

LA TRADUCTION DES JEUX DE MOTS **DANS LES BANDES DESSINEES**

LE CAS DE *LE CHAT A ENCORE FRAPPÉ* DE PHILIPPE GELUCK

Aantal woorden: 13.207

Nathan Delameillieure

Studentennummer: 01612398

Promotor: Dr. Griet Theeten

Masterproef voorgelegd voor het behalen van de graad van master in de meertalige
communicatie: talencombinatie Nederlands - Frans - Duits

Academiejaar: 2020 – 2021



Déclaration de droits d'auteur

De auteur en de promotor geven de toelating deze studie als geheel voor consultatie beschikbaar te stellen voor persoonlijk gebruik. Elk ander gebruik valt onder de beperkingen van het auteursrecht, in het bijzonder met betrekking tot de verplichting de bron uitdrukkelijk te vermelden bij het aanhalen van gegevens uit deze studie.

Mot de remerciement

Je souhaite sincèrement remercier ma directrice de thèse, Dr. Griet Theeten, pour son soutien, ses conseils et son encadrement tout au long de ce mémoire de maîtrise. Marquée par la présence du coronavirus et les confinements, cette année a été particulièrement éprouvante et a entraîné des difficultés, notamment au niveau de la communication. Par conséquent, je tiens également à remercier mes amis pour leur soutien mental au cours de cette année. Finalement, je voudrais adresser mes remerciements à mes parents pour la relecture de ma thèse et pour leur soutien général dans la réalisation de ce travail, ainsi qu'à ma sœur et ma copine pour leurs conseils et encouragements.

Abstrait

La traduction des jeux de mots et en particulier celle dans les bandes dessinées est un domaine de la traductologie qui reste plutôt inexploré. De plus, bien que de nombreux chercheurs prouvent le contraire, l'idée générale persiste que les jeux de mots sont quasiment intraduisibles. Ce mémoire de maîtrise offre non seulement un état de la question sur les recherches sur la bande dessinée et la traduction des jeux de mots, mais fournit également une perspective pratique. À partir d'une bande dessinée, *Le chat a encore frappé*, réalisée par l'artiste belge Philippe Geluck, ce travail met en pratique à la fois une classification des jeux de mots et analyse comment les jeux de mots de la version française sont traduits dans la version néerlandaise. L'analyse montre, d'une part, que le dessin joue un rôle déterminant et indispensable dans la création de jeux de mots en bande dessinée et, d'autre part, que la bande dessinée néerlandaise n'est pas une véritable traduction littérale, mais que la dimension amusante, bien que parfois sous d'autres formes, est retenue. (174 mots)

Mots-clés : jeu de mots, bande dessinée, traduction

Table des matières

1. Introduction	1
2. Partie théorique	2
2.1 <i>Définition de la bande dessinée</i>	2
2.1.1 Caractéristiques de la bande dessinée	3
2.1.2 Enjeux de la traduction de la bande dessinée	4
2.2 <i>Définition du jeu de mots</i>	7
2.3 <i>Catégorisation des types de jeux de mots</i>	9
2.3.1 Classification selon Guiraud	9
2.3.2 Classification selon Janich	11
2.3.3 Classification selon Delabastita	13
2.4 <i>Problématique de la traduction des jeux de mots</i>	14
2.4.1 L'(in)traduisibilité des jeux de mots	14
2.4.2 Méthodes de traduction des jeux de mots	16
2.4.2.1 Stratégies de traduction par Delabastita	16
2.4.2.2 Stratégies de traduction par Low	18
2.4.2.3 Stratégies de traduction par Henry	20
2.5 <i>Présentation du corpus</i>	21
3. Méthodologie	23
4. Analyse du corpus	24
4.1 <i>Analyse quantifiée des jeux de mots</i>	24
4.2 <i>Analyse qualitative des jeux de mots dans la bande dessinée française</i>	26
4.2.1 Jeux de mots phonétiques	26
4.2.1.1 Jeux de mots basés sur l'homonymie	26
4.2.1.2 Jeux de mots basés sur l'homophonie	28
4.2.1.3 Jeux de mots basés sur l'homographie	31
4.2.1.4 Jeux de mots basés sur la paronymie	31
4.2.1.5 Autres jeux de mots phonétiques	32
4.2.2 Jeux de mots morphologiques	34
4.2.3 Jeux de mots phraséologiques	35
4.2.4 Jeux de mots combinatoires	36
4.3 <i>Analyse de la traduction des jeux de mots</i>	38
4.3.1 PUN → PUN	39
4.3.2 PUN → NON-PUN	41
4.3.3 PUN ST → PUN TT	41
4.3.4 PUN → ZERO	42
4.3.5 ZERO → PUN	44
4.4 <i>Cas particuliers</i>	46
5. Conclusion	47
6. Sources primaires	51
7. Sources secondaires	51

8. Liste des annexes	53
<i>Annexe 1 : classification des jeux de mots dans la bande dessinée française</i>	<i>53</i>
<i>Annexe 2 : classification des jeux de mots dans la bande dessinée néerlandaise.....</i>	<i>78</i>

1. Introduction

Qu'ils soient créés consciemment ou inconsciemment, les jeux de mots, dans leurs formes simples et artificielles, permettent de jouer avec la langue pour obtenir un effet humoristique. Mais lorsque l'on explore plus en profondeur le terrain scientifique entourant la création, la catégorisation ou la traduction des jeux de mots, nous constatons qu'il reste encore beaucoup de questions à résoudre, à commencer par la définition même du jeu de mots. Car lorsqu'on essaie de définir le calembour, on songe immédiatement à l'ambiguïté que crée un mot et qui contribue ensuite à un effet comique. Pourtant, les jeux de mots vont bien plus loin que cette représentation sommaire. On entend par jeux de mots toutes les formes de jeux sur les mots, jeux dans les mots et de jeux avec les mots : du calembour au rébus et du palindrome à la charade. Par ailleurs, la question est de savoir comment un traducteur doit les traiter. Dans de nombreux cas, les jeux de mots sont fortement liés à une langue particulière. Prenons par exemple le français où la prononciation des mots suivants est la même : *la mère, le maire, la mer*. Le traducteur est donc confronté à un défi majeur : traduire le texte de manière adéquate et, si possible, reproduire le jeu de mots dans l'autre langue.

Si l'on ajoute une autre dimension, à savoir le support visuel, le traducteur se retrouve face à un vrai puzzle. La bande dessinée est de loin la forme imprimée la plus connue associant le mot et l'image. Et pourtant, bien que la bande dessinée soit également qualifiée de neuvième art, elle ne jouit pas encore du prestige que l'on peut lui accorder, et même dans le monde scientifique, on constate que la théorie en la matière n'est certainement pas au point non plus. Cependant, le rôle du dessin peut être important dans les jeux de mots puisqu'il permet d'ajouter un second sens.

L'objectif de ce travail est d'une part de donner un aperçu des théories existantes portant sur la traduction des bandes dessinées ainsi que sur la classification et la traduction des jeux de mots, et d'autre part d'illustrer certaines stratégies de classification et de traduction basées sur nos propres recherches. Dans le cadre de ce travail, nous nous pencherons sur les jeux de mots qui apparaissent dans les bandes dessinées, plus précisément dans la bande dessinée *Le Chat a encore frappé* de l'illustrateur belge Philippe Geluck. Dans un premier temps, nous examinerons les jeux de mots qui apparaissent dans la bande dessinée française, puis nous analyserons les versions française et néerlandaise pour voir comment le traducteur fait face aux jeux de mots.

2. Partie théorique

Dans un premier temps, il est important de s'intéresser à la théorie encadrant la bande dessinée et aux obstacles qui peuvent survenir lors de la traduction d'une bande dessinée. La BD, tout comme le dessin humoristique contenant du texte, représente un défi pour les traducteurs en ce qui concerne le contenu ou le texte humoristique complexe à traduire, mais aussi en raison du manque d'intérêt des traducteurs dans cette forme de traduction et de la longue subordination de ce neuvième art. Comme l'explique Jablonka (2014, p.1), « malheureusement, la bande dessinée est souvent considérée comme un art mineur, inapte à véhiculer une pensée complexe. De fait, elle est quasi absente de la réflexion des chercheurs ». Il ajoute que la bande dessinée, ne fait pas non plus l'objet d'une utilisation pratique : « Elle n'a toujours pas trouvé sa place à l'université, dans les départements de sciences humaines, ni dans les écoles de journalisme » (2014, p.1). Le but de cette partie théorique est dans un premier temps de fournir une définition de la bande dessinée, ainsi que de discuter des caractéristiques typiques. Nous expliquerons en outre pourquoi une étude de la traduction dans une bande dessinée peut être intéressante en analysant les difficultés qui entourent la bande dessinée. Dans un deuxième temps, nous examinerons de plus près le phénomène des jeux de mots et la manière dont ces jeux de mots peuvent être subdivisés et si, et comment, ils peuvent être traduits. Nous concluons la théorie en présentant un aperçu informatif du corpus que nous utilisons pour notre analyse.

2.1 Définition de la bande dessinée

Bien que la pertinence et l'importance de la bande dessinée soient désormais plus ou moins reconnues, elle a longtemps été perçue de manière négative et certains la considèrent encore comme sans importance. « For a long time, comics have been ignored as an object of investigation in their own right » (Celotti, 2008, p.33). Zanettin explique dans *Comics in translation : an overview* (2015) que la bande dessinée n'était pas considérée comme un genre littéraire sérieux et qu'on supposait que ses lecteurs étaient souvent peu instruits. Par conséquent, la BD a longtemps été définie comme de la para- ou sous-littérature, ou même comme de la littérature populaire (p.7).

Celotti remarque que dans les nouvelles encyclopédies de traductologie « la bande dessinée n'a, non seulement, pas acquis un statut d'entrée autonome, mais n'a pas encore trouvé une place dans les index analytiques, recueil des concepts majeurs d'une œuvre » (2000. p.2). Par ailleurs,

Zanettin (2015, p.5) rencontre un autre obstacle quant à la définition de la bande dessinée. Il constate que de nombreux chercheurs sont en désaccord sur la définition de la BD et que la définition varie en fonction du cadre théorique étudié. Il constate que la bande dessinée est définie comme un genre, un système ou un langage, ce dernier pouvant désigner à la fois le langage naturel dans lequel la composante verbale est exprimée, ou la grammaire et la sémantique.

Groensteen (1999) propose de définir la bande dessinée comme un système où « chaque élément, qu'il soit visuel, linguistique ou sonore, participe pleinement à la narration » (p.14). Zanettin (2015) choisit plutôt une définition de la bande dessinée comme un genre, afin de la distancier d'autres produits imprimés tels que les livres écrits ou illustrés, même s'il souhaite nuancer ce point. Il lui semble plus approprié de référer aux genres de la bande dessinée plutôt qu'à la bande dessinée en tant que genre, car celle-ci a en effet développé toute une série de genres qui peuvent se comparer à ceux de la littérature écrite et du cinéma. Le genre de la bande dessinée dépend selon Zanettin de sa fonction première, qu'elle soit purement de divertissement ou qu'elle soit réalisée à des fins éducatives. Il distingue donc trois macro-genres dans le genre du divertissement, à savoir la comédie, l'épopée et la tragédie, et deux genres dans la bande dessinée éducative, c'est-à-dire la bande dessinée technique et comportemental (pp.5-6).

Zanettin (2015, p.12) propose également une définition de la bande dessinée en termes sémiotiques, c'est-à-dire au niveau des codes et des symboles, comme une forme de narration visuelle résultant du mélange et de la fusion d'images et de mots. Il apparaît donc clairement que la définition de la bande dessinée ne fait pas l'unanimité parmi les chercheurs et qu'il n'existe par conséquent aucune définition univoque qui délimite exactement le concept de bande dessinée.

2.1.1 Caractéristiques de la bande dessinée

Zanettin (2015, p.18) remarque qu'il existe un certain nombre de conventions qui sont propres à une BD. Tout d'abord, il note que dans la plupart des cas, la BD présente des bulles dans lesquelles le personnage s'exprime sous forme de dialogues. D'autres formes de texte peuvent également se produire dans les légendes ou même en dehors des bulles de texte. Ensuite, des conventions graphiques et picturales permettent la représentation des sons, des mouvements et d'autres aspects de l'expérience sensorielle. En outre, les actions et les concepts peuvent être

représentés non seulement par des images et des mots (plus ou moins) naturalistes, mais également par des "métaphores visuelles" ou des pictogrammes. Groensteen (2007, p.12) constate également que le dessin tient une place importante dans la bande dessinée, mais ajoute que dans certains cas, l'aspect visuel de la bande dessinée peut même se révéler plus important que le texte. Enfin, Zanettin note également qu'il n'existe pas un seul et unique langage pour les bandes dessinées. Les conventions varient d'une langue à l'autre, d'un pays à l'autre et d'une culture à l'autre. Il voit par exemple une différence dans l'espace du texte, les dessins ou la vitesse de lecture (2015, p.18).

Pour nos recherches, nous utilisons la définition proposée par Zanettin et constatons que les caractéristiques discutées par Zanettin sont confirmées. La bande dessinée examinée *Le Chat* de Philippe Geluck est une BD humoristique qui appartient au genre de la comédie, respectant une série de conventions discutée ci-dessus. Ces conventions, telles que le fait de parler dans des bulles ou par l'aide de légendes, s'appliquent à la bande dessinée française ainsi qu'à la version néerlandaise. Comme nous le développerons plus tard, les deux bandes dessinées ne sont pas non plus traduites de manière littérale et identique, en raison d'une différence de culture et de langue.

2.1.2 Enjeux de la traduction de la bande dessinée

Afin de comprendre pourquoi les bandes dessinées attirent si peu l'attention dans le monde de la traductologie, nous devons nous pencher sur ce qui rend les bandes dessinées si complexes. Ainsi, les paragraphes suivants reviennent sur les positions de trois chercheurs qui discutent des défis qu'ils attribuent à la traduction des bandes dessinées.

Pour analyser ce qui rend la bande dessinée si complexe dans le domaine de traduction, Celotti (2000, p.5) invite à s'arrêter sur la spécificité langagière de la bande dessinée : « c'est ce rapport de complémentarité entre l'image et l'écrit qui devrait représenter le centre moteur de l'activité traduisante » (2000, p.5). Ainsi, elle souhaite se distancier de l'idée d'une *traduction contrainte* et se libère de la conception de l'universalité d'une image (2008, p.35). Elle entend par *traduction contrainte* l'idée définie par Grun et Dollerop (2003, p.198) selon laquelle la traduction des bandes dessinées, dessins animés, sous-titres, etc. serait limitée par des contraintes d'espace et l'objectif (2008, p.34). Elle continue à expliquer que toutefois de nombreux aspects doivent être gardés à l'esprit. Elle donne comme exemple la bulle et ses

différentes formes, la case et ses contours, les ellipses, le lettrage, etc. Elle conclut que, dans la traduction des bandes dessinées, « [le traducteur/la traductrice] se trouvera, comme pour toute traduction, à opérer des choix sur les multiples problèmes qu'il rencontrera » (2000, p.7). Ainsi, Celotti avertit que si le traducteur ne traduit pas correctement la liaison entre l'image et le texte, une rupture dans l'enchaînement narratif peut se produire (2000, p.6).

En examinant simplement la forme d'une bande dessinée, Doboş (2015, p.674) constate qu'il faut tenir compte de trois caractéristiques majeures afin de pouvoir traduire une bande dessinée. Tout d'abord, il faut considérer la façon dont on peut lire une bande dessinée. Dans de nombreuses cultures les bandes dessinées se lisent de gauche à droite et de haut vers le bas. Cependant, dans certaines cultures et certains pays comme le monde arabe, cette convention est toute autre. Le traducteur est donc obligé de tout changer, afin que le texte soit lisible dans d'autres cultures. Deuxièmement, Doboş explique que le texte de la BD figure dans les bulles et les bandeaux. Comme dans le cas du sous-titrage, par exemple, l'espace de traduction est limité et le traducteur doit trouver des solutions à cette restriction. Finalement, Doboş traite de la police des caractères qui, elle, limite la traduction par manque d'utilisation d'autres éléments que les mots. Pour exprimer un son, l'accent d'une certaine personne ou d'autres aspects non-écrits, le traducteur doit avoir recours à d'autres moyens. Selon Doboş, les trois éléments discutés pourraient donc causer des problèmes de traduction dans les bandes dessinées (2015, p.674).

