TRADUIRE LES JEUX DE MOTS : UNE APPROCHE INTÉGRÉE

Fabio REGATTIN[1]

Abstract: *Translating jeux de mots* (in this context, the term does not seem to be adequately translatable in English) : this issue has been dealt with in multiple occasions during recent years. It is possible to recall – apart from the wealth of articles and papers – the seminal works of Delabastita (1993) Lladó (2002) and Henry (2003). While a consensus seems to emerge from these books (all agree, for instance, on the – relatively – high translatability of puns), their very object is sometimes unclear. What is a *jeu de mots*, and what means translating it? In our paper, we try to give an answer to these two key questions.

Keywords: wordplay translation; translation of puns; wordplay; "wordgame".

1. Jeu

Dans ces lignes, nous essayerons de dresser un bilan de la réflexion théorique sur la traduction des jeux de mots, afin d'en proposer une synthèse capable d'intégrer les différentes approches actuelles. Or, s'il existe un élément qui paraît unir, du moins dans les principales langues européennes, les différentes manifestations de notre objet d'étude, c'est bien le terme « jeu » :[2] une raison qui nous semble suffisante pour commencer notre article par une courte incursion dans le terrain définitoire.[3] Une stratégie semblable caractérisait d'ailleurs un travail contre lequel tout francisant intéressé aux jeux linguistiques aura, tôt ou tard, buté : dans *Les jeux de mots*, le linguiste Pierre Guiraud isole deux sens principaux du terme, en citant le *Petit Robert*.

> Une activité physique ou mentale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure» ; […] «Une activité qui présente un ou plusieurs caractères de jeu : gratuité, futilité, bénignité, facilité (Guiraud, 1979 : 97-98).

[1] Università di Bologna, Italie, fabio.regattin2@unibo.it.

[2] Au-delà du français, il est possible de penser à l'allemand *Wortspiel*, à l'anglais *wordplay*, à l'espagnol *juego de palabras*, à l'italien *gioco di parole*.

[3] D'autant plus que cette opération n'est banale qu'en apparence : le concept de *jeu* paraît en effet assez élusif, comme le démontre le recours wittgensteinien au concept d'«air de famille» (cf. Wittgenstein 1958).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

Guiraud met l'accent sur un aspect primordial du jeu, sa gratuité, qui s'ajoute à son statut d'activité « autre » par rapport aux occupations courantes de l'individu. Qu'il en soit conscient ou pas, le linguiste effectue cependant un choix précis : il limite sa définition aux acceptions de l'entrée qui lui conviennent le plus (en l'occurrence la première). Le *Petit Robert* ne s'arrête pourtant pas à ces deux définitions, mais continue comme suit :

> Chose sans gravité, qui ne tire pas à conséquence ou qui n'offre pas grande difficulté ; Cette activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte […] ; Action de jouer, partie qui se joue […] ; Chacune des divisions de la partie […] ; Pièce en vers […] ; Somme d'argent risquée au jeu ; Ce qui sert à jouer ; La manière dont on joue ; Mouvement aisé, régulier, d'un objet, d'un organe, d'un mécanisme.

Est-ce que la deuxième acception, celle qui définit un « système de règles » et, plus bas, l'«action de jouer», est vraiment à éviter, comme le fait Guiraud ? L'existence de règles, d'une structure bien définie, ainsi que l'acte de se conduire conformément à ces règles et à ces structures, est un élément tout aussi central, dans la définition du jeu, que la gratuité et la liberté.

Selon les lexicographes, donc, ce phénomène serait à la fois un et multiple, et – nous ajoutons – il serait possible de distinguer au moins trois noyaux sémantiques différents s'y rapportant : une activité gratuite, un cadre de règles bien définies *et* l'activité qui a lieu à l'intérieur de ce cadre. Selon Umberto Eco, qui se penche sur la question dans son introduction (1973) à *Homo ludens* de Johan Huizinga, ce ne serait pas un cas de polysémie, mais bel et bien d'homonymie – homonymie dévoilée par l'anglais, où le deuxième et le troisième concept que nous avons indiqués plus haut sont représentés par les termes *game* et *play*.

Le jeu est à la fois gratuit et structuré, libre et réglé, système de règles et activité menée conformément à ce système ; il ne saurait se passer d'un de ces aspects, avec une concentration exclusive sur l(es)'autre(s).

2. Jeu de mots

Depuis plusieurs décennies désormais, les travaux sur les jeux de mots paraissent foisonner ; parmi ceux qui, dans le champ linguistique ou littéraire, cherchent avant tout à cerner ce phénomène en en donnant une définition plus ou mois rigoureuse, il est possible de citer[1] les suivants :

> Une expression linguistique contenant un élément ou plusieurs éléments de forme identique dont la bi- ou plurivalence sémantique a été exploitée consciemment par l'usager (Landheer 1969 : 81).

[1] Pour leur aspect prototypique, mais les citations de ce genre pourraient être multipliées et comprendre, entre autres, Kelly (1970), Heller (1974) ou Attardo (1994).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

> Wordplay is the general name indicating various textual phenomena (i.e. on the level of performance or *parole*) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or *langue*) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near-)simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers) (Delabastita, 1993 : 57).[1]

De ces définitions il est possible de dégager certains traits communs. Premièrement, l'ambiguïté ; deuxièmement, la concentration sur le côté signifiant du signe (au sens saussurien du terme), c'est-à-dire sur la forme ; troisièmement – mais ce dernier trait est peut-être moins central – la petite taille. À partir de ce noyau sémantique, les expansions du concept ont été nombreuses. Par exemple, André Gervais (1971 : 65-66) inclut dans sa typologie des jeux de mots (dont, par ailleurs, il ne donne pas de définition explicite) le «néologisme informel», une sorte de génération spontanée et d'accumulation de faux signes comme celle qui suit, tirée de *L'Espace du dedans* d'Henri Michaux :

> Quand les mah,
> Quand les mah,
> Les marécages,
> Les malédictions,
> Quand les mahahahahas,
> Les mahahaborras,
> Les mahahamaladihahas,
> Les matratrimatratrihahas,
> Les hondregordegarderies,
> Les honcucarachoncus,
> Les hordanoploplais de puru paru puru…

L'équation « jeu de mots = calembour » est déjà mise en difficulté par ce simple exemple, qu'il serait toutefois difficile de ne pas qualifier de jeu verbal ; il n'y a là ni ambiguïté, ni nécessairement une limite à la longueur du texte, le seul dénominateur commun avec les définitions précédentes restant à ce point le travail sur le côté signifiant du signe.

À d'autres auteurs, d'autres définitions. Jusqu'à présent, le jeu de mots a été considéré comme un phénomène ponctuel, de dimensions limitées et,

[1] « *Wordplay* est un terme générique indiquant différents phénomènes textuels (au niveau de la *performance* ou *parole*) dans lesquels certaines caractéristiques structurelles de la langue utilisée (au niveau de la *competence* ou *langue*) sont exploitées de manière à établir un rapport significatif et (presque) simultané d'un minimum de deux structures linguistiques dont les signifiés seraient plus ou moins différents et les signifiants plus ou moins proches » (nous traduisons).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

en général, non soumis à des règles définies : il s'agit du jeu en tant que *play*, dans l'acception anglaise du terme *playful* (qui pourrait être traduit par « enjoué », « gai », « joyeux »). Existe-t-il un jeu de mots-*game*, ou un jeu de mots-*play* dans le sens de réalisation d'un *game* ? Selon Tzvetan Todorov, le jeu de mots n'est rien d'autre que cela ; il s'agit, en effet, d'un

> texte de petite dimension dont la construction obéit à une règle explicite, concernant de préférence le signifiant. Cette définition comporte trois éléments d'inégale importance : la règle explicite, les petites dimensions, le niveau du signifiant. Ces deux dernières caractéristiques […] restent approximatives ; […] la première […] joue le rôle essentiel. *C'est d'ailleurs par la règle que le jeu de mots participe au jeu* (Todorov, 1978 : 301 ; nous soulignons).

