

Katarzyna Sadowska-Dobrowolska
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8627-6486>
e-mail: sadowska-dobrowolska@poczta.umcs.lublin.pl

Les jeux de mots, les jeux de traducteur – les dynamiques interculturelles du jeu (sur l'exemple des aphorismes de Stanisław Jerzy Lec)*

Word games, translator games
– the intercultural dynamics of the language game
(on the example of the aphorisms of Stanisław Jerzy Lec)

Abstrakt

Artykuł poświęcony jest refleksji nad procesem interpretacji i tłumaczenia różnych gier językowych, rozumianych jako zjawisko zarówno językowe, jak i kulturowe. Przedstawione analizy wybranych gier i ich tłumaczeń stanowią wprowadzenie do obszerniejszych badań, mających przyczynić się do wypracowania nowych, bądź też usprawnienia już stosowanych, technik tłumaczenia gier i innych zjawisk językowo-kulturowych. Analizie poddane zostały struktury językowe gier oraz ich aspekt pragmatyczny, co pozwoliło podkreślić semantyczną dynamikę gier językowych i szczególną rolę tłumacza w procesie ich przekładu. Zebrany materiał został opracowany z wykorzystaniem m.in. takich narzędzi badawczych, jak analiza składnikowa, weryfikacja wewnętrznej motywacji znaczeń czy pragmatyczna analiza komunikatu, skupiająca się na odmienności kontekstów kulturowych. Przedstawione analizy obejmują przykłady, w których kreatywne podejście tłumacza przyczyniło się do pokonania trudności przekładowych i pozwoliło zachować oryginalny efekt semantyczny aforyzmu oraz budującej go gry. Zostały one tak dobrane, by mogły ilustrować różne stopnie tworzenia i/lub odtwarzania gier w trakcie ich tłumaczenia. Poszczególne przykłady prezentują różne typy gier, których mechanizm dotyczy struktury formalnej, semantyki i odniesień pozatekstowych (międzyjęzykowych i kulturowych). Dzięki takiemu doborowi materiału analitycznego refleksja nad międzykulturową dynamiką gier oraz analiza roli tłumacza w procesie ich przekazywania na język docelowy są kompletne i bardziej zróżnicowane.

Słowa kluczowe: gra językowa, tłumaczenie gier językowych, efekt semantyczny, ekwiwalencja, rola tłumacza, dynamika gier językowych

* L'article a été écrit dans le cadre de la subvention du Doyen de la Faculté des sciences humaines UMCS sous le titre *Grant wydziałowy dla doktorantów i młodej kadry na rok 2016* (le titre du projet: *Gra z tłumaczem, gra tłumacza – przekład gier językowych w świetle współczesnych teorii semantycznych*).

Abstract

The article is dedicated to reflection on the process of interpretation and translation of the different types of wordplays, understood as both a linguistic and cultural phenomenon. The presented analyzes of selected games and their translations are an introduction to more extensive research aimed at developing new, or improving already used, techniques for translating games and other linguistic and cultural phenomena. We analyze the linguistic structures and the pragmatic aspect of games in order to highlight their semantic dynamics as well as the special role of the translator. The collected material was developed using, among others such research tools as component analysis, verification of intrinsic motivation of meanings or pragmatic analysis of the message, focusing on the diversity of cultural contexts. The analyzes presented in the article illustrate the examples of which the translator, thanks to his creativity, succeeds in overcoming the obstacles and preserving the original meaning of the game. The examples analyzed illustrate the different degrees of creation and/or recreation of the game in the process of their translation. They present the different types of games whose mechanism relates to the formal structure, semantics and extratextual references (inter-linguistic and cultural). Through such selection of examples, reflection on the intercultural dynamics of games and the analysis of the role of translator in the process of their transmission to the target language are complete and more diversified.

Key words: wordplays, translation of wordplays, semantic effect, equivalence, role of translator, dynamics of word games

Introduction

Les recherches portant sur les jeux de mots dépassent aujourd'hui le cadre d'un examen à caractère stylistique et deviennent un domaine de recherche de plus en plus interdisciplinaire. En témoignent de nombreux travaux à vocation linguistique et traductologique ayant recours à la structure formelle et à l'ancrage culturel des jeux. La sémantique s'intéresse aux modifications du sens¹ et à leur effet final comme aux méthodes d'interprétation des structures dont la signification n'est pas transparente et exige un examen approfondi. La traductologie, à son tour, s'interroge quant à la possibilité de transfert des jeux de mots d'une langue à l'autre, c'est-à-dire des constructions lexicales constituant des unités inséparables du point de vue de leur sens et de leur structure formelle². La pragmatique, enfin, décrit le rôle des jeux de mots dans le discours, les conditions de leur compréhension et leurs relations avec la réalité extralinguistique³.

¹ Voir p. ex. typologie des jeux de mots des Dirk Delabastita (1996).

² Une longue discussion sur la transposabilité du jeu de mots a été présenté par Henry Jacqueline (2003). D'autres références à la traduction de jeu de mots peuvent être trouvées dans Heibert Frank (1993), Delabastita Dirk (2004), Barbara Walkiewicz (2005) ou Marco Josep (2010). Une brève réflexion sur la question de la traduction des jeux de langage se trouve dans la partie 2 de cet article.

³ Voir p. ex. Leppihalme Ritva (1996).

