

ENJEUX LINGUISTIQUES ET CULTURELS DE LA TRADUCTION DES JEUX DE MOTS DANS LES TITRES DES ARTICLES DE PRESSE

Maria RĂCILĂ, *étudiante, Faculté des Lettres,
Université d'État „Alecu Russo” de Bălți*

Coordonnateur scientifique: Lucia BALANICI, *asist. univ.*

Rezumat: *Jocurile de cuvinte au devenit destul de frecvente în discursul mediatic, în special în titlurile articolelor sau în textul unui articol de presă din domeniul politic, economic, cultural sau sportiv, unde imaginația autorilor pare să ia amploare. Aceste jocuri lingvistice au la bază expresii, construcții sintactice fixe, figuri de stil care conferă textului ambiguitate. Sensurile duble și ambiguitățile, uneori foarte subtile, rămân adesea nepercepute de către cititori, sau, dimpotrivă, cititorii par să fie intrigați de această ambiguitate și de aceste capcane lingvistice, care oferă textului o nuanță umoristică, comică sau ironică. În acest articol ne propunem să analizăm specificul și particularitățile de funcționare și manifestare a jocurilor de cuvinte în articolele de presă, precum și strategiile de traducere a jocurilor de cuvinte în titlurile articolelor de presă.*

Cuvinte-cheie: *joc de cuvinte, articol de presă, strategie de traducere, discurs mediatic, ambiguitate, titlu.*

Les jeux de mots font partie de la vie courante et on peut les rencontrer dans plusieurs domaines, que ce soit la littérature, le journalisme, la publicité ou bien, évidemment, la communication orale quotidienne.

Le jeu de mots est conçu comme une catégorie particulière des jeux d'esprit portant sur le langage, l'étymologie même du mot jeu (du latin *jocus*), renvoyant à la plaisanterie et au badinage. Par ailleurs, presque toutes les définitions données à cette notion soulignent le caractère équivoque, d'amusement et de gratuité de ces formes insolites de manipulation des mots et des sonorités. Mais, si gratuit qu'il soit, le jeu de mots tel qu'il est pratiqué par les écrivains est toujours investi de fonctions littéraires: expressives, critiques, satiriques, ironiques, etc. Et même s'il a un caractère essentiellement ludique, il est loin d'être toujours innocent [10, p. 57]. Dans son ouvrage *Les jeux de mots*, le linguiste Pierre Guiraud tâche de définir le jeu comme «Une activité qui présente un ou plusieurs caractères de jeu: gratuité, futilité, bénignité, facilité» [6, p. 7-8].

La linguiste française Marina Yaguello soutient que «le jeu de mots suppose une acquisition correcte du code, sous-tend cette acquisition, puis s'appuie dessus. Celui qui possède mal la langue en joue mal» [11, p.13].

Salah Mejri définit le jeu de mots comme «toute création discursive à visée ludique qui implique le système linguistique dans ce qu'il a de pré-construit» [Salah Mejri, *apud* 3, p. 106]. Régis Boyer en donne la définition suivante: «En règle générale, il y a un jeu de mots quand un sens second vient se superposer au premier, porte ouverte aux allusions perfides, à la satire, à l'ironie, à l'humour,

à l'absurdité ou tout simplement à l'humeur. En ce sens, un jeu de mots est rarement gratuit; il tient avant tout de l'ironie, parce que, comme elle, il est chargé de faire entendre plus qu'il ne dit expressément» [Boyer, *apud* 7, p. 75].

«Les jeux de langage sont fréquents au sein du discours médiatique et particulièrement dans les titres d'articles des quotidiens, où l'imagination semble être au pouvoir. Ces jeux linguistiques reposent sur des expressions et des constructions syntaxiques figées» [9, p.2].

Le jeu de mots se compose toujours d'un double sens et conduit le lecteur à refuser le sens superficiel et à chercher le sens second «caché derrière». Il y a jeu de mots lorsque l'usage de certains mots les fait s'écarter de leur emploi purement référentiel. Il y a beaucoup de jeux de mots fondés sur une référence implicite à un figement, qu'il soit simple lexie composée, expression figée, proverbe ou encore paroles célèbres d'un discours, d'un livre, d'un film ou d'une chanson, événement historique connu de tous, etc. Et de la même façon que l'on parle de détournement de proverbes, il peut y avoir dans la création de certains jeux de mots des détournements de ces expressions figées. En fait, tout jeu de mots est une allusion, selon Gérard Genette, et plus spécifiquement allusion ludique basée sur un double sens [Genette, *apud* 1, p. 153]. Selon le linguiste, ces manipulations intentionnelles des mots n'ont pas toutes le même but ni le même effet.