Le jeu de mots, tel qu'il est conçu et exprimé par Todorov, contraste assez fortement avec les définitions précédentes ; le seul point commun entre la conception de jeu de ce dernier auteur et les définitions précédentes est peut-être lié à l'opposition entre jeu et utilisation « normale » du langage (« Le "jeu" des mots s'oppose à l'*utilisation* des mots, telle qu'elle est pratiquée dans toutes les circonstances de la vie quotidienne », Todorov 1978 : 290). Au-delà de cette entente, le concept todorovien de jeu de mots paraît se distinguer nettement, par la prépondérance de la règle, de la conception plus restreinte des autres auteurs, en s'approchant du *game* et de la littérature potentielle. Remarquons quand même que Todorov paraît ici plus intéressé au *play* en tant que réalisation d'un *game* qu'à ce dernier.

Au-delà de l'aspect définitoire, aussi primordial que celui-ci puisse être, l'article de Todorov nous paraît utile parce qu'il s'interroge sur un autre point digne d'intérêt, celui de la longueur du jeu de mots : « Mais peut-on appeler un roman un jeu de mots ? » (Todorov, 1978 : 303). La réponse est affirmative, bien que soumise à une précision : «Le texte littéraire […] n'applique jamais une règle seulement, […] mais plusieurs à la fois» (Todorov, 1978 : 304).

Le jeu de mots apparaît donc, de même que le jeu, comme un concept difficile à cerner, et qui présente à tout le moins deux aspects à considérer, ou peut-être trois : le *game* et le *play*, et à l'intérieur de ce dernier le jeu gratuit et la partie d'un *game*.

3. Jeu de mots – et traduction

Après le jeu de mots, la traduction, et une question préalable. Peut-on parler de *traduction*, au sens propre, lorsque l'on a affaire à notre objet d'étude ? Dans un texte dont il sera question dans la suite de notre article, Dirk Delabastita énumère, pendant plusieurs pages, les voix qui s'élèvent contre la traduisibilité des jeux de mots. Voici, par exemple, l'opinion de John C. Catford (cit. dans Delabastita, 1993 : 173) :

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

> The functionally relevant features include some which are in fact formal features of the *language* of the SL text. If the TL has no formally corresponding feature, the text, or the item, is (relatively) untranslatable. […] Linguistic untranslatability occurs typically in cases where an *ambiguity* peculiar to the SL text is a functionally relevant feature – e.g. in SL puns.[1]

Ces citations ne sont toutefois jamais tirées de textes consacrés à la traduction des jeux de mots ; on s'étonnerait, en effet, de trouver des partisans de l'intraduisibilité parmi les auteurs de ces derniers… Ce qui, pourtant, arrive de temps en temps :

> Les jeux de langage étant par nature intraduisibles, il est difficile de donner au public français une idée de ceux de Lewis Carroll. […] Dans la plupart des cas, le problème est insoluble, quelle que soit l'habileté du traducteur (Étienne, 1971 : 32).

> Le calembour pose de façon particulièrement aiguë le problème du *traduisible* ; confronté à ce phénomène, la traduction est plus que jamais cette «opération relative dans son succès, variable dans les niveaux de communication qu'elle atteint» […] puisque *théoriquement* le calembour est intraduisible. *Pratiquement*, les traducteurs professionnels résolvent le problème par une note en bas de page […] qui est un aveu d'impuissance (Chambon, 1984 : 449).

> While the denotations can roughly be translated into a different language, the connotations cannot. They resist the process of exportation and perish in the shipping (Diot, 1989 : 84).[2]

> Le passage de L1 à L2 lors de la traduction de textes poétiques, de séquences figées et de jeux de mots est révélateur de l'existence de plusieurs degrés de déperdition ; […] dans les jeux de mots, le blocage est presque total (Mejri, 2000 : 412).

Toutes ces proclamations d'intraduisibilité se heurtent toutefois à la réalité de la traduction. Le problème paraît donc être situé en amont, dans le

[1] « Parmi les caractéristiques pertinentes du point de vue fonctionnel, certaines sont à y bien regarder des caractéristiques de la *langue* du texte-source. Si dans la langue-cible il n'existe pas de caractéristique comparable au niveau formel, le texte ou l'élément en question seront (relativement) intraduisibles. […] Il est notamment possible de parler d'intraduisibilité linguistique dans des cas où une *ambiguïté* typique de la langue-source devient une caractéristique pertinente du point de vue fonctionnel, comme cela arrive pour les calembours » (nous traduisons).

[2] « Alors qu'il est possible de traduire tant bien que mal les dénotations dans une langue différente, la même chose n'est pas vraie pour les connotations. Elles résistent aux tentatives d'exportation et succombent au cours du transport » (nous traduisons).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

choix d'une définition de traduction qui n'est pas cohérente avec la pratique des traducteurs. Cela est sûrement vrai pour Catford, dont la méthodologie se situait à l'intérieur d'un courant (la linguistique structurale) et avec un objectif (la traduction automatique) bien définis. Considérer comme intraduisible le jeu de mots dans une étude sur la traduction des jeux de mots paraît moins justifiable ; mais aux déclarations pessimistes des premières pages de chaque article font suite des visions plus nuancées, qui considèrent la possibilité d'une reproduction/recréation du jeu. Cependant, selon les différents auteurs cités il n'est pas possible de qualifier cette opération de traduction, mais d'*autre chose* (adaptation, recréation, réécriture, etc.).

Au lieu d'aller du nom à la chose, ne serait-il pas plus fructueux de faire le chemin inverse et de passer de la chose (le procédé par lequel les traducteurs passent le jeu de mots) au nom ? Comme l'écrit Jean-René Ladmiral à propos de la traduction au sens large et de l'objection préjudicielle,[1] «la contradiction est fondamentale : comment (et pourquoi !) prouver que quelque chose est impossible ? Ne faut-il pas alors avoir défini ce quelque chose, *en s'appuyant sur les réalités auxquelles il renvoie* ?» (Ladmiral, 1979 : 86 ; les italiques sont les nôtres).

Essayons, donc, de passer de la chose au nom : la traduction pourra être considérée (c'est du moins la définition que nous proposons) comme *toute opération supposant l'existence d'un texte-source, d'un texte-cible et d'un rapport de ressemblance entre ces deux textes, tel que du point de vue du lecteur, du traducteur et/ou du commanditaire le texte-cible puisse être considéré comme une représentation adéquate du texte-source dans une langue différente*. Une définition de ce genre permet de considérer ou de ne pas considérer comme traduction certaines opérations, selon le contexte à l'intérieur duquel elles sont effectuées et de l'opinion des acteurs concernés ; elle permet, de plus, de considérer comme *traduction* toute technique visant le transfert interlinguistique du jeu de mots – quelle que soit la forme de ce transfert.

Passons maintenant au cœur de notre texte, à savoir la description de la réflexion contemporaine sur la traduction des jeux de mots.[2] Nous nous concentrerons en particulier sur trois textes majeurs, publiés entre 1993 et 2003 – *There's a Double Tongue* (Delabastita, 1993), *La paraula revessa* (Lladó 2002) et *La traduction des jeux de mots* (Henry, 2003) –, mais nous essaierons de considérer, tant que possible, des contributions aux dimensions plus réduites aussi.

[1] Avec cette définition, Ladmiral indique la posture de tous ceux qui affirment que, théoriquement, la traduction est impossible.

[2] Les langues concernées sont le français, l'anglais, l'espagnol, l'italien et le catalan. Un vide assez important, et que d'autres études devraient idéalement combler, concerne l'aire germanophone, que nous n'avons pas étudiée faute d'une compétence linguistique suffisante.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

La réflexion spécifique sur la traduction des jeux de mots n'a pas attiré l'intérêt des traductologues pendant longtemps : les premières contributions entièrement axées sur le sujet n'apparaissent pas avant la moitié des années 1980.[1] À notre connaissance, la première contribution théorique est « Le calembour et sa traduction », de Jacques Chambon (1984). L'article, qui débute en taxant le jeu de mots d'objet intraduisible par excellence (pour revenir ensuite sur ses pas), se limite à fournir quelques suggestions de caractère pratique, sans systématiser sa réflexion.

