

Frédérique BRISSET, Audrey COUSSY, Ronald JENN,  
Julie LOISON-CHARLES (dirs), *Du jeu dans la langue.*  
*Traduire le jeu de mots*

Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll.  
Traductologie, 2019, 321 pages

Alexandra Cuniță

---



**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/26125>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.26125](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26125)

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 1 juin 2021

Pagination : 491-494

ISBN : 978-2-8143-0619-6

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Alexandra Cuniță, « Frédérique BRISSET, Audrey COUSSY, Ronald JENN, Julie LOISON-CHARLES (dirs), *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots* », *Questions de communication* [En ligne], 39 | 2021, mis en ligne le 10 décembre 2021, consulté le 29 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/26125> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26125>

---

riche animation philosophique en Espagne, Catalogne et Portugal. Les *modernes* négligent cette période. Une des explications serait que le caractère nominaliste de la pensée moderne s'inscrivait dans la droite ligne de celle de G. d'Ockam, avec un biais cognitif consistant à ne pas voir ce qui n'en relevait pas. J. Deely s'attache au contraire à étudier cette période de l'histoire où le signe continue à se construire. Les notions de signe formel et instrumental sont proposées par Domingo de Soto. Pedro da Fonseca argumente sur la notion de *représentation* avec des signes formels : « Signifier n'est rien d'autre que représenter quelque chose à une puissance cognitive » (P. da Fonseca). Cette partie consacre une étude approfondie des travaux de Jean Poinso. Il initie le caractère ontologique de la relation et le signe comme relation triadique, annonçant clairement la postmodernité. Ces travaux ont été négligés dans la période au profit de l'approche logique.

« La période moderne. L'oubli de la notion de signe » (p. 113-136). À la conception médiévale du monde, largement orienté par les sens, succède une vision mécanique de l'univers où les parties séparées fonctionnent selon des lois physiques sans dessein ni volonté, sinon celle d'un architecte et opérateur universel, Dieu. C'est R. Descartes qui incarne ce rationalisme moderne. Cette pensée va se développer de manière continue jusqu'à la fin du *xix<sup>e</sup>* siècle. Il y a inversion des *sensibles*. Les scolastes distinguaient les sensibles propres, révélés par les sens, et les sensibles communs, les ressentis agrégés, comme la taille, le mouvement... Les sensibles propres permettaient de construire les sensibles communs. Pour les modernes, les sensibles propres sont mobilisés pour constituer les sensibles communs nécessaires à la compréhension du monde. On pourrait dire que ça correspondrait à la conception de l'ingénieur qui imagine un capteur pour mesurer un phénomène déjà conceptualisé. John Locke y tient une place significative. Ne connaissant pas la pensée scolastique, il a pourtant l'intuition de l'importance des signes et de leur étude, qu'il nomme *sémiotique*. Avec J. Locke, c'est une étude des structures de la cognition qui est lancée. David Hume apporte une réponse surprenante à la question de l'élaboration des relations. Il renvoie à l'*habitude*, qui fait que des objets sont souvent associés et que la relation se construit par *habitude*. Ces approches ne débouchent pas sur des résultats cohérents quant à la nature des relations entre objets : réelles ou imaginaires. Cet empirisme semble s'opposer au rationalisme sans en contester l'ordre des sensibles. Ce serait Emmanuel Kant qui aurait alors fait la synthèse de la pensée moderne. Il affirme que le monde extérieur est réel, mais qu'il n'est accessible que par nos capacités propres d'observation. J. Deely

pointe qu'E. Kant rejoint, sans le réaliser, la position défendue par J. Poinso sur la notion de relation transcendante – *secundum dici* – comme n'étant rien d'autre qu'une entité subjective exprimée en langage. Si E. Kant affirme que la cognition se résume en des représentations fermées par la pensée, J. Deely renvoie aux scolastiques qui distinguaient clairement représentation et signification.

« La lente fin de la pensée moderne » (p. 137-166). Cette partie, quasi contemporaine, met en scène C. S. Peirce au milieu du tableau, avec les tenants de la phénoménologie. C. S. Peirce est présenté comme prolongeant le sillon de J. Poinso, tandis que ses successeurs auraient déformé ses idées. Ferdinand de Saussure est abordé. Jacques Derrida a contesté la notion de concept signifié avec l'idée de *différance*, mais J. Deely plaide pour une prise en compte de la sensation (spontanée ?) dans la perception (contrôlée ?). La *différance* n'aurait alors plus de sens. Une section est consacrée à U. Eco avec un titre provocateur : « Théorie des codes et *fonction-signe* : une abolition du signe ? » (p. 159-161). J. Deely critique l'approche défendue par U. Eco, particulièrement son *oubli de l'ordre logique de la perception sensorielle*.

