Bulletin of the *Transilvania* University of Braşov
Series IV: Philology and Cultural Studies • Vol. 8 (57) No. 2 – 2015

Enjeux de la traduction des jeux de mots

Georgiana BURBEA[1]

The aim of this article is to analyse the possibilities of translating wordplays which most of the time represent a challenge for translators, even the most experienced. In fact, because of their structural ambiguity, the transfer of these language phenomena from one language to another may prove more difficult that one might think. This paper is based on French example of wordplay extracted from newspaper titles, more specifically the newspaper "Le Canard enchaîné", and from advertisements. The wordplay examples are attentively analysed in order to determine whether they can be handled by the translator.

Key-words*: translation, wordplay, untranslatability, newspaper headline, advertisments*

1. Introduction

Les jeux de mots sont des éléments omniprésents dans la langue, en exprimant de manière concise l'esprit et l'humour! Ces phénomènes de langues, on les retrouve dans des discours divers (publicité, politique, médias) et c'est grâce évidemment à leur côté ludique qu'on les voit exploités par tout type de discours. Il s'agit aussi d'aspects culturels qui jouent une grande importance, qui ne cesse d'accroître avec la mondialisation. C'est toujours la mondialisation qui fait amplifier le nombre de traductions dans les domaines cités.

Cette étude nous offrira l'occasion de réfléchir sur la notion d'intraduisible, en ayant un regard plus attentif sur les stratégies employées par le traducteur, ses solutions traductionnelles face à ces phénomènes de la langue, qu'on appelle jeux de mots, présents dans deux types de discours: médias et publicité.

2. La définition du jeu de mots

Depuis longtemps, le sujet des jeux de mots a arboré une littérature de spécialité assez importante. Quand il s'agit de jouer avec les mots ou sur les mots, on le met par rapport à leur emploi, tel qu'il est pratiqué dans la vie quotidienne.

[1] *Transilvania* University of Braşov, georgianaburbea@yahoo.com

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

Pour qu'il y ait un jeu de mots, il faut qu'il existe deux propriétés (Ben Amour):
1) L'existence d'une structure duale qui légitime une double lecture;
2) La présence d'un jeu au niveau de l'encodage et du décodage garanti par un ensemble de transformations qui protège des constantes, les invariances permettant de reconstituer les deux contreparties qui régissent tout jeu de mots.

La définition du jeu de mots doit être recherchée dans la grande différence qui existe entre les jeux ***avec*** les mots et les jeux ***sur*** les mots, distinction qui réside dans le but même de leur existence. Si pour la première catégorie qui engage le matériau linguistique, la fin se trouve dans le jeu lui-même, la deuxième catégorie met en avant un autre rôle, qui dépasse largement la sphère du ludique.

Pour mieux comprendre ce que signifie un jeu de mots et quelle est la relation entre celui-ci et la traduction nous allons nous pencher, dans ce qui suit, sur la littérature de spécialité.

3. Traduction et jeux de mots. Types de jeux de mots

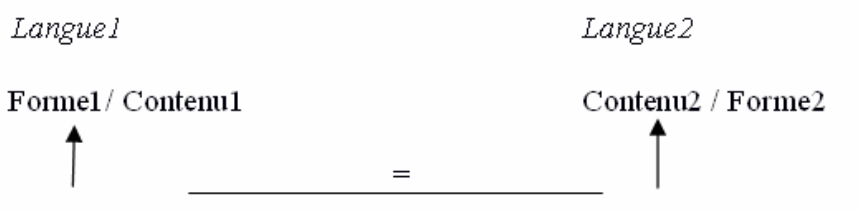
Si les travaux portant sur la traduction des jeux de mots sont relativement rares, c'est parce que de telles réalisations discursives posent d'énormes problèmes linguistiques lors du transfert qu'on cherche à effectuer de L1 à L2. En effet, traduire un jeu de mots peut constituer un véritable défi pour un traducteur aussi expérimenté soit-il. Parmi les travaux qui ont tenté de ramener des éclairages dans cette ligne, on cite le livre de J. Henry intitulé *La traduction des jeux de mots*, dans lequel la chercheuse établie une typologie des modes de traduction de ces jeux de mots par rapport à leur fonction dans un contexte verbal et situationnel et par rapport aux effets de ceux-ci envers les destinataires.

