

Paola Fossa
Université de Haute-Alsace
paola.fossa@uha.fr

(In)traduisibles : la traductologie française récente face aux figements linguistiques et aux jeux de mots

Les figements linguistiques et les jeux de mots, deux éléments pendant longtemps liquidés comme « intraduisibles », présentent des points communs qui, malgré leurs différences, permettent de les rapprocher au niveau des solutions de traduction. Les deux catégories rassemblent une pluralité d'expressions qui montrent une résistance à la traduction en raison de leur charge culturelle et qui font l'objet de nombreuses contributions critiques : la traductologie récente s'est penchée sur ces objets textuels, surtout sur le jeu de mots, en proposant plusieurs pistes pour leur définition et leur traduction. En nous appuyant sur des études récentes, ainsi que sur des propositions plus datées mais pas obsolètes, nous allons approfondir comment une étude conjointe des deux éléments évoqués peut contribuer à établir des lignes d'action pour le traducteur. Notre réflexion part des plus récentes études sur la traduction du jeu de mots, notamment du volume publié en 2003 par Jacqueline Henry, comme celui dirigé, entre autres, par Frédérique Brisset en 2016 et des études de Fabio Regattin, ainsi que celles publiées par Salah Mejri, Céline Vaguer et d'autres auteurs sur le figement lexical et sa traduction, un domaine relativement peu exploré. L'intégration des études de traduction et de

la perspective linguistique sur le figement permet de proposer une vue panoramique du phénomène, des approches de traduction et des pistes de recherche qui s'ouvrent.

Figement e(s)t jeu de mots ? Définitions

Dans le *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, le « figement » est défini comme « le processus par lequel un groupe de mots dont les éléments sont libres devient une expression dont les éléments sont indissociables » [Dubois 2001 : 202]. Ce concept désigne un domaine aux marges instables, qui inclut une large variété de phénomènes lexicaux, dont les séquences polylexicales (« chemin de fer », « pomme de terre »), les unités phraséologiques (« porter plainte »), les proverbes, les maximes. Comme l'affirme Salah Mejri [2006 : 140], ce phénomène a été pendant longtemps marginalisé dans les études de linguistique ; on doit à Saussure et à ses disciples [voir Saussure 1916 ; Bally 1909 ; Sechehaye 1921 : 654-675 et *idem* 1926] les premières réflexions approfondies sur l'existence du figement et sur son importance dans le fonctionnement de la langue. D'après Mejri, par la suite, à cause des études de Arsène Darmesteter qui minimisaient le phénomène, la réflexion a été étouffée pendant longtemps. En effet, il faudra attendre la deuxième moitié du XX^e siècle pour des travaux qui approfondissent ce phénomène et pour que l'on arrive à découvrir que « l'essentiel de notre parole est fait de séquences toutes faites, reprises mécaniquement telles quelles » [Mejri 2006 : 140]. Depuis, de nombreuses classifications ont été proposées, portant sur la qualité grammaticale de ces objets textuels (séquences nominales, locutions verbales, locutions adverbiales, etc.) [voir, entre autres, Gross 1996 ; Mejri 1997], sur leur extension (séquences courtes, moyennes ou longues) [Durieux 2003] ou sur leur structuration sémantique (globalisation, conceptualisation, figuration) [Mejri 1997]. D'autres études concernent l'origine de ces éléments textuels : la genèse des phraséologismes suit des modèles répétitifs à l'intérieur de la langue [Zhu 2019] ; les séquences longues, telles que les proverbes ou les maximes, peuvent être d'auteur ou dérivant de la sagesse populaire [Anscombe 2008 : 257]. La terminologie concernant le figement linguistique et les différentes typologies de séquences figées demeure toujours instable : « composition, figement, idiomaticité et phraséologie représentent un paradigme terminologique dont les contours conceptuels ne sont pas bien délimités » [Mejri 2006 : 142] ; les termes

utilisés pour définir ce phénomène (phrasème ; locution polylexicale ; expression figée, toute faite, idiomatique) se superposent. Le figement peut être analysé selon une approche linguistique, qui se concentre sur sa structure à l'intérieur de sa langue et de sa culture, ou selon une approche culturelle, se concentrant en revanche sur ce que le figement révèle de la communauté à laquelle il fait référence et du monde, cet objet textuel étant en même temps lié à des « mécanismes généraux et idiosyncrasiques » [Mejri 2006 : 147], aux procédés du langage et aux spécificités de chaque langue. En revenant sur l'étymologie du terme, Pruvost [2017 : 134] remarque la double nature de cet élément, fruit de la créativité linguistique et, en même temps, destiné à se figer : « métamorphose et immobilité sont bien les constituants du 'figement' ».

Les aspects caractérisant les différents types de figement se retrouvent, en partie, dans le domaine du jeu de mots. Ce dernier aussi est un concept pluriel et difficile à cerner, étroitement lié à la culture et, en même temps, enraciné dans la langue. Le *Trésor de la langue française informatisé*, à l'entrée « jeu », présente le jeu de mots comme le « procédé linguistique se fondant sur la ressemblance phonique des mots indépendamment de leur graphie et visant à amuser l'auditoire par l'équivoque qu'il engendre¹ » ; le *Dictionnaire de l'Académie Française*, de son côté, fait la distinction entre les « jeux d'esprit, qui font appel à l'agilité mentale, tels que les anagrammes, les énigmes, les charades, les devinettes, les bouts-rimés, les mots croisés, etc. » et les « jeux de mots, allusions qui sont fondées sur la ressemblance des mots, comme les calembours, les à-peu-près² » ; dans le *Dictionnaire des termes littéraires*, le jeu de mots est défini comme une « figure basée, d'une façon ou d'une autre, sur le rapprochement d'au moins deux mots (ou deux groupes de mots) qui coïncident par la forme, mais différent par la signification, celle-ci recevant un relief particulier » [Van Gorp, Delabastita *et al.* 2001 : 261]. L'ensemble de ces définitions, ainsi que d'autres que l'on pourrait citer, mettent en lumière le caractère d'ambiguïté entre phonétique et langue qui caractérise ces objets textuels,

¹ *Trésor de la langue française informatisé*, <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/search.exe?23;s=568215225;cat=1;m=jeu+de+mots>.

