

LES DÉFIS DE LA FIDÉLITÉ DANS LA TRADUCTION DES JEUX DE MOTS JOURNALISTIQUES

Angela GRĂDINARU

angela.gradinaru@usm.md

Université d'État de Moldova, République de Moldova

Abstract: *The present article explores the difficulties faced by translators and the compromises they have to make when attempting to render wordplay specific to the press. Journalistic language often relies on linguistic subtleties, double meaning, and cultural allusions that frequently lose their impact when translated into another language. Therefore, translators find themselves choosing between staying faithful to the source text and adapting the message to preserve its original stylistic and humorous effect. While fidelity in translation is essential for maintaining the integrity of the text, it becomes problematic when literal translation cannot capture the complexity and wordplay of the source language. Often, translators must resort to innovative solutions, adapting expressions to preserve both meaning and, most importantly, the desired tone or effect. This process of adaptation raises questions about the limits of fidelity and the translator's responsibility to strike a balance between respecting the original text and producing a natural and fluent target-language version. The article emphasises that translating wordplay in journalistic language presents a major challenge for translators. They must carefully manage between fidelity and creativity, considering both the source and target cultures to ensure a successful translation that respects both the form and meaning of the original message. Thus, fidelity in translating wordplay requires a careful balance between meaning and form.*

Keywords: *fidelity, translation, pun, journalistic language, adaptation, equivalence, ambiguity.*

Introduction

Les jeux de mots occupent une place centrale dans la presse, où ils servent à attirer l'attention des lecteurs tout en apportant une touche d'humour ou de réflexion. Utilisés principalement dans les titres et les sous-titres, ils jouent sur les sonorités, les sens multiples et les références culturelles, ajoutant ainsi de la profondeur et de la nuance au message. Dans le journalisme, les jeux de mots permettent de rendre les articles plus captivants et mémorables, tout en illustrant la créativité linguistique de l'auteur. Au-delà de leur fonction esthétique, ces jeux verbaux transmettent souvent des critiques sociales ou

politiques, exploitant les ambiguïtés du langage pour suggérer des significations subtiles. Toutefois, leur efficacité repose sur une compréhension partagée des codes linguistiques et culturels, ce qui rend leur traduction particulièrement ardue. En général, les jeux de mots sont également omniprésents dans la langue quotidienne et dans la littérature, servant de vecteurs de divertissement, de persuasion ou de réflexion. Ils démontrent la richesse et la flexibilité du langage, tout en invitant les locuteurs à une forme de jeu intellectuel.

L'actualité du sujet des jeux de mots dans la presse repose sur plusieurs aspects contemporains. Tout d'abord, dans un monde de plus en plus globalisé, où les informations circulent instantanément à travers les frontières linguistiques et culturelles, la traduction des contenus journalistiques, y compris les jeux de mots, devient cruciale pour atteindre un public international. Les plateformes médiatiques, qui diffusent souvent en plusieurs langues, doivent adapter ces éléments linguistiques sans qu'ils perdent leur sens ni leur impact, ce qui pose des défis inédits pour les traducteurs.

De plus, les jeux de mots sont particulièrement influents dans une époque marquée par l'omniprésence des réseaux sociaux et de la communication instantanée. Dans ce contexte, les titres accrocheurs et percutants, souvent basés sur des jeux de mots, sont essentiels pour capter l'attention des lecteurs dans un flux continu d'informations. La capacité à traduire ces jeux de manière efficace devient donc un enjeu stratégique pour les médias cherchant à maintenir leur pertinence à l'échelle mondiale.

Dans le domaine de la traduction, la fidélité au texte source constitue un principe fondamental. Cependant, lorsque les traducteurs se confrontent à des jeux de mots, notamment dans le langage journalistique, ce principe est mis à l'épreuve. Les jeux de mots, souvent ancrés dans des particularités linguistiques et culturelles, rendent la tâche de traduction particulièrement complexe. Ces éléments stylistiques jouent un rôle clé dans l'impact et l'originalité des articles de presse, mais leur transposition dans une autre langue est un défi. L'équilibre entre respect de l'authenticité du texte d'origine et adaptation pour le public cible soulève des questions essentielles sur les limites de la fidélité en traduction. Ce sujet invite à une réflexion sur la manière dont les traducteurs peuvent naviguer entre créativité et rigueur pour préserver l'essence du message tout en tenant compte des réalités linguistiques et culturelles des deux langues.