Un travail aussi intéressant s'avère être celui de S. Mejri qui dresse différentes catégories de jeux de mots en fonction du processus de traduction, plus précisément en fonction de leur traductabilité. Pour mieux comprendre cette optique, il faut commencer par la définition que Mejri donne aux jeux de mots: « Un jeu de mots est un usage ludique du système linguistique dans une situation d'énonciation précise, qui repose sur un phénomène de dédoublement nécessitant des opérations d'encodage et de décodage tenant compte de cette dualité structurelle qui s'inscrit dans un usage limite des possibilités du système, usage qui bouleverse l'essentiel des repères du système » (Mejri 2001, 153). Ainsi, pour le chercheur, le jeu de mots est une création discursive ayant une intention ludique qui engage le système linguistique dans ce qu'il y a de pré-construit.

Dans les analyses strictement linguistiques, il est rare qu'on ait recours à la traduction comme outil d'investigation. Mais si S.Mejri y recourt, c'est parce que la traduction permet d'une manière à la fois empirique et évidente de refaire la frontière entre le construit et le pré-construit dans toute réalisation de jeux de mots et d'arriver à envisager des solutions pour leur traduction.

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

Si nous partons de l'idée que la traduction est une opération par laquelle on transfère dans la L2 un contenu construit dans la L1, la déverbalisation, comme nous la présentons dans la figure ci-dessous, serait un excellent outil permettant de mettre à l'écart la dimension linguistique de L1 et de L2 du contenu supposé resté globalement intact pendant la traduction, autrement dit on ne se préoccupe plus que du contenu dans la traduction pour ensuite retrouver une forme:



C1 étant supposé identique à C2.
F2 devant être construite de manière à respecter C2.

Si certaines constructions discursives ludiques admettent ce schéma de transfert, c'est parce que le jeu ne fait pas l'objet d'un pré-construit linguistique. Dès que cette dimension est touchée, toutes les données de base changent.

Le pré-construit, serait selon S. Mejri, le signe linguistique dans ses deux dimensions signifiantes et signifiée. De ce fait, le pré-construit serait l'ancrage du conceptuel dans la langue. Ses manifestations sont multiples, comme l'auteur le souligne:

- **l'opposition entre signifié et valeur du signe linguistique**. La valeur, en tant que donnée fondamentale du système linguistique, ne se confond que rarement avec le signifié lors du passage d'une langue à l'autre. Même s'il arrive qu'on ait des signifiés identiques en L1 et L2, la valeur est le plus souvent distincte. Comparons « le mari » et son homologue du roumain « soț ». Ces deux signes ont le même signifié, alors que chacun couvre une aire différente dans l'espace lexical de chaque langue. « *Mari* » s'oppose entre autres à « *concubin* » et « *pacsé* » ; ce qui n'est le cas pour « soț » qui s'intègre dans un autre réseau lexical. Un autre exemple serait celui de la « bougie », « cierge », « chauffe-plat », « chandelle » qui aurait un seul signifiant en roumain celui-ci étant « lumânare ». Il suffit que le jeu de mots porte sur cette dimension pour que la traduction en souffre;
- **la configuration de certaines catégories générales** comme le nombre, le genre (à remarquer qu'en roumain il y a trois genres), la négation, l'espace, etc. ou certaines structures syntaxiques. Là également la transposition d'une configuration à une autre devient très difficile. Comment traduire par exemple un jeu portant sur le genre neutre dans une langue qui ne connaît pas cette catégorie ? ;

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

- **la stéréotypie** telle qu'elle s'exprime à travers la polysémie ou la polylexicalité. Même si les mécanismes généraux sont identiques d'une langue à l'autre, les transferts entre domaines le sont rarement ;
- **le figement ou la phraséologie** en tant que supports linguistiques de croyances partagées. Tel est le cas dans tous les jeux portant sur la fixité formelle ou de contenu de toutes les séquences figées.

Cette différence que Mejri opère entre construit et préconstruit, lui servira par la suite à dresser l'opposition entre deux grandes catégories de jeux de mots: les jeux de mots pragma-linguistiques et les jeux de mots linguistiques. Les premiers n'impliquent la linguistique qu'en tant que donnée du monde, c'est-à-dire un objet quelconque susceptible de toute manipulation. Tout comme on manipule les idées, l'ordre de narration, etc., on peut jouer sur les phonèmes et les graphèmes, leur ordre, le sens (l'orientation du cryptage) du signe, etc.

Alors la question qui s'impose est: comment la traduction peut-elle être utile pour une telle classification ? La réponse se trouve dans la capacité de la traduction de nous éclairer sur ce qu'il y a de plus spécifique à chaque système linguistique et, comme le souligne Mejri, elle découvre de ce point de vue, tous ses droits comme exercice foncièrement linguistique.

