

**ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ**  
**Φιλοσοφική Σχολή**

**Δ.Π.Μ.Σ. Μετάφραση-Μεταφρασεολογία**  
**Συνεργαζόμενα Τμήματα:** Γαλλικής Γλώσσας και Φιλολογίας,  
Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Γερμανικής Γλώσσας και Φιλολογίας

*Traduire en français des jeux de mots de la littérature de jeunesse néohellénique :*  
*le cas d'Eugène Trivizas*

**Διπλωματική εργασία Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης**  
**στη Μετάφραση-Μεταφρασεολογία,**  
**με κατεύθυνση την Γαλλική Γλώσσα**

**που κατατίθεται και υποστηρίζεται από την**  
**κ. Μαγδαληνή Παππά**

**Υπό την εποπτεία της κ. Marie-Christine Αναστασιάδη**

**Αθήνα**  
**Σεπτέμβριος 2017**

## Summary

The subject of the following study is the french translation of wordplay retrieved from children's albums written by the greek author Eugenios Trivizas. Wordplay translation strategies are explored, in the light of the specificities of those language unities and of children's albums specificities, in the linguistic context imposed by the greek-french pair. Adopting the wordplay typology and translation strategies proposed by Jacqueline Henry, a of wordplay selected from five albums by Eugenios Trivizas and their translations, four of which were done for the purposes of this study. The preferred strategy is *homomorphe* translation. This tendency is heavily influenced by factors such as the weight of wordplay in the text, the cultural references and the linguistic specificity of both source and target language.

**Key-words:** Eugenios Trivizas, wordplay, children's albums, translation strategies, modern greek children's literature

## **Résumé**

L'objet de ce mémoire est la traduction en français des jeux de mots repérés dans des albums de jeunesse de l'auteur grec Eugène Trivizas. Nous examinons les stratégies de traduction des jeux de mots, sous la lumière des spécificités des albums de jeunesse et des jeux de mots, dans le cadre linguistique imposé par le couple grec-français. En adoptant la typologie des jeux de mots et des stratégies de traduction, proposées par la traductologue Jacqueline Henry, nous analysons notre échantillon de jeux de mots, repérés dans cinq albums d'Eugène Trivizas et leurs traductions, dont quatre sont effectuées dans le cadre de ce mémoire. La traduction homomorphe étant la stratégie privilégiée, il paraît que le poids des jeux de mots dans le texte, les références culturelles et la spécificité linguistique des langues source et cible sont autant d'éléments qui influencent cette tendance.

**Mots-clés :** Eugène Trivizas, jeux de mots, albums de jeunesse, stratégie de traduction, littérature de jeunesse néohellénique

## Περίληψη

Το αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι η μετάφραση στα γαλλικά των λογοπαίγνιων που εντοπίζονται στα παιδικά άλμπουμ του Έλληνα συγγραφέα Ευγένιου Τριβιζά. Εξετάζουμε τις στρατηγικές μετάφρασης των λογοπαίγνιων, υπό το φως των ιδιαιτεροτήτων αυτών των γλωσσικών ενοτήτων και των παιδικών άλμπουμ, στο γλωσσικό πλαίσιο που τίθεται από το ζευγάρι ελληνικά-γαλλικά. Υιοθετώντας την τυπολογία και τις στρατηγικές μετάφρασης των λογοπαίγνιων που προτείνει η μεταφρασεολόγος Jacqueline Henry, αναλύουμε το δείγμα λογοπαίγνιων που συλλέξαμε από πέντε άλμπουμ του Ευγένιου Τριβιζά και τις μεταφράσεις τους, εκ των οποίων οι τέσσερις πραγματοποιήθηκαν στα πλαίσια αυτής της εργασίας. Η προτιμώμενη στρατηγική είναι η *ομόμορφη* μετάφραση. Η προτιμώμενη στρατηγική είναι η *ομόμορφη* μετάφραση. Παράγοντες όπως η επιρροή των λογοπαίγνιων μέσα στο κείμενο, οι πολιτισμικές αναφορές και η γλωσσική ιδιαιτερότητα της γλώσσας-πηγής και της γλώσσας-στόχου επηρεάζουν σημαντικά αυτήν την τάση.

**Λέξεις-κλειδιά:** Ευγένιος Τριβιζάς, λογοπαίγνια, παιδικά άλμπουμ, στρατηγικές μετάφρασης, νεοελληνική λογοτεχνία για παιδιά και νέους

# TABLE DE MATIÈRES

<b>1. INTRODUCTION</b>	<b>7</b>
<b>2. CONTEXTE THÉORIQUE</b>	<b>8</b>
<b>2.1. La littérature de jeunesse</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1. Définition du terme « littérature de jeunesse »</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2. La reconnaissance et la définition de l'enfant comme prérequis de l'avènement d'une littérature qui lui est propre</b>	<b>9</b>
<b>2.1.3. Les spécificités des albums de jeunesse</b>	<b>15</b>
<b>2.1.4. Un auteur spécifique de la littérature de jeunesse néohellénique : Eugène Trivizas</b>	<b>19</b>
<b>2.1.4.1. Biographie et œuvre</b>	<b>19</b>
<b>2.1.4.2. Le style particulier de l'auteur</b>	<b>21</b>
<b>2.2. Les jeux de mots</b>	<b>22</b>
<b>2.2.1. Définition et typologie</b>	<b>23</b>
<b>2.2.2. Jeux de mots et traduction : un défi purement linguistique ?</b>	<b>33</b>
<b>2.2.2.1. Les différentes fonctions et effets</b>	<b>33</b>
<b>2.2.2.2. Les stratégies de traduction</b>	<b>37</b>
<b>3. MÉTHODE</b>	<b>38</b>
<b>3.1. Critères de choix du corpus</b>	<b>39</b>
<b>3.2. Présentation du corpus</b>	<b>41</b>
<b>3.3. Méthode d'analyse</b>	<b>45</b>
<b>4. RÉSULTATS – ANALYSE</b>	<b>47</b>

<b>4.1. Classification des jeux de mots repérés</b>	<b>48</b>
<b>4.2. Stratégies de traduction repérées</b>	<b>52</b>
<b>4.3. Le poids des jeux de mots repérés dans le texte</b>	<b>57</b>
<b>5. CONCLUSION</b>	<b>63</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>64</b>
<b>Bibliographie générale</b>	<b>64</b>
<b>Bibliographie de Trivizas</b>	<b>66</b>
<b>ANNEXES</b>	
<b>TABLEAUX (I – VIII)</b>	
<b>TRADUCTIONS</b>	
<b>Le caneton qui n’aimait pas ses pattes</b>	
<b>Le Dragotunnelon glouton</b>	
<b>La princesse Difficillule</b>	
<b>La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée</b>	
<b>Tourbille la sorcière à l’aspirateur</b>	

## 1. INTRODUCTION

Quand on parle de jeux de mots dans la littérature de jeunesse, des noms célèbres comme ceux de Lewis Carroll viennent à l'esprit. Les œuvres de cet auteur, quoique classiques et traduites plusieurs fois, sont encore aujourd'hui au centre des débats traductologiques, en partie à cause du grand nombre des jeux de mots qui y apparaissent. En outre, pendant les dernières décennies les recherches comparatives sur les jeux de mots se multiplient et nous avons de plus en plus d'éléments sur les facteurs qui influencent leur traduction. L'objectif de ce mémoire est de voir si les stratégies de traduction déjà repérées dans la bibliographie sont envisageables pour faire passer en français des jeux de mots grecs, dans le cadre spécifique de la littérature de jeunesse néohellénique. Les études préalables concernent surtout des couples de langues comme le français-anglais, le français-allemand, le français-italien, etc. Nous émettons l'hypothèse que ces stratégies sont valables pour la littérature de jeunesse et plus spécifiquement pour le couple grec-français. Pour adapter cette hypothèse de travail aux restrictions d'un mémoire, nous avons choisi un auteur particulier, Eugène Trivizas, pour la quantité et la qualité de son travail. Un critère supplémentaire a été l'originalité de son œuvre, qui le rend inclassable dans les catégories régulières de la littérature de jeunesse. À partir d'un corpus d'albums de cet auteur et des traductions publiées et personnelles, nous nous sommes posé des questions sur la traduction des jeux de mots. Notre analyse vise à répondre à la problématique suivante : Quelles stratégies de traduction de jeux de mots sont repérées et quels sont les éléments spécifiques à la littérature de jeunesse, aux jeux de mots et au couple grec-français qui influencent ce processus ?

Pour aborder cette problématique nous allons tout d'abord poser le cadre théorique de notre analyse. Dans la première partie, nous allons faire un aperçu de la littérature de jeunesse en tant que genre spécifique, pour parler ensuite des spécificités des albums de jeunesse qui interviennent dans la traduction de celle-ci et de la place d'Eugène Trivizas au sein de la littérature de jeunesse néohellénique. Nous aborderons, par la suite, le concept des jeux de mots et les défis auxquels doit faire face le traducteur de ces structures. Nous allons dresser une typologie et présenter les stratégies de traduction proposées par la bibliographie. Dans la deuxième partie, nous afficherons

notre méthode de travail. Nous présenterons notre corpus, composé d'une traduction publiée et de quatre traductions réalisées dans le cadre de ce mémoire et expliquerons notre démarche d'analyse. Dans la troisième partie, nous allons analyser les résultats de notre étude en commençant par le classement des jeux de mots. Puis, nous allons présenter les stratégies de traduction repérées en relation avec le poids des jeux de mots dans le texte et les références culturelles et linguistiques diverses. Les indices seront expliqués et analysés quantitativement et qualitativement. Enfin, nous allons conclure ce mémoire en apportant notre réponse à la question initiale, souhaitant d'ouvrir le champ des recherches autour de la traduction des jeux de mots.

## **2. CONTEXTE THÉORIQUE**

### **2.1. La littérature de jeunesse**

#### **2.1.1. Définition du terme « littérature de jeunesse »**

Pour parler de la littérature de jeunesse dans le contexte grec, il faudrait analyser tout d'abord le terme général *littérature de jeunesse*. Tout d'abord, pourquoi *littérature de jeunesse* ? Quelle est sa différence de la *littérature pour la jeunesse*, *pour enfants*, ou encore de la *littérature enfantine* ? Tous ces termes sont-ils des simples synonymes ou reflètent-ils des conceptions particulières ?

En abordant ce problème de terminologie, Marc Soriano souligne que les différentes appellations utilisées désignent des concepts qui ne sont pas identiques (Soriano, 2002 : 14-15). La *littérature enfantine* constitue, selon Soriano, un terme quelque peu péjoratif, car qui dit « enfantin » entend souvent infantile et simpliste. Ce terme exclut la littérature adressée aux enfants de la sphère de la Littérature, considérée comme sérieuse et sophistiquée. C'est la conception dépréciative de l'enfant en tant qu'être humain et lecteur qui intervient ici. La préposition « pour » dans les expressions *littérature pour la jeunesse* et *littérature pour enfants*, exprime la conception qu'ont les adultes pour les livres que peuvent lire leurs enfants, niant par là le rôle de ces derniers dans le choix de leurs lectures. Cette appellation renvoie directement au rôle instructif et dresseur que lui accordaient ses premiers créateurs. Finalement, le terme

*enfant* ou *enfance* tend à laisser de côté l'adolescence, une période de vie qui n'est pas négligeable ni négligée par les auteurs. Au contraire, le terme *jeunesse* inclut toutes les classes d'âge ce qui mène Soriano à opter pour le terme *littérature de jeunesse*. Selon lui, c'est le seul « qui convienne à la fois aux albums et aux livres d'adolescents, à la littérature "octroyée" par les adultes et à la littérature "dérobée" par les enfants eux-mêmes » (Soriano, 2002 : 15). Il semblerait que le choix du terme utilisé est étroitement lié à la conception de l'enfant et de la littérature qui lui est adressé, et surtout à l'évolution historique de celles-ci. Par ailleurs, la *littérature de jeunesse* est un terme relativement récent. Il va sans dire que les transformations sociales, économiques et politiques en sont pour quelque part responsables de ce flottement et cette évolution terminologique.

Toutefois, ces explications terminologiques ne sont pas suffisantes pour lever l'ambiguïté de la littérature de jeunesse en tant que genre. Le débat sur son statut au sein de la Littérature ne cesse de se ranimer jusqu'aujourd'hui. La question qui se pose, alors, est en quoi la littérature de jeunesse est-elle un genre littéraire distinct ? Quels sont les critères spécifiques de classement d'un livre dans la catégorie jeunesse ?

Pour Jean Perrot, une caractéristique principale de cette littérature est le fait de se définir, « plus que tout autre », par son destinataire, celui auquel elle est adressée (Jean Perrot in Prince, 2010: 5,6). C'est ce « public particulier » – jeune – qui, selon Nathalie Prince, est au cœur de la distinction (Prince, 2010 : 11). Pour comprendre mieux cette caractéristique, il faudrait examiner ce qu'est la jeunesse et son rôle au sein de la littérature. Si la littérature de jeunesse est définie par son lectorat, ce dernier ne peut pas constituer le seul critère d'appartenance à un genre. Comme Nathalie Prince l'indique, un genre est défini habituellement par ses thèmes ou traits formels (Prince, 2010 : 11). Il faudrait, alors, repérer les spécificités de la littérature de jeunesse au niveau du contenu et de la forme, de manière à pouvoir faire une esquisse générique de ce qu'elle englobe. Par exemple, un livre d'images, sans texte, peut-il être considéré comme littérature ?

Nous allons analyser le processus de l'avènement de la littérature de jeunesse en tant que genre littéraire distinct, à la lumière de l'évolution historique de la conception de

l'enfant (voire de l'enfant-lecteur), aussi bien que des mutations au niveau du contenu et de la forme de ce qu'on appelle souvent « les livres pour enfants ».

### **2.1.2. La reconnaissance et la définition de l'enfant comme prérequis de l'avènement d'une littérature qui lui est propre**

Il y a eu sans doute des éléments multiples (des livres ou des auteurs spécifiques) qui ont annoncé l'arrivée de la littérature de jeunesse, mais le terme lui-même est apparu relativement tard. Cette tardiveté est liée, selon Prince, à la tardiveté d'émergence de l'enfant en tant qu'objet à part entière d'analyse. C'est la naissance et l'évolution de la notion du « sentiment de l'enfance », à savoir « l'idée de l'enfant, de ses compétences et de ses mérites », qui a stimulé et valorisé progressivement une écriture adressée aux plus petits (Prince, 2010 : 27-28). Ce constat vient confirmer le lien entre terminologie et perception de l'enfant par les adultes.

Jusqu'au 17<sup>e</sup> siècle, l'enfant n'est pas considéré comme une catégorie spécifique, comme un être humain à part. Érasme (1467-1536) se réfère à lui comme « une masse de chair non dégrossie » (Prince, 2010: 28), ce qui montre bien le manque d'intérêt et d'affection envers lui. Cette conception peut être illustrée par les pourcentages du travail et de la mortalité enfantins jusqu'au 19<sup>e</sup> siècle. Elle s'illustre surtout par le pourcentage d'illettrisme parmi les enfants. Par conséquent, la lecture est une activité exclue de la vie des enfants avant le 17<sup>e</sup> s. Comme le souligne Prince, « [...] la grande question de la littérature de jeunesse, à son origine, n'est pas la lecture des enfants – ces enfants qui ne lisent pas assez – mais l'écriture pour les enfants » (Prince, 2010 : 29). Personne n'écrit pour un lectorat qui n'existe pas. Les quelques lectures des enfants se limitent à des œuvres adultes de l'antiquité (Homère, Ovide, Ésope). Les seuls indices de littérature adressée aux enfants, dès le Moyen Âge, viennent de la tradition orale populaire (contes, comptines et autres chansons).

John Locke (1632-1704) est le premier à se pencher sur l'enfance en tant que sujet d'étude. Il valorise les caractéristiques de l'âme enfantine, tels la fantaisie, le plaisir, la curiosité, l'imagination et parvient, ainsi, à inverser l'idée péjorative dont se faisaient jusqu'alors les adultes. En même temps, il déclare que l'enfant est une « tabula rasa », incitant par là un effort particulier vers son instruction (Prince, 2010 :

33-34).

En 1668, Jean de La Fontaine (1621-1695) publie les *Fables* et en 1697, Charles Perrault (1628-1703) publie les *Contes de ma mère l'Oye*. Ces deux ouvrages sont représentatives d'un groupe d'auteurs qui prenaient en compte les enfants, sans pour autant écrire spécifiquement pour eux. Ce sont des œuvres de morale, plutôt adressées aux adultes. Leurs auteurs considéraient qu'il serait utile de les lire aux enfants, plutôt pour des raisons didactiques que pour le plaisir. Perrault écrit dans ses *Contes en vers* (1695) :

N'est-il pas louable à des pères et à des mères, lorsque leurs Enfants ne sont pas encore capables de goûter les vérités solides et dénuées de tous agréments, de les leur faire aimer, et si cela se peut dire, les leur faire avaler, en les enveloppant dans des récits agréables et proportionnés à la faiblesse de leur âge.

(Perrault, dans Poslaniec, 2008: 99)

Apparaît, donc, un double destinataire, mais l'adulte détient toujours la place privilégiée. L'enfant est concerné dans la mesure où il faut lui inculper des leçons de religion et de morale. Fénelon est le premier à exprimer un intérêt pour les petits lecteurs. Son livre *Les aventures de Télémaque* (1694) peut être considéré, selon Prince, « comme la [...] naissance de la littérature de jeunesse » pour deux raisons. D'une part, l'auteur désigne un « destinataire non adulte » et d'autre part il fait explicitement usage de la « fantaisie plaisante » (Prince, 2010 : 31). Le personnage principal est un enfant, ce qui met en jeu son caractère créatif. Ainsi, le but évidemment didactique de l'œuvre se mêle avec des éléments imaginatifs et ludiques. Ce jeu dialectique entre instruction et récréation, constitue selon Prince, la source de l'ambiguïté dans la littérature de jeunesse (Prince, 2010 : 32).

Au 18<sup>e</sup> siècle, c'est la morale religieuse qui prend le dessus sur le féerique. L'élément du merveilleux, présent dans les contes et les fables est considéré nuisible pour l'esprit des petits lecteurs et donc à écarter de la littérature de jeunesse. Les auteurs et les critiques de cette période visent surtout à moraliser leurs lecteurs, introduisant tout de même des traits amusants dans la narration. Cette tendance moralisatrice qui dure jusqu'aux débuts du 19<sup>e</sup> s., est relayée par une importante activité éditoriale, entreprise par l'église elle-même. Les premières lois scolaires (loi Guizot en 1833 et

loi Falloux en 1850) qui permettent la création d'un nombre important d'écoles – dont la plupart sont confessionnelles – créent le besoin de manuels scolaires. La production de ceux-ci est presque entièrement confiée à des maisons d'édition catholiques. Comme l'indique Christian Poslaniec « [...] l'Église exerce son contrôle sur le contenu des livres et sur la formation morale et spirituelle de la jeunesse ». Pendant cette période, nous voyons apparaître les premières collections pour différents âges (Poslaniec, 2008 : 28,29).

Le sentiment de l'enfance commence alors à s'esquisser, mais sous des traits plutôt négatifs. La perception qui préside est résumée par Prince : « [L'enfant] est en quelque sorte un bois tort qu'il faut redresser, un être en lequel il faut taire les vices, étouffer les passions, un individu qu'il faut éduquer avec empressement et dresser avec rigueur » (Prince, 2010 : 41).

Cette conception est mise en question par Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), dans *Émile ou De l'éducation* (1762). Par l'intermédiaire de la critique des *Fables* de La Fontaine, il soulève une problématique qui est valable jusqu'à nos jours : est-ce que les enfants comprennent vraiment ce qui est écrit pour eux ? Il pose, ainsi le problème du contenu de la littérature adressée aux enfants et surtout de sa relation avec l'esprit de l'enfant. Rousseau met en relief une nouvelle approche qui accorde à l'enfant une place distincte et valorise sa sensibilité et ses compétences propres tout en tenant compte des différents âges de maturité. Il se prononce, également sur la forme de la littérature de jeunesse, optant pour une simplicité dépourvue d'exagérations stylistiques et munie de messages clairs. Pour la première fois, l'enfant est conçu comme sujet actif de la littérature qui lui est adressée (Prince, 2010 : 42,43).

Le courant du Romantisme reprend cette conception, en l'idéalisant davantage. L'enfant devient le centre d'une préoccupation artistique, ce qui entraîne des transformations importantes au niveau de la forme et du contenu de la littérature de jeunesse. Des auteurs comme E.T.A. Hoffmann (1776-1822) et les frères Grimm (Jacob, 1785-1863 et Wilhelm, 1786-1859) en Allemagne, et surtout Christian Andersen (1805-1875) au Danemark, renouvellent la littérature de jeunesse avec leurs contes divers, en privilégiant l'imagination et le merveilleux enfantins. En France, Jules Janin (1804-1874), Théophile Gautier (1811-1872), Gérard de Nerval (1808-1855) et George Sand (1804-1876) suivent également ce "courant" de contes

merveilleux. Charles Nodier (1780-1844) pose le concept de la fantaisie au cœur de la littérature de jeunesse. En Angleterre, William Roscoe et William Blake créent des œuvres qui mettent aussi en question le didactisme pur et sec des manuels scolaires. En (ré)introduisant le merveilleux et la fantaisie dans les ouvrages destinés aux enfants, ces auteurs visent à se rapprocher de la nature de l'enfant, en la valorisant. Selon Prince, « le merveilleux [...] donne à l'enfant un pouvoir et une autonomie, une fantaisie, qui le détache enfin de l'adulte » (Prince, 2010 : 48). Nous observons, ainsi, un double mouvement, qui ravitaille l'objet aussi bien que le destinataire de la littérature de jeunesse.