L'article se propose de réfléchir sur le processus d'interprétation et de traduction de divers jeux de mots. Les structures linguistiques et l'aspect pragmatique des jeux sont analysés afin de mettre en relief leur dynamique sémantique ainsi que le rôle particulier du traducteur. Les enjeux théoriques sont détaillés et appliqués à des exemples issus du recueil d'aphorismes *Mysli nieuczescane* de Stanisław Jerzy Lec (2006), ainsi qu'à leurs traductions françaises effectuées par André et Zofia Kozimor (2000). Les analyses comparatives présentées (réalisées, entre autres, par la méthode de l'analyse en composantes) ainsi qu'une analyse pragmatique du message, centrée sur la diversité des contextes culturels, constituent une introduction à la recherche sur la traduction des jeux de mots. Ces études doivent contribuer au développement de nouvelles techniques ou à l'amélioration des techniques déjà utilisées pour traduire des jeux et d'autres phénomènes linguistiques et culturels.

1. La dynamique des jeux

Défini comme «une manière particulière de combiner des éléments appartenant aux différents niveaux d'un système linguistique, englobant également tout le polysystème de leurs potentielles références extratextuelles (tant intertextuelles qu'intersémiotique)⁴» (Jędrzejko 1997: 66), un jeu de mots est un phénomène non seulement linguistique, mais aussi pragmatique et culturel. Au niveau linguistique, il est «une modification formelle et sémantique impliquant des dépassements des règles d'un code de langue dans sa couche structurelle et sémantique» (Głowiński, Kostkiewiczowa *et al.* 1988: 169). Ainsi, les jeux sont des structures inhabituelles dont la signification est doublement dépendante du système de la langue : de l'image relative du monde figée dans ses structures systémiques⁵ et des modifications et/ou innovations introduites dans ce système par l'auteur d'un jeu. Au niveau pragmatique, l'introduction d'un jeu de mots dans le discours est situationnelle et déterminée par le contexte. Par conséquent,

⁴ Traduction de Katarzyna Sadowska-Dobrowolska.

⁵ La conception de *l'image linguistique du monde* découle de l'idée humboldtienne aussi que des recherches d'Edward Sapir et Benjamin L. Worf. Selon elle chaque langue est «une structure conceptuelle figée dans le système de la langue, incluse dans ses propriétés lexicales et grammaticales et se réalisant dans la langue à l'aide des textes et des énoncés» (Grzegorzycykowa 1999 : 47), (trad. K.S.-D.). Ainsi, le sens des unités lexicales est relatif et il dépend de structures systémiques qui reflète une interprétation fixée dans une langue particulière. Le sens exprimé par un jeu dépend de la structure formelle et sémantique typique seulement pour la langue originale de ce jeu.

sa compréhension ne dépend pas seulement de la connaissance d'une langue mais aussi d'un savoir culturel et civilisationnel. Cet encadrement culturel, à son tour, profile fortement l'interprétation, en motivant tous les renvois extratextuels et/ou extralinguistiques.

Les jeux se caractérisent (à côté de leur non-transparence sémantique), par leur dynamique au niveau linguistique aussi qu'au niveau pragmatique. Dans le premier cas, la dynamique d'un jeu vient de la tension entre sa couche formelle et son sens, aussi bien que de la possibilité d'une interprétation multi-niveaux (v. Buttler 1968). La structure interne contient un certain nombre de significations potentielles qui créent un réseau sémantique à détecter. Chaque possibilité interprétative est motivée par des unités lexicales interagissant les unes avec les autres, ce qui détermine le sens final du jeu⁶. Sa compréhension dépend en grande partie du destinataire et de ses compétences linguistiques grâce auxquelles il retrouve les indices interprétatifs et les unit en détectant le sens final du jeu. L'interprétation est aussi un processus dynamique qui se déroule dans le temps (pas immédiatement) et qui peut être effectué de différentes manières. Examinons l'aphorisme suivant:

- (1) *Nauka jest sprawą wielkich. Maluczkim dostają się nauczki.*

[*La science est une question de grands (hommes). Les petits reçoivent des leçons.]⁷

Aux grands les leçons de la science. Aux petits les leçons de la vie.

Il se compose de deux phrases simples parmi lesquelles la première exprime une vérité universelle et la deuxième la complète par une information supplémentaire. Ce qui est immédiatement perceptible, c'est l'opposition sémantique entre *wielcy* (fr. *grands*) et *maluczcy* (fr. *petits*) ainsi que le jeu entre *nauka* (fr. *science*) et *nauczki* (fr. *remontrances*). Pour détecter le sens, le lecteur doit découvrir tout d'abord que le mot *wielcy* ne fonctionne pas dans sa signification primaire: 'un homme de grand taille' (SJP), mais dans son sens abstrait: 'un homme extraordinaire' (SJP). Cette deuxième signification est indiquée par le mot *maluczki* (fr. *petit*) qui, en signifiant 'un homme moyen, modeste' (SJPD) ne fonctionne pas comme un antonyme de *wielki*

⁶ Il est actualisé grâce à la combinaison sémantique des unités lexicales constituant un jeu qui fonctionnent comme un «porteur de sens potentiel». La présence d'une unité lexicale accentue ou bien affaiblit certains traits sémantiques d'autres unités, en marquant certaines possibilités d'interprétation – et en bloquant d'autres – indiquant la trace d'interprétation du sens. Ce profilage de la structure sémantique à travers la collocation d'unités linguistiques dans un énoncé est appelé une *règle de la motivation sémantique interne* (voir: Tokarski 2004: 75).