Dans la deuxième catégorie de jeux de mots que propose l'auteur cité, on aura les jeux de mots sémantiques et les jeux de mots formels.

3.1. Les jeux de mots sémantiques

Nous entendons par là tous les jeux qui portent sur des significations lexicalisées. L'exemple type est celui qui concerne la polysémie qui fonctionne dans toutes les langues selon les mêmes mécanismes sémantiques (métaphore, métonymie, synecdoque, etc.), mais qui n'opère pas, le plus souvent, les mêmes transferts. Par la suite, on peut avoir deux possibilités: soit un transfert identique - mais cela n'arrive que très rarement - soit le transfert est totalement différent, car la syncope entre les deux systèmes linguistique le paralyse. Dans l'exemple (1), la polysémie de « courant » est transmissible telle quelle du français vers le roumain:

(1) a. *Quel est le comble de l'électricien ?*
Care este culmea electricianului ?
b. *Ne pas être au courant.*
A nu fi la curent.

Tel n'est pas le cas dans (2):

(2) a. *Quel est le comble de l'électricien ?*
Care este culmea electricianului ?
b. *Avoir des ampoules aux mains.*

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

Le fait que la dualité de sens soit fixée en français pour le mot « ampoules » autorise un tel jeu. Le sens ne peut par contre pas être transmis en roumain car la polysémie du mot « ampoules » n'existe pas. En roumain, par exemple, à la signification de la première occurrence d'« ampoule » correspond « bec », à la seconde « bătătură ».

Encore faut-il préciser que si la dualité n'est que le fruit de la créativité de l'auteur, comme c'est le cas dans la métaphore vive, le transfert reste possible.

3.2. Les jeux de mots formels

Pour la littérature de spécialité, les jeux formels sont liés à tout ce qui a trait au signifiant et à toutes les manipulations à quelque degré que ce soit impliquant la dualité du jeu de mots. Cela concerne tous les jeux ayant pour objet les phonèmes constitutifs (les sigles ou tout autre mot), les syllabes, les morphèmes (les dérivés, les composés savants, etc.), les mots autonomes entrant dans la formation d'unités composées ou figées.

Quand c'est la matérialité du jeu de mots qui est touchée, alors l'effort de trouver une équivalence peut s'avérer une tache insurmontable. Même si par ailleurs la recherche de correspondants demeure possible, on ne peut que construire un autre texte reprenant le même principe de jeu mais portant sur une autre paire de mots en langue cible. Ce qui est traduisible en réalité, ce n'est pas le jeu de mots réalisé en langue de départ, mais le procédé.

Le même principe s'applique aussi pour les unités polylexicales. A part les calques qu'on retrouve entre deux ou plusieurs langues, le reste est complètement en dehors de la portée de la traduction. La raison en est que toute manipulation de la séquence figée donne lieu à un défigement par lequel sens compositionnel et sens non-compositionnel constituent les deux faces du jeu de mots. Dans l'exemple suivant, repris de Mejri, les expressions « du tonnerre » et « du vent » connaissent une double lecture grâce à la proximité du mot « météo »:

(3) *Leur météo devrait être une science du tonnerre ; en définitive, c'est du vent !*
Meteo ar trebui să fie o ştiinţă trăsnet, în definitv nu este decât apă de ploaie !

Pour traduire ce jeu de mots, on a procédé à une traduction homomorphe, dans laquelle on a gardé le même procédé que dans la L1. Ainsi on a en L2 une double lecture des expressions « ştiinţă trăsnet » pour rendre le sens « formidable » et « nu e decât apă de ploaie » pour rendre le sens de « promesses qui ne sont pas tenues ». Cette double lecture est soutenue aussi dans la traduction par la même proximité avec le mot « meteo ». Donc il s'agit dans ce type de traduction d'une récréation du jeu de mots, le traducteur cherchant un équivalent sur d'autres termes, inspirés par le contexte, mais aussi par son bagage cognitif.

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

4. L'intraduisibilité des jeux de mots

Depuis longtemps, le couplet traduisabilité /intraduisabilité a constitué le noyau des fervents débats entre les traducteurs et les théoriciens de la traduction. « La conviction, notamment, que les jeux de langage se montrent résolument réfractaires à la traduction est encore largement répandue » (Quillard 2001, 117).

