



HAL
open science

Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse: typologie des procédés de (ré)création lexicale et stratégies de traduction des créations ex nihilo

Cécile Poix

► **To cite this version:**

Cécile Poix. Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse: typologie des procédés de (ré)création lexicale et stratégies de traduction des créations ex nihilo. Frédérique Brisset; Audrey Coussy; Ronald Jenn; Julie Loison-Charles. Du jeu dans la langue: Traduire les jeux de mots, Presses Universitaires du Septentrion, 2019, 978-2-7574-2461-2. hal-02306411

HAL Id: hal-02306411

<https://hal.science/hal-02306411>

Submitted on 16 Jun 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**Frédérique Brisset
Audrey Coussy
Ronald Jenn
Julie Loison-Charles
(dir.)**

Du jeu dans la langue

**Traduire
le jeu de mots**

La collection
Traductologie
est dirigée par
Rudy Loock

Cet ouvrage est publié après l'expertise éditoriale du comité

Acquisition et transmission des savoirs

composé de :

Pascal Antoine, Université de Lille

Anne Carlier, Université de Lille

Catherine Demarey, Université Catholique de Lille

Claire Leconte, Université de Lille

Rudy Loock, Université de Lille

Sylvie Merviel-Leleu, Université Polytechnique Hauts-de-France

Yves Reuter (coordinateur), Université de Lille

Annick Rivens, Université de Lille

Cécile Tardy, Université de Lille

Véronique Tiberghien, Université de Lille

Marleen Van Peteghem, Université de Gand

Les Presses universitaires du Septentrion

sont une association de cinq universités :

- Université de Lille,
- Université du Littoral – Côte d’Opale,
- Université Polytechnique Hauts-de-France,
- Université Catholique de Lille,
- Université Picardie Jules-Verne.

La politique éditoriale est conçue dans les comités éditoriaux.
Cinq comités et la collection « Les savoirs mieux de Septentrion »
couvrent les grands champs disciplinaires suivants :

-  • Acquisition et Transmission des Savoirs,
-  • Arts et Littératures,
-  • Savoirs et Systèmes de Pensée,
-  • Sciences Sociales,
-  • Temps, Espace et Société.

Publié avec le soutien
de la Communauté d’universités et d’établissements Lille Nord de France
et de la Région Hauts-de-France.

© Presses universitaires du Septentrion, 2019
www.septentrion.com
Villeneuve d’Ascq – France

Toute reproduction ou représentation,
intégrale ou partielle, par quelque procédé
que ce soit, de la présente publication, faite
sans l’autorisation de l’éditeur est illicite
(article L. 122-4 du Code de la propriété in-
tellectuelle) et constitue une contrefaçon.
L’autorisation d’effectuer des reproduc-
tions par reprographie doit être obtenue
auprès du Centre Français d’Exploita-
tion du Droit de Copie (CFC) 20 rue des
Grands-Augustins à Paris.

Frédérique Brisset, Audrey Coussy,
Ronald Jenn et Julie Loison-Charles (dir.)

Du jeu dans la langue
Traduire le jeu de mots

Publié avec le soutien
du Centre d'Études en Civilisations, Langues & Lettres Étrangères
et du centre Analyses Littéraires et Histoire de la Langue
(Univ. Lille, EA 4074 – CECILLE et EA 1061 - ALITHILA)

Presses universitaires du Septentrion

2019

Politique de diffusion des livres numériques aux Presses Universitaires du Septentrion

Les Presses Universitaires du Septentrion mettent à la vente les livres numériques sur leur site internet sans appliquer de DRM (*Digital Rights Management*), ceci afin de ne pas réduire les usages de ses lecteurs. Leurs livres numériques n'en restent pas moins soumis au droit d'auteur.

En conséquence, les Presses Universitaires du Septentrion demandent à leurs lecteurs de ne pas diffuser leurs livres numériques sur des plates-formes de partage ni de procéder à de multiples copies privées (> 5).

La violation des droits d'auteurs est constitutive du délit de contrefaçon puni d'une peine de 300 000 euros d'amende et de 3 ans d'emprisonnement (CPI, art. L. 335-2 s.).

Le code de la propriété intellectuelle entend par contrefaçon tous les actes d'utilisation non autorisée de l'œuvre.

La loi incrimine au titre du délit de contrefaçon :

- « toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi » (CPI, art. L. 335-3).
- « le débit [acte de diffusion, notamment par vente, de marchandises contrefaisantes], l'exportation et l'importation des ouvrages "contrefaisants" » (CPI, art. L. 335.2 al. 3).

Source : <http://www.culture.gouv.fr/Media/Thematiques/Propriete-litteraire-et-artistique>.

Pour plus d'informations, consultez le site internet des Presses Universitaires du Septentrion (www.septentrion.com).

Table des matières

Présentation	9
Frédérique Brisset, Audrey Coussy, Ronald Jenn et Julie Loison-Charles	

Introduction.

Jeux de mots, humour et traduction	19
Jean-Marc Moura	

LE JEU DE MOTS, FIGURE DE STYLE

Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse : typologie des procédés de (ré)création lexicale et stratégies de traduction des créations <i>ex nihilo</i>	35
Cécile Poix	

Le jeu des quatre réversibilités – traduire les acronymes dans les romans de Thomas Pynchon	53
Nicolas Froeliger	

La traduction sous-titrée de l’anagramme au cinéma et à la télévision	69
Sabrina Baldo de Brébisson	

A Poor Ear for a Pun.

Retranslating <i>Hamlet</i> and Paronomastic Fetishism	87
Samuel Trainor	

« Bien » ou « froid », traduire le son ou le sens ?

Étude de la traduction de calembours chinois dans la pièce <i>Cha guan</i> de Lao She	103
Florence Xiangyun Zhang	

La pierre et la monture :

traduire le jeu de mots et autres pièces de résistance	117
Fabrice Antoine	

JEU DE MOTS ET JEU DE SCÈNE

La traduction des jeux de mots de la <i>comedia</i> espagnole en français.....	133
Catherine Dumas	
Textual Comicality and Creativity in Drama Translation (Spanish-English): a Diachronic Approach.....	147
Jorge Braga Riera	
Jouer sur les mots et les noms : les traductions françaises de <i>The Importance of Being Earnest</i> d'Oscar Wilde	169
Xavier Giudicelli	
Jeux de mots et ressorts comiques : les traductions françaises du <i>Buffyverse</i>	185
Audrey Canalès	
Translating Humorous Puns in Almodóvar's Films. A Cognitive-Pragmatic Approach.....	203
Francisco Javier Díaz-Pérez	