⁷ La traduction présentée entre crochets est une traduction littérale, faite par l'auteur aux fins de cet article.

(fr. *grand*) compris comme ‘de grand taille’ mais peut être traité comme une opposition à la signification ‘un homme extraordinaire’. La deuxième paire de mots: *nauka* – *nauczki* (fr. *science* – *remontrances*) ouvre à deux autres interprétations. Le mot *nauczki* peut être interprété littéralement comme ‘une expérience qui est un avertissement ou une indication sur la façon d’agir à l’avenir’ (WSJP). Dans ce cas l’aphorisme exprime une idée ironique que les gens les plus modestes, moyennes et médiocres ne méritent que des instructions, des remontrances et des avertissements. La deuxième possibilité d’interprétation base sur la formation de mots. La forme *nauczki* peut être traitée comme une structure diminutive, dérivée de *nauka* signifiant ‘ensemble du savoir humain organisé en un système de problèmes; une discipline de recherche relative à un certain domaine de la réalité’ (SJP). Ainsi, *nauczki* peuvent signifier ‘petits sciences’, ce qui peut être compris (selon l’une des fonctions des diminutifs⁸) comme ‘des sciences peu importantes’. En outre, on observe un jeu phonétique entre *maluczki* – *nauczki* qui met en relief cette partie de l’aphorisme et renforce son effet ludique. Toutes ces relations internes font que la version polonaise possède quelques interprétations possibles qui créent l’effet final d’aphorisme. Leur actualisation dépend du lecteur et de sa capacité à retrouver les indices et les dépendances formelles et sémantiques entre les mots. Cependant, la traduction française ne reflète guère cette dynamique interne. La double signification de *nauczki* a été remplacé par *leçons de vie* qui exprime explicitement l’un des deux sens possibles de l’original. De plus, on change le sens de la première phrase, car *leçons de science* possède une autre signification que ‘s’occuper de science, être un scientifique’. Le traducteur n’a pas décidé d’utiliser le potentiel sémantique du mot français *enseignement* signifiant ‘fait de transmettre un savoir de type scolaire ou non scolaire’ (TLF) (pl. *nauczanie*) mais – au pluriel – utilisé aussi dans le sens ‘l’expérience, surtout morale et religieuse, acquise au contact d’une réalité de la vie’ (TLF), ce qui est une analogie à la signification et à la forme pluriel du mot polonais *nauczki*. Il semble que l’utilisation du couple *enseignement* – *enseignements* dans la traduction permettraient de mieux refléter le jeu des mots original: *nauka* – *nauczki*.

En cas de fond pragmatique du jeu, la dynamique est inscrite en relation émetteur-récepteur ainsi qu’en réseau de renvois extratextuels. Parmi les différents types de jeux, le statut des jeux linguistiques est spécifique car leur «vainqueur» est déterminé à l’avance: le destinataire crée un jeu afin

⁸ En polonais les diminutifs expriment l’idée de petitesse ou de fragilité ainsi que l’idée d’outrage.

d'exprimer indirectement une pensée mais, en même temps, il veut que son sens soit découvert. Donc, il laisse des indices dans le texte (p. ex. une innovation sémantique, une allusion), en signalant que le lecteur doit chercher un sens autre que littéral. En outre, les jeux ne sont pas seulement perceptibles mais ils sont aussi compréhensibles pour le destinataire car la récompense est de découvrir le sens caché. Ainsi, les jeux qui deviennent trop difficiles pour le destinataire causent un double échec communicatif: celui de l'émetteur qui n'atteint pas son but et celui du récepteur qui ne comprend pas le texte.

La dynamique pragmatique porte aussi sur la détection des renvois extratextuels : les allusions aux autres textes, œuvres culturelles (p. ex. films, tableaux, etc.) ou bien aux stéréotypes, coutumes, valeurs, faits historiques bien connus des destinataires et motivant le sens final du jeu (et de tout aphorisme). Leur influence sur l'interprétation est différente et dépend de l'invention de l'auteur : la découverte d'allusion peut être la clé pour comprendre un jeu, peut faciliter sa compréhension ou bien elle ne peut qu'enrichir l'interprétation de tout l'aphorisme. Voici un exemple:

(2) *Hamlet* dziś: *być nie będąc czy będąc nie być?*

Hamlet aujourd'hui: *être en n'étant pas, ou ne pas être en étant?*

Le noyau de cet aphorisme est le nom *Hamlet* qui renvoie à Shakespeare et à son ouvrage du même titre, ainsi qu'à la modification de la question commençant le plus célèbre monologue de cette pièce de théâtre: *être ou ne pas être, c'est là la question*. Ces deux composants du jeu indiquent un fond interprétatif mais n'expriment pas du tout le sens de l'aphorisme qui semble un peu énigmatique, malgré cette allusion littéraire déjà découverte. Pour comprendre la pensée cachée dans l'aphorisme, on doit s'appuyer sur le contexte historique. Stanislaw Jerzy Lec créait ses *pensées échevelées* dans les années 50 et 60 du XXe siècle en Pologne⁹. C'était une période difficile et dure, avec un régime totalitaire qui exigeait une obéissance et une loyauté absolue à l'autorité et qui punissait sévèrement l'opposition. Si quelqu'un voulait entreprendre quelque chose dans la vie publique, il devait le faire exclusivement selon les directives et conformément aux vues proclamées par le parti. En connaissant la réalité politique de ces années-là, on peut développer cette forme en *n'étant pas* par une liste de compléments : un membre du parti, un collaborateur, un artiste qui publie ses œuvres. Ainsi, l'aphorisme peut s'interpréter comme montrant