C'est à ce moment-là que resurgissent les éditeurs non-catholiques en tant qu'acteurs décisifs de la littérature de jeunesse. En France, Louis Hachette (1800-1864) et Pierre-Jules Hetzel (1814-1886) sont les premiers à créer des collections spécialement adressées à la jeunesse. L'essor des publications pour la jeunesse entraîne également l'apparition de revues destinées au jeune lectorat. Les rééditions se multiplient et une grande partie des nouvelles éditions concerne des traductions et des adaptations multiples d'œuvres littéraires majeures, comme ceux de Sir Walter Scott (1771-1832) et de Daniel Defoe (1659-1731). En outre, à l'initiative de Hetzel, plusieurs écrivains renommés tels Victor Hugo, Honoré de Balzac, Alexandre Dumas, la Comtesse de Ségur et Jules Verne, contribuent considérablement à donner un nouveau souffle de qualité à la littérature de jeunesse. Comme l'indique Prince, « Ce que Hetzel a bien compris, c'est que l'enfant ne veut pas être éduqué – ou pas seulement – et certainement pas essentiellement. Il veut rêver. Il veut imaginer. On découvre alors une vertu à développer l'imagination et la poésie » (Prince, 2010 : 49). Pendant cette très féconde seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle, apparaissent également des illustrateurs pour enfants comme Gérard Séguin, Tony Johannot, Lorenz Froelich et Gustave Doré (Prince, 2010 : 49-51). Les dessins, souvent en nombre limité dans les ouvrages, ont un rôle accompagnateur au texte. Autre originalité de l'époque qui marque ce passage des livres pour enfants à la littérature de jeunesse : l'enfant devient enfin le héros des histoires et parfois même un contre-modèle moral, comme en témoignent les œuvres de Charles Dickens, Hector Malot, Carlo Collodi, Mark Twain, Rudyard Kipling et Rober Louis Stevenson. Cette tendance qui trouve son point culminant avec la publication de *Peter Pan and Wendy* (1911) de James Matthew Barrie, introduit la

possibilité pour le jeune lecteur de s'identifier au personnage principal, de retrouver un univers qui exclut le monde des adultes (Prince, 2010 : 54). Tous ces éléments contribuent et sont le produit d'un changement de mentalités majeur concernant la conception de l'enfant, qui est désormais perçu comme un « sujet individuel », « un enjeu social, juridique et idéologique » – par l'intermédiaire de l'école laïque en 1882 et de la déclaration des droits de l'enfant en 1889 – un être égal à tout autre homme, en fin de compte (Prince, 2010 : 55-56).

Sur ce terrain propice, à partir des années 1920, naissent de nouvelles préoccupations sur la qualité esthétique du livre pour la jeunesse. L'album et la bande dessinée font leur apparition et la diversification du support se met en marche. Paul Faucher (1898-1967), le créateur des *Albums du père Castor* (1931), explique l'idée derrière son livre :

Il fallait encore que l'image exerce au maximum ses pouvoirs d'attraction et de séduction, qu'elle soutienne, éclaire, explique, prolonge le récit, parle directement à l'intelligence et à la sensibilité, qu'elle soit belle et sincère.

(Paul Faucher, 1961 dans Prince, 2010 : 58)

En même temps, de l'autre côté de l'atlantique, *Le Journal de Mickey* (1934), de Walt Disney (1901-1966), une bande dessinée créée à partir d'un dessin animé, fait grand succès en Europe, et est à l'origine d'un basculement énorme vers une conception qualifiée souvent de simpliste. Selon les critiques de cet album, les dessins vite établis et les bulles rapidement lues, privilégient un plaisir immédiat et une gratuité chez l'enfant, et manquent d'une réelle esthétique et d'un message quelconque (Prince, 2010 : 58-59).

La préoccupation artistique pour le livre, tant au niveau du contenu que de la forme, prend de nouvelles allures durant les années 1960-1970. Les créateurs s'expérimentent sur la manière de rendre par l'image ce qui ne peut être exprimé par les mots et sur l'introduction de thèmes jusqu'alors tabous pour les ouvrages adressés aux enfants. Par ailleurs les mutations sociales à tous les niveaux, y compris dans la pédagogie, contribuent à un bond considérable de l'édition pour la jeunesse. Maurice Sendak, auteur-illustrateur américain, est un des représentants de cette rupture, visant

désormais surtout à la valeur esthétique offerte à l'enfant. Le poids de la lecture bascule du côté du visuel, privilégiant par là un nouveau type de lecteur, l'enfant-artiste. Selon Harlin Quist, éditeur américain – associé avec François Ruy-Vidal en 1967 – il s'agit « [d'] engager l'image sur la voie d'expressions résolument novatrices » (Prince, 2010 : 61). Ce renouvellement est appuyé par des techniques modernes d'impression et de création visuelle (la quadrichromie, la photogravure etc.). Par conséquent, le rôle de l'illustrateur est désormais considéré central et son statut devient plus visible au sein de la littérature de jeunesse. Étienne Delessert, Patrick Couratin, Nicole Claveloux et Victoria Chess sont certains seulement des illustrateurs célèbres de cette période. Une nouvelle aire commence où le sentiment de l'enfance s'affirme et observe son reflet dans les ouvrages qui lui sont adressés. Comme le résume Jean Perrot dans la préface du livre de Nathalie Prince :

Il faudra deux siècles, les interventions des pédagogues et la fantaisie des écrivains pour que l'enfance soit considérée pour ce qu'elle est, dans l'explosion des années 1970 marquées par « la libération des enfants », selon le titre du livre d'Alain Renaut de 2002.

(Prince, 2010 : 6)

La littérature de jeunesse contemporaine, issue de ce courant des années 1970, est bien influencée par les tendances mondialisatrices et les transformations sociales, économiques et culturelles des dernières années. Pour les besoins de notre mémoire, nous allons, par la suite, exposer un nombre de spécificités des albums de jeunesse qui interviennent dans la traduction de ces œuvres.

### **2.1.3. Les spécificités des albums de jeunesse**

Dans cette section nous allons présenter les spécificités de la littérature de jeunesse et plus particulièrement celles de l'album, puisque c'est la forme que nous avons choisi de traduire. Le double destinataire, le rapport texte-image, l'oralité, la simplicité et l'usage de stéréotypes sont autant de paramètres qu'un traducteur d'albums doit prendre en compte tout au long de son travail. Avant tout, il faudrait donner une définition pour le terme « album ». Isabelle Nières-Chevrel met le point sur une

double interprétation du terme, désignant d'une part « l'ensemble des livres pour enfants dans lesquels l'image prime sur le texte » et d'autre part « ces livres dont les effets de sens reposent sur des interactions du texte, de l'image et du support, et qui sont ce que l'on appelle des *iconotextes* » (Nières-Chevrel, 2009 : 118).

En parlant d'albums, on ne peut pas nier le support, élément important, puisqu'il constitue la base sur laquelle se développe l'articulation texte-image. Le cadre de lecture d'un album est construit sur les deux pages à la fois. La perception des images et du texte peut se faire simultanément, même si le texte se lit forcément de gauche à droite – tradition occidentale oblige. Sophie Van de Linden dans son livre *Album[s]* (2013), nous fournit quelques clarifications supplémentaires sur ce que renferme le terme album. Elle distingue trois catégories d'albums fondées sur l'interaction texte-image. Quand il y a un rapport de *redondance*, l'image et le texte racontent la même chose. Le rapport de *complémentarité* reflète un texte renforcé par l'image ou l'inverse. Enfin, dans le cas de *la disjonction*, le texte et l'image poursuivent leurs chemins parallèles ou contradictoires, sans contact explicite (Van de Linden, 2013 : 16-17). Quel que soit le rapport entre les deux, le visible et lisible partagent entre eux les informations. Un traducteur est alors obligé de saisir et rendre cette articulation entre texte et image. La tâche devient d'autant plus exigeante quand les illustrations restent les mêmes dans l'album traduit – pratique assez commune par les éditeurs pour limiter les dépenses. Une image donne souvent à voir des informations qui ne sont pas racontées dans le récit, que ce soit sur le décor, sur l'aspect physique des personnages ou sur des éléments plus abstraits. Ces éléments peuvent créer un univers imaginaire, loin du cadre plus précis de la narration écrite. Le texte, d'autre part, a un rôle plus déterminé, dans le sens où il raconte ce qui est et ce qui n'est pas. Le traducteur est appelé alors à être très attentif sur ce qu'il va être dit et sur ce qui est affiché en parallèle. Nières-Chevrel exprime cette spécificité très justement, en disant que : « La dynamique de l'album naît des écarts, des jeux discrets ou ostensibles entre ce qui se donne à lire et ce qui se donne à voir » (Nières-Chevrel, 2009 : 137).

Comme nous l'avons bien montré dans la section précédente, la définition de l'enfance est un enjeu important pour comprendre le flottement terminologique concernant la littérature de jeunesse. La démarcation de l'âge infantile par rapport à l'âge adulte, mais aussi par rapport à ses stades intérieurs, est un sujet qui fait débat

depuis longtemps. Les paramètres d'une telle démarcation tendent à se transformer d'une période historique à une autre et même à se multiplier, puisque de plus en plus de chercheurs de diverses disciplines scientifiques (linguistique, biologie, psychologie, littérature, etc.), apportent des classements et des interprétations nouvelles. Ainsi, il n'est pas facile d'identifier des classes d'âge solides. À cela vient s'ajouter l'implication des adultes-éditeurs, qui tendent à développer leurs propres classements et distinctions entre littérature pour la jeunesse et littérature pour les adultes, souvent arbitraires (Prince, 2010 : 16-17). Tout de même, admettre que les classements varient et se chevauchent, ne vaut pas dire que tous les livres peuvent intéresser ou être compris par tous les enfants. Cette caractéristique du lectorat de la littérature de jeunesse témoigne de l'existence de plusieurs littératures de jeunesse selon des tranches d'âge plus ou moins définies. Un élément spécifique de cette multiplicité du lectorat est qu'une partie de ceci ne sait même pas lire, ou alors, n'a que des connaissances linguistiques vagues. C'est l'adulte – ou du moins quelqu'un plus âgé – qui intervient et choisit pour l'enfant, l'adulte comme parent, enseignant, bibliothécaire ou autre. (Prince, 2010 : 15-16). D'ailleurs, le parcours historique de la littérature de jeunesse témoigne du rôle central des adultes, que ce soit dans le choix du contenu que de la forme. Par conséquent, une deuxième spécificité de la littérature de jeunesse – et des albums – est son double destinataire, condition imposée préalablement.

Or cette duplicité du lectorat ne nous permet pas de définir un lecteur-modèle de la littérature de jeunesse, puisque les compétences et les bagages culturels des enfants et des adultes sont, bien évidemment, différents. La question qu'on doit se poser n'est pas à qui des deux lecteurs l'auteur s'adresse, mais plutôt, par quel moyen parvient-il à s'adresser simultanément à tous les deux ? L'utilisation de multiples niveaux de lecture dans un même ouvrage, garantie le ressenti de plaisir de la part de l'adulte comme de l'enfant et renforce la relation de partage, indispensable pour la littérature de jeunesse. C'est la raison pour laquelle, quand on grandit, il y a des livres de notre jeunesse que nous lisons toujours avec plaisir, tout en découvrant des éléments jusqu'alors inaperçus. En ce qui concerne l'enfant-lecteur, le souci de sa compétence linguistique est central. C'est pour cela que le livre contient toujours un aspect didactique, dans le sens qu'il apprend à lire. Ainsi, la préoccupation de la qualité de la

langue doit être une priorité aussi bien pour l'auteur que pour le traducteur, puisque le langage est objet d'apprentissage lui-aussi. L'utilisation de multiples niveaux de lecture de la part de l'auteur est souvent la manière de s'adapter à son double lectorat et témoigne d'une préoccupation artistique de sa part. Ces niveaux doivent donc être perçus et transposés dans une traduction.

La qualité linguistique et artistique de la littérature de jeunesse est depuis toujours mise en question, l'argument pivot étant la simplicité des textes adressés aux enfants, perçue comme travail minimal et sans fond de la part de l'auteur. Or, plusieurs auteurs et traducteurs de livres de jeunesse confirment que simplicité ne vaut pas simplisme. Il s'agit d'exprimer en peu de mots toute une complexité de situations. Beaucoup d'auteurs ne se bornent pas à un vocabulaire restreint, de manière à inciter plus leurs lecteurs à cet exercice de découverte qu'est la lecture. Écrire un récit simple veut dire revenir aux bases du langage, à son essence, à des structures très précises. Cette simplicité demande un plus grand effort de la part de l'enfant et aussi un plus grand emploi de son imagination. Ainsi, Prince avance que « [...] le simple s'ouvre à la complexité, c'est-à-dire à la combinaison. Pour qu'il y ait complexité il faut d'abord du simple et concevoir le simple comme ce qui est susceptible d'être complexe » (Prince, 2010 : 178). Un enfant en train d'apprendre la langue, se montre beaucoup plus créatif avec les mots, même ceux qu'il ne connaît pas. C'est pourquoi, les poèmes de non-sens, les jeux de mots et toute sorte de néologisme prolifèrent dans les récits adressés aux enfants. Il n'y a pas de gratuité là-dessus, surtout quand on essaye de créer un texte qui s'adresse à des lecteurs qui n'ont pas encore incorporé les règles lexicales et morphosyntaxiques de la langue. L'auteur – ou le traducteur – se penchent encore plus sur le travail de la langue, de la structure de l'histoire et de tous les éléments autour, car il est en train de donner les bases d'une culture dans un sens large. La créativité et l'imagination, étant des caractéristiques prépondérantes de l'esprit enfantin, relèvent de l'art par excellence. Nier cela, veut tout simplement dire qu'on n'est pas à la mesure d'écrire pour la jeunesse. Comme pour la littérature, il y a une tendance en traduction à traiter la littérature de jeunesse en tant que parent pauvre de la Littérature. Les adaptations simplistes et toutes sortes d'ouvrages dépourvus d'une quelconque qualité littéraire, en sont quelque part responsables pour cette conception. Mais leur existence témoigne plutôt de l'incompétence de la part de

l'auteur – traducteur – et non pas du lecteur. Comme nous pouvons lire dans les Actes du 1986 et du 1995, des *Assises de la traduction littéraire*, à Arles, il y a sûrement une partie des traducteurs qui se préoccupent de la qualité de leur travail, car ils sont centrés autour de l'enfant (Atlas, 1995 : 165-166).

La simplicité de l'écriture est souvent liée à une autre caractéristique de la littérature de jeunesse, l'oralité. Héritée par la culture populaire et traditionnelle – dictons, proverbes, contes, fables, chansonnettes – l'oralité est présente jusqu'aujourd'hui dans les ouvrages pour enfants. Dans la mesure, où une grande partie des albums sont racontés à voix haute, on ne pourrait pas nier leur aspect oral. L'oralité est présente du moment où ces livres sont constamment lus et relus et sont la base de discussions entre l'enfant et l'adulte. En outre, les dialogues font preuve d'oralité, surtout quand il s'agit de personnages-enfants. Il n'est pas rare que les histoires écrites par des adultes ont été d'abord des histoires racontées par des enfants. Gianni Rodari, évoque dans sa *Grammaire de l'imagination*, plusieurs exemples d'histoires transposées à l'écrit, conçues par des enfants lors d'un jeu (Rodari, 1979). Et puis, comme mentionné auparavant, l'oralité est spécifique à l'histoire racontée par l'image d'un album.

Les stéréotypes constituent presque un système d'écriture pour la littérature de jeunesse. Les méchantes sorcières, les dragons effrayants, les loups affamés etc. sont des figures auxquelles les histoires reviennent régulièrement. Leur utilisation a une fonction de familiarisation pour l'enfant. Surtout à l'âge où on lui lit les livres, il aime retrouver un schéma répétitif, auquel il peut par la suite introduire des éléments nouveaux et construire peu à peu une idée sur la complexité du monde. Ces stéréotypes, sont presque toujours des références à des histoires déjà connues. L'intertextualité surgit, ainsi, dans la littérature de jeunesse, qui crée des références régulières à elle-même. En outre, dans une perspective éducative, les œuvres littéraires pour la jeunesse ont une multitude de références culturelles et historiques, renforçant par là leur caractère intertextuel.

#### **2.1.4 Un auteur spécifique de la littérature de jeunesse néohellénique : Eugène Trivizas**

##### **2.1.4.1. Biographie et œuvre**

Eugène Trivizas est né à Athènes en 1946. Il est avocat, diplômé de l'École de Droit et

de l'École des Science Politiques et Économiques, de l'Université d'Athènes, titulaire du Master of Laws (University College), doctorant de Droit et Senior Research Fellow de l'Université de Londres (London School of Economics and Political Science). Il enseigne la criminologie et le droit pénal comparé à l'Université de Reading et préside au Département d'Études Criminologiques de la même université. Il a également enseigné au Bramshill Police College, au Central London Polytechnic et au London School of Economics. De 1993 à 1998, il était invité comme professeur de Criminologie au Panteion Université des Sciences Sociales et Politiques. Ses articles criminologiques et de droit sont publiés dans les revues *Lancet*, *British Journal of Criminology*, *Annales internationales de Criminologie* et autres.

Eugène Trivizas s'est appliqué à l'écriture dès son enfance. Il a écrit plus de 100 livres pour enfants, quelques livres pour adultes et plus de vingt pièces de théâtre, mais aussi des livrets d'opéras. Ses œuvres sont lauréats de prix de l'Union Grecque de Littérature, du Cycle du Livre pour Enfant Grec et de la Compagnie Littéraire de Femmes. En Angleterre et aux États-Unis, ses livres ont reçu entre autres, le Parents Choice Amazing Accomplishment Award, le Sheffiedls children's Book Award Commendation, le Judson Massachusetts Children's Choice Award, le Arizona Library Association Young Readers Award. Sa pièce de théâtre *Le rêve de l'épouvantail* a été jouée en 1992 au théâtre du Musée Britannique d'Angleterre, à l'occasion du European Arts Festival. La même année, son œuvre *Mille et un chats*, traduite par Z. Rudrinski, a reçu le premier prix au concours international de pièces de théâtre organisé par le Centre d'Art pour la Jeunesse Polonaise. En 1993, son album *Les trois petits loups* est arrivé à la seconde place des meilleures ventes. Certains de ses livres sont inclus dans des manuels scolaires de lecture grecs et américains et sont traduits en anglais, allemand, espagnol, hollandais, suédois, japonais et beaucoup d'autres langues. Cette reconnaissance internationale lui a valu le titre de l'auteur le plus célèbre de la littérature de jeunesse néohellénique. Aux États-Unis, la bibliothèque de l'Université de Minnesota à Minneapolis (E.M. Andersen Library) a décidé de rassembler la totalité des œuvres littéraires d'Eugène Trivizas, des études sur son œuvre, des manuscrits et autre matériel dans une collection spéciale de recherche. En 2013, le Cycle du Livre pour Enfants Grec a choisi Trivizas comme pour la candidature grecque au prix international de Littérature de Jeunesse Astrid

Lindgren, un prix suédois établi en 2002, à l'honneur de la créatrice de *Fifi Brindacier*<sup>1</sup>. Eugène Trivizas continue toujours à écrire pour la jeunesse. Il participe aux mises en scènes de ses pièces théâtrales, aux diverses adaptations de ses œuvres et il surveille, tant qu'il peut, les traductions de ses livres (Trivizas, 2008). Il cherche toujours à communiquer avec les enfants, ses lecteurs privilégiés, à apprendre d'eux, pour élaborer de nouvelles œuvres. Par ailleurs, il semble s'intéresser constamment à l'évolution du livre, au passage actuel du papier au numérique et cherche à s'adapter aux mutations du support.

L'ouvrage de Charles Dickens *Hard Times* est une référence constante de Trivizas, et la base de son approche d'écriture, de sa façon de rêver la vie des enfants et des hommes en général. C'est cet univers et ce système éducatif déplorés par Dickens, que Trivizas essaye de renverser par l'intermédiaire de ses écrits. Selon l'auteur, « la culture de l'imagination est un des aspects les plus négligés des systèmes éducatifs contemporains » (Trivizas, 2014). C'est dans cette perspective qu'il s'adresse doublement aux enfants et aux adultes. Son but est surtout de s'adresser à l'enfant en tant qu'Homme en cours de création (Trivizas, 2014).

#### **2.1.4.2. Le style particulier de l'auteur**

Inspiré de ces principes, Eugène Trivizas a développé un style personnel qui le distingue de toute tradition littéraire. Les éléments principaux de son style sont la nature poétique des ses textes, le jeu avec la langue, et le caractère subversif de ses récits. Selon Anna Magia Stavropoulou, « [c]hez lui le poétique peut être identifié à un parodique ingénieux, imaginatif et très authentique, délectable à plusieurs niveaux et à la longue. » (Stavropoulou, 2015 : 15). D'après Alexandra Zervou, la parodie « demande la participation active du lecteur, sa sagesse et son expérience »<sup>2</sup> (Zervou, 2007 :5). Cette dimension parodique, abondante dans l'œuvre de Trivizas, évoque les

---

<sup>1</sup> Les informations biographiques ont été collectées dans des articles et traduites par nous-mêmes du grec. Vous pouvez retrouver les articles en grec sur les liens ci-dessous : [http://www.biblionet.gr/author/1913/%CE%95%CF%85%CE%B3%CE%AD%CE%BD%CE%B9%CE%BF%CF%82\\_%CE%A4%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%B9%CE%B6%CE%AC%CF%82](http://www.biblionet.gr/author/1913/%CE%95%CF%85%CE%B3%CE%AD%CE%BD%CE%B9%CE%BF%CF%82_%CE%A4%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%B9%CE%B6%CE%AC%CF%82) et <http://www.mixanitouxronou.gr/evgenios-trivizas-o-kathigitis-egklimatologias-pou-theori-to-elliniko-scholio-vareto-ke-echthro-tis-dimiourgikotitas-anakalipse-ti-froutopia-ke-inemonimos-katikos-sto-nisi-ton-pirotechnimaton-vint/>

<sup>2</sup> Traduction de la rédactrice.

multiples niveaux de lecture dont nous avons parlé dans la partie précédente et sa tendance de « provoquer » en quelque sorte l'esprit du lecteur, l'incitant par là à évoluer tout en se distrayant. L'auteur cherche à enrober le travail intense sur la langue de l'élément parodique, combinant ainsi la dimension didactique à la dimension récréative. Un élément central de la parodie chez Trivizas sont les jeux de mots. Stavropoulou souligne la fonction métalinguistique de ses néologismes, ceux-ci visant à évoquer les normes linguistiques tout en les détournant. Elle évoque aussi les effets comiques et ironiques des jeux de mots. Elle illustre son propos avec des exemples de jeux de mots, tirés du roman *Η τελευταία μαύρη γάτα* [*Le Dernier Chat Noir*], comme le terme « γατάθλιψη », un calembour phonique composé des mots « γάτα » [chatte] et « κατάθλιψη » [détresse], créé pour décrire la situation émotionnelle d'une chatte amoureuse (Stavropoulou, 2015 : 38).

Le style de Trivizas est basé aussi sur l'intertextualité. Dans ses albums, il utilise souvent les personnages stéréotypiques des vilains rencontrés dans les contes traditionnels, comme le dragon, la sorcière etc., tout en les réactualisant. Ainsi, dans l'album *Tourbille la sorcière à l'aspirateur*<sup>3</sup>, Tourbille est une méchante sorcière dans un contexte contemporain, où elle enfourche un aspirateur et non plus un balais. L'auteur renverse aussi les stéréotypes, en attribuant le rôle du vilain à un personnage traditionnellement bon, comme en témoigne le conte *Les trois petits loups et le grand méchant cochon*<sup>4</sup>.