Dans une dernière étude, Taran (2014) distingue trois différents niveaux de problèmes dans la traduction de caricatures et bandes dessinées, à savoir le niveau culturel, technique et linguistique. Par la suite, nous aborderons brièvement les différents niveaux que la chercheuse différencie.

Taran distingue deux problèmes différents parmi les problèmes culturels. Elle indique qu'une bande dessinée est souvent un moyen d'expression humoristique pour un auteur (2014, p.91). Cela ne signifie pas toujours qu'il est facile de traduire l'humour : « There are, however, many cases in which the humor conveyed by images is much more culture-specific and cannot be transmitted to the target culture ... » (2014, p.91). Elle conclut ce problème en déclarant qu'il n'existe pas de règles fixes pour traduire l'humour, mais que le traducteur doit choisir lui-même la stratégie qui lui semble la plus appropriée (p.92). Le deuxième problème culturel dont parle Taran dans son article est celui des problèmes liés au moment de publication : « A problem

pertaining [...] is the political and contemporary background of the issues the works illustrate » (2014, p.92). Surtout dans les bandes dessinées et les dessins diffusés dans les journaux, le thème est souvent d'actualité. Le lecteur peut donc éprouver des difficultés à comprendre le thème s'il ne dispose pas de suffisamment d'informations contextuelles.

Le deuxième niveau que Taran souligne est technique. D'une part, il est question de ce qui a déjà été discuté dans Doboş (2015) et Celotti (2008), à savoir la limitation de l'espace de traduction disponible. D'autre part, elle ajoute la difficulté de la traduction d'onomatopées. L'onomatopée est un problème linguistique (voir le troisième niveau) ainsi que technique. Selon Taran, elle pose problème en raison du lien entre le visuel et l'écrit. Les onomatopées sont souvent intégrées dans les dessins sources, ce qui nécessiterait une adaptation de l'espace afin de pouvoir les traduire (p.96).

Enfin, Taran se penche sur le problème linguistique de la traduction des bandes dessinées et des dessins animés. Elle s'intéresse avant tout à la langue en général, qui se présente dans la BD sous forme de dialogues, de pensées, de commentaires du narrateur ou d'onomatopées (p.96). Toutefois, elle souligne que la traduction du texte n'est pas un défi impossible. La langue et la structure des phrases dans les bandes dessinées sont, en effet, souvent simples et courtes. Deuxièmement, et ce sur quoi ce travail approfondira, Taran fait référence au problème des jeux de mots. Elle explique que les jeux de mots peuvent être basés uniquement sur le langage, mais qu'ils sont souvent caractérisés, en particulier dans les bandes dessinées et les dessins humoristiques, par un lien humoristique entre l'image et le texte (pp.97-98). Nous aborderons ce problème plus en détail dans la prochaine partie, qui se penchera sur la problématique de la traduction des jeux de mots. Enfin, troisièmement, Taran revient sur l'onomatopée, qui représente également un défi linguistique pour les traducteurs. Comme Doboş (2015), Taran voit dans les onomatopées « a simple way to express sound and feelings in comics » (2014, p.99). L'onomatopée apparaît souvent comme un moyen pour le personnage d'exprimer un sentiment (comme "aïe" pour exprimer la douleur). Taran note que certaines langues présentent une plus grande variété d'onomatopées que d'autres, de sorte que le traducteur doit à nouveau faire des choix pour conserver l'effet désiré de la source (p.98).

La bande dessinée est donc en soi une forme de texte complexe dans laquelle le traducteur doit traduire un certain contenu. Si ce contenu se présente comme également compliqué, la

traduction devient alors un véritable casse-tête. Dans le chapitre suivant, nous abordons un de ces problèmes, à savoir les jeux de mots.

2.2 Définition du jeu de mots

Définir clairement les jeux de mots est loin d'être une tâche facile. Comme le remarque Regattin (2015, p.132) dans son projet de recherche, le jeu de mots, ainsi que le jeu en général, apparaît comme « un concept difficile à cerner ». Fournir une définition claire et complète du jeu de mots rencontre donc manifestement une pierre d'achoppement. Le dictionnaire *Le Grand Robert* propose par exemple « allusion plaisante fondée sur l'équivoque de mots qui ont une ressemblance phonétique, mais contrastent par le sens ». Le dictionnaire *Larousse*, lui, fournit une définition encore plus générale : « équivoque, plaisanterie fondée sur la ressemblance des mots ». Pierre Guiraud, spécialiste de la linguistique française, critique la généralité des définitions proposées par ces dictionnaires et indique qu'elles se limitent au sens populaire des jeux de mots.

Le chercheur belge Dirk Delabastita, qui est l'un des linguistes de référence pour la recherche dans le domaine, accorde plus d'attention à la complexité des jeux de mots que les dictionnaires. Il soutient que de nombreuses définitions tendent à décrire les jeux de mots d'une manière trop abstraite : « definitions [...] tend to describe wordplay as more or less homogenous and neatly definable set of phenomena, fail to do justice to its diverse and complex nature » (1993, p.58). Il propose comme définition pour les jeux de mots :

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e., on the level of performance or *parole*) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or *langue*) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers) (p.57)

Par cette définition, le chercheur belge met l'accent sur l'exploitation des caractéristiques qui créent une confrontation entre des structures linguistiques qui ont des significations différentes et qui tout de même se ressemblent par leurs formes (Delabastita, 1993, p.57).

Pierre Guiraud, pionnier dans la classification des jeux de mots, dresse dans sa recherche de 1976 une liste aussi exhaustive que possible de toutes les formes de jeux de mots en prenant une approche différente. Il opère une distinction claire entre les jeux qui jouent *avec* les mots

tels que les rébus et les charades et les jeux qui jouent *sur* les mots tels que l'ambiguïté et la rime. Il ne présente donc pas de définition théorique du jeu *avec* ou *sur* le mot. Cependant, il considère qu'il est important d'expliquer le grand point commun, à savoir celui du *jeu*. Pour Guiraud, le jeu peut être expliqué en deux parties. Premièrement, le jeu est « une activité physique ou mentale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure » (p.97). Deuxièmement, le jeu est « une activité qui présente un ou plusieurs caractères de jeu : gratuité, futilité, bénignité, facilité » (p.97). Tout au long de son livre, il insiste beaucoup sur cette gratuité du jeu de mots comme l'un des éléments les plus importants. Avec sa double définition, il combine l'amusement, le divertissement, le passe-temps et la plaisanterie, la facétie et la blague. Il explique ainsi que le jeu de mots a comme seul but de divertir et de faire rire (1976, pp.97-98).

Jacqueline Henry (2003) précise la distinction que fait Guiraud entre les jeux *avec* et *sur* les mots en expliquant que « la grande différence [...] est que les premiers sont une fin en soi (le but est de jouer, aussi habilement que possible [...]), tandis que les seconds s'intègrent dans un texte dans lequel leur rôle peut être tout autre que ludique » (p.9). Henry constate que cette deuxième catégorie implique souvent des calembours et que, par conséquent, cette dernière sert souvent de définition au concept général de jeu de mots. Certes, elle ajoute que les deux catégories peuvent s'entrelacer (2003, p.9).

Prétendre que la définition de Delabastita est meilleure ou plus complète que celle de Guiraud ou de Henry est absolument injustifié. Ces trois chercheurs se penchent sur des aspects différents des jeux de mots, ce qui confère à leur définition une perspective différente. Delabastita analyse les jeux de mots comme des structures linguistiques qui présentent des similitudes et des différences entre elles. Ainsi, il deviendra clair plus loin que son attention se porte principalement sur la traduction des jeux de mots plutôt que sur leur définition et leur origine. Le travail de Guiraud, et par conséquent sa définition des jeux de mots, diffère significativement, car le chercheur a tenté de répertorier toutes les formes possibles de jeux de mot. De ce fait, il ne fournit pas de définition concrète du concept. La définition fournie par Henry, finalement, est une élaboration ou une confirmation de celle fournie par Guiraud. La définition selon Delabastita s'avère la plus applicable puisque, comme cette recherche, elle se concentre principalement sur la question de la traduction de ces jeux de mots.

2.3 Catégorisation des types de jeux de mots

Dans le but de distinguer une structure globale dans les différents jeux de mots et d'effectuer des distinctions, des chercheurs proposent différents types de taxonomies. Ce chapitre présentera les principales classifications, développées par Pierre Guiraud, Dirk Delabastita et Nina Janich.

Ces trois chercheurs sont particulièrement intéressants du fait qu'ils se concentrent sur des aspects différents des jeux de mots tout en obtenant un résultat plutôt similaire. Guiraud se concentre dans sa recherche sur l'effet causé par les jeux de mots. Il les divise en fonction de l'effet qu'ils provoquent. Ses recherches ont été et restent la base de nombreuses études dans ce domaine. Janich prend une direction plus axée sur la langue et tente de répartir les jeux de mots en fonction des domaines de la langue et du discours. La recherche présentée par Delabastita est ici la moins complète, du fait que ce chercheur s'est principalement intéressé aux jeux de mots au niveau phonétique, c'est-à-dire aux jeux de mots en fonction du son.

2.3.1 Classification selon Guiraud

Guiraud (1976) met au point, dans le cadre de ses recherches, une classification qui traite des jeux de mots jusqu'à leurs formes les plus petites et les plus spécifiques. Dans son travail, il aborde quatre catégories générales, chacune d'entre elles étant à leur tour subdivisée et abondamment accompagnée d'exemples. Par conséquent, afin de ne pas trop nous perdre dans les détails, nous n'aborderons que le premier niveau, à savoir les catégories principales : la substitution, l'enchaînement, l'inclusion et les jeux pictographiques ainsi que leurs premières subdivisions. Ainsi, nous obtiendrons une indication claire des différents types de jeux de mots.

Guiraud considère la substitution comme la forme la plus classique de jeu de mots. En remplaçant un mot par un mot analogue, un effet comique peut être évoqué. Cette première forme est ensuite subdivisée en 4 sous-catégories. Le calembour comme première subdivision est défini par Guiraud comme "équivoque phonétique" (voir exemple 1 cité ci-dessous). L'antanaclase, ensuite, part de la répétition d'un mot (voir exemple 2) ou de mots similaires (voir exemple 3) dans un sens différent. Lorsque l'homonymie d'un calembour n'est pas correcte ou que la syntaxe n'est pas respectée, on parle d'un à-peu-près (voir exemple 4). Une dernière

forme, la charade, est abordée comme une décomposition d'un mot en éléments, fréquemment des syllabes, dont on donne ensuite la définition (voir exemple 5).

1. Par le bois du djinn où s'entasse de l'effroi.
Parle ! Bois du gin ou cent tasses de lait froid.
2. Je me rue dans la rue.
3. On *s'enlace* puis un jour en *s'en lasse*. C'est l'Amour.
4. Le bulletin d'*informacons*
5. Mon premier est un métal précieux (i.e. or) ; Mon deuxième est un habitant du ciel (i.e. ange) ; Mon tout est un fruit exotique (i.e. orange).

Exemples cités par Guiraud (1976)

Les figures de mots apparaissent non seulement par substitution, mais aussi par enchaînement. Guiraud définit ce procédé comme « agencement, combinaison de choses formant un tout ou une suite ; une liaison ; une connexion d'objets qui sont entre eux dans un rapport mutuel » (1976, p.26). Dans un enchaînement, on joue sur la place des mots dans une phrase qui expriment des relations sémantiques et qui peuvent parfois avoir un effet amusant. Ici, Guiraud subdivise le jeu de mots en enchaînement en 7 sous-catégories. La première forme dont parle le chercheur est la fausse coordination qu'il définit comme une coordination de deux termes appartenant à des classes sémantiques différentes (voir exemple 6 cité ci-dessous) (p.27). L'enchaînement par homophonie (voir exemple 7) ensuite joue sur la combinaison de liens de similarité entre plusieurs termes. Quand un mot ou une expression est répété créant une rime, on parle d'un enchaînement par écho (voir exemple 8). Un enchaînement par automatisme est un enchaînement de mots qui sont figés dans notre mémoire (voir exemple 9). Pour définir la charade à tiroirs, Guiraud se réfère à la définition de Luc Estienne qui indique que cette forme de charade « diffère seulement de la charade simple en ce que la définition de chaque élément y est remplacée par un calembour (...) que nous nommerons *tiroir* » (p.34) (voir exemple 10). Dernièrement l'enchaînement aléatoire est une création de combinaisons insolites (voir exemple 11).

6. Vêtu de probité candide et de lin blanc.
7. Des têtes de veau, des têtes de loup et des têtes à claques
8. T'en fais pas, papa.
9. Pêche + à la ligne, à la baleine, en l'Islande, ...

10. « Mon second vaut de l'argent » correspond à *la* parce que : *la* c'est *ré* (lacéré), *ré* vaut *l'temps* (révoltant) et *l'temps* c'est de l'*argent*.

11. L'huître du Sénégal mangera le pain tricolore.

Exemples cités par Guiraud (1976)

Dans une troisième catégorie, Guiraud présente la modification des mots et des lettres afin de changer la forme, ce qu'il appelle l'inclusion. Il divise cette catégorie en trois grandes formes : la permutation qui consiste en l'échange de deux ou plusieurs sons ou lettres à l'intérieur d'un mot (voir exemple 12 cité ci-dessous), l'incorporation ou l'inscription d'un texte ludique à l'intérieur d'un premier texte (voir exemple 13) et l'interpolation ou l'introduction d'éléments conventionnels parasites qui dissimulent et brouillent la forme d'un mot ou d'une phrase (voir exemple 14).

12. *Un sot pâle et un pot sale*

13. Je ne saurais jamais nommer celle qui sais me plaire

Un fat peut se vanter, un amant doit se taire

La pudeur qu'alarmait l'impétueux désir

Inventa sagement le voile du mystère

Et l'amour étonné connut le vrai plaisir.

(Les majuscules permettent de déduire le nom de l'adressée)

14. Baveau, gravos et navon (l'élément *av* est ajouté entre chaque syllabe)

Exemples cités par Guiraud (1976)

Dernièrement, Guiraud consacre un chapitre aux jeux pictographiques, qui semblent être la forme la plus connue de jeux *avec* les mots. Sous les jeux pictographiques, Guiraud présente les rébus, les rébus typographiques, les calligrammes, les pictogrammes et les mots croisés qui jouent avec « les mots présentés sous forme de dessins » (p.67).

2.3.2 Classification selon Janich

Dans son livre *Werbesprache : ein Arbeitsbuch*, Janich a effectué des recherches sur le langage dans la publicité. Elle consacre tout un chapitre à la catégorisation de la rhétorique dans lequel elle aborde également les types de jeux de mots. Janich subdivise les jeux de mots en 6

catégories : phonétique, morphologique, syntaxique, phraséologique, graphiques/orthographiques et les jeux de mots combinatoires (2013, p.205).

