

Intraduisibilité ou inventivité: décision majeure en traduction**Untranslatability or inventiveness: major decision in translation****Badra RAMDANI** بدرة رمضاني*Institut de traduction,**Université Abou El Kacem Saâd Allah, Alger 2, Algérie**badraramdani@yahoo.fr*

Date de réception: 18/10/2019

Date d'acceptation: 17/12/2019

Date de publication: 30/06/2020

Résumé:

La traduction est une opération mentale qui passe tout d'abord au cerveau avant de faire apparition sous forme linguistique. Pour cette raison, multiples sont les approches cognitives sollicitées consciemment ou inconsciemment lors du processus de traduction. Compréhension, déverbalisation et reformulation sont les jalons majeurs de toute opération de traduction. Le passage d'une étape à une autre fait appel à des prises de décisions à chaque besoin est. La tâche du traducteur se montre de plus en plus difficile, lorsqu'il s'agit de jouer avec ou sur les mots (jeux de mots) qui se définissent par l'usage des mots par opposition à leur emploi essentiellement référentiel (Henry : 2003). Cette particularité des jeux de mots appelle le traducteur à prendre une décision primordiale: traduire ou rebrousser chemin. Notre article se focalise sur la théorie de décision quant à la traduction des jeux de mots, tout en survolant les différentes approches cognitives mise en œuvre dans l'accomplissement de cette tâche et aboutissant au verdict final: l'intraduisibilité ou la créativité.

Mots-clés: Traduction ; Jeux de mots ; Approches cognitives ; Théorie de décision ; Théorie de créativité.

Abstract:

Translation is a mental operation that occurs first in the brain before it appears in linguistic form. For this reason, there are many cognitive approaches that are consciously or unconsciously used during the translation process. Understanding, deverbilization and reformulation are the major milestones in any translation operation. Moving from one moment to another involves decision-making whenever and wherever necessary. The translator's

task becomes increasingly difficult when it comes to playing with or on words, which is defined by the use of words as opposed to their essentially referential use (Henry: 2003). This particularity of words play urges the translator to make a crucial decision: to translate or turn back. Our paper aims at focusing on the theory of decision regarding the translation of words play, while looking at the different cognitive approaches used in the accomplishment of this task and leading to the final verdict: untranslatability or creativity.

Keywords: Translation; Word games; Cognitive approaches; Decision theory; Creativity theory.

1. Introduction

Depuis sa plus tendre enfance l'homme prend des décisions plus au moins importantes, de façon parfois réfléchie et parfois involontaire. Depuis l'éternité des décisions ont été prises et ont été la cause de l'effet paillon.

L'instauration d'une science s'occupant de la traduction « la traductologie », telle qu'elle est définie par Mathieu Guidère (2010, p. 12), était une décision majeure dans le monde de la traduction. L'aspect scientifique vient revêtir ces recherches en s'appliquant sur ses deux côtés théorique et pratique, comme le précise Gémar (1995) « *c'est une discipline dont l'objet est la connaissance objective du processus de la traduction, tendant vers un savoir, c'est la manifestation d'une science pure et dure, une claire revendication scientifique* ». Depuis, la première question remise en cause était la traduction elle-même. La notion de traduction a été repensée dans la mesure où elle devient désormais l'objet des recherches scientifiques.

La traduction dans sa définition la plus rudimentaire est la transposition d'un texte d'une langue de départ donnée dans une autre langue dite d'arrivée. Or, cette transposition ne se réduit pas à l'aspect purement linguistique du texte à traduire, à cet égard, D. Seleskovitch (1984, p. 294) attire l'attention que « *Dans la définition de l'opération de traduction, on en était venu à faire abstraction de l'homme qui traduit et des mécanismes cérébraux mis en jeux, pour n'examiner que les langues et ne voir dans l'opération de traduction qu'une réaction de substitution d'une langue à l'autre* ».

Le commentaire de D. Seleskovitch s'inscrit dans le cadre de la théorie interprétative de la traduction, selon laquelle, la finalité de l'opération de traduction est la reproduction du sens que véhicule un texte à traduire dans une autre langue, dans ce cas-là, il est important de faire remarquer que traduire un mot par son équivalent est insuffisant pour rendre le sens à reproduire, vu le génie de la langue d'une part, et l'aspect culturel que renferme la langue, d'autre part. Cet état de choses expose le traducteur à des situations-problèmes sans cesse occurrentes tout au long du processus de la traduction.

Les nouvelles théories interprétatives accordent au traducteur le rôle le plus éminent dans toute l'opération de traduction. C'est lui qui assure l'opération de médiation entre deux langues, deux cultures, voire deux mondes comme le souligne Eco.

La traduction orale et écrite, cette dernière faisant l'objet de notre étude, connaît un processus composé de trois temps par lesquels le traducteur fait inévitablement passage:

1. la compréhension ou l'interprétation : perception d'un signifiant linguistique chargé de sens, appréhension (domaine de la langue) et compréhension (domaine de la pensée et de la communication) par. analyse et exégèse.

2. la déverbalisation: oubli immédiat et volontaire du signifiant pour ne retenir que l'image mentale du signifié (concept, idée, etc.)