En conclusion, nous constatons qu'Eugène Trivizas combine une conception libératrice de l'enfant à une perspective éducatrice caractérisée par le jeu à tous les niveaux. En ce sens, il marche dans la voie créatrice de la littérature de jeunesse moderne toute en traçant un chemin propre.

## 2.2 Les jeux de mots

Les jeux de mots font partie de la vie courante et nous pouvons les rencontrer dans plusieurs domaines, que ce soit la littérature, le journalisme, la publicité et bien évidemment la communication orale quotidienne. On dirait même que les dernières

<sup>3</sup> Trivizas Eugène (2016). *Tourbille, la sorcière à l'aspirateur*. trad. Michèle Justrabo. Éditions du Jasmin : France

<sup>4</sup> Trivizas Eugène (2004) [1993]. *Les trois petits loups et le grand méchant cochon*. trad. Fanny Joly. Bayard Jeunesse : Paris

années, les jeux de mots deviennent presque un outil indispensable de communication dans un sens large. La littérature de jeunesse contemporaine, semble suivre ce chemin également, car si des œuvres comme *Alice au pays des merveilles* sont jusqu'aujourd'hui les principaux référents en matière de jeux de mots, leur pratique s'est multipliée depuis lors. Ces structures posent en général des problèmes au traducteur et sont souvent qualifiées d'intraduisibles. Il paraît, alors, logique de se pencher sur cette notion, d'essayer de la définir et de dresser une typologie. Ensuite, il convient d'examiner les différentes fonctions et effets des jeux de mots en tant qu'éléments qui influencent directement le processus de traduction. Enfin, nous allons présenter une catégorisation des stratégies de traduction, spécifiques aux jeux de mots.

### 2.2.1. Définition et typologie

Assez étonnamment, nous n'avons pas trouvé d'ouvrages ou de recherches en langue grecque consacrés spécifiquement au sujet des jeux de mots. Les quelques indices se repèrent surtout dans le cadre d'analyse d'œuvres de la littérature de jeunesse ou d'ouvrages de didactique<sup>5</sup>. Nous apprenons par ailleurs que le terme grec « logopaígnio » (λογοπαίγνιο) provient du terme français « jeu de mots », et que le terme « calembour » a donné naissance au terme hellénisé « kalabouri » (καλαμπούρι), qui a pris le sens plus général de « blague » (Sarantakos, 2015). Et pourtant, un grand nombre des appellations des jeux de mots, ont une étymologie grecque du fait de leur parenté avec les figures rhétoriques. En revanche, dans les milieux littéraires et linguistiques francophones et anglophones, il existe des chercheurs qui ont abordé les jeux de mots en tant que phénomène distinct, essayant d'apporter des réponses théoriques – et pratiques – plus globales et spécifiques à la fois, aux questions qui se soulèvent.

Le livre du linguiste Pierre Guiraud, *Les jeux de mots* (1976), est sans aucun doute l'ouvrage de référence, si on veut définir les jeux de mots et en faire une typologie claire et détaillée. En outre, des chercheurs comme Kirk Delabastita ou Jacqueline Henry, inscrivant leur analyse dans une perspective traductologique, ouvrent un nouveau dialogue entre la théorie et la pratique de la traduction. Nous allons fonder

---

<sup>5</sup> Il s'agit surtout de références aux jeux de mots comme procédés poétiques. Nous avons rencontré ces références dans Kalogirou Tzina (2005) et Kanatsouli Meni (2002).

notre analyse principalement sur les travaux de Guiraud et sur *La traduction des jeux de mots* (2003) de Jacqueline Henry, pour des raisons qui seront expliquées plus loin. Dans son ouvrage, qui a été le résultat de sa thèse, Henry offre un aperçu de la bibliographie en ce sujet et enrichit l'analyse avec des apports théoriques personnels. Dès la première approche au sujet, il apparaît qu'il y a une difficulté particulière à définir le terme *jeu de mots*. De quoi s'agit-il exactement ? Il y a une ambiguïté quant à savoir si le terme *jeu de mots* se réfère au jeu avec les lettres, avec les mots ou sur les mots. Cette ambiguïté se prolonge, naturellement, lorsqu'on essaye de dresser une typologie quelconque des jeux de mots. Guiraud souligne que ce problème de définition trouve son origine aux relations ambiguës entre les *jeux de mots* et d'autres phénomènes linguistiques et littéraires avec lesquels ils « partagent [...] tantôt leur formes, tantôt leur fonctions » (Guiraud, 1976 : 6). Des notions comme le *mot d'esprit* (qui est sensé jouer sur les idées plutôt que sur les mots) ou le *divertissement verbal* (qui joue avec les mots : rébus, charade, etc.), sont souvent distingués du jeu de mots, considéré comme relativement gratuit et dépourvu de fonctions littéraires.

Henry présente une distinction assez récurrente, à savoir entre les *jeux avec les mots* et les *jeux sur les mots*. L'élément de distinction revient au but du jeu. Dans le premier cas, le jeu se présente comme une fin en soi, le langage passant à une place secondaire. Des exemples de jeux avec les mots sont la charade, les mots croisés, les bout-rimés, le rébus et autres. Dans le deuxième cas, le jeu est intégré dans un texte et prend des fonctions diverses. Des exemples de jeux sur les mots sont le calembour, la contrepèterie, le palindrome, l'anagramme et autres. Ceci dit, il arrive que les deux catégories s'entremêlent et des exemples des deux co-apparaissent. Ainsi, d'après Henry, celle-là et autres distinctions qu'on peut rencontrer dans la bibliographie, sont plutôt artificielles car non vraiment fondées sur une réalité littéraire, infiniment plus complexe (Henry, 2003 : 9).

Ce qu'il faut pourtant garder de toutes ces distinctions, c'est qu'elles réservent aux jeux de mots un rôle purement ludique, récréatif. Le jeu de mots est sensé n'être qu'une faute, un détournement ponctuel des règles du langage et s'opposer à l'usage sérieux et utilitaire de la langue. Marina Yaguello, dans son ouvrage *Alice au pays du langage* (1985), nous invite à affiner cette perception à partir de la recherche du mot *jeu* dans un dictionnaire. Les désignations vont d' « un ensemble, une structure »

jusqu'au « divertissement, l'idée de gratuité », en passant par « une activité sans finalité pratique, régie par des règles », « l'idée de marge, de manœuvre, de latitude, de liberté, de facilité » ou « une activité régulière ». Ainsi, l'ambiguïté terminologique des jeux de mots est strictement liée à la nature du *jeu* tout court, au sein de laquelle s'entremêlent deux mouvements apparemment contradictoires : la liberté et la contrainte. D'après Yaguello, le langage comporte également ces deux tendances :

Il y a *du jeu* dans la langue, au sens où l'on dit qu'il y a du jeu dans un mécanisme ou un assemblage. Si le jeu constitue avant tout une prise de distance, jouer avec les mots, c'est prendre ses distances avec le langage et donc avec soi-même. L'incapacité à jouer avec les mots constitue une carence fondamentale.

(Yaguello, 1985 : 31)

Suivant cette logique, nous acceptons la définition des jeux de mots que propose Jacqueline Henry, à savoir : « une combinaison ludique de contrainte et de liberté », car elle s'éloigne de la vision péjorative d'une faute de langage et, surtout, car elle reflète pleinement le processus de traduction des jeux de mots auquel nous nous sommes appuyés le long de notre étude.

Pour mieux comprendre les jeux de mots, nous allons par la suite présenter une classification des procédés qui sont inclus dans cette grande catégorie. Pour ce faire, nous allons nous appuyer sur la typologie définie et expliquée par Jacqueline Henry, qui de son tour est basée sur la classification de Pierre Guiraud. Les nuances supplémentaires et une certaine simplification apportées par Henry, rendent son classement plus pertinent et pratique à l'usage des intéressés.

Le premier critère de classification établi par Guiraud, est le type d'opération pratiquée. Dans son analyse, il reprend la distinction de Roman Jakobson (1896-1982), entre l'axe syntagmatique - « la chaîne parlée le long de laquelle se succèdent les termes dont la position est déterminée par la syntaxe de d'idiome » – et l'axe paradigmatique - « [l'axe] qui recoupe perpendiculairement le premier [...] et sur lequel s'entassent tous les termes interchangeables dans une position donnée ». À partir des opérations réalisées sur ces deux axes, Guiraud définit les deux premières catégories de jeux de mots : les jeux de mots par enchaînement (les mots s'enchaînent

sur l'axe syntagmatique), dont un exemple-type est la phrase « comment vas-tu, yau de poêle ? » (le jeu porte sur le mot « tuyau » et relève du non-sens)), et les jeux de mots par substitution (les mots se substituent dans une position fixe qui constitue un axe paradigmatique), le calembour en étant le principal représentant. À ces deux catégories, Guiraud ajoute une troisième, les jeux de mots par inclusion, comme l'anagramme et contrepèterie. L'opération dans ce cas-là consiste à « [inclure] dans le discours de sons ou de mots incorporés ou intervertis » (Guiraud, 1992 : 6-7). Par ailleurs, Guiraud procède à une deuxième distinction, selon que le jeu de mot porte sur les sons (phonique) ou sur les mots (lexical). Nous avons décidé, à l'exemple de Henry, de ne pas retenir ce critère, trop descriptif et sans utilité réelle pour notre analyse. Par contre, nous retenons les pictographes, une catégorie à part définie par Guiraud, qui désigne un type particulier de jeux de mots où des mots sont représentés par des dessins (comme le rébus) ou des mots forment des dessins (comme le calligramme) (Guiraud, 1992 : 7). Nous choisissons d'inclure cette catégorie dans notre typologie, la jugeant utile, car la relation image-texte qu'elle évoque, est un élément central des albums de jeunesse. Par la suite, nous allons présenter les quatre catégories, leurs caractéristiques et les types de jeux de mots qu'elles incluent.

Les jeux de mots *par enchaînement* sont fondés sur la combinaison linéaire d'éléments qui constituent un ensemble et créent un échange réciproque. À la base de ces jeux de mots, on trouve des figures rhétoriques comme la concaténation, l'accumulation ou l'énumération. Selon Guiraud, « la place des mots dans la chaîne parlée, leurs positions réciproques expriment des relations sémantiques » (Guiraud, 1992 : 26). Les jeux de mots par enchaînement viennent briser ces relations ou les porter à l'extrême. Dans cette catégorie rentre la *fausse coordination*, à savoir une coordination de termes qui normalement ne se combinent pas. L'incohérence peut porter sur le sens, comme dans l'exemple du tailleur qui « faisait des vêtements et sa clientèle », mais aussi sur la morphologie et la syntaxe, comme dans « Ah ! dit-il en riant et en portugais » (Guiraud, 1992 : 29). Un autre type est *l'enchaînement par homophonie*, un jeu de mots fondé sur la figure rhétorique de l'allitération. L'enchaînement, dans ce cas-là, est relié à la substitution et porte sur des termes ayant des liens de similarité (phonétique, morphologique, morphosyntaxique). Par exemple

la phrase « des messages, des mets sages, des massages » crée un agencement de sonorités, alors que la phrase « des têtes de veau, des têtes de loup, des têtes à claques » joue sur la répétition d'un modèle syntaxique. *L'enchaînement par écho*, crée également un jeu de sonorités, en complétant une phrase par un mot ou une expression qui rime. « Tu parles, Charles », joue sur la juxtaposition de « parles » et « Charles ». S'ensuit, *l'enchaînement par automatisme*, qui exploite la tendance de notre mémoire à retenir des couples de mots, plus ou moins figés. Le jeu consiste à utiliser ces combinaisons automatiques pour créer des couples absurdes et cocasses, tel le connu « Comment vas-tu, yau de poêle », ou encore « Comme tu vois-ture à bras ». Il en existe plusieurs altérations du modèle initial, comme nous pouvons le voir dans l'exemple « Nous le savons de Marseille », où les bases grammaticales et lexicales de l'écho sont détruites. Enfin, dans cette catégorie, rentre la *charade à tiroirs*, où les définitions de chaque élément sont constituées à partir d'enchaînements par automatisme. Pour trouver la seconde syllabe du nom « Victor », la définition proposée est « mon second est employé des postes », la réponse étant « tor parce que torrefacteur – tor est facteur ».

La catégorie des jeux de mots *par substitution* est, selon Henry, la plus fréquemment utilisée en France (Henry, 2003 : 24). Elle est fondée sur la notion de l'équivoque, figure rhétorique, dont une définition générique est « la substitution d'un terme par un terme analogue » (Guiraud, 1992 : 9). Le *calembour* est pratiquement synonyme de l'équivoque. Henry en donne une définition large : « un énoncé contenant un ou plusieurs éléments dont la plurivocité a été intentionnellement exploitée par son émetteur » (Henry, 2003 : 25). Avant de présenter les différents types de calembours, nous allons expliquer les différentes formes de substitution possibles, à savoir l'*homophonie*, l'*homonymie*, la *paronymie*, la *synonymie* et l'*antonymie*. Les *homophones* sont des termes prononcés identiquement et écrits différemment (« sot/seau »). Ils se distinguent des *homonymes* qui sont prononcés et écrits identiquement ayant un sens différent (« fer/fer »), et des *homographes* qui sont des termes écrits identiquement mais prononcés différemment (« fils du maire » et « fils de tissu »). Henry souligne l'ambiguïté possible entre termes homonymiques et acceptions possibles d'un terme polysémique (« profession de foi » et « profession

médicale ») (Henry, 2003 : 24). Les *paronymes* sont des mots dont la prononciation est voisine (auteur/odeur). Les *synonymes* sont des termes ayant un sens équivalent (chaise/siège) alors que les *antonymes* ont un sens contraire (petit/grand).

La classification des calembours de Henry se diversifie par rapport à celle de Guiraud, par certains critères, tout en incluant beaucoup des phénomènes cités par le linguiste. Cette approche, que nous allons expliquer par la suite, nous semble plus pertinente et pratique à utiliser. Henry fait une première distinction entre les calembours qui portent *sur le sens* et ceux qui portent *sur le son*. Le *calembour sémique*, comme son nom l'indique, utilise le sens multiple des mots. La polysémie peut porter sur des couples tels, sens concret/abstrait (« le roi n'est pas un sujet » Freud), sens propre/figuré (« Colin montait, le nez sur les talons des deux filles. De jolis talons renforcés, en nylon clair » Boris Vian), nom propre/motivation (« Pistolet, tire-toi ! » Shakespeare). Il s'agit, d'après Guiraud, d'« actualiser un sens insolite et cocasse au dépens du sens normalement attendu » (Guiraud, 1992 : 10). Un autre type qui joue sur le sens est le *calembour synonymique*, où les deux termes sont substituables du fait de leur proximité sémantique (« analphabète/alphacon »). De même, le *calembour antonymique*, exploite le sens contraire d'un mot comme procédé de substitution (« On lui *prête* du génie mais il ne le *rend* jamais »).

Dans le cas du *calembour phonique*, la substitution s'opère au niveau des sons. Ainsi, nous avons le *calembour homonymique* (« doux présent du présent » Prévert), le *calembour homophonique* (« entre deux mots [maux] il faut choisir le moindre » Valéry) et le *calembour paronymique* (« Traduttore-traditore » [traducteur/traître]). Quand un énoncé combine un calembour phonique à un calembour sémique, on parle de *calembour complexe*. Un exemple représentatif est celui de San Antonio : « la mère rit de son arrondissement ». Nous repérons ici un calembour homophonique « mère rit/mairie » combiné à un calembour polysémique, le terme « arrondissement » renvoyant à la fois au département géographique (de la mairie) et à la grossesse (de la mère).

Henry nous fournit, par la suite, une deuxième division entre calembour *in absentia* et calembour *in praesentia*, termes repris de Ronald Landheer. Dans un *calembour in absentia*, le jeu porte sur un seul terme plurivoque dont l'ambiguïté est implicite, comme dans l'exemple de « Entre deux mots il faut choisir le moindre », où le terme

homophonique « maux » n'apparaît pas. En revanche, un *calembour in praesentia* contient tous les termes de l'équivoque, explicitant, par-là, le jeu. Le vers de Prévert « Doux présent du présent », en est un exemple (Henry, 2003 : 19, 26-27). Guiraud, classifie les calembours in praesentia sous la catégorie d'antanaclases (figure rhétorique) (Guiraud, 1992 : 17).

La dernière division citée par Henry, concerne la présence ou non d'une *allusion* dans le calembour. Le terme *allusion* désigne la « référence implicite à un figement, un proverbe, une citation connue, un slogan, etc., autrement dit, en utilisant la terminologie de Gerard Genette [...] à un élément *hypotextuel* » (Henry, 2003 : 27). Ainsi, on distingue les *calembours sans allusion* et les *calembours avec allusion*. Il faut remarquer que les calembours in absentia ont souvent recours à une allusion. En titre d'exemple, le double calembour (paronymique et homophonique) « longtemps je me suis mouché de bonheur », fait allusion à l'incipit de *Du côté de chez Swann* (1913), de Marcel Proust, « Longtemps je me suis couché de bonne heure ».

Une autre catégorie de jeux de mots par substitution est le *pataquès*, une forme pareille au calembour paronymique mais qui se distingue de celui-ci pour deux raisons. Premièrement, le pataquès est censé être un accident de langue (un lapsus involontaire) de la part de l'émetteur fictionnel. Deuxièmement, cette faute, qu'elle porte sur le son ou le sens des termes confondus, ne peut pas produire un néologisme. L'émetteur utilise un terme qui existe déjà. Ainsi « une clavicule est un petit piano pour enfants », exploite la proximité phonique des termes « clavinova » (petit piano débutant) et « clavicule » (partie du corps) pour créer une définition absurde, dont l'aspect ludique provient de la connaissance de la vraie signification du terme « clavicule ».

Enfin, il faut citer la *charade*, divertissement verbal qui s'appuie sur la substitution des syllabes d'un mot par des définitions plus ou moins originales et plaisantes. La spécificité de la charade est que la substitution est à la fois phonétique (entre le mot et ses éléments découpés) et lexicale (entre les constituants et leur définition). Nous donnons un exemple tiré de l'ouvrage de Guiraud :

Mon premier est un métal précieux (or)

Mon deuxième est un habitant du ciel (ange)

Mon tout est un fruit exotique (orange)

(Guiraud, 1992 : 23)

Les jeux de mots *par inclusion* regroupent des opérations par lesquelles un message plus ou moins secret est intégré dans le texte, suivant une manipulation de la forme des mots. L'arrangement peut porter sur des sons ou des lettres présents dans le texte. Guiraud déduit trois genres, basés sur le modèle d'arrangement : par permutation, par incorporation, par interpolation. La permutation consiste à échanger à l'intérieur d'un même mot ou d'une phrase, deux ou plusieurs sons ou lettres. L'*anagramme* est un type de jeu de mots par permutation. Il s'agit de réaliser cette opération de telle façon que les lettres échangées forment un autre ou d'autres mots ayant une signification différente. Ainsi, un « orange » peut devenir un « onagre » ou un « organe ». Ce procédé est beaucoup utilisé pour créer des pseudonymes, tel « Avida Dollars » (Salvador Dali), à tendance parfois satyrique, tel « inapte » (Pétain) ou « ivrogne » (vigneron). Ensuite, nous avons le *palindrome*, que Henry classe comme cas particulier de l'anagramme, du fait que la permutation des lettres/sons n'est plus au hasard, mais crée un mot ou une phrase qui peuvent être lus indifféremment de gauche à droite. Ce jeu de mots produit ainsi un effet de miroir, comme nous pouvons le voir dans l'exemple des noms « Anna », « Laval », ou du vers « Élu par cette crapule ». Ensuite, la *contrepèterie* est une permutation de lettres ou de phonèmes d'un ou plusieurs mots, qui vise à changer la signification de ceux-ci, tout en conservant leur harmonie. « Un pot sale et un sot pale » est un tel exemple. Les lettres permutés peuvent se situer en début – c'est le cas le plus commun – ou à l'intérieur du mot, mais occupent toujours des positions identiques dans les deux textes. Ainsi, il existe « un mot de vous et un mou de veau ». En principe, il existe une relation logique entre les deux mots après la permutation car le nouveau mot formé a une signification propre. Pourtant, il arrive que l'assemblage aboutisse sur un résultat plutôt absurde, comme nous pouvons le voir dans « le coq qui eut la coupe gorgée », « la roseur de la légion d'honnête » ou « Jean Sol Partre ».

Parmi les permutations, on trouve aussi, le *verlan*, code argotique, utilisé beaucoup par les jeunes au quotidien. Il s'agit d'inverser les syllabes ou les lettres d'un mot, tel « cimer » pour « merci » ou « laisse béton » pour « laisser tomber ». D'ailleurs, le mot

« verlan » est « à l'envers » lu à l'envers.

La deuxième sous-catégorie, définie par Guiraud, sont les jeux de mots par incorporation. L'incorporation consiste à inscrire un message, que ce soit un mot ou une phrase, dans un autre texte autonome, suivant des règles spécifiques de position. L'*acrostiche*, forme poétique, cache son message dans la lettre initiale de chaque vers, de manière qu'on peut le lire verticalement. Le mot en acrostiche peut s'inscrire également à la rime, à la césure ou même en diagonale. Il s'agit d'un jeu fort pratiqué par Villon et Shakespeare dans leurs ballades, le message dissimulé portant soit sur leur signature soit sur le nom de la personne aimée ou à laquelle le poème est dédié. Nous affichons ici un exemple de double acrostiche, cité par Guiraud :

Amour parfait dans mon cœur imprimA  
Nom très heureux d'une que j'aime bienN  
Non, non jamais cet amoureux lieN  
Autre que mort défaire ne pourrA

(Guiraud, 1992 : 54)

Selon Henry, l'*acronyme* est un cas particulier d'acrostiche, du fait que les lettres initiales des termes successifs, forment un sigle, un message plus ou moins dissimulé, lu horizontalement. En titre d'exemple, nous citons l'inscription sur une œuvre de Bach : « Regis Iussu Cantio Et Reliqua Canonica Arte Resoluta », qui veut dire « À la demande du roi, le chant et le reste résolu selon l'art canonique », l'acronyme RICERCAR se référant à l'ancienne appellation de la fugue (forme musicale). Un jeu supplémentaire sur les acronymes, rencontré dans la collection *Lettres en folie* (1994), consiste à développer des sigles fantaisistes, comme ce nom d'un groupe revendiquant des attaques contre des sociétés d'informatique, en 1980, à Toulouse : « Comité Liquidant Ou Détournant les Ordinateurs » (« clodo » est un mot argotique pour « clochard ») (Duchesne & Leguay, 1994 : 8). Dans ce cas-là, le message dissimulé n'est plus formé par l'acronyme mais par les mots dont celui-ci est composé.