Avec les jeux de mots phonétiques, Janich fait référence aux jeux jouant sur les sons, tels que le changement phonétique, la rime, l'allitération, les onomatopées et les homophones (voir exemples 1 & 2 ci-dessous). Les jeux de mots morphologiques, quant à eux, consistent à jouer avec la forme des mots et la structure grammaticale. Le jeu est entre autres créé en répétant des morphèmes, des homonymes ou des syllabes, en jouant avec des formes de mots non grammaticales, en ajoutant des morphèmes ou simplement en créant de nouveaux mots à partir de mots existants (voir exemple 3). Les jeux de mots syntaxiques impliquent un jeu au niveau de la phrase, comme le jeu avec des verbes qui sont ou ne sont pas pronominaux ou l'utilisation de phrases qui vont à l'encontre de la norme. Les jeux syntaxiques impliquent également certaines figures de style jouant sur la structure des phrases comme le chiasme et le parallélisme (voir exemple 4). Les jeux de mots phraséologiques, ensuite, consistent à combiner, adapter ou détourner des proverbes, des expressions figées, des citations et des slogans ou dictons connus (voir exemple 5). Outre le jeu sur le contenu, certains jeux proposent de jouer avec la façon dont les mots sont écrits et la façon dont de petits changements au niveau de l'écriture peuvent avoir un effet amusant comme jouer avec la ponctuation, déplacer les frontières des mots et jouer avec l'orthographe et la police d'écriture. Ils sont qualifiés de graphiques ou d'orthographiques (voir exemple 6). Enfin, Janich semble avoir réuni dans une dernière subdivision, les jeux de mots combinatoires, toutes les formes qu'elle ne pouvait pas facilement classer dans l'une des catégories susmentionnées. Il s'agit principalement de combinaisons inhabituelles d'éléments linguistiques, parmi lesquelles la violation des règles de collocation, la combinaison de mots et de morphèmes provenant de deux langues différentes ou l'utilisation d'antithèses/antonymes (voir exemples 7 & 8) (2013, pp.205- 209).

1. Der HELD, was er verspricht – HerCOOLes; der Held Sie auf Zack
2. Ich trink Ouzo, was machst du so?
3. Das einzig Wahre. Warsteiner.
4. Genial einfach. Einfach genial.
5. Manche läßt es KALT, wenn die Minister für Umwelt ins Schwitzen kommen.
6. VoRWEg gehen mit einem Kohlekraftwerk
7. Dreh bien!
8. Traditionell innovativ

Exemples cités dans Janich (2013)

2.3.3 Classification selon Delabastita

Dans son article de 1996, Delabastita aborde également brièvement la subdivision des jeux de mots. Il propose comme Guiraud deux distinctions différentes, présentées ci-dessous. Dans un premier temps, il subdivise les jeux de mots en homonymie, homophonie, homographie et paronymie, entraînant ainsi une réduction des jeux de mots à leur aspect phonétique. Dans un second temps, il les subdivise en jeux horizontaux et verticaux. Ces deux catégorisations se rejoignent et peuvent donc former des combinaisons telles que l'homonymie verticale ou la paronymie horizontale.

Un jeu de mots est vertical, lorsque ce jeu de mots se trouve dans la même partie du texte. Le jeu de mots est produit par un aspect amusant dans ce même mot, c'est-à-dire avec un jeu sur le même sens, le même champ sémantique, etc. Delabastita donne ici l'exemple du mot '*messAge*' qui a deux significations. D'une part, le mot est synonyme de 'annonce' et d'autre part, ce mot correspond au nom d'un groupe de rap des années '90. Le jeu de mots repose donc sur le même mot. Un jeu de mots est horizontal, lorsque ce jeu se produit lors d'une succession de plusieurs mots qui forment un aspect amusant. Un exemple de jeu de mots horizontal est la phrase suivante : '*How the US put US to shame*'. Ici, le mot "US" est utilisé deux fois. Une fois dans le sens des États-Unis (United States avec son acronyme US) et deuxièmement dans le sens de 'nous' ('us' en anglais) (Delabastita, 1996, p.128).

Alors que la première manière subdivise les jeux de mots en fonction de leur place dans une phrase, la seconde joue sur l'analyse de leur structure linguistique formelle. Si le jeu de mots se produit en raison d'une similitude de prononciation et d'orthographe, il s'agit alors d'homonymie. Si la prononciation est identique, mais que l'orthographe est différente, il s'agit d'homophonie. L'homographie, quant à elle, se produit lorsque les mots sont écrits de la même façon, mais prononcés différemment. Enfin, Delabastita évoque la paronymie selon laquelle le jeu de mots est causé par de petites différences de prononciation et d'orthographe (1996, p.128).

Pour ce travail, nous classerons les jeux de mots selon deux typologies. Nous utiliserons la classification de Janich, qui servira de manière générale pour tous les jeux de mots. Ce choix

se justifie par le fait qu'il s'agit de la typologie la plus récente et qu'elle nous paraît appropriée à la représentation claire des jeux de mots dans une bande dessinée. En employant sa théorie, nous essaierons également de montrer que la typologie qui à l'origine indiquait une classification des titres publicitaires est également applicable aux jeux de mots dans les bandes dessinées. Étant donné que cette classification est toutefois relativement sommaire, nous emploierons la classification de Delabastita pour spécifier les jeux de mots phonétiques, qui sont en principe les plus fréquents.

2.4 Problématique de la traduction des jeux de mots

Avant d'aborder les stratégies de traduction que nous utiliserons pour analyser la bande dessinée traduite, il faut revenir brièvement sur un débat qui se poursuit depuis un certain temps. Ce débat sur la traduisibilité des jeux de mots sera développé dans la section 1.3.1. Dans un deuxième temps, nous examinerons dans la section 1.3.2 un certain nombre de chercheurs qui ont mis au point une méthode ou une procédure de traduction.

2.4.1 L'(in)traduisibilité des jeux de mots

La question de savoir si les jeux de mots sont traduisibles préoccupe en effet les chercheurs depuis des années. Dans une étude de 2015 sur la traduisibilité des titres de presse, Burbea écrit le problème comme suit : « Depuis longtemps, le couplet traduisibilité /intraduisibilité a constitué le noyau des fervents débats entre les traducteurs et les théoriciens de la traduction » (p.6). Ainsi, elle estime que la traduction de jeux de mots pose un véritable problème linguistique pour le traducteur quand celui-ci veut traduire d'une langue à une autre (2015, p.2). Elle rejoint les idées d'Henry (2003), qui dans son livre s'intéresse aux arguments en faveur et contre la traduction des jeux de mots, à leurs différences et aux solutions possibles. Elle note que l'intraduisibilité des jeux de mots est soutenue par deux arguments.

Premièrement, elle rencontre une méconnaissance au niveau intralinguistique, c'est-à-dire une méconnaissance des langues ou des jeux de mots. Cette méconnaissance des langues repose sur la tendance générale à considérer que les jeux de mots sont en fait des incidents de langage et que, en outre, les langues ont évolué isolément les unes des autres. Elle réfute cet argument simplement en observant la similarité des mots dans différentes langues (*muro* en italien, *mur*

en français¹), en voyant des mots empruntés à d'autres langues, ou en considérant le fait que les civilisations ont la même base culturelle et utilisent par conséquent les mêmes termes. L'ignorance des jeux de mots prend sa source dans la mauvaise compréhension de ce qu'est réellement un jeu de mots. La conception des jeux de mots est ainsi réduite à un jeu de polyvalence. On considère dans cette idée réductrice également que c'est la signification des termes utilisés qui est au cœur du jeu de mots (Henry, 2003, pp.70-74).

Le deuxième argument concerne la méconnaissance interlinguistique, ou en d'autres termes la méconnaissance de la traduction. Que ce soit pour la traduction automatique ou la traduction humaine, Henry remarque que certains auteurs semblent convaincus que les jeux de mots sont impossibles à traduire et que « traduire est essentiellement un travail de correspondance de termes à termes entre deux langues » (2003, p.76). De ce fait, une attention particulière doit être prêtée à la déverbalisation pendant le processus de traduction, c'est-à-dire à la compréhension du sens dans la langue source. Il ne s'agit pas d'avoir le même jeu de mots, mais une traduction équivalente qui égale le but et le sens. (Henry, 2003, pp.75-84)

Henry arrive à la conclusion suivante sur la traduction des jeux de mots :

Seule la prise en compte de la fonction d'un jeu de mots ou d'autres jeux propres à l'écriture poétique et de leur effet sur leurs lecteurs peut permettre de se détacher du piège des significations des mots. La recherche de l'effet de sens – qui ne doit pas être confondu avec un effet de *contenu*, puisqu'il concerne la globalité du notionnel et de l'émotionnel- doit lever tous les obstacles à la traduisibilité des jeux de mots (2003, p.110).

Delabastita semble en accord avec cette idée exprimée par Henry. Dans son article (1994, pp.224-229), il consacre plus d'un chapitre entier à la recherche de théories qui remettent en question cette intraduisibilité et qui suggèrent des pistes permettant la traduction. Il résume en trois points la position de Landheer et Ballard. Primo, ces deux chercheurs insistent sur le fait que de belles traductions peuvent être faites si le traducteur utilise non seulement toutes les ressources linguistiques à sa disposition, mais aussi la marge textuelle dont il dispose (1994, p.226). Secundo, Delabastita remarque que les deux chercheurs mettent l'accent sur le fait que

¹ Exemple cité par Henry (2003, p.70)

le texte qui doit être l'unité de traduction et non le jeu de mots en cas isolé. Tertio, Landheer et Ballard insistent sur le fait que la traduction de jeux de mots doit être considérée comme une catégorie relative plutôt qu'absolue. Ainsi, la traduisibilité des jeux de mots dépend de certaines caractéristiques textuelles et de conditions linguistiques ou textuelles particulières. (Delabastita, 1994, p.226).

Delabastita observe que Landheer et Ballard oublient un aspect important : « the authors fail to conceptualize the heuristic problem of knowing when an ambiguity or pun is functional or intended, and when it is not » (1994, p.227). Il souligne qu'un jeu de mots ou une ambiguïté n'est pas toujours créé délibérément. Cela peut alors entraîner des conséquences pour l'analyse et la traduction d'un texte.

2.4.2 Méthodes de traduction des jeux de mots

La traduction des jeux de mots, comme l'explique Delabastita (1996), est tout sauf une tâche simple et le traducteur se voit souvent obligé de faire certains choix : « the need for such choices is a consequence of the absence of one-to-one equivalence between languages » (p.133). Toutefois, il n'existe pas encore de méthode de traduction des jeux de mots universellement acceptée, étape par étape. Dans la suite de ce travail, nous examinons un certain nombre de théories susceptibles de fournir une image claire de la manière de traiter les jeux de mots en tant que traducteur. Dans un premier temps, il sera question des stratégies de traduction de Delabastita, qui constituent encore aujourd'hui la source d'inspiration de nombreux traducteurs et chercheurs. Ensuite, nous discuterons de la théorie de Low qui permet également de traduire les jeux de mots, ainsi que les blagues. Finalement, nous reviendrons à Henry qui, elle aussi, a établi une certaine typologie pour traduire les jeux de mots.

2.4.2.1 Stratégies de traduction par Delabastita

Avant de développer plus en détail la recherche de Delabastita (1996), il convient de préciser que Delabastita emploie dans son travail le mot *pun* ainsi que *wordplay*. Cependant, ces deux mots diffèrent nettement l'un de l'autre. Oxford Royal Academy (2014) définit le mot *pun* comme « un mot ou une série de mots dont la prononciation se ressemble, mais qui possèdent deux ou plusieurs significations possibles », se référant ainsi principalement aux homophones. Ainsi, le *pun* est une forme de jeu de mots ou *wordplay*, mais nous constatons que la méthode

de traduction du chercheur, réalisée pour le *pun*, peut également s'appliquer aux jeux de mots en général.

Delabastita tente, comme il a été mentionné précédemment, de trouver la meilleure façon de traduire les jeux de mots. Dans son article paru en 1996, il présente des découvertes révolutionnaires qui constituent encore aujourd'hui la base de nombreuses recherches et analyses. Il développe huit façons possibles de faire face aux jeux de mots (1996, p.134) :

PUN → PUN : Le jeu de mots du texte source se traduit par un jeu de mots de la langue cible, dont la structure formelle, la structure sémantique ou la fonction lexicale peuvent différer plus ou moins du jeu de mots original.

PUN → NON-PUN : Le jeu de mots ne se traduit pas par un jeu de mots, mais le traducteur tente soit de trouver une alternative évoquant un autre effet humoristique, soit de conserver l'un des jeux de mots au détriment de l'autre, soit de traduire les jeux de mots d'une manière complètement différente afin qu'ils ne soient plus reconnaissables.

PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE : Le jeu de mots est remplacé par un quelconque mécanisme rhétorique lié au jeu de mots (répétition, allitération, rime, imprécision référentielle, ironie, paradoxe, etc.) qui vise également à retrouver son effet de jeu de mots du texte source.

PUN → ZERO : La partie du texte qui contient le jeu de mots est simplement omise.

PUN ST → PUN TT : Le traducteur reproduit le jeu de mots du texte source et éventuellement son environnement immédiat dans sa formulation originale, c'est-à-dire sans le "traduire" réellement.

NON-PUN → PUN : Un jeu de mots est introduit, là où il est absent dans le texte cible, dans le but de compenser pour une perte de jeu de mots autre part, ou pour d'autres raisons.

ZERO → PUN : Des éléments textuels totalement nouveaux sont ajoutés, contenant des jeux de mots et n'ayant pas de précédent ou de justification apparente dans le texte source, sauf à titre de compensation.

EDITORIAL TECHNIQUES : Le traducteur utilise des notes explicatives en bas de page ou en fin de texte, des commentaires dans les avant-propos des traducteurs, la présentation synthétique de différentes solutions supposées complémentaires à un même problème de texte source, etc.

Delabastita permet ainsi avec ces huit stratégies de résoudre un problème de traduction des jeux de mots. Il indique également que ces options de traduction ne doivent pas nécessairement être isolées, mais peuvent également être combinées (1996, p.134).

2.4.2.2 Stratégies de traduction par Low

Low (2011) présente six stratégies de traduction similaires à celles de Delabastita en ajoutant une méthode de réflexion basée sur des figures géométriques qui sera élaborée plus loin. Low aborde les blagues dans un cadre général : des blagues faciles à traduire aux blagues et jeux de mots spécifiques à une langue, ou encore les blagues spécifiques à une culture.

Low explique et représente la traduction des jeux de mots en fonction de certaines figures géométriques. Les traductions directes et simples se font sous la forme d'un carré dans lequel il n'y a que deux étapes. Low donne ainsi l'exemple de la phrase anglaise « If he writes in verse, take the inverse meaning » qu'il traduit comme : « s'il écrit en vers, le sens sera l'envers. ». La traduction peut être représentée par un carré comme l'indique figure 1. Les jeux de mots plus complexes nécessitent plus d'étapes et forment des figures géométriques plus complexes comme un pentagone ou un hexagone. Low l'explique par l'exemple suivant : « Life depends on the liver ». Cette phrase ne peut pas être traduite littéralement en gardant de plus le jeu de mots. Il est toutefois possible, en quelques étapes, d'arriver à la traduction suivante : « La vie est une question de foie » (2011, pp.63-64). Cette traduction est représentée par un hexagone dans la figure 2 :

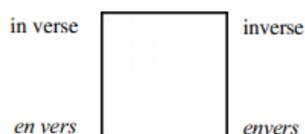


Figure 1 : Traduction directe d'un jeu de mots (Low, 2011, p.63)

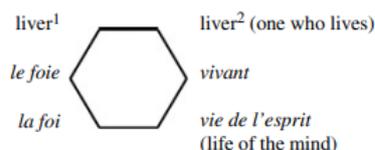


Figure 2 : Jeu de mots atteint par deux bonds (Low, 2011, p.64)

Low souligne que la traduction des jeux de mots est possible dans la majorité des cas, même si parfois plus de deux étapes sont nécessaires. Il défend ainsi également la proposition selon laquelle les jeux de mots sont traduisibles : « translators should not hastily dismiss any pun as untranslatable, and need not to ‘sit waiting for a brainwave’ » (2011, pp.65-66).