Après ce travail, il faudra attendre trois ans pour que la fréquence des études sur la traduction du jeu verbal s'intensifie : à cette date verront la lumière Van Baardewijk *et al.* 1987 et, surtout, la première contribution dans le domaine de Dirk Delabastita (Delabastita, 1987). Pendant les dernières vingt-cinq années, ce chercheur a ouvert et exploré un champ d'études qui demeurait, avant lui, presque entièrement vierge.[2] En très peu de pages, cet auteur se confronte à un nombre considérable de questions liées à la traduction du jeu de mots, en fournissant des solutions, parfois très élégantes, à de nombreux problèmes. Une définition du jeu de mots (que Delabastita considère dans l'acception de l'anglais *pun* : jeu comme *play* uniquement, pour ce qui est de notre catégorisation) est suivie par une taxinomie assez complète des jeux et par une classification de leurs stratégies de traduction (Delabastita, 1987 : 146-149).[3]

Dans la même période, d'autres chercheurs s'occupent du problème qui nous intéresse. Il est possible de citer, parmi eux, Henry et French 1988, dont l'article décrit les problèmes de traduction du chef-d'œuvre de Douglas Hofstadter *Gödel, Escher, Bach*. Le jeu de mots apparaît encore, bien que de façon plus ponctuelle, dans des textes concernant la traduction de l'ambiguïté : Landheer 1989 fournit plusieurs données intéressantes et une défense passionnée de la traduisibilité du jeu de mots, alors que Spilka

[1] Nous ne faisons ici référence qu'aux travaux plus strictement académiques, puisque la réflexion sur la traduction des jeux de mots avait débuté beaucoup plus tôt, ne sortant pas, toutefois, des préfaces ou des notes du traducteur de textes où le jeu verbal avait une certaine importance. Pour le domaine italien, c'est le cas d'une postface, Calvino 1981, et d'une introduction, Eco 1983, à la traduction italienne de deux textes de Raymond Queneau. Eco, notamment, qui vise le jeu surtout dans son acception de *game*, considère que «Fedeltà significa […] capire le regole del gioco, rispettarle, e poi giocare una partita con lo stesso numero di mosse» («Fidélité signifie […] comprendre les règles du jeu, les respecter et ensuite jouer une partie en autant de coups», Eco 1983, p. xix ; nous traduisons). Le savant italien considère ici son travail comme une opération qui peut aller «au-delà» de la traduction *stricto sensu*, mais qui reste quand même une traduction, la stratégie adoptée étant vue comme nécessaire et comme la seule façon de rester fidèle aux textes de départ.

[2] En dehors des travaux déjà cités (Delabastita 1987 et 1993), il est possible de penser aussi à Delabastita (1994, 1996, 1997).

[3] Nous n'allons pas la reproduire ici, étant donné que cet auteur reverra sa classification, en l'améliorant, dans Delabastita (1993), que nous allons reprendre par la suite.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

introduit une subdivision triple de l'opération traduisante – «décodage, comparaison, recodage» (Spilka 1981, p. 332). La traduction de l'humour est un autre terrain fertile pour la réflexion sur le jeu linguistique : c'est à l'intérieur de ce domaine qu'apparaissent Laurian 1989 et Raphaelson-West 1989, qui, dans le cadre (plus vaste d'un côté, et plus restreint de l'autre) de la traduction des histoires drôles, considèrent le jeu de mots comme un objet atteignant les limites de la traduisibilité, mais pas intraduisible pour autant[1] (Laurian, spécialement, recueille plusieurs histoires drôles en anglais et en propose une traduction en français, en rendant visible ce qui reste normalement caché – le travail conceptuel du traducteur face à la re-création de l'humour).

Pendant longtemps, une contribution importante est offerte aussi par les études sur la traduction de la bande dessinée. De nombreux articles, à partir au moins de 1979 (cf. la bibliographie de Zanettin, 2008 : 270-306), sont consacrés à la traduction d'*Astérix* et de *Tintin* ; le jeu de mots est alors généralement abordé à partir d'un point de vue descriptif (comparaison des stratégies adoptées par différents traducteurs face aux mêmes problèmes), mais les études prescriptives ne manquent pas.

Il faudra toutefois attendre 1993, et encore Delabastita, pour que la première monographie consacrée à notre sujet voie le jour. *There's a Double Tongue* (Delabastita, 1993) ne naît pas comme une étude sur le jeu de mots en général : elle se réfère à ce problème tel qu'il est affronté par les traducteurs (néerlandais, allemands et français) du théâtre de William Shakespeare. La partie introductive de l'analyse (dont les dimensions sont celles d'un volume) condense, de façon très efficace, les questions ouvertes par la pratique et les études précédentes sur le sujet. En prenant appui sur une perspective structuraliste, pour l'analyse des jeux de mots, et inspirée aux concepts de polysystème et de norme établis par Gideon Toury et Itamar Even-Zohar, pour l'analyse des tendances traductionnelles à l'intérieur de son corpus, Delabastita se concentre, tour à tour, sur la traduction, sur les jeux de mots et enfin sur les différentes stratégies permettant de les passer d'une langue à l'autre. Ce n'est que dans la partie conclusive du texte (une centaine de pages environ) qu'il se consacre à la véritable analyse de la traduction des jeux de mots shakespeariens.

Quelques notions intéressantes, et jusqu'alors peu développées dans les études sur la traduction, font leur apparition déjà dans la première partie du texte. Delabastita reprend par exemple la distinction, établie par le formaliste russe Jurij Tynjanov, entre « autofonction » et « synfonction » :

[1] « Il existe des cas où la difficulté semble effectivement insurmontable – "semble" seulement car nous sommes persuadée qu'il pourra se trouver un jour un traducteur […] qui traduira ce qui était considéré comme désespéré auparavant. Il en est de la traduction comme des sports : la limite semble pouvoir toujours être reculée » (Laurian, 1989 : 6).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

avec ces deux termes, Tynjanov indiquait la valeur relationnelle d'un mot à l'intérieur de la langue et la valeur de ce même mot à l'intérieur d'un texte défini (cf. Delabastita, 1993 : 30). Souvent les synfonctions entretiennent des rapports étroits avec les propriétés formelles d'un mot déterminé : c'est le cas de la rime, de l'allitération ou de toute situation où les propriétés rythmiques ou sonores du mot acquièrent une valeur sémantique. Le jeu linguistique n'est autre qu'un jeu sur la synfonction ; et l'attention à la reproduction du caractère synfonctionnel du mot constitue une marque importante de la stratégie traductive que l'auteur qualifie d'« adéquate ».[1]

Dans la deuxième partie de son texte, Delabastita classifie le jeu de mots et, cherchant à le définir, met en évidence une vaste zone d'ombre appartenant à ceux qu'il appelle des « *punoids* » (*ibid.*, p. 88), des phénomènes tels que la rime ou l'assonance, l'ironie, les allusions ou les lapsus, qui, tout en partageant certaines caractéristiques avec les *puns* au sens propre, ne font normalement pas partie de cette catégorie.

L'aspect le plus intéressant du travail de Delabastita réside toutefois, à notre avis, dans l'analyse des différentes stratégies auxquelles le traducteur peut recourir lorsqu'il se trouve confronté à un jeu de mots (*ibid.*, p. 191-221). Ce qui rend unique la taxinomie de cet auteur par rapport à celles que ses successeurs réaliseront aussi (cf. par exemple Henry, 2003) est son approche descriptive, qui le mène à considérer de façon très approfondie toutes les différentes stratégies qui ne prévoient pas une correspondance du genre *jeu de mots* → *jeu de mots*.[2] Les macro-catégories individuées par Delabastita sont au nombre de neuf.[3] Seule la première correspond à une relation du type *jeu* → *jeu*, et présente une répartition ultérieure en trois catégories : traduction d'un jeu avec le même jeu, sur le même matériel ; traduction d'un jeu avec le même jeu, basé sur du matériel différent ; enfin, traduction d'un jeu avec un jeu différent. Les catégories 2 à 9 sont consacrées à des stratégies de traduction alternatives : *jeu* → *non-jeu* ; *jeu* → *« punoid »* (l'absence de jeu de mots dans le texte-cible est compensée par un langage autrement connoté) ; *jeu* → *zéro* (le jeu de mots, avec tout son contexte immédiat, est oblitéré) ; *copie directe* (le jeu de mots est reproduit en

[1] La distinction, reprise de Toury 1980, est entre une traduction «adéquate» et une traduction « acceptable ». Les deux termes recoupent à peu près la distinction entre traduction « sourcière » et « cibliste » établie par J.-R. Ladmiral (1986). Il est intéressant de remarquer que, selon Delabastita, la traduction sourcière est, pour ce qui est du jeu de mots, celle qui s'éloigne le plus du mot-à-mot.