La troisième catégorie de jeux de mot par inclusion, utilise le procédé d'interpolation, à savoir l'introduction dans le corps d'un mot ou d'une phrase d'éléments parasites qui brouillent la forme et dissimulent le sens. Un premier type en sont les codes argotiques, tel le loucherbem (langage argotique des bouchers de la Villette), où on

remplace l'initiale d'un mot par un « l », l'envoyant à la fin et ajoutant un « em ». Ainsi, « boucher » devient *loucher*[bem]). Le *mot-sandwich*, qui vient, lui aussi, de l'argot anglaise, consiste à introduire un terme dans un autre, pour produire un nouveau mot comportant les deux significations. Sant Antonio crée le mot « rajolivissant », en incluant le mot « joli », dans le mot « ravissant ». Il est très commun que le mot introduit soit de nature injurieuse, comme le prouve l'exemple en langue anglaise « abso-fucking-lutely » (« absolutely » et « fucking »). Guiraud, mentionne que ce jeu de mot n'est pas beaucoup pratiqué en français (Guiraud, 1992 : 64). Enfin, un autre procédé de création de néologismes fantaisistes, le *mot-valise*, nous vient également de l'anglais. Il s'agit d'une traduction du terme – pourtant français – « portemanteau », utilisé pour la première fois par Lewis Carroll, pour désigner l'opération d'emboîtement de deux mots. Ainsi, de « galop » et « triumph » Carroll obtient le mot « galumph ». Cette procédé d'interpolation est souvent appelé télescopage, et on en trouve énormément dans les œuvres de Vian, Queneau, Joyce, Artaud et autres.

Les *pictographes* désignent une catégorie particulière de jeux qui mettent en relief la relation image-texte. Le *rébus* est un type assez connu de ces jeux. Il s'agit d'un texte écrit en entier ou en parti en images (dessins ou lettres), créant des équivalents synonymiques ou homonymiques. Il existe également les *rébus typographiques*, où pour pouvoir lire le message, il faut payer attention non seulement à la lettre-équivalent mais aussi à sa taille, couleur, forme, position dans le texte. Le calligramme, terme inventé par Apollinaire, désigne un poème écrit en forme de dessin. Le dessin représente souvent le thème du poème. Enfin, le *pictogramme* est un texte du type rébus, mais dont chaque signe représente plus ou moins précisément un message ou une histoire.

Avant de conclure la partie sur la classification des jeux de mots, il faudrait faire quelques remarques utiles. Comme nous avons déjà mentionné, les classifications de Guiraud et de Henry ne sont pas entièrement identiques, même si elles se fondent sur la même idée directrice. Une explication simple est que certaines catégories de jeux de mots se chevauchent, comme par exemple l'*antanaclase* (terme de Guiraud) avec le *calembour* (phonique ou sémique) *in praesentia* (terme de Henry). Ce flou entre les

catégories est souligné, également, par Henry, quand elle explique que l'exemple « Tu parles, Charles », considéré comme enchaînement par écho (selon la typologie de Guiraud), peut très bien être qualifié de calembour paronymique in praesentia, et donc jeu de mots par substitution (Henry, 2003 : 30). Tout de même, ce flottement entre les catégories peut selon la chercheuse, s'avérer avantageux pour le traducteur, du moment où il peut envisager plusieurs solutions possibles pour rendre un jeu de mots, jouant entre des catégories proches (Henry, 2003 : 30).

## **2.2.2. Jeux de mots et traduction : un défi purement linguistique ?**

### **2.2.2.1. Les diverses fonctions et effets**

Les jeux de mots relèvent d'« une utilisation surintensive du langage », selon Henry, dans le sens où ils sont construits à partir de signes d'un langage et produisent en même temps un commentaire sur ce langage, en détruisant sa forme et son fonctionnement régulier. Ils ont alors une fonction métalinguistique (Henry, 2003 : 32). Par ailleurs, les jeux de mots peuvent avoir une fonction poétique. La nature communicative du langage, caractérise également ses formes littéraires. Le contenu aussi bien que la forme d'expression écrite participent dans la provocation de sentiments, de pensées, de plaisir chez le lecteur. La poésie est considérée le genre littéraire par excellence à combiner le travail langagier au style. Les jeux de mots représentent la forme condensée de l'humour (qui ne veut pas forcément dire comique) par excellence, du fait qu'ils visent à abriter sous un toit subtile, raisonnable et bien arrangé, le plus de plurivocité possible. On pourrait, donc, soutenir, selon Henry, que la fonction poétique, terme repris de Jakobson, peut être attribuée dans plusieurs cas de jeux de mots, sans pour autant la considérer comme leur principe, ou l'assimiler à la poésie. (Henry, 2003 : 32). En outre, la forme raccourcie de plusieurs types de jeux de mots, est un moyen très utile dans les mains de l'auteur d'albums pour la jeunesse, où la place consacrée au texte est soumise à des contraintes spatiales. « Il semble que la fonction ludique des jeux de mots tiennent non pas à ce qu'ils font rire, mais à ce qu'ils distraient ou divertissent, au sens premier de ces termes ; autrement dit, ils détournent l'esprit d'un sens donné pour en faire surgir un autre par

métaphorisation ou démétaphorisation (selon que le modèle implicite est le sens littéral ou figuré). » (Henry, 2003 : 35).

La fonction ludique est étroitement liée à la notion de l'humour, ce-ci se distinguant du comique. L'humour ne vise pas forcément à faire rire, car il n'est pas toujours l'expression de situations amusantes. Il est souvent le moyen de réaction à une expérience désagréable, pénible ou simplement inconmode. Une prise de distance qui permet de surmonter ces situations. L'humour noir en est un exemple. Même dans le cas de la littérature de jeunesse, lieu privilégié du ludique, on trouve souvent des situations qui sont loin d'être comiques, mais où l'utilisation de l'humour permet peut-être d'aborder des sujets trop pénibles comme par exemple la séparation ou la perte (Henry, 2003 : 36).

L'élément d'intertextualité nous permet de comprendre pourquoi le destinataire des jeux de mots est à prendre en compte. Il est une des extrémités du fil de connivence, l'autre étant l'auteur/traducteur. Comme nous l'avons montré auparavant, le lecteur de la littérature de jeunesse (qu'il soit enfant ou adulte) est un destinataire privilégié. Ainsi, un travail encore plus méticuleux est exigé de la part du traducteur de jeux de mots dans les livres adressés à la jeunesse, pour rendre cet effet de connivence et de complicité. En outre, les multiples allusions culturelles et linguistiques à but didactique, font partie des éléments intertextuels à rendre lors de la traduction des jeux de mots (Henry, 2003 : 38-39).

Même si les jeux de mots sont écrits, cela n'empêche pas beaucoup d'entre eux de s'appuyer à l'oralité du discours. C'est le cas de tous les calembours homophoniques, paronymiques et autres qui sont fondés sur la prononciation des mots plutôt qu'à leur graphie. L'ambiguïté se dédouble quand l'auditeur n'a pas le texte sous les yeux. Cette caractéristique prend toute son importance dans le cas des livres lus par des adultes aux enfants qui ne savent pas lire. Ainsi, « six scies scient six cent cyprès », devient un jeu de découverte des sons, des mots et des significations qui leur correspondent. Une fois de plus, il est question de connivence et de participation du lecteur.

D'après Henry, les plus importantes questions à se poser quand nous abordons un jeu de mots sont, sont « à quoi se réfère-t-il », « à quoi sert-il ? » et « quel effet produit-il ? » (Henry, 2003 : 51).

Les réponses à ces questions, définissent les fonctions et les effets de chaque jeu de mots, justifiant par là le poids de ce-ci dans un texte. Les poids d'un jeu de mots dans le texte correspond à son statut intratextuel, sa relation aux autres éléments du texte, son importance pour le texte-même. Il est, par conséquent, un élément pivot à prendre en compte au moment de la traduction. Henry décrit trois catégories différentes en ce qui concerne le poids d'un jeu de mots dans le texte. Premièrement, il y a les jeux de mots ponctuels, à savoir ceux qui n'affectent pas fortement leur environnement textuel. Leur apparence est brève et leur absence ne semble pas avoir un impact considérable sur la cohérence globale du texte. Ce genre de jeux de mots est souvent qualifié de « gratuit », à cause de sa portée limitée. Dans ce sens, si un jeu de mots ponctuel n'est pas traduit, cela ne semble pas changer grand-chose à l'esprit global ou au thème du récit. Ce n'est pas le cas pour les jeux de mots qui fonctionnent comme élément du système d'écriture. Selon Henry, il s'agit de jeux de mots qui « ont encore un impact local et une certaine autonomie fonctionnelle, mais qui sont liés à un principe d'écriture général du texte » (Henry, 2003 : 54). Cela veut dire que l'auteur construit son texte en tenant compte du rôle de ces jeux de mots, leur nombre étant assez important. Henry souligne que même si il n'y a pas forcément une liaison stricte entre ce genre de jeux de mots parsemés dans un texte, le traducteur doit éviter d'omettre certains d'entre eux ou de les rendre par un procédé voisin, car il risque de nuire à la cohérence du récit et à l'effet recherché par l'auteur. Cela dit, il peut agir plus soupagement, en effectuant des déplacements ou des compensations d'un point d'un texte à un autre.

La troisième catégorie de jeux de mots définis par leur poids dans le texte, contient ceux qui constituent le système-même d'écriture d'un texte. Ces jeux de mots ne sont pas simplement des éléments d'un récit ; ils en sont le principe de création. Il s'agit de textes qui n'ont aucun sens si on enlève les jeux de mots. De même, une traduction littérale échouerait grandement à rendre le texte, ses fonction et ses effets. Puisque ces jeux de mots relèvent d'un système d'écriture, il faut d'abord concevoir la nature de ce principe pour ensuite trouver son analogue dans la langue-cible. Le traducteur oscille, donc, entre la contrainte de préserver le système d'écriture, et la liberté de le reproduire sans se borner aux strictes limites de chaque jeu de mots individuel, vue que la priorité est de créer la cohésion et l'effet produits par le texte-source. Les

*Exercices de style* de Raymond Queneau nous offrent maints exemples de textes littéraires dont les jeux de mots en sont le principe de composition.

Pour faire le point, citons Henry : « [...] plus on s'éloigne de la catégorie des jeux de mots ponctuels pour se rapprocher de celle des jeux qui constituent en eux-mêmes le principe du texte, plus c'est ce principe, ou système qui est à rendre, et non la forme et le contenu de chaque jeu de mots particulier. » (Henry, 2003 : 55). En ce qui concerne la littérature de jeunesse, nous pouvons trouver toutes les trois catégories de jeux de mots. Il semblerait, pourtant – et nous allons élaborer ce point plus loin dans notre analyse – que la fréquence d'apparence de ces trois catégories (ponctuels, éléments du système d'écriture, système d'écriture) dans les livres pour la jeunesse est inversement proportionnelle à l'âge des lecteurs. Ainsi, plus le lecteur serait grand, moins les auteurs considéreraient le besoin de structurer un texte à la base de jeux de mots.

Comme nous l'avons déjà mentionné, pour comprendre et surtout pour traduire les jeux de mots, il faut absolument se demander sur leur(s) fonction(s) et leur(s) effet(s). Il en a été question des fonctions, nous allons donc procéder à une présentation des effets possibles, à savoir l'accroche, l'amusement, la caractérisation, la virtuosité et le reflet du sujet présenté. L'accroche correspond au but de l'auteur d'attirer l'attention sur ce qui va suivre. Nous retrouvons cet effet surtout dans les titres – que ce soit celui d'un ouvrage entier, d'un article ou d'un chapitre – et dans les slogans publicitaires. Un deuxième effet recherché par l'auteur des jeux de mots est d'amuser, de faire rire ou sourire. C'est un des effets les plus communs lié à la fonction de l'humour préalablement analysée. Ensuite, il arrive que les jeux de mots soient là pour évoquer les traits de caractère d'un personnage et souligner son comportement incongru. La complexité particulière de certains jeux de mots relève de la virtuosité, l'auteur visant dans ces cas-là de faire preuve d'un exercice intellectuel plus approfondi. Les récits axés sur des jeux de mots en sont des exemples représentatifs. Il faut noter ici que le niveau élevé de maîtrise de l'écriture, étant l'élément principal de cette virtuosité, exige une attention particulière de la part du traducteur. Enfin, un effet particulièrement difficile à reproduire, selon Henry, est le reflet du sujet présenté. Quand l'auteur introduit un jeu de mots pour illustrer un des thèmes du récit, il le rend indispensable pour la cohérence de la narration. Or, ce n'est pas simple de trouver

l'expression écrite d'une idée spécifique qui constitue partie intégrante du récit, tout en conservant le caractère du jeu.

#### **2.2.2.2. Les stratégies de traduction**

Jacqueline Henry, en tenant compte des données ci-dessus, dresse une liste de quatre stratégies générales de traduction qui s'appliquent spécifiquement dans le domaine des jeux de mots. La traduction peut, selon elle, prendre quatre formes : *isomorphe*, *homomorphe*, *hétéromorphe* et *libre*.

La *traduction isomorphe* correspond à « une traduction par transcodage, c'est-à-dire reprenant à la fois les mots qui correspondent à ceux de l'original et le type de jeux de mots utilisé » (Henry, 2003 :177). Il s'agit d'une traduction où l'équivalence est absolue. D'après Henry, ce type de stratégie n'est pas rencontré souvent, mais il est néanmoins possible (Henry, 2003 :177). Pour un exemple détaillé de cette stratégie nous renvoyons directement à a page 177 du livre de Henry, pour ne pas alourdir notre texte.

La *traduction homomorphe* est « le procédé de traduction d'un jeu de mots par lequel l'original est rendu par le même (*homos*) procédé. » (Henry, 2003 : 177). Par exemple, un mot-sandwich est rendu par un mot-sandwich. Cette stratégie concerne également la traduction d'un type de jeu de mots par un type appartenant à la même grande catégorie. Ainsi, un mot-sandwich peut être rendu par un mot-valise, car ils sont tous les deux des jeux de mots par inclusion. Cette spécificité offre une liberté considérable au traducteur, surtout quant il s'agit de faire passer un calembour. Henry remarque que cette stratégie est celle à laquelle ont habituellement recours les traducteurs, surtout lors du premier essai de traduction.

La *traduction hétéromorphe* correspond à « une prise de distance par rapport aux mots du texte et à la reproduction du procédé de l'original » (Henry, 2003 : 178). Plus simplement, il s'agit d'un déplacement d'une grande catégorie de jeux de mots à une autre. Ainsi, un enchaînement par homophonie est rendu par un calembour. Cette stratégie peut s'avérer utile surtout quand une traduction homomorphe n'arrive pas à rendre la fonction et l'effet du jeu de mot d'origine (Henry, 2003 : 178).

La *traduction libre* consiste à « [franchir] la frontière entre les jeux de mots et

d'autres modes d'écriture dépourvus de jeux verbaux » (Henry, 2003 : 187). Selon Henry, on peut distinguer trois sous-types de traduction libre, à savoir la traduction de jeux de mots en non-jeux de mots, la traduction de non-jeux de mots en jeux de mots et la création *ex nihilo* de jeux de mots dans une traduction (Henry, 2003 : 187). En ce qui concerne le premier cas, il s'agit de rendre un jeu de mots par un autre procédé, par exemple une allusion. Dans le deuxième cas, on procède à l'activité inverse, c'est-à-dire remplacer un procédé par un jeu de mots. En revanche, la création *ex nihilo* décrit un processus où il n'y a pas une relation entre un élément dans le texte source et un élément qui le remplace dans le texte cible. « Un jeu verbal est introduit par le traducteur dans son texte, là où l'original ne présente aucune particularité formelle » (Henry, 2003 : 190). Tous les trois types de traduction libres répondent à des besoins de cohérence linguistique, textuelle et culturelle à la fois. Sont alors des solutions fonctionnelles par rapport aux spécificités de la traduction des jeux de mots. Par ailleurs, elles suivent la logique de compensation, visant à un texte cible équilibré qui tient compte du « contexte cognitif local ou global [...] ou du contexte verbal [...] » (Henry, 2003 : 192).

À ces stratégies de traduction, définies par Henry, nous considérons indispensable d'ajouter un dernier choix qui est la suppression complète du jeu de mots, solution non souhaitable mais néanmoins possible.

Dans notre analyse des jeux de mots de Trivizas, nous allons utiliser la catégorisation présentée ci-dessus, pour classer, discuter et expliquer les choix de traduction du grec en français.

### **3. MÉTHODE**

Dans cette partie, nous allons expliquer la démarche que nous avons suivie pour obtenir et classer l'échantillon de notre analyse. Tout d'abord, nous allons exposer les critères de choix du corpus, lequel nous allons présenter par la suite. Puis, il sera question d'expliquer notre méthode d'analyse au niveau qualitatif et quantitatif. Enfin, nous allons présenter les avantages traductologiques d'une telle méthode.

### 3.1. Critères de choix du corpus

La littérature de jeunesse néohellénique étant un sujet vaste à examiner en un seul mémoire, nous avons dû définir un nombre de critères qui nous ont parus pertinents, afin de délimiter le corpus sur lequel nous allions travailler. En ce qui concerne le choix littéraire, les critères principaux sont l'auteur, le genre et l'âge des lecteurs-enfants. Par ailleurs, l'intérêt spécifique sur la traduction des jeux de mots nous a amené à inclure des critères supplémentaires comme l'apparition et la densité des jeux de mots et l'existence préalable de traductions publiés en français. Tous les critères de choix du corpus apparaissent dans le Tableau I.

La question du choix de l'auteur a été assez difficile à traiter. Eugène Trivizas, Pavlina Mpampoudi, Theti Chortiati sont certains seulement des auteurs de la littérature de jeunesse néohellénique, qui jouent systématiquement sur et avec la langue. Une recherche basée sur des textes de plusieurs auteurs différents aurait sûrement un intérêt. Pourtant, le cadre d'un mémoire nous a paru assez restreint pour une telle entreprise· il aurait fallu tenir compte des paramètres qui distinguent l'œuvre de chaque écrivain et avoir aussi une pluralité de textes de chacun, afin de pouvoir parler d'un corpus représentatif de leur travail. En outre, il n'y a pas forcément une homogénéité au niveau de la forme littéraire (albums, poèmes etc.). Nous nous sommes, alors, penchés sur le cas d'Eugène Trivizas, qui est décidément un des auteurs grecs les plus célèbres, comme nous avons démontré dans la deuxième partie de notre mémoire. En dehors du caractère magique de ses écrits, ce qui le caractérise c'est bien le travail méticuleux avec la langue auquel il procède. C'est également sa compétence et son but déclaré d'intégrer cet exercice linguistique intense dans un univers narratif extraordinaire, de manière à l'enlever du cadre d'une didactique scolaire sèche et dépourvue d'intérêt, qui tourmente tant les petits individus (Trivizas, 2008).

Du moment où l'auteur a été défini, il fallait procéder à un deuxième grand choix, celui des œuvres à traduire. Eugène Trivizas a écrit plus d'une centaine de livres qui rentrent dans plusieurs catégories de la littérature de jeunesse. Tout d'abord, nous nous sommes décidés sur le genre littéraire, à savoir l'album. La relation texte-image

tient une place importante dans la traduction, en tant que paramètre contraignant ou encourageant, surtout quand on prend en compte que la politique des grandes maisons d'éditions en matière de traduction d'albums, est de préserver l'illustration initiale de manière à limiter les dépenses de publication. C'est pour cela, et aussi pour des raisons de taille, que nous avons éliminé les romans, comme *Le Dernier Chat Noir* (*Η τελευταία μαύρη γάτα*). En outre, nous nous sommes centrées sur des textes à valeur littéraire en termes de narration. Les alphabétaires et autres exercices de ce genre ont été, donc, exclus. La série bande dessinée *Φρουτοπία* (*Froutopia*) a été également exclue à cause des conventions textuelles et visuelles qui posent un cadre complètement différent<sup>6</sup>. Les pièces théâtrales ont été éliminées aussi en raison de la forme.

Au départ, nous avons voulu inclure dans notre corpus *Le trois petits loupset le grand méchant cochon*, qui est l'album le plus célèbre et le plus traduit de Trivizas. Un élément intéressant par rapport à cet album est qu'il a été initialement écrit par Trivizas en anglais (première publication en 1993) et traduit en français la même année. En 1994, l'auteur l'a réécrite en grec. Par conséquent, il s'agit d'une traduction de l'anglais en français et d'une auto-traduction en grec. Même si l'illustration initiale de Helen Oxenbury est préservée dans toutes les trois versions, en examinant le texte, on s'est rendu compte que la version grecque présente de grandes différences par rapport à la version anglaise. Vu que la version française est basée sur la version anglaise, nous ne pouvons pas inclure cet album dans notre corpus.

Par ailleurs, nous avons voulu définir un corpus représentatif selon l'âge. Il nous semble pertinent de considérer que le texte qui s'adresse à un enfant de quatre ans (qui ne sait pas lire et donc c'est par l'intermédiaire de ses parents qu'il entre en contact avec la parole écrite) est différencié, par son contenu et sa forme, de celui adressé à un enfant de sept ans. Et pourtant, vient ici se poser la question de la définition du lectorat de la littérature de la jeunesse, que nous avons analysé auparavant. La diversité interne de ce lectorat impose un critère de diversification du corpus pour que notre étude soit cohérente. Les albums de Trivizas répondent à ce critère non par leur délimitation en classes d'âges mais par l'existence de plusieurs niveaux de lecture. Un enfant de 4 ans apprécie plus l'image et les sons par rapport à la graphie, ainsi que la

---

<sup>6</sup> Il serait pourtant très intéressant d'en faire le sujet d'une étude à part, à savoir la comparaison avec les traductions grecques d'Astérix ou de Lucky Luck, en matière de jeux de mots.

voix de sa mère qui raconte l'histoire, alors qu'un enfant de sept ans prend plutôt plaisir de la découverte de la complexité linguistique et du fait qu'il peut lire tout seul. Il paraît que les albums de Trivizas contiennent des éléments appréciables par tous les âges. L'auteur lui-même soulève la question des frontières entre les éventuelles catégories de l'enfance, en refusant d'indiquer des bornes d'âge sur ses livres. Selon les indications des maisons d'éditions des albums sur leurs catalogues respectifs de la période 2017-2018, trois des cinq albums examinés dans ce mémoire (*Le Dragotunnelon*, *Le Caneton* et *La Comtesse de Caries*) s'adressent à des enfants de quatre ans et plus. Pour les deux autres, publiés par les éditions Minoas, il n'y a pas d'indication d'âge. *Difficillule* et *Tourbille* font partie de la série *Contes avec les chiffres*. Cette série introduit le lecteur à des notions mathématiques de base, acquises surtout aux premières classes de l'école primaire. Nous pouvons ainsi considérer que ces deux albums s'adressent plutôt à des enfants de six ans et plus, sans que cela soit obligatoire. Pour conclure, notre critère d'âge ne repose pas sur une grille ou un classement quelconque mais, au contraire, sur le fait que ces albums peuvent être pratiquement lus par – ou racontés à – des enfants de tout âge, ce qui rend le travail du traducteur particulièrement exigeant.

