonoritate, dar discrepanțe în ceea ce privește conținutul. Totodată este explicată și confuzia cauzată de echivalența dintre *joc de cuvinte*, *parahreză* și *calambur*, recunoscându-se că nu există o definiție unanim acceptată. Problematica jocurilor de cuvinte în *MM* este abordată în cheia oferită de Delabastita (1996), ca *termen generic*, în care anumite trăsături structurale ale limbajului sunt exploatate pentru a semnala diferite înțelesuri.

În ceea ce privește clasificarea jocurilor de cuvinte, au fost alese taxonomiile lui Delabastita (1996) și Dynel (2010) pentru a investiga în ce măsură analiza semantică duce la

înțelegerea mecanismelor umoristice ale jocurilor de cuvinte. Prin aplicarea celor două taxonomii, constatăm că umorul se bazează pe incongruitate, indiferent de tipul de joc de cuvinte. Efectul comic și caracterul inedit sunt cauzate de schimbarea subiectului, înțelegerea și interpretarea greșită a cuvintelor, precum și a exagerării în pronunție, toate capitalizându-se sub forma polisemiei și a contextului. Cu toate acestea, în corpusul de glume, nu au fost depistate exemple pentru toate tipurile de jocuri de cuvinte incluse în taxonomia lui Dynel, ce conține termeni care se suprapun, acesta fiind motivul pentru care considerăm că cea mai potrivită clasificare care explică umorul aparține lui Delabastita, a cărui taxonomie am îmbunătățit-o cu o subcategorie pentru a ilustra în mod comprehensiv varietățile jocurilor de cuvinte.

3.2. Jocul de cuvinte în lumina teoriilor semantice ale umorului

A altă ipoteză de cercetare se referă la abilitatea Teoriei Umorului bazată pe *Script*-uri Semantice (Semantic Script-Based Theory of Humour sau SSTH), Teoriei Generale a Umorului Verbal (General Theory of Verbal Humour sau GTVH), Modelului Disjunției Izotopiilor (Isotopy Disjunction Model sau IDM) și Teoriei Semanticii Ontologice a Umorului (Ontological Semantic Theory of Humour sau OSTH) de a explica mecanismele umorului în jocul de cuvinte, precum și eficacitatea software-urilor în a recunoaște ontologii și a rafina analiza semantică.

Modelele de interpretare a umorului sunt examinate dintr-o perspectivă semantică, apelându-se la cadrul conceptual oferit de cele patru teorii consacrate, pentru a demonstra cum pot fi aplicate în analiza jocurilor de cuvinte din *MM*. Premisa metodologică de la care pornim este că niciuna dintre aceste construcții teoretice nu oferă o structură analitică exhaustivă pentru interpretarea efectului umoristic, necesitând delimitări suplimentare în ceea ce privește contextul enunțării.

Teoria SSTH a lui Raskin (1979/1985) este bazată pe opoziția a două scenarii semantice (*semantic script*) și pe suprapunerea lor, cauzată de anumiți declanșatori semantici, semnalând nevoia receptorului de a trece de la un scenariu semantic la altul, în concordanță cu un anumit repertoriu de *script*-uri deja „înmagazinate” în minte. Teoria este o încercare de a explica gramatica glumelor în termeni pragmatici și semantici și oferă o explicație clară de ce un joc de cuvinte este amuzant, dar nu arată cum acesta este integrat în context. Teoria GTVH (1991) este continuarea mai elaborată a SSTH, în care Attardo valorifică ideea de opoziție a *script*-urilor drept esențială, și o îmbogățește cu cinci *resurse de cunoaștere* (*knowledge resources* sau KR): mecanism logic, situație, țintă, strategie narativă și mecanism lingvistic.