3. la reformulation: production d'un nouveau signifiant dans l'autre langue, qui doit répondre à un double impératif : exprimer tout le message original et être adapté au destinataire. (Seleskovitch, 1963, p. 35).

Le processus de traduction a été ainsi décomposé à l'effet de mieux comprendre le mécanisme de l'acte traductif et la manière d'agir du traducteur dont l'objectif « *n'est plus le dire, n'est plus la langue, n'est plus l'expression linguistique, mais le vouloir-dire, désignant ce que veut dire le texte.* » (Durieux, 2009, p. 361). Au demeurant, ces trois phases dépendent l'une de l'autre. Le passage d'un texte (verbal) à une pensée (non verbal) et de celle-ci à un autre texte indépendamment de la diversité des langues, constitue une

situation contraignant le traducteur, ce dernier tend à comprendre le sens du texte à traduire pour ensuite le faire comprendre au lecteur du texte d'arrivée, le traducteur, doit alors se doter d'une stratégie d'interprétation, d'analyse (traitement) des données et ensuite de réexpression de la manière la plus impeccablement possible. Dès lors, la traduction est regardée d'un double point de vue : l'esprit et la lettre.

Vu son caractère multidimensionnel, la traduction a fait appel aux sciences cognitives pour venir en aide au traducteur, en le dotant d'outils lui facilitant sa tâche d'une part, et en optimisant le processus de traduction d'autre part.

D'un point de vue cognitif, « *le processus de traduction se définit essentiellement par le traitement de l'information contenue dans le texte à traduire par sa mise en relation avec les connaissances antérieures (linguistiques et extralinguistiques)* » (J. Dancetet & S. Halimi, 2005, p. 2). Le traitement de l'information et la mise en relation de la lettre et de l'esprit sont deux étapes qui ne sont nullement faciles. Le traducteur placé au cœur de l'opération traduisante, doit faire acte de décision à chaque besoin est avant de fixer ses choix.

2. De la décision dans la traduction

La théorie de décision, c'est la théorie des jeux, créée officiellement par John Von Neumann (1944), elle se définit comme étant l'étude des *choix* d'individus *rationnels* en *interaction*. (Collard & Corinne).

Le traducteur en tant qu'individu en interaction avec la langue dans laquelle est écrit le texte à traduire et la langue dans laquelle doit être rendu ce texte-ci, est considéré comme un joueur ou un décideur. Dans cette optique, « *la traduction est considérée tel un ensemble de mouvements de jeux i.e. des situations consécutives qui forcent le traducteur à choisir parmi un nombre d'alternatives données, facilement définissable.* » (Logos group, 2008), autrement dit, la traduction est une succession de prise de décisions.

D. Gorlée (1994, p. 80) part dans le même sens du point de vue de Levy qui envisage que « la théorie du jeu explique le processus de traduction » dans la mesure où « la comparaison avec le jeu est justifiée par le fait que le jeu a comme but l'identification de la solution la plus appropriée en fonction des règles du jeu établies ». La traduction qui se présente sous forme d'une suite de situations-problèmes, constitue une énigme pour le traducteur, qui tâche à y trouver la solution selon les données qu'il a et suivant la démarche ou le raisonnement logique qui convient.

En l'explication de ce qui précède, Wilss (1996) estime que la prise de décision en traduction est une stratégie découlant de l'interaction de quatre facteurs : le système cognitif du traducteur, ses connaissances de base, la spécificité du problème et la reconnaissance des procédures de résolution du problème.

En 1967, Levy propose un modèle de prise de décision en traduction, en proposant son exemple célèbre de la traduction du titre *Der gute Mensch von Sezuan* de Bertold Brecht de l'Allemand vers l'anglais que nous présentons sous forme de schéma ci-dessous :

Figure n° 1. Processus de la prise de décision

Tâche: traduire le mot *Mensch* de l'Allemand vers l'Anglais dans :

Der gute *Mensch* von Suzuan

Situation-problème: pratiquement il n'existe pas en Anglais un mot équivalent à *Mensch*. Si l'on opte pour *person* l'ambiguïté prend place vu que le mot ne rend que partiellement la charge sémantique dans *Mensch*.

Instruction: il importe identifier la classe des alternatives possibles pouvant définir la classe des homos sapiens.

Paradigme: deux translatants possibles sont identifiés :

Mensch

Man

Woman

Processus de la prise de décision

cognitif qui s'éveille lors du processus de traduction, mais a aussi fait l'objet de critique de beaucoup de chercheurs.

M. Guidère par exemple, lui reproche avoir négligé « *les facteurs émotionnel, psychologique et idéologique qui pourraient intervenir dans le processus de traduction* ». (Gherghita, 2013, p 265). Christine Durieux (2009) ayant le même point de vue que Guidère affirme que « *Non seulement les connaissances acquises du traducteur le guident dans son accès au sens du contenu du texte à traduire, mais aussi tout son système de valeur intervient dans le processus d'interprétation-compréhension et contribue à l'orienter* ».