² *Dictionnaire de l'Académie française*, IX édition, <http://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9J0205>. Cette distinction est ancienne et vise à proposer, traditionnellement, la supériorité du jeu d'esprit par rapport au jeu de mots. Cependant, comme l'observe Henry [2003 : 9], c'est une distinction stérile car « il est difficile de nier tout esprit aux jeux de mots ».

leur caractère polylexicale, ainsi que la centralité de la signification par rapport au signifiant, un élément qui sera déterminant dans la réflexion autour de la traduction. Elles mettent également en lumière l'aspect de l'amusement, lié aux concepts d'humour, de comique et de satyrique, ainsi que les enjeux culturels du rire [Moura 2019 : 24-26]. Comme pour le figement, plusieurs tentatives de classification ont été tentées pour les jeux de mots. D'abord, le terme fait référence « aux jeux *sur* et *avec* les mots (anagramme, antanaclase, calembour, contrepèterie, paronomase...) ainsi qu'aux jeux sur le langage (créations linguistiques à visée humoristique : mot-valise, détournement parodique...) » [Brisset, Coussy *et al.* 2019 : 9]. Jacqueline Henry, en illustrant également des tentatives de classification précédentes, souligne la distinction entre les jeux *avec* les mots « dont les signifiants constituent la matière même » (incluant la charade, les mots croisés, les bouts-rimés, les rebus) et les jeux *sur* les mots « comme le calembour (ex. *l'auteur n'est pas à la hauteur*, [...]), la contrepèterie (par ex. *folle à la messe, molle à la fesse*) et l'anagramme » [Henry 2003 : 8-9]. Elle souligne que, si le but des jeux *avec* les mots est strictement ludique, les jeux *sur* les mots « s'intègrent dans un texte dans lequel leur rôle peut être tout autre que ludique » [Henry 2003 : 9]. Mais, attention, cette terminologie n'est pas forcément universelle ou reproduisible telle quelle dans d'autres langues³ : la traduction du discours métalinguistique, des textes de linguistiques et de traductologie est un problème non secondaire qu'il faudrait approfondir⁴.

En suivant cette distinction et en prenant appui aussi sur d'autres études précédentes, Henry observe l'existence de deux approches à la classification des jeux de mots : « La première est morphologique, c'est-à-dire fondée sur le niveau du constituant soumis à transformation (classement par 'taille') » [Henry 2003 : 19] : une classification qui présente des limites car plusieurs constituants (lettre, mot, phrase) peuvent être soumis à modification en même temps. L'autre, déjà mise en avant par Pierre Guiraud [1976], est, en revanche, « une classification des jeux de mots fondée sur les opérations pratiquées » [Henry 2003 : 20], telles que l'enchaînement (par homophonie, par écho, [...]), l'inclusion (anagrammes, palindromes,

³ Par ex., Manfredi [2018 : 46], en adoptant la terminologie anglaise, utilise *play on words* pour définir une catégorie spécifique de jeux lexicaux basés sur l'ambiguïté et *wordplay* ou *play with words* pour désigner plus largement les jeux de mots.

⁴ Mejri [2006 : 147-149] propose des lignes d'action pratiques entre le français et l'arabe.

mots-sandwich, mot-valise), la substitution (homophones, homonymes, paronymes, synonymes, antonymes, des phénomènes qui donnent lieu aux calembours), chacune de ces catégories incluant à son tour une multitude de phénomènes.

Fabio Regattin, de son côté, introduit une nouvelle perspective en soulignant la double facette de ces objets textuels : d'une part, le jeu de mots est l'un des signes les plus évidents de la liberté créative de l'auteur, de l'autre il est soumis à des règles strictes de forme et de structure. En adoptant la terminologie anglaise, Regattin fait ainsi la différence entre *play* et *game* : « [...] le jeu-gratuité est tout du côté du *play*, alors que le jeu-structure paraît être partagé entre les deux termes : le *game* en constituerait la langue, le *play* la parole, la réalisation individuelle » [Regattin 2009 : 13]. En s'appuyant sur des définitions et études précédentes, il propose ainsi sa propre définition du phénomène du jeu de mots comme d'« un texte aux dimensions variables, qui implique un travail délibéré sur le signifiant et qui peut présenter une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : ambiguïté, règle, liberté, divertissement » [Regattin 2009 : 38] ; il insiste sur l'importance du côté formel, en remarquant que le jeu de mots est à la fois « une activité gratuite, un cadre de règles bien définies et l'activité qui a lieu à l'intérieur de ce cadre » [Regattin 2009 : 12].