J. Henry lui dédie un chapitre entier dans son livre *La traduction des jeux de mots*, réfutant fortement les arguments de ceux qui soutiennent l'impossibilité de la traduction des jeux de mots, en employant toute une série d'arguments comme: la méconnaissance de l'évolution des langues, la mauvaise compréhension de la notion même des jeux de mots, la méconnaissance de la traduction. La chercheuse arrive à la conclusion que « seule la prise en compte de la fonction d'un jeu de mots ou d'autres jeux propres à l'écriture poétique et de leurs effets sur les lecteurs peut permettre de se détacher du piège des significations des mots. La recherche de l'effet de sens –qui ne doit pas être confondu avec un effet de *contenu*, puisqu'il concerne la globalité du notionnel et de l'émotionnel – doit lever tous les obstacles à la traduisibilité des jeux de mots » (2003, 110).

Dans la même ligne, nous considérons que les jeux de mots se prêtent à la traduction, même si cela implique une certaine entropie entre le texte original et la traduction. Cet appauvrissement sémantique du message qui peut être probablement plus fort dans le cas des jeux de mots est dû à plusieurs facteurs, que nous allons analyser dans ce qui suit.

4.1.Études de cas

Pour ce qui est de nos exemples, on se penchera dans un premier temps sur les jeux de mots qui apparaissent dans les titres de presse. Les exemples choisis pour cette catégorie ont été recueillis sur les unes du *Canard enchaîné*. La spécificité des titres de presse réside dans leurs tâches pragmatico-communicatives: le titre a comme but capital de transmettre le contenu essentiel dans l'article dont il se fait le porte parole, mais aussi de susciter la curiosité du destinataire, en le poussant à aller plus loin, vers la lecture de l'article entier. Dans la même ligne s'inscrit son but de guider le destinataire dans sa lecture. Dans ce sens, *Le Canard enchaîné* fait très fréquemment usage des jeux de mots pour donner naissance à des titres incitatifs qui vont s'appuyer sur des titres de films ou de livres, de chansons, ou bien sur des structures figées.

Le titre:

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

(4) *Le commandant du « Costa Concordia » se défend « Pendant le sauvetage j'ai toujours gardé les pieds sur terre »* (*Le Canard enchaîné*, 4760)

accepte ainsi deux types d'interprétations: à partir du sens opaque, mais aussi compositionnel. Au premier regard la paraphrase serait celle-ci: le commandant du « Costa Concordia » a eu le sens des réalités. En deuxième regard: le commandant de « Costa Concordia » s'enfuit de son navire, donc il est allé sur la terre.

Cet exemple illustre très bien le phénomène du défigement, en jouant sur la superposition de deux sémantismes: celui de l'expression figée et celui de la phrase libre résultant de la manipulation.

Cette possibilité de rapprocher le sens littéral et le sens figé permet au locuteur de gérer cette interférence complexe, jamais issue du hasard, mais de la volonté de l'énonciateur. Cette double lecture n'est pas toujours laissée au choix du destinataire. Il existe un nombre d'expressions qui sont là pour aider à un écartement du sens locutionnel, avec lequel le récepteur pourrait être familiarisé, au profit du sens littéral.

Pour traduire ce titre, il ne faut que garder ce double-sens dont il est question dans le texte de départ: « În timpul operațiunilor de salvare, am fost tot timpul cu picioarele pe pământ ». Par cette traduction isomorphe, pour reprendre le terme de J. Henry, on a affaire à un transfert par transcodage, défini par une « égalité » absolue entre le jeu de mots source et le jeu de mots cible. Cette traduction est possible grâce à l'existence de l'expression dans les deux langues, mais aussi de l'existence des deux sens de l'expression dans L1 et L2.

Un autre exemple, cette fois-ci de jeu de mots construit sur la polysémie, toujours un titre du *Canard enchaîné*:

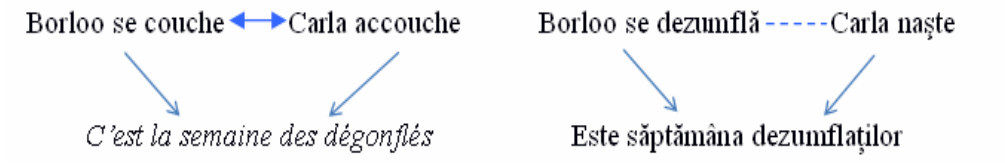
(5) *Les événements se précipitent Borloo se couche, Carla accouche. C'est la semaine des dégonflés.* (4745)