[2] Dans une théorie moins descriptive que celle de Delabastita, en effet, toute forme de traduction différente de celle-ci serait normalement considérée comme fautive ou, dans le meilleur des cas, non intéressante (c'est par exemple ce qui émerge à la lecture du travail d'Henry (2003), bien que l'auteure ne l'affirme jamais explicitement. Voir la suite de cet article).

[3] Chacune d'entre elles prévoit des subdivisions ultérieures, que nous ne prendrons pas en considération (sauf pour la première catégorie).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

langue originale dans le texte-cible) ; *transfert* (le traducteur crée un néologisme ou un calque, ou encore il introduit une acception nouvelle pour un mot qui existe déjà dans la langue-cible ; ensuite, il joue sur ce terme nouveau, qui emprunte sa signification au terme original) ; *addition (non-jeu → jeu)* (le texte-cible présente un jeu de mots là où le texte-source n'en avait aucun ; il s'agit souvent d'une forme de compensation) ; *addition (zéro → jeu)* (la version-cible contient une portion textuelle, plus ou moins longue, qui n'a pas de contrepartie dans l'original ; à l'intérieur de cette portion trouve sa place un jeu de mots) ; *techniques éditoriales* (toute la série de péritextes, tels que les notes en bas de page, les introductions etc., permettant au traducteur de rendre compte d'un jeu qu'il n'a pas su/voulu rendre, ou bien d'expliquer le jeu de mots original là où il en a créé un qui se différencie en quelque sorte de celui-ci).

Bien que la définition de jeu de mots utilisée par Delabastita limite ce phénomène au *play* (ce qui n'est pas forcément un défaut, mais en constitue un pour nous), l'exhaustivité de sa taxinomie devrait permettre de l'utiliser pour rendre compte d'autres phénomènes aussi. La classification des stratégies utilisées face à la traduction des jeux de mots demeure ainsi l'idée la plus importante, à nos yeux, parmi celles que Delabastita a portées à ce champ d'études.

Il n'a pas été, toutefois, le seul chercheur qui ait offert une contribution intéressante à ce domaine. La deuxième étude sur le sujet, *La Traduction des jeux de mots* (Henry, 2003) porte, elle aussi, une vision intéressante et parfois novatrice sur le sujet. Le livre, qui est le résultat d'une thèse soutenue par l'auteure en 1993 à l'ESIT de Paris,[1] présente une approche du sujet bien différente par rapport à celle que tient Delabastita. Caractérisé par une visée plus générale, le texte se situe du côté prescriptif, ou, du moins, opérationnel, avec un but qu'on pourrait qualifier de « militant » :[2]

> L'objectif recherché n'est pas de donner des recettes en matière de traduction des jeux de mots […]. Il s'agit plutôt de suggérer des ouvertures et de présenter une approche de ce sujet démontrant leur grande traduisibilité (Henry, 2003 : 12).

Pour ce faire, Henry s'emploie à définir les jeux de mots (avec une attention particulière à leur fonction) et la traduction, et propose ensuite

[1] C'est la raison pour laquelle nous le traiterons avant le texte de Ramon Lladó, qui, tout en étant publié en 2002, est donc postérieur; Lladó discute par ailleurs certaines des affirmations d'Henry dans son ouvrage.

[2] Un aspect qui dépend aussi de la double orientation, pratique et théorique à la fois, de son auteure. En effet, sa réflexion est constamment étoffée par la référence à des expériences pratiques, Henry ayant traduit en français des textes de Douglas Hofstadter (*Gödel, Escher, Bach* et *The Mind's I* entre autres) et d'autres auteurs dont l'écriture est riche en jeux verbaux.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

plusieurs stratégies de traduction du jeu linguistique. La vision d'Henry paraît, de prime abord, très vaste : l'étude, affirme son auteure, concerne «toutes les manipulations intentionnelles des mots, qu'elles portent sur leur face phonique ou sémique» (*ibid.*, p. 10). Cette conception est en réalité plus limitée (et cela, bien qu'Henry prenne en considération aussi des jeux et des définitions relevant du *game*, comme la traduction en italien des *Exercices de style* par Umberto Eco ou la définition todorovienne de jeu de mots) ; en effet, elle semble se concentrer seulement sur les jeux du type *play*.

Du point de vue traductologique, Henry prend son appui sur la théorie interprétative de la traduction,[1] telle qu'elle a été développée par Danica Seleskovitch et Marianne Lederer (1984). Selon cette approche, l'élément que le traducteur doit reproduire en langue-cible est le *sens* du texte original, un sens qui n'est pas à confondre avec la somme des significations linguistiques des mots ou des structures du texte-source. Pour rendre le sens d'un énoncé, le traducteur doit effectuer un parcours en trois phases : compréhension (le texte-source est appréhendé dans tous ses aspects – linguistiques, culturels, émotifs, et ainsi de suite. On part du texte pour aboutir à la construction du sens) ; déverbalisation (pendant laquelle le sens global de l'énoncé est saisi à partir de la fixation dans la mémoire des unités de sens) ; reverbalisation (on repasse, pour ainsi dire, du sens aux mots : le sens est réexprimé en langue-cible). Selon la conception des deux auteures, la théorie du sens «ne vise pas seulement à la reproduction du contenu» du texte ou du discours considéré, puisque «les valeurs symboliques et émotives, indissociables de la dénotation pure», sont perçues en même temps que cette dernière par le traducteur, qui, dans les phases de déverbalisation et reverbalisation, considérera ces aspects aussi, en transmettant en même temps ce que l'émetteur du texte original dit, et la façon dont il le dit. La traduction est donc considérée, selon cette approche, une opération mentale dont l'objectif est de produire non pas des correspondances linguistiques, mais des équivalences textuelles. Une théorie de ce genre, on le voit, est très adaptée à la traduction des jeux de mots, un cas typique où la recherche d'une simple correspondance linguistique ne se révèle souvent pas la stratégie la meilleure pour satisfaire les exigences du traducteur.

Après avoir décrit ses bases théoriques, Henry arrive à l'élément qui constitue peut-être le point le plus intéressant du volume. Si sa taxinomie des différentes stratégies de traduction du jeu de mots constitue un pas en arrière

[1] Comme l'indique son nom, la théorie a été conçue pour l'interprétation (traduction orale, en présence) et élargie par la suite à la traduction écrite. Comme on le verra, la démarche proposée garde certaines marques de son premier emploi. Signalons encore que son objet d'étude «n'est pas le résultat obtenu, ce que l'on appelle couramment le texte en langue cible […], mais l'opération traduisante» (Henry, 2003 : 63).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

par rapport au travail de Delabastita,[1] sa classification des textes selon le poids du jeu de mots à leur intérieur, ainsi que l'établissement de différentes stratégies traductives à adopter selon le type de texte en question, paraissent très intéressants. Henry distingue entre le «jeu de mots ponctuel», le «jeu de mots, élément du système d'écriture» et le «jeu de mots, système d'écriture» (Henry, 2003 : 52-63). Dans le premier cas, le jeu est bref et isolé, et son impact est local et secondaire. C'est le genre de jeu qui est souvent défini comme « gratuit », et qui ne modifie pas l'équilibre et la cohérence du texte dans son ensemble. Dans le deuxième cas, les jeux de mots présentent encore un impact local et un certain degré d'autonomie fonctionnelle, mais ils paraissent liés à un principe général d'écriture. Le recours au jeu peut alors être une caractéristique liée à certains auteurs ou à certains textes : c'est ce qui arrive par exemple avec *Alice's Adventures in Wonderland*. Selon Henry, du point de vue traductif

> la contrainte est […] plus grande que dans le cas des jeux de mots ponctuels, en raison de la fonction nettement plus importante des jeux considérés, mais, en contrepartie, le traducteur jouit aussi d'une plus grande liberté dans la recherche d'une équivalence, car […] la multiplicité des astuces verbales peut permettre des déplacements et des compensations d'un point du texte à un autre. […] Plus on s'éloigne de la catégorie des jeux de mots ponctuels pour se rapprocher de celle des jeux qui constituent en eux-mêmes le principe du texte, plus c'est ce principe, ou système, qui est à rendre (Henry 2003 : 55-56).