Une fois la question d'âge traitée, il a fallu parcourir les différentes séries d'albums et repérer le nombre et la densité des jeux de mots, afin d'avoir un échantillon significatif pour travailler dessus. Nous avons choisi des séries dont les livres ne racontent pas une histoire en continu, pour éviter une répétition des mêmes jeux et privilégier la diversité lexicale de notre échantillon. Un critère supplémentaire a été le poids des jeux de mots dans le texte, puisque cet élément peut amener à des choix de traduction bien différents. Outre un album déjà traduit et publié en France, à savoir *Tourbille, la sorcière à l'aspirateur*, nous avons choisi quatre autres albums à traduire, formant, ainsi, un corpus de cinq textes originaux et de cinq traductions. Deux albums appartiennent à la première série de Trivizas, *Histoires de l'île des Feux d'Artifice* (*Ιστορίες από το νησί των Πυροτεχνημάτων*), deux à la série *Les contes avec les chiffres* (*Τα παραμύθια με τους αριθμούς*) et un à la série *Contes du pays des cerfs-volants perdus* (*Παραμύθια από τη χώρα των χαμένων χαρταετών*).

### **3.2. Présentation du corpus**

Notre analyse se fonde, ainsi, sur un corpus de cinq albums d'Eugène Trivizas. Un d'entre eux est traduit et publié par une maison d'édition française. Les quatre autres sont des traductions personnelles de la rédactrice. La traduction publiée, parue en France en 2016, par les Éditions du Jasmin, c'est *Tourbille, la sorcière à l'aspirateur*. Cet album est traduit du grec par Michèle Justrabo et illustré par Léa Djeziri. La version d'origine (Φουφήχτρα, η μάγισσα με την ηλεκτρική σκούπα) est parue en 1996, par les éditions Minoas (Μίνωας), avec des illustrations de Katerina Veroutsou (Κατερίνα Βερούτσου) et fait partie de la série *Les contes avec les chiffres* (Τα παραμύθια με τους αριθμούς). Cette série est composée de quatre albums. Chacun d'entre eux se focalise sur une notion mathématique de base (conter de 1 à 10, addition – soustraction, multiplication – division, ensembles – sous-ensembles). L'histoire est axée sur une des figures archétypiques des contes traditionnels : la sorcière sur son balai. Trivizas renouvelle ce personnage en le plaçant dans un univers moderne, où le balai se transforme en aspirateur. Cette méchante sorcière vit sur une colline ensorcelée et son repas préféré est la gelée de larmes d'enfants. Elle décide, alors, d'aspirer tous les enfants d'un parc tout près de chez elle et, entre-temps, elle aspire aussi tous les animaux qui se trouvent dans son chemin (chatons, papillons, canetons, poissons) pour en faire des accessoires. La seule fille qui n'a pas été aspirée, Myrto, se met à chercher ses amis. Elle a plusieurs péripéties, dont la pire est qu'elle est transformée en corbeau, mais parvient finalement à arriver chez Tourbille, délivrer ses amis et tous les animaux aspirés et captiver la méchante sorcière. Outre la magie de l'histoire, la narration en coopération parfaite avec les illustrations, invite le lecteur-enfant à participer et apprendre à compter de 1 à 10.

Les traductions personnelles qu'apparaissent en annexe de ce mémoire sont effectuées à partir de quatre albums, *Le Dragotunnelon Glouton* (Ο Λαίμαργος Τουνελόδρακος), *Le caneton qui n'aimait pas ses pattes* (Το παπάκι που δεν του άρεσαν τα ποδαράκια του), *La princesse Difficillule* (Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα) et *La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée* (Η Δόνα Τερηδόνα και το μυστικό της γαμήλιας τούρτας) que nous allons présenter par la suite. Pour des raisons pratiques, à partir de maintenant, nous allons utiliser les titres français. Les deux premiers albums (Le

*Dragotunnelon Glouton* et *Le caneton qui n'aimait pas ses pattes*) font partie de la toute première série d'Eugène Trivizas, titrée *Histoires de l'Île des Feux d'Artifice* (*Ιστορίες από το Νησί των Πυροτεχνημάτων*). *Le Dragotunnelon Glouton* est paru pour la première fois en 1985, aux éditions Kedros (Κέδρος) avec des illustrations d'Alexis Kyritsopoulos (Αλέξης Κυριτσόπουλος). Il s'agit également d'une histoire inspiré par un des plus grands méchants des contes traditionnels : le dragon. Le Dragotunnelon, vit au pays des trains et son activité préférée est d'imiter le tunnel de manière à tromper les trains qui passent et pouvoir les dévorer. Un petit train, Tchou-Tchou (Τσουφ-Τσουφ), qui veut alors fêter son cinquième anniversaire, découvre que tous ses amis sont mangés par Dragotunnelon. Il décide alors d'aller les retrouver et les sauver. Il rentre dans le ventre du méchant dragon et organise une fête tumultueuse avec tous les trains prisonniers. L'agitation provoquée rend Dragotunnelon malade qui pour se délivrer du malaise, les laisse partir. Cet acte héroïque oblige le dragon à changer ses goûts : malgré son prénom, il ne pourra plus manger des trains. Les trains peuvent dès lors, circuler libres et sans peur. Dans cet album, nous observons un va-et-vient systématique entre la narration et l'image.

*Le caneton qui n'aimait pas ses pattes* est paru pour la première fois en 1991, aux éditions Kedros, avec des illustrations de Vaggelis Eleftheriou (Βαγγέλης Ελευθερίου). Le personnage principal est un caneton qui n'aime pas la couleur jaune de ses pattes et souhaite la changer. Malgré les objections de sa mère, il décide de partir loin de sa marre pour trouver une manière d'accomplir son vœu. Il arrive dans une grande ville où il voit dans une vitrine une paire de palmes bleues. En manque d'argent, il se jette dans le marché du travail, mais la forme de ses pattes ne lui permet pas de s'intégrer. Après plusieurs efforts, il arrive à trouver un travail adapté à ses compétences : fouleur de raisin. Il ramasse ainsi la somme nécessaire pour s'acheter les palmes et retourne triomphant dans la marre avec des pattes bleues. Dans cette histoire, nous pouvons entrevoir des liens de parenté avec le fameux conte d'Andersen *Le Vilain Petit Canard*. La singularité du caneton par rapport à ses semblables lui provoque un certain malaise, l'obligeant à agir contre sa « nature », ce qui le récompense à la fin, confirmant cette singularité. Pourtant, Trivizas ne reste pas attaché au conte traditionnel. Il ajoute des éléments narratifs plus adaptés à l'époque

contemporaine et il construit un personnage plus complexe et dynamique dans sa naïveté. À la fin du livre, il y a un jeu de coloriage qui invite l'enfant à colorier des objets quotidiens, utilisant son imagination.

*La princesse Difficillule* est paru pour la première fois en 1996, aux éditions Minoas, avec des illustrations de Katerina Veroutsou. Il fait aussi partie de la série *Les contes avec les chiffres* (*Τα παραμύθια με τους αριθμούς*). Cet album a pour but déclaré d'introduire le lecteur-enfant aux notions des ensembles et des sous-ensembles mathématiques. Nous voyons de nouveau un personnage-type de comptes, la princesse. La princesse de l'histoire de Trivizas, comme son nom l'indique, a une certaine difficulté à se décider sur ce qu'elle veut. Son père, le roi, lui signale qu'il est temps qu'elle se marie et pour ce faire il invite tous les princes célibataires afin qu'elle choisisse son futur mari. Commence alors un marathon d'élimination. La princesse ne peut pas se décider immédiatement. Elle annonce, un par un, les caractéristiques physiques et de personnalité qu'elle préfère, construisant ainsi un portrait modèle de son prince imaginaire. À la fin, reste un prince qui correspond à ses goûts, mais qui souhaite marier la fille du jardinier, Soula. Pour consoler sa fille, le roi lui propose un cadeau : une robe comme elle la veut. Tous les couturiers sont invités à présenter leurs créations pour qu'elle se décide. Un deuxième marathon commence, alors, éliminant peu à peu les couturiers, selon les préférences de la princesse. La robe qui reste à la fin n'est pourtant pas cousue pour elle, mais à nouveau pour la fille du jardinier. L'histoire se termine avec Difficillule tirant enfin sa leçon et épousant le fils du jardinier. À la dernière page du livre, il y a un jeu qui invite l'enfant à appliquer les notions mathématiques acquises.

*La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée* est paru en 2001, par les éditions Kalentis (Καλέντης), avec des illustrations de Katerina Veroutsou. Il fait partie de la série *Contes du pays des cerf-volants perdus* (*Παραμύθια από τη χώρα των χαμένων χαρταετών*). L'auteur emprunte des éléments au conte classique de *Blanche Neige*, surtout au niveau des personnages principaux et de leurs relations respectives. L'histoire parle d'une sorcière très belle, la Comtesse de Caries, qui adore deux choses (outre sa propre personne) : jouer des tours aux hommes fascinés par sa

beauté et demander régulièrement son miroir magique qui a le meilleur sourire dans le monde entier (prévoyant toujours la réponse). Son quotidien est bouleversé par l'arrivée d'une petite fille, Lucile, qui, apparemment, a un plus beau sourire qu'elle. Elle se fixe alors une mission diabolique : gâcher le sourire de Lucile. À l'aide de trois gorilles au sombrero, pas particulièrement inintelligents, elle met en marche plusieurs projets (enlèvement du dentiste du village, plusieurs gâteaux offerts gratuitement à Lucile, remplacement de son dentifrice avec de la crème chantilly extra-sucrée) qui échouent. Ainsi, elle enlève et enferme Lucile dans une cellule comblée de toutes sortes de gâteaux. Lucile, affamée, essaye de résister et juste avant de succomber à un gâteau de mariage, une souris (envoyée par le dentiste emprisonné) lui vient en aide. Elle mange avec toute sa bande les gâteaux alors que Lucile noircit ses dents afin de tromper la Comtesse de Caries. Le plan est réussi. Lucile et le dentiste sont enfin libérés. Quand la Comtesse apprend les nouvelles par son miroir, elle s'abandonne au désespoir, engloutant une énorme quantité de gâteaux. Elle finit par développer les caries dentaires et recevoir le nom qui lui correspond. Lucile épouse le fils du dentiste et vit heureuse. Contrairement à la princesse Difficillule, le nom de la Comtesse de Caries est expliqué à la fin de l'histoire, même si des indices apparaissent au fur et à mesure de la narration. Les illustrations jouent un rôle plutôt accompagnateur au texte.

### **3.3. Méthode d'analyse**

À partir du corpus présenté, nous avons entrepris notre recherche spécifique sur les jeux de mots. Tout d'abord nous avons enregistré tous les jeux de mots présents dans les textes en langue grecque. Nous avons construit un tableau quantitatif (Tableau I) où apparaissent sur l'axe vertical les albums du corpus et sur l'axe horizontal les critères de choix du corpus : l'âge des lecteurs, le nombre de jeux de mots pour chaque album en langue grecque et la répartition de ces jeux de mots selon leur poids dans le texte. Nous avons construit un tableau qualitatif à part pour afficher les jeux de mots selon leur poids dans le texte (Tableau VI). Puis, deux tableaux ont été construits (Tableau II et III) – un quantitatif et un qualitatif – suivant la typologie proposée par Henry (renforcée par la catégorie des pictographes). Les différentes

colonnes se réfèrent aux albums respectifs et les lignes aux types de jeux de mots, classés en catégories – par inclusion, par substitution, par enchaînement, pictographes. Dans la classification des calembours nous avons intégré les trois distinctions évoquées par Henry, à savoir sémique/phonique, *in absentia/in praesentia*, sans/avec allusion. Nous avons dû faire réapparaître les deux dernières distinctions, qui recourent la première, pour que le tableau soit pratique et compréhensible à la fois. Par ailleurs nous avons introduit un système notation abrégée pour indiquer si le calembour repose sur une homophonie, synonymie, etc. Ensuite, nous avons fait le recensement des jeux de mots à partir des textes traduits en français et dressé deux autres tableaux typologiques – un quantitatif et un qualitatif (Tableau IV et V). Cette opération a été effectuée séparément de l'enregistrement en langue grecque, pour éviter d'omettre des éléments d'un texte du fait qu'ils n'existent pas dans l'autre – ou l'inverse. Par ailleurs, nous avons éliminé les catégories de jeux de mots qui n'apparaissent pas dans notre corpus (originaux et traductions) pour alléger les tableaux et privilégier la compréhension globale. Enfin, les jeux de mots qui apparaissent plusieurs fois dans la narration ne sont rentrés qu'une seule fois dans les tableaux. Étant donné que la plupart des jeux de mots qui se répètent sont les noms des héros principaux, leur affichage dans les tableaux (quantitatifs) aurait créé une impression plasmatisque sur le vrai nombre de jeux de mots. Une fois les deux tableaux remplis, nous avons procédé à une comparaison méticuleuse, pour identifier tous les changements intervenus lors du processus de traduction. Les résultats du recensement et de la comparaison ont constitué la matière première de notre analyse. Nos constats concernant les stratégies de traduction s'affichent dans deux tableaux récapitulatifs (l'un quantitatif, l'autre qualitatif), les stratégies définies par Henry s'affichant sur l'axe vertical et les albums sur l'axe horizontal (Tableau VII et VIII). C'est à partir de ces tableaux que nous allons discuter la traduction des jeux de mots dans l'œuvre d'Eugène Trivizas, les paramètres qui entrent en jeu dans chaque cas, en essayant de fournir des éléments de réponse à notre problématique de départ.

On pourrait se demander pourquoi nous avons choisi d'utiliser des critères qualitatifs aussi bien que quantitatifs pour évaluer le contenu de notre corpus, vu qu'il s'agit d'une analyse de traductions littéraires. En effet, les caractéristiques des jeux de mots, présentés en détail dans la partie théorique, sont surtout évalués au niveau qualitatif.

Mais quand on vient à traduire ces entités, il nous semble qu'il faut prendre en compte des paramètres quantitatifs, tels le nombre et la fréquence d'apparition dans les textes d'origine et d'arrivée. Cette méthode d'analyse, à part d'être une aide dans notre démarche de traducteurs, nous permet de procéder à des comparaisons utiles et à en tirer des conclusions plus fiables en ce qui concerne les stratégies de traduction. Bien évidemment, nous ne prétendons pas faire, dans le cadre de ce mémoire, une analyse statistique complète – nous sommes bien loin de ça – mais simplement d'apporter des éléments supplémentaires à notre recherche.

#### 4. RÉSULTATS - ANALYSE

Nous allons commencer cette partie avec quelques remarques générales. Tout au long de notre analyse nous allons évoquer les titres des albums en répétition. Ainsi, pour des raisons d'économie et de fluidité, nous allons souvent couper les titres, se référant uniquement au personnage principale, à savoir, *Le Dragotunnelon*, *Le Caneton*, *Difficillule*, *La Comtesse de Caries*, *Tourbille*, *Les Trois petits loups*.

Comme nous pouvons voir dans le Tableau I (critères du corpus), où s'affiche le nombre des jeux de mots des albums originaux, *Le Dragotunnelon* contient le plus grand nombre de jeux de mots (44). Il est deux fois plus dense en jeux de mots que *Le Caneton* (21) et *Difficillule* (21), *La Comtesse de Caries* (15) occupant la troisième place et *Tourbille* la dernière place avec un très petit nombre de jeux de mots (6). Nous remarquons alors que les albums appartenant à une même série – que ce soit les *Histoires de l'Île des Feux d'Artifice* ou *Les contes avec les chiffres* – ne suivent pas un modèle commun en ce qui concerne le nombre des jeux de mots. De même, la longueur du texte ne joue pas un rôle sur la densité des jeux de mots. Si nous divisons les albums en deux groupes selon la longueur du texte, nous obtenons d'une part *Le Dragotunnelon*, *Le Caneton* et *Tourbille* dont les textes sont courts, avec plus de dialogues et en plus grande interaction avec l'image, et d'autre part, *Difficillule* et *La Comtesse de Caries* dont les textes sont beaucoup plus élaborés. Pourtant, aucun de ces deux groupes ne comporte un nombre stable de jeux de mots.

Par la suite nous allons présenter les catégories de jeux de mots trouvés dans les albums originaux, en apportant des exemples concrets. Pour avoir un aperçu complet

de l'échantillon en grec, le lecteur peut consulter les Tableaux II et III (affichage quantitatif et qualitatif des jeux de mots en grec).

#### 4.1 Classification des jeux de mots repérés

Dans notre corpus apparaissent toutes les trois grandes catégories de jeux de mots – par enchaînement, par substitution et par inclusion – à des fréquences diverses. En ce qui concerne les jeux de mots par enchaînement, il y a principalement des enchaînements par homophonie. Ils sont construits en enchaînant des termes basés sur un modèle syntaxique ou morphologique commun. Dans *La Comtesse des Caries*, le miroir, en décrivant Lucile, juxtapose des phrases formées sur le modèle « pronom pers.+ verbe + et + nom + verbe » : « Μιλάει και ανθίζουν οι τριανταφυλλιές. Τραγουδάει και μαγεύονται τ' αηδόνια. Γελάει και ανατέλλει ο ήλιος! Χασμουριέται και... » [Elle parle et les rosiers fleurissent. Elle chante et enchante les rossignols. Elle rit et le soleil se lève ! Elle baille et ...]. Le verbe « bailer » qui vient après une série des verbes qu'on peut qualifier de positifs, créer un effet inattendu et par là comique. Dans *Difficillule*, le roi est caractérisé par l'utilisation d'enchaînements, signe de son désarroi. Dans l'exemple « γυαλόπετρες-γαλαζόπετρες-τσακμακόπετρες » [de pierres de verre, de pierres de sulfate de cuivre, de pierres à feu], il enchaîne des termes avec le même suffixe, à savoir « πέτρες » [pierres], en combinant des pierres plus ou moins précieuses avec la pierre à feu, produisant ainsi une incohérence comique. Dans notre corpus, il n'y en a qu'un enchaînement par écho dans *La Comtesse des Caries* : « Δόνα Τερηδόνα » [Dona Teridona], construit sur le modèle « Tu parles Charles ». Dans notre corpus, il n'y a pas de fausses coordinations, ni d'enchaînements par automatisme. Il faut insister ici sur la difficulté de distinguer les enchaînements par homophonie et par écho, des simples allitérations. Étant donné qu'ils sont formés à la base de cette figure rhétorique (Guiraud, 1976 : 29,30), il nous est souvent arrivé de prendre une allitération pour un jeu de mots. Or, dans les albums de Trivizas, il y a une abondance d'allitérations et de rimes, qui créent des effets rythmiques et sonores particuliers. Ainsi, notre effort de recenser les jeux de mots s'est heurté à plusieurs reprises au style personnel de l'auteur.

Généralement, à part des mots-valises et deux mots-sandwichs, nous n'avons pas

repéré de jeux de mots par inclusion, tels l'anagramme, la contrepèterie et autres. Les néologismes « Ισπεπονία » et « Αβγατηγανιστάν » sont des mots-sandwichs, construits sur le modèle d'inclusion d'un aliment dans un pays déjà existant, pour créer une toponymie fantaisiste. Ainsi, « Ισπεπονία » inclut dans la toponymie « Ισπανία » [Espagne] le fruit « πεπόνι » [melon] et « Αβγατηγανιστάν » inclut dans la toponymie « Αφγανιστάν » [Afghanistan] le plat « αβγά τηγανητά » [œufs à plat]. Les mots-valises, sont la deuxième catégorie la plus employée par Trivizas, la première place étant réservée au calembour. Les mots-valises sont également utilisés pour créer des toponymies imaginaires, comme le « Πιπερού » (« πιπέρι » [poivre] et « Περού » [Pérou]), mais aussi pour inventer des prénoms comme « Τουνελόδρακος » (« τούνελ » [tunnel] et « δράκος » [dragon]) – qui est d'ailleurs expliqué par l'auteur dans le livre – ainsi que d'autres noms communs, tel le terme « βαγωνία », de « βαγόι » [wagon] et « αγωνία » [agonie] – explicité aussi dans un des poèmes de *Dragotunnelon*.

Dans notre tableau apparaît très clairement la prépondérance des jeux de mots par substitution et plus particulièrement du calembour dans toutes ses formes. Il semble ainsi, que c'est le procédé le plus productif pour jouer avec la langue, pour le grec comme pour le français. Par la suite, nous donnerons des exemples représentatifs de chaque catégorie. Dans les albums examinés, le calembour sémique est le plus fréquent. C'est le cas de plusieurs noms de familles (Παπιαπίδου, Σιδηροδρόμου) et prénoms (Τσουφ Τσουφ, Δυσκολούλα) dont la polysémie porte sur le nom propre et la motivation du personnage. Dans *Le Caneton*, le chef d'orchestre s'appelle « Πιτσικάτος » (calembour sémique in absentia sans allusion), nom qui renvoie au terme musical italien « pizzicato » (technique de jouer en pinçant les cordes d'un instrument) et le maire du village s'appelle « Πελεκούδης » (calembour sémique in absentia avec allusion), nom qui renvoie à l'expression imagée « θα καεί το πελεκούδι » [on va bien fêter], nous informant sur le caractère du personnage. Les calembours sémiqes sont également utilisés par l'auteur pour renforcer les éléments principaux de la narration. Dans le *Dragotunnelon*, on remarque une multitude de calembours qui substituent à des locutions, des figements etc., ou à des termes communs, des termes du champ lexical du train, élaborant une sorte de calembour filé (à l'image de la métaphore filée). Ainsi, l'avertissement de madame Αμαξοστοιχίδου à

Τσουφ Τσουφ, « Έχε τα φανάρια σου 14 » [aies tes feux bien ouverts] (de l'expression originale « έχε τα μάτια σου 14 » [aies tes yeux bien ouverts]), qui est un calembour sémique in absentia avec allusion, joue sur le rapprochement entre le terme « yeux » et le sens figuré du terme « feux » dans le contexte spécifique du vocabulaire des moyens de transport. De même, dans la phrase « σφύριζαν απελπισμένα » [ils sifflaient désespérés] (calembour sémique in absentia), le terme « siffler » substitue le mot « crier » pour indiquer qu'il s'agit de trains. Ici il n'y a pas d'allusion à une expression. Dans notre corpus, les calembours sémique in absentia représentent la majorité des calembours, mais il existe aussi un nombre important de calembours sémiques in praesentia, où les termes du jeu sont co-occurants. Dans *Difficillule*, les calembours sémiques in praesentia sont utilisés systématiquement pour exprimer le désarroi des princes et des couturiers rejetés par la princesse. Ainsi, aux petits princes (« κοντοί ») convient une expression imagée qui contient le terme « petit » (« το κοντό και το μακρύ τους »), à ceux aux cheveux lisses (« ίσια μαλλιά ») convient une expression qui contient le terme « cheveux » (« τραβώντας τα μαλλιά τους »), au couturier ayant robe en zip (« φερμουάρ ») convient une expression avec le mot « zip » (« θα της έβαζα φερμουάρ στο στόμα ») et ainsi de suite.