Il souligne que le traducteur ne doit pas baisser les bras s’il n’arrive pas à reproduire le jeu de mots dans la langue source. Ainsi, seule la dernière opération suggère d’omettre le jeu de mots. Dans son travail, il présente six stratégies similaires à celle de Delabastita qui forment une sorte de plan par étapes que le traducteur peut utiliser comme outil (2011, p.67).

1. Reproduire le jeu de mots dans la langue source, lorsque cela est possible. Low représente cette stratégie par le modèle carré.
2. Créer un nouveau jeu de mots lié verbalement à la langue source, ce qui permet d’obtenir une sorte d’équivalence dynamique. Cette stratégie peut être illustrée par un pentagone ou un hexagone.
3. Utiliser un dispositif humoristique différent, en particulier lorsque l’humour est plus important que le sens.
4. Utiliser la compensation en place, pour s’assurer qu’il y a un jeu de mots quelque part près du jeu de mots.
5. Donner une traduction développée, en expliquant le jeu de mots tout en sacrifiant le plaisir. Low ajoute que cette stratégie est une bonne option pour les textes informatifs qui ne sont pas humoristiques dans l’essence.
6. Ignorer le jeu de mots, ne rendant qu’une seule signification de la phrase ambiguë et en omettant le jeu de mots.

2.4.2.3 Stratégies de traduction par Henry

La chercheuse Henry (2003) distingue quatre méthodes de traduction des jeux de mots, reposant sur le maintien ou non du même processus, c'est-à-dire le même jeu de mots, que dans le texte original. En d'autres termes, sa classification répertorie les traductions en fonction de leur degré d'égalité sémantique et formelle.

Premièrement, elle présente la traduction isomorphe, dérivé du grec *iso morphê* ou *forme égale*. Il s'agit ici d'une *traduction par transcodage* où les mots sont donc quasiment les mêmes dans les deux langues et le type de jeu de mots est également identique. Elle donne l'exemple d'un texte allemand écrit par Freud dans lequel 'Monument' (monument) et 'momentan' (monumentané) sont utilisés conjointement. La particularité réside dans le fait que non seulement le même type de jeu de mots est utilisé, mais que les mots ont également des équivalents très similaires dans les différentes langues (pp.176-177).

La traduction homomorphe ensuite, grec pour *forme semblable*, comporte un procédé identique qui ne doit pas être le même que dans la langue source. Il s'agit ici donc de traduire un calembour par un calembour ou une anagramme par une anagramme (p.177). Henry note que la traduction homomorphe est le plus souvent utilisée par les traducteurs du fait que la langue cible ne permet souvent pas le même jeu de mots et par conséquent oblige le traducteur de trouver un équivalent dans la langue cible (p.178).

Ensuite, la traduction hétéromorphe, grec pour autre forme, implique une traduction dans laquelle le jeu de mots utilisé diffère de celui de la langue source. Un calembour peut donc, par exemple, être traduit par un enchaînement ou une anagramme. Ce procédé permet, selon Henry (pp.183-187), d'obtenir un texte plus fluide puisque cela évite d'avoir à utiliser le même type de jeu de mots de manière forcée.

Enfin, Henry discute de la traduction libre, qui, comme le mot lui-même l'indique, donne le plus de liberté au traducteur. Elle distingue trois types au sein de la traduction libre, à savoir l'omission du jeu de mots dans la traduction, l'ajout d'un jeu de mots dans une partie de texte où il n'y a pas de jeu dans la langue source pour compenser et troisièmement l'introduction *ex nihilo* d'un jeu de mots dans la traduction (pp.187-192).

Les trois chercheurs dont nous avons parlé, considèrent donc que les jeux de mots peuvent être traduits si une réflexion suffisante est menée. L'analyse de Low est très similaire aux stratégies de Delabastita, à l'exception de quelques points. Low justifie par exemple certains choix de traduction. Là où Delabastita explique simplement qu'un jeu de mots peut être omis si le traducteur le souhaite, Low indique clairement que dans le cas de textes informatifs, cette omission peut ajouter une certaine valeur au texte. Dans sa méthode de pensée, Delabastita semble également être plus libre que Low. Avec la stratégie ZERO → PUN, Delabastita propose d'ajouter des parties de textes sans précédent et sans explication. Dans de nombreux cas, cette stratégie ne sera pas appliquée, car elle exige une certaine audace de la part du traducteur. Enfin, Henry focalise sa typologie sur le maintien ou non du type de jeu de mots.

Même si Delabastita se limite dans sa recherche aux jeux de mots phonétiques, ses stratégies ne sont pas seulement applicables aux jeux de mots purement phonétiques ; elles ont en réalité un caractère plus général. Cela devient clair du fait que Low (2011) présente des stratégies de traduction similaires qui, dans son esprit, sont en fait applicables à tous les jeux de mots et à toutes les blagues spécifiques à une langue. Dans notre recherche sur la traduction des jeux de mots dans les bandes dessinées, nous utiliserons la division selon Delabastita, qui nous semble être la stratégie la plus appropriée et la plus complète.

2.5 Présentation du corpus

Dans ce travail, nous examinerons de plus près les jeux de mots et leur traduction dans une bande dessinée de l'artiste belge Philippe Geluck. Il est par conséquent essentiel de fournir quelques informations sur l'artiste en question et l'histoire de sa bande dessinée².

Philippe Geluck naît à Bruxelles en 1954 et grandit dans une famille d'artistes, sa mère étant soprano et son père dessinateur. Le bruxellois se concentre au début de sa carrière sur le dessin et le théâtre. Il participe, entre autres, à l'émission de télévision *1,2,3, J'ai vu* sur la chaîne belge RTBF et doit son plus grand succès à cette époque à l'émission pour enfants *Lollipop*. Il apparaît dans plusieurs courts-métrages et pièces de théâtre tout en continuant à dessiner et à peindre.

² Les informations ci-après ont été récupérées du site <https://lechat.com/philippe-geluck/>

En 1983, Philippe Geluck suit les traces de son père dans le dessin et crée le dessin humoristique « Le Chat » à la demande du journal belge *Le Soir*. Très vite, ce personnage devient la mascotte du journal. L'artiste belge continue à développer et à perfectionner son dessin en bande dessinée tout en restant actif à la radio et dans les programmes de télévision. Il se lance également à l'écriture et publie plusieurs livres, comme *Le Docteur G. répond à vos questions* (Casterman, 1990). Sa popularité s'accroît également en France grâce à sa participation à la station de radio "France Inter".

Couronné Commandeur de l'ordre de la Couronne par l'ancien roi belge Albert II et nommé Chevalier des Arts et des Lettres par le ministre français de la Culture Jean-Jacques Aillagon, Philippe Gluck s'est imposé comme un artiste renommé. Ses œuvres en tant que peintre, illustrateur, humoriste, artiste et écrivain ont été exposées en Belgique, en France et en Suisse. Quoique Philippe Geluck soit un artiste polyvalent, son plus grand succès est dû au personnage Le Chat.

Le succès du Chat apparaît dans un premier temps en Belgique, mais se propage ensuite plus largement en France. En 1986, un premier album du Chat est publié par l'éditeur belge Casterman. Le Chat se retrouve bientôt dans d'autres albums comme *Le retour du Chat* (1988) et *Ma langue au Chat* (1995) ainsi que comme caricature dans le quotidien *Le Soir*. Le Chat restera la mascotte du journal belge jusqu'en 2013. Entre-temps, le personnage a trouvé son chemin dans le monde télévisé, figurant dans la série animée *La minute du Chat* sur la chaîne belge RTBF et la chaîne française France 2.

Le Chat est donc bien connu dans le monde francophone, mais aussi au-delà. Certains albums ont notamment été traduits en néerlandais, en dialecte bruxellois et en anglais. Deux de ses bandes ont même été traduites dans les dialectes français, le ch'ti et le breton.

Dans la présente analyse, nous nous concentrons sur le 13ème album *Le Chat a encore frappé*. Le choix de cette bande dessinée s'explique par le fait que celle-ci est la dernière à avoir été traduite en néerlandais sous le titre *De kat slaat weer toe* (2009), publiée par l'éditeur belge Casterman. L'album est une collection de trois types de dessins humoristiques. *Le Chat a encore frappé* propose en premier lieu des histoires courtes du Chat, généralement une séquence de trois dessins, en deuxième lieu des dessins humoristiques du Chat tels qu'ils sont apparus dans

le journal, souvent constitués d'un dessin ludique, et dernièrement la BD propose des caricatures et des dessins de personnages autres que le Chat.

Nous devons également mentionner qu'il n'y a aucune indication de qui a réalisé la traduction de la bande dessinée en néerlandais. Ainsi, il pourrait s'agir d'un traducteur anonyme à la demande de l'éditeur ou d'une traduction élaborée par Philippe Geluck lui-même. Au cours de cette analyse, nous mentionnons qu'un traducteur a effectué certains choix, sans toutefois pouvoir confirmer ce fait.

3. Méthodologie

Dans ce travail, nous avons examiné les deux bandes dessinées *Le Chat a encore frappé* (Geluck, 2005) et *De kat slaat weer toe* (Geluck, 2009), afin d'y repérer des jeux de mots. Cette recherche s'est basée, d'une part, sur nos propres connaissances et, d'autre part, sur les dictionnaires et les sources en ligne consultés. De cette manière, nous avons vérifié s'il y avait un second sens derrière des mots et si certaines blagues cachaient un côté ludique qui nécessitait un peu plus de réflexion ou de connaissances de base.

Dans un premier temps, nous aborderons les jeux de mots dans les versions française et néerlandaise de la bande dessinée de manière quantifiée. Ensuite, de manière qualitative, nous présenterons les jeux de mots que nous avons identifiés selon les catégories discutées précédemment dans la théorie. Nous avons employé la classification générale de Janich (2013, pp.205-209) pour obtenir les 6 catégories principales suivantes : phonétique, morphologique, syntaxique, phraséologique, graphique et combinatoire. Afin de mieux délimiter la catégorie relativement large des jeux de mots phonétiques, nous les avons divisés en cinq sous-catégories : les quatre catégories utilisées par Delabastita (1996, p.128), à savoir l'homonymie, l'homographie, l'homophonie et la paronymie, et une dernière catégorie, appelée "autre", qui correspond aux autres cas abordés par Janich, comme l'onomatopée et la répétition de sons.

Dans un deuxième temps, nous nous arrêterons sur la relation entre les bandes dessinées françaises et néerlandaises en termes de jeux de mots en nous appuyant sur les stratégies de traduction de Delabastita (1996, p.134) :

Stratégie 1 : PUN → PUN

Stratégie 2 : PUN → NON-PUN

Stratégie 3 : PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE :

Stratégie 4 : PUN → ZERO

Stratégie 5 : PUN ST → PUN TT

Stratégie 6 : NON-PUN → PUN :

Stratégie 7 : ZERO → PUN

Stratégie 8 : EDITORIAL TECHNIQUES

Finalement, cette analyse soulignera brièvement certains éléments intéressants de notre analyse liés aux groupes cibles spécifiques, aux différentes langues de la bande dessinée et aux enjeux de la bande dessinée.

Nous illustrerons les résultats de notre analyse à travers quelques exemples tirés des bandes dessinées. Par conséquent, nous n'aborderons pas tous les dessins et blagues, du fait que certains jeux de mots ont le même procédé et que le travail serait alors redondant. L'analyse complète comprenant tous les jeux de mots que nous avons trouvés peut être consultée dans les deux annexes de ce travail.

En outre, nous tenons à préciser que lorsque, dans une même séquence de dessins, un type de jeu de mots est répété plusieurs fois, bien qu'avec un texte différent, le jeu de mots est compté comme un jeu de mots unique. Dans le cas où plusieurs catégories de jeux de mots apparaissaient dans le même dessin, nous les avons comptés comme des formes multiples de jeux de mots.

4. Analyse du corpus

4.1 Analyse quantifiée des jeux de mots

Nous avons relevé au total 74 jeux de mots de la version française du Chat, que nous développerons plus en détail par la suite. Ce chiffre est nettement supérieur à celui de la version néerlandaise où seulement 30 jeux de mots ont été relevés. Sur le nombre total de jeux de mots, 21 apparaissent dans les deux bandes dessinées.

La forme la plus fréquente dans la version française, qui apparaît également dans le titre, est sans doute le jeu de mots phonétique. En effet, un peu moins d'un tiers des jeux de mots se sont révélés être de ce type. De nombreux jeux de mots phraséologiques et combinatoires de, respectivement, 22 et 16 formes sont également présentes dans la bande dessinée. Nous remarquons que nous n'avons seulement identifié trois jeux de mots morphologiques dans la

bande dessinée française. Aussi sommes-nous surpris de n'avoir trouvé aucun jeu de mots graphique ou orthographique ainsi qu'aucun jeu de mots syntaxique dans les bandes dessinées.

La version néerlandaise présente quelques similitudes avec la version française, telles que l'absence de jeux de mots homographiques, syntaxiques et (ortho-)graphiques. Le jeu de mots le plus courant dans la version néerlandaise est le jeu phraséologique avec douze exemples, suivi du jeu de mot phonétique et le jeu combinatoire avec huit exemples chacun. Nous n'avons trouvé dans la bande néerlandaise que deux formes morphologiques, également présentes dans la bande française.

Sur la base de l'analyse que nous avons menée, nous pouvons mettre en place deux schémas qui permettent de clarifier les résultats. Le premier schéma présente les jeux de mots et leurs catégories pour la version française, tandis que le deuxième schéma répertorie les jeux de mots pour la version néerlandaise.

	Jeux de mots (identiques) présents dans les deux langues	Jeux de mots figurant uniquement dans la BD française	Nombre total dans la BD française
Phonétique	3	30	33
Homonymie	1	8	9
Homophonie	1	10	11
Homographie	0	0	0
Paronymie	0	7	7
Autre	1	5	6
Morphologique	2	1	3
Syntaxique	0	0	0
Phraséologique	11	11	22
Graphiques	0	0	0
Combinatoire	5	11	16
Nombre total de jeux de mots	21	53	74

Schéma 1 : catégorisation des jeux de mots dans la version française

	Jeux de mots (identiques) présents dans les deux langues	Jeux de mots figurant uniquement dans la BD néerlandaise	Nombre total dans la BD néerlandaise
Phonétique	3	5	8
Homonymie	1	3	4
Homophonie	1	0	1
Homographie	0	0	0
Paronymie	0	0	0
Autre	1	2	3
Morphologique	2	0	2
Syntaxique	0	0	0
Phraséologique	11	2	13
Graphique	0	0	0
Combinatoire	5	2	7
Nombre total de jeux de mots	21	9	30

Schéma 2 : catégorisation des jeux de mots dans la version néerlandaise

4.2 Analyse qualitative des jeux de mots dans la bande dessinée française

4.2.1 Jeux de mots phonétiques

Comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux de mots au niveau phonétique sont, dans la bande dessinée française, les plus fréquents dans notre analyse. Dans les chapitres suivants, nous examinerons de plus près ces jeux de mots phonétiques reposant sur la division de Delabastita et de Janich.

4.2.1.1 Jeux de mots basés sur l'homonymie

Avec l'homophonie que nous aborderons plus tard, l'homonymie est la forme la plus fréquente de jeu de mots phonétique dans *Le Chat*. En effet, nous constatons que le français est une langue avec une multitude de mots à prononciation similaire qui s'écrivent différemment et avec une multitude de mots écrits de la même façon qui ont des significations différentes.

Comment commencer autrement qu'avec le titre de la bande dessinée, qui est lui-même un jeu de mots sur l'homonymie.



(Geluck, 2005)

Le jeu de mots sur le verbe « frapper » apparaît clairement dans le titre, associé à l'image du Chat devant un sac de frappe. Alors que l'image joue sur le sens littéral de frapper quelqu'un ou quelque chose, « frapper » peut également prendre le sens de *marquer* ou *secouer*. Nous en déduisons implicitement que nous sommes les personnes frappées par cette nouvelle BD du Chat. En outre, l'exemple ci-dessus illustre clairement ce que Delabastita (1996, p.128) décrit comme un jeu de mots vertical, puisqu'il n'y a qu'une seule forme qui possède en réalité deux significations.