Le concept de jeu de mots dans la vision des linguistes

Le jeu de mots, élément central de la créativité linguistique, suscite un intérêt particulier chez les linguistes contemporains. En jouant sur l'ambiguïté, les sonorités ou les multiples sens d'un mot ou d'une expression, il révèle les potentialités et les subtilités du langage. Les linguistes modernes le considèrent non seulement comme un phénomène stylistique ou humoristique, mais aussi comme un outil d'analyse du fonctionnement des langues. Il permet d'explorer les mécanismes cognitifs et culturels sous-jacents à la communication humaine. Dans ce contexte, le jeu de mots est étudié à la fois comme un produit culturel et un processus cognitif complexe, témoignant de l'interaction entre le langage, la pensée et la société. Depuis plusieurs décennies, les linguistes contemporains se sont intéressés à la notion de jeu de mots, en cherchant à comprendre ses différents aspects, à les classer et à en explorer les fonctions. Ils considèrent le jeu de mots comme une forme d'interaction linguistique mettant en jeu l'ambiguïté ou la polysémie des mots.

Le jeu de mots est une activité humaine universelle qui consiste à manipuler le langage – mots, phrases et lettres – pour créer des effets de sens, de sonorité,

d'orthographe et d'associations d'idées. Les jeux de mots peuvent être vus comme une forme d'expression linguistique exploitant les propriétés phonétiques, sémantiques et pragmatiques des mots afin de produire un effet humoristique, intellectuel ou ludique. Ils peuvent également être perçus comme des stratégies d'expression verbale particulières, impliquant l'utilisation non conventionnelle des mots, telle que la répétition de sons similaires, le détournement de leur sens ou l'emploi d'homophones. Cette approche non standard peut provoquer chez les lecteurs une réaction cognitive, comme le rire, la surprise ou la réflexion. Appréciés à tout âge, les jeux de mots servent à la fois de divertissement et de stimulation intellectuelle, tout en favorisant le développement de la créativité, de la logique et de la culture générale.

Le dictionnaire *L'internaute* définit le jeu de mots comme « équivoque jouant sur les ressemblances entre les mots ». Cette définition met en lumière plusieurs aspects essentiels de cette pratique linguistique.

L'équivoque, terme qui souligne le caractère ambigu du jeu de mots et qui repose sur la possibilité d'interprétations multiples. L'équivoque permet de créer un décalage entre le sens littéral et le sens suggéré. Cette ambivalence invite le lecteur à explorer différentes significations, enrichissant ainsi l'expérience linguistique.

La ressemblance entre les mots : ce fait renvoie aux jeux de sonorités, aux homophones et aux homographes. Les ressemblances phonétiques ou orthographiques entre les mots sont des éléments clés qui permettent de construire un jeu de mots. Par exemple, des expressions qui utilisent des sons similaires peuvent entraîner des effets comiques ou surprenants, captivant l'attention et suscitant l'intérêt.

La création de sens : le fait de jouer sur les ressemblances entre les mots permet également de jouer avec les associations d'idées, ouvrant ainsi la voie à des réflexions plus profondes sur le langage et la communication. Les jeux de mots peuvent ainsi refléter des contextes culturels ou sociaux, soulignant les nuances et les subtilités d'une langue. Cette définition souligne également la dimension ludique du jeu de mots, qui encourage l'interaction et l'engagement intellectuel. En incitant le lecteur à déchiffrer l'équivoque, les jeux de mots favorisent la créativité et l'esprit critique. Cette définition met en avant le caractère ambivalent et ludique des jeux de mots, ainsi que leur capacité à créer des effets cognitifs et émotionnels. Ils représentent une forme d'expression riche qui joue sur les subtilités du langage, renforçant ainsi l'importance de la langue dans la communication humaine.

Selon Henry Jacqueline, les jeux de mots peuvent également être considérés comme « une forme de résistance contre les normes linguistiques imposées par la société, en utilisant la créativité pour jouer avec les règles établies et créer de nouveaux sens » (Henry, 2003 : 38). Cette définition présente plusieurs dimensions significatives, comme la résistance contre les normes linguistiques. Cette idée souligne que les jeux de mots ne se contentent pas de respecter les conventions linguistiques établies, au contraire, ils les remettent en question. En jouant sur les mots et leurs significations, les auteurs de jeux de mots cherchent souvent à contester les usages traditionnels et à défier les normes établies. Cela peut se traduire par un acte de subversion linguistique, où le langage est utilisé pour contester les attentes sociétales.