Troisième et dernière catégorie, le jeu de mots système d'écriture. Dans ce cas, selon Henry, il n'y a pas de texte sans jeu, car « le texte est construit autour d'un jeu de mots ou d'une série de jeux de mots [et] le jeu verbal ne fait plus seulement *partie* du principe d'écriture, il *est* ce système » (*ibid.*, les italiques sont de l'auteur). Il n'aurait donc plus « aucune autonomie fonctionnelle et pragmatique locale », et serait un « élément essentiel d'un réseau aux mailles serrées » ; dans les textes de ce genre, « la fonction poétique devient prépondérante [et] l'emporte clairement sur l'information » (*ibid.*). Henry cite à ce propos *Avenue du Maine* de Max Jacob,[2] mais aussi des

[1] L'intérêt de la classification d'Henry paraît être limité à sa terminologie, qui est très uniforme. Des quatre catégories isolées (traduction *isomorphe*, *homomorphe*, *hétéromorphe* et *libre*) les trois premières concernent des stratégies de traduction du genre *jeu* → *jeu* (les mêmes que Delabastita avait aussi présentées), alors que la quatrième rassemble toutes les stratégies traductives « autres » (les catégories 2 à 9 de Delabastita).

[2] Un court extrait suffira à donner une idée de son fonctionnement : «Les manèges déménagent. / Manèges, ménageries, où… ? et pour quels voyages ? / Moi qui suis en ménage / Depuis… ah ! il y a bel âge ! / De vous goûter, manèges, / Je n'ai plus… que n'ai-

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

travaux à contraintes tels que les *Exercices de style* de Raymond Queneau ou *La Disparition* de Georges Perec. Dans la traduction de ce genre de textes, il est important pour Henry de rendre le système d'écriture, en trouvant un système analogue à celui du texte d'origine.

Bien que nous soyons d'accord avec la proposition méthodologique de cette auteure, son concept de jeu de mots et la subdivision textuelle qu'elle effectue en conséquence nous paraissent problématiques. Il semble en effet, à la lecture de ces pages, que la différence qui sépare les trois types de textes soit exclusivement quantitative (ce qui varie, entre les différents textes, serait la *densité* en jeux) et non qualitative (les jeux appartiennent en fait à des genres tout à fait différents, les deux différents types de *play* que nous avons isolés). Cela semble être confirmé par les exemples : ceux-ci mettent sur le même plan le poème de Max Jacob, qui joue sur les sonorités sans se soumettre à une règle explicite, et des textes à contrainte où la règle, c'est le cas de le dire, *fait* le texte. Une autre confirmation peut être repérée dans la dernière partie du texte, qui recueille plusieurs exemples concernant les trois types de jeu de mots et leur traduction possible en français. Pour ce qui est des jeux-système d'écriture, Henry décide de proposer quelques versions de deux textes d'Achille Campanile, *La quercia del Tasso* et *La rivolta delle sette*, qui jouent sur toute leur longueur sur des séries d'homonymes.[1] Bien que plus difficile à rendre, ce genre de texte constitue un cas (certes spécialement compliqué) de jeu gratuit, sa traduction pouvant ressortir par conséquent aux mêmes stratégies utilisées par celle des jeux de mots moins longs ou compliqués.[2]

Tout en se concentrant uniquement sur le jeu gratuit, le travail d'Henry reste très intéressant, et les stratégies proposées pour la traduction des différents genres de jeu de mots sont à notre avis partageables ; il est dommage que cette auteure n'ait pas voulu porter ses considérations jusqu'au but, et se soit arrêtée, du point de vue théorique, en deçà de la ligne qui sépare le *play* du *game*.

---

je… / L'âge. / Les manèges déménagent. / Ménager manager / De l'avenue du Maine / Qui ton manège mène / Pour mener ton ménage ! » (cf. Henr, 2003 : 57).

[1] Prenons le premier exemple : *Tasso* peut signifier à la fois, dans le texte, le poète Tasse, blaireau, if, verbascum et prix, donnant lieu à des chaînes homonymiques du genre « *il tasso del tasso del Tasso* » (le blaireau de l'if du Tasse).

[2] De plus (mais cela reste, bien sûr, une opinion purement personnelle), il est possible de s'interroger sur la *nécessité* de traduire ce genre de jeu, au-delà du plaisir personnel dérivant du défi, ou de la satisfaction pour avoir réussi une entreprise compliquée. Comme l'affirme Ronald Landheer (1989 : 39), « nous pouvons admettre qu'on ne traduit ordinairement que ce qui est intéressant pour un public-cible », et nous ne voyons pas quel public pourrait être intéressé à l'utilisation virtuose du système des homonymes italiens (à la limite, cela pourrait intéresser des étudiants en langue et culture italienne, qui devraient toutefois avoir accès à une traduction «de service» leur permettant de comprendre le sens dénotatif du texte et partant de comprendre le principe d'écriture du texte original).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

Cette ligne n'est pas franchie non plus par le troisième théoricien qui s'est occupé à fond du sujet, Ramon Lladó. Auteur de différentes contributions théoriques (cf. Lladó, 1998) et de plusieurs traductions de textes à caractère ludique (Beckett, Roussel, Perec entre autres), il nous intéresse ici en tant qu'auteur de *La paraula revessa*, l'étude la plus récente sur notre sujet de discussion (Lladó, 2002). Son approche du jeu de mots, qui prend en considération aussi les questions et les problèmes ouverts par ses prédécesseurs (dont les orientations sont rapidement traitées dans son livre, Lladó, 2002 : 45-50), pourrait être qualifiée de néo-rhétorique. Du point de vue historique et littéraire, l'œuvre de Lladó est sans aucun doute la plus complète, et s'occupe d'une façon exhaustive des perspectives à partir desquelles le jeu de mots a été observé au cours de l'histoire. Les premiers chapitres de son livre sont consacrés aux apports de la rhétorique classique (Cicéron, Quintilien, Du Marsais) et contemporaine (rhétorique textuelle de Lausberg, Groupe Mu), ainsi qu'à la réflexion linguistique, stylistique et psychologique. Un deuxième volet du texte se concentre sur le cratylisme (la théorie qui prévoit une motivation du signe linguistique), dans sa version originale (exposée par Platon dans son *Cratyle*) et dans les travaux « mimologiques » modernes (Tabourot, Des Brosses, Court de Gébelin, Brisset). La troisième partie de l'étude de Lladó est consacrée à l'établissement d'une taxinomie des jeux de mots qui part d'une perspective rhétorique, en classifiant les jeux en quatre catégories : consonance (paronomase, allitération, assonance, néologisme…), polysémie (syllepse, zeugme), homophonie (calembour, traducson…), transformation (métaplasmes, anagramme, mot-valise, contrepèterie…). Dans la quatrième partie du texte, enfin, Lladó discute la nécessité de réaliser une traduction « que respecti la dimensió retòrica i poètica de l'original »,[1] ce qui, surtout dans les textes à contrainte, revient à affirmer que la fidélité se situe dans la soumission à la contrainte dominante du texte-source, même lorsque cela implique un éloignement apparent de la lettre.