JEU DE MOTS ET JEU D'AUTEUR : UNE POÉTIQUE

« Que grand tu as ! » Jeux de mots homonymiques et étymologies signifiantes dans le <i>Gargantua</i> de Rabelais traduit par Johann Fischart (<i>Geschichtklitterung</i> , 1575-1590).....	223
Elsa Kammerer	
Proust et l'à-peu-près.....	235
Emily Eells	
Sounding the Essence of Sense and Sound: On Translating Playful and Poetic Prose.....	251
Tiffane Levick	
Traduire le jeu de mots dans son rapport avec l'image dans <i>Astérix</i>	265
Catherine Delesse	
Titres en jeu : humour et « traduisible poétique » dans la presse anglophone.....	283
Nathalie Vincent-Arnaud	

CONCLUSION

The Study of Wordplay Translation: Some Insights, Questions and Challenges	299
Thorsten Schröter	
Présentation des auteurs	313
Biographies des directeurs d'ouvrage.....	319
Remerciements	321

Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse : typologie des procédés de (ré)création lexicale et stratégies de traduction des créations *ex nihilo*

Cécile Poix
CRTT, Université Lyon 2

Les jeux de mots sont selon Laélia Véron « la manifestation d'une liberté créative ludique [...]. Faire un jeu de mots, c'est proposer un énoncé nouveau, surprenant, qui peut s'appuyer sur des techniques linguistiques variées » (2015 : 94). Dans la littérature pour la jeunesse, les jeux de mots ont certaines caractéristiques :

- Omniprésence : Comme le constatent Esme Winter-Froemel et Angelika Zirker, « les jeux de mots relèvent de notre expérience linguistique quotidienne » (2015 : 2). Dès son plus jeune âge, l'enfant expérimente avec le langage par des jeux de distorsions phonologiques, de répétitions et de rimes. Il est donc naturel que la littérature pour la jeunesse reflète ces jeux de mots.
- Singularité : Dans la littérature pour la jeunesse, l'innovation lexicale ludique sert le plus souvent à attirer l'attention. Le jeu de mots se distingue par sa singularité, sa longueur, la difficulté éventuelle à le prononcer. Il ressort comme une formule magique, tel le lexème prononcé par Mary Poppins : *supercalifragilisticexpialidocious*¹.
- Interaction : Les livres pour la jeunesse sont souvent lus à haute voix aux enfants. Outre l'interaction entre écrivain·e et lecteur·rice, les jeux de mots peuvent ainsi donner lieu à un échange entre lecteur·rice et enfant, notamment si un décryptage est nécessaire.

1.– P. L. Travers, auteure de *Mary Poppins* n'est pas à l'origine du mot qui fut créé par les frères Sherman pour une chanson dans l'adaptation cinématographique du livre par Walt Disney en 1961.

- Fugacité : Les jeux de mots ont un caractère éphémère. Dans la littérature pour la jeunesse, les néologismes ludiques n’ont pas vocation à entrer dans la langue, à s’institutionnaliser. Judith Munat l’explique par leur trop grande dépendance du contexte textuel et leur manque d’utilité référentielle dans le monde extralinguistique (2007 : 169). On appelle d’ailleurs ces innovations lexicales des occasionnalismes².
- Compétence linguistique : La complexité du langage s’acquiert de façon progressive. En fonction de son âge, l’enfant ne pourra pas toujours percevoir et comprendre seul les jeux de mots rencontrés dans un texte. D’ailleurs, selon la complexité du jeu de mots, l’adulte peut pareillement passer à côté d’une occurrence ludique, ou la détecter, mais ne pas la comprendre.
- Effort d’interprétation : En littérature britannique, le *nonsense* est un genre littéraire, promu dans la littérature pour la jeunesse par Edward Lear et les *nursery rhymes* [comptines]. bercé dès le plus jeune âge par des comptines où, tout naturellement, une vache saute par-dessus la lune³, l’enfant laisse libre cours à son imagination sans se surprendre de l’incongruité du texte. Cette entrave à la logique du sens donne aux auteur-e-s de littérature pour la jeunesse une grande liberté créative.

Si les auteur-e-s de littérature pour la jeunesse ont la liberté de produire des jeux de mots incongrus, quels sont les contraintes linguistiques et les enjeux de leur traduction ?

Afin de mieux comprendre ce que sont les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse, je propose tout d’abord une classification qui analyse l’innovation lexicale selon des catégories lexicologiques : morphosémantique, sémantique et morphologique. Afin de mesurer les enjeux de la traduction des jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse, une analyse plus fine a été faite de la traduction de *The BFG* de R. Dahl en français par Camille Fabien (*Le Bon Gros Géant*), ainsi que le travail de traduction du poème *The Jabberwocky* de L. Carroll par des étudiants lillois. Ces analyses font état des stratégies de traduction employées pour les créations *ex nihilo*. Enfin, il convient en traduction de tenir compte de la fonction des occasionnalismes dans le texte : fonction sonore, euphémique ou ostentatoire.

2.– Selon W. U. Dressler & B. Tumfart, on doit le terme occasionnalisme au linguiste russe E. I. Chanpira (1966) qui le définit comme un « mot créé pour sa fonction poétique dans un passage spécifique d’une œuvre littéraire et qui aura peu de chance d’être accepté comme néologisme par la communauté linguistique » (Dressler & Tumfart 2017 : 155-156). Le néologisme est un mot nouveau qui est déjà repris par la communauté linguistique alors que l’occasionnalisme a peu de chance de sortir du cadre de l’ouvrage pour lequel il a été créé.

3.– “*Hey diddle diddle, / The cat and the fiddle, / The cow jumped over the moon. / The little dog laughed, / To see such fun, / And the dish ran away with the spoon*” (Mills 2002 : 100).

Les exemples cités ont été manuellement relevés dans des recueils de *nursery rhymes* (Alice Mills) et dans des ouvrages propices à l'innovation lexicale (A. A. Milne), notamment avec des auteur-e-s adeptes du *nonsense* (Lewis Carroll, Spike Milligan, Roald Dahl). Les jeux verbaux, dans la littérature pour la jeunesse, ne sont pour autant pas réservés à un genre ou à un-e auteur-e. Ils ne sont pas non plus exclusifs à l'anglais⁴.

Typologie des occasionnalismes ludiques

Jean Tournier propose une typologie des procédés de création lexicale de l'anglais contemporain comprenant deux matrices lexicogéniques (2007 : 51). La matrice externe représente les néologismes empruntés à d'autres langues. Afin d'analyser les occasionnalismes ludiques, je reprendrai sa classification de la matrice interne, pour les procédés de création lexicale qui utilisent le matériau propre à la langue.