Le jeu de mots dans ce cas se réalise au niveau du mot « dégonflés », deux sens de celui-ci étant actualisés. On annonce une précipitation des événements: Borloo, le président du parti radical, « se couche », autrement dit il renonce à la candidature présidentielle. Carla accouche. De même un jeu apparaît entre les verbes « se couche » et « accouche », par la dérivation. La conclusion du titre « c'est la semaine des dégonflés » est la place exacte du jeu de mot existant, car on joue sur le sens figuré, Borloo est dégonflé, au sens où il montre de la lâcheté, en renonçant à sa candidature présidentielle. L'autre volet de ce mot constitue le sens propre du mot, Carla est dégonflée, car elle vient d'accoucher et retrouve ainsi son ventre plat.

Dans notre exemple, il s'agit clairement de la polysémie *in presentia*, en écartant l'ambiguïté plus forte existante dans un jeu basé sur une polysémie *in absentia* et qui aurait donné un supplément de travail au récepteur. Une traduction

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

possible serait: « Evenimentele se precipită, Borloo se dezumflă. Carla naşte. Este săptămâna dezumflaţilor ». Il s'agit dans ce cas, d'une traduction appelée hétéromorphe, par l'utilisation d'un jeu de mots autre que celui de la langue de départ. Ainsi, le jeu de mots utilisé n'affecte sous aucun aspect la lecture de la traduction. Dans ce cas, on renonce au jeu instauré entre les deux verbes, pour l'utilisation d'un mot argotique mis en relation avec la conclusion du titre. C'est ainsi qu'on crée un autre jeu de mots.



L'exemple suivant:

(6) *A cent jour de la présidentielle, Sarkozy lance de grandes reformes/ Mais qui assurera le service après vent ?* (4759)

met en jeu un défigement de la structure « service après-vente », par un effacement d'une lettre qui introduira un nouveau mot « vent ». La deuxième partie du titre « Mais qui assurera le service après vent », par la présence du connecteur « mais », va renvoyer à l'expression « c'est que du vent » pour exprimer le fait que Sarkozy n'a pas tenu ses promesses.

Arrivés à ce point, il est important, nous semble-t-il, de souligner, que les transgressions au niveau des contraintes des expressions figées ne se font pas au hasard, de manière anarchique. Elles témoignent indirectement de la maîtrise que les locuteurs ont de ces contraintes et montrent que celui qui opère un défigement connaît très bien les limites qu'ont ces expressions figées. Les défigements n'aboutissent pas simplement à une séquence libre de parenté lexicale avec l'expression figée qu'ils altèrent, mais débouchent au contraire sur des séquences qui sont toujours construites et interprétées en fonction des expressions figées auxquelles elles sont indissolublement liées. C'est probablement la raison pour laquelle ce type de jeu de mots nous semble être le plus difficile à traduire. Parce qu' à part les problèmes que pose normalement le transfert d'une langue à une autre, on se heurte également à l'équivalence de la séquence figée dans la L2. Elle peut exister ou pas. Ensuite il y des problèmes au niveau du défigement: est-ce que le processus qui fonctionne en L1 fonctionne aussi bien en L2 ?

Pour revenir au titre discuté auparavant, même si on a en L2 un équivalent pour la séquence « après-vente », il nous est impossible d'avoir une traduction de ce jeu de mots en L2, car comme précisait Mejri, il s'agit d'un pré-construit, par conséquent d'un jeu linguistique, portant sur la fixité formelle ou sur le contenu

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

d'une séquence figée. La traduction d'un jeu de mots de ce type est discutable, car la scission entre les deux systèmes linguistiques entrainés dans le processus de traduction peut très facilement encombrer la traduction.

Cela étant dit, on propose pour cet exemple de renoncer à la traduction du jeu de mots, et de se focaliser uniquement sur le sens du titre: *« La o sută de zile de alegerile prezidențiale, Sarkozy lansează reforme importante /Dar cine va asigura service-ul vorbelor sale goale ? »*

Dans l'exemple suivant,

(7) *Après l'annonce surprise du référendum le chœur des 26 européens: On s'est fait Papandréouter* (*Le Canard enchaîné,* 4749).

on a affaire à un autre type de jeu de mots. Ici c'est le nom propre Georges Pampandréou, le Premier ministre grec, qui est croisé avec le verbe « empapaouter » pour donner naissance à un néologisme apparu dans *Le Canard Enchaîné*, le mercredi 2 novembre 2011. Alors le nouveau mot ainsi crée pourrait signifier « duper, tromper à la manière de Pampandréou ».