A cet égard, Durieux fait appel à la théorie de l'appréciation de Magda Arnold (1960) et Lazarus (2001) et explique que la décision constitue un jugement qui n'intervient pas fortuitement, mais qui vient bien évidemment après une délibération qui constitue une *appréciation* faite par le traducteur des éléments mis en jeu. Nous entendons par appréciation, une estimation, un jugement sur la valeur, et nous entendons par valeur l'ensemble des concepts, des idées et des valeurs d'un individu, à travers lequel il conçoit et perçoit les choses du monde entier. Selon Graves (1914-1986) les systèmes de valeurs sont des « *états d'esprit* », des « *structures organisatrices* » agissant à l'intérieur d'un système, le traducteur en l'occurrence, qui provoquent une manière de voir, de concevoir, de penser et déclenchent des prises de décision*. Pour elle « *l'émotion est un outil pour la décision* » puisque « *nos décisions dépendent beaucoup de ce que nous percevons, de ce que notre cerveau échantillonne dans le monde et de la façon dont il met en relation les objets perçus avec le passé.* » (Berthoz, 2003, p 347).

Elle conclut en s'appuyant sur les propos de Berthoz (2003, p. 307) « *décider, c'est établir un équilibre délicat entre la puissance de l'émotion et la force de la cognition* ».

En résumé, elle propose un schéma représentant selon sa vision, le processus de traduction s'articulant autour de la décision régie par l'affect que nous reproduisons ci-dessous horizontalement:

Figure N° 2. Processus de traduction selon la théorie décisionnelle
 Source: Durieux Christine, 2007, p. 53



La théorie de décision se profile comme un outil ou plutôt un prisme décomposant la complexité des opérations mentales suscitées au cours de l'acte traductif, elle a pour objectif expliquer de manière scientifique comment fonctionne le système cognitif chez le traducteur en temps réel, d'une part, et proposer des stratégies ou un savoir-faire face aux situations de blocage auxquelles se heurte le traducteur qui se trouve en situation de faire acte de sélection, de choix et de décision.

3. Du jeu de mots dans la traduction

« *Lorsqu'on parle de jouer avec ou sur les mots, c'est par opposition à leur emploi essentiellement référentiel* » (Henry, 2003, p. 7). Cette particularité des jeux de mots rend la tâche du traducteur de plus en plus difficile.

La dichotomie (fond-forme), soit l'aspect sonore (forme) véhiculant un sens (fond), composant les jeux de mots, est-elle l'effet d'un accident de langue ou relève-t-elle de la créativité de l'auteur ? De ce fait, en matière de traduction, cette incidence serait-elle décidée par l'intraduisibilité de ce type de génie de la langue ou pourrait-elle être rattrapée par l'inventivité du traducteur ?

Avant d'aller dans le vif de la question de l'intraduisibilité ou de l'inventivité en matière des jeux de mots, appelant le traducteur à prendre une décision majeure : traduire ou rebrousser chemin, nous nous interrogeons sur les caractéristiques des jeux de mots, leur mode de fonctionnement et leurs enjeux et défis en traduction.

3.1. Vers une classification des jeux de mots

D'emblée, D. Gorlée voit que la langue est une activité ludique, une activité d'un système ouvert, donc les jeux du langage sont une forme d'action (*play*) et cela explique le fait que la partie créative du processus de la traduction ne peut pas être apprise de façon traditionnelle. (Gheorghita, 2013, p.264).

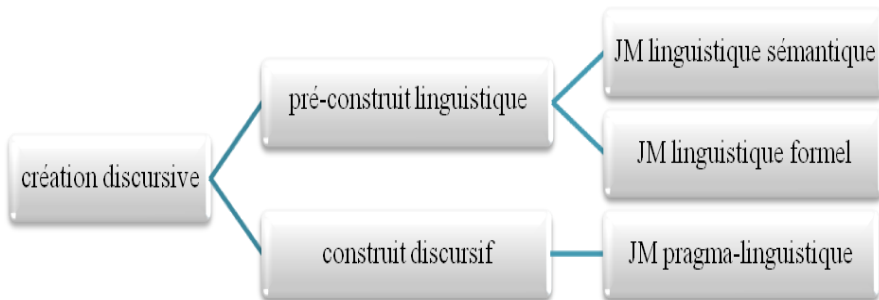
Du moment qu'il s'agit du jeu *avec* ou *sur* les mots selon la définition de J. Henry, deux particularités doivent être prises en considération:

a) l'existence d'une structure duale qui donne lieu à une double lecture, ce que veut dire que le jeu se focalise sur l'aspect linguistique et dont la solution se trouve dans le jeu lui-même.

b) la présence d'un jeu au niveau de l'encodage et du décodage garanti par un ensemble de transformation qui protège des constantes, les invariances permettant de reconstituer les deux contreparties qui régissent tout jeu de mots, ce que dépasse largement l'aspect linguistique et va au-delà de l'aspect ludique du jeu lui-même. (Burbea, 2015, p. 2).

De son côté, Salah Mejri (2003) définit les jeux de mots comme « *toute création discursive à visée ludique qui implique le système linguistique dans ce qu'il a de préconstruit* ». Son postulat distingue deux types de cet usage discursif particulier générant des jeux de mots que nous interprétons sous forme du schéma ci-dessous :

Figure N° 3. Typologie des jeux de mots selon M. Salah



Source : Salah Mejri, 2000

Salah Mejri entend par construit discursif tout jeu de mots pragma-linguistique situé en dehors des formes linguistiques, produit par le contexte et intelligible par le fait-même du contexte, par contre, le pré-construit linguistique est « *le signe linguistique dans ses deux dimensions signifiantes (formelles) et signifiées (sémantiques)*. Ainsi,

le pré-construit serait la fixation du conceptuel dans la langue. » (M. Salah, 2003. Cité par Codleanu & Vlad, 2011, p. 106).