La matrice interne est composée de trois catégories principales : la néologie morphosémantique, la néologie sémantique et la néologie morphologique.

Pour illustrer la différence entre procédés de création lexicale et procédés de (ré)création lexicale, prenons comme exemple la néologie morphologique. Selon J. Tournier, « les trois processus qui impliquent un simple changement du signifiant sont des manifestations de la loi du moindre effort » (2007 : 74). Les trois processus auxquels il réfère sont la troncation antérieure, postérieure et la siglaison. En ce qui concerne les procédés de (ré)création lexicale, il n'y a pas d'économie linguistique. Au contraire, les changements observés sont des allongements et des altérations du signifiant visant à complexifier les occurrences au lieu de les tronquer, de les réduire. La fonction principale de ces occasionnalismes est d'attirer l'attention avec des signifiants qui défient parfois les contraintes morphophonologiques, comme dans l'exemple suivant extrait de R. Dahl :

1. *fearsome creatures like tigers and rhinostossterisses*. (1982 : 70)

L'allongement du signifiant n'est pas uniquement morphologique. Il peut être morphosémantique en ajoutant les sèmes d'un autre lexème : « *They would be putting me in a zoo or the bunkumhouse with all those squiggling hippodumplings and crockadowndillies*. » (Dahl 2007 : 23) Nous avons ici trois exemples d'allongement morphosémantique :

2. *bunkumhouse* < *bunkum* + *bunkhouse* (composition)
3. *hippodumpling(s)* < *hippo(potamus)* + *dumplings* (composition)
4. *crockadowndillies* < *crack of down* + *dillies* (paronomase + composition + métaphore).

4.- En français, Pef (*Le Prince de Motordu*) est très productif en occasionnalismes, mais n'est malheureusement pas traduit en anglais.

L'exemple 4 illustre bien le fait que les procédés de (ré)création lexicale sont combinables. Il est donc plus facile de les détailler dans des tableaux.

L'innovation lexicale morphosémantique

Voici tout d'abord les jeux verbaux morphosémantiques. Les exemples II, III, IV et V sont de R. Dahl (*The BFG*) ; I est de L. Carroll (*Through the Looking-Glass*).

Tableau 1 : Occasionnalismes ludiques de type morphosémantique – Procédés de (ré)création lexicale.

Procédé		lemme altéré	
construction	affixation	préfixation	I. <i>un-birthday</i> < <i>non-birthday</i>
		suffixation	II. <i>wonderous</i> < <i>wonderful</i>
	composition	juxtaposition	III. <i>kidsnatched</i> < <i>kidnapped</i>
		amalgame (mot-valise)	IV. <i>gloriumptious</i> < <i>gloriously scrumptious</i>
motivation phonique	Onomatopée	V. <i>whizzpopping</i> < <i>passing wind</i>	

Comme le souligne J. Tournier concernant l'affixation, « la contrainte sémantique se manifeste par le fait que l'on ne peut pas accoler n'importe quel affixe à n'importe quelle base » (2007 : 74). Il est donc très facile, en associant des affixes qui sont incohérents avec leur base, de créer des jeux de mots comme le fait R. Dahl dans les exemples suivants :

5. *repulsant* < *repulsive*, *disgusteous* < *disgusting*, *rotsome* < *rotten*, *healthsome* < *healthy*.

Les occasionnalismes en 5 sont relativement faciles à décrypter. Cependant, dans la catégorie morphosémantique, de nombreuses créations *ex nihilo* ne peuvent s'expliquer que par le co(n)texte et restent parfois tout à fait opaques comme dans l'exemple suivant :

6. "Because I is brimful of buzzburgers," the BFG said. "If you listen to everything I am saying you will be getting earache." (Dahl 2007 : 33)

Le mot composé *buzzburger* est créé par la juxtaposition de deux lexies : *buzz* et *burger*. Cependant, aucun élément du co(n)texte ne laisse envisager que *burger* puisse avoir une acception alimentaire et il est très improbable que deux lecteur-rice-s produisent la même glose pour expliquer *buzzburger*. Le présent chapitre analyse ultérieurement le problème que les occasionnalismes opaques posent en traduction.

L'innovation lexicale sémantique

La deuxième catégorie d'innovation lexicale est celle des jeux verbaux de type sémantique. Les exemples de R. Dahl *VI*, *VIII*, *X*, *XI*, *XVII* et *XVIII* sont extraits de *The BFG*, *XIII* de *The Witches*. Les exemples *IX* et *XVI* sont de S. Milligan. A. A. Milne est l'auteur de *VII*. L. Carroll est l'auteur de *XII* (*Through the Looking-Glass*), *XIV* et *XV* (*Alice's Adventures in Wonderland*).

Tableau 2 : Occasionnalismes ludiques de type sémantique – Procédés de (ré) création lexicale.

procédé		lemme altéré
transfert de classe	conversion	<i>VI. fridging < freezing</i> <i>VII. a remembering < a recollection</i>
métasémie	métaphore	<i>VIII. cannybull < cannibal</i> <i>IX. eleph-ant < elephant + ant</i>
	métonymie	<i>X. chittering < chatting (chit chat, chitter chatter)</i>
	littéralisation du figuré	<i>XI. butteryfly < butterfly</i> <i>XII. bread-and-butter-fly < butterfly</i>
	polysémie	<i>XIII. rats howl < rats squeak</i>
	antanaclase	<i>XIV. We called him Tortoise because he taught us.</i>
	homonymie	<i>XV. whiting < blacking (polishing shoes)</i>
	syllèpse	<i>XVI. Not a bread and Butterfly, just plain butter, Butterfly.</i>
	collocation	<i>XVII. once in a blue baboon < once in a blue moon</i> <i>XVIII. skin and groans < skin and bones</i>

Les jeux de mots peuvent aussi avoir un appui visuel. La mise en forme du texte peut mettre l'accent sur un jeu de mots. Un exemple nous est donné dans le recueil de poèmes « *Unspun Socks from a Chicken's Laundry* » de S. Milligan :

7. *Foreword – Backword*

S. Milligan introduit son recueil par une préface – *foreword* – qu'il accompagne d'un texte intitulé *backword*. Il joue d'abord avec l'antonyme du préfixe *fore-* pour créer le mot de la fin. Par antanaclase, il ajoute un jeu sur le sens littéral de l'homonyme *backward* [inversé] en imprimant le texte en effet miroir (page suivante).

L'innovation lexicale morphologique

La troisième catégorie des jeux de mots est l'innovation lexicale de type morphologique. Les exemples de R. Dahl *XXI*, *XXII*, *XXIV*, *XXV* et *XXVII* à *XXXIV* sont extraits de *The BFG*, *XIX* et *XX* de *The Witches*. L'exemple *XXXV* est de S. Milligan.