Le figement lexical et le jeu de mots se croisent donc dans le domaine de la polylexicalité, parfois de la polysémie [voir Ben Amor 2004], de l'enracinement dans la langue et de la connotation culturelle. En outre, ils partagent leur double nature de produits de la créativité et d'éléments soumis à des règles. Le figement, de plus, peut être utilisé en tant que hypotexte du jeu de mots : Henry [2003 : 26-27], à l'instar de Guiraud, évoque, par exemple, l'existence des « calembours 'avec allusion' », alors que Viguier [2017 : 138] donne des exemples de jeux de mots conçus comme détournement d'une expression figée : « 'On ne change pas une loubia qui gagne' dit une mère qui sert ce plat typique chaque jour à ses enfants ». En détournant le proverbe « on ne change pas une équipe qui gagne », on crée un jeu de mots dans lequel le figement est l'élément central. Les deux domaines se croisent ainsi dans l'usage mais également dans la résistance qu'ils opposent à la traduction, une résistance dont nous allons détailler quelques aspects.

(In)traduisibles

« La composante culturelle de l'expression figée conduit le traducteur à rechercher non pas des correspondances terme à terme, mais des équivalences au niveau de l'ensemble de l'unité phraséologique », affirme Durieux [2003 : 5-6] à propos du figement lexical ; de même en est pour le jeu de mots. La réputation d'intraduisibles, qui a connoté pendant longtemps les figements tout comme les jeux de mots, est liée aux enjeux culturels de ces phénomènes ainsi qu'à leur enracinement dans la langue⁵. Cette idée d'intraduisibilité, déjà largement mise en question, peut être ultérieurement dépassée grâce à l'élargissement du regard et au partage des solutions entre les différents domaines de la traduction. Henry, dans le deuxième chapitre de son ouvrage, rapproche la traduction du jeu de mots à la traduction poétique, pour ses caractères de difficulté ; de la même manière, la traduction des jeux de mots peut être rapprochée à celle des figements. L'enjeu à la base de ces champs spécifiques de la traduction est celui de rendre le sens de l'expression clair pour les locuteurs de la LA mais sans perdre totalement le goût de l'expression lexicale imagée, de trouver non seulement d'autres mots, mais d'autres référents pour rendre la même idée.

La traduction du jeu de mots fait l'objet de nombreuses études. Jean-Marc Moura observe que « deux domaines ont connu des développements remarquables en France comme ailleurs dans le monde durant ces vingt dernières années : les études sur l'humour [...] et les études sur la traduction » [Moura 2019 : 20] ; ces deux sujets se croisent dans le domaine de la traduction du jeu de mots. Une large partie des études analysées suivent une approche descriptive : en partant des pratiques de traduction, ils rendent compte de la variété de matériaux face auxquels nous nous retrouvons. Le volume édité par Frédérique Brisset et ses collègues réunit une vingtaine d'études qui affrontent la traduction du jeu de mots selon trois axes : le premier se concentre sur le jeu de mots comme figure de style et approfondit la reconnaissance et la définition des procédés linguistiques

⁵ Regattin [2009 : 72] rappelle que le jeu de mots est « un objet profondément ancré dans la langue, beaucoup plus que dans la culture ». D'après Mejri [2006 : 146], dans le domaine du figement, la traduction serait « utilisée le plus souvent comme test pour vérifier l'idiomaticité des faits linguistiques. Leur caractère intraduisible trahit leur idiomaticité. Cela ne concerne pas uniquement les séquences figées. Il couvre également toute sortes de faits sémantiques, morphologiques, syntaxiques, prosodiques et pragmatiques », « La terminologie du figement : approche contrastive (français-arabe) ».

que le traducteur se trouve à devoir reproduire, voire adapter ; le deuxième met en valeur l'importance du contexte, c'est-à-dire du texte dans lequel le jeu de mots est inséré mais également de l'effet du jeu de mots sur le lecteur ou le spectateur, c'est-à-dire sur sa réception⁶ ; le troisième suit une approche stylistique, car la présence des jeux de mots représente une véritable poésie et elle doit être affrontée comme telle. Plusieurs études soulignent la variété de contextes dans lesquels les jeux de mots sont insérés, se concentrant, tour à tour, sur la littérature de jeunesse [parmi les plus récents, voir Poix 2019], la bande dessinée [voir Regattin 2019], les titres de presse [voir Mariaule 2008] ou la publicité.

Les études consacrées aux pratiques de traduction du figement, en revanche, sont moins nombreuses et se concentrent, pour la plupart, sur l'un ou l'autre aspect spécifique de cet univers varié : le proverbe, la maxime, le dicton, etc. De l'observation des pratiques de traduction, découlent de nombreuses propositions normatives qu'il est possible de parcourir dans le but d'adopter une perspective comparée.

Les études sur le figement soulignent, d'abord, l'importance d'une première phase, celle de l'analyse sémantique de l'expression à traduire. Le traducteur doit, avant tout, reconnaître la présence d'une expression figée ou d'un jeu de mots pour pouvoir ensuite entreprendre la recherche d'une traduction appropriée. Cette démarche se joue non seulement sur la connaissance de la langue de départ, mais, plus largement, sur l'habitude de la lecture (pour ce qui concerne les figures de style ou les jeux de son) ainsi que sur une vaste connaissance des référents culturels. La théorie sur le figement lexical s'est particulièrement concentrée sur cet aspect, en raison de la difficulté de distinguer les expressions figées des expressions libres. Les phrases sentencieuses peuvent être définies par « le critère de combinabilité avec la tournure 'comme dit X' [...] 'comme on dit' [...] 'comme dit le vieil adage' » [Anscombe 2008 : 255-256] ; pour reconnaître une expression figée on peut également s'appuyer sur le contexte de l'expression, comme dans ces deux exemples proposés par Durieux :

Je cherche une nappe de deux mètres de diamètre parce que j'ai maintenant une table ronde.