Le nombre de calembours phoniques est assez limité. On les voit apparaître surtout dans *Le Dragotunnelon* et *Difficillule*. Il paraît que le mot « train » (« τρένο ») – en grec comme en français – s'offre beaucoup à des créations de jeux de mots paronymiques par substitution d'une lettre (« τρενάθηκαν » au lieu de « τρελάθηκαν ») ou d'une syllabe (« τρενοβόρα » au lieu de « σαρκοβόρα »). En outre, le calembour paronymique s'avère très productif quand il s'agit de créer des toponymies. Ainsi, « Τρινιντάντ » (Trinidad) devient « Τρενιντάντ » (le pays des trains) et « Κουβέιτ » devient « Κουφέιτ » (à partir de « Kouweït » et du mot « κουφέτο » qui veut dire « dragée »).

Nous avons enregistré un nombre de calembours complexes, c'est-à-dire, de jeux de mots dont les termes portent sur deux ambiguïtés à la fois. Un exemple représentatif est le prénom de « Φουφήχτρα » : c'est à la fois un calembour phonique in absentia sans allusion (on substitue la lettre « φ » à la lettre « ρ » du terme « ρουφήχτρα » qui veut dire « tourbillon ») et un calembour sémique in absentia sans allusion (la posysémie porte sur le nom propre et la motivation du personnage).

Enfin, nous avons repéré un très petit nombre de pataquès. Quand les trains font un nœud avec la langue de Dragotunnelon (« του έδεσαν τη γλώσσα κόμπο ») il a le vire-langue (« έπαθε γλωσσοδέτη »), terme qui à l'origine désigne un type de jeux de mot et surtout pas une maladie.

La catégorie des pictogrammes n'est représenté que par un calligramme dans l'album de Dragotunnelon, où la phrase « Μόλις έμπαινε μέσα και το τελευταίο βαγόκι, αυτό ήταν! Δεν υπήρχε πια σωτηρία! » [Dès que le dernier wagon rentrait dedans, c'était fini ! Plus d'espoir !] est découpée en wagons formant un train.

Pour conclure, notre échantillon est principalement composé de jeux de mots par substitution et par inclusion. Comme mentionné dans la partie théorique, il est possible que les catégories se chevauchent et qu'un jeu de mots puisse rentrer dans deux catégories différentes. Ainsi, l'enchaînement par écho « Δόνα Τερηδόνα » est également un calembour sémique in absentia sans allusion, qui porte sur la polyvalence du terme « τερηδόνα » [caries dentaires]. Dans ce cas nous avons choisi de classer le jeu de mots dans une des catégories possibles, de manière à maintenir une cohérence dans nos tableaux.

Avant de procéder à l'analyse des stratégies de traduction des jeux de mots, nous pouvons faire quelques premières remarques. Au niveau de la nature des jeux de mots, *Le Dragotunnelon* se distingue par rapport aux autres albums. Uniquement dans cet album, Trivizas choisi d'explicitier la forme et le sens de certains jeux de mots en les révélant au lecteur, surtout quand il s'agit d'un jeu de mots dont le rôle est important pour la narration. Il accomplit cela typographiquement, en introduisant un astérisque qui renvoie à des explications en petites lettres (c'est le cas du mot-valise « Τουνελόδρακος », qui est composé de « τούνελ » [tunnel] et « δράκος » [dragon]) ou en mettant des explications entre parenthèses à l'intérieur du texte (par exemple, le calembour sémique « βιάζουν βαγόνια/δοντάκια » [pousser des wagons/des dents] ou le calembour phonique « τρενάθηκες/τρελάθηκες » qui joue sur les paronymes « trena/trela » [trains/folie]). Il s'agit en effet de commentaires métalinguistiques. Cette technique est plus généralisée dans cet album, car l'auteur l'utilise également pour faire des commentaires en dehors de la narration, affirmant par là son rôle de narrateur omniscient. Comme *Le Dragotunnelon* est publié en 1985, constituant un des premiers œuvres de l'auteur (*Le Caneton* n'est publié que six ans plus tard), nous

pourrions attribuer l'absence de cette explicitation dans les albums suivants à une évolution de sa technique.

Étant donné que les jeux de mots n'ont pas uniquement et forcément une fonction comique, l'existence du comique dans un texte ne se réduit pas à l'apparition de jeux de mots. Il y a tout un travail théorique sur les différents aspects et formes du comique dans la littérature, dont les jeux de mots ne sont qu'un seul paramètre. Ainsi, il convient dans notre texte de pouvoir distinguer les éléments comiques dues à un jeu de mots (où l'aspect humoristique provient de la polysémie ou de l'absurdité d'un ou plusieurs termes) et ceux qui ne le sont pas, pour que notre travail de recensement et d'analyse soit pertinent. Il semble assez évident de dire cela, mais quand on est plongée dans la traduction et l'étude des textes, on risque de passer un mot ou une expression pour un jeu de mots, emportée par l'effet comique produit. Or, il faut payer attention à l'environnement textuel immédiat de ces unités linguistiques aussi bien qu'au caractère général du texte, pour être en mesure de reconnaître si il s'agit de *comique de mots* – comique *créé* par le langage – ou d'une autre forme de comique (*comique de situation, des gestes* etc.) – souvent *exprimé* par le langage, pour reprendre les termes de Bergson (Bergson, 1985 : 79). Pour illustrer cette difficulté, nous choisissons un exemple tiré du *Caneton*. Au début de la narration, après le dialogue un peu vif du caneton avec sa mère, madame Canardeau se dit qu'il est tellement farfelu qu'il va finir à la casserole (« Σαλμί θα καταντήσει »). Dans un premier temps nous avons classer la phrase « il va finir à la casserole » comme un calembour sémique in absentia sans allusion, considérant que l'expression « à la casserole », étant une façon de cuisiner dans le monde des humains, substitue la phrase qu'utiliserait une cane pour parler de la mort. Pourtant, dans cet album, la personnification des canards et autres animaux est préétablie. Trivizas garde une partie de leurs traits animaliers, comme l'aspect physique par exemple, mais quand il s'agit de leur quotidien, de leurs habitudes et manières de communiquer, il leur attribue des traits humains. Ainsi, du fait que les animaux ont une perception et un langage humains, dans l'exemple cité, il ne s'agit pas d'une substitution et donc d'un jeu de mots.

#### **4.2 Stratégies de traduction repérées**

Lors du processus des traductions personnelles la stratégie de traduction homomorphe a été la plus utilisée. Comme nous pouvons voir dans le Tableau VII, c'est la stratégie prépondérante pour tous les albums (36 jeux de mots dans *Le Dragotunnelon*, 20 dans *Le Caneton*, 19 dans *Difficillule* et 12 dans *La Comtesse de Caries*). Ces résultats viennent confirmer le constat de Henry qu'il s'agit de la stratégie qui vient plus naturellement à l'esprit du traducteur et qui lui permet une grande liberté de choix. Traduire un jeu de mots de l'original par le même procédé dans la langue d'arrivée est toujours le premier choix. (Henry, 2003 : 178-179). Ainsi, « Τσουφ Τσουφ », un calembour sémique in absentia avec allusion est rendu par « Tchou Tchou », un calembour sémique in absentia in absentia avec allusion. En français comme en grec, la polysémie porte sur l'onomatopée « tchou tchou » qui évoque le bruit du train, tout en étant le prénom d'un train-personnage. À l'intérieur de la catégorie de traduction homomorphe, nous avons repéré deux sous-catégories. La première sous-catégorie regroupe les traductions qui utilisent le même procédé ainsi que le même mot (au niveau du sens). Par exemple, dans *La Comtesse de Caries*, l'expression « ώσπου να πεις κύμινο » qui est à la base du calembour sémique in absentia avec allusion « ώσπου να πεις ποντικοουρά », trouve son équivalent français dans l'expression « le temps de dire ouf », que nous avons détourné pour créer le calembour sémique in absentia avec allusion « le temps de dire queue de souris ». De même, dans *Difficillule*, l'expression « τραβώντας τα μαλλιά τους » qui en combinaison avec « πρίγκιπες με ίσια μαλλιά » (« princes aux cheveux lisses ») crée un calembour sémique in praesentia avec allusion, est rendue par l'expression « en s'arrachant les cheveux ». Dans ce cas-là, la polysémie porte sur le sens propre/figuré du terme « cheveux ». La deuxième sous-catégorie repérée à l'intérieur des traductions homomorphes, concerne les cas où l'on traduit un jeu de mots par le même type de jeu de mots tout en changeant le terme. Ainsi, on préserve la forme et l'effet mais pas le sens stricte du mot de l'original. Dans *Difficillule*, nous n'avons pas pu garder les composants de la toponymie « Αβγατηγανιστάν », mais nous avons voulu reproduire le mot-sandwich. Par conséquent, nous avons créé la toponymie « Pastéquistan », qui inclut dans le terme « Pakistan » le terme « pastèque », et reproduit l'effet comique. De même, dans *La Comtesse de Caries*, l'enchaînement par homophonie « Κούλα-

σακούλα-κουραφέξαλα » est rendu par l'enchaînement « Bernadette-trottinette-sornettes », reproduisant l'effet sonore à l'aide du suffixe commun « -ette », plutôt que de traduire les termes un par un, brisant ainsi le jeu de mots.

À l'intérieur des traductions homomorphes, nous pouvons aussi distinguer deux groupes selon que le déplacement se fait à l'intérieur d'un type de jeu de mots (un calembour phonique pour un calembour sémique) ou à l'intérieur d'une grande catégorie de jeux de mots (un mot-valise pour un mot-sandwich). D'habitude, nous rencontrons le premier cas. Nous avons plusieurs exemples où un calembour sémique in absentia avec allusion, devient in praesentia ou perd son allusion. Dans *Le Dragotunnelon*, le calembour sémique in absentia sans allusion « Σου εύχομαι όταν μεγαλώσεις να γίνεις εξπρές » doit s'expliquer en français pour qu'il soit compréhensible : « Je te souhaite que tu deviennes en grandissant un train express ». Dans *Le Caneton*, le nom du maire « Πελεκούδης » fait allusion à l'expression « θα καεί το πελεκούδι » qui veut dire qu'« il y aura une fête folle ». Nous n'avons pas pu trouver une expression équivalente et nous avons donc opté pour un nom à la base du terme « fête » : « Fêtard », perdant ainsi l'allusion. Un exemple de déplacement au sein d'une grande catégorie de jeux de mots (par substitution, par enchaînement, par inclusion), c'est la toponymie « Πέτιποιρου » (inclusion dans le terme « Pérou » des termes « petits pois » et « poire ») qui apparaît dans *Difficilule*. Le terme grec « Πιπερού » est un mot-valise, alors que le terme français est un mot-sandwich, appartenant également à la catégorie des jeux de mots par inclusion. De même, le mot-valise « τρενοταγκό » est rendu par le mot-sandwich « traingo » (le terme « train » inclue dans le terme « tango »). Il faudrait noter ici que les mots-sandwichs ne sont pas très communs en grec, probablement pour des raisons de structure. Au contraire, il est plus facile de former des mot-valises et c'est d'ailleurs une des pratiques préférées d'Eugène Trivizas.

Même si, finalement, la plupart des traductions sont homomorphes, le fait qu'au tout début de notre étude nous avons procédé à une traduction plus fidèle à la lettre du texte, nous a amené à trouver quelque solutions plus ou moins loin de la forme de l'original mais plus proches de la fonction et de l'effet recherchés. Le point de départ étant le terme original, nous avons créé des jeux de mots réussis tout en changeant de catégorie de jeux de mots. Toutefois, la traduction hétéromorphe tient une place très

limitée dans notre corpus (deux jeux de mots dans *Le Dragotunnelon*, un dans *Le Caneton*, un dans *Difficilule*, et un dans *La Comtesse de Caries*. Dans *Le Dragotunnelon*, nous avons rendu l'enchaînement par homophonie « έκλαιγαν με λυγμούς-έκλαιγαν με χλαπαταγή » par deux calembours sémiques in absentia avec allusion : « ils fondaient en pleurs », « ils éclataient en sanglots »). Ici, le changement de catégorie ne nuit pas à la fonction et à l'effet recherché. Le terme « canarditionnelle », est un mot-valise composé des mots « canard » et « traditionnelle » (jeu de mots par inclusion), que nous avons créé pour rendre le terme « παπιοπαράδοτο », un calembour phonique paronymique in praesentia sans allusion (jeu de mots par substitution). De même, le calembour phonique paronymique in absentia sans allusion « Μουντζουρία », est traduit par le mot-sandwich « Manchoufleurie » (de « Manchourie » et « chou-fleur »). Une solution alternative à ce jeu de mots était le calembour phonique paronymique in absentia sans allusion « Mansourie » (de « Manchourie » et « souris »), qui reprend le même jeu de mots, mais qui nous semble moins comique et fantaisiste. Enfin, nous avons rendu l'enchaînement par écho « Δόνα Τερηδόνα » par le calembour sémique in absentia avec allusion « Comtesse de Caries » (la polysémie portant sur le nom propre et la motivation du personnage).

Comme nous pouvons constater, dans notre corpus il n'y a que très peu de traductions isomorphes (cinq en tout). Nous allons ici ouvrir une parenthèse pour présenter quelques réflexions autour de la typologie des stratégies par Jacqueline Henry. La traductologue définit la traduction isomorphe, en illustrant sa théorie avec des exemples en langue française, anglaise, italienne et allemande. Or, les trois premières langues ont une origine commune, qui est le latin. L'anglais et l'allemand ont également des structures communes. Cela veut dire que les termes de sens et de structure équivalentes ou identiques sont assez nombreux. Par contre, le grec et le français n'appartiennent pas à la même famille de langues, ce qui nous amène à penser qu'il ne peut pas y avoir de traduction isomorphe dans le contexte de ce couple. Néanmoins, le rôle historique du français dans l'évolution et la formation de la langue néohellénique, ainsi que du grec ancien dans le développement de la langue française, démentissent cette impression. En effet, les multiples emprunts français introduits dans la langue grecque durant le 18<sup>e</sup> siècle en combinaison avec les emprunts grecs

incorporés dans la langue française, en font que les deux langues partagent de termes morphologiquement et sémantiquement identiques ou du moins équivalents. Cela est devenu clair dans notre étude, car tous les termes pour lesquels nous avons pu utiliser la stratégie isomorphe, sont des emprunts. Le terme « τρένο » est un emprunt direct du terme français « train ». Ainsi, dans *Le Dragotunnelon*, les jeux de mots « Τρενιντάντ », « τραινοβόρων » et « τρενάρισε αυτό το πάρτυ » ont pu être reproduits à l'identique en grec par « Trainidad » (deuxième composant : le mot « Trinidad », transcrit en grec, « Τρινιντάντ »), « trainovores » (deuxième composant : le mot « carnivore », en grec « σαρκοβόρο »<sup>7</sup>) et « cette fête a traîné » (le verbe « τρενάρω » est un emprunt du verbe français « trainer »). Les termes « βαγόφι » et « wagon » sont tous les deux des emprunts du mot anglais « waggon » et le terme français « agonie » est un emprunt du terme grec « αγωνία ». C'est la raison pour laquelle le mot-valise « βαγωνία » est traduit facilement par le mot-valise « wagonie ». Enfin, dans *Difficillule*, le nom « Φραμπαλάς » est rendu par le nom « Falbala », le terme français étant à l'origine du terme grec. Ce nom nous rappelle bien sûr la belle Falbala dans *Astérix Légionnaire*, dont la traduction grecque est « Φραμπάλα ».

La stratégie de traduction libre a été peu utilisée aussi. Nous n'avons pas rendu de jeu de mots par un autre procédé stylistique, mais nous avons rendu une allitération en enchaînement par écho. C'est le cas de la phrase « χαζούλικη χαζούλα », dans *La Comtesse de Caries*, que nous avons traduit par l'enchaînement « Lucile-débile ». Il y a eu un nombre limité de créations ex nihilo. Dans *Le Dragotunnelon*, le calembour phonique paronymique in praesentia avec allusion « Ministère de Trainsports » (qui substitue la syllabe « train » à la syllabe « tran »), nous est venu presque automatiquement à l'esprit. Cette création vient compenser la suppression de l'enchaînement « δράκος-ράκος » et du calembour phonique « τρενοπαρέα ». De même, dans *La Comtesse de Caries*, la création de l'enchaînement par écho « Lucile-imbécile » peut compenser les deux mots-valises que nous avons supprimé en les traduisant littéralement (« λουκουμόσκονη », « κουραμπιεδόσκονη »). Les créations

<sup>7</sup> D'après notre recherche sur l'étymologie des mots « carnivore » et « σαρκοβόρος », il n'est pas clair si le suffixe « -vore » / « -βόρος » est d'origine latine ou grecque ancienne. D'après le Trésor de la langue Française (version numérique), le suffixe « -vore » vient du mot latin « vorare » qui veut dire dévorer. Or, d'après le *Dictionnaire de la langue néohellénique* (1998) de Mpampiniotis, le suffixe « -βόρος » vient du terme « βορά », dont l'étymologie n'est pas définitive. Il peut être d'origine latine que d'origine grecque, du verbe « βιβρώσκω » qui veut dire aussi « dévorer ».

ex nihilo dans les albums du *Caneton* et de *Difficillule*, sont également des idées venues à l'esprit subitement, que nous n'avons pas voulu rejeter. Ces jeux de mots sont construits dans la logique de l'auteur et il nous semble qu'ils s'insèrent naturellement dans le texte-cible. En outre, dans une éventuelle relecture, il y a la possibilité que ces jeux de mots créés ex nihilo peuvent en effet remplacer certains des jeux de mots traduits qui ne sont pas forcément très réussis. Par exemple, dans *Le Caneton*, le jeu de mots « συλλαμβάνεσαι-προσλαμβάνεσαι » est rendu en français par le calembour phonique « dégage-on t'engage ». Cette solution ne nous satisfait pas entièrement. Ce calembour pourrait donc être supprimé et compensé par une ou plusieurs des créations ex nihilo (« en s'arrachant le plumage », « tu n'es pas à la hauteur d'un petit d'ascenseur », « bleuvissantes »). Par la suite, nous allons analyser le poids des jeux de mots repérés dans chaque album, en insistant sur son impact sur la traduction, que ce soit au niveau de la forme ou du contenu.

### **4.3 Le poids des jeux de mots repérés dans le texte**

Dans cette partie, nous allons étudier la relation entre le poids des jeux de mots dans le texte et la traduction de ces entités. Tout d'abord, nous allons commenter chaque album séparément pour essayer ensuite de tirer des conclusions plus globales. Par ailleurs, nous allons apporter des explications liées aux éléments culturels et à la relation entre la langue-source et la langue-cible.

Dans *Le Dragotunnelon Glouton*, les calembours filés s'accumulent et parcourent tout le récit, en dialogue constant avec l'image. Trivizas semble avoir bâti le système d'écriture de *Dragotunnelon* sur des jeux de mots autour du champ lexical des trains (39 jeux de mots dans un total de 44). Cette densité impose la reproduction de ce système. Dans le cas du *Dragotunnelon*, on dirait que nous avons eu la chance que le terme principal est l'emprunt français « τρένο », car cela nous a relativement facilité le travail de reproduction des jeux de mots. Si le terme grec était « bus » ou « camion », la tâche présenterait beaucoup plus de problèmes. Ainsi, outre le poids des jeux de mots dans le texte, la spécificité du couple des langues a joué un rôle important dans le choix des stratégies de traduction. Toutefois, comme mentionné auparavant, il y a eu un cas, celui de « τρενοπαρέα » où nous n'avons pas pu trouver un terme

équivalent à détourner, de manière à reproduire le calembour. Néanmoins, le fait qu'on a pu créer un calembour phonique ex nihilo (Ministère des Transports), combiné à la reproduction de tous les autres jeux de mots, résultent à une traduction réussite du système d'écriture. Dans cet album il n'y avait que six jeux de mots ponctuels, dont nous avons supprimé un seul (« δράκος-ράκος »), sans perturber le caractère du texte. *Le Caneton qui n'aimait pas ses pattes* présente aussi un système d'écriture basé sur les jeux de mots. Ce système est moins serré et de nature différente que celui du *Dragotunnelon*. Il est construit à partir de deux grands principes : le champs lexical du canard et la caractérisation des personnages. Il y a six jeux de mots qui se réfèrent au monde des canards et appartiennent tous dans la catégorie des jeux de mots par substitution. Leur rôle dans la narration est central, ce qui fait qu'ils ne doivent pas être omis. Dans notre traduction, nous avons ajouté un calembour qui renforce ce principe d'écriture, à savoir l'expression « en s'arrachant le plumage ». L'effet comique porte la co-apparition du sens propre de la phrase « arracher le plumage », qui se réfère au monde des canards, et de son sens figuré qui évoque l'énervement de la mère canne. Le principe de caractérisation des personnages est basé sur une combinaison des noms propres-calembours, et des multiples calembours sémiques dont le jeu est principalement lié au sens propre/figuré des termes. Chaque personnage a un nom qui révèle un trait de son caractère ou son profession : monsieur Plongeur est un marchand de produits sportifs, monsieur Pizzicat est un chef d'orchestre et ainsi de suite. En outre chaque personnage fait des jeux de mots liés à ce caractère. Ainsi, le caneton qui est un peu naïf, quand monsieur Plongeur lui demande trente euros pour les palmes, répond « merci, je ne veux pas trente euros », et quand le vendeur lui demande si il a de l'argent sur lui, il répond « Non, je n'ai de l'argent ni sur moi ni sous moi. ». De même, le maire, dont le nom grec « Πελεκούδης » évoque son tendance à faire la fête, fait deux pataquès (« έχεις αξιόλογη πλατυποδία », « συλλαμβάνεσαι-προσλαμβάνεσαι ») qui renforcent l'impression qu'il est un peu ivre – le tout combiné au fait qu'il est en charge des vendanges. À part le calembour « έριξε κίτρινη πέτρα πίσω του » dont la portée dans les texte est très limitée, le reste des jeux de mots font partie du système d'écriture du *Caneton*.