⁹ *Myśli nieuczczesane* ont été publiés en 1957 et le deuxième tome d'aphorismes, *Nowe myśli nieuczczesane*, en 1964.

la nécessité de choisir entre deux attitudes: être un homme d'honneur, un patriote moral et fidèle aux valeurs mais absent dans la vie artistique et/ou publique, ou bien devenir un homme de pouvoir, qui abandonne les principes de décence en échange de la possibilité de faire carrière, de «être» sur la scène de la vie publique. Autrement dit, l'expression *être n'étant pas* signifie: essayer de survivre sans être membre du parti communiste; de ne pas dénoncer les autres et de ne pas publier dans le circuit officiel mais – rester un homme d'honneur. Ce sens semble indétectable dans la version française, non pas à cause du manque d'équivalence lexicale ou de l'impossibilité de reconstruction du mécanisme du jeu original, mais à cause du manque de même fond extralinguistique.

2. Un défi de traduction

Le statut du jeu dans le texte est spécifique: il ne fonctionne pas comme une simple figure de style influençant la valeur esthétique d'un texte mais comme une structure polyvalente qui élargit le réseau sémantique d'un texte et qui dynamise la relation émetteur-récepteur, forçant le destinataire à rechercher son sens activement et non-linéairement.

La plus grande difficulté à traduire les jeux de mot réside dans l'indissolubilité de leur structure interne avec tout leur réseau de relations extratextuelles et leur sens final. L'effet sémantique d'un jeu de mots résulte d'une particulière interdépendance des éléments linguistiques et de leurs liaisons intertextuelles et/ou extralinguistiques, ce qu'illustrent les exemples analysés ci-dessous. Ce double ancrage culturel induit que les jeux de mots sont souvent mentionnés comme un exemple d'intraduisibilité radicale (Fast 1991: 24). La question de la possibilité de leur traduction est abordée à l'occasion de la réflexion sur la (in)traductibilité en tant que telle. Dans une approche extrêmement pessimiste, la traduction des jeux de mots, comme la traduction en général, est impossible car chaque langue perpétue une image du monde différente (voir annotation 5) qui détermine la manière dont ses utilisateurs perçoivent la réalité (Fast 1991: 20). Cette conception est justifiée par les théories philosophiques de W. Quine (sur l'indétermination de la traduction), W. Humboldt (sur le langage et la cognition) ainsi que par l'hypothèse de Sapir-Whorf (sur le déterminisme et le relativisme linguistique) (v. Koronijejenko 1995; Balcerzan 1998; Hejwowski 2004). À l'extrême opposé de la théorie de la (in)traductibilité, il y a des concepts selon lesquels tout – y compris les jeux de mots – est traduisible. Cette croyance est basée sur l'existence des universaux linguistiques reflétant

l'existence d'une communauté d'expériences liées à la nature de l'existence humaine et à ses conditions. Les représentants de cette position les justifient, entre autres, par la conviction que le sujet de la traduction n'est pas une langue en tant que système, mais un texte contenant des significations spécifiques et remplissant des fonctions de communication concrètes (v. Fast 1991; Henry 2003) qui sont exprimables dans chaque langue. Parmi les théoriciens qui optent pour la possibilité de la traduction se trouvent G. Mounin, J. Dancette, R. Lanheer, E. Dolet et autres. Beaucoup d'entre eux admettent que le phénomène de traductibilité est graduel et parlent de la traductibilité relative (Kielar 1988: 89), en reconnaissant qu'il existe des cas où il est impossible d'obtenir l'équivalence à tous les niveaux de la structure du texte (Fast 1995: 21). Dans cette approche, les jeux de mot sont traités comme un vrai défi de traduction : difficile mais pas impossible à réaliser. Comme leur sens est un amalgame d'éléments linguistiques (sémantiques et formels) et culturels, le transfert du mécanisme d'un jeu avec tout son réseau de références et d'allusions exige du traducteur plus qu'une bonne connaissance de la langue et de la culture sources et cibles. Examinons l'aphorisme suivant:

(3) *XI przykazanie*: „nie cudzośćów!”.

Xnzième commandement: «Tu ne convoleras point les mots d'autrui!»

Le jeu de mots se base sur une allusion culturelle et sur un néologisme, donc son effet final résulte de l'unification d'éléments intra- et extralinguistique. La structure syntaxique, un premier indice interprétatif, renvoie au Décalogue – dix principes moraux et religieux reçus de Dieu. Ce sentier d'interprétation est indiqué de deux façons. Premièrement, l'ordinaire apparaissant dans la description d'introduction: *XI przykazanie* (fr.: *onzième commandement*) suggère une continuation des dix autres commandements. Cette allusion renvoie à la Bible, ce qui, à son tour, met en relief la validité de la vérité cachée dans l'aphorisme et profile les attentes du destinataire. Deuxièmement, la similitude syntaxique et phonétique au sixième commandement: *Nie cudzołóż.* (fr.: *Tu ne commettras pas d'adultère*). Ainsi, la motivation culturelle du jeu peut être découverte par la détection d'une allusion intertextuelle ou par l'analyse linguistique des éléments le constituant. Le noyau du jeu est constitué par le néologisme *cudzośćów*. Il peut être traité comme une dérivation du substantif *cudzość* (fr.: *guillemets*) ou bien comme une construction néologique, composée d'adjectif *cudzy* (fr. *d'autrui*) et du verbe ancien *śłować* signifiant 'parler, dire' (SJPD). Dans le premier cas, la signification est détectable grâce à l'analogie entre les structures morphologiques des mots polonais *cudzołożyć* → *cudzy* + *łóże* (fr.: *d'autrui* +