La créativité, la notion essentielle dans cette définition. Les jeux de mots nécessitent une pensée originale et une imagination linguistique pour manipuler les mots et les significations de manière inédite. Cette créativité permet non seulement de produire des effets comiques ou surprenants, mais aussi d'ouvrir des espaces de réflexion critique sur le

langage et ses conventions. En cela, les jeux de mots deviennent des outils d'expression personnelle et artistique. En jouant avec les règles linguistiques, les jeux de mots encouragent une exploration des limites du langage. Cette exploration peut mettre en lumière des aspects souvent négligés ou sous-estimés de la langue, révélant ainsi des possibilités de sens qui échappent à une utilisation plus conventionnelle. Cela incite à repenser le langage comme un espace dynamique et évolutif.

Cette capacité à créer des sens inédits enrichit le langage et stimule la réflexion. Elle ouvre également des perspectives sur la manière dont les individus et les groupes peuvent redéfinir leur relation au langage et aux normes qui le régissent. La résistance évoquée dans cette définition peut également avoir des implications sociales et politiques. Les jeux de mots peuvent servir de moyen de contestation, permettant aux voix marginalisées de s'exprimer et de défier les discours dominants. En cela, ils participent à un dialogue critique sur le pouvoir du langage et son impact sur la société. Cette définition des jeux de mots met en avant leur potentiel subversif et créatif, soulignant leur rôle en tant qu'instruments de résistance et de réinvention linguistique. Ils illustrent la richesse et la flexibilité du langage tout en permettant aux individus de se réapproprier leur expression linguistique face aux normes sociétales.

Dans son ouvrage *Poétique du traduire*, Henri Meschonnic met en avant le rôle essentiel de la littérature comme pratique empirique du discours, intégrant des éléments tels que la rythmique, la prosodie et la polysémie. Le linguiste affirme que « les jeux de mots sont également basés sur la rythmique, la prosodie et la polysémie, tout comme la littérature » (Meschonnic, 2012 : 176). La rythmique joue un rôle crucial dans les jeux de mots, car elle influe sur la manière dont les mots sont perçus et appréciés par le public. Le rythme peut créer une musicalité qui renforce l'effet humoristique ou ludique des jeux de mots. En utilisant des structures rythmiques particulières, les auteurs peuvent capter l'attention de leur auditoire et rendre le message plus mémorable. De la même manière, la littérature utilise la rythmique pour structurer le discours et établir une certaine cadence qui contribue à l'expérience de lecture.

La prosodie, qui englobe les variations de ton, de volume et de durée dans le discours, est essentielle pour la compréhension des jeux de mots. Les inflexions vocales et les pauses peuvent changer la signification d'une phrase et ajouter une dimension supplémentaire au sens. Dans la littérature, la prosodie est également utilisée pour établir des émotions et des atmosphères, et pour donner vie aux personnages et aux dialogues. Les jeux de mots, par leur nature ludique, s'appuient souvent sur ces éléments prosodiques pour maximiser leur impact. La polysémie, ou la multiplicité des sens d'un mot, est au cœur des jeux de mots. Elle permet de créer des ambiguïtés qui enrichissent le langage et ouvrent la porte à des interprétations variées. Les jeux de mots exploitent cette caractéristique pour établir des relations inattendues entre les idées, suscitant ainsi des réactions cognitives et émotionnelles. Dans la littérature, la polysémie est également utilisée pour renforcer les thèmes et les motifs, créant des couches de signification qui invitent à une réflexion plus profonde. Tout comme la littérature engage le lecteur dans une expérience immersive, les jeux de mots nécessitent une participation active de l'auditeur ou du lecteur. Pour saisir pleinement le sens d'un jeu de mots, il faut souvent déchiffrer les subtilités linguistiques et contextuelles. Cette interaction crée une dynamique de jeu et de découverte qui est essentielle à l'appréciation de ces deux formes d'expression. La présence de la rythmique, de la prosodie et de la polysémie dans les jeux de mots souligne leur dimension créative.

Les auteurs de jeux de mots et les écrivains font preuve d'ingéniosité en manipulant le langage pour produire des effets originaux. Cette créativité linguistique est également l'une des caractéristiques fondamentales de la littérature, qui cherche à transcender les limites du langage conventionnel.