La princesse Difficillule est un texte également construit sur un système d'écriture similaire à celui du *Caneton*. Le principe a comme fonction la caractérisation des

personnages. Il regroupe les prénoms, tel « Δυσκολουλα » et « Φραμπαλάς », les calembours basés sur des expressions figées qui expriment le mécontentement des princes et des couturiers rejetés (« κοντοί πρίγκιπες-μουρμουρίζοντας το κοντό και το μακρύ τους », « πρίγκιπες με ίσια μαλλιά-έφυγαν τραβώντας τα μαλλιά τους », « φόρεμα με φερμουαρ-φερμουάρ στο στόμα », etc.) et les enchaînements par homophonie du roi qui évoquent son manque de patience (« Πρίγκιπες από... πρίγκιπες από... [...] πρίγκιπες να φαν κι οι κότρες. », « Κούλα-σακούλα-κουραφέξαλα », « γυαλόπετρες, γαλαζόπετρες, τσακμακόπετρες » etc.). Par conséquent le poids des jeux de mots est considérable dans le texte. Les toponymies dans *Difficillule* ne semblent pas jouer un rôle important dans la narration. Néanmoins, c'est une trace du style personnel d'Eugène Trivizas, comme nous pouvons voir dans la plupart de ses albums, rendant ainsi leur traduction indispensable pour maintenir une cohérence.

*La Comtesse de Caries* se distingue des albums déjà examinés en ce qui concerne le poids des jeux de mots dans le texte. Son système d'écriture est basé sur le champs lexicaux des gâteaux et des dents. Or il y a très peu de jeux de mots qui font partie de ce système. Plus spécifiquement, les termes « γλυκοχαιρέτησε » et « μελιστάλαχτα », ainsi que l'expression « δεν πρέπει να χαλάς τη ζαχαρένια σου » font allusion à l'élément sucré. Les noms propres « Δόνα Τερηδόνα » et « Πολφός<sup>8</sup> » font allusion aux dents. En outre, on peut considérer qu'il y a un principe supplémentaire d'allusions culturelles espagnoles (éventail, flamenco), dont « Δόνα Τερηδόνα » et « Ισπεπονία » sont des éléments. À part le prénom de la souris (« Ποντικοσουρταφέρτας ») qui est un commentaire sur son rôle dans l'histoire, le reste des jeux de mots sont des notes ponctuelles d'humour, sans un impact réel sur la construction du texte. C'est la raison pour laquelle la traduction littérale des mots-valises « κουραμπιεδόσκινη » et « λουκουμόσκινη », ainsi que l'introduction des homophonies par écho « Lucile-débile » et « Lucile-imbécile » ne déstabilisent pas le texte-cible.

En comparant les albums traduits par nous-mêmes avec *Tourbille*, on remarque que le nombre de jeux de mots dans l'album publié est bien inférieur (6 jeux de mots) et

---

<sup>8</sup> Il s'agit d'une partie de la dent qui s'appelle pulpe dentaire.

limité à la catégorie des calembours. Par conséquent, il paraît que ces éléments ont été des raisons pour traduire et publier cet album en français. Ce constat est renforcé par le fait que le deuxième album publié en France, à savoir *Les Trois Petits Loups* (1993), est une traduction de l'anglais, basée sur les allitérations et les rimes, et non pas sur des jeux de mots. Toutefois, étant donné que nous n'avons pas sous nos yeux le reste des traductions françaises des œuvres de Trivizas, nous ne pouvons pas tirer une conclusion définitive.

En outre, des six calembours repérés dans *Tourbille*, ne sont traduits que deux, le reste étant supprimé. En effet, deux des calembours supprimés, qui sont basés sur des expressions imagées grecques (« άνοιξε η γη και τα κατάπιε » [ils sont disparus], « και του πουλιού το γάλα » [il y a toute sorte d'aliments]) sont traduits littéralement en français. Étant donné que ces expressions n'existent pas en français, la polysémie des termes et l'effet comique sont supprimés. En ce qui concerne le calembour avec la Terre (« la Terre les a avalés-Non, protesta la Terre, ce n'est pas moi ! »), une explication possible est que qu'il fait partie intégrante de la narration et qu'il constitue un élément du système. Le substituer d'une autre expression conduirait à une incohérence majeure dans la narration. Par conséquent, on se retrouve devant une contradiction : le poids du jeu de mots dans le texte et sa place dans la narration obligent la traductrice de le traduire littéralement, en supprimant le jeu linguistique. Le cas du calembour « με του πουλιού το γάλα » (« tasses rases de lait d'oiseau ») est un peu différent, car l'effet comique recherché par l'auteur n'est que ponctuel. Vu que la phrase fait partie d'une série de tâches que Myrto doit accomplir, la traductrice est encore obligée de la traduire littéralement. Mais, ici, la suppression du jeu de mots n'a pas un impact important dans le texte français. Le troisième jeu de mots supprimé, est un calembour sémique (« κούνια που τα κούναγε και τραμπάλα που τα τραμπάλιζε »), ponctuel aussi. Par conséquent, son omission n'altère pas le caractère du texte. En effet, les procédés principaux utilisés par l'auteur dans *Tourbille* sont l'allitération et la rime. Ce style est reproduit avec succès par la traductrice, ce qui montre qu'elle a réussi à faire passer la technique de l'auteur dans le texte-cible.

Lors du processus de traduction des jeux de mots, nous nous sommes heurtés à plusieurs reprises à des éléments culturels et linguistiques. Nous allons présenter ici

trois grandes catégories, à savoir les noms/prénoms, les toponymies, les expressions imagées/figements ainsi que les stratégies de traduction choisies pour chacune d'entre elles. En ce qui concerne les noms de famille et les prénoms des personnages, à part le cas de « Falbala », nous avons opté pour une traduction homomorphe. Le modèle de construction des noms de famille a été la traduction du premier terme (ou la recherche d'un terme du même champ lexical) et la recherche d'un suffixe français équivalent pour le deuxième composant. Ainsi, « κυρία Παπιαπίδου », « κυρία Αμαξοστοιχίδου » et « κυρία Σιδηροδρόμου » sont devenues « madame Canardeau », « madame Wagonnet » et « madame Lagare ». Pour les prénoms, nous avons également choisi la stratégie de traduction homomorphe. Par exemple, en traduisant les termes d'origine « Δυσκολούλα » et « Ποντικοσουρταφέρτας », nous avons obtenu « Difficillule » et « Souralleretour ». Le seul cas de traduction hétéromorphe est celui du prénom « la Comtesse de Caries ». En effet, le prénom « Δόνα Τερηδόνα » est classé comme enchaînement par écho, mais il pourrait rentrer aussi dans la catégorie des calembours sémiques in praesentia sans allusion, du fait que le terme « τερηδόνα », à part son sens commun représente également une caractéristique du personnage. De plus, le premier composant « Δόνα » (« madame » en espagnol) est une allusion culturelle espagnole qui se combine avec la toponymie « Ισπεπονία » (dont un des composants est l'Espagne), l'éventail et le flamenco. Par conséquent, le jeu de mots « Comtesse de Caries » est appauvri car il ne reproduit que partiellement les fonctions et l'effet du prénom grec. Il existe aussi des cas où le jeu de mots dans la langue d'arrivée comporte plus d'éléments que l'original. Par exemple, le prénom « Wagon Lee » est un double calembour, sémique (wagon-lit : nom propre/caractéristique) et phonique (homophonie du nom « lit » et du nom propre chinois « Lee »), renforcé alors par rapport au calembour sémique grec « Βαγκόν Λι » qui est construit uniquement sur la polysémie du terme « βαγκόν-λι ».

Dans le cas des toponymies, la stratégie privilégiée est la traduction homomorphe. Par opposition aux prénoms et noms de famille, la traduction des toponymies est plus centrée sur le procédé que sur le terme d'origine. Ainsi, à part le cas isolé de Trainidad, que nous avons présenté auparavant, et « le Pays du Bâillement » que nous avons traduit littéralement – sans pour autant nuire à l'effet recherché –, les termes « Αβγατηγανιστάν », « Πιπερού », « Κουβέιτ », « Βελουδιστάν », et « Ισπεπονία »,

deviennent « Pastéquistan », « Pétipoirou » « Caféit », « Tullipistan » et « Paindespagne ». Le modèle de construction est basé sur un nom d'aliment ou de fleur, combiné à un nom de pays ou un suffixe qui indique un pays. La traduction hétéromorphe « Manchoufleurie » utilisée pour le jeu de mots « Μουντζουρία », suit le même modèle.

Dans notre corpus, il y a un nombre important de jeux de mots construits à la base d'expressions imagées, de collocations etc. Pour ces jeux de mots nous avons opté pour une traduction homomorphe. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les expressions figées grecques ont un ou plusieurs équivalents en français, ce qui fait qu'elles peuvent se reproduire presque à l'identique, de manière à préserver le procédé, les mots, les fonctions et l'effet recherchés. Par exemple, dans *Le Dragotunnelon*, la collocation « βγάζω δόντι » qui est à la base du calembour sémique « βγάζουν βαγόνια », trouve son équivalent français dans la collocation « pousser une dent », nous permettant de créer le calembour sémique « pousser un wagon ». Dans *Difficillule*, l'expression « είναι κόκκινος σαν παντζάρι » [être rouge comme une betterave] (qui veut dire « avoir très honte ») est rendue par une expression qui contient aussi la couleur rouge et veut dire « avoir honte », à savoir « être rouge comme une tomate ».

Nous considérons très important de pouvoir rendre, lors du processus de traduction, toutes les références culturelles et linguistiques, de manière à reconstruire tous les niveaux de lecture repérés dans l'original.

En conclusion, à partir de notre analyse des traductions des albums d'Eugène Trivizas, nous avons constaté que le choix des stratégies de traduction des jeux de mots est lié à la fois au type de jeu de mots, à son poids et ses fonctions dans le texte, aussi bien qu'aux allusions culturelles. Or, l'existence de tous ces éléments, pose un cadre stricte au traducteur tout en lui offrant des possibilités de le franchir. De même, la relation entre la langue-source et la langue-cible intervient dans le processus de traduction non seulement pour poser des limites, mais aussi pour ouvrir des voies de création linguistique.

## 5. CONCLUSION

À partir de l'hypothèse formulée dans l'introduction de notre mémoire, nous avons procédé à une analyse quantitative et qualitative des jeux de mots repérés dans cinq albums de l'auteur grec Eugène Trivizas et leurs traductions françaises.

D'après les tableaux et l'analyse qui a suivi, nous pouvons conclure que la stratégie de traduction des jeux de mots privilégiée est la traduction homomorphe. La prépondérance des calembours, le fait que trois des cinq textes sont construits sur un système d'écriture basé sur des jeux de mots, ainsi que la capacité linguistique de trouver des équivalents aux allusions culturelles, sont autant d'éléments qui influencent cette tendance. Par conséquent, le choix de traduction hétéromorphe n'est que ponctuel. Les cas des traductions isomorphes repérées, sont liés à des spécificités du couple grec-français, et particulièrement à la co-évolution de ces deux langues à travers d'emprunts mutuels. Enfin, les créations ex nihilo viennent compenser les quelques pertes, dues à une incapacité de rendre le jeu de mots que ce soit au niveau de la forme, du sens, de la fonction ou des effets recherchés. Par ailleurs, nous avons constaté une distinction nette entre les traductions personnelles et la traduction publiée, qui nous renvoie au débat sur l'intraduisibilité des jeux de mots.

Bien évidemment, les conclusions tirées dans le cadre de ce mémoire ne peuvent pas se généraliser à la littérature de jeunesse néohellénique, ni même à la totalité des œuvres de Trivizas. Mais les réponses apportées peuvent constituer une première base sur laquelle peuvent s'appuyer d'autres chercheurs pour examiner plus en détail la traduction des jeux de mots, surtout dans le cadre du couple grec-français. En outre, étant donné que les jeux de mots ne sont pas un lieu privilégié de la Littérature, mais apparaissent aussi dans d'autres types de textes (techniques, publicitaires, etc.), on pourrait s'intéresser à une étude sur l'application possible de la théorie de Henry dans des champs non littéraires. Ce qui est important de noter est que l'étude de la traduction des jeux de mots n'est qu'à ses débuts, surtout dans le contexte grec, et qu'avec ce mémoire nous souhaitons mettre l'accent sur la passionnante exercice qu'est la traduction de jeux de mots.

## BIBLIOGRAPHIE

1. Atlas. (1986). "Les « Exercices de style » de Raymond Queneau". *Actes des Troisièmes Assises de la Traduction Littéraire*. Actes Sud
2. Atlas. (1986). "Ateliers : humour et traduction les jeux du langage". *Actes des Troisièmes Assises de la Traduction Littéraire*. Actes Sud
3. Atlas. (1995). "Traduction de littérature pour la jeunesse". *Douzièmes Assises de la Traduction Littéraire*. Actes Sud
4. Atlas. (1995). "Traduis-moi un mouton". *Douzièmes Assises de la Traduction Littéraire*. Actes Sud
5. Bergson Henri. (1985). *Le rire*. Presses Universitaires de France : Paris
6. Cellard Jacques. (1983). *Trésors des noms de familles*. série « Le français retrouvé ». ed. Belin : Paris
7. Centre National du Livre grec. Notice biographique d'Eugène Trivizas. consulté sur [http://www.biblionet.gr/author/1913/%CE%95%CF%85%CE%B3%CE%AD%CE%BD%CE%B9%CE%BF%CF%82\\_%CE%A4%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%B9%CE%B6%CE%AC%CF%82](http://www.biblionet.gr/author/1913/%CE%95%CF%85%CE%B3%CE%AD%CE%BD%CE%B9%CE%BF%CF%82_%CE%A4%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%B9%CE%B6%CE%AC%CF%82) (8/3/2017)
8. Guiraud Pierre (1976). *Les jeux de mots*. Collection « Que sais-je ? ». Presses Universitaires de France: Paris
9. Henry Jacqueline (2003). *La traduction des jeux de mots*. Presses Sorbonne Nouvelle: Paris
10. Jarrety Michel et al. (2001). *Lexique des termes littéraires*. Librairie Générale Française
11. Kalentis. (2017). Catalogue des œuvres de la littérature de jeunesse de la maison d'édition Kalentis, 2017-2018. consulté sur <http://kalendis.gr/images/Images/pdf/paidikos-07092017.pdf> (8/9/2017)
12. Kalogirou Tzina (2005). *Τέρψεις και ημέρες ανάγνωσης [Plaisirs et jours de lecture]*. A'&B'. Scholi I.M. Panagiotopoulou : Athènes.
13. Kanatsouli Meni (2002). *Εισαγωγή στη θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας σχολικής και προσχολικής ηλικίας [Introduction à la théorie et critique de la Littérature de Jeunesse scolaire et préscolaire]*. University Studio Press: Thessalonique
14. Kedros. (2017). Catalogue des œuvres de la littérature de jeunesse de la

- maison d'édition Kedros 2017-2018. consulté sur  
<http://www.kedros.gr/main.php?cPath=169> (8/9/2017)
15. Lederer Marianne. (1981). *La traduction simultanée*. Lettres Modernes : Paris
16. Le Robert. *Dictionnaire des suffixes*. (pdf) disponible sur  
<http://www.lerobert.com/le-robot-illustre/pdf/dictionnaire-des-suffixes.pdf>
17. Michani toy xronoy. (2015). *Ευγένιος Τριβιζάς. Ο καθηγητής εγκληματολογίας που θεωρεί το ελληνικό σχολείο βαρετό και εχθρό της δημιουργικότητας* [*Eugène Trivizas. Le professeur de criminologie qui considère l'école grecque comme ennuyante et ennemi de la créativité*]. consulté sur  
<http://www.mixanitouxronou.gr/evgenios-trivizas-o-kathigitis-egklimatologias-pou-theori-to-elliniko-scholio-vareto-ke-echthro-tis-dimiourgikotitas-anakalipse-ti-froutopia-ke-ine-monimos-katikos-sto-nisi-ton-pirotechnimatou-vint/> (9/5/2017)
18. Minoas. (2017). Catalogue des œuvres de la littérature de jeunesse de la maison d'édition Minoas, 2017-2018. consulté sur  
<http://www.minoas.gr/catalogs.minoas> (8/9/2017)
19. Nières-Chevrel Isabelle. (2009). *Introduction à la littérature de jeunesse*. Didier Jeunesse : Paris
20. O'Sullivan Emer. (2010), *Συγκριτική παιδική λογοτεχνία* [*Littérature de Jeunesse Comparative*]. trad. P.Panaou & E. Xeni. ed. T.Tsilimeni. Epikentro : Athènes
21. Poslaniec Christian. (2008). *Des livres d'enfants à la littérature de jeunesse*. Gallimard : Paris.
22. Prince Nathalie. (2010). *La littérature de jeunesse*. Armand Colin : Paris
23. Rodari Gianni. (1979). *Grammaire de l'imagination*. Messidor : Paris
24. Sarantakos Nikos. (2015). *Λογοπαίγνια και καλαμπούρια* [*Jeux de mots et calembours*]. consulté sur  
<https://sarantakos.wordpress.com/2015/02/12/calembour/> (8/2/17)
25. Soriano Marc. (2002). *Guide de littérature pour la jeunesse*. Delagrave : Paris
26. Stavropoulou Anna Magia. (2015). *L'enfant lecteur et la parodie : composantes et fonctions de la réception du parodique dans l'œuvre d'Eugène Trivizas* (thèse non publiée). Université Paris-Sorbonne. École doctorale I.

Études grecques : Paris

27. *Trésor de la Langue Française* (version numérique), disponible sur <http://atilf.atilf.fr/>
28. Van des Linden Sophie. (2013). *Album[s]*. Coédition Editions de facto / Encore une fois.
29. Yaguello Marina. (1981). *Alice au pays du langage. Pour comprendre la linguistique*. Éditions du Seuil: Paris
30. Zervou Alexandra. (2007). « *Ευγένιος ο παρωδός, της εποχής μας κληρωτός, ή οι περιπέτειες των λέξεων και των κειμένων* » [Eugène, le parodiste, un conscrit de notre époque, ou les aventures des mots et des textes]. Keimena. 6. consulté sur <http://keimena.ece.uth.gr/main/t6/arthra/tefxos6/downloads/zervou.pdf> (25/05/2017)

## Bibliographie de Trivizas

1. Trivizas Eugène (2016). *Tourbille, la sorcière à l'aspirateur*. trad. Michèle Justrabo. Éditions du Jasmin : France
2. Trivizas Eugène. (2014). Intervention au colloque *Des dragons aux transformers* [*Από τους δράκους στους transformers*], consulté sur [https://www.youtube.com/watch?v=GQ0\\_nCEU8EI](https://www.youtube.com/watch?v=GQ0_nCEU8EI) (9/5/17).
3. Trivizas Eugène. (2008). Interview accordé à Viki Flessa, émission *Sta Akra*, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=Z2RPDOO-Xj4> (8/5/17).
4. Trivizas Eugène (2004) [1993]. *Les trois petits loups et le grand méchant cochon*. trad. Fanny Joly. Bayard Jeunesse : Paris
5. Trivizas Eugènes (2001). *Η Δόνα Τερηδόνα και το μυστικό της γαμήλιας τούρτας* [La Comtesse de Caries et le secret du gâteau de mariage]. Kalentis : Athènes
6. Trivizas Eugène (1996). *Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα* [La princesse Difficiliesque]. Minoas : Athènes
7. Trivizas Eugène (1994). *Τα τρία μικρά λυκάκια* [Les trois petits loups]. Minoas : Athènes

8. Trivizas Eugène (1991). *Το παπάκι που δεν του άρεσαν τα ποδαράκια του* [Le caneton qui n'aimait pas ses pattes]. Kedros : Athènes
9. Trivizas Eugène (1985). *Ο Λαίμαργος Τουνελόδρακος* [Le Dragotunnelon Glouton]. Kedros : Athènes

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων, έχω προσπαθήσει με όλες μου τις δυνάμεις να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την καλή χρήση αναφορών ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.

Μαγδαληνή Παππά

**Tableau I : Critères du choix du corpus (basé sur l'original)**

<b>ALBUMS</b>	<b>Âge</b>	<b>Quantité des jeux de mots</b>	<b>Poids des jeux de mots dans le texte</b>		<b>Éléments du système d'écriture</b>	<b>Système d'écriture</b>
			<b>Ponctuels</b>			
<b>Le Dragotunnelon Glouton</b>	4+	44	5			39
<b>Le caneton qui n'aimait pas ses pattes</b>	4+	21	1			20
<b>La princesse Difficillule</b>	6+	21				21
<b>La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée</b>	4+	15	8	7		
<b>Tourbille la sorcière à l'aspirateur</b>	6+	5	2	3		

**Tableau II : Jeux de mots en grec (quantitatif)**

ALBUMS				Le Dragotunnelon Glouton (44)	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes (21)	La princesse Difficillule (21)	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée (15)	Tourbille la sorcière à l'aspirateur (5)	
JEUX DE MOTS									
<b>PAR ENCHAÎNEMENT</b>	par homophonie			2		3	1		
	par écho						1		
<b>PAR SUBSTITUTION</b>	calembour	calembour sémique	in absentia	avec allusion	12	2	3	4	2
				sans allusion	3	7	2	1	
			in praesentia	avec allusion	4	5	5	1	2
				sans allusion	4	3	1	2	
		calembour phonique	in absentia	avec allusion	1				
				sans allusion	4	1	2		
			in praesentia	avec allusion					
				sans allusion	1				
		calembour complexe			4	1	1		1
		pataquès			4	2			
<b>PAR INCLUSION</b>	mot-sandwich					1	1		
	mot-valise			4		3	4		
<b>PICTOGRAPHES</b>	calligramme			1					

**Tableau III : Jeux de mots en grec (qualitatif)**

Abréviations-Signes

pol. : polysémique	syn. : synonymique	ant. : antonymique
hom. : homonymique	homph. : homophonique	par. : paronymique
Le tiret (-) indique la liaison sémantique entre des termes du jeu.		
La barre oblique (/) indique la relation de substitution entre deux termes.		