lit) et *cudzysłów* → *cudzy + słowo* (fr. : *d'autrui + mot*) et grâce à la motivation culturelle indiquée plus tôt. Dans le deuxième cas, le sens de *cudzostłowić*: 'parler/dire qqch. avec les mots des autres', vient directement de signification de ses composants *cudzy + słowić*. Le sens de l'aphorisme n'est pas transparent et peut être compris de deux façons: comme une interdiction de plagier les mots de quelqu'un d'autre (en les répétant comme les siens) ou comme un commandement à livrer ses propres opinions et non pas seulement répéter celles des autres.

Une autre interprétation vient de la connaissance des idiomes polonais et des règles de formation de mots. Le néologisme *cudzostłowić* peut être une construction sémantiquement parallèle à l'expression *brać w cudzysłów* (fr. *mettre entre guillemets*), ce qui est motivé par l'analogie: *brać w nawias – nawiasować* (fr. *mettre entre parenthèses – *parenthéser*). L'expression *brać w cudzysłów* possède une double signification et, à côté du sens 'mettre entre guillemets' (SJP) est usée dans le sens idiomatique 'parler métaphoriquement, insinuer' (SFJP). La négation ajoutée au néologisme *cudzostłowić* exprime dans ce cas une signification contraire et *nie cudzostłów* devient un conseil à éviter toute ambiguïté, à essayer d'être précis dans ses paroles. Le procès d'interprétation présenté ci-dessus illustre la dynamique sémantique de jeu dont on parle plus tôt. Le choix entre les deux premières interprétations est motivé par le contexte, la détection du troisième dépend du destinataire et de ses compétences linguistiques. Néanmoins toutes les trois sont inscrites dans le jeu et peuvent être actualisées en un processus d'interprétation. Le sens final dépend du contexte qui profile l'interprétation et indique quel chemin d'interprétation est le plus adéquat.

En raison des différences entre les systèmes linguistiques, cette relation dynamique entre structure formelle et son fond culturel est difficile à reconstruire dans une autre langue. En même temps, comme le souligne M. Perek (1995: 194), malgré toutes les difficultés, le traducteur doit «faire quelque chose» sur le jeu de mots rencontré dans le texte original. Il dispose d'un certain nombre de techniques de traduction (v. Perek 1995; Henry 2003; Marco 2010), mais c'est finalement son savoir-faire et son art qui déterminent le résultat de leur application.

Dans l'exemple analysé le traducteur français a décidé d'exprimer explicitement l'une des interprétations potentielles de l'aphorisme, ce qui a effacé le jeu original et toute la dynamique entre les significations potentielles et le fond culturel. C'est une bonne illustration que, c'est la créativité du traducteur qui est la plus importante car la traduction ne se concentre pas seulement sur le sens mais doit englober aussi la structure linguistique et le mécanisme de création d'un jeu. Autrement dit, la stratégie

cibliste ou sourcière, appliquée traditionnellement aux éléments culturellement marqués (v. Ladmiral 2014), ne suffit pas, parce qu'un jeu est un amalgame qui existe complètement ou pas du tout. La nécessité de maintenir à la fois le mécanisme du jeu et le réseau des connexions formelles et sémantiques entre ses éléments force le traducteur (en présence de la diversité formelle et sémantique de la langue source et cible) à essayer de créer une telle combinaison des mots qui déclencherait un effet similaire à cet original.

3. Les jeux de traducteur

La dynamique de jeux en traduction porte sur le fait que l'opération de traduction est dans ce cas plutôt une opération de création: le traducteur ne remplace pas les unités lexicales, il doit appliquer le même mécanisme de création sur un autre système linguistique en cherchant les unités possibles rendant le même effet final. Quelle que soit la stratégie de traduction, le processus se base sur une analyse approfondie et minutieuse de la langue, ce qui permet de déchiffrer le mécanisme du jeu, c'est-à-dire de reconnaître l'innovation en raison de laquelle ce jeu a été créé. Le traducteur doit aussi détecter le sens final, tous les indices interprétatifs et le réseau des motivations mutuelles entre les unités constituants ce jeu. Les exemples analysés ci-dessous présentent les différents types de jeux dont le mécanisme porte sur la structure formelle, sémantique et les renvois extratextuels (interlinguistiques et culturels). Grâce à une telle sélection d'exemples, la réflexion sur la dynamique interculturelle des jeux et l'analyse du rôle du traducteur dans le processus de leur transmission à la langue cible sont plus diversifiées. Le premier jeu se base sur l'innovation formelle:

- (4) *Ideę można dogmatować¹⁰ do końca.*
Les idées peuvent donner en fin de compte du «dog-malimatias».