Porté par la perspective rhétorique et par la taxinomie qu'il a choisies, Lladó se concentre forcément sur le caractère *manipulatoire* des opérations qui portent à la création du jeu de mots. Ce faisant il perd toutefois, lui aussi, la distinction fondamentale entre *play* et *game*. En effet, sa typologie ne permet pas de faire affleurer cette distinction, les catégories qu'il isole pouvant être appliquées indifféremment aux deux types de jeu. Que Lladó n'estime pas cette distinction comme pertinente à l'étude du phénomène est spécialement regrettable si l'on considère son corpus d'exemples, choisi surtout parmi les jeux à règle ou à contrainte. Le travail de Lladó n'est pas moins intéressant pour autant ; en définissant la fidélité à certains genres textuels comme la

[1] « Une traduction qui respecte la dimension rhétorique et poétique de l'original » (Lladó 2002 : 193 ; nous traduisons).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

soumission à la contrainte à partir de laquelle les originaux ont été créés, il se rapproche, plus que n'importe quel autre chercheur, de la distinction primordiale entre les deux genres de jeu, et de ses conséquences au niveau traductologique.

Aux trois livres que nous venons de décrire et aux premiers textes qui ont exploré le sujet, il est possible d'ajouter plusieurs travaux de dimensions plus réduites, comme ceux que Dirk Delabastita a recueillis dans un numéro spécial de la revue *The Translator* et dans le volume *Traductio* (Delabastita, 1996, 1997) ; au-delà de ces articles, qui se concentrent en général sur des sous-aspects du jeu de mots, ou bien sur des études de cas, le jeu linguistique continue d'être au centre des réflexions des chercheurs dans ses secteurs d'élection, tels que l'humour (voir par exemple Chiaro, 2005) ou la bande dessinée (Kaponen, 2004).

Des données que nous venons d'énumérer, il est possible de dégager des tendances générales, et cela à plusieurs niveaux.

Une première donnée à considérer est l'opposition qui sépare le traduisible de l'intraduisible : dans notre domaine d'études l'objection préjudicielle, bien que rare, est encore présente. Le confirment aussi les prises de position de chercheurs tels que Ramon Lladó (qui, dans la conclusion de son livre, confirme que la traduction du jeu de mots «no solament és possible, sinó que és gairebé en tots els casos factible»[1]) ou Jacqueline Henry, que nous avons déjà citée, qui se sentent presque obligés d'affirmer et de confirmer la traduisibilité du jeu verbal dans toutes ses formes.

Le fait que le jeu de mots soit, en fin de compte, traduisible nous amène directement au concept de traduction sous-jacent aux approches que nous avons décrites. À cet égard, il est possible de faire deux remarques : premièrement, tous ceux qui se sont occupés avec une certaine constance de cette question paraissent s'accorder sur la totalité – ou presque – des points essentiels (le jeu de mots est traduisible, bien qu'il ne soit pas simple à traduire pour autant ; le genre d'opérations auxquelles sa traduction doit avoir recours s'éloigne souvent de ce qu'il est *normalement* convenu d'appeler «traduction» ; là où la reproduction du jeu est conseillée, toutefois, la fin justifie les moyens). Deuxièmement, il existe des lignes théoriques convergentes, que seule la terminologie sépare. Parfois le concept de « traduction » n'est pas pris explicitement en considération (cela arrive en général dans les études descriptives, où la traduction est pour ainsi dire sous les yeux, étant donné qu'elle constitue l'objet même de l'analyse) mais, là où un chercheur prend le temps de le définir, c'est souvent un modèle triadique bien défini qui prend le dessus. Ce modèle prévoit très souvent une première

[1] « [La traduction du jeu de mots] non seulement est possible, mais elle est faisable dans presque tous les cas » (Lladó, 2002 : 226 ; nous traduisons).

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

phase d'appréhension du jeu, une deuxième phase de «dématérialisation» du jeu original et une troisième phase pendant laquelle le jeu est recréé en langue-cible. Sous différentes étiquettes, l'image est utilisée du moins par Irène Spilka (« décodage, comparaison, recodage », Spilka, 1981 : 332), Jacqueline Henry (qui emprunte à Seleskovitch et Lederer le schéma « compréhension, déverbalisation, reverbalisation », Henry, 2003 : 66) et Delia Chiaro (qui, de son côté, réactualise un modèle en cinq étapes présenté par Eugene Nida – « texte original, analyse, transfert, restructuration, traduction » – dont les trois phases intermédiaires sont comparables à celles des deux autres auteurs, Chiaro, 2005 : 140). Il est aisé de comprendre la raison de la fascination pour ces modèles, la phase centrale présentant l'avantage d'une dématérialisation (momentanée) du texte-source et, donc, une liberté virtuellement infinie pour le traducteur – une liberté parfois nécessaire pour reproduire le jeu dans le texte-cible.

Un troisième point à toucher est l'absence presque totale d'études traductologiques qui se concentrent explicitement sur le jeu en tant que *game* ; tous les chercheurs – même ceux qui, comme Lladó ou Henry, puisent du moins une partie de leurs exemples dans des textes qui relèvent sans doute de cette dernière acception – se sont jusqu'ici limités à ne voir le jeu que comme un *play* (Henry) ou à ignorer carrément la distinction (Lladó), en recourant à des catégories autres que la règle pour justifier leurs approches (par ailleurs partageables) face à la traduction de ce genre de jeu.[1] La seule exception à cette approche est constituée par le travail d'Umberto Eco en introduction aux *Exercices de style* ; cet auteur ne se concentre, toutefois, que sur le jeu en tant que *game*.

Pour en arriver à une théorie de la traduction du jeu de mots qui puisse rendre compte de toute sa complexité, il reste donc à combler une lacune importante : la considération unilatérale du jeu comme *play* gratuit ou comme *game*.

4. Sortir de l'impasse

Les approches au jeu de mots et à sa traduction, telles que nous les avons confrontées jusqu'ici, ne permettent pas de rendre compte de ce phénomène dans toute sa complexité. À notre avis, il est toutefois possible d'unifier quelques-unes de ces visions en une théorie unique, sans renoncer à la prescription ou à la description, sans renoncer non plus à la distinction fondamentale entre *play* et *game*.

C'est de ce dernier aspect que nous allons partir : traduire le jeu de mots est en réalité une opération bi- ou, peut-être, tripartite. Une

[1] Le « poids » du jeu de mots dans le texte pour Henry, la manipulation pour Lladó, qui répond à la question « Quelle est la règle ? » sans se poser les questions « Y a-t-il règle ? Et, si oui, pourquoi ? ».

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

différenciation s'impose, en effet, selon qu'on traduise un des deux types de *play* (gratuité ou partie d'un *game*) ou bien le *game*. Comme on le verra, cette distinction permet aussi de rendre compte – du moins en partie – de l'opposition entre description et prescription.

Le *play* gratuit est l'objet d'étude de la majorité des recherches disponibles, et pour ce qui est du jeu de mots, et pour ce qui est de sa traduction. Ces recherches ont eu, alternativement, un caractère descriptif (par exemple, Delabastita 1993 et nombre d'études ponctuelles sur la traduction de tel ou tel texte : *Astérix*, *Alice au Pays des Merveilles*, *Tintin*…) et prescriptif (par exemple, Henry, 2003). Ce genre de jeu correspond normalement aux deux premières catégories établies par Jacqueline Henry : le jeu de mots ponctuel ou le jeu de mots, élément du système d'écriture. Dans cette situation, une approche normative paraît hors de propos : en effet nous nous trouvons toujours dans le domaine du jeu ponctuel – un jeu qui n'est qu'un élément d'un texte parmi d'autres, et dont la traduction, comme l'a démontré Delabastita, peut parfaitement avoir recours à des stratégies d'oblitération du jeu. En effet, si aujourd'hui le jeu de mots est généralement apprécié à sa juste valeur, récemment encore (à l'échelle historique), l'opinion courante lui était tout à fait opposée ;[1] c'est pourquoi toute tentative de prescription resterait liée à un temps et à une culture bien définis (cela n'empêche personne d'avoir ses idées sur la façon la meilleure de traduire un / des jeu(x) de mots, mais tôt ou tard les idées et les poétiques les plus répandues aujourd'hui seront forcément dépassées).