Il s'avère que les deux définitions ci-dessus s'entrecroisent à la distinction des deux catégories majeures des jeux de mots, cela permet d'avoir une idée globale de la façon dont ils se proposent, parce que si l'on pense les traduire, il faut tout d'abord apprendre à s'en faire une idée, à les connaître, dans la mesure où un traducteur non averti peut les passer inaperçus. Or, avoir une idée générale sur les jeux de mots ne suffit pas pour les appréhender ou en faire objet de traduction, il faut apprendre à les identifier comme phase importante, vu leur diversité tel qu'il est mentionné dans la définition des jeux de mots dans sa version arabe sur la langue de Nizar Abdallah Khalil Eddamour:

« يعتمد بعض الأدباء إلى عكس الألفاظ، أو استخدام لفظ قريب، ليوهم السامع بمعنى جديد (...) فهو هنا يتلاعب بالألفاظ، فيجد في اللغة اتساعا واضحا من خلال الاشتراك اللفظي، أو الجناس، أو الطباق، أو أساليب التورية والتعريض والكناية، مما يوصل إلى ما يمكن أن يسمى الأسلوب الرمزي في السخرية والفكاهة بالآخرين، فهي في مجملها أساليب ترتبط ارتباطا واضحا باللغة، وطريقة توصيل الفكرة، كأن يختصر العبارة، أو يضيف إليها، أو يبديل الكلمات المكوّنة لها، أو ينحت بعض ألفاظها، أو يعبث بإعجامها » (2005, p. 40).

A cet égard, des travaux de valeur ont été consacrés à la classification des jeux de mots en vue d'en élaborer une typologie facilitant leur identification, leur compréhension et par la suite leur traduction.

Citons en premier lieu Mejri Salah qui propose une classification basée sur le processus-même de traduction des jeux de mots, c'est-à-dire, il les répertorie en fonction de leur degré de traductibilité, ce qui donne les deux catégories citées ci-dessus dans sa définition des jeux de mots : le construit et le pré-construit.

Selon lui « *un jeu de mot basé sur le construit qui est parfaitement traduisible sans que la dimension ludique soit touchée par le transfert d'une langue à une autre.* » (Mejri, 2003) ; le pré-construit sémantiques qui génère des jeux de mots sur le signifié, la polysémie en est l'exemple type, donne lieu à la créativité en

traduction ; et enfin le préconstruit formel qui génère des jeux de mots sur « *le signifiant et toutes les manipulations à quelque degrés que ce soit impliquant la dualité du jeu de mot.* » (Mejri, 2003) qui selon lui reste hors de la portée de la traduction. (Codleanu & Vlad, 2011).

Jacqueline HENRY, quant à elle, et dans son ouvrage *la traduction des jeux de mots*, propose une classification des jeux de mots compte tenu de leur fonction dans le contexte verbal et situationnel ainsi que leurs effets sur le destinataire (Burbea, 2015), ce qui a engendré trois catégories : la substitution, l'enchaînement, la permutation (l'inclusion).

3.1.1. La substitution

Nous entendons par substitution le fait de remplacer quelque chose par une autre, ce qui est le même principe des calembours représentant cette catégorie de jeux de mots, qu'ils soient sémiques ou phoniques, implicites ou explicites ou encore avec ou sans allusion (complexes). Le fait que les calembours contiennent des éléments plurivalents** intentionnellement exploités par son émetteur, il y lieu de jeux de mots ayant trait aux homophones (ex : ver/verre), aux homonymes (ex : une boucle/il boucle), aux paronymes (ex : pelle/belle), aux synonymes (ex : chaise/siège) et aux antonymes (ex : long/court). (Henry, 2003). Les exemples qui suivent serviront d'illustration :

(1) substitution homophonique:

Il a porté comme l'ensemble des joueurs une crêpe noire. (Le canard enchaîné, n° 4917 du mercredi 21 janvier 2015, p. 6, Rue des petites perles. In Popineau, 2015, p. 47).

La dimension ludique est tangible dans l'homophonie du mot *crêpe* qui est la galette préparée à base de farine d'œufs et du lait, et *crêpe* le brassard, insigne ou bande de drap noir porté ou arboré en signe de deuil, et cela laisse imaginer les joueurs de foot, une crêpe écrasée sur la figure. (Popineau, 2015, p. 48)

(2) substitution paronymique:

Take care of the sens and the sounds will take care of themselves.

Le jeu de mot est évident au niveau phonétique (sens/sounds) basé sur un proverbe (take care of the pence and the pounds will take care of themselves). (Regattin, 2008, p 4 In Codleanu & Vlad, 2011, p 110)

(3) substitution homophonique (التورية) comme dans le vers arabe:

أقول وقد شئنا إلى الحرب غارة *** دعوني فإني أكل العيش بالجين

Le jeu porte sur l'expression (أكل العيش بالجين) qui est polysémique, dont la première signification est « manger du pain tartiné au fromage », mais cette expression est utilisée dans son sens propre pour connoter une autre signification qui peut être traduite par « s'habituer à vivre dans la lâcheté (contraire de bravoure) ».