La construction de sens de cette lexie présente une dépendance du contexte au niveau du calcul du sens discursif. Autrement dit, la construction du sens dans ce cas s'intègre dans la zone pragmatique. Le nouveau mot ainsi crée n'aurait aucune valeur sans les connaissances encyclopédiques du destinataire portant sur la situation existante.

Ce titre ne semble pas poser des problèmes de traduction insurmontables, même si les stratégies de traductions des néologismes sont assez composites. Dans ce cas, opter pour le calque parait être la meilleure solution pour arriver à une traduction adéquate: « *După anunțul surpriză al referendumului, corul celor 26 de europeni: ne-am papandreutat ».*

5. La traduction des slogans publicitaires

La traduction dans le cas du slogan doit être liée à sa fonction primordiale, celle d'accrochage. Alors il s'agit de se pencher plus sur l'inscription de la praxis langagière au sein des structures phrastiques et sur les possibilités de sa transposition d'une langue à une autre. Plus concrètement, il s'agit de déceler les effets du texte et de découvrir quelle traduction pourrait assurer le transfert de cet effet-là. Si cet effet se révèle si important lors du transfert, la publicité ne serait-elle plutôt l'objet d'une localisation, plus que d'une traduction ? La réponse nous semble évidente, dans la mesure où on transfère un document dont la finalité n'est pas de communiquer, mais de faire, étant une forme aiguë de la performativité.

Dans le premier exemple de cette catégorie:

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

(8) *Quand on est PRO, on est PRO Mazda*

le jeu de mots se concentre autour de la répétition de la particule « pro ». Moins raffinée peut-être, mais encore plus efficace, la répétition fait également fonctionner l'ambiguïté. Mais comment le fait-elle ? Tout d'abord elle introduit dans un slogan deux apparitions de signifiants, deux porteurs de sens brouillant ainsi le sens.

Dans ce cas, le récepteur remarque non pas une simple répétition, mais la coprésence de ces deux termes, différenciés par le sens. Si on interroge des sujets sur le sens de ces deux termes, certains d'entre eux vont nous dire que « pro » vient de « professionnel », certains vont associer « pro » au « pour », mais il arrivera très rarement qu'une même personne mentionne les deux sens. Il est évident que le sujet interrogé connaît les deux sens mais n'en mobilise qu'un seul – mobilisation qui peut s'expliquer par une économie cognitive – liée au peu de temps dont il dispose. S'il dispose de plus de temps, la concentration sera plus forte et il décodera fort probablement le message de la façon suivante: *« Quand on est professionnel, on est pour Mazda ».*

Pour ce qui est de la traduction de ce jeu de mots, les choses ne semblent pas être compliquées. Il suffit d'avoir une équivalence dans la langue cible de la particule qui se trouve au centre du jeu de mots, pour avoir une traduction isomorphe: « *Când eşti profi, eşti pro Mazda ».*

Avec les jeux de mots qui se construisent sur un défigement d'un titre de film, un titre de livre, la traduction ne pose presque aucun problème, dû au fait que dans ce cas on utilise des livres, des films célèbres, donc connus dans les deux cultures. Un exemple éloquent dans ce sens serait le slogan de Monoprix, où on a un jeu formel selon Mejri:

(9) *A la recherche du temps gagné (Monoprix).*

On peut facilement reconnaître dans la structure du slogan, le fameux livre de Proust « A la recherche du temps perdu », car le défigement se réalise par une simple substitution. En effet, on trouve dans le slogan un remplacement d'un seul mot qui rend possible un rapprochement évident de la structure reprise, « gagné » remplaçant « perdu » (remarquons l'antonymie qui s'installe entre ces deux). Le jeu étant visible et aisé, la traduction isomorphe est possible: « În căutarea timpului câştigat ».

Dans l'exemple suivant, le jeu de mots se construit autour d'un comparatif:

(10) *L'assurance à tout prix, mais pas à n'importe quel prix* ! (assurance GAN)

Excepté la répétition et d'autres jeux de mots présents dans ce slogan, on joue ici sur le double sens du mot « prix ». Le premier sens qui entre dans l'expression « à tout prix » - ayant le sens d'« absolument » - et le deuxième – ayant le sens de « coût » -

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

Le jeu porte sur le premier « prix » qui en dehors de son figement pourrait dire « à n'importe quel prix ». Le jeu engage ainsi deux lectures possibles:

(11) a. *L'assurance à n'importe quel prix, mais pas à n'importe quel prix – qui joue sur le sens de prix: une assurance optimale, une assurance coûte que coûte mais sans surcoût.*
L'assurance absolument mais pas trop chère.