Raskin scoate în evidență rolul aspectului fonologic și consideră ambiguitatea și contradicția drept declanșatori semantici ai umorului. În ciuda flexibilității analitice care ghidează explicarea altor tipuri de umor – de exemplu anecdota sau parodia – Krikmann (2006) critică modelul și consideră că este inaplicabil pe texte umoristice mai lungi sau mai complexe.

După aplicarea celor două modele importante pe același set de jocuri de cuvinte, SSTH expune avantajul clarității conceptuale; modelul descrie într-o maniera extraordinar de simplificată cum funcționează gluma odată ce conflictul semantic este detectat, însă oferă o explicație similară limitată pentru toate tipurile de jocuri de cuvinte, fără a elabora cum este receptat. Pe de altă parte, GTVH implică o analiză mai complexă și mai nuanțată, oferind ocazia de a diferenția între glume, dar, deși este mult mai sistematizată decât predecesoarea ei, teoria încă depinde foarte mult de interpretarea cercetătorului. SSTH ilustrează pe scurt opoziția dintre scenariile semantice, dar izolează discrepanța binară cu ajutorul unui element de comutare (*switch point*), care determină efectul umoristic al jocului de cuvinte. În ciuda simplității modelului și a faptului că oferă descriere a ambiguității, cele două *script*-uri semantice care se opun necesită o asociere concretă cu un context, ceea ce nu se potrivește cu construcția tuturor jocurilor de cuvinte. Dacă SSTH localizează un conflict semantic minimal, GTVH plasează scenariile semantice care se opun într-un cadru analitic mult mai elaborat, sprijinit de un set de resurse de cunoaștere care nuanțează analiza și subliniază faptul că jocurile de cuvinte nu sunt elemente izolate, ci structuri lingvistice înrădăcinate în configurații umoristice mult mai complexe. Modelul interpretativ, care este mult mai flexibil și mai descriptiv decât cel de dinainte, arată anumite limitări, legate de lipsa de profunzime ontologică și de faptul că depinde de construcția glumei.

Modelul IDM, introdus de Attardo (1994) și inspirat de Greimas (1966), este fundamentat în interpretarea izotopiilor semantice (*semantic isotopies*), un termen pe care autorul îl echivalează cu semnificație semantică. Conform lui Attardo, umorul este modelat de interacțiunile dintre două izotopii distincte, unde disjunctorul (*disjunctor*) joacă un rol important. Prima operează ca un câmp semantic stabil ce ghidează interpretarea inițială, pe când a doua izotopie, rivală cu prima, întrerupe stabilitatea și creează o tensiune. Activarea simultană a izotopiilor determină publicul să oscileze între ele, recunoașterea incompatibilității celor două structuri semantice generând efectul comic. Cadrul teoretic propus de Greimas nu este specific interpretării umorului, fiind mult mai potrivit pentru texte mai lungi; cu toate acestea, terminologia vagă și numărul limitat de exemple constituie un subiect controversat pentru mulți lingviști. Aceste probleme au devenit evidente în momentul testării aplicabilității teoriei,

termenii suprapuși sau echivoci transformând analiza într-un demers dificil, care nu redă complexitatea detaliilor legate de rezolvarea incongruității și a coerenței glumei.

Cea mai nouă perspectivă abordată în explicarea efectului comic al jocurilor de cuvinte este teoria OSTH, rezultată din combinarea Teoriei Semanticii Ontologice cu GTVH. Aceasta este o teorie în care conceptul de opoziție nu este limitat de structuri dihotomice, ci necesită informații din alte domenii pentru a stabili compatibilitatea anumitor conotații cu intenția comică a vorbitorului. Teoria OSTH conturează cadre conceptuale în care colocațiile sunt descoperite și apoi realiniate cu procesul interpretativ, jocul de cuvinte fiind detașat de o ontologie și reatașată alteia. Avantajul acestei metode este că permite divizarea formulărilor în cuvinte și colocații care determină ontologii cu potențial umoristic. Teoria OSTH este rezultatul combinării Teoriei Semanticii Ontologice (OST) – aplicabilă în procesarea limbajului natural – cu cele două teorii revizuite ale umorului, și ține să reinterpreteze termenii *mecanisme lingvistice* și *resurse de cunoaștere* în GTVH cu ajutorul OST, al cărei strămoș este SSTH. Ideea principală este că termenul *opoziții (oppositions)*, deși este determinat semantic de categorii binare ce aparțin OST, solicită contribuții din alte domenii pentru a confirma un anumit sens. OST leagă SSTH de OSTH, fiecare joc de cuvinte este împărțit între cuvinte și colocații, structurate apoi în ontologii predeterminate. Software-urile doar detectează termeni ambigui, dar nu pot dezvălui elemente ce țin de producerea și interpretarea umorului.