Finalement, J. Deely maintient que « si l'on ne revient pas à la véritable notion fondamentale du signe – telle qu'elle se trouve dans les œuvres de J. Poinso et C. S. Peirce et que lui-même développe –, ce manque de clarification risque de transformer le déploiement de la recherche sémiotique en désordre et confusion. » « Conclusion : Une redéfinition du postmodernisme liée à la doctrine du signe » (p. 167-174). J'attendais de la conclusion que l'auteur se dévoile en donnant son point de vue sur l'avenir de la sémiotique. Mais il semble qu'elle ait préféré rester « dans la peau de J. Deely » jusqu'au bout en donnant, un peu, le point de vue de quelques voix dissonantes.

Alain Mille

Université Claude Bernard Lyon I, CNRS, Liris, F-69100

Lyon, France

alain.mille[at]gmail.com

**Frédérique BRISSET, Audrey COUSSY, Ronald JENN, Julie LOISON-CHARLES (dirs), *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots***

Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. Traductologie, 2019, 321 pages

Les toutes dernières années du *xx<sup>e</sup>* siècle ont vu paraître deux ouvrages importants qui témoignent de l'intérêt manifesté par nombre d'enseignants-

chercheurs pour les formes d'expression de l'humour et pour la nature des problèmes soulevés par la traduction de certaines d'entre elles d'une langue vers une autre : F. Antoine et M. Wood (éds), *Traduire l'humour*, Lille, Cahiers de la Maison de la Recherche, Ateliers 15, 1998 ; F. Antoine et M. Wood (éds), *Humour, culture, traduction(s)*, Lille, Cahiers de la Maison de la Recherche, Ateliers 19, 1999. Vingt ans après ces parutions, d'autres enseignants-chercheurs ont l'occasion de porter les résultats de leurs recherches à la connaissance d'un public plus large, à commencer cependant par une catégorie de lecteurs toute désignée : les enseignants impliqués directement dans la formation des futurs traducteurs professionnels et très probablement aussi les traducteurs moins expérimentés. Les différents chapitres de l'ouvrage intitulé *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots* sont issus d'un ensemble de communications présentées lors d'un colloque international organisé à l'université de Lille, en mars 2016, qui se proposait de répondre à la question : où en sont les recherches sur les jeux de mots et sur leur transposition d'une langue dans une autre, d'une culture dans une autre ?

Malgré la diversité des types de jeu de mots analysés dans une perspective traductologique – sans que soit négligée pour autant la question de leurs mécanismes de production en langue-source –, en dépit de l'hétérogénéité des contextes dans lesquels s'inscrivent ces formes d'expression de l'humour, enfin malgré la variété des objectifs déclarés de chaque chapitre, l'ensemble est remarquablement unitaire, grâce à l'existence de principes généraux que tout le monde semble partager. Au nombre de ceux-ci, on pourrait citer, par exemple, la quasi-certitude que les jeux de mots ne sont pas intraduisibles, ou bien l'idée qu'ils sont toujours un espace de liberté pour l'imagination/la fantaisie de l'écrivain qui les crée dans telle langue de départ, autant que pour celles du traducteur, qui les recrée dans telle langue d'arrivée.

L'impression de parfaite cohérence du volume est sûrement due aussi à la structure logique à trois volets autour de laquelle se répartissent les 16 chapitres de l'ouvrage. Ainsi, la première partie, dont l'intitulé est « Le jeu de mots, figure de style », regroupe six chapitres – une centaine de pages au total (p. 33-130) – qui mettent en relief les procédés linguistiques et stylistiques auxquels ont recours d'ordinaire les écrivains – romanciers, dramaturges ou scénaristes-dialoguistes audiovisuels – pour forger les jeux de mots, qui procurent tant de plaisir aux lecteurs, et que les traducteurs doivent analyser dans

le détail avant de s'engager à les transposer dans diverses langues-cibles.