A.A. Milne est l'auteur de *XXIII*. L. Carroll est l'auteur de *XXVI* (*Alice's Adventures in Wonderland*).

FOREWORD

Unspun Socks,
 from a Chicken's Laundry,
 That is the name of this book.
 It could have been
 Chicken's T-Shirts,
 or the Monkey Punk Rockers look,
 or the knickers of a Pussy cat
 or a doggie's woolly vest,
 (but!) Unspun socks from a Chicken's laundry
 is the title *I* like the best.

BACKWORD

Unspun Socks,
 from a Chicken's Laundry,
 That is the name of this book.
 It could have been
 Chicken's T-Shirts,
 or the Monkey Punk Rockers look,
 or the knickers of a Pussy cat
 or a doggie's woolly vest,
 (but!) Unspun socks from a Chicken's laundry
 is the title *I* like the best.

Fig. 1 : *Unspun Socks from a Chicken's Laundry* (Milligan 2000 : 98).

Tableau 3 : Occasionnalismes ludiques de type morphologique – Procédés de (ré)création lexicale.

Procédé		lemme altéré		
altération du signifiant	Métaplasme	XIX. <i>drroppings</i> < <i>droppings</i> XX. <i>rrree-moof</i> < <i>remove</i>		
	Paronomase	XXI. <i>redunculous</i> < <i>ridiculous</i> XXII. <i>um-possiple</i> < <i>impossible</i>		
	lapsus / contrepèterie / chiasme	XXIII. <i>heffalump</i> < <i>elephant</i> XXIV. <i>jipping and skumping</i> < <i>jumping and skipping</i> XXV. <i>catasterous disastrophe</i> < <i>disastrous catastrophe</i>		
	Malapropisme	XXVI. <i>Laughing and Grief</i> < <i>Latin and Greek</i>		
	Collocation	XXVII. <i>less or more</i> < <i>more or less</i>		
allongement du signifiant	Epenthèse	XXVIII. <i>butteryfly</i> < <i>butterfly</i> XXIX. <i>swimmeling</i> < <i>swimming</i> XXX. <i>rhinostossterisses</i> < <i>rhinoceroses</i>		
	morphème ajouté	XXXI. <i>telly-telly bunkum box</i> < <i>TV set</i>		
	Réduplication	totale	XXXII. <i>telly-telly bunkum box</i> < <i>TV set</i>	
		initiale (par allitération)	XXXIII. <i>crackety-crack</i> < <i>crunch crack</i>	
		finale (par rime)	XXXIV. <i>thingalingaling</i> < <i>thing</i>	
médiane (par alternance vocalique)		XXXV. <i>flip flap flop</i> < <i>flip-flop</i>		

Les exemples du tableau sont relativement transparents. Mais ce n'est pas toujours le cas :

8. *They is just moocheling and footcheling around and waiting for the night to come.* (Dahl 2007 : 26)

Dans l'exemple 8, le néologisme morphologique *moocheling* est formé par l'ajout des phonèmes [el] – par épenthèse – à la lexie *mooch* (*around*) [traîner]. L'autre néologisme, *footcheling* n'est là que pour faire écho à *moocheling*, avec une création *ex nihilo* par reduplication de la rime. Notons que la graphie de la rime est modifiée, peut-être par jeu, pour rappeler une autre lexie – *foot*. Le sens de *footcheling* est très opaque, cependant, l'énoncé reste acceptable à la lecture, car l'élément ludique met en avant l'effet sonore de l'énoncé.

Stratégies de traduction pour les créations *ex nihilo*

Toutes les créations *ex nihilo* ne représentent pas la même difficulté de traduction. Une innovation lexicale ad hoc se comprend très bien si une réalité extralinguistique, un référent, lui correspond.

L'auteur-e a plusieurs moyens de guider les lecteur-ric-e-s vers un référent. Il peut s'appuyer sur l'illustration, mais aussi sur des explications contextuelles ou co-textuelles.

L'illustration dans les livres pour enfants n'a pas pour seul but d'embellir l'ouvrage. Elle s'applique au texte et doit porter le sens. Lors d'une lecture à haute voix, les illustrations sont autant d'indices pour permettre à l'enfant de comprendre certains jeux de mots.

L'abondance d'illustrations dans *The BFG* de R. Dahl n'est pas anodine. Elle va de pair avec l'opacité du langage et devient une aide précieuse pour les traducteur-ric-e-s. Par exemple, le *BFG* – *Big Friendly Giant* – est un géant qui a pour unique nourriture l'ignoble *snozzcumber*. Grâce à une illustration de Quentin Blake représentant le géant tenant à la main un énorme concombre (Dahl 2007 : 41), cette création néologique devient plus transparente, car associée au lexème *cucumber*. Ainsi, dans la famille des cucurbitacées, C. Fabien a choisi pour la traduction française de créer le *schnockombre*.

Les illustrations ne sont pas seules à éclairer lecteur-ric-e et traducteur-ric-e. Le contexte permet très souvent d'interpréter clairement un occasionnalisme de prime abord opaque. Voici un extrait de *The BFG* :

9. 'Because,' Sophie said, blushing a little, 'if they [bubbles] go down instead of up, they'll be coming out somewhere else with an even louder and ruder noise.' 'A whizzpopper!' cried the BFG, beaming at her. 'Us giants is making whizzpoppers all the time! Whizzpopping is a sign of happiness. It is music in our ears! You surely is not telling me that a little whizzpopping is forbidden among human beans?' (Dahl 2007 : 59)

Dans l'extrait précédent, Sophie, héroïne de l'histoire, décrit la flatuosité avec euphémisme. Le BFG, qui ne connaît pas les impératifs de la rectitude politique, est heureux de lui apprendre qu'il s'agit d'un *whizzpopper*. Construit à partir des onomatopées *whizz* et *pop*, la néologie devient alors transparente, ainsi que son dérivé *whizzpopping*. La traduction de C. Fabien reproduit l'aspect sonore des onomatopées : *crépitage*.