3.1.2. L'enchaînement

Henry entend par jeux de mots par enchaînement un « agencement, (une) combinaison de choses formant un tout ou une suite ; une liaison ; une connexion d'objets qui sont entre eux dans un rapport mutuel ». Ils jouent sur des figures rhétoriques comme la répétition ou la concaténation. (2003, p. 20). Dans cette catégorie elle cite: les fausses coordinations, enchaînement par homophonie, enchaînement par écho, enchaînement par automatisme et aussi les charades à tiroirs. (Idem, p. 21). Les exemples qui suivent serviront d'illustration :

(1) enchaînement par homophonie:

Des messages, des mets sages, des massages (Henry. 2003, p. 20)

Qui joue sur des sonorités dans une combinaison syllabique et rythmique.

(2) fausse coordination:

Flamingoes and mustard both bite.

Un enchaînement lexical basé sur la polysémie du verbe (bite).

(3) enchaînement par homophonie (الجناس التام) dans le vers :

ودارهم ما دمت في دارهم *** وأرضهم ما دمت في أرضهم

Le jeu de mot porte sur les deux couples homophones : (دارهم/دارهم) dont le premier mot est le verbe (دارى) à l'impératif, qui peut être traduit par le verbe (s'adapter), quant au deuxième qui est un nom (الدار), peut être traduit par (chez-eux); le deuxième couple (أرضهم/أرضهم) dont le premier mot est le verbe (رضى) qui peut être traduit par le verbe (complaire), le deuxième, quant à lui, est un nom (أرض), terre ou territoire en français.

3.1.3. La permutation ou l'inclusion

Cette catégorie renferme tout jeu de mots par permutation de phonèmes ou de lettres, soit des métoplasmes par permutation. (Henry, 2003, p. 21). En d'autres termes, c'est l'inversion de l'ordre des syllabes, des lettres ou des mots qui, modifiant le sens, produit des phrases burlesques ou grivoises (Larousse), comme dans l'exemple un acteur qui devrait dire : « Sonnez, trompettes ! », s'écria : « trompez, sonnettes ! ».

Dans cette catégorie, Henry cite les anagrammes, les palindromes, les contrepèteries, les verlans et les acrostiches, auxquels se rajoutent des JM sur les acronymes, JM par interpolation qui donne les **mots-sandwichs** et les **mots-valises**. (Henry, 2003). Les exemples qui suivent serviront d'illustration:

(1) Contrepèterie:

Un sot p^hâte/un pot s^hale et dans une folle à la messe/ une molle à la fesse.

Les inversions dans les deux exemples changent le sens dans chaque phrase en y ajoutant un effet extravagant.

(2) contrepèterie avec déformation :

Shady Arabia and the Desert Fix (n° 1375, 2 octobre 2014 cité par Popineau, 215, p. 50)

Shady Arabia, littéralement « Arabie pourrie », se réfère phonétiquement à Saudi Arabia, Arabie Saoudite, et la coordonne à *desert fix*, qui est une déformation phonétique de *desert fox*, le fennec, *fix* peut avoir de nombreux sens dont celui de réparation ou de trucage.

(3) **mots-valises** comme dans (النحت) :

« وعندما أراد أبو العيناء أن يسخر ممن سخروا منه قام بنحت الألفاظ، حيث قال له أبو عبد الله المرزبان: "يا أبا عبد الله لم لبت جُبَاعَة؟ قال: وما الجُبَاعَة؟ قال: التي بين الجُبَّة ودِرَاعَة، فقال أبو العيناء: ولم أنت صَفْدِيم، قال: وما الصَفْدِيم؟ قال الذي ليس بصفعان ولا نديم، فوجم لذلك، وضحك أهل المجلس » (أبو سويلم، ص 193، (Nizar Abdellah, 2005, p. 41 cité par

Il s'agit de deux néologismes (جُبَاعَة) et (صَفْدِيم) formés chacun de télescopage et d'emboîtement de deux termes. Freud les décrit comme étant « *une condensation accompagnée de la formation d'un mot-mixte* » en citant son exemple de *famillionnaire*. (Henry, 2003).

Il importe de souligner que la frontière entre ses trois types de jeux de mots est subtile comme le signale J. Henry (2003), dans la mesure où il peut y avoir des combinaisons entre les différents types de jeux de mots, ou encore la déformation lexicale d'expressions idiomatiques, de proverbes ou de noms propres, ce qui donne naissance à des jeux de mots complexes, à leur égard M. Salah dit que « *dans leurs différentes occurrences, les jeux de mots sont le résultat de diverses et surtout complexes techniques et donc, la frontière entre différents types de jeux de mots n'est pas étanche.* » (S. Mejri, 2003. Cité par Codleanu & Vlad, 2011, p. 107).

Tout ce que vient d'être analysé plus haut, définition et typologie, ne traite les jeux de mots que dans leur dimension linguistique. Or, les jeux de mots sont tributaires à côté des codes linguistiques, d'autres codes relevant du culturel et de l'humour.