La deuxième section, intitulée « Jeu de mots et jeu de scène », compte environ 90 pages (p. 131-220) pour un nombre plus réduit de chapitres. Les cinq contributions qui la composent offrent aux lecteurs des modèles d'analyse pragmatique de l'effet – en général attendu – de ces expressions de l'humour sur une catégorie particulière de récepteurs : les gens qui assistent à des spectacles audiovisuels ou de théâtre. L'oralité qui définit la communication dans ces cas joue un rôle essentiel dans la sélection des types de « figures de mots » (p. 13, mais du propre aveu des signataires de la « Présentation » (p. 9-17), le terme est emprunté au stylisticien Henri Suhamy, *Les Figures de style*, p. 10) qu'un dramaturge, par exemple, décide de faire fonctionner en co(n)texte théâtral, cinématographique ou télévisuel. Quant au traducteurs des dialogues, de nouvelles contraintes apparaissent pour eux de par l'existence d'une particularité de ce genre de co(n)textes : le phénomène de double énonciation, dont l'explication réside en ce que les échanges verbaux entre les protagonistes de la fiction représentent en réalité une espèce de jeu entre l'auteur du texte d'origine et les spectateurs ou téléspectateurs auxquels il s'adresse et qui sont impliqués dans la co-construction du sens des paroles entendues.

La troisième partie de l'ouvrage, intitulée « Jeux de mots et jeux d'auteur : une poétique », est également composée de cinq chapitres mais s'étale sur un nombre de pages plus réduit (p. 221-296). Les analyses qui s'y trouvent réunies sont menées dans une perspective stylistique, complémentaire des angles d'approche – plutôt linguistique ou essentiellement pragmatique – choisis pour les études regroupées dans les deux premières sections. Les exemples recueillis dans la littérature, la presse ou les bandes dessinées, et soigneusement examinés du point de vue stylistique, font dire aux chercheurs que les jeux de mots impliquent souvent une véritable poétique et que, lorsqu'on se propose de traduire ces expressions de l'humour vers telle ou telle langue, on est tenu de traduire aussi cette poétique. Poétique dont l'existence se voit d'ailleurs confirmée par l'examen des traductions successives de certains types de co(n)texte contenant des jeux de mots.

L'ouvrage fournit aux spécialistes, tout comme aux simples curieux s'intéressant de près ou de loin à la problématique annoncée, non seulement une quantité considérable d'exemples d'ordinaire bilingues

commentés, comparés, soumis à un examen critique rigoureux, quelquefois assez sévère, et même par-ci par-là évalués statistiquement, mais aussi des explications parfois très détaillées sur un certain nombre de concepts ayant trait à la thématique du livre.

Pour ce qui est de la variété des sources, la « Présentation » nous apprend dès le troisième paragraphe (p. 10) qu'il s'agit de la littérature d'enfance et de jeunesse, de la bande dessinée, de la dramaturgie shakespearienne, de la geste des géants de Rabelais, des romans de M. Proust, du premier roman de Patrick Goujon – *Moi non* – « dont la poésie est fortement inspirée par le rap » (p. 15), mais aussi des romans de Thomas Pynchon, du théâtre chinois et de celui du *Siècle d'or* espagnol, de l'une des séries télévisées américaines – *Buffy the Vampire Slayer* –, du cinéma anglophone « en doublage ou en sous-titrage », mais aussi des films d'Almodóvar, de la presse anglophone. Les langues de départ sont le français, l'anglais, l'espagnol, le chinois considérés dans leur aspect écrit ou oral, ou bien dans les deux à la fois ; les langues d'arrivée sont le français, l'anglais et l'allemand, à quoi s'ajoutent l'italien et l'espagnol, dans le cas des différentes traductions des bandes dessinées de la série *Astérix*.

Quant aux concepts sur lesquels s'arrêtent plus ou moins longuement les auteurs des divers chapitres du livre, ils relèvent, logiquement, du domaine de la traductologie ou bien du domaine des études sur l'humour. Citons à titre d'exemple le cas des trois « formes du rire et du faire rire » (p. 27) – le comique, le satirique et l'humoristique – que des différences fines mais nettes séparent. Si, faute de connaissances en la matière, on ne parvient pas à les distinguer entre elles, ou si on ignore les relations privilégiées qui existent entre les jeux de mots et les registres du comique et de l'humoristique, il est possible que l'on ne reconnaisse pas les « figures de mots » insérées dans un co(n)texte, ou que l'on se trompe sur leur interprétation. La traductologie ne demeure pas en reste, car le domaine ne manque pas de notions dont l'interprétation et la définition ont besoin d'éclaircissements supplémentaires : c'est le cas de la notion d'équivalence (« principe d'équivalence ») (p. 56) – ou plutôt d'« équivalence culturelle » (p. 14, 141) – qui donne souvent du fil à retordre aux traducteurs moins expérimentés. La liste des termes qui semblent avoir besoin d'informations supplémentaires sur l'objet de la conceptualisation opérée devrait probablement inclure aussi le vocable « réversibilité » : « Or, ce qui valide l'hypothèse de l'équivalence, c'est la réversibilité, à savoir la possibilité, par rétrotraduction, de retomber sur la formulation initiale. » (p. 55) ; cependant, Nicolas Froeliger, l'auteur