Maryse Privat soutient qu' «il y a une différence d'ampleur entre les jeux de mots présents dans la littérature (poids de la fonction poétique dans le texte, recours à des figures différentes, etc.) ou dans la presse. Les anagrammes, acrostiches, bouts rimés, mots-valises, calembours et autres mots d'esprit ont plutôt une portée poétique. La véritable vedette des jeux de mots dans la presse, et particulièrement dans les journaux, est le calembour, jeu sur les mots qui constitue de loin la forme la plus fréquente, qu'il s'agisse de calembours phoniques ou sémiques» [9, p. 2].

Dans son ouvrage «Les jeux de mots dans la presse française et leur traduction en espagnol», la chercheuse Maryse Privat affirme aussi que «les jeux de mots dans un texte de presse représentent des instruments d'écriture mais il s'agit d'un simple jeu linguistique. Leur but est exclusivement ludique; c'est un clin d'œil lancé au lecteur. C'est aussi une sorte d'accroche (comme le slogan publicitaire ou le titre d'un article qui constituent aussi un usage particulier du code linguistique) dont le but est d'attirer l'attention du lecteur, d'attiser sa curiosité afin qu'il ait envie de lire la suite, de l'inciter à lire plus: le chapeau et l'article lui-même, autres unités textuelles du journal. Le jeu de mots vise à faire sourire, parfois avec une pointe d'ironie ou de moquerie, voire de sarcasme et il aide à établir un décalage entre l'événement évoqué et le point de vue du journaliste» [9, p. 3].

Parfois aussi, le jeu de mots peut avoir une valeur identitaire pour le journal et constitue en quelque sorte une marque, une signature du journal si les jeux de mots y sont fréquents. C'est surtout le cas des hebdomadaires *Charlie-Hebdo* et *Le Canard enchaîné* où les jeux de mots constituent un trait significatif et dis-

tinctif par la multiplication des calembours et des jeux de langage, non seulement dans les titres mais dans le texte même des articles. C'est le cas également, bien que dans une moindre mesure, pour les journaux *Le Monde*, *Le Temps*, *Le Figaro* et *Libération*.

Les jeux intertextuels donnent à l'actualité une dimension et un dynamisme le situant en dehors de l'académisme ambiant. Cette tonalité d'ensemble humoristique révèle de la part de la rédaction une volonté évidente de rendre l'actualité plus signifiante en lui donnant du relief et en instaurant avec les lecteurs une certaine connivence du fait qu'ils se retrouvent dans un espace commun [9, p. 5].

Un autre point significatif à signaler concernant les jeux de mots est qu'ils activent, au sein du texte journalistique, la mémoire inter-discursive du lecteur. Il y a un jeu intertextuel dans la mesure où il est fait allusion à un énoncé antérieur qui sert de feed-back à l'assise du jeu de mots. Le journaliste, par son clin d'œil, semble vouloir capter les connaissances linguistiques et culturelles de ses lecteurs. Ce clin d'œil de complicité repose sur une condition primordiale: que le destinataire saisisse le jeu de mots, l'allusion. Les jeux de mots font appel à un savoir partagé, d'où la complicité, le clin d'œil. Dans ce contexte, les jeux de mots sont dans une étroite liaison avec le contexte socio-public [4, p. 140].

La chercheuse Elena Dragan considère que «les jeux de mots sont dans une étroite liaison avec le contexte socioculturel. Par exemple, pour saisir le message du calembour, il est indispensable que les citoyens utilisent un code commun, qu'ils soient des complices en opinions, en mentalité, en expérience. Si l'interlocuteur ne partage pas le même univers social, le texte risque de se présenter comme une plaisanterie. C'est-à-dire, il résulte que l'intelligence demandée de l'humour suppose un horizon et un fond communs de culture» [4, p. 141].