Le noyau du jeu est un néologisme *dogmatować* (fr. «dog-malimatias») avec sa double signification. Le mécanisme de sa création peut être reconstruit de deux façons, ce qui profile aussi l'interprétation. Si on estime qu'il vient du verbe *gmatwać* (fr. *embrouiller* 'rendre quelque chose confus, trouble' (TLF)), on interprète l'aphorisme comme un conseil à ne pas compliquer les idées, à les exprimer d'une manière compréhensible. Cette interprétation est motivée aussi par la signification du préfixe *do-* qui exprime une valeur accomplie (parfait – 'faire quelque chose jusqu'à la fin'). Une autre fonction de ce préfixe est de souligner l'intensité d'activité décrite par néologisme de Lec,

¹⁰ Le soulignement original, créé par St. J. Lec.

en particulier en combinaison avec l'expression *do końca* (fr. *jusqu'à la fin*), dont le sens exprime qu'une action a été faite totalement, complètement. En outre, il convient de noter qu'il existe en polonais deux autres formes dérivées du verbe *gmatwać*: *pogmatwać* et *zagmatwać*, toutes deux utilisées dans le sens 'rendre quelque chose difficile à comprendre' (SJP). Ainsi, on peut supposer que la création d'une nouvelle forme visait à provoquer un effet de surprise et à attirer l'attention. Cette hypothèse est confirmée par la manière d'écrire le néologisme (avec des espaces entre les lettres), qui attire le regard du lecteur.

La deuxième interprétation introduit un contexte religieux, en basant sur l'hypothèse que le néologisme *dogmatwać* est un mot-valise et la combinaison de deux mots *dogmat* + *gmatwać* (fr. *dogme* + *embrouiller, enchevêtrer*). Ainsi, l'aphorisme devient un avertissement à ne pas radicaliser les pensées sous forme d'idées absolues et difficiles à comprendre. Les deux interprétations sont recevables et dépendent du destinataire et de sa compétence linguistique.

La version française de l'aphorisme inclut aussi un néologisme créé par le traducteur de la forme *dog-* venant du mot *dogme* et de la forme *-malimatis* dérivée du mot *galimatis* ('discours confus qui semble dire quelque chose mais ne signifie rien' (CNRTL)). En profitant de la double signification du français *dogme* qui renvoie à la religion ('point de doctrine contenu dans la révélation divine' (TLF)) ou bien à un autre système de lois, p. ex. scientifiques ('proposition théorique établie comme vérité indiscutable par l'autorité qui régit une certaine communauté' (TLF)) le traducteur réussit à garder une double interprétation du jeu. Ainsi, cet exemple illustre que la traduction de jeux est possible et peut être effectuée sans grandes pertes sémantiques et/ou formelles.

La créativité du traducteur permet de sauvegarder le jeu et le sens de l'aphorisme dans le deuxième exemple dont le noyau du jeu est une structure sémantique:

- (5) *Nie każda palma pierwszeństwa rodzi kokosy.*
Les palmes que l'on remporte ne donnent pas toutes des fruits.

L'aphorisme se base sur la dynamique interne entre deux niveaux d'interprétation : entre une interprétation littérale et une autre, métaphorique. La première est motivée par la relation sémantique et logique entre les mots *palma* (fr. *palme* 'arbre') et *kokos* (fr. *noix de coco* 'fruit de la palme de la noix de coco' (PR)) et elle n'exige pas l'explication. Ce qui introduit une autre signification, c'est la présence de l'unité déterminante *pierwszeństwa* (fr. *prioritaire*) qui crée avec le mot *palma* un idiomme *palma pierwszeństwa* (fr. *la palme de la victoire*): 'signe de la victoire' (SIFP). L'introduction du

sens métaphorique lié au premier composant de la paire *palma – kokos* (fr. *palme – noix de coco*) suggère que le deuxième peut aussi perdre son sens propre. De fait, en polonais le mot *kokosy* (fr. *les noix de coco*) possède un sens figuré de ‘profits très élevés ou des salaires élevés’ (SJP) qui correspond à la signification de l’idiome *palme de priorité*. Ainsi, ces deux unités lexicales constituent une paire sémantique ‘victoire – profits très élevés’ qui explique le sens métaphorique de l’aphorisme.

La traduction de cet aphorisme ne semble pas difficile parce qu’il ne se base pas sur les modifications structurelles et parce que toutes les unités lexicales existent dans la langue cible. Le seul problème pourrait être la traduction de l’idiome *palma pierwszeństwa* mais – grâce à ses racines mythologiques – il possède ainsi ses équivalents dans différentes langues avec un fond culturel commun : en français c’est la locution *remporter la palme* (‘être vainqueur, s’assurer la victoire’ (SIFP)). Néanmoins, malgré cette symétrie lexicale, une simple traduction littérale est bloquée à cause de différentes associations évoquées par le mot *kokosy*. En polonais il a des connotations linguistiques positives, ce qui motive son double sens et l’interprétation métaphorique de l’aphorisme. Par contre, en français le mot *coco/noix de coco* a des connotations clairement négatives: il fonctionne dans le langage courant comme un terme péjoratif pour désigner ‘une personne bizarre, drôle’ (TLF) et il fait partie de l’expression à *la noix de coco* qui signifie ‘de mauvaise qualité, sans valeur’ (PR). En conséquence, ce contexte culturel ne permet pas de remplacer le mot polonais *kokosy* par son équivalent français *coco/noix de coco*.