Outre les illustrations et les explications contextuelles, l'auteur-e peut aussi faire intervenir un des personnages pour éclaircir le sens de créations lexicales opaques dans une explication co-textuelle. Ainsi, Humpty Dumpty offre son aide à Alice en ce qui concerne le poème *Jabberwocky*, summum du *nonsense* :

10. “There are plenty of hard words there. ‘Brillig’ means four o’clock in the afternoon – the time when you begin broiling things for dinner.”
 “That’ll do very well,” said Alice: “and ‘slithy’?”
 “Well, ‘slithy’ means ‘lithe and slimy’. ‘Lithe’ is the same as ‘active.’ You see it’s like a portmanteau – there are two meanings packed up into one word.”
 “I see it now,” Alice remarked thoughtfully: “and what are ‘toves’?”
 “Well, ‘toves’ are something like badgers – they’re something like lizards – and they’re something like cork-screws.” (Carroll 1998 : 187)

Malgré les gloses que nous offre Humpty Dumpty, ces mots difficiles n’en restent pas moins une gageure en traduction. Il s’agit en effet du premier vers d’un poème dans lequel L. Carroll fait intervenir des créatures nommées *toves* [blaireaux-lézards-tire-bouchons]. Ces *toves* sont actives et visqueuses et il est environ seize heures, l’heure où on commence à faire griller des choses pour le dîner. Le tableau ci-dessous reprend un travail de traduction réalisé par des étudiants de Master de l’Université de Lille SHS⁵.

Tableau 4 : Traduction *Jabberwocky*.

<i>'Twas brillig</i>	<i>the slithy toves</i>
Il était grillheure	les visquileux toves
C’était gril’heure	les toves lisqueux
C’était la grillée	les toves mouvisquères
C’était flambeure	les tauves listeux
Il était dînheure	les toveurs soupleux
C’était cuiseure	les blézilles visclages
C’était l’heuridine	les glugiles blèzes
Il était platr’heure	les glestes blézoires
Dès le coupuscule	les blaizarons soupleux
Il nuibait	les chelettes adriles
Il était curois	les lesqueux tordeaux

Il est intéressant de constater que, malgré la diversité des propositions de traduction et leur cohérence avec le *nonsense* du texte source, les indications fournies par Humpty Dumpty ont été prises en compte. Ainsi pour *brillig* on retrouve les morphèmes *heure*, *griller*, *dîner* dans la majorité des traductions. En ce qui concerne *slithy*, on retrouve des éléments des mots *visqueux*, *gluant*, *souple*, *agile*, *leste* dans des occasionnalismes très créatifs. Le lexème pour lequel les traductions sont les plus isomorphes est *tove*. C’est peut-être parce qu’en l’absence d’un

5.- <http://angellier.biblio.univ-lille3.fr/ressources/jabberwockytraduction.html>

réfèrent distinct, il est plus hasardeux de proposer une équivalence dans la langue cible et rassurant d'avoir recours au calque.

Les occasionnalismes ludiques n'ont pas toujours d'explication co(n)textuelle ni d'illustration pour guider leur interprétation. Dans le poème *Jabberwocky*, L. Carroll écrit :

11. *He took his vorpal sword in hand. (1998 : 332)*

Les traductions⁶ qui en ont été faites sont isomorphes : *glaive vorpalin* (Frank L. Warrin 1931), *épée vorpaline* (Henri Parisot 1971), *épée vorpale* (André Bay 1985).

Dans une lettre du 18 décembre 1877, L. Carroll commente certaines de ses créations *ex nihilo*. Ainsi, dans la citation suivante, il déclare ne pouvoir expliquer *vorpal blade*, comme si le mot, né de sa plume toute puissante, avait une origine incertaine : *"I'm afraid I can't explain 'vorpal blade' for you. It might, in this nonsense poem where the pen is mightier than the sword, be a warped German-sounding amalgam of 'verbal' and 'warble'."* (Carroll 1979 : 293)

Quand l'auteur-e ne peut lui/elle-même expliquer la signification d'une création *ex nihilo*, quelle stratégie les traducteur-ric-e-s peuvent-ils/elles mettre en œuvre pour trouver une équivalence dans la langue cible ? Tous les jeux de mots doivent-ils et peuvent-ils être traduits ? Jacqueline Henry explique qu'il s'agit tout d'abord de mesurer l'importance, le « poids » des jeux de mots :

Il importe également de s'interroger, notamment dans la perspective de la traduction, sur le poids des jeux de mots dans leurs textes, c'est-à-dire sur leur plus ou moins grande importance. En effet, ce « poids », qui se mesure tant au niveau de la fonction du jeu de mots que de son effet, peut entraîner des choix de traduction très différents allant, d'un extrême à l'autre, de l'omission pure et simple à la création *ex nihilo* d'un nouveau jeu verbal dans le texte cible. (2003 : 51-52)

La linguistique de corpus permet de mesurer le poids de certains jeux verbaux. Une analyse quantitative de l'innovation lexicale peut éclairer les traducteur-ric-e-s. Il est évident, à la lecture, que *The BFG* de R. Dahl est riche en innovation lexicale. Une analyse du texte à l'aide d'un concordancier⁷ révèle que l'œuvre contient 37 538 tokens⁸, dont 18 667 tokens lexicaux⁹, dont 3 775 mots différents (types).

6.- Des traductions du poème *Jabberwocky* ont été répertoriées par un internaute et sont consultables à : <http://www76.pair.com/keithlim/jabberwocky/translations/index.html>

7.- Le concordancier Antconc a ici été utilisé. Il s'agit d'un gratuiciel téléchargeable sur le site de son auteur Laurence Anthony : <http://www.laurenceanthony.net/software.html>

8.- Un token est une suite de caractères, délimitée par un espace. Parler de « token » plutôt que de « mot » permet de distinguer le nombre total de mots apparaissant dans une transcription (les tokens) du nombre de mots différents (les types).

9.- Les mots grammaticaux n'ont pas été conservés.

En prenant une liste d'exclusion de morphèmes dictionnarisés¹⁰, on peut lister les mots qui n'y sont pas référencés et déterminer le nombre de néologismes. Ainsi, le livre de R. Dahl contient 414 néologismes, soit 11 % des types lexicaux. Les néologismes de formes sont identifiés par cette liste d'exclusion, mais la néologie sémantique n'est pas détectée. Ainsi, quand R. Dahl nomme les humains [*human beings*] mangés par les géants des *human beans* [haricots humains], le jeu de mots n'est pas détecté par la liste d'exclusion, car ces mots sont dictionnarisés. L'innovation lexicale dans le livre est donc supérieure à 11 % des mots lexicaux.

Avec cette mesure quantitative le poids des jeux de mots prend toute son ampleur. Il est donc évident qu'un-e traducteur-riche aura plus de liberté à traduire ce texte et n'aura pas obligation de reproduire tous les jeux verbaux.