Les jeux de langage sont fréquents au sein du discours médiatique et particulièrement dans les titres d'articles des quotidiens, où l'imagination semble être au pouvoir. «Ces jeux linguistiques reposent sur des expressions et des constructions syntaxiques figées» [9, p. 2]. Le jeu de mots se compose toujours d'un double sens et conduit le lecteur à refuser le sens superficiel et à chercher le sens second «caché derrière».

En se manifestant plutôt dans le texte de presse, les jeux de mots ont un rôle stylistique et expressif spécifique. En fonction du mécanisme qui se trouve à la base du jeu de mots et à partir des opérations réalisées sur les axes syntagmatique et paradigmatique, on distingue trois grands types de jeux de mots: *par substitution*; *par enchaînement*; *par inclusion*.

Alisa Ionescu, dans son article «*Défis de la traduction des jeux de mots dans la poésie de Jacques Prévert*», considère la classification des jeux de mots, proposée par Pierre Guiraud, comme une des meilleures, basée sur des critères phonétiques, lexicaux et sémantiques. Selon Pierre Guiraud, les jeux de mots les plus fréquemment utilisés dans le texte journalistique sont les *allusions*, les *calembours homophoniques*, *homonymiques*, *graphiques*, les *calem-*

bours par défigement, les calembours paronymiques, les mots-valises, les jeux de mots reposant sur la polysémie, des jeux de mots reposant sur des figures de style telles que la métaphore, la métonymie, le zeugme, l'antithèse, l'allitération, le paradoxe, la paronomase, etc. [7, p. 75].

Un autre procédé qui produit des jeux de mots dans le texte médiatique est appelé encore *défigement* qui consiste dans la déformation d'une expression figée, d'un dicton ou d'un proverbe, mais en même temps il s'agit d'une création originelle. Assez répandu dans le domaine de la presse, surtout dans le cas des titres, ce processus n'est pas facile d'accès, souvent le contexte seul permet de le comprendre, le récepteur doit mobiliser différents savoirs pour le saisir [7, p. 76].

L'étude du jeu de mots en traduction est intéressante à plus d'un titre. D'abord parce que le jeu de mots concentre à lui seul les grandes problématiques de la traduction, étant considérées par beaucoup de linguistes intraduisibles. Le jeu de mots oppose de nombreuses résistances à la traduction. Et s'il n'est pas proprement intraduisible, au moins constitue-t-il une limite à la traduction, soutient M. Mariaule dans son article *La traduction du jeu de mots dans les titres de presse* [8, p. 58].

Les jeux de mots dans les titres d'articles de presse peuvent être difficiles à traduire, car ils impliquent souvent des jeux de sens et de sonorités dans la langue originale. Il est important de trouver des équivalents qui conservent l'effet comique ou percutant du titre tout en étant compréhensibles dans la langue cible. Les traducteurs doivent être créatifs et avoir une bonne connaissance des deux langues pour trouver des solutions de traduction adaptées. Parfois, il peut être nécessaire de sacrifier l'effet comique du jeu de mots au profit de la clarté et de l'exactitude de la traduction.

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

Dans les analyses strictement linguistiques, il est rare qu'on ait recours à la traduction comme outil d'investigation. Mais si on le fait, c'est parce que la traduction permet d'une manière à la fois empirique et évidente de refaire la frontière entre le construit et le pré-construit dans toute réalisation de jeux de mots et trouver des solutions pour leur traduction [2, p. 11].

Depuis longtemps, le couplet traduisabilité /intraduisabilité a constitué le noyau des débats entre les traducteurs et les théoriciens de la traduction. «La

conviction, notamment, que les jeux de langage se montrent résolument réfractaires à la traduction est encore largement répandue» [6, p. 108].

J. Henry dédie un chapitre entier dans son livre *La traduction des jeux de mots*, réfutant fortement les arguments de ceux qui soutiennent l'impossibilité de la traduction des jeux de mots, en employant toute une série d'arguments comme: la méconnaissance de l'évolution des langues, la mauvaise compréhension de la notion même des jeux de mots, la méconnaissance de la traduction. La chercheuse arrive à la conclusion que «seule la prise en compte de la fonction d'un jeu de mots ou d'autres jeux propres à l'écriture poétique et de leurs effets sur les lecteurs peut permettre de se détacher du piège des significations des mots. La recherche de l'effet de sens – qui ne doit pas être confondu avec un effet de *contenu*, puisqu'il concerne la globalité du notionnel et de l'émotionnel – doit lever tous les obstacles à la traduisabilité des jeux de mots» [6, p. 110].