Aplicarea programelor *Tropes* și *LancsBox X* pe un set de 14 jocuri de cuvinte reprezentative extrase din *MM* evidențiază următoarele aspecte: în anumite situații, amândouă programele au detectat ontologii, în alte situații au detectat doar o ontologie; în alte situații au eșuat complet. Astfel, *Tropes* a reușit să detecteze ontologii în 6 cazuri, predominant substantive, pe când *LancsBox X* a reușit cu succes să detecteze ontologii în 8 cazuri. Interpretarea algoritmică, realizată/obținută prin aplicarea acelorași programe ca în Capitolul 2, pe un set de jocuri de cuvinte extrase din *MM*, arată superioritatea lui *LancsBox X* arată față *Tropes* în identificarea colocațiilor, deși aproape jumătate din ele au fost surprinse doar de un singur program, în timp ce în 4 cazuri, amândouă programele au eșuat în a depista ontologii. Astfel, se demonstrează că softurile pot sprijini procesul de analiză dacă sunt folosite în moduri complementare, dar contribuția lor este limitată de anumiți parametri tehnici, incluzând ontologii prestabilite. Adevărata reprezentare a efectului comic depinde de interpretarea subiectivă a cercetătorului.

3.3. Problematici privind traducerea jocurilor de cuvinte

Pentru a ne referi la diferite ipostaze de prezervare a efectului umoristic în cazul jocurilor de cuvinte pe parcursul traducerii dintr-o limbă în alta, a fost aplicată taxonomia strategiilor de traducere a jocurilor de cuvinte a lui Delabastita (1993), și taxonomia tehnicilor de domesticare *(domestication)* și înstrăinare (*foreignization*), inspirată de Venuti (1995). Majoritatea exemplelor analizate sunt traduse prin mijloace de simplificare, echivalare situațională și adaptare culturală, și mai puțin prin echivalență formală, transfer discursiv, traducere literală sau glosă intratextuală. Cu toate acestea, varietatea procedurilor ilustrează complexitatea jocurilor de cuvinte și dificultatea traducătorului în a reda cât mai fidel posibil calamburul, păstrând în același timp efectul umoristic în limba română. Abordând problematica traducerii jocului de cuvinte pentru a testa dacă domesticarea și înstrăinarea mențin efectul comic, varietatea procedurilor scoate în evidență diversitatea și complexitatea jocurilor de cuvinte în *MM*, precum și efortul solicitant din partea traducătorului de a păstra efectul comic așa cum a fost gândit în limba-sursă.

CONCLUZII ȘI CONTRIBUȚII PERSONALE

Modelele utilizate în analizele pragmatice, stilistice și semantice aduc în prim-plan numeroasele aspecte ce privesc capacitatea anumitor formulări să producă umor. Testarea atât a celor consacrate modele, cât și a celor mai recente, a dus la concluzia că nu există un model exhaustiv de analiză pentru a cuprinde complexitatea umorului, de aici rezultând nevoia pentru abordări complementare. Softurile oferă suport pentru a investiga fenomenul până la un anumit punct, fiind mai potrivite analizei cantitative. In cazul analizei calitative, fundamentul teoretic și componenta empirică contribuie la colectarea datelor, validarea ipotezei, descrierea fenomenului, evidențierea concluziilor derivate din analiza unui corpus de mari dimensiuni, cum ar fi transcrierile glumelor episoadelor din *MM.*