En présence de ces faits, le traducteur reconstruit le jeu original et, à la place de *kokos*, il introduit son hyperonyme *owoc* (fr. *fruit*). Ainsi, il modifie les paires motivant les deux sens de l’aphorisme mais il sauvegarde les relations sémantiques entre elles : *palme – ses fruits* et *victoire – bon effet, avantage*. Le sens métaphorique se base sur les connotations positives de *fruit* qui fonctionne en français dans un sens figuré ‘résultat avantageux, une récompense de profit, bon ou mauvais effet de qqch, résultat’ (TLF). Ainsi, l’effet final du jeu et le sens de l’aphorisme reste le même bien que sa structure lexicale ait été changée. Cet exemple de création du traducteur est particulièrement important car celle-ci indique une technique de traduction des éléments culturellement marqués: les recherches d’équivalence au niveau des connotations linguistiques et non seulement au niveau des unités lexicales (v. Sadowska-Dobrowolska 2016: 86).

Les deux derniers exemples portent des renvois extratextuels:

- (6) *Każdy reżim staje się w końcu ancien régime’em.*

Chaque régime finit par devenir un ancien régime.

- (7) *Każdy wiek ma swoje średniowiecze.*
Chaque siècle a son Moyen Âge.

Le premier aphorisme se base sur l'expression française: *ancien régime*. La clé d'interprétation est le statut des emprunts dans la langue et dans la culture¹¹, et le sens implicite, introduit par cet idiomme étranger. En prenant en considération le fond historique et politique qui accompagne la création des aphorismes de Lec (voir ci-dessus), on peut supposer que l'utilisation d'une langue étrangère serait la seule possibilité d'expression d'une foi et de l'espoir qu'un jour le système politique en Pologne change car c'est une loi naturelle et universelle de l'histoire. Pour bien comprendre l'aphorisme original, il faut connaître le contexte linguistique et historique. Le sens final du jeu porte sur l'incompréhensibilité du français, ce qui permet d'exprimer une pensée très optimiste pour les Polonais mais interdit dans un pays totalitaire. La traduction française ne garde pas cet effet d'étrangeté. Au lieu de cela, le traducteur modifie le mécanisme de création du sens métaphorique, en changeant le jeu de mots. Il propose une solution basant sur le défigement d'un idiomme *Ancien régime* ('La monarchie absolue telle qu'elle exista en France jusqu'en 1789' (TLF)) qui, d'une part, fonctionne au sens littéral 'régime qui a disparu', et d'autre part, qui évoque allusivement le pouvoir absolu, totalitaire. Grâce à cela, le lecteur cible obtient l'aphorisme dépourvu d'étrangeté, mais – en même temps – dont la compréhension nécessite également le renvoi au fond extralinguistique. En conséquence, le jeu de mots de l'original disparaissent, mais son effet sémantique a été préservé.

Le jeu de mots dans le deuxième exemple se base aussi sur une allusion extratextuelle. Son mécanisme porte sur le mot *wiek* qui possède en polonais deux sens: 'période historique marquée par certains faits, certains caractères propres' (SJPD) (fr. *une époque, un siècle*) ou bien 'période quelconque de la vie humaine' (SJPD) (fr. *un âge*); et sur les connotations lexicales de *średniowiecze* (fr. *Moyen Âge*). En polonais ce mot signifie 'une période de l'histoire de l'Europe' (ISJP) ainsi que 'un temps obscur, une période déshonorante' (ISJP). Ce deuxième sens est motivé par des connotations lexicales telles que «petitesse», «arriération», «étroitesse intellectuelle» associées à cette période historique. Cette ambiguïté explique le double sens de tout l'aphorisme qui peut être compris comme une réflexion sur l'histoire

¹¹ Selon la motivation culturelle, les emprunts au français introduits dans un texte augmentent sa valeur esthétique et le rendent plus énigmatique.

du monde dont chaque siècle possède des périodes obscures et difficiles, ou bien, comme une réflexion sur l'homme et sa vie durant laquelle il traverse de bonnes et de mauvaises périodes. Aucune de ces interprétations n'est à privilégier, c'est le contexte situationnel qui peut indiquer laquelle de ces deux possibilités interprétatives est adéquate.

Dans la traduction française on ne trouve pas cette ambiguïté sémantique. Les unités lexicales utilisées par le traducteur: *siècle* et *Moyen Âge*, sont dépourvues de sens métaphoriques et, par conséquent, impliquent que la seule interprétation possible concerne une période historique de l'Europe. Encore une fois, une simple équivalence au niveau lexical ne suffit pas pour atteindre le même effet sémantique.

Conclusions

En tant que phénomène linguistique, le jeu de mots constitue une construction lexicale multicouche et polysémique. Son effet final résulte des relations internes entre des composants qui s'affectent mutuellement et qui font dialoguer leurs significations. En outre, le sens d'un jeu dépend aussi des renvois extratextuels qui profilent ou/et enrichissent son interprétation. Il s'actualise en processus de lecture, au cours duquel le lecteur doit détecter un jeu et le comprendre, en examinant sa structure et son ancrage culturel. Ce processus de compréhension, à son tour, se développe progressivement, d'un indice à l'autre, et dépend des compétences linguistiques et culturelles du lecteur. Tout cela constitue la dynamique des jeux de mots qui semblent être l'un des traits les plus caractéristique de ce type de constructions linguistiques.