⁶ Henry [2003 : 192] fait la distinction entre « contexte cognitif local ou global » et « contexte verbal (présence de certains termes dans le texte ou encore de jeux de mots, ou, tout au moins, de figures d'écriture particulières) ».

Je ne peux assister à la conférence de l'expert parce que j'ai maintenant une table ronde.

[Durieux 2003 : 5]

Pour proposer une traduction en italien pour ces deux phrases, il est fondamental d'identifier l'expression « table ronde » qui, dans la deuxième phrase, n'indique pas un meuble, mais une rencontre avec échange d'opinions entre des experts. Si, en français, on utilise le même syntagme, en italien on retrouve deux syntagmes différents.

Cerco una tovaglia di due metri di diametro perché ora ho un tavolo rotondo.

Non posso assistere alla conferenza dell'esperto perché ora ho una tavola rotonda.

Une fois l'expression repérée, les études sur les figements suggèrent de dresser une liste des possibilités dont le traducteur dispose pour rendre le même concept dans la langue cible. Chacune de ces possibilités doit être analysée à la lumière des « liens logiques entre la source et la cible » [Durieux 2003 : 10] et des enjeux de l'expression source que l'expression cible arrive ou n'arrive pas à traduire. Le choix du traducteur tombera sur l'expression la plus « proche » de la source, du point de vue lexical mais aussi formel et grammatical.

Il n'est pas rare, notamment à l'intérieur du milieu indo-européen, de tomber sur des expressions parfaitement correspondantes, comme dans le cas d'un dicton dérivé, probablement, d'une phrase d'Aristote, *μία χελιδὼν ἔαρ οὐ ποιεῖ*, ensuite transmise en latin et reproduite dans presque toutes les langues du continent européen⁷. Cependant, la recherche à tout prix d'un équivalent en langue cible n'est pas forcément une bonne idée. En parlant de dictons, par exemple, Anscombe [2008 : 254] signale le risque de tomber sur des formes équivalentes mais qui ne sont plus utilisées, comme dans ce cas : « 'En bouche close jamais mouche n'entra', proverbe du XVII^e siècle totalement désuet aujourd'hui, et pourtant présenté comme l'équivalent contemporain de l'espagnol *En boca serrada no entran moscas*, celui-là bien vivant de nos jours ».

⁷ Cf. Anscombe [2008 : 258] : « une hirondelle ne fait pas le printemps » (fr.), *una golondrina no hace verano* (esp.), *una rondine non fa primavera* (it.), *one swallow does not make a summer* (eng.), etc. Anscombe fait remonter l'expression au latin *Una arunda non effecit ver* ; cependant, l'archétype est probablement une phrase d'Aristote dans *Étique à Nicomaque*.

La traduction des figements linguistiques pourrait passer ainsi à travers « l'élaboration de lexiques multilingues (passant bien évidemment par des étapes intermédiaires, à savoir des lexiques bilingues) et la définition de règles de reconnaissance des expressions figées (qui permettent de les différencier d'une construction non figée) » [Vagner 2011 : 8]. Dans ces lexiques, ou bien dans des corpus en ligne, tels que les préconise Looock [2017], il faudrait répertorier les différentes expressions figées et leurs équivalents dans une ou plusieurs autres langues, en obtenant aussi « des correspondances entre les différentes dénominations des mêmes phénomènes, reposant chacune sur des stéréotypies propres à chaque langue ; ce qui pourrait avoir un impact direct sur la solution des problèmes épineux de la traduction de ces séquences » [Mejri 1997]. Pour l'équivalence dans le domaine du figement, Anscombe [2008 : 257-263] propose un modèle basé sur quatre catégories que l'on pourrait résumer dans le schéma suivant :

Équivalence catégorielle : rechercher l'équivalent à l'intérieur de la même catégorie (dictons, proverbes, expressions tautologiques, ...)

Équivalence lexicale

Équivalence stylistique (niveau de langue ; variantes régionales)

Équivalence rythmique

Si la phase de recherche d'un équivalent n'aboutit pas, le traducteur peut essayer de « combler le déficit soit au moyen d'autres outils que la langue offre, soit en ayant recours à la conceptualisation faite par et dans le discours » [Mejri 2008 : 249]. Si aucun équivalent n'est satisfaisant, le traducteur pourra finalement choisir d'expliquer le concept en ayant recours à la paraphrase et à des stratégies éditoriales, ou, encore, de le supprimer. En parcourant les différentes études analysées, les solutions à dispositions du traducteur face à un figement seraient donc les suivantes :

1. Figement à Figement correspondant
2. Figement à Figement avec écart (lexical, stylistique, rythmique)
3. Figement à Autre figement (écart catégoriel)
4. Figement à Non figement (paraphrase) / technique éditoriales

De son côté, la traductologie récente sur le jeu de mots parcourt un chemin similaire. On souligne l'importance de la phase de reconnaissance du jeu de mots, ainsi que de son analyse sémantique et pragmatique : « la première phase herméneutique est [...] indissociable d'une analyse

pragmatique de l'effet du jeu de mots sur ses destinataires » [Brisset, Cousy *et al.* 2019 : 11]. Une fois cet effet analysé, il s'agira de comprendre quelle est la technique la meilleure pour obtenir le même effet dans la langue cible, en passant à la phase de la recherche d'une équivalence. Les études, même les plus récentes [voir, par exemple, Regattin 2015 : 137-138 et Manfredi 2018 : 50-52], reprennent d'abord la classification des solutions traductives proposées par Delabastita [1993 et 2004 ; dans ce deuxième travail, Delabastita simplifie les catégories de 9 à 8] :