Le contraire, un jeu de mots horizontal, se présente dans l'exemple ci-après. Dans ce cas, le jeu de mots sur l'homonymie est horizontal puisque deux mots identiques, ayant pourtant des significations différentes, apparaissent l'un après l'autre dans la même phrase.



(Geluck, 2005, p.44)

Le mot *sacré* apparaît à deux reprises ici, mais dans deux significations différentes. Le premier sens est celui de la sacralité, faisant référence au statut sacré des vaches dans l'hindouisme, tandis que le second sens fait référence à *ce qui est impressionnant ou grand*.

On retrouve cette même différence de sens pour des mots identiques dans le monologue suivant du Chat :

*Lorsqu'un théâtre fait relâche
le **souffleur** prend congé comme tout le monde.
Ça lui permet de **souffler** un peu. (p.34)*

Le jeu de mots se cache ici dans le verbe *souffler* faisant référence à un souffleur de théâtre dont le rôle était de chuchoter les textes aux auteurs ayant des trous de mémoires (Larousse en ligne, s.d.). À la première reprise, *souffler* prend le sens de *chuchoter un texte*, tandis qu'à la phrase suivante, *souffler* prend le sens de *se reposer*.

Dans de nombreux cas d'homonymie -mais cela vaut aussi pour les autres catégories- le dessin joue un rôle important dans la compréhension du jeu de mots. Dans certains cas, comme le jeu de mots dans le titre, le dessin est même nécessaire pour réaliser un jeu de mots. De plus, le lecteur doit également posséder une certaine connaissance de la langue afin de comprendre les deux sens qui ne sont pas toujours explicitement présentés.

4.2.1.2 Jeux de mots basés sur l'homophonie

L'homophonie surgit à plusieurs reprises au cours de notre analyse et constitue en soi la forme la plus récurrente de jeu de mots phonétique dans notre analyse.

Examinons un premier exemple, à savoir un dialogue entre un duc et un serviteur à la cour d'un seigneur qui nous est inconnu :



(Geluck, 2005, p.4)

Le jeu de mots fait ici référence au nom du personnage historique du Duc de Nevers et à la réponse d'un serviteur. Phonétiquement, le nom du Duc de *Nevers* est très analogue à la référence de l'heure *neuf heures*. Comme le serviteur ne voit pas le nom de famille sur papier, mais l'entend seulement, il suppose que le duc a un rendez-vous à neuf heures et le fait en conséquence attendre jusqu'à neuf heures.

Notons toutefois que lorsqu'un lecteur prononce le nom du duc d'une manière différente, par exemple en adoptant un ton anglais, le jeu de mots n'est plus basé sur l'homophonie, mais sur la paronymie du fait qu'il y a un changement de prononciation et d'orthographe. Nous examinerons cette forme dans un point suivant.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, le dessin peut parfois jouer un rôle primordial dans la création et par conséquent la compréhension des jeux de mots. Tel est par exemple le cas du dessin ci-dessous qui prouve également que tous les dessins n'ont pas pour sujet le personnage du Chat. L'illustration met en scène le célèbre trompettiste et chanteur de jazz américain Louis Armstrong dans l'eau, ce qui entraîne de ce fait deux formes *faire trempette* et l'homonyme *faire (de la) trompette*. La première forme joue sur se baigner, tandis que la seconde joue sur l'instrument de musique. Bien que les deux mots aient des significations très différentes et s'écrivent différemment, ils se prononcent pourtant de la même façon.



LOUIS ARMSTRONG
FAISANT TREMPETTE

(Geluck, 2005, p.31)

Sans le dessin, le jeu de mots ne pourrait être réalisé. Cette constatation s'applique également à l'exemple similaire suivant, qui est également combinatoire puisqu'il joue avec une autre langue.



(Geluck, 2005, p.24)

Philippe Geluck joue ici sur le dessert *un gâteau* et sur le mot espagnol *gato*, qui se prononce de la même façon, signifiant un chat. Une fois de plus, le lecteur doit avoir une certaine connaissance linguistique pour comprendre ce jeu de mots.

Outre les connaissances linguistiques, le lecteur nécessite dans certains cas des connaissances générales. Le cas ci-dessous, par exemple, ne figure pas dans la version néerlandaise du fait que les connaissances sont trop propres au public français et francophone. Le dessin montre en effet le drapeau de la Corse légèrement modifié par Geluck pour faire place à la seconde signification. Dans un premier sens, le drapeau et la légende représentent les Corses et leur combat pour l'indépendance : *indépendantiste corse* ; tandis que le second sens joue sur une

partie du mot, à savoir *dentiste* activé dans le dessin par le bandana qui n'est pas placé autour de la tête, mais autour des mâchoires : (*indépen*) *dentiste corse*.



(*indépen*) DENTISTE CORSE

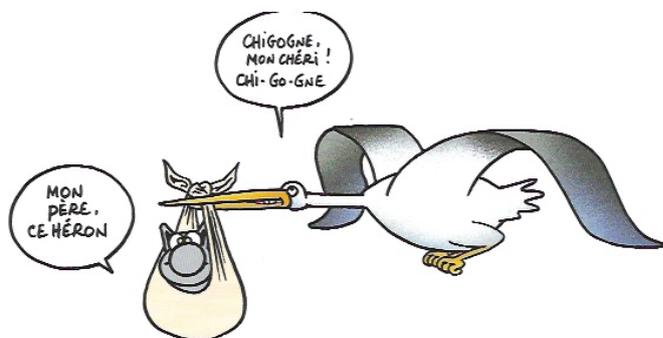
(Geluck, 2005, p.42)

4.2.1.3 Jeux de mots basés sur l'homographie

Les jeux de mots basés sur une orthographe identique, mais une prononciation différente sont absents de la version française. Dans les bandes dessinées néerlandaises également, nous n'avons trouvé aucune forme de jeu de mots au niveau homographique.

4.2.1.4 Jeux de mots basés sur la paronymie

Hormis l'homonymie et l'homophonie, nous avons identifié un grand nombre de jeux de mots de type paronymie. Un premier exemple de cette forme apparaît déjà à la toute première vraie page numérotée de la bande dessinée française. Le dessin représente une version bébé du Chat, transporté par une cigogne, qui réfère à la légende des enfants transportés par les cigognes vers leurs parents.



(Geluck, 2005, p.3)

Le jeu de mots réside dans les deux mots *héros* et *héron*, qui s'écrivent et se prononcent légèrement différemment. Le bébé Chat admire son supposé père « *mon papa, ce héros* », mais il fait également référence à un oiseau similaire, *le héron*. La cigogne le corrige en disant qu'il est en fait une cigogne, fût-ce avec un sac dans le bec et donc ainsi jouant également avec les sons.

Dans certains cas, le jeu de mots n'est pas seulement introduit ou explicité par le dessin mais aussi par le contexte donné. L'exemple ci-dessous présente une légère différence de prononciation et d'orthographe et, par conséquent, des significations différentes qui sont néanmoins rendues claires par le contexte visuel et textuel. Le néologisme explicite dérivé du verbe surfer : *surfage* est activé par *faire de la planche* ainsi que le dessin, tandis que le mot *suffrage*, la variante en réalité plus logique et implicite ici, est activé par l'histoire et des mots comme *élections* et *voter*.



(Geluck, 2005, p.28)

4.2.1.5 Autres jeux de mots phonétiques

Une dernière catégorie phonétique regroupe les jeux de mots qui n'appartiennent à aucune des catégories précédentes. Celle-ci regroupe les jeux de mots sous forme de rimes, d'onomatopées, d'allitérations et d'assonances ou de répétitions.

Un premier exemple, qui apparaît uniquement dans les bandes dessinées françaises, figure à la page 15 : Philippe Geluck y joue avec des mots courts qui ont un sens propre, comme le présent singulier du verbe tondre 'tond'. En répétant ce mot plusieurs fois, un nouveau mot se crée, avec un sens complètement différent. Ainsi, en répétant deux fois le mot 'tond' et en faisant des ajustements mineurs, on obtient le synonyme d'oncle : *tonton*. Quelques autres exemples (p.15) :

1. *cou + cou* → *coucou*
2. *tard + tard* → *tartare*
3. *chat + chat + chat* → *cha-cha-cha*

Dans certains cas, comme celui de tondre et les exemples 2 et 3 ci-dessus, cette forme de jeu de mots phonétique est également un jeu homophonique du fait que les mots ont une prononciation identique, mais sont écrits différemment (*tonton* vs *tondtond*). Comme nous l'avons évoqué précédemment, et ce qui s'applique également au cas présent, le rôle du dessin joue un rôle crucial dans la compréhension du jeu de mots. En effet, les mots combinés ne sont pas explicitement indiqués, mais dans certains cas, ils sont clarifiés par les dessins. Le lecteur doit essayer de trouver lui-même le mot central à l'aide de la répétition des mots simples.

Outre l'enchaînement de mots en un nouveau mot unique, le jeu à partir d'onomatopées appartient également à cette dernière catégorie. Examinons par exemple le monologue du Chat suivant :

*La génétique au service du savoir-faire ! Nos laboratoires sont sur le point de donner naissance à une nouvelle race de grenouilles qui devrait ne plus faire cōaa cōaa mais **plaît-il plaît-il**.* (p.29)

Le jeu de mots repose ici sur le son que produit une grenouille, à savoir *cōaa*, qui a la même prononciation, mais une orthographe différente du mot *quoi*. À partir de *quoi*, Geluck utilise le synonyme *plaît-il*. Le lecteur doit en effet faire preuve d'une bonne dose de réflexion pour comprendre ce jeu.

Il est également intéressant de noter que cette dernière catégorie se combine souvent avec d'autres catégories. Les exemples exposés appartiennent en effet aussi aux jeux au niveau des homophones. Pourtant, ce n'est pas le cas pour tous les jeux de mots de cette catégorie. L'exemple ci-dessous, par exemple, joue uniquement sur la rime à partir d'un nom. Le jeu de mots repose sur le nom espagnol d'un éleveur de bétail sud-américain, un *Gaücho*. Le mot peut être divisé en *gaüche* + *O* puis associé au mot opposé *droite* auquel il faut ajouter un *O* correspondant pour le faire rimer.



(Geluck, 2005, p.32)

4.2.2 Jeux de mots morphologiques

Bien que nous ayons trouvé étonnamment peu de jeux de mots morphologiques, ceux que nous avons trouvés étaient clairs. Prenons par exemple le dialogue suivant :

- *J'ai acheté un wonderbra à ma femme, mais nous n'en sommes pas du tout contents.*
- *Tu parles d'un effet **pigeonnant** ! C'est nous **les pigeons** ouais !* (p.28)

Ce jeu de mots morphologique joue sur deux formes différentes dans lesquelles le mot *pigeon* apparaît pourtant avec des significations différentes. La première fois l'adjectif *pigeonnant* apparaît avec le sens « qui maintient la poitrine très haute et ronde » (Larousse en ligne, s.d.). La deuxième fois, *pigeon* apparaît comme un substantif faisant partie du proverbe *être un pigeon* au sens de *se faire duper* (Expressions Françaises, s.d.). Ce jeu de mots diffère du jeu de mots phonologique en ce sens que le mot n'est pas identique, et ainsi donc pas un homonyme, mais joue sur proverbe et un adjectif contenant le mot *pigeon*.

Un deuxième exemple clair concerne la répétition d'un verbe ayant la même signification :

À l'école on peut apprendre, mais il faut aussi apprendre à apprendre. Et celui qui veut devenir professeur devra même apprendre à apprendre à apprendre. (p.33)

Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, le verbe *apprendre* peut être répété jusqu'à trois fois sans que le texte ne devienne illisible. En effet, le texte reste lisible, car *apprendre à apprendre* forme un ensemble qui doit être appris par le professeur. Si le lecteur ne peut distinguer cet ensemble d'*apprendre à apprendre*, la compréhension du jeu de mots lui échappera. En raison de cette

accumulation du même verbe comme complément l'un de l'autre, ce jeu de mots appartient à la catégorie des jeux de morphologie.

4.2.3 Jeux de mots phraséologiques

Selon Janich (2013, pp.207-208), les jeux de mots phraséologiques, qui sont également très nombreux dans la bande dessinée du Chat, jouent sur des proverbes, des citations, des titres, etc. qui sont adaptés, combinés ou pris au pied de la lettre.

L'adaptation d'un proverbe est manifeste dans ce monologue du Chat :

Avec la fonte des pôles, il y aura plus d'eau dans les mers. Et donc... davantage de place pour les poissons. Le malheur des pingouins fait le bonheur des sardines. (p.3)

Dans l'exemple ci-dessus, le proverbe "Le malheur des uns fait le bonheur des autres" a été adapté au contexte décrit par le Chat, c'est-à-dire la montée du niveau de la mer au détriment d'animaux tels que les pingouins.

Les expressions ne sont pas les seules à pouvoir être adaptées, il en va de même pour certaines phrases célèbres de penseurs tels que Descartes. Ainsi, Geluck joue avec la célèbre citation du penseur : "Je pense donc je suis".

Et voici notre rubrique : la philosophie à la portée des enfants. Descartes a dit : « je schtroumpfe donc je schtroumpfe ». La semaine prochaine, nous évoquerons Heidegger. (p.14)

Dans notre analyse des jeux de mots phraséologiques, les expressions les plus courantes sont celles qui, en plus de leur sens figuré, sont exploitées pour leur sens littéral. Dans la plupart des cas, il s'agit d'expressions prises littéralement qui se terminent par une phrase finale humoristique qui repose souvent aussi sur un support visuel. L'exemple ci-dessous illustre l'explication :



(Geluck, 2005, p.31)

Dans cet exemple, le jeu est basé sur le proverbe *être un peu serré*, qui est ici pris au pied de la lettre puisqu'il est serré sous la voiture. De ce genre de jeu de mots, nous avons recueilli un grand nombre d'exemples dans notre analyse. Prenons par exemple les phrases ci-dessous :

- *Je me demande ce qui a bien pu lui passer par la tête au moment où Kennedy a entendu les coups de feu ?* (p.10)
- *J'ai un collègue qui change d'avis comme de chemise. Et mon avis, c'est qu'il devrait changer plus souvent de chemise.* (p.37)
- *Un chat retombe toujours sur ses pattes. Mais il peut arriver qu'un piano suive...* (Le Chat marche sur des béquilles avec du plâtre et des bandages) (p.48)

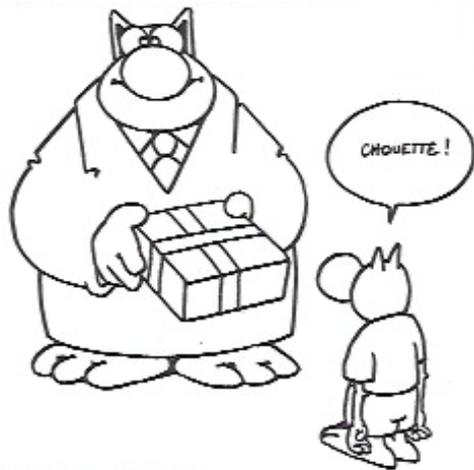
4.2.4 Jeux de mots combinatoires

La dernière catégorie que nous aborderons contient les jeux de mots qui ne se classent pas facilement dans une catégorie particulière. Janich (2013, p.209) les décrit comme des exceptions qui reposent généralement sur l'accumulation d'éléments inhabituels dans des collocations ou des mots provenant d'autres langues.

Ainsi, l'exemple ci-dessous exploite la locution nominale fixe *monsieur tout le monde* qui est prise dans un sens littéral et qui se distingue donc du concept *de particularité de chaque individu*.