Si la traduction du texte, dans un tel cas, peut aussi bien omettre certains jeux de mots ou librement en créer d'autres, l'objectif, selon J. Henry, n'en est pas moins précis : « La traduction est une opération mentale dont l'objectif n'est pas de reproduire des correspondances linguistiques, mais des équivalences textuelles. » (2003 : 67)

Afin de déterminer si, pour trouver cette équivalence textuelle, la traduction peut s'employer à reproduire des procédés de (ré)création lexicale, je propose de faire une analyse selon la typologie des occasionnalismes ludiques. Ainsi, à partir d'exemples de traduction de jeux de mots – néologismes sémantiques, morphologiques et morphosémantiques – il conviendra de voir les stratégies employées. Tous les exemples qui suivent sont des occasionnalismes de R. Dahl, extraits de *The BFG* et de leur traduction en français par C. Fabien (*Le Bon Gros Géant*, 1984).

Traduire la néologie sémantique

Il existe plusieurs procédés de (ré)création lexicale au niveau sémantique (voir Tab. 2 de ce chapitre). Prenons un exemple de métaphore :

12. *There is no human beans or stringy beans or runner beans or jelly beans or any other beans in here.*
Il n'y a ni homme de terre, ni homme rainette, ni homme d'api, ni homme vapeur, ni rien d'autre.

Par jeu de paronomase dans l'exemple 12, les humains [en anglais *human beings*] deviennent des haricots humains. Pour obtenir une équivalence textuelle, le même procédé de (ré)création lexicale est adopté en traduction (*hommes de terre* < *pommes de terre*). Le jeu de mots a été traduit en reprenant les procédés de (ré)création lexicale employés dans la langue source : paronomase renforcée par

10.- La liste utilisée de 58 000 mots est accessible en ligne : <http://www.mieliestronk.com/wordlist.html>

le cotexte, glissement sémantique pour obtenir une métaphore et composition en langue source comme en langue cible.

Traduire la néologie morphologique

Il existe plusieurs procédés de (ré)création lexicale au niveau morphologique (voir Tab. 3 de ce chapitre).

L'allongement du signifiant est un procédé très productif en littérature pour la jeunesse, et la réplication est un bon moyen pour rallonger les lexies.

13. *Her feet going clumpety-clumpety-clump like giants' footsteps.*
Ses pas qui font polotop polotop, tout comme ceux d'un géant.

Dans l'exemple 13, le *BFG* (*Big Friendly Giant*) a une ouïe très performante et peut entendre jusqu'aux pas d'une coccinelle. La traduction utilise également la réplication comme procédé de (ré)création lexicale.

14. *She has an especially scrumdiddlyumptious flavour.*

Un autre exemple d'allongement du signifiant est l'occasionnalisme en 14, créé en allongeant la lexie *scrumptious* [délicieux], par ajout du morphème *diddly* : *scrumdiddlyumptious*. Il y a huit occurrences de *scrumdiddlyumptious* dans le texte, qui sont traduites en français par des amalgames formés à partir des synonymes *délicieux*, *succulent*, *exquis* et *savoureux*. On obtient ainsi *savouricieux* (une seule occurrence), et *délexquisavouricieux* (sept occurrences). Pour allonger la lexie dans la traduction française, C. Fabien a créé un amalgame dont les constituants sont synonymiques. Il n'y a donc pas de glissement sémantique, mais un jeu de répétition. Même si la composition est normalement dans la typologie des procédés de (ré)création lexicale morphosémantique, ici elle ne vise qu'à rallonger le signifiant et offre une excellente équivalence textuelle de type morphologique.

Traduire la néologie morphosémantique

Il existe plusieurs procédés de (ré)création lexicale au niveau morphosémantique (voir Tab. 1 de ce chapitre).

Nous avons vu que l'affixation était un procédé propice aux innovations lexicales puisqu'en ne respectant pas la contrainte sémantique on obtenait un jeu verbal. R. Dahl va jusqu'à créer un suffixe *-umptious* à partir du lexème *scrumptious* [délicieux]. R. Dahl utilise ainsi ce suffixe pour définir tout ce qui est délicieux. En voici les traductions faites en français par C. Fabien :

- *gloriumptious* (1 occurrence) > *miraculeux*
- *delumptious* (2 occurrences) > *délexquise, savouricieuse*
- *glumptious* (3 occurrences) > *exsucculent, succuxcellent, mirabuleuse*.

Il est intéressant de noter que C. Fabien ne traduit pas 16 et 17 par une seule et même expression. Elle ne choisit pas non plus le même procédé de (ré)création

lexicale. Elle aurait pu créer comme Dahl un suffixe comme *-icieux* pour traduire 15, 16 et 17. On peut très bien imaginer des exemples comme *succulicieux* ou *délecticieux*. Cela montre que non seulement les procédés de (ré)création lexicale sont combinables entre eux, mais que pour reproduire l'équivalence textuelle, la traduction peut avoir recours à chacun des procédés de (ré)création lexicale comme autant de ressources à la traduction. Toutefois, comme le montre son choix de traduire 15, les traducteur-riche-s sont libres de ne pas avoir recours au jeu de mots de façon systématique.

J. Henry souligne aussi qu'au-delà de sa typologie, le jeu de mots peut avoir un rôle plus important dans l'énoncé : « Le type de jeux de mots employé est bien souvent secondaire par rapport à d'autres caractéristiques comme leur fonction dans le texte et leur effet sur les lecteur-riche-s. » (2003 : 261)

La fonction des occasionnalismes ludiques sans référent précis

La fonction sonore

L'enfance est généralement bercée de comptines, rythmées, rimées et répétées inlassablement. Les enfants les mémorisent et les récitent à cœur joie sans toujours comprendre ce qu'elles signifient. Souvent, les comptines ont des significations cachées¹¹. Le succès des comptines est plus souvent dû à leur prosodie qu'à leur sémantisme.

Dans la littérature pour la jeunesse, l'effet sonore des occasionnalismes est indéniable et il s'inscrit dans la continuité des répétitions, rimes, allitérations et assonances des comptines.

Prenons un exemple de réduplication, où R. Dahl qualifie un personnage ainsi :

15. *the grueful gruncious Jack*
l'épouvanteux, l'amobinable Jack

On peut facilement déduire que le néologisme *grueful* est un jeu d'affixation pour *gruesome*. Par contre, il est très difficile de donner une acception pour la création *ex nihilo gruncious*. Il semblerait que le mot *gruncious* n'ait été créé par réduplication allitérative que pour renforcer le caractère épouvantable du personnage, en répétant les phonèmes /gr/, qui rappellent le grognement d'une bête féroce : *Grrr*. L'innovation lexicale a dans ce cas une fonction sonore. Si l'on observe la traduction, C. Fabien a choisi l'innovation lexicale avec un jeu d'affixation (*épouvantable* > *épouvanteux*) et de lapsus (*amobinable* < *abominable*). Aucun effet sonore n'est produit dans sa traduction.