- (1) *PUN*à*PUN* : le jeu de mots dans le texte de départ est remplacé par jeu de mots, qui correspond ou pas au premier sur le plan de la structure
- (2) *PUN*à*NON-PUN* : le jeu de mots dans le texte de départ est remplacé par un jeu linguistique autre que le jeu de mots de départ
- (3) *PUN*à*RELATED RHETORICAL DEVICE (PUNOID)* : le jeu de mots est remplacé par des outils rhétoriques propres du jeu de mots (répétition, allitération, rime, ironie, métaphore, ...)
- (4) *PUN*à*ZERO* : le jeu de mots est supprimé
- (5) *PUN S.T.=PUN T.T* : le jeu de mots est reporté tel quel, sans traduction
- (6) *NON-PUN*à*PUN* et (7) *ZERO*à*PUN* : transformation d'un autre jeu linguistique en jeu de mots ou création d'un jeu de mots ex novo, parfois pour compenser la disparition d'un jeu de mots à un autre endroit
- (8) *EDITORIAL TECHNIQUES* : explication du jeu de mots à travers des techniques éditoriales (note en bas de page, ...).

Henry, en s'appuyant sur le même principe, propose un schéma en quatre catégories : la traduction des jeux de mots peut se présenter comme :

« traduction isomorphe » : « le transcodage dans la langue d'arrivée par un jeu de mots identique à celui qui existe dans la langue de départ »

« traduction homomorphe » : « l'original est rendu par le même procédé, c'est-à-dire une anagramme par un anagramme, un calembour sur le son par un calembour sur le son [...] »

« traduction hétéromorphe » : « le transcodage dans la langue d'arrivée par un jeu de mots différent de celui qui existe dans la langue de départ »

« traduction libre » : « création d'un jeu de mots absent dans l'original ; parfois, le jeu de mots nouvellement créé par le traducteur dans la langue d'arrivée vient compenser l'omission d'une 'figure de mots' présente dans la langue de départ mais pour laquelle le traducteur n'a pu trouver aucune expression correspondante convenable » [Henry 2003 : 177 et suivantes].

Comme l'observe Regattin, cette « taxinomie des différentes stratégies de traduction du jeu de mots constitue un pas en arrière par rapport au travail de Delabastita [Regattin 2015 : 139-140] ». Cependant il souligne l'importance de la distinction que Henry opère entre « jeu de mots ponctuel », « jeu de mots, élément du système d'écriture » et « jeu de mots, système d'écriture ». La consistance et la fréquence du jeu de mots dans son texte influence les procédés de traduction. Si un jeu de mots peut être plus facilement sacrifié dans un texte où sa présence est ponctuelle, les textes où le recours au jeu de mots est systématique demandent une réflexion plus approfondie : célèbre est, en ce sens, le cas des textes issus de la littérature potentielle, un contexte qui renvoie au concept de *game* proposé par Regattin. Dans certains cas, la règle à la base du jeu avec la langue est également à la base de l'existence même du texte :

La règle prime sur toute autre nécessité – la fidélité au texte original, dans le sens intuitif du terme, n'étant pas exclue pour autant, mais venant après la fidélité à la règle. Traduire un *play* qui est la partie d'un *game* signifie donc saisir une règle, la suivre et produire un autre texte à partir de cette règle ; plus cette règle est contraignante, plus le traducteur sera « autorisé » à recréer, sans tomber pour cela dans l'adaptation. En revanche, toute déviation de la contrainte, si elle n'est pas motivée [...] nous conduira forcément en dehors de la traduction au sens propre [Regattin 2015 : 146].

Regattin souligne l'importance de conserver l'aspect du *game*, c'est-à-dire de la règle selon laquelle le jeu de mots est construit, souvent sacrifiée en faveur du *play*, de la réalisation ponctuelle : « Si un texte est produit sous l'emprise d'une règle explicite, la traduction devra faire de même (il est possible [...] de changer la règle, mais non pas de produire un texte qui n'en suivrait aucune) » [Regattin 2009 : 101]. Cependant, comme il l'affirme, « Il est des cas où la règle qui préside à la création du jeu original est inapplicable telle quelle en langue-cible » [Regattin 2015 : 146]. Il identifie ainsi trois situations :

- (1) le jeu peut exister en langue-cible, mais présenter une diffusion / une connotation / une valeur différente par rapport à celles qui caractérisent le même jeu dans la culture de départ ;
- (2) le jeu peut ne pas exister en langue-cible, mais être cependant reproductible ;
- (3) le jeu peut se faire sur du matériel qui n'existe pas en langue-cible, ce qui rend impossible sa reproduction.

Dans tous ces cas, le traducteur peut choisir d'avoir recours à celle que nous allons appeler « traduction du game », et qui consiste à modifier la règle choisie par l'auteur original. Précisons que cette option ne devrait être qu'une extrema ratio, et non pas une stratégie traductive courante : la traduction du play serait, selon cette conception, toujours préférable à la traduction du game [Regattin 2015 : 147-148]⁸.

Si aucune de ces solutions n'est possible, en revanche, il faudra remplacer le jeu de mots par un autre jeu linguistique ou, éventuellement, pratiquer un effacement, selon le modèle de Delabastita et suivants.