La traduction de ce slogan du français en roumain serait possible, grâce à l'existence en langue cible de l'équivalent de l'expression française « à tout prix » et du double sens du mot « prix ». La traduction « Asigurare cu orice preț, dar nu la orice preț ! » garde en réalité la motivation du jeu de mots de L1. Dans le cas des textes courts comme c'est le cas du slogan publicitaires « fonction et effet tendent à se confondre, le jeu de mots constituant la quasi-totalité de l'énoncé et n'ayant d'autres objet que de séduire, faire rire, etc. » (Henry 2003, 147). Ainsi, pour avoir une traduction de qualité, la traduction d'un jeu de mots doit rendre ce à quoi il sert dans le texte cible, ainsi que la réaction qu'il est sensé provoquer chez ses récepteurs. Dans ce type de discours, le traducteur sera toujours à la recherche d'une équivalence fonctionnelle et pragmatique, beaucoup plus que dans le discours médiatique.

(12) *L'avocat de votre beauté*

Qui est donc le défenseur de notre beauté ? C'est l'image qui nous révèle qu'il s'agit d'une purée verte, faite de ce fruit, qu'on peut appliquer sur le visage. A travers la polysémie, on est incité à trouver deux sens simultanés différents dans le même slogan et deux possibilités s'offrent alors: soit on choisit l'un des deux sens, approprié au contexte, soit on admet que les deux sens sont actualisés et qu'ils peuvent coexister dans le même slogan - il s'agit de la purée d'avocat, provenant du fruit - mais l'avocat peut être aussi le maître qui parle avec éloquence de notre beauté, bref le défenseur de celle-ci.

La traduction de ce slogan peut s'avérer très difficile, due au fait que dans la langue cible une telle polysémie n'existe pas. Alors on peut soit avoir affaire à une neutralisation du jeu de mots, par l'actualisation d'un seul sens, celui de l'avocat-défenseur, soit à la construction d'un autre jeu de mots d'une nature différente. Dans ce cas, la traduction hétéromorphe donnerait par exemple: *Avocadoul, avocatul frumuseții dumneavoastră*. Par l'utilisation dans la langue d'arrivée de la forme tonique, on obtient une relation entre les deux mots, par la présence de la répétition d'un segment « avo », donc une sorte de relation de paronymie. Ce qui est intéressant à découvrir est le fait que dans la forme tonique de l'avocat fruit, sera enfermé aussi le segment « cadoul » qui signifie le « cadeau ». Le sens serait « l'avocat-fruit, le cadeau pour votre peau et le défenseur de celle-ci ».

Pour l'exemple suivant:

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

(13) *En avril ne te découvre pas d'un Dim !*

avoir une traduction de ce jeu de mots se serait du domaine du fantastique ! Le slogan en question joue en effet sur la présence d'une expression figée qui a été transgressée. « Si la formule figée n'existait pas dans la langue française (et dans d'autres langues) le slogan publicitaire perdrait l'un de ses auxiliaires les plus précieux. » (Grunig 1990, 115). D'où la difficulté de traduction d'un tel jeu.

Dans ce cas, le mieux serait de rechercher une traduction qui efface entièrement le jeu de mots, car le roumain ne présente aucune séquence figée pour le contenu de l'expression « En avril, ne te découvre pas d'un fil ».

Mais les textes publicitaires qui jouent sur un défigement ne sont pas les seuls qui posent de sérieux problèmes lors du transfert linguistique. Il suffit d'avoir une homophonie, pour que le jeu de mots existant dans le texte source disparaisse du texte cible:

(13) *Entre la pose-moquette et la pose-rideau, vive la pause-fromage ! (Emmental)*

Dans cet exemple, le slogan joue sur l'ambiguïté issue de la présence des homophones « pose » et « pause », mais aussi sur l'antonymie entre « pose » qui implique l'idée d'action et « pause » qui renvoie au repos. Sa traduction la plus appropriée serait: « *Între pusul mochetei şi pusul perdelelor, trăiască pauza de masă »,* qui garde l'antonymie, mais pas l'homophonie.