11.- Par exemple, « *Eeny, Meeny, Miny, Mo, Catch a tiger by his toe* » cacherait derrière *tiger*, le *N-word*, mot tabou aux États-Unis et ferait de la comptine un propos raciste.

Prenons un autre exemple où le Bon Gros Géant (*BFG*) se fait insulter par ses congénères :

16. *'Ruddy little runt!' they shouted. 'Troggy little twit! Shrivelly little shrimp! Mucky little midget! Squaggy little squib! Grobby little grub!'*
Petit nabot minable ! lui crièrent-ils. Petit rogaton gâteaux ! Petite crevette crevarde ! Petit freluquet frelaté ! Petit avorton avarié ! Petite larve torve !

Dans l'énumération de 19, on remarque la symétrie des énoncés avec un jeu d'allitération systématique. Pour ce faire, l'auteur ne se soucie pas du sémantisme des expressions, l'effet d'insulte étant intensifié par la répétition. Ainsi *troggy* et *squaggy* sont des créations *ex nihilo* difficiles à interpréter ; *squib* n'est vraisemblablement pas utilisé dans le sens qui lui est généralement attribué ; *shrively* se comprend par un jeu d'affixation (*shrivelled*) et *grobby* par un jeu de paronomase (*grubby*). Très habilement, C. Fabien a su reproduire la fonction sonore de l'énoncé, sans pour autant avoir recours à la néologie, même si pour bien des lecteur-riche-s *rogaton gâteaux* n'aura pas de signification précise.

La fonction euphémique

Des événements historiques et politiques sont souvent à l'origine des *nursery rhymes*¹² qui parodient des situations avec dissidence dans des textes apparemment innocents.

Suivant cette tradition de cryptage, il n'est donc pas étonnant de découvrir qu'une innovation lexicale peut servir d'alternative à d'autres expressions qui ne conviendraient pas à un public ingénu.

Ainsi, R. Dahl a créé *flushbunking*. Plusieurs occurrences de cet intensificateur apparaissent dans *The BFG* sans qu'aucune n'ait d'équivalence textuelle unique dans la traduction en français. Même si cela n'a pas été souligné en traduction, *flushbunking* est certainement un euphémisme pour le *F-word* qui n'aurait pas sa place dans la littérature pour la jeunesse s'il était autrement formulé :

17. *That the most flushbunking rubbish I ever is hearing!*
C'est l'ânerie la plus faribolesque que j'ai jamais entendue !
18. *We is all of us flushbunking off to England tonight.*
On s'escampette en Angleterre.
19. *Why such a flushbunking flurry?*
Et pourquoi se prestopiter si subito ?
20. *What a phizz-whizzing flushbunking seat!*
Regardez-moi ce fantasfarabuleux fauteuil !

12.- Pour des exemples détaillés, voir <http://www.rhymes.org.uk>

21. *What is all you flushbunking rotsome half-baked beans doing in our country?*

Qu'est-ce que ces selles à rats d'hommes de terre mal cuits sont venus faire ici ?

Il n'est pas très étonnant que C. Fabien n'ait pas remarqué l'euphémisme (ou ait choisi de ne pas le traduire) dans les exemples 20 à 24. Moins subtil, il n'aurait sans doute pas échappé à la censure de l'éditeur. À bien chercher, on peut d'ailleurs trouver d'autres candidats à la fonction euphémique.

22. *That is an even more frothbungling suggestion.*

C'est encore plus extraballot comme idée.

L'exemple 25 montre que *frothbungling* est sans doute un synonyme de *flushbunking*. Bien que je n'aie pas relevé d'exemple chez d'autres auteur-e-s, il est évident que cette fonction euphémique n'est pas réservée à une œuvre ni à un-e seul-e auteur-e.

La fonction ostentatoire

Les occasionnalismes ludiques qui sont des créations *ex nihilo* ont avant tout une fonction métalinguistique, celle d'attirer l'attention des lecteur-ric-e-s sur le signifiant plus que sur un référent ambigu. Leonhard Lipka (1987, 2000) et Peter Hohenhaus (2007) considèrent les occasionnalismes comme des systèmes visant à attirer l'attention : *Attention-Seeking Devices*. Adrienne Lehrer (2003 : 380) suggère que les néologismes peuvent aussi être créés pour leur fonction perlocutoire, celle de ralentir la lecture en imposant un effort d'interprétation plus important.

Dans le contexte de la littérature pour la jeunesse, le mot qui dénote, celui sur lequel la lecture s'attarde, permet à l'enfant de réaliser que la langue est un objet malléable. Jouer avec les mots est une activité ludique à dimension pédagogique, puisqu'elle permet d'appréhender les normes de la langue afin de pouvoir les dévier. Les traductions qui n'ont pas reproduit certaines fonctions des jeux de mots, ont toutes su retranscrire l'élément ludique général pour attirer l'attention des lecteur-ric-e-s sur le signe sans pour autant avoir recours au sens.

Conclusion

La littérature pour la jeunesse est un terrain de jeu pour les auteur-e-s qui sont libres d'avoir recours aux innovations lexicales pour surprendre et amuser les lecteur-ric-e-s. Une typologie des occasionnalismes ludiques permet d'inventorier les jeux verbaux d'ordre lexicologique, stylistique et phrastique comme autant de possibilités de reproduire l'équivalence textuelle en traduction. Les procédés de (ré)création lexicale sont variés et combinables entre eux.

L'illustration et les explications co(n)textuelles qui accompagnent les créations opaques peuvent flécher la traduction vers des équivalences dans la langue cible. La traduction peut alors adopter la typologie lexicologique du jeu de mots ou choisir parmi les multiples procédés de (ré)création lexicale, avec la possibilité de passer d'une catégorie (morphosémantique, sémantique ou morphologique) à une autre. Les occasionnalismes les plus opaques donnent souvent lieu à des traductions isomorphes. Selon le poids des jeux de mots dans le texte, toutes les innovations lexicales ne seront pas reproduites dans le texte cible. Au-delà de la créativité de l'occasionnalisme, sa fonction dans le texte est primordiale. Cette fonction – souvent perlocutoire puisqu'elle incite les lecteur·rice·s à s'intéresser au mot autant qu'à l'histoire comptée – est indispensable à retranscrire en traduction.

Dans la littérature pour la jeunesse, un mot n'est pas seulement vecteur de sens. C'est une formule magique dès lors que revêtant des sonorités insolites, il incite l'enfant à ouvrir les portes de son imaginaire. La (ré)création lexicale est l'opportunité de l'éveiller à la créativité lexicale et littéraire.