En raison de son fort ancrage linguistique et culturel, la plupart des jeux de mots semblent intraduisibles car la tension entre ces deux niveaux d'organisation devient impossible à reconstruire dans une autre langue. Cependant, les analyses présentées ci-dessus illustrent les exemples dont le traducteur, grâce à sa créativité, réussit à surmonter les obstacles et à sauvegarder le sens original du jeu. Dans ce cas, le rôle du traducteur devient une clé: c'est lui qui détecte un jeu original et qui l'examine du point de vue de sa construction interne. La reconstruction de tout le réseau d'influences structurelles et sémantiques ainsi que des motivations mutuelles est l'une des étapes de la traduction durant lesquelles le traducteur devient un créateur: il dépasse les règles de traduction et cherche des solutions créatives qui permettent de rendre le mécanisme du jeu et son effet sémantique dans une autre langue. L'un des exemples de cette créativité est

la comparaison de la structure sémantique des unités linguistiques au niveau de leurs connotations afin de retrouver l'équivalent possédant les mêmes connotations que dans la langue source. Un exemple contraire, c'est-à-dire les traductions erronées bien que le mécanisme du jeu ne soit pas compliqué, résultent souvent du manque de créativité du traducteur (voir exemple 1). Sûrement, il existe des jeux de mots intraduisibles, mais il semble qu'une analyse linguistique minutieuse et approfondie en début de travail ainsi que la créativité du traducteur, peuvent en réduire considérablement le nombre.

Dictionnaires

- CNRTL – *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, <https://www.cnrtl.fr>
 ISJP – *Inny słownik języka polskiego*. Red. M. Bańko. T. I–II. Warszawa 2000.
 PR – *Le Petit Robert. Dictionnaire de la langue française*. Red. J. Rey-Debove, A. Rey. Paris 2004.
 SFJP – *Słownik frazeologiczny języka polskiego*. Red. St. Skorupka. T. I–II. Warszawa 1967–1968.
 SIFP – *Słownik idiomatyczny francusko-polski*. L. Zareba. Kraków 2006.
 SJP – *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/>
 SJPD – *Słownik języka polskiego*. Red. W. Doroszewski. Warszawa 2000.
 TLFI – *Trésor de la Langue Française informatisé*, <https://www.atilf.fr/ressources/tlfi/>

Références

- Balcerzan E. (1998): *Czym jest nieprzekładalność – faktem praktyki translatorskiej czy zmyśleniem teoretyków?* [W:] *Przekład artystyczny a współczesne teorie translatologiczne*. Red. P. Fast. Katowice, s. 57–72.
 Buttler D. (1968): *Polski dowcip językowy*. Warszawa.
 Delabastita D. (1996): *Introduction*. „The Translator. Studies in Intercultural Communication 2:2. Special Issue on Wordplay and Translation”, s. 1–22.
 Delabastita D. (2004): *Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective*. [W:] *Übersetzung, translation, traduction*. Red. H. Kittel, A.P. Frank, N. Greiner, T. Hermans, W. Koller, J. Lambert, F. Paul. Berlin–New York, s. 600–606.
 Fast P. (1991): *O granicach przekładalności*. [W:] *Przekład artystyczny*. T. 1: *Problemy teorii i krytyki*. Red. P. Fast. Katowice, s. 19–31.
 Głowiński M., Kostkiewiczowa T. et al. (red.) (1988): *Słownik terminów literackich*. Wrocław.
 Grzegorzczak R. (1990): *Pojęcie językowego obrazu świata*. [W:] *Językowy obraz świata*. Red. J. Bartmiński. Lublin, s. 39–46.
 Heibert F. (1993): *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung am Beispiel von sieben Übersetzungen des 'Ulysses' von James Joyce*. Tübingen.
 Henry J. (2003): *La traduction des jeux de mots*. Paris.
 Jędrzejko E. (1997): *Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych*. [W:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk. Warszawa, s. 65–75.
 Kielar B. (1988): *Tłumaczenie i koncepcje translatoryczne*. Wrocław.

- Korniejenko A. (1995): *Dlaczego nieprzekładalność jest niemożliwa?* [W:] *Między oryginałem a przekładem*. Red. J. Konieczna-Twardzikowa, U. Kropiwiec, M. Filipowicz-Rudek. Kraków, s. 155–163.
- Ladmirał J.-R. (2014): *Sourcier ou cibliste*. Paris.
- Lec St. J. (2006): *Myśli nieuczesane. Wszystkie*. Warszawa.
- Lec St. J. (2000): *Nouvelles pensées échevelées* (Traduit par André et Zofia Kozimor). Paris.
- Leppihalme R. (1996): *Caught in the Frame. A Target-Culture View point on Allusive Wordplay*. „The Translator. Studies in Intercultural Communication 2:2. Special Issue on Wordplay and Translation”, s. 199–218.
- Marco J. (2010): *The translation of wordplay in literary texts. Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments*. „Target” 22(2), s. 264–297.
- Pajdzińska A., Tokarski R. (1996): *Językowy obraz świata – konwencja i kreacja*. „Pamiętnik Literacki” 87/4, s. 143–158.
- Perek M. (1995): *Zabawy z humorem, czyli o tłumaczeniu komizmu*. [W:] *Między oryginałem a przekładem*. Red. J. Konieczna-Twardzikowa, U. Kropiwiec, M. Filipowicz-Rudek. Kraków, s. 193–198.
- Sadowska-Dobrowolska K. (2016): *Traduction ancrée dans la culture: les connotations linguistiques comme un défi traductologiques*. [W:] *Traduire les (Non)-Dits*. Red. S. Berbinski. Saarbrücken, s. 83–93.
- Tokarski R. (2004): *Semantyka barw we współczesnej polszczyźnie*. Lublin.
- Walkiewicz B. (2005): *Traduction des jeux de mots*. Łask.