Selon Tzvetan Todorov, le « jeu de mots » est un « texte de petite dimension » qui suit « une règle explicite », généralement liée au « signifiant ». Bien que les caractéristiques de la « petite dimension » et du « niveau du signifiant » soient approximatives, c'est la « règle explicite » qui joue un rôle essentiel dans la création de jeux de mots. En effet, c'est par cette règle que les jeux de mots participent au « jeu » linguistique (Todorov, 1978 : 301).

En qualifiant le jeu de mots comme un « texte de petite dimension », Todorov met en avant la brièveté et la concision qui le caractérisent. Cela implique que le jeu de mots ne nécessite pas un développement narratif complexe, mais se concentre sur une idée ou un effet spécifique en peu de mots. Cette petite dimension peut augmenter l'impact du jeu de mots, le rendant plus mémorable et percutant, ce qui est essentiel dans des contextes variés, comme la publicité ou l'humour. En insistant sur le « niveau du signifiant », Tzvetan Todorov rappelle que les jeux de mots exploitent principalement les éléments sonores et formels du langage. Ce focus sur le signifiant signifie que le sens peut être détourné ou transformé par des jeux de sonorités. Cela pousse également à réfléchir sur la nature du langage, montrant que la forme et le son peuvent être tout aussi importants que le sens littéral.

Le jeu de mots participe à un « jeu » plus large dans la langue, où les conventions linguistiques sont mises à l'épreuve et redéfinies. Cela évoque une dimension ludique du langage, où les utilisateurs peuvent jouer avec les mots, subvertir les attentes et créer de nouvelles significations. Ce jeu linguistique peut aussi refléter des aspects culturels et sociaux, où le jeu de mots peut servir d'outil pour la satire, la critique sociale ou même le lien communautaire.

Dans son ouvrage *Le Rire : Essai sur la signification du comique*, Henri Bergson avance une théorie du comique qui englobe les jeux de mots. Le linguiste estime que le comique naît de la perspective intellectuelle et rationnelle que nous adoptons face à des situations qui manquent de cohérence. Il affirme que lorsque nous utilisons le langage de manière abstraite et logique, nous sommes en mesure de découvrir la cohérence dans des situations qui, dans un premier temps, semblent incohérentes. C'est exactement ce qui se produit avec les jeux de mots (Bergson, 1975 : 70-71). D'après Henri Bergson, les jeux de mots sont comiques car ils créent une discordance entre notre perception instinctive et notre perception intellectuelle. Nous saisissons d'abord le sens littéral des mots, mais en découvrant le jeu de mots, un second sens, plus ironique et subtil, se révèle. Le linguiste qualifie ce phénomène de « double conscience » qui se déclenche face à un jeu de mots, ce qui peut provoquer le rire. Il pense que les jeux de mots sont amusants car ils nous donnent l'occasion de tourner en dérision notre propre manière de comprendre les choses intellectuellement.

Pierre Guiraud, dans son ouvrage *Les jeux de mots*, distingue deux significations principales du terme jeu de mots. Il le définit comme « une activité physique ou mentale, entièrement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, dont le seul but est le plaisir qu'elle procure à celui qui la pratique » et comme « une activité caractérisée par des aspects du jeu tels que la gratuité, la futilité, l'innocuité et la simplicité » (Guiraud, 1976 : 97-98). Cette définition met en lumière le caractère fondamentalement ludique du jeu de mots, une activité libre des contraintes pratiques, ancrée dans la convention et la

fiction linguistique. Ce qui le distingue des autres formes de communication, c'est sa gratuité et sa simplicité, visant exclusivement le plaisir de jouer avec la langue et ses significations. Par conséquent, le jeu de mots reflète une facette créative et décontractée de l'utilisation du langage, souvent perçue comme futilité mais essentielle dans sa capacité à enrichir l'interaction humaine et à stimuler l'esprit.

La classification des jeux de mots

Les jeux de mots, en tant que formes linguistiques complexes et polyvalentes, offrent une diversité étonnante de mécanismes et d'effets. Leur richesse s'exprime à travers une multitude de stratégies qui exploitent les sons, les significations et les structures du langage. Classifier ces jeux permet non seulement de mieux comprendre leur fonctionnement, mais aussi d'en saisir les différentes catégories, qu'elles soient fondées sur des procédés phonétiques, sémantiques ou syntaxiques. Par conséquent, nous allons explorer les principales typologies des jeux de mots, en mettant en lumière les critères distinctifs qui les caractérisent et les rendent uniques dans l'univers du langage.