Bibliographie

Corpus

- Carroll, Lewis. [1865] 1998. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Penguin Classics.
- Dahl, Roald. [1982] 2007a. *The BFG*. Londres : Puffin, Penguin Books Ltd.
- [1984] 2007b. *Le Bon Gros Géant*. C. Fabien (trad.). Paris : Folio junior, Gallimard Jeunesse.
- . [1983] 2007c. *The Witches*. Puffin, Penguin Books Ltd.
- Milligan, Spike. 2000. *A Children's Treasury of Milligan*. Londres : Virgin Books Ltd.
- Mills, Alice (éd.). 2002. *The Children's Treasury. Fairy Tales, Nursery Rhymes & Nonsense Verse*. Hoo : Grange Books.
- Milne, Alan Alexander. [1926] 1991. *Winnie-The-Pooh*. Londres : Mammoth, Reed Books.

Références

- Carroll, Lewis. 1979. *The Letters of Lewis Carroll*. Morton N. Cohen (éd.), 2 vols. Londres : Macmillan.
- Dressler, Wolfgang U. & Tumfart, Barbara. 2017. "New corpus-linguistic approaches to the investigation of poetic occasionalisms: The case of Johann Nepomuk Nestroy". *Yearbook of the Poznan linguistic meeting*. 3(1). De Gruyter Open. p. 155-156.
- Henry, Jacqueline. 2003. *La Traduction des jeux de mots*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

- Hohenhaus, Peter. 2007. "How to do (even more) things with nonce words (other than naming)". In J. Munat (éd.). *Lexical Creativity, Texts and Contexts*, Amsterdam/Philadelphie : John Benjamin. p. 15-38.
- Lehrer, Adrienne. 2003. "Understanding Trendy Neologisms". *Rivista di Linguistica*, 15.2, p. 369-382.
- Lipka, Leonhard. 1987. "Word-Formation and Text in English and German". In B. Asbach-Schnittker & J. Roggenhofer (éds). *Neuere Forschungen zur Wortbildung und Historiographie der Linguistik*, Tübingen : Gunter Narr, p. 59-67.
- . 2000. « English (and General) Word-Formation – The State of the Art in 1999 ». In B. Reitz et S. Rieuwerts (éds). *Anglistentag 1999 Mainz Proceedings*, Trier : Wissenschaftlicher Verlag. p. 5-20.
- Munat, Judith. 2007. "Lexical Creativity as a Marker of Style in Science Fiction and Children's Literature". In J. Munat (éd). *Lexical Creativity, Texts and Contexts*, Amsterdam/Philadelphie : John Benjamin. p. 163-188.
- Tournier, Jean. [1985] 2007. *Introduction descriptive à la lexicogénétique de l'anglais contemporain*. Geneva: Slatkine Erudition.
- Véron, Laélia. 2015. « Jeu de mots et double communication dans l'œuvre littéraire : l'exemple de *La Comédie humaine* de Balzac ». In E. Winter-Froemel & A. Zirker (éds). *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, vol. 2. Berlin/Boston : De Gruyter. p. 93-114.
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker. 2015. « Jeux de mots, enjeux et interfaces dans l'interaction locuteur-auditeur : réflexions introductives ». In E. Winter-Froemel & A. Zirker (éds). *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, vol. 2. Berlin/Boston : De Gruyter, p. 1-27.

Du jeu dans la langue

Traduire le jeu de mots

Frédérique Brisset, Audrey Coussy,
Ronald Jenn, Julie Loison-Charles (dir.)

Disponible en versions Livre broché et ePub

sur le site des Presses universitaires du Septentrion

Livre broché – ISBN 978-2-7574-2461-2 : 25 €

ePub – ISBN 978-2-7574-2485-8 : 18 €

Lot papier + numérique – ISBN 978-2-7574-2497-1 : 28 €

Retrouvez-nous

sur www.septentrion.com

sur notre page Facebook

et sur Twitter



Ouvrage composé par
Jonas Mazot

Ouvrage réalisé avec
La chaîne d'édition XML-TEI Métopes
Méthodes et outils pour l'édition structurée

Dépôt légal
mai 2019

1 863^e volume édité par
les Presses universitaires du Septentrion
Villeneuve d'Ascq – France

Chercheuse en traductologie à l'Université de Lille,

Frédérique Brisset étudie les effets de la traduction audiovisuelle sur la construction de l'image de l'auteur par le spectateur.

Audrey Coussy est Professeure en traductologie et traduction littéraire à l'Université McGill (Canada), ses recherches portent sur l'identité, l'altérité et les jeux langagiers.

Ronald Jenn est Professeur de traduction et traductologie (idéologie et nouvelles technologies). Ses travaux portent sur la traduction et la réception des auteurs américains du/au 19^e siècle.

Julie Loison-Charles est Maître de Conférence en traduction et langue à l'Université de Lille. Elle travaille sur la créativité linguistique (jeux de mots, multilinguisme) et sa traduction.

Du jeu dans la langue

Traduire le jeu de mots

Traduire peut être ludique, mais le ludique peut-il être traduit? Pour le traductologue, l'enjeu suprême est offert par le jeu de mots: jeu sur et avec les mots (anagramme, calembour, contrepèterie, paronomase...), jeu sur le langage (création linguistique à visée humoristique: mot-valise, détournement parodique...), voire jeu de mots involontaire dû aux accidents de langue. Cet ouvrage offre un panorama sur le sujet, utile aussi bien au traductologue qu'au comparatiste, au traducteur qu'à l'étudiant, à l'humoriste ou au simple curieux. Car le jeu de mots amuse et engendre équivoque et paradoxe, brouille les frontières et joue de la provocation, pour procurer un plaisir de lecture ou de spectature en se prêtant aux expérimentations langagières. Face à ces contraintes fortes, les traducteurs se piquent au jeu en toutes langues et offrent solutions, recours, stratagèmes, analysés ici dans de nombreux champs d'application: littérature, théâtre, cinéma, séries audiovisuelles, presse...

Contributeurs

Fabrice Antoine
Sabrina Baldo de Brébisson
Jorge Braga Riera
Frédérique Brisset
Audrey Canalès
Audrey Coussy
Catherine Delesse
Francisco Javier Díaz-Pérez
Catherine Dumas
Emily Eells
Nicolas Froeliger
Xavier Giudicelli
Ronald Jenn
Elsa Kammerer
Tiffane Levick
Julie Loison-Charles
Jean-Marc Moura
Cécile Poix
Thorsten Schröter
Samuel Trainor
Nathalie Vincent-Arnaud
Florence Xiangyun Zhang

wooden cubes, kunertus, Fotolia.
Maquette Nicolas Delargillière.



ISBN : 978-2-7574-2473-5
ISSN-L : 1272-1905 18 €