ALBUMS					Le Dragotunnelon Glouton (44)	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes (21)	La princesse Difficillule (21)	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée (15)	Tourbille la sorcière à l'aspirateur (5)
JEUX DE MOTS									
PAR ENCHAÎNEMENT	par homophonie				δράκος-ράκος, έκλαιγαν με λυγμούς-έκλαιγαν με χλαπαταγή		πρίγκιπες από...-πρίγκιπες να φαν' κι οι κόττες, Κούλες-σακούλες-κουραφέξαλα, γυαλόπετρες-γαλαζόπετρες-τσακμακόπετρες	Μιλάει και...τραγουδάει και...γελάει και...χασμουριέται και...	
	par écho							Δόνα Τερηδόνα	
PAR SUBSTITUTION	calembour	calembour sémique	in absentia	avec allusion	είχαν πέσει στο στόμα του Τουνελόδρακου/λύκου(pol), Βαγκόν Λι(pol), πνίγοντας έναν ορυμαγδό/δάκρυ(syn), φανάρια/μάτια 14(pol), εκτροχιαζόταν/ενθουσιαζόταν από τη χαρά της (pol), έξυπνο και πολυμήχανο τρενάκι/Οδυσσέας-μηχανή(pol), μπαγιάτικα τρένα/φαγητό(pol), τραγανό τρενάκι/μεζεδάκι(pol), δεν έβλεπες την ατμομηχανή/μύτη σου(pol), άμα μεγαλώσεις να γίνεις εξπρές(pol), καπνίζανε με τα φουγάρα τους/το φουγαρο καπνίζει(pol), γύρω γύρω όλοι και στη μέση ο Τσουφ Τσουφ/Μανώλης(pol)	Πελεκούδης-θα καεί το πελεκούδι-κρασί(pol), θα μας κάνεις ποδαρικό(pol)	Χώρα του Χασμουρητού(ant), ώσπου να πεις φουγάρο είχαν γίνει καπνός(pol), έζησαν αυτοί καλά και τα ραпанάκια τους καλύτερα/εμείς(pol)	αριθμός εφτά και τέταρτο(pol), θα τα μαζεύει με το τσιμπιδάκι/κουταλάκι(pol), δεν υπάρχει λόγος να χαλάς τη ζαχαρένια σου(pol), ώσπου να πεις ποντικοουρά-κύμινο(pol)	καβάλησε την ηλεκτρική σκούπα(pol), φλυτζάνια ξέχειλα με του πουλιού το γάλα(pol)

			sans allusion	να βγαίνουν από το σταθμό/σπίτι(pol), σφύριζαν/φώναζαν απελπισμένα(pol), σκουριάζουν(pol)	κυρία Παπιαπίδου(pol), Μακροβούτης-βατραχοπέδιλα(pol), Σεκλέτης(pol), ασανσέρ(pol) πολυκατοικίας-ασανσέρ ορυχείου-πιο χαμηλά(ant), Λίμνη των κύκνων-παπί(pol), Πιτσικάτος-μαέστρος(pol), μεγάλο μέγεθος ταψιού-μεγάλο μάκρος λέξης(pol)	Δυσκολούλα(pol), τους μαυρίσανε το μάτι-τι να κάνουνε-να βάλουνε κομπρέσες(pol)	Πολφός-οδοντίατρος(pol)	
		in praesentia	avec allusion	Τσουφ Τσουφ(pol), βγάζουν βαγόνια-δοντάκια(pol), αιωνόβια τρένα/δέντρα(pol), οι ρόδες/μυαλό του έπαιρναν στροφές(pol)	έριξε κίτρινο βότσαλο πίσω του/μαύρη πέτρα(syn), δεν έχω λεφτά ούτε πάνω μου ούτε κάτω μου(pol), μικρός του ασανσέρ-πρώτο μπόι(ant), μικρός-μεγάλος του ασανσέρ(ant), πατούσε με την καρδιά του-με τα πόδια του(pol)	κοντοί-το κοντό και το μακρύ τους(pol), ίσια μαλλιά-τραβώντας τα μαλλιά τους(pol), γαλανομάτες που τους μαυρίσανε το μάτι(pol), φόρεμα με φερμουάρ-θα της έβαζα φερμουάρ στο στόμα(pol), κόκκινα σαν τη φωτιά-κόκκινα σαν το παντζάρι(pol)	κατάμαυρα-έχουν τα μαύρα τους τα χάλια(pol)	κούνια που τα κούναγε και τραμπάλα που τα τραμπάλιζε(pol), άνοιξε η γη και τα κατάπιε – όχι είπε η γη...δεν τα κατάπια εγώ(pol)
			sans allusion	κυρία Αμαξοστοιχίδου(pol), κυρία Σιδηροδρόμου(pol), τρενάρισε το πάρτι(pol), τέρμα/τέλος(syn)	πάρε/δώσε τρία κατοστάρικα(pol), απελπισμένο-απογοητευμένο(syn) μεγάλο ταψί-μικρά πλήκτρα(ant)	Φραμπαλάς-ράφτης(pol)	γλυκοχαιρέτησε(pol), μελιστάλαχτα(pol)	
	calembour phonique	in absentia	avec allusion	ξετρενάθηκαν/ξετρελάθηκαν από τη χαρά τους(par)				
			sans allusion	Τρενιντάντ/Τρινιντάντ(par), τρενοβόρων/σαρκοβόρων(par), σίδηρο/σίδηρο(par), τρενοπαρέα/τρελοπαρέα(par)	παπιοπαράδοτο(par)	Κουφέιτ(par), Μουντζουριά(par)		
		in praesentia	avec allusion					
			sans allusion	τρενάθηκες-τρελάθηκες(par)				
	calembour complexe			αδικοφαγωμένη/αδικοχαμένη (pol,par), το μισολόι της Βαγκον Λι(par, pol), κάνανε βαγόνια και δισβάγονα και γυρίζανε όλο τον κόσμο ευτυχισμένοι(pol,par), Τσαφ Τσαφ, Τσιφ Τσιφ, etc. (par,pol)	Τζετζερής-κατσαρόλες-ταψί(pol,syn)	κοντοί-ψηλομούτα-να της κοντύνει η μύτη(ant,pol)		Φουφήχτρα(pol,par)
	pataquès			Καπνικαρέα/καπνός, καούρες-	πλατυποδία/πλατιά πόδια,			

		κεράκια τούρτας, ανακατωσούρα-σέικ και άλλοι χοροί, έδεσαν κόμπο τη γλώσσα-έπαθε γλωσσοδέτη	συλλαμβάνεσαι- προσλαμβάνεσαι			
PAR INCLUSION	mot-sandwich			Αβγατηγανιστάν	Ισπεπονία	
	mot-valise	Τουνελόδρακος, τρενοταγκό, τσουφ-τσουφτετέλι, βαγωνία		Πιπερού, Κουμασιλάνδη, Βελουδιστάν	κουραμπιεδόσκη, λουκουμόσκη, Ποντικοσουρταφέρτας, Τσατσάροβις	
PICTOGRAPHES	calligramme	« Μόλις έμπαινε μέσα ... σωτηρία! » en forme de wagons de train				

**Tableau IV : Jeux de mots en français (quantitatif)**

ALBUMS				Le Dragotunnelon Glouton (42)	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes (24)	La princesse Difficillule (22)	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée (16)	Tourbille la sorcière à l'aspir	
JEUX DE MOTS									
PAR ENCHAÎNEMENT	par homophonie					3	1		
	par écho						2		
PAR SUBSTITUTION	calembour	calembour sémique	in absentia	avec allusion	15	3	2	5	1
				sans allusion	4	6	3	2	1
			in praesentia	avec allusion	4	5	7	3	
				sans allusion	4	5			
		calembour phonique	in absentia	avec allusion	3				
				sans allusion	2		1		
			in praesentia	avec allusion			1		
				sans allusion	1				
		calembour complexe			2	1	1		
		pataquès			3	2			
PAR INCLUSION	mot-sandwich					3			
	mot-valise			4	2	2	3		

**Tableau V : Jeux de mots en français (qualitatif)**

Abréviations-Signes

pol. : polysémique	syn. : synonymique	ant. : antonymique
hom. : homonymique	homph. : homophonique	par. : paronymique
Le tiret (-) indique la liaison sémantique entre des termes du jeu.		
La barre oblique (/) indique la relation de substitution entre deux termes.		

ALBUMS					Le Dragotunnelon Glouton (42)	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes (24)	La princesse Difficillule (23)	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée (16)	Tourbille la sorcière à l'aspirateur
JEUX DE MOTS									
PAR ENCHAÎNEMENT	par homophonie						princes... à la pelle, Bernadette-trottinette-sornettes, pierres de sulfate de cuivre-pierres en verre-pierres à feu	Elle parle... Elle chante... Elle rit... Elle baille...	
	par écho							Lucile-débile, Lucile-imbécile	
PAR SUBSTITUTION	calembour	calembour sémique	in absentia	avec allusion	ils s'étaient jetés dans la gueule du Dragotunnelon/loup(pol), avec une cascade/des larmes dans la voix(syn), sois tout feux/oreilles(pol), déraillait/délinait de joie(pol), ses roues se mettaient en marche(pol), trains défraîchis/aliments(pol), train croquant/biscuit(pol), on ne voyait pas sa locomotive(pol), fondaient en pleurs(pol), éclataient en sanglots(pol), se détraquèrent /délirer de joie(pol), fumaient par leur cheminée/la cheminée fume(pol), je te tiens-tu me tiens-par les wagons(pol), de wagons et de petits-wagons et voyagèrent dans le monde heureux(pol)	en s'arrachant le plumage(pol), Lac des cygnes-canard(pol), tu as une patte de lièvre(pol)	Pays du Bâillement(ant), ils eurent beaucoup d'enfants(pol)	la Comtesse de Caries/Séjour-caries dentaires(pol), tout miel(syn), elle les ramassera à la pince/cuillère(pol), tu peux te la couler douce(pol), le temps de dire queue de souris/ouf(pol)	enfourcha son aspirateur
				sans allusion	fer/fer(pol), s'éloigner de la gare/maison(pol), sifflaient/criaient désespérés(pol), Saint-Lazare(pol),	madame Canardeau(pol), Plongeur-palmes(pol), Chagrineau(pol), Pizzicat-	Difficillule(pol), yeux au beurre noir-que doivent-ils faire-mettre des	numéro sept et demi(pol), Pulpe-dentiste(pol)	Tourbille

PAR INCLUSION					tragiquement engloutie/perdue(syn)	directeur d'orchestre(pol), grande taille de poêle/grande longueur du mot(pol), Fêtard-vin(pol)	compresses(pol), Falbala(pol)					
				in praesentia	avec allusion	Tchou Tchou(pol), voient un wagon-une dent pousser(pol), trains/arbres centenaires(pol), que tu deviennes en grandissant un train express(pol)	il prit ses pattes jaunes à son cou(pol), je n'ai de l'argent ni sur moi ni sous moi(pol), tu n'es pas à la hauteur d'un petit d'ascenseur(pol), petit d'ascenseur-grand peut-être(ant), il foulait de tout son cœur-ses pattes(pol)	petits-partirent à petits pas(pol), prirent leurs jambes à leur cou et détalèrent au triple galop(pol), cheveux lisses-s'arrachant les cheveux(pol), aux yeux bleus- yeux au beurre noir(pol), éccœurés-cœur(pol), robe en zip-zipper la bouche(pol), rouge comme le feu-rouge comme une tomate(pol)	tout miel(pol), tout miel et tout sucre(pol), toutes noires-noires comme du charbon(pol)			
					sans allusion	Madame Wagonnet(pol), madame Lagare(pol), cette fête a trainé(pol), arrêt-fin(syn)	donne/prends trente euros-non merci(pol), petit garçon d'ascenseur-être assez grand(ant), plus bas-ascenseur d'immeuble-ascenseur de mine(ant), déçu-désespéré(syn), grande poêle-petites touches(ant)					
				calembour phonique	in absentia	avec allusion	Wagon Lee(homph), train brillant et avissé/Ulysse-vis(par), Ministère des Trainsports/Transports(par)					
						sans allusion	Trainidad(par), trainovores(par)		Caféit(par)			
					in praesentia	avec allusion				mais-mai et avril(homph)		
						sans allusion	tu es trainglé-cinglé(par)					
				calembour complexe			Tcham Tcham, Tchoum Tchoum etc. (par, pol), la plainte de Wagon Lee(par,pol)	Marmite-casserole-poêle(pol,syn)	petits-quel grand pif-se raccourcisse(syn,ant)			
				pataquès				brûlures-bougies du gâteau, désordre-shake et autres danses, ils firent un nœud avec sa langue-il eu le vire-langue	pieds plats, dégage-engage			
				mot-sandwich						Pastéquistan, Pétipoirou, Manchoufleurie		
				mot-valise				Dragotunnelon, traingo, trainantelle, wagonie	canarditionelle, bleuissantes	Tapisriland, Tullipistan	Paindespaigne, Souralleretour, Tchétchévitch	

**Tableau VI : Jeux de mots selon leur poids dans le texte**

POIDS DES JEUX DE MOTS DANS LE TEXTE ALBUMS	PONCTUELS	ÉLÉMENTS DU SYSTÈME D'ÉCRITURE	SYSTÈME D'ÉCRITURE
<b>Le Dragotunnelon Glouton</b>	είχαν πέσει στο στόμα του Τουνελόδρακου/λύκου, « Μόλις έμπαινε μέσα ... σωτηρία! » en forme de wagons de train, Καπνικαρέα, πνίγοντας έναν ορυμαγδό, δράκος-ράκος, έκλαιγαν με λυγμούς-έκλαιγαν με χλαπαταγή		Τουνελόδρακος, Τρενιντάντ, τρενοβόρων, σίδηρο/σίδηρο, δε τα άφηναν να βγαίνουν από το σταθμό, σφύριζαν απελπισμένα, Τσουφ Τσουφ, βγάζουν βαγόني, αιωνόβια τρένα, Τσαφ Τσαφ κτλ., Βαγκόν Λι, κυρία Αμαξοστοιχίδου, φανάρια 14, κυρία Σιδηροδρόμου, εκτροχιαζόταν από τη χαρά της, αδικοφαγωμένη, το μοιρολόι της Βαγκόν Λι, έξυπνο και πολυμήχανο τρενάκι, οι ρόδες του έπαιρναν στροφές, τρενάθηκες, μπαγιάτικα τρένα, τραγανό τρενάκι, δεν έβλεπες την ατμομηχανή σου, σκουριάζουν, άμα μεγαλώσεις να γίνεις εξπρές, ξετρενάθηκαν από τη χαρά τους, τρενοταγκό, τσου-τσουφτετέλι, καούρες-κεράκια τούρτας, ανακατωσούρα-σείκ και άλλοι χοροί, τρενάρισε το πάρτι, κάπνιζαν με τα φουγάρα τους, γύρω γύρω όλοι και στη μέση ο Τσουφ Τσουφ, βαγωνία, έδεσαν κόμπο τη γλώσσα-έπαθε γλωσσοδέτη, τρενοπαρέα, κάνανε βαγόνια και δισβάγονα και γυρίζανε όλο τον κόσμο ευτυχισμένοι, τέρμα/τέλος
<b>Le caneton qui n'aimait pas ses pattes</b>	έριξε κίτρινο βότσαλο πίσω του		κυρία Παπιαπίδου, παπιοπαράδοτο, Μακροβούτης-βατραχοπέδιλα, πάρε-δώσε τρία κατοστάρικα, δεν έχω λεφτά ούτε πάνω μου ούτε κάτω μου, μικρός του ασανσέρ-πρώτο μπόι, Σεκλέτης, ασανσέρ πολυκατοικίας-ασανσέρ ορυχείου-πιο χαμηλά, μικρός-μεγάλος του ασανσέρ, Λίμνη των κύκνων-παπί, Πιτσικάτος-μαέστρος, απελπισμένο-απογοητευμένο, Τζετζερής-κατσαρόλες-ταψί, μεγάλο μέγεθος ταψιού-μεγάλο μάκρος λέξης, μεγάλο ταψί-μικρά πλήκτρα, Πελεκούδης/θα καεί το πελεκούδι-κρασί, πλατυποδία/πλατιά πόδια, συλλαμβάνεσαι-προσλαμβάνεσαι, πατούσε με την καρδιά του-με τα πόδια του, θα μας κάνεις ποδαρικό
<b>La princesse Difficillule</b>			Δυσκολούλα, Αβγατηγανιστάν, Πιπερού, Χώρα του Χασμουρητού, Κουφέιτ, Μουντζουρία, Κουμασιλάνδη, Βελουδιστάν, πρίγκιπες από...-πρίγκιπες να φαν' κι οι κότες, κοντοί-το κοντό και το μακρύ τους, ψηλομύτα-να της κοντύνει η μύτη, ώσπου να πεις φουγάρο είχαν γίνει καπνός, ίσια μαλλιά-τραβώντας τα μαλλιά τους, γαλανομάτες που τους μαυρίσανε το μάτι, μαυρίσανε το μάτι-τι να κάνουνε-να βάλουνε κομπρέσες, Κούλες-σακούλες-κουραφέξαλα, γυαλόπετρες-γαλαζόπετρες-τσακμακόπετρες, φόρεμα με φερμουάρ-φερμουάρ στο στόμα, κόκκινα σαν τη φωτιά-κόκκινα σαν το παντζάρι, Φραμπαλάς-ράφτης, έζησαν αυτοί καλά και τα ραπανάκια τους καλύτερα

<b>La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée</b>	αριθμός εφτά και τέταρτο, Μιλάει και...τραγουδάει και...γελάει και... χασμουριέται και..., κουραμπιεδόσκη, θα τα μαζεύει με το τσιμπιδάκι, λουκουμόσκη, ώσπου να πεις ποντικοουρά-κύμινο, κατάμαυρα-έχουν τα μαύρα τους τα χάλια, Τσατσάροβιτς	Ισπεπονία, Δόνα Τερηδόνα, γλυκοχαιρέτησε, δεν υπάρχει λόγος να χαλάς τη ζαχαρένια σου, Ποντικοσουρταφέρτας, Πολφός-οδοντίατρος, μελιστάλαχτα	
<b>Tourbille la sorcière à l'aspirateur</b>	φλυτζάνια ξέχειλα με του πουλιού το γάλα, κούνια που τα κούναγε και τραμπάλα που τα τραμπάλιζε	Φουφήχτρα, καβάλησε την ηλεκτρική σκούπα, άνοιξε η γη και τα κατάπιε – όχι είπε η γη...δεν τα κατάπια εγώ,	

## VII : Stratégies de traduction des jeux de mots (quantitatif)

ALBUMS		Le Dragotunnelon Glouton	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes	La princesse Difficillule	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée	Tourbille la sorcière à l'aspirateur
<b>STRATÉGIES DE TRADUCTION</b>						
<b>Traduction isomorphe</b>		4		1		
<b>Traduction homomorphe</b>		36	20	19	12	2
<b>Traduction hétéromorphe</b>		2	1	1	1	
<b>Traduction libre</b>	<b>jeu de mots → autre procédé</b>					
	<b>autre procédé → jeu de mots</b>				1	
	<b>création ex nihilo</b>	1	3	2	1	
	<b>suppression du jeu de mots</b>	2			2	3

**Tableau VIII : Stratégies de traduction des jeux de mots (qualitatif)**

ALBUMS		Le Dragotunnelon Glouton	Le caneton qui n'aimait pas ses pattes	La princesse Difficillule	La Comtesse de Caries et le secret de la pièce montée	Tourbille la sorcière à l'aspirateur
<b>STRATÉGIES DE TRADUCTION</b>						
<b>Traduction isomorphe</b>		Trainidad, trainovores, cette fête a trainé, wagonie		Falbala		
<b>Traduction homomorphe</b>		Dragotunnelon, fer, ils s'étaient jetés dans la gueule du Dragotunnelon, s'éloigner de la gare, sifflaient désespérés, Tchou Tchou, voient un wagon pousser, trains centenaires, Tcham Tcham etc., Wagon Lee, Saint-Lazare, Madame Wagonnet, avec une cascade dans la voix, sois tout feux, madame Lagare, déraillait de joie, tragiquement engloutie, la plainte de Wagon Lee, train brillant et avissé, ses roues se mettaient en marche, trainglé, trains défraîchis, train croquant, on ne voyait pas sa locomotive, rouillaient, que tu deviennes en grandissant un train express, se détraquèrent de joie, traingo, trainantelle, brûlures-bougies du gâteau, désordre-shake et autres danses, fumaient par leur cheminée, je te tiens-tu me tiens-par les wagons, ils firent un nœud avec sa langue-il eu le vire-langue, de wagons et de petits-wagons et voyagèrent dans le monde heureux, arrêt-fin	madame Canardeau, il prit ses pattes jaunes à son cou, Plongeur-palmes, donne/prends trente euros-non merci, je n'ai de l'argent ni sur moi ni sous moi, petit garçon d'ascenseur-être assez grand, Chagrineau, plus bas-ascenseur d'immeuble-ascenseur de mine, tu n'es pas à la hauteur d'un petit d'ascenseur, petit d'ascenseur-grand peut-être, Lac des cygnes-canard, Pizzicat-directeur d'orchestre, déçu-désespéré, Marmite-casserole-poêle, grande taille de poêle/grande longueur du mot, grande poêle-petites touches, Fêtard-vin, pieds plats, dégage-engage, il foulait de tout son cœur-ses pattes, tu as une patte de lièvre	Difficillule, Pastéquistan, Pétipoirou, Pays du Baïllement, Caféit, Tapisriland, Tullipistan, princes... à la pelle, partirent à petits pas, quel grand pif-se raccourcisse, prirent leurs jambes à leur cou et détalèrent au triple galop, cheveux lisses-en s'arrachant les cheveux, aux yeux bleus-yeux au beurre noir, yeux au beurre noir-que doivent-ils faire-mettre des compresses, Bernadette-trotinnette-sornettes, pierres de sulfate de cuivre-pierres à verre-pierres à feu, robe en zip-zipper la bouche, rouge comme le feu-rouge comme une tomate, ils eurent beaucoup de radis	Paindespaigne, numéro sept et demi, Elle parle...elle chante... elle rit...elle baille, tout miel, elle les ramassera à la pince, tu peux te la couler douce, Souralleretour, Pulpe-dentiste, le temps de dire queue de souris, tout miel et tout sucre, toutes noires-comme du charbon, Tchéchévitch	Tourbille, enfourcha son aspirateur
<b>Traduction hétéromorphe</b>		fondaient en pleurs, éclataient en sanglots	canarditionnelle	Manchoufleurie	Comtesse de Caries	
<b>Traduction libre</b>	<b>jeu de mots → autre procédé</b>					
	<b>autre procédé → jeu de mots</b>				Lucile-débile	
	<b>création ex nihilo</b>	Ministère des Trainsports	en s'arrachant le plumage, tu n'es pas à la hauteur d'un petit d'ascenseur, bleuvissantes	éccœurés-cœur, mais-mai et avril	Lucile-imbécile	
	<b>suppression du jeu de mots</b>	δράκος-ράκος, τρενοπαρέα			κουραμπιεδόσκονη, λουκουμόσκονη	κούνια που τα κούναγε και τραμπάλα που τα τραμπάλιζε, άνοιξε η γη και τα κατάπιε – όχι είπε η γη...δεν τα κατάπια εγώ, φλυτζάνια ξέχειλα με του πουλιού το γάλα