du chapitre contenant la phrase que nous venons de citer, parle du « jeu des quatre réversibilités » (p. 53), ce qui complique les choses...

Il n'en est pas moins vrai qu'en l'absence du support représenté par des connaissances solides dans les deux domaines mentionnés, aucun traducteur en début de carrière ne pourrait s'engager à trouver une réponse à la question : comment traduire sans risque d'erreur tel et/ou tel type de jeux de mots figurant dans tel type de co(n)texte ? Car ces « figures » ou, parfois, ces énoncés, ont certaines caractéristiques qui sont de nature à compliquer la mission du traducteur. Mais comment parler de ces caractéristiques avant de rappeler à quel point la notion même de jeu de mots est vaste, à quel point les dénominations qu'elle a reçues dans diverses langues diffèrent entre elles, enfin à quel point varient les définitions qu'en donnent les dictionnaires ou les ouvrages scientifiques des spécialistes ?

Si Pierre Guiraud affirmait en 1980 (« Typologie des jeux de mots », *Le Français dans le Monde*, 151, p. 36-41) : « Il n'est pas douteux que l'absurdité et l'incohérence par disruption et défonctionnalisation des structures normales de la langue constituent l'essence du jeu de mots. » (p. 37), Laélia Véron (« Jeu de mots et double communication dans l'œuvre littéraire : l'exemple de *La Comédie humaine* de Balzac », dans E. Winter-Froemel et A. Zirker (éds), *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, p. 93-114), citée par Cécile Poix dans son chapitre consacré aux jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse (p. 35-51), définit ces expressions de l'humour – qui ont quelquefois le statut d'« occasionnalismes ludiques » (p. 47) – comme « la manifestation d'une liberté créative ludique [...] » (p. 35). Dans l'« Introduction » de l'ouvrage, Jean-Marc Moura présente (p. 19) une définition du jeu de mots qu'il emprunte à un dictionnaire (Hendrick Van Gorp et al., *Dictionnaire des termes littéraires*, p. 261) : « Figure basée, d'une façon ou d'une autre, sur le rapprochement d'au moins deux mots (ou deux groupes de mots) qui coïncident par la forme, mais diffèrent par la signification, celle-ci recevant un relief particulier ». Nous pourrions compléter cette liste de citations par d'autres définitions figurant à d'autres endroits, dans les divers chapitres du livre. Nous nous contenterons cependant de préciser ici qu'elles expriment ou suggèrent toutes l'idée d'écart ou de déviation, de déformation sur le plan de l'expression, changement qui entraîne des modifications amusantes sur le plan du sens. Mais par rapport à quoi y a-t-il écart ou déviation ? Pour répondre à cette question, Salah Mejri (« La traduction des jeux de mots », *Équivalences*, 35/1-2, 2008, p. 71-84), par exemple, oppose la déformabilité – ainsi que la

mutabilité, le changement – à la fixité comprise comme « une structuration sous-jacente à l'usage de la langue conditionnant d'une manière relativement prédictible l'emploi des unités linguistiques dans l'énoncé. » (p. 74). Dans l'usage courant et quotidien de la langue, la fixité est fournie par la norme, affirme le chercheur. Au sein des productions discursives, les énoncés, les constituants dont ils sont formés doivent être conformes aux usages normatifs ; dans le cas contraire, les structures en question sont considérées comme déviantes. C'est dans cette catégorie de constructions que trouvent leur place, d'une part, les jeux de mots, d'autre part, les fautes. On peut alors se demander, comme S. Meji : « Quelle est la part de liberté du locuteur par rapport à ce qui se dit "normalement" ? » (p. 72). Il nous faut souligner que si la fixité n'est nulle part évoquée dans le livre que nous discutons ici, l'idée de norme, d'usages normatifs vs usages déviantes est présente, sous une forme ou une autre, dans la plupart des contributions du volume.