Chacun de nous est absolument unique, sauf peut-être une seule personne. Monsieur tout le monde.
(p.22)

Outre la prise au pied de la lettre des locutions nominales, dans certains cas, il est également possible de créer de l'humour grâce au contexte. Le dessin suivant illustre par exemple le Chat qui offre un cadeau spécial à son fils.

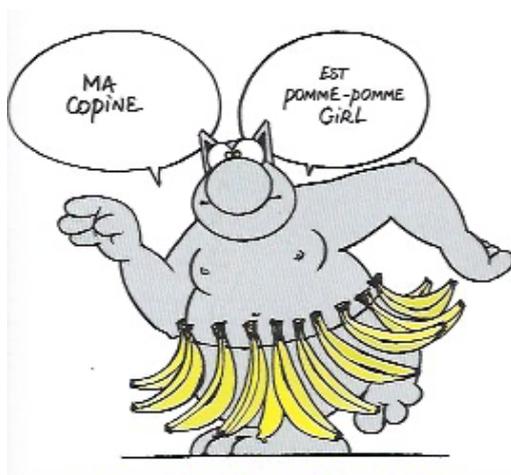


PACIFISTE OFFRANT
 À SON FILS DES PETITS
 OBJEC TEURS DE CONSCIENCE DE PLOMB

(Geluck, 2005, p.24)

L'aspect humoristique est ici créé par l'image typique d'un père qui offre des petits soldats de plomb à son fils. Dans ce cas, la locution nominale fixe *soldats de plomb* a été adapté puisque le père lui-même n'aime pas la violence et la guerre.

Comme indiqué précédemment, certains dessins et blagues peuvent appartenir à plus d'une catégorie. L'exemple ci-dessous, par exemple, peut être placé dans la catégorie des jeux de mots phonétiques, mais aussi dans celle des jeux de mots combinatoires. Primo, il y a une blague phonétique sur l'homophonie entre *pom-pom* et le mot avec une même prononciation *pomme-pomme*. Secundo, le dessin joue avec le mot *pomme* et la banane qui entoure la taille du Chat.



(Geluck, 2005, p.17)

Au total, nous avons trouvé 16 instances de jeux de mots combinatoires. Ce résultat peut également s'expliquer par le fait que nous avons placé dans cette catégorie les jeux de mots que nous ne parvenions pas à clairement placer dans l'une des catégories précédentes.

4.3 Analyse de la traduction des jeux de mots

Dans cette deuxième partie de l'analyse, nous examinerons de plus près les différences et les similitudes entre la bande dessinée néerlandaise et française. Aussi pouvons-nous nous demander quels choix ont été faits par rapport au public néerlandais et à la langue cible. Nous présenterons nos résultats à l'aide de quelques exemples.

Au cours de nos recherches, nous avons trouvé 21 jeux de mots qui apparaissent dans les deux bandes dessinées : 3 jeux de mots au niveau phonétique, 2 au niveau morphologique, 11 au niveau phraséologique et 5 jeux de mots combinatoires. À partir de notre analyse, nous pouvons schématiser nos résultats autour des jeux de mots qui se produisent dans les deux bandes dessinées.

Catégories de jeux de mots	Total présent dans les deux versions	Stratégies de traduction							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Phonétique	3	3	-	-	-	-	-	-	-
Morphologique	2	2	-	-	-	-	-	-	-
Phraséologique	11	8	2	-	-	1	-	-	-
Combinatoire	5	4	-	-	-	1	-	-	-
Total	21	17	2	0	0	2	0	0	0

Schéma des jeux de mots dans les deux bandes dessinées basé sur les catégories de Delabastita

Parmi les dessins et les jeux de mots qui apparaissent dans les deux bandes dessinées, trois des huit stratégies ont été appliquées, dont la forme la plus fréquente est PUN → PUN. Cependant, lorsqu'on examine la bande dessinée et tous ses jeux de mots, on peut tirer la conclusion suivante : Tous les jeux de mots qui apparaissent dans la bande dessinée française et qui n'apparaissent pas dans la bande dessinée néerlandaise appartiennent à la stratégie 4 : PUN → ZERO. En revanche, les jeux de mots qui n'apparaissent que dans la version néerlandaise correspondent à la stratégie 7 ZERO → PUN. Par conséquent, nous pouvons en conclure que 5 des 8 stratégies ont été utilisées. Dans les trois parties suivantes, nous aborderons les stratégies

des jeux de mots dans les deux bandes dessinées. Nous discuterons ensuite de certaines formes des stratégies 4 et 7 et tenterons de comprendre pourquoi ces formes n'apparaissent que dans une bande dessinée.

4.3.1 PUN → PUN

Comme mentionné ci-dessus, la première stratégie selon Delabastita (1996, p.134) est celle qui est la plus couramment utilisée. En effet, 17 des 21 jeux de mots qui apparaissent dans les deux bandes dessinées appartiennent à cette catégorie. Le traducteur a donc réussi à trouver une traduction adéquate contenant des jeux de mots ou a pu traduire le texte en néerlandais sans perdre les jeux.

Un premier exemple de traduction identique du jeu de mots dans la langue cible apparaît dans le titre de la bande dessinée. Comme nous l'avons exposé précédemment, le titre de la bande dessinée française contient un jeu de mots phonétique basé sur l'homonymie.



(Geluck, 2005)



(Geluck, 2009)

L'exemple présente le verbe *frapper* et la traduction (*toe*)*slaan* dont le sens littéral est activé par le dessin tandis que l'homonyme au sens *influencer, laisser une marque sur* se trouve également dans le contexte, à savoir la présence d'une nouvelle bande dessinée. De plus, la présence du dessin est indispensable pour activer le jeu de mots en néerlandais. Alors que le verbe français *frapper* peut être ambigu sans le dessin, le verbe néerlandais *toeslaan* est presque toujours utilisé dans le contexte de *laisser une marque sur*. Ce n'est que par le dessin que le lecteur remarque qu'il y a un second sens au verbe. Une fois de plus, nous constatons à quel point le support visuel peut être important dans le cadre d'un jeu de mots.

Ce rôle crucial que peut jouer le dessin est également illustré par l'exemple suivant. Ici, la stratégie PUN → PUN n'a pas conduit à une traduction littérale incluant un jeu de mots, mais le traducteur a dû chercher une traduction dans laquelle un jeu de mots similaire était présent.



(Geluck, 2005, p.1)



(Geluck, 2009, p.1)

Bien que les deux jeux de mots appartiennent à la même catégorie, à savoir un jeu de mot phraséologique et aient des significations similaires, ils ne sont pas des traductions littérales l'un de l'autre. Néanmoins, le traducteur n'a pas choisi d'omettre le jeu de mots, mais disposait des connaissances correctes pour le traduire un peu différemment, toutefois correctement.

Néanmoins, dans la plupart des cas, le traducteur n'a guère eu à réfléchir au-delà de la traduction littérale, car la plupart des jeux de mots restaient présents après une traduction (quasiment) littérale. Les deux exemples suivants illustrent ce propos.

Version française (p.6) :

Un type qui a des trous de mémoire. S'il oublie où ils sont, il risque de tomber dedans.

Version néerlandaise (p.6) :

Een kerel met gaten in z'n geheugen, als hij vergeet waar ze zijn, loopt hij het risico er in te vallen.

Version française (p.10) :

Je me demande ce qui a bien pu lui passer par la tête au moment où Kennedy a entendu les coups de feu.

Version néerlandaise (p.10) :

Ik vraag me af wat er door zijn hoofd ging op het moment dat Kennedy de schoten hoorde.

4.3.2 PUN → NON-PUN

Dans deux cas, la stratégie PUN → NON-PUN est utilisée, impliquant que le jeu de mots dans la langue cible est perdu, mais que le message source peut être préservé (Delabastita, 1996, p.134). L'exemple ci-dessous illustre cette deuxième stratégie de traduction :

Version française (p.3) :

*Avec la fonte des pôles, il y aura plus d'eau dans les mers et donc ... davantage de place pour les poissons.
Le malheur des pingouins fait le bonheur des sardines.*

Version néerlandaise (p.3) :

*Door het smelten van de poolkappen zal er meer water in de zeeën zijn en dus ... meer plaats voor de vissen.
Het ongeluk van de pingvins, is het geluk van de sardientjes.*

Dans cet exemple, Philippe Geluck joue avec l'expression française *le bonheur des uns fait le malheur des autres*. Il a adapté l'expression en fonction du contexte et a ainsi créé un effet ludique. Dans le cas de la version néerlandaise, le traducteur a choisi de traduire l'expression littéralement, laissant ainsi de côté le jeu de mots. Cependant, le pendant néerlandais de ce proverbe n'était pas loin à chercher. La traduction PUN → PUN, gardant ainsi le jeu de mot aurait été : *een geluk bij een ongeluk*.

On pourrait en effet justifier cette omission par le fait que la version française laisse la place à deux groupes, en l'occurrence les sardines et les pingouins, alors que la version néerlandaise ne peut en garder qu'un seul : *een geluk bij een ongeluk voor de sardientjes*. Mais bien que la traduction littérale ne soit pas un proverbe, nous pourrions penser que cela en est un. Ce phénomène est dû à la présence des antonymes, *geluk* (=bonheur) et *ongeluk* (=malheur), présent dans la même phrase, qui sont caractéristiques de la figure de style d'une antithèse. En traduisant le texte littéralement, le traducteur ne perd donc rien du contenu de la blague, ni de son caractère ludique.

4.3.3 PUN ST → PUN TT

Une dernière solution, qui apparaît une seule fois dans la bande dessinée, est la stratégie PUN ST → PUN TT. Ce procédé consiste à copier littéralement le jeu de mots ainsi que le contexte de la langue source dans la langue cible sans vraiment le traduire (Delabastita, 1996, p.134).

L'exemple se trouve à la page 46 des deux bandes et montre le personnage de Donald Duck avec une trompe.



(Geluck, 2005, p.46)

Pour les deux bandes dessinées, la légende est *Donald Trump*. Ainsi, Philippe Geluck joue sur le nom propre de l'ancien président américain Donald Trump ainsi que sur le personnage de Disney Donald Duck et le paronyme *trompe* et l'anglais *trump*, dont la prononciation et l'orthographe sont proches. En soi, il ne s'agit pas d'une forme purement textuelle de jeu de mots. Le lecteur a besoin, d'une part, du dessin, mais aussi de ses connaissances de l'anglais, d'une connaissance de base du nom du président américain ainsi que Donald Duck.

La grande différence entre la version française et la version néerlandaise est que la version française offre un outil supplémentaire pour comprendre le jeu de mots, à savoir le jeu de paronymie entre *trump* et *trompe*. Afin de comprendre le jeu de mots dans la bande dessinée néerlandaise, le lecteur doit connaître l'anglais, le nom du président et celui du personnage Disney.

4.3.4 PUN → ZERO

Au total, au cours de notre analyse, nous avons trouvé 55 jeux de mots qui apparaissent dans la bande dessinée française et qui sont inexistantes dans la bande dessinée néerlandaise. Dans ces cas, le dessin et le jeu de mots ont simplement été omis. En d'autres termes, à 55 reprises, le traducteur a décidé d'utiliser la stratégie PUN → ZERO. Nous discutons de deux arguments qui pourraient justifier ce choix.

Premièrement, nous constatons que certains jeux de mots sont uniquement réalisables en français et sont par conséquent quasiment impossibles à reproduire en néerlandais. Dans le

premier exemple ci-dessous, Geluck joue sur la combinaison du mot *opticien* et le jeu de mots sur la paronymie entre *opticien* et le mot *chien*. Cette similarité n'étant pas possible en néerlandais, le traducteur a décidé de ne pas inclure la blague. De même, dans le deuxième exemple, ici un jeu de mots sur des expressions, le traducteur a dû choisir de supprimer le jeu de mots dans la version néerlandaise. La raison en est que le dessin active l'expression *être bordé de nouilles*. En néerlandais, cependant, il n'y a pas d'équivalent de ce proverbe permettant d'établir un lien avec le dessin. Une description du proverbe ou une note de bas de page ne ferait qu'égarer le lecteur.



(Geluck, 2005, p.46)



(Geluck, 2005, p.42)

Un deuxième argument justifiant l'omission des jeux de mots peut être lié aux connaissances de base que possède le public francophone et que ne possède pas le public néerlandais. Le cas ci-dessous, évoqué précédemment, est fortement lié à la culture française et à la connaissance de la Corse. La probabilité qu'un francophone connaisse la référence est donc nettement supérieure à celle d'un néerlandophone. En outre, le premier argument discuté précédemment s'applique également sur ce cas.



(indépen.) DENTISTE CORSE

(Geluck, 2005, p.42)

Au niveau culturel également, il se peut qu'un jeu de mots soit trop spécifique à un groupe cible. Le fauvisme, auquel l'exemple ci-dessous fait référence, est un mouvement de peinture français, tandis que *braque* fait référence à George Braque, l'un des célèbres peintres de ce courant. Il est bien sûr possible que le public néerlandais comprenne cette référence mais, en outre, le premier argument joue à nouveau un rôle important. L'impératif *braque* du verbe *braquer* signifie également tourner le volant de sa voiture. Ainsi, nous découvrons ici un jeu de mots sur l'homonymie.



(Geluck, 2005, p.37)

4.3.5 ZERO → PUN

Outre les jeux de mots qui n'apparaissent que dans la BD française, nous avons également trouvé 9 jeux de mots figurant uniquement dans la BD néerlandaise. Nous pouvons classer ces cas dans la septième catégorie ZERO → PUN où de nouveaux éléments textuels et visuels sont ajoutés qui contiennent également un jeu de mots. La version traduite compense les jeux de mots perdus dans la version française en y ajoutant donc de nouveaux jeux de mots.

Il est intéressant de noter que dans deux des neuf cas que nous avons rencontrés dans la bande dessinée néerlandaise, des onomatopées ont été utilisées. L'exemple ci-dessous combine un jeu au niveau phraséologique sur l'expression *van A tot Z* avec un jeu au niveau phonétique de type 'autre', sur l'onomatopée exprimant le fait de dormir : *zzzz*.



(Geluck, 2009, p.3)

En outre, la bande dessinée néerlandaise contient également des jeux de mots qui pourraient tout aussi bien provenir d'un autre numéro de la bande dessinée française et qui ont pu être recyclés de BD françaises qui n'ont pas complètement été traduites en néerlandais. En effet, des 24 bandes dessinées françaises de la série régulière du Chat publiées par l'éditeur Casterman, seuls 10 numéros ont été publiés en néerlandais. Bien que nous n'ayons pas lu toutes les bandes dessinées, nous pouvons supposer que certains des jeux de mots proviennent de bandes dessinées qui n'ont pas été traduites. Quelle que soit la provenance des exemples suivants, ils pourraient facilement être traduits en français par PUN → PUN.



(Geluck, 2009, p.17)



(Geluck, 2009, p.42)

Le premier exemple joue sur la combinaison *téléphone portable* utilisé dans un contexte littéral, notamment grâce au dessin qui déclenche le second sens, tandis que le second jeu de mots joue sur le mot *jaguar* utilisé ici dans le sens de voiture comme animal.

4.4 Cas particuliers

En dernier lieu, nous aimerions nous attarder sur deux dessins et blagues qui illustrent quelques difficultés de la bande dessinée que nous avons évoquées précédemment dans la partie théorique.

Un premier exemple illustre la problématique de l'espace utilisable (de traduction) dans les bandes dessinées. La plupart des dessins et des histoires dans la bande dessinée consistent en un ou trois dessins consécutifs. Dans la version néerlandaise, une exception apparaît, sous la forme d'un dessin du Chat qui veut expliquer l'histoire d'une girafe morte. Les dimensions de la girafe obligent à utiliser l'espace de 2 carrés. Ce dessin n'apparaît cependant pas dans la version française. Pourtant, le dessin montre clairement que l'espace est restreint dans les bandes dessinées.