En guise de conclusion

D'après les études que nous venons de parcourir, nous pouvons établir quelques lignes communes dans la pratique de la traduction du jeu de mots et du figement. En ayant désormais dépassé le mythe de l'intraduisibilité, la traductologie, en se basant notamment sur l'observation de la pratique traductive, propose de nombreuses solutions pour affronter ces éléments textuels qui résistent à la traduction. La traduction devient ainsi

⁸ Pour le cas (3), Regattin cite en exemple l'un des *Exercices de style* de Raymond Queneau, « Italianismes ». Dans la traduction italienne, réalisée par Umberto Eco, le chapitre en question devient *Francesismi* : le traducteur saisit le *game* et l'applique, en créant dans la langue cible un texte équivalent. Dans le cas (2), Regattin souligne que la traduction pourrait introduire dans la culture cible des éléments qui n'existeraient pas auparavant et qui pourraient être intégrés et devenir productifs par la suite. Dans le cas (1), Regattin affirme que le choix de traduire le *game* devient moins défendable. Il donne encore un exemple tiré des *Exercices de style* traduits par Eco ; ce dernier choisit de traduire les « Alexandrins », qui existent en italien mais sont peu utilisés, par la forme plus diffusée de la *Canzone* ; il choisit de traduire le *game*, mais vu que les alexandrins existent en italien, la traduction du *play* aurait permis, peut-être, de maintenir les jeux sonores.

un espace de liberté, en raison du « marge de manœuvre » [Brisset, Coussy *et al.* 2019 : 10] accordé au traducteur. La créativité est l'élément qui déterminera la bonne réussite de la traduction, au-delà des connaissances linguistiques et culturelles : « La seule attitude possible du traducteur face à l'humour auquel il est d'ailleurs très souvent confronté est d'être à son tour, créatif, audacieux et parfois même sans vergogne. Vous pourriez me proposer la plus belle typologie du monde que, devant un trait d'humour à traduire, ce n'est pas à celle-ci que je me référerais, mais à la fertilité de mon cerveau » affirmait Desmond [1999 : 22]. Le recours à la créativité permet au traducteur de s'adapter au contexte, élément d'importance majeure dans la compréhension et le traitement des éléments textuels cités.

Les études sur le figement, tout comme celles sur le jeu de mots, soulignent la nécessité d'abandonner la traduction du signifiant en faveur de la traduction du sens et des références culturelles mais sans renoncer trop vite à rester proche du texte source, la forme et le contenu étant souvent étroitement liés. Dans un cas comme dans l'autre, il faudra ainsi choisir une solution visant à reproduire le même sens du texte de départ à travers un signifiant le plus proche possible de celui de départ, en prenant en compte tous les aspects qui contribuent à sa formation, lexicaux et formels, ainsi qu'à ses références culturelles, en évitant le plus possible l'effet de déperdition dans la langue cible.

Dans le cas du figement comme dans le cas du jeu de mots, il s'agira d'abord de reconnaître l'élément à traduire et les raisons pour lesquelles il résiste à la traduction, ainsi que les mécanismes qui sont à la base de sa création dans la langue source, car ces mêmes mécanismes seront fortement impliqués dans la traduction. Ensuite, il faudra examiner de façon systématique les différentes possibilités à notre disposition pour sa traduction. Si la créativité reste centrale, les différentes possibilités de traduction, dans le cas des figements, pourraient être canonisées dans des lexiques qui constitueraient une base pour la réflexion du traducteur.

On met l'accent sur la nécessité d'affronter une pluralité de possibilités avant d'en choisir une ; comme Regattin [2009] le rappelle à propos de la traduction du jeu de mots, il s'agit d'un jeu de stratégie, aux solutions multiples, qui peuvent être comparées et mises en compétition en cas de retraduction, une approche qui conserve, de plus, le côté ludique du jeu de mots aussi dans l'acte de la traduction. Les solutions de traduction proposées pour le jeu de mots, ainsi que celles que nous avons vu pour le figement, tournent autour des notions d'équivalence lexicale et culturelle et

d'adaptation⁹. La centralité du public cible dans ce contexte pourrait amener le traducteur à approfondir ultérieurement le discours sur la réception du texte, en convoquant aussi les études sur la réception littéraire et sur l'existence éventuelle d'un « lecteur présupposé » ou « idéal », tel que le préconisait Jauss [1978].

Ce que nous retenons également de ces études est l'ampleur de l'utilisation du figement et du jeu de mots. Certains domaines semblent être de terrains privilégiés, mais ces éléments sont omniprésents, dans toute forme de création, dans les livres, le cinéma, la télévision, les journaux¹⁰ ; plus récemment, ils envahissent les réseaux sociaux, et des nouveaux genres tels que les « meme » vont poser des nouveaux défis. Il s'agit d'une problématique qui traverse tous les genres et les médias.

D'autres pistes s'ouvrent également. Les études sur la traduction du figement affrontent, par exemple, le problème de la traduction automatique : si pour les jeux de mots la créativité du traducteur demeure centrale, pour ce qui concerne les expressions figées, l'intégration de lexiques bilingues aux outils de TA¹¹ pourrait améliorer leur efficacité. Finalement, les études sur le figement et sur le jeu de mots mettent l'accent sur le potentiel pédagogique de l'étude de ces expressions figées, qui deviennent des outils intéressants pour l'élargissement des compétences linguistiques¹². Nous partageons cette idée, tout en n'oubliant pas ses limites : la connotation régionale des expressions figées, par exemple, pose des problèmes ultérieurs.

On a affirmé à plusieurs reprises que « le jeu de mots dévoile les ambiguïtés de la langue » [Moura 2019 : 19]. Les études sur la traduction du jeu de mots font souvent référence aux éléments qui constituent cette vaste catégorie textuelle comme à des « déviations » de la norme. Ce qu'il nous semble important de préciser est que cette déviation se fait souvent non

⁹ Regattin [2009] souligne les limites de ce concept, tout en confirmant qu'il est toujours sous-entendu à l'acte de traduction.