A côté de leur fonction ludique, certains jeux de mots à l'instar de ceux misant sur la substitution (polysémie, homophonie, etc.) suscitent le rire, le sourire ou au moins la sympathie ; cette réaction se manifeste après leur assimilation au niveau du cerveau. Ce dernier traite les jeux de mots en sollicitant ses deux demi-sphères gauche et droite ; la demi-sphère gauche qui est responsable du traitement de la langue, s'occupe du décodage linguistique desdits jeux de mots, la demi-sphère droite, intervient pour révéler leur double lecture^{***}. Cette collision entre l'attente de quelque chose et le paradoxe véhiculé par le jeu de mots provoque le rire. (Scientific American, 2016). A cet égard, J. Henry (2003, p. 36) affirme que les jeux de mots touchent

l'esprit « ce qui va de la pure jouissance *intellectuelle* à l'*émotion* qui s'exprime physiquement par le sourire ».

Il est à noter que l'humour entretient une relation très étroite avec la culture, dans la mesure où chaque culture a sa manière de rigoler, ce qui relève de la dimension culturelle d'une langue ou une autre. Nous entendons par dimension culturelle tout ce qui a trait aux référents socioculturels partagés par un groupe le différenciant d'un autre, c'est l'ensemble des croyances, des valeurs, des codes conceptuels se traduisant en signes comportementaux (langage, gestes, vêtements, etc.). Un jeu de mots engage toujours l'aspect culturel de la langue dans laquelle il est joué, et cela pose des problèmes de traduction, notamment si l'on joue sur les signifiants (la forme des mots), comme dans l'exemple arabe :

طرقْتُ البابَ حتَّى "كلَّ متني" / ولما كلَّ متني كلمتني
 قالت يا إسماعيل صبراً / فقلتُ يا "أسماء" عيلٌ صبري !

Un jeu de mot complexe, dans lequel il y a une substitution paronymique dans ("صبرا/صبري") et (فقلت/فقلت), un enchaînement par homophonie dans ("كلَّ متني/كلمتني") misant sur la polysémie de la prononciation des deux transcriptions et encore la manifestation de l'aspect culturel dans les deux prénoms arabes, féminin (أسماء) et masculin (إسماعيل), ce qui constitue une vraie situation-problème au traducteur. Dans ce cas là, pourrait-il reproduire un jeu de mots dans une autre langue rendant toutes les manifestations linguistiques et culturelles (les prénoms) que celui à traduire ? Ou opterait-il pour l'emploi d'autres noms propres de la culture dans laquelle il traduit en produisant les mêmes effets du jeu de mot à traduire ? A ce stade, la première décision que doit prendre un traducteur porte sur l'inventivité ou l'intraduisibilité du jeu de mot.

4. Inventivité ou intraduisibilité

Beaucoup de traducteurs rechignent à la traduction des jeux de mots en prenant une décision hâtive : c'est de l'intraduisible ! Beaucoup d'entre eux ne se rendent compte même pas de l'existence d'une telle pratique langagière dans le texte qu'ils traduisent, d'autres les prennent pour des accidents de langue qui ne peuvent avoir d'équivalents dans la langue cible, notamment quand il s'agit de

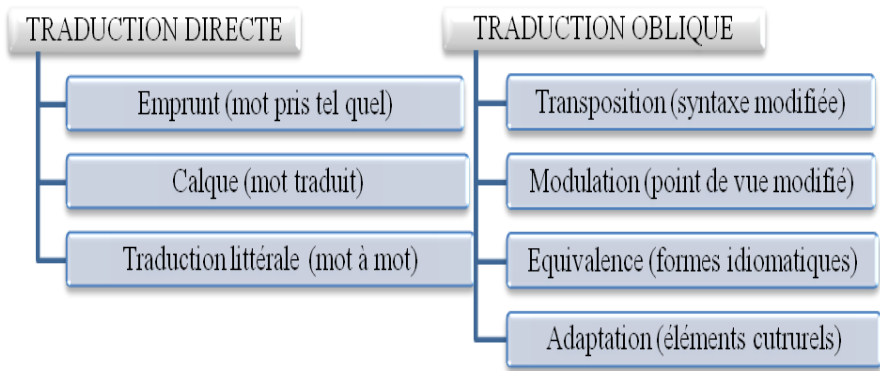
langues lointaines comme le français et l'arabe, en somme, les traducteurs et les théoriciens de la traduction ont « *la conviction, notamment, que les jeux de mots se montrent résolument réfractaires à la traduction.* » (Quillard, 2001, p. 117. Cité par Burbea, 2015, p. 6).

J. Henry s'oppose au point de vue que les jeux de mots sont intraduisibles. Elle explique que les partisans de l'impossibilité de traduction des jeux de mots, ont pris une pareille décision parce qu'ils méconnaissent la notion même des jeux de mots, ils méconnaissent aussi ce que c'est la traduction, qu'ils ont négligé le fait que les langues évoluent, qu'elles coexistent et qu'elles empruntent l'une de l'autre.

Enfin, elle conclut que « *seule la prise en compte de la fonction d'un jeu de mot ou d'autres jeux propres à l'écriture poétique et de leurs effets sur les lecteurs peut permettre de se détacher du piège des significations des mots. La recherche de l'effet de sens – qui ne doit pas être confondu avec un effet de contenu, puisqu'il concerne la globalité du notionnel et de l'émotionnel, doit lever tous les obstacles à la traduisibilité des jeux de mots.* » (Henry, 2003, p. 110). Dans sa conclusion, J. Henry juge que les jeux de mots prêtent à traduire, si l'on prend en compte deux éléments importants : la fonction et l'effet de sens.