Cette impossibilité d'établir des normes de comportement qui soient valables en toute situation et pour toujours, unie à la variabilité (diachronique, diamésique, sociale, interlinguistique ou interculturelle, et enfin idiosyncratique aussi) des stratégies utilisées pour traduire le *play*, rend par contre extrêmement intéressant le recours à des méthodologies de type descriptif, qui permettent d'ouvrir des fenêtres sur le concept de traduction en vigueur à une époque, dans une société, dans une langue ou dans une culture données.[2] À cet égard, l'union d'une bonne taxinomie des jeux de mots et de la typologie des différentes stratégies de traduction de ce phénomène élaborée par Dirk Delabastita (Delabastita, 1993) pourrait se révéler un outil précieux pour comparer différentes versions d'un même jeu

[1] Il suffit de penser à l'aphorisme «Le calembour est la fiente de l'esprit qui vole», attribué à Victor Hugo. D'ailleurs, à la fin des années 1970, Tzvetan Todorov pouvait encore affirmer : « Les rares auteurs qui consacrent des écrits au système des jeux de mots considèrent comme nécessaire de se justifier ; ils s'excusent presque et finissent par jeter l'anathème sur l'objet même de leurs préoccupations » (Todorov, 1978 : 294).

[2] Ce qui peut être obtenu, par exemple, en confrontant des traductions d'un même texte produites à des époques différentes ou dans des langues différentes, conçues pour des catégories sociales spécifiques (c'est le cas, par exemple, des traductions pour enfants) ou encore réalisées pour des médias différents.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

(ou d'un même texte, riche en jeux de mots). Il devrait être possible de poser des hypothèses et de les confirmer/réfuter de façon impartiale, en recourant à des paramètres objectifs. Ailleurs (Regattin, 2008, 2009), nous avions interrogé de cette manière un corpus bien trop petit, qui compte une quinzaine de traductions d'un seul texte (le Chapitre IX d'*Alice's Adventures in Wonderland*, « The Mock Turtle's story », Carroll, 1970) en deux langues différentes (français et italien), et nous croyons que la même méthode de travail pourrait montrer son utilité également sur des corpus plus importants.

Nous l'avons vu : le *play* gratuit n'est qu'un aspect d'un concept plus vaste, qui doit aussi se confronter au *game*. Dans ce sous-champ,[1] cette même prescription que nous avions déconseillée dans le cas du jeu gratuit paraît revenir en force, tous les auteurs s'accordant pour affirmer la nécessité du respect de la règle qui a présidé à la création du texte original. Pour tous ces théoriciens/traducteurs (dont la pensée pourrait être résumée par la devise, déjà citée, « comprendre les règles du jeu, les respecter et ensuite jouer une partie en autant de coups », Eco, 1983 : xix), 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 (voir *infra*), nous conduira forcément en dehors de la traduction au sens propre. En effet, tant que la règle du texte de départ «tient» dans la langue/culture-cible aussi, sa conservation dans le texte d'arrivée est primordiale.

Bien sûr, un degré de subjectivité est toujours présent, et une règle acceptable pour un auteur peut ne pas l'être pour un autre ; c'est pourquoi nous allons exposer notre conception de « nécessité », une conception qui se veut relativement sévère.

Il est des cas où la règle qui préside à la création du jeu original est inapplicable telle quelle en langue-cible. Cette inapplicabilité peut prendre différentes formes : (1) le jeu peut exister en langue-cible, mais présenter une diffusion / une connotation / une valeur différentes 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

[1] Une précision nécessaire : nous nous limitons ici à considérer les cas où la règle fonctionne comme *principe générateur* d'un texte – où elle en est la principale, sinon la seule, raison d'existence. Là où la règle constitue par contre un élément parmi d'autres, la possibilité d'une traduction qui l'ignore (par exemple, la traduction en prose ou en vers libres d'un poème écrit à l'intérieur d'une forme métrique précise) reste bien sûr ouverte.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

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*.

Cette dernière est bien sûr la seule option possible dans les cas relevant du type (3). Un problème de ce genre est posé, par exemple, par la traduction en italien des « rimes hétérosexuelles » (Noël Arnaud, in Oulipo 1973), qui prévoient l'alternance de rimes masculines et féminines.[1] Cette distinction n'existe pas en italien, raison pour laquelle Yves Hersant et Ruggero Campagnoli, traducteurs de l'anthologie en italien, proposent de la rendre soit par une «hétérosexualité grammaticale» (alternance de mots masculins et féminins en position de rime, par exemple *sano/tana*), soit par une rime présentant un couple de mots avec des accents toniques différentes (mot oxyton/mot paroxyton, comme dans l'exemple *dà/paga*, Oulipo 1986, p. 222). Un cas semblable pourrait être représenté par les exercices de style queneauiens « Italianismes » et « Anglicismes » dans leurs traductions italienne et anglaise, respectivement. S'il est évident qu'un exercice identique ne peut pas être mené à bien, tout aussi évidemment les deux traducteurs pourront avoir recours à la réciprocité et exécuter un exercice riche en gallicismes (c'est d'ailleurs le choix d'Umberto Eco et Barbara Wright, les traducteurs des *Exercices* en italien et en anglais).

Confronté à un jeu du type (2), le traducteur sera libre de traduire le *play* ou le *game*. Dans le premier cas, la traduction permettra d'introduire dans la culture-cible un élément nouveau qui pourrait, le temps aidant, y devenir productif (un cas-limite de cette approche, qui se situe en dehors du jeu, pourrait être celui du haïku, importé du Japon et maintenant bien implanté dans la littérature occidentale) ; dans le deuxième cas, le traducteur ramènera au même l'altérité du jeu original. Un exemple de ce genre de problème est posé encore par Raymond Queneau, et par son exercice de style «Louchebem». Bien que ce jargon n'existe pas en italien, sa méthode de formation est parfaitement applicable à cette langue aussi ; reproduit tel quel, l'exercice poserait sans doute des difficultés de compréhension au lecteur italien, mais contribuerait peut-être à sa connaissance de la langue et de la culture françaises. Le choix d'Umberto Eco a été celui de changer complètement de jeu, en lui substituant l'exercice «Reazionario» (réactionnaire). Une décision compréhensible (le traducteur la justifie

[1] C'est le cas de ce « plagiat par anticipation » de Paul Verlaine, tiré des *Romances sans paroles* : «C'est le chien de Jean de Nivelle / Qui mord sous l'oeil même du guet / Le chat de la mère Michel ; / François-les-bas-bleus s'en égaie».

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

d'ailleurs dans sa préface) mais qui se situe, à notre avis, à la limite de la traduction telle que nous l'avons définie plus haut.

Dans les jeux du genre (1), le jeu-source existe en langue-cible aussi, tout en y présentant des connotations plus ou moins différentes. Le choix de traduire le *game* et non le *play* paraît alors moins défendable. Un exemple de traduction d'un *game* de ce type nous vient de l'exercice « Alexandrins », qu'Umberto Eco décide de traduire par « Canzone », en utilisant une forme métrique variable (des endécasyllabes pour la majorité) et en créant un réseau intertextuel basé sur le camouflage de vers célèbres de la littérature italienne là où Queneau avait utilisé le vers français classique. Bien qu'au niveau de la position occupée dans les deux systèmes culturels l'endécasyllabe et l'alexandrin soient comparables, il existe en italien un alexandrin aussi, qui correspond, du point de vue formel, à son pendant français. Son utilisation aurait peut-être permis de garder intact le réseau sonore du texte original.

La nécessité de la traduction du *game* diminue quand même au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la catégorie (3) pour arriver à la (1), où les préférences et les idiosyncrasies des traducteurs paraissent prendre le dessus sur les raisons objectives. Elle est sans aucun doute «traduction» dans (1), et elle devient de plus en plus « adaptation » en passant à (2) et ensuite à (3), la *nécessité* de l'opération diminuant constamment.

Essayons maintenant de tirer quelques conclusions. Des lignes précédentes se dégage une donnée : le jeu de mots peut être traduit aux trois niveaux que nous avions isolés auparavant, le *play* gratuit, le *play*-réalisation d'un *game* et le *game*.