Presque toujours éphémères, ambigus, toujours amusants, dépendant des co(n)textes où ils surviennent et des fonctions qu'ils doivent y remplir, reflétant d'une certaine manière les particularismes d'un groupe d'individus, comportant d'ordinaire une dimension culturelle dont nous ne sommes pas toujours conscients, mais qui complique parfois énormément la tâche du traducteur, les jeux de mots tels que le calembour, l'anagramme, la paronomase, l'antanaclase, etc., peuvent être le résultat d'une commutation ou d'une permutation, d'une combinaison de phonèmes ou d'un ajout de graphèmes, ou bien encore d'une substitution. Ces opérations permettent aux créateurs de « figures de mots » de jouer avec le signifiant ou avec le signifié, le plus souvent avec les deux à la fois.

Exploitant les ambiguïtés de la langue liées à l'homonymie – plus précisément à l'homophonie –, à la synonymie et à la paronymie en vue d'engendrer l'équivoque, les jeux de mots créés dans telle langue-source ont rarement un correspondant symétrique dans telle ou telle langue-cible. Il est naturel qu'ils exigent compétence et expérience de la part du « passeur » qui s'occupe du transcodage, médiateur culturel qui ne doit absolument pas manquer d'exercice, ni de culture générale ou d'informations de première qualité relatives à des champs d'activité variés. Dans un premier temps, celui-ci doit s'assurer qu'il a bien saisi le secret de la construction de ces expressions de l'humour dans la langue d'origine, qu'il a identifié les fonctions – ludique, euphémique, poétique, métalinguistique – assignées par leurs créateurs, et qu'il a évalué correctement les effets produits sur les destinataires par leur présence dans le

message. La reverbération correcte et adéquate, dans la langue d'arrivée, du résultat de la déverbalisation initiale ne pourra avoir lieu qu'après que le « passeur » se sera décidé pour l'une des stratégies de traduction suivantes (Jacqueline Henry, *La Traduction des jeux de mots*, en ligne) : 1. le transcodage dans la langue d'arrivée par un jeu de mots identique à celui qui existe dans la langue de départ – cas bien rare de « traduction isomorphe » ; 2. le transcodage dans la langue d'arrivée par un jeu de mots différent de celui qui existe dans la langue de départ ; 3. la traduction dite libre, qui réside dans la création d'un jeu de mots absent dans l'original ; parfois, le jeu de mots nouvellement créé par le traducteur dans la langue d'arrivée vient compenser l'omission d'une « figure de mots » présente dans la langue de départ mais pour laquelle le traducteur n'a pu trouver aucune expression correspondante convenable.

Laissant percer un optimisme de bon aloi, celui-là même qui se dégage de l'ensemble des contributions réunies dans l'ouvrage dont nous nous occupons, le chapitre conclusif intitulé « The Study of Wordplay Translation : Some Insights, Questions and Challenges » (p. 299-312) et signé par Thorsten Schröter est un plaidoyer en faveur de la qualité de la traduction qui n'ignore pas le rôle qu'y jouent les « figures de mots ». En ce sens, l'auteur recommande aux traducteurs de faire confiance à leur créativité, d'abandonner les stratégies d'omission, de ne pas avoir peur de créer des jeux de mots dans la langue d'arrivée, au gré de leur fantaisie et de leur imagination. Et cela parce que, dit T. Schröter, considérant l'avenir avec espoir, les jeux de mots ont non seulement une incontestable fonction esthétique et pragmatique à l'échelle du texte complet, mais aussi une possible fonction éducative, pouvant contribuer au développement de chaque individu, donc de la société dans laquelle ces individus vivent.

**Alexandra Cuniță**

Université de Bucarest, CLCC, RO-55123 Bucarest,  
Roumanie  
sanda.cunita[at]gmail.com

**Patrick CHARAUDEAU, *La Manipulation de la vérité. Du triomphe de la négation aux brouillages de la post-vérité***  
Limoges, Lambert-Lucas, 2020, 176 pages

Dans une acception large, toute relation entre individus supposerait une « manipulation », dans le sens où chacun souhaite infléchir la pensée ou l'action de son interlocuteur, le « comprendre », étymologiquement avec et prendre (p. 12). L'ouvrage se propose de définir et de décrire les « actes de langage manipulatoires » (p. 14), en les catégorisant