¹⁰ Sur la médiatisation et massification du rire dans les dernières décennies du XX^e siècle [cf. Moura 2019 : 21].

¹¹ Vaguer [2011 : 5] soulignait l'insuffisance de deux outils de TA auxquels elle avait soumis la traduction d'un texte riche en expressions figées. Elle pointe également le problème de la reconnaissance des figements dans le contexte : les logiciels ne reconnaissent pas, parfois, les figements dans le texte, tout en démontrant de connaître leurs équivalents dans l'autre langue si proposés de façon isolée. Une telle étude, de plus large allure, serait à être reprise aujourd'hui.

¹² La fonction éducative du jeu de mots est souvent mise en valeur ; cf., entre autres, Vaguer [2011 : 9], Mejri [2000 : 422].

pas par rapport au langage en général, mais, de façon plus spécifique, par rapport à ses structures les plus invariables et prévisibles : le vaste monde des expressions figées. D'où l'intérêt de croiser les études de traduction consacrées à l'une et l'autre catégorie. Tout en n'oubliant pas les spécificités des différents domaines – le figement, le jeu de mots, mais aussi, sous certains aspects, la poésie¹³ – le partage de connaissances et de pratiques traductives entre des champs différents pourrait être fructueux : dans ces domaines, le traducteur se trouve souvent face aux mêmes problématiques, donc des solutions similaires pourraient être adoptées. En rappelant ce que Henry [2003 : 14] affirme à propos du jeu de mots, il ne s'agit pas de « parvenir à des recettes applicables sans discrimination [...] mais de montrer [...] qu'un certain nombre d'éléments, textuels ou non, peuvent guider le traducteur vers une solution ». Croiser les approches descriptives et les approches normatives, prendre en compte, à la fois, les solutions proposées pour les figements et pour les jeux de mots permet de progresser dans la traduction de ces objets textuels pluriels et résistants, signes de la qualité d'un texte et de la complexité de sa culture et qu'il est capital de transposer.

Bibliographie

- Anscombe, J.C. (2008), « Les formes sentencieuses : peut-on traduire la sagesse populaire ? », *Meta*, 53 (2) : 253-268, <https://doi.org/10.7202/018518ar>.
- Bally, Ch. (1909), *Traité de stylistique française*, Klincksieck, Paris.
- Ben Amor, T. (2004), « Polylexicalité, polysémie et jeu de mots », *Syntaxe et Sémantique*, 1 (5) : 207-222, <https://doi.org/10.3917/ss.005.0207>.
- Brisset, F., Coussy, A., Jenn, R., Loison-Charles, J. (2019), « Présentation », dans : F. Brisset, A. Coussy, R. Jenn, J. Loison-Charles (éd.), *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Delabastita, D. (1993), *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*, Rodopi, Amsterdam.
- Delabastita, D. (2004), « Wordplay as a Translation Problem: A Linguistic Perspective », dans : H. Kittel, A.P. Frank, N. Greiner, T. Hermans, W. Koller,

¹³ Le parallèle entre les défis de la traduction du *pun* et de la poésie est fréquent, à partir de Jakobson [1959 : 238] ; nous avons déjà mentionné Henry [2003] ; voir aussi, entre autres, Eco [2003] et Mejri [2000].

- J. Lambert, F. Paul (éd.), *Übersetzung, Translation, Traduction*, De Gruyter Mouton, Berlin, <https://doi.org/10.1515/9783110137088.1.6.600>.
- Desmond, W.O. (1999), « Dérives sémantiques, courants lexicaux, marées néologiques : feux, balises et amers », *Ateliers* 19 : 19-23.
- Dictionnaire de l'Académie française*, IX édition, <http://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9J0205> [consulté le 21 octobre 2022].
- Dubois, J., Giacomo-Marcellesi, M., Gespin, L. (2001), *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Larousse, Paris.
- Durieux, Ch. (2003), « Le traitement du figement lexical en traduction », *Cahiers de Lexicologie. Le figement lexical*, 82 (1) : 193-207, <https://hal.science/hal-00012554> [consulté le 25 novembre 2022].
- Eco, U. (2003), *Dire quasi la stessa cosa: Esperienze di traduzione*, Bompiani, Milan.
- Gross, G. (1996), *Les expressions figées en français : noms composés et autres locutions*, Ophrys, Paris.
- Guiraud, P. (1976), *Les Jeux de mots*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Henry, J. (2003), *La traduction des jeux de mots*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris.
- Jakobson, R. (1959), « On Linguistic Aspects of Translation », dans : R.A. Brower (éd.), *On Translation*, Harvard University Press, Cambridge.
- Jauss, H.R. (1978), *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, Paris.
- Loock, R. (2017), « Web, corpus, traduction : l'exploitation par les traducteurs des données du web », *Traduire*, 237 : 23-32, <https://doi.org/10.4000/traduire.939>.
- Manfredi, M. (2018), « Per non restare a bocca asciutta. Tradurre pun e giochi di parole in testi letterari, audiovisivi e giornalistici: dalla teoria alla pratica », dans : A. Pano Alamán, F. Regattin (éd.), *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Aracne, Canterano–Rome : 21-40.
- Mariaule, M. (2008), « La traduction du jeu de mots dans les titres de presse », *Équivalences*, 35 (1-2) : 47-70, <https://doi.org/10.3406/equiv.2008.1430>.
- Mejri, S. (1997), *Le figement lexical. Descriptions linguistiques et structuration sémantique*, Publications de la Faculté des Lettres de la Manouba, Tunis.
- Mejri, S. (2000), « Traduction, poésie, figement et jeux de mots », *Meta*, 45 (3) : 412-423, <https://doi.org/10.7202/003612ar>.
- Mejri, S. (2006), « La terminologie du figement : approche contrastive (français-arabe) », *Syntaxe et Sémantique*, 1 (7) : 139-152, <https://doi.org/10.3917/ss.007.0139>.
- Mejri, S. (2008), « Figement et traduction : problématique générale », *Meta*, 53 (2) : 244-252, <https://doi.org/10.7202/018517ar>.