(Geluck, 2009, p.11)

Le deuxième exemple porte sur une modification substantielle entre les bandes dessinées françaises et néerlandaises, à savoir la traduction des onomatopées. Comme le décrit Taran (2014, p.95), les onomatopées sont importantes, car elles confèrent une troisième dimension à la bande dessinée, à savoir la dimension du son.



(Geluck, 2005, p.27)



(Geluck, 2009, p.27)

Il est donc clair qu'il existe certaines différences linguistiques et culturelles entre les deux langues, notamment les onomatopées, de sorte que certains aspects ne sont pas traduits ou sont traduits différemment. Néanmoins, nous ignorons pourquoi la version néerlandaise utilise dans le cas présent une onomatopée différente de celle de la version française.

5. Conclusion

Cette bande dessinée du Chat est effectivement très riche en jeux de mots de tous genres. Parmi les deux versions de la BD que nous avons étudiées, la version française contient le plus de jeux de mots avec un total de 74 cas. La forme la plus fréquente en français est sans doute le jeu de

mots phonétique, qui est apparu dans 45 % des cas. La version néerlandaise, en revanche, ne contenait que 30 jeux de mots, dont 43 % de jeux de mots de type phraséologique. Bien que la bande dessinée néerlandaise présente également un nombre assez important de jeux de mots, nous constatons que la bande dessinée néerlandaise n'est pas une véritable traduction de la bande dessinée française dans laquelle la traduction du jeu de mots est le principal objectif. La version néerlandaise contient davantage d'autres formes d'humour telles que l'humour situationnel, l'humour purement visuel ou les blagues ordinaires pour compenser la perte des jeux de la version française. La raison de ces adaptations en est que les enjeux de la traduction des bandes dessinées et de la traduction des jeux de mots que nous avons abordés dans la partie théorique ont effectivement joué un rôle majeur.

Le principal problème que nous avons souvent souligné réside dans le rôle crucial que joue le dessin dans la création et la compréhension des jeux de mots en bande dessinée. Dans certains cas, le support visuel aide à mieux comprendre le jeu de mots et dans d'autres, les dessins sont même indispensables pour activer un second sens. Cela désavantage par conséquent parfois le traducteur, car il se peut qu'il existe une traduction adéquate au jeu de mots, mais que le dessin ne corresponde alors plus. Cela entraîne inévitablement un conflit entre le texte et l'image. Pour résoudre ce problème tout en permettant d'harmoniser le texte et l'image, il faudrait redessiner les illustrations afin de mieux les adapter au jeu de mots. Cependant, bien que dans la très grande majorité des cas, il soit très difficile, voire impossible, d'établir cette relation entre texte et dessin sans encombre, nous avons pu constater dans certains cas que le jeu de mots a toutefois été traduit correctement gardant également le sens du dessin.

Non seulement le lien entre le mot et l'image peut créer des difficultés, mais le jeu de mots lui-même est un défi à traduire. Le fait que 53 des 74 jeux de mots, soit 72% des jeux de mots de la version française, n'apparaissent tout simplement pas dans la version néerlandaise le confirme. Tel que mentionné précédemment, cela peut être dû à des éléments trop spécifiques à la culture ou à des jeux de mots qui sont uniquement réalisables en français. En conséquence, le traducteur se voit contraint de supprimer le jeu de mots et de le compenser ailleurs en introduisant d'autres jeux de mots là où ils n'apparaissent pas dans la version française. Nous constatons que, malgré ces jeux de mots uniques dans les deux versions, un total de 21 jeux de mots a été en quelque sorte préservé dans les deux bandes dessinées. Dans la plupart des cas, il s'agissait de phrases qui pouvaient être traduits presque littéralement tout en conservant le jeu de mots. Par conséquent, nous pouvons confirmer l'argument de Henry (2003, p.70) selon

lequel les langues ne sont pas isolées mais sont justement liées, donnant ainsi place à des traductions cohérentes.

Nous reconnaissons la possibilité que nous n'ayons pas extrait tous les jeux de mots de la bande dessinée et que cette liste ne soit donc pas exhaustive. Le jeu de mots reste une forme élaborée de jeu avec la langue dans laquelle la connaissance de la langue et les connaissances générales jouent un rôle important. Néanmoins, nous pouvons affirmer que notre analyse peut être considérée comme représentative et qu'elle peut fournir une image claire des jeux de mots dans la bande dessinée du Chat.

Nous constatons également que sur la base des classifications sélectionnées, nous avons été en mesure de subdiviser clairement ces jeux de mots ainsi que les stratégies de traduction utilisées. La classification de Janich, qui a été écrite à l'origine pour des slogans publicitaires, possède en effet un caractère général et peut par conséquent être appliquée sans problème à la traduction des jeux de mots dans les bandes dessinées. Cependant, comme nous l'avons fait en ajoutant celle de Delabastita, la classification de Janich pourrait être approfondie et des sous-catégories seraient utiles. De même, le plan de traduction par étapes de Delabastita, basé sur la traduction de jeux de mots purement textuels et en réalité uniquement axé sur les jeux de mots phonétiques, a nettement montré quelles stratégies sont utilisées dans la bande dessinée du Chat. Tel que discuté précédemment, nous n'avons trouvé aucune feuille de route claire pour la traduction des jeux de mots dans les bandes dessinées. Nous proposons d'utiliser le modèle de Delabastita, mais en prêtant une attention particulière au rôle que joue l'image dans la bande dessinée. Une stratégie telle que PUN → PUN pourrait alors peut-être être divisée en PUN + dessin original → PUN + dessin original ou encore PUN + dessin adapté.

Finalement, pour en revenir au débat sur la traduisibilité des jeux de mots, nous sommes convaincus que les jeux de mots sont effectivement un énorme défi à traduire, encore plus lorsqu'ils apparaissent dans des bandes dessinées, et pourtant dans certains cas, ils sont traduisibles. Il est certainement possible que de bonnes alternatives existent pour les jeux de mots dans la version française du Chat, mais que les illustrations déjà dessinées aient empêché le traducteur d'utiliser ces solutions créatives. Cependant, malgré les problèmes de traduction, nous estimons que la BD a été correctement traduite du fait que l'effet humoristique a été préservé et que la bande dessinée du Chat reste une véritable source d'humour, dont les jeux de mots constituent une part importante.

6. Sources primaires

Geluck, P. (2005). *Le Chat a encore frappé*. Casterman.

Geluck, P. (2009). *De kat slaat weer toe*. Casterman.

7. Sources secondaires

Anonyme. (2015). *Être un pigeon*. Expression Françaises. Consulté le 20 juin 2021 sur <https://www.expressions-francaises.fr/expressions-e/3437-etre-un-pigeon.html>

Anonyme. (s.d.). *Philippe Geluck, l'homme à la tête de chat*. Philippe Geluck. Consulté le 28 janvier 2021, sur <https://lechat.com/philippe-geluck/>

Anonyme. (s.d.) *Souffleur*. Médecine des arts. Consulté le 20 juin 2021, sur <https://www.medecine-des-arts.com/fr/article/souffleur.php>

Burbea, G. (2015). Enjeux de la traduction des jeux de mots. *Series IV: Philology and Cultural Studies*, 8(57)(2), 1-14. Consulté sur http://rs.unitbv.ro/BU2015/Series%20IV/BULETIN%20I_01-BURBEA.pdf

Celotti, N. (2000). Méditer sur la traduction des bandes dessinées : une perspective de sémiologie parallèle. *Rivista internazionale di tecnica della traduzione* 5, 29-61. récupéré de https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/2903/1/ritt5_06celotti.pdf

Celotti, N. (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. Dans Zanettin, F. (dir.) *Comics in Translation*, (pp.33-49), Manchester, UK & Kinderhook, NY, St Jerome Publishing.

Delabastita, D. (1993). *There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.

Delabastita, D. (1994). Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target International Journal of Translation Studies*, 6(2), 223-243. <https://doi.org/10.1075/target.6.2.07del>

Delabastita, D. (1996). Introduction. Dans *Wordplay and translation: special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945-1996)*. Manchester: St. Jerome.

Doboş, S. (2015). Problématique de la traduction des bandes dessinées. *The Proceedings of the International Conference Globalization, Intercultural Dialogue and National Identity. Section: Language and Discourse*, 2, 666-681. récupéré de <http://www.diacronia.ro/en/indexing/details/V1652>

Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. 1. éd. Paris: Presses universitaires de France.

- Groensteen, T. (2007). *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles.
- Grun, M., & Dollerup, C. (2003). 'Loss' and 'gain' in comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 11(3), 197-216.
- Guiraud, P. (1976). *Les jeux de mots*. Presses universitaires de France.
- Henry, J. (2003). *La traduction des jeux de mots*. Presses Sorbonne Nouvelle.
- Jablonka, I. (2014). Histoire et bande dessinée. *La Vie des idées*, 18. récupéré de https://laviedesidees.fr/IMG/pdf/20141118_bd-2.pdf
- Janich, N., & Runkehl, J. (2013). *Werbepsprache : ein Arbeitsbuch*. 6., durchgesehene und korrigierte Aufl. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Larousse. (s.d.). Jeu de Mots. Dans *Larousse en Ligne*. Consulté le 15 février 2021 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/français>
- Larousse. (s.d.). Réussite. Dans *Larousse en Ligne*. Consulté le 20 juin 2021 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/français>
- Le Grand Robert. (1951). Jeu de mots. Dans *Le Grand Robert*. Consulté le 15 février 2021 sur <https://grandrobert.lerobert.com/robert.asp>
- Le Robert. (1812). Phraséologie. Dans *Le Robert*. Consulté le 23 février 2021 sur <https://dictionnaire.lerobert.com/>
- Low, P. A. (2011). Translating jokes and puns. *Perspectives: Studies in Translatology*, 19(1), 59-70. Récupéré de <https://doi.org/10.1080/0907676x.2010.493219>
- Regattin, F. (2015). Traduire les jeux de mots : une approche intégrée. *Atelier de traduction*, 23, 129-151. récupéré de http://www.usv.ro/fisiere_utilizator/file/atelierdetraduction/arhive/Atelier%20nr_23%208%20sept.pdf#page=129
- Royal Oxford Academy (2014). *A Guide to English Puns and Wordplay*. Récupéré le 17 février 2021 du site : <https://www.oxford-royale.com/articles/english-puns-wordplay/>
- Taran, T. (2014). Problems in the Translation of Comics and Cartoons. *Analele științifice ale universității de studii Europene din Moldova*, 3, 90-100. Moldova: Universitatea de studii Europene din Moldova.
- Zanettin, F. (2008). Comics in translation: An overview. *Comics in translation*, 1-32.

8. Liste des annexes

Annexe 1 : classification des jeux de mots dans la bande dessinée française³

Jeu phonétique - homonymie



Titre



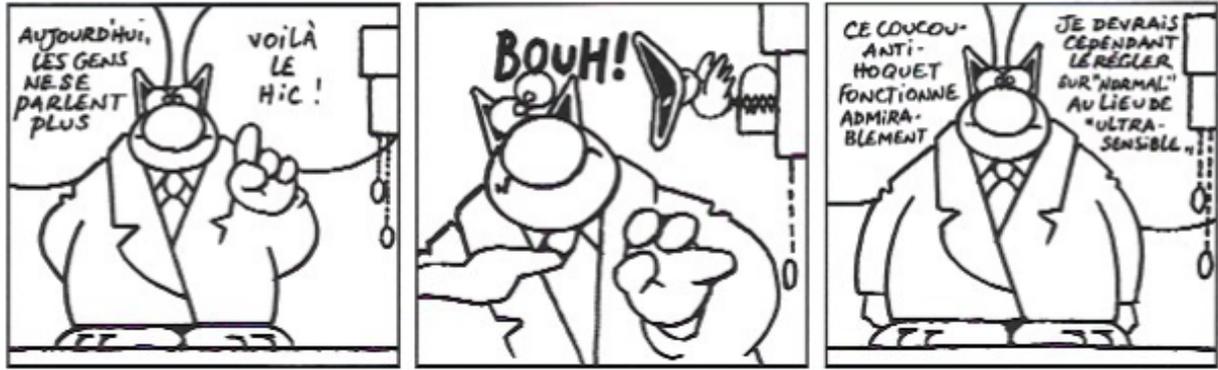
p.8



p.16

³ Les dessins ci-dessous sont extraits de la bande dessinée suivante :

Geluck, P. (2005). *Le Chat a encore frappé*. Casterman.



p.30



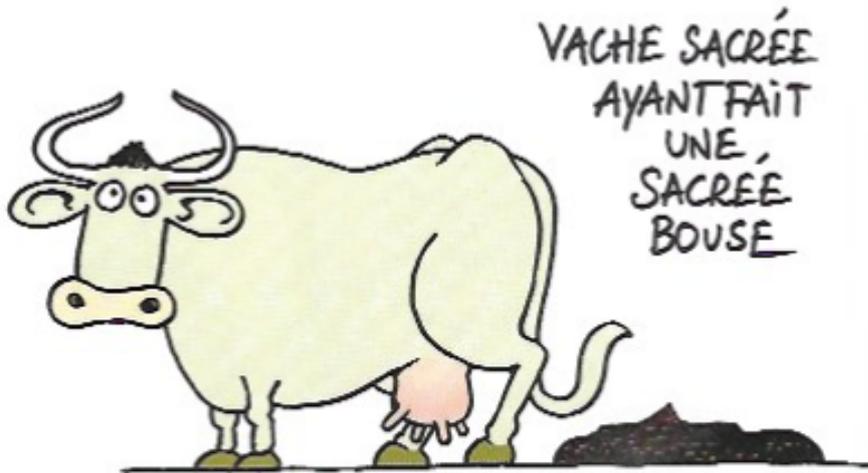
p.34



p.37



p.42

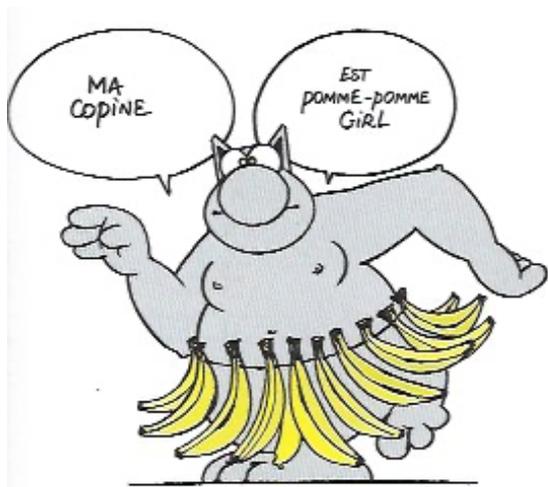


p.44

Jeu phonétique – homophonie



p.4



p.17



p.18



p.24

LE CHAT EST-IL HALTÈRE MONDIALISTE ?



p.26



p.29



p.30

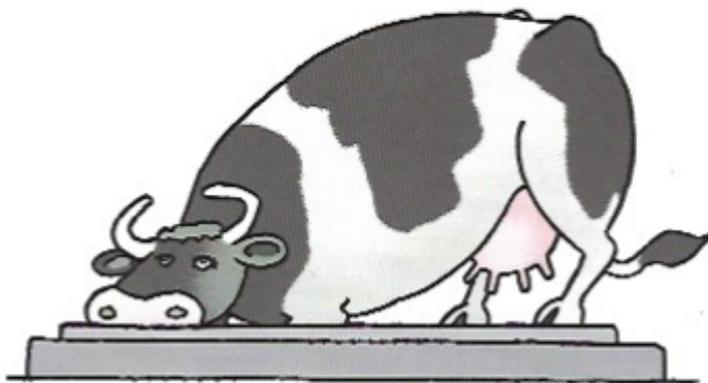


LOUIS ARMSTRONG
FAISANT TREMPETTE

p.31



p.33



LA VACHE DE MILO
(EXPOSÉE AU MUSÉE DE MALMEUH)