Studiul îmbogățește dimensiunea analitică a literaturii de specialitate, deschizând noi drumuri pentru integrarea paradigmelor teoretice alternative și a altor programe, extinzându-se dincolo de barierele de interpretare tradițională și favorizând o implicare multidimensională mai comprehensivă în cazul cercetării umorului verbal în filme și seriale de televiziune.

Contribuția noastră specială se bazează pe identificarea specificităților umoristice într-un serial de televiziune de tip *mystery*, un gen considerat în general lipsit de umor, și pe aplicarea multiplelor modele pe același corpus de glume, pentru a demonstra aplicabilitatea lor pe matrice. Dintr-o perspectivă pragmatică, cercetarea evidențiază rolul actelor de vorbire, al maximelor și principiilor de comunicare, dar subliniază faptul că niciun model de interpretare

nu poate oferi o descriere cuprinzătoare a efectului comic într-o transcriere a replicilor dintr-un film.

În ceea ce privește limbajul figurat, cercetarea testează eficacitatea modelelor în a detecta elementul declanșator al efectului comic și mecanismele ce permit înțelegerea, ceea ce duce la aprecierea sa ca o realizare estetică. Modelul îmbunătățit și integrativ dezvăluie atribute definitorii pentru înțelegerea fenomenului umorului în cazul limbajului figurat.

În plus, cercetarea determină ce model bazat pe semantică oglindește cel mai fidel – mecanismele lingvistice ale comunicării umoristice – și testează capacitatea a două instrumente computaționale în detectarea cuvintelor ambigue și a ontologiilor care nu se potrivesc. Analiza completează lucrările dedicate fiecărui model, specificând punctele forte și slăbiciunile în ceea ce privește cercetarea umorului. În plus, față de celelalte studii aplicate pe scenarii din filme, analiza noastră reprezintă o abordare complementară a teoriilor consacrate și mai recente legate de pragmatică, stilistică și semantică ce vizează înțelegerea mecanismelor de producere și percepere a umorului verbal.

Un alt element de noutate constă în testarea capacităților celor două aplicații în a contribui la o mai bună aprofundare a efectului comic dintr-o perspectivă ontologică. Nu în ultimul rând, adaptarea sistemului de transcriere Jeffersonian la cerințele redării transcriptului, prin adăugarea de noi semne care să redea replicile personajelor cât mai fidel, este un element de noutate. Semnătura lingvistică a personajelor principale a fost determinată exclusiv pe baza observațiilor și adnotărilor făcute în corpus, în vederea structurării unei noi analize originale pe mai multe nivele – stilistică, retorică, pragmatică, sociolingvistică – punând bazele unei noi modalități de caracterizare a umorului personajelor.

Deși prezenta lucrare conține anumite limitări metodologice și constrângeri teoretice, ea poate reprezenta baza unei viitoare cercetări care să identifice și să opereționalizeze noi modele, favorizând conceperea unui nou model interpretativ alternativ și diversificând efortul investigativ cu abordări din domenii complementare, cum ar fi lingvistica computațională sau lingvistica cognitivă.

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

Attardo, S., Raskin, V. (1991): "Script Theory Revisited: Joke Similarity and Joke Representation Model", in *HUMOR – International Journal of Humor Research*, 4 (3-4), pp. 293-347.

Attardo, S. (1994/2024): *Linguistic Theories of Humor*, Berlin, New York: De Gruyter Mouton.

Austin, J. L. (1962): *How to Do Things with Words. The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford: Clarendon Press.

Bach, K., Harnish, R. (1979): *Linguistic Communication and Speech Acts*. Cambridge: MIT Press.