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

Nous avons pris comme exemples tirés des titres des articles du journal le *Canard enchaîné*, analysés dans l'article de Georgiana Burbea «Enjeux de la traduction des jeux de mots». La spécificité des titres de presse réside dans leurs tâches pragmatico-communicatives: le titre a comme but capital de transmettre le contenu essentiel dans l'article dont il se fait le porte-parole, mais aussi de susciter la curiosité du destinataire, en le poussant à aller plus loin, vers la lecture de l'article entier. Dans ce sens, *Le Canard enchaîné* fait très fréquemment usage des jeux de mots pour donner naissance à des titres incitatifs qui vont s'appuyer sur des titres de films ou de livres, de chansons, ou bien sur des structures figées.

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

Au premier regard la paraphrase serait celle-ci: le commandant du «Costa Concordia» a eu le sens des réalités. En deuxième regard: le commandant de «Costa Concordia» s'enfuit de son navire, donc il est allé sur la terre. Cette possibilité de rapprocher le sens littéral et le sens figé permet au locuteur de gérer cette interférence complexe, jamais issue du hasard, mais de la volonté de l'énonciateur. Cette double lecture n'est pas toujours laissée au choix du destinataire. Il existe un nombre d'expressions qui sont là pour aider à un écartement du sens locutionnel, avec lequel le récepteur pourrait être familiarisé, au profit du sens littéral.

Pour traduire ce titre, il ne faut que garder ce double-sens dont il est question dans le texte de départ:

«În timpul operațiunilor de salvare, am fost tot timpul cu picioarele pe pământ».

Par cette traduction isomorphe, pour reprendre le terme de J. Henry, on a affaire à un *transfert par transcodage*, défini par une «égalité» absolue entre le jeu de mots source et le jeu de mots cible. Cette traduction est possible grâce à l'existence de l'expression dans les deux langues, mais aussi de l'existence des deux sens de l'expression dans la langue source et dans la langue cible.

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

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

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

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

«Evenimentele se precipită, Borloo se dezumflă. Carla naște. Este săptămâna dezumflărilor».

Il s'agit dans ce cas, d'une *traduction* appelée *hétéromorphe*, par l'utilisation d'un jeu de mots autre que celui de la langue de départ. Ainsi, le jeu de mots utilisé n'affecte sous aucun aspect la lecture de la traduction. Dans ce cas, on renonce au jeu instauré entre les deux verbes, pour l'utilisation d'un mot argotique mis en relation avec la conclusion du titre. C'est ainsi qu'on crée un autre jeu de mots.

Dans l'exemple suivant,

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

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

La construction de sens de cette lexie présente une dépendance du contexte au niveau du calcul du sens discursif. Autrement dit, la construction du sens dans ce cas s'intègre dans la zone pragmatique. Le nouveau mot ainsi créé

n'aurait aucune valeur sans les connaissances encyclopédiques du destinataire portant sur la situation existante. Ce titre ne semble pas poser des problèmes de traduction insurmontables, même si les stratégies de traductions des néologismes sont assez composites. Dans ce cas, opter pour le calque paraît être la meilleure solution pour arriver à une traduction adéquate:

«*După anunțul surpriză al referendumului, corul celor 26 de europeni: ne-am papandreatat*».

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

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

Dans cet exemple, le slogan joue sur l'ambiguïté issue de la présence des homophones «pose» et «pause», mais aussi sur l'antonymie entre «pose» qui implique l'idée d'action et «pause» qui renvoie au repos. Sa traduction la plus appropriée serait:

«*Între pusul mochetei și pusul perdelelor, trăiască pauza de masă*», qui garde l'antonymie, mais pas l'homophonie.