6. Conclusions

Nous avons tenté dans cette étude de nous pencher sur les stratégies employées par un traducteur pour résoudre les problèmes posés par le transfert des jeux de mots. En passant par la littérature de spécialité, d'ailleurs assez restreinte en ce moment, on a voulu voir quels obstacles pourrait surmonter un traducteur face à ce phénomène de langue de plus en plus présent dans tout type de discours. Il s'agit dans un premier temps de voir si dans le cas d'une telle traduction on doit se concentrer sur le signifiant ou plutôt sur les effets. Le débat n'est pas récent. Il faut remonter à la querelle des sourciers et des ciblistes de Ladmiral, pour en trouver la réponse. Il est vrai, qu'on ne traduit pas le signifiant, mais le sens, un effet esthétique, littéraire ou comique, mais qu'en est-il si le signifiant renferme en lui-même cet effet ? Quelles seraient les bonnes décisions à prendre ? C'est pour cela que nous avons choisi de travailler sur deux types de discours employant des jeux de mots: le discours de la presse et le discours publicitaire.

En effet, le type de discours ou plutôt le rôle des jeux de mots à l'intérieur de celui-ci peut entraîner telle ou telle stratégie de traduction. Si l'aspect ludique n'est pas prépondérant, comme c'est le cas du discours médiatique, le traducteur peut

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

choisir plus facilement de neutraliser le jeu de mots. Le cas du slogan publicitaire, où le rôle de celui-ci apparaît comme capital, est plus compliqué, car on se penche plus sur la traduction de l'effet ludique, qui n'est pas toujours évidente. C'est ici que le talent du traducteur à réécrire le texte, à adapter se manifeste le plus.

Une autre conclusion que nous pouvons tirer de notre modeste étude, serait le fait que dans le cas des jeux de mots, les difficultés traductives dérivent de causes multiples. On a remarqué que l'utilisation de la polysémie ou de la paronymie pose de nombreux problèmes lors du transfert, peut-être beaucoup plus qu'un défigement. Dans ce sens la théorie de Mejri sur le pré-construit nous semble tout à fait efficace, même si elle n'offre pas de solutions traductives. En effet, prendre en considération le pré-construit devant le transfert des jeux de mots permet de poser en termes plus clairs la problématique de la traduction.

Malheureusement, dans notre travail nous n'avons pris aucun exemple de jeux de mots centré sur l'emploi du nom propre. Il serait vraiment intéressant de voir si ce type de jeu (mêlant nom propre, nom de marque et défigement des structures figées), utilisé par exemple par LU - *LU et approuvé* - est traductible ou pas ? Cela pourrait constituer un sujet pour une étude ultérieure.

En traduction une chose est claire: on se bat contre l'incertitude. A travers cette étude, nous nous sommes rendu compte que pour ce qui est de la traduction des jeux de mots, nous sommes plus dans l'instabilité que jamais. Dans notre cas, c'est au niveau de deux langues que se manifeste l'incertitude: au niveau de la phraséologie, genres et types de textes, fonctions attribuées au texte source et au document cible, mais aussi dans la manière d'y faire face, pour les traduire, mais aussi pour les amplifier, car les deux types de discours que nous avons pris en considération jouent précisément sur cette notion d'ambiguïté.

Un prolongement de cette étude serait très intéressant dans une perspective cognitive pour comprendre les mécanismes par lequel le traducteur reçoit l'information, la traite, pour arriver enfin à produire un texte en langue cible. Le cube traductologique de Ghidère – analyse des conceptions, analyse des perceptions et des intentions présentes dans le texte sources et textes cible- peut être un point de départ pour une telle perspective qui s'intéresse plus à l'esprit humain dans ce processus de traduction. Il serait aussi intéressant de voir cette perspective dans une analyse contrastive (deux types de discours).

Références

Ben Amour, Thouraya. 2003 « Polylexicalité, polysémie et jeu de mots ». Dans *Syntaxe et sémantique* 5 (*Polysémie et polylexicalité*), éd. par Salah Mejri, 207-222. Caen: Presses Universitaires de Caen.

Grunig, Blanche-Noëlle. 1990. *Les mots de la publicité: l'architecture du slogan*. Paris: Presses de CNRS.

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)

Henry, Jacqueline. 2003. *La traduction des jeux de mots*. Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle.

Mejri, Salah. 2001. « Traduire les jeux de mots: repères théoriques ». Dans *Mélanges offerts à Jean-Marie Van der Meerschen*. 153-165. Bruxelles: Les éditions du Hazard.

Quillard, G. 2001. « La traduction des jeux de mots dans les annonces publicitaires ». *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 14(1): 117-157.

BDD-A22790 © 2015 Transilvania University Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.216.143 (2026-11-18 22:00:12 UTC)