Du point de vue traductologique, chacun de ces niveaux (et spécialement la dichotomie jeu gratuit / jeu à règle) peut se doter d'une théorie séparée. Au niveau prescriptif, il paraît que les théorisations concernant le *play* gratuit n'ont pas beaucoup à apporter à la discussion théorique. Il est certes possible d'exprimer des opinions, et certaines contributions (comme l'idée de Jacqueline Henry concernant la nécessité plus ou moins grande de traduire le jeu en fonction de la «densité ludique» du texte de départ) semblent être pleines de bon sens, tant que nous n'hésiterions pas à les appliquer nous-même dans notre pratique traductive. Toutefois, ce type d'opinions est limité tant dans le temps que dans l'espace. Les choses changent de manière radicale, par contre, lorsqu'on se concentre sur le *game*. La prescription n'est plus vue sous un jour négatif, tous les théoriciens / praticiens concordant sur un point : si un texte est produit sous l'emprise d'une règle explicite, la traduction devra faire de même (il est possible, à la limite, de changer la règle, mais non pas de produire un texte qui n'en suive aucune).

Quant à la description, elle se trouve surtout du côté du jeu gratuit (cela arrive, aussi, parce que les traducteurs qui reprennent un texte relevant

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

du *game* sont toujours prêts à jouer à leur tour, en rendant moins intéressante l'analyse des stratégies dont ils se servent – limitées en général à la série *jeu* → *jeu*). Ce genre de description, qui s'ouvre sur des perspectives multiples, relevant de la diachronie, de la diatopie, de la sociologie, devrait permettre de mieux comprendre et étudier le statut du jeu de mots dans des cultures, à des moments, chez des locuteurs donnés. Bien que son terrain d'élection soit le jeu gratuit, la description peut trouver une application dans le *game* aussi. Le concept de «traduction du *game*» prend alors toute son importance, puisqu'il permet de rendre compte des manipulations opérées au niveau extratextuel par les différents traducteurs. En comprenant quand (et combien) les traducteurs «jouent le jeu» et quand ils décident de jouer autre chose, en changeant de jeu, il est possible de répondre à des questions concernant le statut du traducteur-auteur, et du (de certains) jeu(x) de mots dans une culture donnée.[1]

Bibliographie :

Attardo, Salvatore (1994) : *Linguistic Theories of Humor*. Berlin-New York, Mouton de Gruyter.

Calvino, Italo (1981) : « Introduzione », in R. Queneau, *I fiori blu*. Torino, Einaudi.

Carroll, Lewis (1970[1865]) : « Alice's Adventures in Wonderland », in M. Gardner (ed.), *The Annotated Alice*. London, Penguin, p. 17-164.

Chambon, Jacques (1984) : « Le calembour et sa traduction », in *La traduzione nell'insegnamento delle lingue straniere*. Brescia, La Scuola.

Chiaro, Delia (2005) : « Verbally expressed humour and translation », in *Humor* 18(2), p. 135-145.

Delabastita, Dirk (1987) : «Translating puns. Possibilities and restraints», in *New Comparison* 3, p. 143-159.

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

Delabastita, Dirk (1994) : « Focus on the pun. Wordplay as a special problem in Translation Studies », in *Target* 6 (2), p. 223-243.

Delabastita, Dirk, ed. (1996) : *Wordplay and Translation, The Translator* 2 (2).

Delabastita, Dirk, ed. (1997) : *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester-Namur, St. Jerome Publishing-Presses Universitaires de Namur.

Diot, Roland (1989) : « Humor for intellectuals: can it be exported and translated ? », in *Meta* XXXIV (1), p. 84-87.

Eco, Umberto (1973) : « *Homo ludens* oggi », in J. Huizinga, *Homo ludens*. Torino, Einaudi, p. vii-xxvii.

[1] Nous renvoyons pour cela, de manière assez impudente, à notre recherche antérieure, notamment à Regattin 2008, 2009 et 2014.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

Eco, Umberto (1983) : « Introduzione », in R. Queneau, *Esercizi di stile*. Torino, Einaudi, p. v-xix.
Étienne, Luc (1971) : « Les jeux de langage chez Lewis Carroll », in *L'Herne* 17, p. 30-34.
Freud, Sigmund (1988[1905]) : *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*. Paris, Gallimard.
Gervais, André (1971) : « Le jeu de mots », in *Études françaises* 7(1), p. 59-78.
Guiraud, Pierre, (1979[1976]) : *Les jeux de mots*. Paris, Presses Universitaires de France.
Heller, L.G. (1974) : « Towards a general typology of the pun », in *Language and Style* 7(4), p. 271-282.
Henry, Jacqueline (2003) : *La traduction des jeux de mots*. Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle.
Henry, J. et H. French (1988) : « La traduction en français des jeux linguistiques de *Gödel, Escher, Bach* », in *Meta* XXXIII(2), p. 331-340.
Koponen, Maarit (2004) : *Wordplay in Donald Duck Comics and their Finnish Translations*. Thèse de master non publiée, University of Helsinki (http://ethesis.helsinki.fi/julkaisut/hum/ engla/pg/koponen).
Kelly, L.G. (1970) : « Punning and the linguistic sign », in *Linguistics* 66, p. 5-11.
Ladmiral, J.-R. (1979) : *Traduire : théorèmes pour la traduction*. Paris, Payot.
Ladmiral, J.-R. (1986) : « Sourciers et ciblistes », in *Revue d'esthétique* 12, p. 33-42.
Landheer, Ronald (1969) : « Les règles du jeu de mots en français moderne », in *Nomen. Leyden Studies in Linguistics and Phonetics*. The Hague-Paris, Mouton, p. 81-103.
Landheer, Ronald (1989) : « L'ambiguïté : un défi traductologique », in *Meta* XXXIV(1), p. 33-43.
Laurian, A.M. (1989) : « Humour et traduction au contact des cultures », in *Meta* XXXIV(1), p. 5-14.
Lladó, Ramon (2002) : *La paraula revessa. Estudi sobre la traducció dels jocs de mots*. Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona.
Mejri, Salah (2000) : « Traduction, poésie, figement et jeux de mots », in *Meta* XLV(3), p. 412-423.
Oulipo (1973) : *La littérature potentielle*. Paris, Gallimard.
Oulipo (1986) : *La letteratura potenziale*. Bologna, Clueb.
Raphaelson-West, D.S. (1989) : «On the feasibility and strategies of translating humor», in *Meta* XXXIV(1), p. 128-141.
Regattin, Fabio (2008) : « La traduction des jeux de mots : question de langue, question de traducteur? », in *De l'autre côté du miroir : traductions, déplacements, adaptations.*
Actes du X colloque estudiantin de la SESDEF, Université de Toronto http://www.chass.utoronto.ca/french/SESDEF/miroir/regattin.pdf.
Regattin, Fabio (2009) : *Le jeu des mots. Réflexions sur la traduction des jeux linguistiques*. Bologne, Emil.
Regattin, Fabio (2014) : « Il "langage-univers" di Boris Vian in due traduzioni italiane: *Schiuma di giorni*, *La schiuma dei giorni* », in D.R. Miller, E. Monti (eds.), *Tradurre figure – Translating Figurative Language*. Bologne, BUP.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)

Seleskovitch, D. et Lederer, M. (1984) : *Interpréter pour traduire*. Paris, Didier.
Spilka, I.V. (1981) : « Ambiguïté et traduction », in *Meta* XXVI(2), p. 332-337.
Todorov, Tzvetan (1978). *Les Genres du discours*. Paris, Seuil.
Toury, Gideon (1980). *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv, The Porter Institute for Poetics and Semiotics.
Van Baardewijk, J., A. Van der Linden et M. Niessen (1987) : « Zazie dans les polders – Astérix chez les Bataves: le jeu de mots est-il vraiment intraduisible ? », in *Contrastes* 16, p. 29-48.
Wittgenstein, Ludwig (1958) : *Philosophical Investigations*. London, Blackwell.
Zanettin, Federico, ed. (2008) : *Comics in Translation*. Manchester, Saint Jerome Publishing.

BDD-A19521 © 2015 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 17:54:33 UTC)