Traduire après avoir cherché la fonction du texte objet de la traduction et le sens qu'il véhicule et qu'il faut reproduire, mène à adopter une démarche traductionnelle dite l'approche fonctionnaliste découlant de l'approche cibiste qui forme une dichotomie avec l'approche sourcière, que nous devons aux travaux menés par Vinay et Darbelnet (1958) dans *Stylistique comparée du français et de l'anglais*, où ils ont proposé sept procédés de traduction, se répartissant en trois pour servir ceux adoptant une approche sourcière et quatre pour ceux adoptant une approche cibliste (fonctionnaliste) dans leur opération de traduction, et que nous reproduisons sous forme du schéma ci-dessous:

Figure N° 4. Les procédés de traduction



Source: Joëlle Popineau, 2017, p. 43 (Adapté)

Le traducteur qui décide traduire les jeux de mots peut se servir de l'un de ces procédés à chaque fois confronté à un obstacle produit par la présence d'un jeu de mots, mais qu'il adopte l'une ou l'autre approche.

Le calque ou l'emprunt par exemple, semblent être la meilleure solution dans des situations de blocage telle que les mots-valises ou les néologismes et les noms propres qui ne peuvent être traduits mais juste empruntés ou calqués, comme dans les exemples précédents: (جُبَاعَة), (صفديم), (أسماء) et (إسماعيل).

Dans d'autres cas, et selon une approche fonctionnaliste, l'équivalence ou l'adaptation s'avèrent la solution la plus opportune pour le jeu de mot dans l'exemple emprunté à Rachid Boudjedra dans son œuvre *Prise de Gibraltar* traduite de l'arabe معركة الزقاق par Antoine Moussali :

" لم ينس معشر الزملاء ... يرشقونه بوابل من السخريات ويتهكمون هاتقين بابا سميينة بابا عجينة ... بابا عجينة بابا سميينة ... زملاؤه لا يرحمونه بابا عجينة معمر بالطميينة ... بابا عجينة وكال الطميينة ... بابا سميينة وكال الروينة". (رشيد بوجدره، 1986، ص 23).

Il s'agit d'un jeu de mot complexe construit sur la sonorité dans les couples (عجينة/سميينة), (عجينة/طميينة) et (طميينة/روينة), constituant des

expressions relevant du dialecte algérien employées pour se moquer de quelqu'un de gros et gras avec une faim violente, en plus de l'aspect culturel que renferme les deux mots *طمينة* et *روينة*.

Le traducteur Antoine Messali traduisant dans le français, décide de ne pas rebrousser chemin et solliciter son bagage cognitif pour trouver une solution au problème de traduction auquel il se heurte. En y fouillant, il exploite cette image exagérément caricaturale que les français se font du personnage italien gros mangeur de pâtes et amateur inconditionnel de glaces, il a même amené son texte à reproduire le même jeu de sonorité semblable à celui de l'original. (Tassit & Hantabli, 2019, p. 178), le rendant de cette manière:

« N'ayant jamais oublié non plus les sarcasmes de ses petits copains le poursuivant ... **Bouffeur de macaroni et de gelati** ... Les enfants sont impitoyables **Baba Patata plein de farine jusqu'aux narines** ... **Baba patata plein de farine jusqu'aux narines, plein de graisse jusqu'aux fesses.** » (A. Messali, 1987, p. 43).

Un tel exemple reflète par excellence le sens dans lequel part J. Henry et aboutissant à sa conclusion. Le traducteur ayant analysé la fonction et l'effet de sens dans le jeu de mots auquel il a affaire, lui a permis de surmonter la décision d'intraduisibilité. Au contraire, il se range dans la catégorie de créativité, dans la mesure où il a rendu un jeu de mots impliquant la même fonction que le jeu de mots en arabe et produisant le même effet sur le lecteur français, lui permettant même de se détacher du piège des significations des mots comme *طمينة* et *روينة* ou encore *بابا عجينة*.

Il est indéniable qu'il y aurait lieu de perte en traduction des jeux de mots, certains mots et expressions ou même formes syntaxiques figées ne pourront jamais trouver leurs équivalents dans une autre langue donnée et entrent foncièrement dans la catégorie de l'intraduisible, dont la meilleure solution seraient une traduction qui efface entièrement le jeu de mots.

Avant de conclure, revenant encore une dernière fois sur la conclusion de J. Henry, là où elle a fait une discrimination entre l'effet de *sens* qui vient d'être expliqué, et l'effet de *contenu*, qui relève du jeu de mots dans sa globalité, précisant que ce dernier (l'effet de

contenu) concerne la globalité du *notionnel* et de *l'émotionnel*. L'effet de contenu qui se montre encore énigmatique dans l'opération de traduction des jeux de mots en particulier, peut être soumis à la théorie décisionnelle, vu leur affinité. La théorie décisionnelle appelée aussi la théorie de jeu s'intéresse à expliquer le processus de traduction d'un point de vue cognitif, particulièrement lors de la lecture (compréhension-déverbalisation), la manière dont sont analysées les données par l'esprit (le notionnel) à l'aide de l'affect (l'émotionnel) de l'être traduisant permettant une négociation de sens et de stratégies traductionnelles avant de faire choix ou de prendre décision, pourrait lever tout obstacle empêchant la partie opiniâtre à la traduction des jeux de mots.