Dans la traduction de ces exemples, proposés par Gerogiana Burlea, on a pu remarquer que c'est le type de discours ou plutôt le rôle des jeux de mots à l'intérieur de celui-ci peut entraîner telle ou telle stratégie de traduction. Si l'aspect ludique n'est pas prépondérant, comme c'est le cas du discours médiatique, le traducteur peut choisir plus facilement de neutraliser le jeu de mots. Le cas du slogan publicitaire, où le rôle de celui-ci apparaît comme capital, est plus compliqué, car on se penche plus sur la traduction de l'effet ludique, qui n'est pas toujours évidente. C'est ici que le talent du traducteur à réécrire le texte, à adapter se manifeste le plus. Les stratégies de traduction les plus rencontrées dans la traduction des jeux de mots dans la presse sont *la traduction isomorphe, traduction hétéromorphe, le transfert linguistique, la traduction antonymique et le calque*.

Références bibliographiques:

1. BURBEA, Georgiana. «Les jeux de mots – déconstruction et reconstruction de sens». In: *Studia Romanica Posnaniensia*, Adam Mickiewicz University Press, Poznań, vol. XL/1: 2013, p. 149-157. ISBN 978-83-232-2542-3. ISSN 0137-2475. <http://pressto.amu.edu.pl/index.php/srp/article/viewFile/587/509>
2. BURBEA, Georgiana. «Enjeux de la traduction des jeux de mots». In: *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*, Series IV: Philology and Cultural Studies, Vol. 8 (57) nr. 2. 2015, p. 9-14. ISSN 2066-7698. <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A22790/pdf>
3. CODLEANU, Mioara, VLAD Monica. «Enseigner les jeux de mots présents dans les titres médias». In: *Synergies*, Roumanie. nr. 6, 2011. p. 105-114 <http://gerflint.fr/Base/Roumanie6/codleanu.pdf>

4. DRAGAN, Elena. «Les stratégies linguistiques de la formation des jeux de mots dans la publicité». In: *La Francopolyphonie*, nr. 10, vol. 2. Chisinau: ULIM, 2015. p. 138-145 ISSN 1857-1883. <https://drive.google.com/file/d/0B6JRvoQDqLMdMmEwd3F0MEt5X2M/view>
5. GUIRAUD, Pierre. *Les jeux de mots*. Paris: PUF, 1979. ISBN 10: 2130357687
6. HENRY, Jacqueline. *La Traduction des jeux de mots*. Presses Sorbonne Nouvelle, 2003. ISBN 2-87854-248-7 https://books.google.md/books?id=UVsvIHHGbwoC&pg=PA147&lpg=PA147&dq=le+role+des+jeux+de+mots+dans+la+langue&source=bl&ots=OnxEpeBD5M&sig=_lyDwz8jGejDfyIzXYsOoAmny_M&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKEwjJtai--IfaAhWCJVAKHVajC_k4ChDoAQg0MAI#v=onepage&q&f=false
7. IONESCU, Alice. «Défis de la traduction des jeux de mots dans la poésie de Jacques Prévert». In: *Analele Universității din Craiova. Seria științe filologice, Langues et Littératures Romanes*, an. XX, nr.1, 2016, p. 71-86. ISSN 1224 – 8150. https://litere.ucv.ro/litere/sites/default/files/litere/Cercetare/Activitate%20stiintifica/Analele%20Facultatii%20de%20Litere/Anale_franceza_2016.pdf
8. MARIAULE, Michaël. «La traduction du jeu de mots dans les titres de presse». In: *Équivalences*, 35e année, nr. 1-2, 2008. Jeux de mots et traduction. p. 47-70. ISSN 0751-9532. https://www.persee.fr/doc/AsPDF/equiv_0751-9532_2008_num_35_1_1430.pdf
9. PRIVAT, Maryse. «Les jeux de mots dans la presse française et leur traduction en espagnol». In: *La culture de l'autre: L'enseignement des langues à l'Université*. Université de Lyon; La Clé des Langues, 2008. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026991>
10. RĂDULESCU, Anda-Irina. «Procédés linguistiques des jeux de mots dans le roman à prendre ou à lécher de Frédéric Dard». In: *Analele Universității din Craiova. Seria științe filologice, Langues et Littératures Romanes*, an. XX, nr.1, 2016, p. 57-69. ISSN 1224-8150
11. YAGUELLO, Marina. *Alice au pays du langage. Pour comprendre la linguistique*. Paris: Le seuil, 1981. ISBN-10: 2020057956