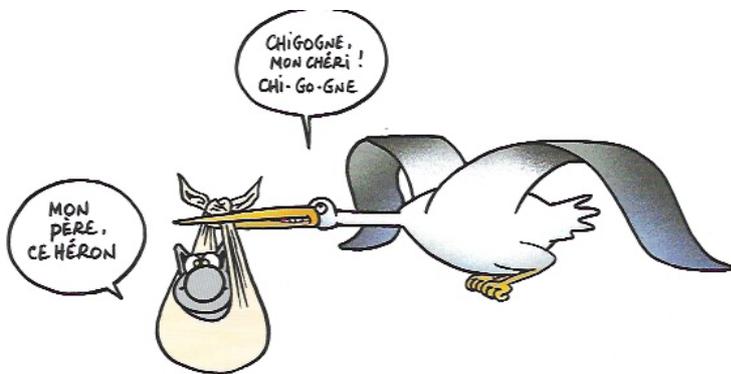
p.38



(indépen.) DENTISTE CORSE

p.42

Jeu phonétique – paronymie



p.3



p.8



p.27

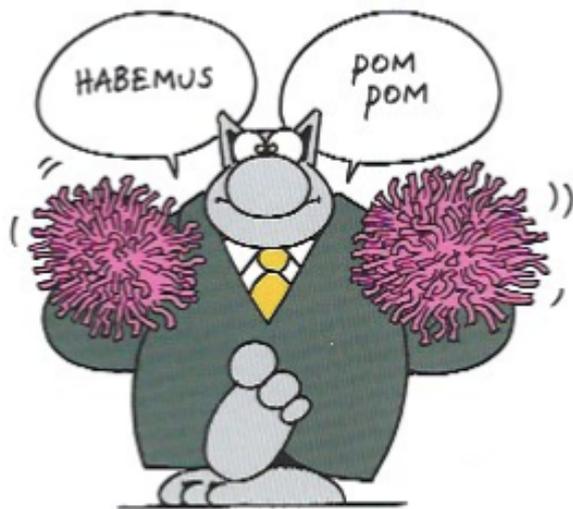


p.28



p.45

JOIE CHEZ LES CATHOLIQUES



p.46

OPTICIEN D'AVEUGLE



p.46

Jeu phonétique – autre



p.10



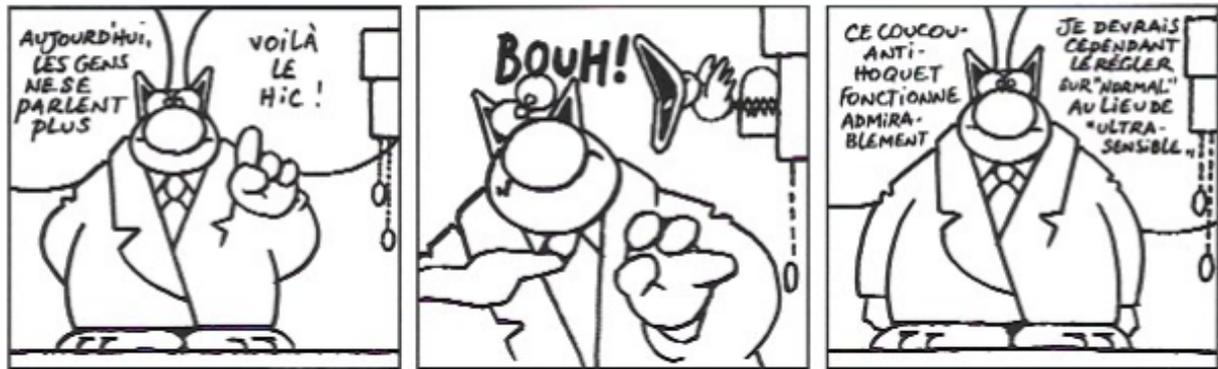
p.12



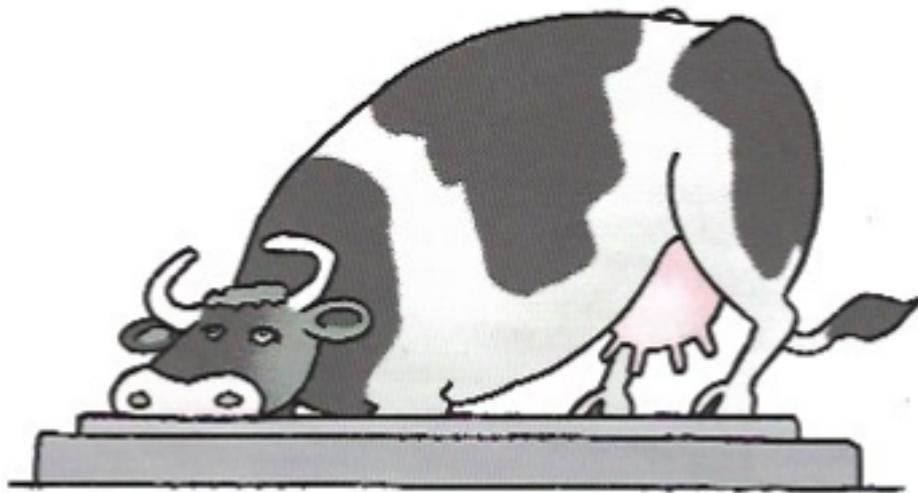
p.15



p.29



p.30



LA VACHE DE MILO
(EXPOSÉE AU MUSÉE DE MALMEUH)

p.38

Jeu morphologique



p.16



p.28



p.33

Jeu phraséologique



p.1



p.3



p.4

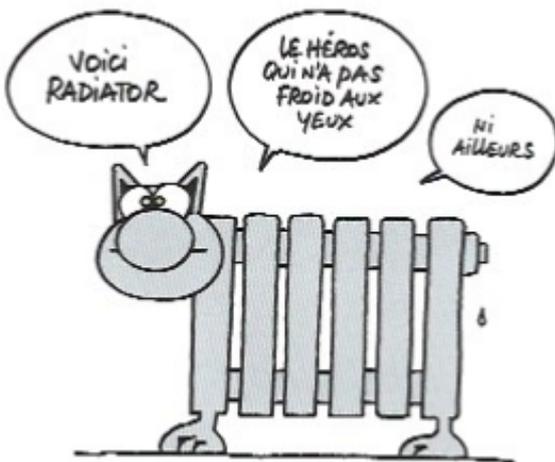


p.5



p.6

APRÈS LE SUCCÈS DE GLADIATOR



p.10



p.10

LE KAMIKAZE UN PEU CON IL SE FAIT SAUTER AU MILIEU DE LA FOULE



p.13



p.14



p.16



p.17

**LE PORTABLE EST-IL
DANGEREUX POUR LE CERVEAU?**



p.22



p.25



p.26



p.31



p.37



p.40



p.42

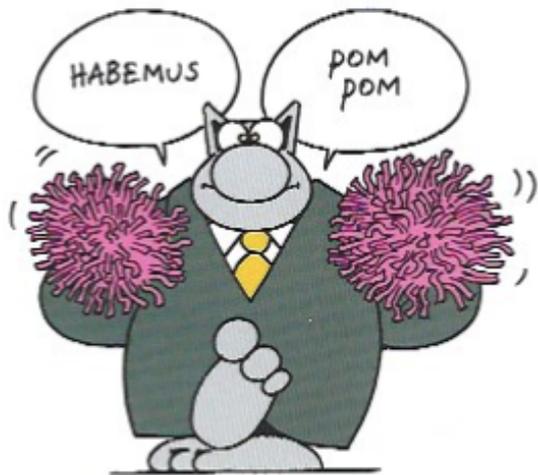


p.42



p.44

JOIE CHEZ LES CATHOLIQUES



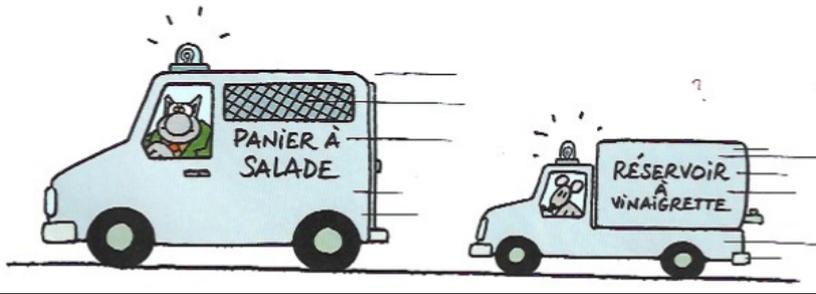
p.46

UN CHAT RETOMBE TOUJOURS SUR SES PATTES



p.48

Combinatoire



p.8



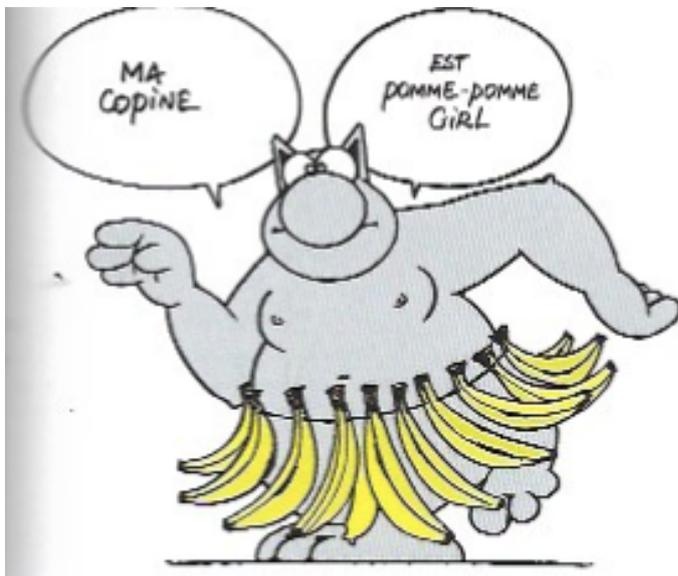
p.8



p.13



p.14



p.17



p.22



p.24



PACIFISTE OFFRANT
 À SON FILS DES PETITS
 OBJECTEURS DE CONSCIENCE DE PLOMB

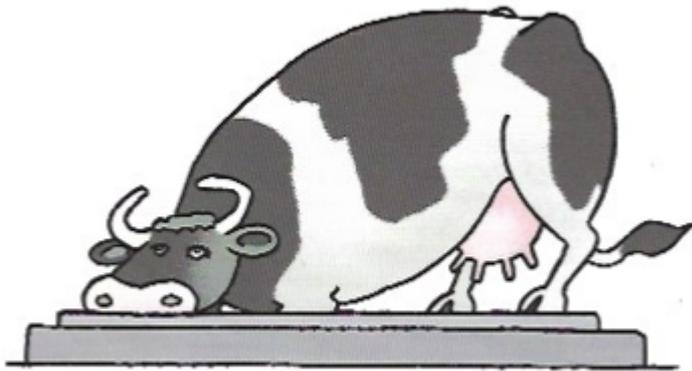
p.24



p.27



p.27



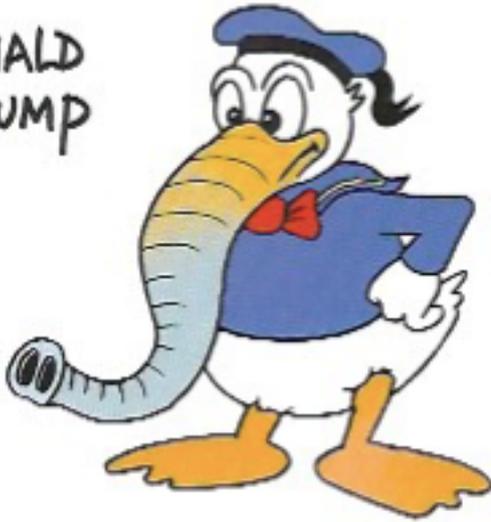
LA VACHE DE MILO
(EXPOSÉE AU MUSÉE DE MALMEUH)

p.38



p.41

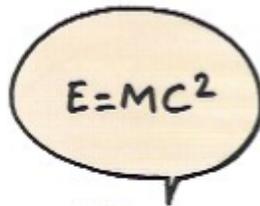
DONALD
TRUMP



p.46

FIG. I
BISON FUTÉ

FIG. II
BISON PASTRÈS FUTÉ



p.47

Jeu phonétique homonymie



titre



p.20

⁴ Les dessins ci-dessous sont extraits de la bande dessinée suivante :

Geluck, P. (2009). *De kat slaat weer toe*. Casterman.

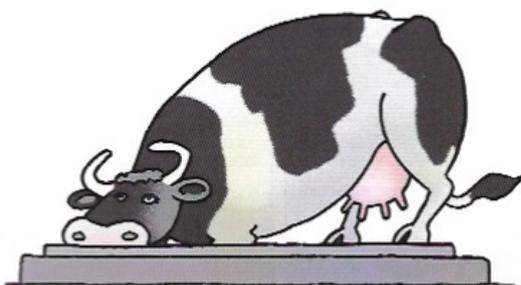


p.24



p.42

Jeu phonétique homophonie



DE KOE VAN MILO
(TENTOONGESTELD IN HET MUSEUM VAN MALMEUÏH)

p.36

Jeu phonétique autre



p.3



p.36



p.42

Jeu morphologique



p.12



p.28

Jeu phraséologique



p.1



p.3



p.3

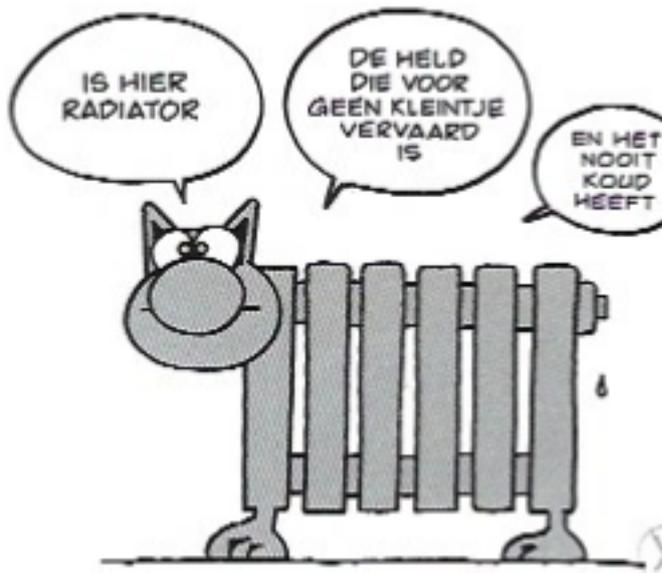


p.5



p.6

NA HET SUCCES VAN GLADIATOR



p.10



p.10



p.14



p.16



p.17



p.22



p.31

EEN KAT KOMT ALTIJD OP HAAR POTEN TERECHT



p.48

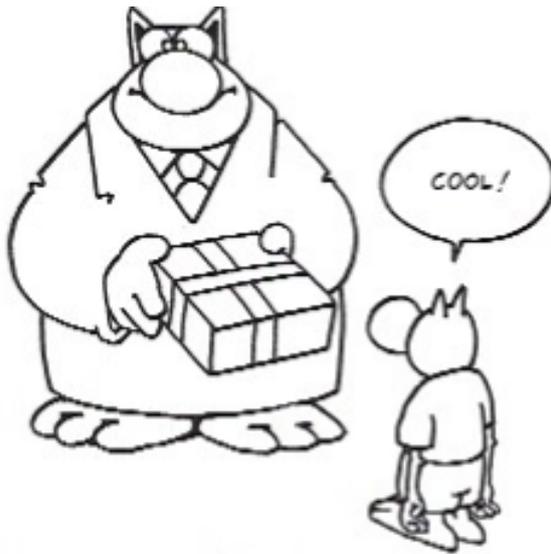
Jeu combinatoire



p.13



p.17



PACIFIST DIE ZIJN ZOON
KLEINE LODEN GEWETENS-
BEZWAARDEN CAPEAU DOET

p.24



p.33



p.36



p.38



p.46