Baldick, C. (2001): *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, Oxford: Oxford University Press.

Biegajło, M (2013): "Relevance at the Centre of Humorous Communication: On Finding the Conceptual Tools Which Carry Explanatory Power in the Model of the Comprehension of Jokes" in *Acta Philologica*, 44, pp. 31-41.

Brezina, V., Platt, W. (2025): "#LancsBox X 5.0.0 [software]", Lancaster University, available at http://lancsbox.lancs.ac.uk, accessed on 10.01.2025.

Brône, G. (2008): "Hyper- and Misunderstanding in Interactional Humor", in *Journal of Pragmatics*, 40 (12), pp. 2027-2061.

Cuddon, J. A. (2013): *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, Chicester/Malden: Wiley-Blackwell.

Curcò, C. (1995): "Some Observations on the Pragmatics of Humorous Interpretation. A Relevance Theoretic Approach", in *UCL Working Papers in Linguistics*, pp. 27-47.

Delabastita, D. (1993): *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to* Hamlet, Amsterdam & Atlanta: Rodopi.

Delabastita, D. (1996): Wordplay and Translation. Special Issue of The Translator: Studies in Intercultural Communication, 2 (2), pp.127-139 London: Routledge.

Denzin, N.K. (2017): *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods (1st ed.)*, New York: Routledge.

Dynel, M. (2010): "How do puns bear relevance?", *Relevance Studies in Poland. Vol. 3. Exploring Translation and Communication Problems.* Kisielewska-Krysiuk, Piskorska, Wałaszewska (eds), Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, pp. 105-124.

Dynel, M. (2013): "Humorous phenomena in dramatic discourse", in *European Journal of Humour Research*, 1 (1) pp. 22-60.

Dörnyei, Z. (2007): *Research Methods in Applied Linguistics*. *Quantitative, Qualitative and Mixed Methodologies*, Oxford: Oxford University Press.

Florman, B. (2017): "Figure of Speech", *LitCharts - LLC*, online article available at https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/figure-of-speech, accessed on 03.02.2026.

Galița, R. (2011): "A Pragma-stylistic Approach on Deixis", in *LiBRI. Linguistic and Literary Broad Research and Innovation*, 2 (1), pp. 36-50.

Greimas, A.-J. (1966): *Sémantique structurale: Recherche de méthode*, Paris: Larousse.

Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole, & J. Morgan (Eds.), Syntax and semantics (pp. 41-58). New York: Academic Press.

Krikmann A. (2006): "Contemporary Linguistic Theories of Humour", *Folklore Electronic Journal of Folklore,* 33, pp.27-58.

Leech, G.N. (1983): *Principles of Pragmatics*, London, New York: Longman.

Leech, G. N., Short, M. (1981/ 2007): *Style in Fiction: A linguistic introduction to English fictional prose. Second edition.* London: Pearson Education Ltd.

Ma, Z., Jiang, M. (2013): "Interpretation of Verbal Humor in the Sitcom *The Big Bang Theory* from the Perspective of Adaptation-relevance Theory", in *Theory and Practice in Language Studies*, 3 (12), pp. 2220-2226.

Molette, P., Landré, A., Ghiglione R. (2014): "Tropes – Version 8.4. Reference Manual", available at https://www.tropes.fr/download.htm, accessed on 15.12.2024.

Morărașu, N.-N. (2014): *Registers and Styles of English Language*, Bacău: Alma Mater.

Palinkas, L.A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., Hoagwood, K. (2015). "Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research", in *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42 (5), pp. 533–544.

Patton, M. Q. (1980): *Qualitative Evaluation Methods,* London: Sage Publication.

Perenara-Wilkinson, J. (2025): "Thematic Analysis: An Overview + Guide", online article available at https://getthematic. com/insights/thematic-analysis/, accessed on 20.04.2025.