- Moura, J.M. (2019), « Introduction. Jeux de mots, humour et traduction », dans : F. Brisset, A. Coussy, R. Jenn, J. Loison-Charles (éd.), *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Poix, C. (2019), « Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse : typologie des procédés de (ré)création lexicale et stratégies de traduction des créations ex nihilo », dans : F. Brisset, A. Coussy, R. Jenn, J. Loison-Charles (éd.), *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Pruvost, J. (2017), « Figement, défigement : des figues à la linguistique », *Éla. Études de linguistique appliquée*, 186 (2), numéro thématique *Figement en mouvement et complexité en devenir : regards sur quelques problèmes liés aux structures défigées et complexes*, M.H. Viguier, A. Grezka (éd.) : 133-136, <https://doi.org/10.3917/ela.186.0133>.
- Regattin, F. (2009), *Le jeu des mots. Réflexions sur la traduction des jeux linguistiques*, I libri di Emil, Bologne.
- Regattin, F. (2015), « Traduire les jeux de mots : une approche intégrée », *Atelier de traduction*, 23 : 129-151.
- Regattin, F. (2019), « Fumetto, intertestualità, giochi di parole... le solite cose (e un giochino per chi legge) », *Tradurre. Pratiche, teorie, strumenti*, 17, <https://rivistatradurre.it/fumetto-intertestualita-giochi-di-parole-le-solite-cose-e-un-giochino-per-chi-legge/> [consulté le 25 novembre 2022].
- Saussure, F. de (1916), *Cours de linguistique générale*, Payot, Paris.
- Secheyne, A. (1921), « Locutions et composés », *Journal de psychologie normale et pathologique*, 18 : 654-675.
- Secheyne, A. (1926), *Essai sur la structure logique de la phrase*, Honoré Champion, Paris.
- Trésor de la langue française informatisé*, <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/search.exe?23;s=568215225;cat=1;m=jeu+de+mots> [consulté le 21 octobre 2022].
- Vagner, C. (2011), « Expressions figées et traduction : langue, culture, traduction automatique, apprentissage, lexique », dans : J.C. Anscombre, S. Mejri (éd.), *Le figement linguistique : la parole entravée*, Honoré Champion, Paris, <https://hal.science/hal-00980140> [consulté le 25 novembre 2022].
- Van Gorp, H., Delabastita, D., D'hulst, L., Ghesquiere, R., Grutman, R., Legros, G. (2001), *Dictionnaire des termes littéraires*, Honoré Champion, Paris.
- Viguier, M.H., Grezka, A. (2017), « Introduction », *Éla. Études de linguistique appliquée*, 186 (2), numéro thématique *Figement en mouvement et complexité*

en devenir : regards sur quelques problèmes liés aux structures défigées et complexes, M.H. Viguiet, A. Grezka (éd.) : 137-140, <https://doi.org/10.3917/ela.186.0137>.

Zhu, L. (2019), « Moule locutionnel lexicographique et traitement des phraséologismes », *Les Cahiers du dictionnaire*, 11 : 147-163, <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10064-5.p.0147>.

RÉSUMÉ

Le figement linguistique et le jeu de mots présentent des éléments communs, en raison desquels ils peuvent être rapprochés au niveau des solutions de traduction. Éléments pluriels, ils ont été pendant longtemps considérés en tant que « intraduisibles » pour leur idiomaticité et leur charge culturelle. Et pourtant, la traductologie récente s'est penchée sur ces objets textuels, en proposant plusieurs pistes. En nous appuyant sur des études récentes, ainsi que sur des propositions plus datées, nous allons mettre en lumière l'attitude que le traducteur peut adopter. Le partage de connaissances et de pratiques traductives entre des champs différents est toujours fructueux : dans le domaine du figement comme dans celui des jeux de mots, le traducteur se trouve souvent face aux mêmes problématiques, donc des solutions similaires pourraient être adoptées. Le croisement d'approches descriptives et normatives et des solutions proposées permet de définir de solutions de traduction pour ces objets textuels pluriels et résistants.

Mots-clés : figement, jeu de mots, expression figée, traduction, mots

ABSTRACT

(Un)translatable: Recent French Translation Studies on Frozen Expressions and Puns

Frozen expressions and puns can be compared in terms of translation solutions. As plural elements and because of their idiomaticity and cultural charge, they have long been considered as « untranslatable ». However, recent translation studies have focused on these textual objects, proposing several solutions. We will draw on recent studies and some older ones to illustrate the techniques the translator can adopt. The sharing of knowledge and translation practices between different fields is always fruitful: when faced with a frozen expression or a pun, the translator often encounters the

same problems, so similar solutions could be adopted. The intersection of descriptive and normative approaches helps to define translation solutions for these plural and resistant textual objects.

Keywords: frozen expression, pun, fixed expression, translation, words