5. Conclusion

Dans cette réflexion nous avons tenté d'argumenter l'efficacité de la théorie décisionnelle dans la compréhension de la traduction en tant qu'opération mentale et son utilité dans la résolution des problèmes lors de la transposition d'un texte d'une langue à une autre. Le chemin lui est pavé par la théorie interprétative de la traduction, la théorie de décision, tout comme la théorie interprétative, met le traducteur au cœur de l'opération de traduction, et explique les mécanismes par lesquels le traducteur reçoit l'information, la traite avant de prendre décision.

La décision de la traductibilité ou de l'intraductibilité s'avère difficile lorsqu'il que l'on manipule la forme orale ou écrite des mots, leurs significations ou les deux ensemble comme dans les jeux de mots. A chaque langue sa façon de jouer avec ou sur les mots, et à chaque jeu de mots une stratégie de traduction décidée après l'exploration du bagage cognitif, l'exploitation des données (le contexte dans notre étude), la négociation (du sens, de l'approche à adopter et les procédés à investir), le tout mise à l'appréciation aiguillée par le mode « émotion ».

La théorie de la décision s'avère astucieuse pour le traducteur, dans la mesure où elle écarte toute ambiguïté brouillant le texte à traduire, ou au moins aide le traducteur à décider de faire appel à sa virtuosité, son talent et son inventivité.

Notes:

* Source : <http://www.ressourcesintegrales.com/2010/05/a-la-decouverte-des-systemes-de-valeurs>.

** « Un mot, une expression ou une phrase présente donc une plurivalence lorsqu'à un (ou des) signifiant(s) unique(s) correspondent à plusieurs significations laissées volontairement coprésentes ». (Henry, 2003, p 29)

***C'est nous qui traduisons.

Références / References

- عبد الله الضمور (2005)، السخرية والفكاهة في العصر العباسي حتى نهاية القرن الرابع هجري، رسالة دكتوراه في الأدب، جامعة مؤتة، الأردن.
- Scientific American للعلم. (2016). كيف يستوعب الدماغ التلاعب بالألفاظ. عن روني جاكوبسون. بنك المعرفة المصري. <https://www.scientificamerican.com/arabic/articles/from-the-magazine/your-pun-divided-attention-how-the-brain-processes-wordplay> 2019/03/25 اطلع عليه بتاريخ
- Burbea, G. (2015). Enjeux de la traduction des jeux de mots. Bulletin Philosphy and cultural studies, série 4, Vol.8, n° 2.
- Codleanu, M. & Vlad, M. (2011). Enseigner la traduction des jeux de mots présents dans les titres média. Synergies Roumaines, n° 6. pp. 105-114.
- Collard, L. & Fantoni, C. (2008) in Université PARIS Descartes, cours de théorie des jeux.
- Dancette, J. & Halimi, S. (2005), la représentation des connaissances: son apport à l'étude du processus de traduction. Meta, 50(2), 548-559. <https://doi.org/10.7202/010999ar>. p.p. 548-552.
- Diop, O (2003). Traduction: déverbalisation-reformulation. Université Caen Basse Normandie. In (Seleskovitch, 1963: 35)
- Durieux, Ch. (2007). L'opération traduisante entre raison et émotion. In Meta, (52)1, 48-55, <https://doi.org/10.7202/014720ar>.

- Durieux, Ch. (2009). Vers une théorie décisionnelle de la traduction. Revue LISA, vol VII-n 3.
- Gémar, J.C. (1995). Traduire: l'art de l'interprétation. Ottawa.
- Gheorghita, E. (2013), La sémiotique et le jeu de traduction. In La Francopolyphonie, Université libre internationale de Moldova. Vol 1. n°8.
- Guidère, M. (2008). Introduction à la traductologie: penser la traduction: hier, aujourd'hui, demain, Bruxelles.
- Henry, J. (2003). La traduction des jeux de mots. Presses Sorbonne Nouvelle. Paris.
- Levy, J. (1967) in Logos group, (2008) théorie des jeux. [Http://courses.logos.it/plscourses/linguistic](http://courses.logos.it/plscourses/linguistic). Consulté le 23/03/2019.
- Popineau, J. (2015). Traduire les jeux de mots et calembours de journaux satiriques – Le Canard enchaîné et Private Eye. Traduire (en ligne), 232/2015.
- Salah, M. (2003). Traduire les jeux de mots : une approche linguistique. In traduire XXIème siècle. Tendances et perspectives, Université de Tessalonique.
- Seleskovitch, D. (2009). Vers une théorie décisionnelle de la traduction. La revue LISA/LISA e-journal, Vol II, n° 3.
- Tassit. A. & Hantabli, F.Z. (2019). La littérature arabe vue à travers le prisme d'une traduction étrangère : traduction de l'intertexte culturel dans la prise de Gibraltar de Rachid Boudjedra. Knowledge and translation, n° 11, Marrakech.