Petrescu, Z.-M. (2022b): "The Stylistic Use of the Superiority Theory in *Murdoch Mysteries* Television Series", *The 7th International Language, Culture and Literature Symposium – Book of Proceedings*, pp. 79-87.

Petrescu, Z.-M., Morărașu N.-N., Suciu A.-I. (2022): "Humour as a Nonviolent Resistance Strategy in Murdoch Mysteries TV Series", *Cultural Perspectives – Journal for Literary and British Cultural Studies in Romania*, 27, pp. 155- 172.

Petrescu, Z.-M., Morărașu N.-N. (2023): "A Humorous Reinterpretation of Ancient and Modern Myths in Murdoch Mysteries Television Series", *Cultural Perspectives*, 28, pp. 213-236.

Petrescu, Z.-M., Morărașu N.-N., Galița, R. (2024): "Humorous Effects of Speech Acts in Murdoch Mysteries Cinematic Discourse", *Interstudia. Bridging Discourses in the Framing of Identity*, 37, pp. 89-100.

Petrescu, Z.-M. (2025a): "Comparative Corpus-Based Study of Humour in Murdoch Mysteries: Analysing Season 13 with LancsBox X and Tropes", The 31st Annual International Conference of The Faculty of Humanities at *Konstantin Preslavsky* University of Shumen, Bulgaria, 490-505.

Petrescu, Z.-M. (2025b): ""Literature and visual arts. Ekphrasis in the adaptation of *„Vices of My Blood*" (A *Murdoch Mysteries* series novel", *Language and Society*, IV, pp. 116-132.

Petrescu, Z.-M. (2025c): "Domestication and Foreignization in Translating Puns: Insights from *Murdoch Mysteries*", *Interstudia,* 39, pp. 121-126.

Pretorius, E. J. (1990): "Humor as defeated discourse expectations: Conversational exchange in a Monty Python text", in *HUMOR – International Journal of Humor Research*, 3(3), pp: 259-276.

Pușnei, I. (2018): *Aspects on Humour Translation. Case Study: Jerome K. Jerome's "Three Men in a Boat (To Say Nothing of the Dog)" and "Three Men on the Bummel"* [Doctoral dissertation], Galați: Universitatea "Dunărea de Jos".

Raskin, V. (1979): "Semantic Mechanism of Humor", in Chiarello et al. (eds.), *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, pp. 325-335.

Raskin, V. (1985): *Semantic Mechanisms of Humor*, Dordrecht, Boston, Lancaster: D. Reidel Publishing Company.

Searle, J. R. (1979): "A Taxonomy of Illocutionary Acts" in *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, Cambridge University Press, pp. 1-29.

Stefanowitsch, A. 2020. *Corpus Linguistics*: *A Guide to the Methodology*, Berlin: Language Science Press.

Stubbs, M. (1983): *Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language*, Oxford: Blackwell Publishing.

Suls, J. M. (1972): "A Two-Stage Model for the Appreciation of Jokes and Cartoons: An Information-Processing Analysis", in Goldstein, McGhee (eds.), *The Psychology of Humor: Theoretical Perspectives and Empirical Issues*, Academic Press: New York, pp. 81-100.

Swann, J., Deumert, A., Lillis, T., Mesthrie, R. (2004): *A Dictionary of Sociolinguistics*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

Venuti, L. (1995): *The Translator's Invisibility. A History of Translation*, London and New York: Routledge.

Wales, K. (2014): *A Dictionary of Stylistics*, *3rd Edition,* London and New York: Routledge.

Wynne, M. (ed.) (2005): *Developing Linguistic Corpora: A Guide to Good Practice*, Oxford: Oxbow Books.

Wong García, E. (2019): "Toward a pragmatic account and taxonomy of valuative speech acts", *Pragmatics*, 29(1), pp. 107–132.

Yus, F. (2008): "A Relevance-Theoretic Classification of Jokes", in *Lodz Papers in Pragmatics,* 4 (1), Special Issue on Humour, pp. 131-157.