Selon Octavian Laiu-Despău, les jeux de mots peuvent être classés en palindromes, calembours, virelangues, lipogrammes, pangrammes, etc. (Laiu-Despău, 2010), mais nous allons nous pencher sur les jeux de mots les plus populaires.

Le *palindrome* est un mot ou une phrase qui peut être lue de la même manière dans les deux sens, c'est-à-dire de gauche à droite et de droite à gauche, tout en conservant le même sens ou la même structure (Laiu-Despău, 2010 : 73). Le linguiste affirme que *le calembour* repose sur l'exploitation de l'ambiguïté ou de la similarité sonore des mots, même lorsque leurs significations diffèrent. Ce jeu de mots génère un effet comique ou surprenant en employant des termes ou expressions qui se prononcent de façon identique ou proche, mais dont les sens sont distincts. La création d'un calembour fait principalement appel à des procédés comme l'homonymie, la paronymie, la polysémie, l'homophonie, ainsi que les liaisons. (Laiu-Despău, 2010 : 128). Le calembour est un jeu de mots simple qui peut parfois s'avérer efficace pour mettre en lumière une ironie ou une absurdité dans une situation spécifique. Par ailleurs, dans certaines cultures, le calembour est grandement apprécié et perçu comme une véritable forme d'art. Le calembour, une forme d'humour reposant sur des jeux de mots à double sens, est une pratique aussi ancienne que le langage.

Pierre Guiraud définit *le virelangue* comme « une phrase ou une série de mots difficiles à prononcer rapidement et correctement en raison de leur construction linguistique complexe ou de la présence de sons similaires ou opposés. Les virelangues sont souvent utilisés à des fins ludiques. » (Guiraud, 1976 : 128).

Pierre Guiraud présente la classification suivante des jeux de mots dans son ouvrage *Les jeux de mots* (Guiraud, 1976 : 97) :

	Enchaînement	Substitution	Inclusion
	Axe syntagmatique, contiguïté, métonymie	Axe paradigmatique, similarité, métaphore	Axe syntagmatique, déplacement, métathèse
Phonétique	Concaténation, rimes enchaînées	Homonymie, équivoque, calembour, étymologie, holorimes	Anagrammes, contrepèteries, logogriphes, palindromes

Lexicale	Concaténation, cadavres exquis, écriture automatique	Synonymie, calembour, charade	Acrostiches, chronogrammes, métabole, rimes brisées
-----------------	--	----------------------------------	---

Le tableau présenté permet d'explorer les différentes dimensions et techniques du langage à travers les axes syntagmatique et paradigmaticque, ainsi que les différentes catégories de jeux de mots et de figures de style.

L'axe syntagmatique se concentre sur la manière dont les éléments linguistiques se combinent dans une séquence. Les éléments sont en contiguïté, ce qui signifie qu'ils se suivent dans une structure donnée. Par exemple, les termes « *enchaînement* » et « *inclusion* » suggèrent des relations de dépendance entre les mots ou les phrases dans une construction.

L'axe paradigmaticque, en revanche, se concentre sur la substitution d'éléments dans un même contexte. Les mots ou expressions peuvent être remplacés par d'autres qui partagent des caractéristiques similaires, ce qui souligne la notion de similarité. Le terme « *substitution* » suggère des relations plus flexibles et interchangeables entre les éléments. La métonymie, qui repose sur une relation de contiguïté, et la métaphore, qui fait appel à une similarité, sont deux figures de style qui exploitent ces axes. Cela indique que le langage peut créer des images riches et des significations nouvelles en reliant des concepts de manière innovante.

Les techniques phonétiques comme *la concaténation* et *les rimes enchaînées* explorent les sonorités et la structure phonologique des mots, tandis que les techniques lexicales, telles que *anagrammes*, *contrepèteries* et *palindromes* mettent l'accent sur la manipulation des mots eux-mêmes pour créer des jeux de sens. Les techniques basées sur l'homonymie et l'équivoque jouent sur les similitudes sonores des mots ayant des sens différents, ce qui peut mener à des jeux d'esprit subtils et humoristiques. *Le calembour* est un type de jeu de mots basé sur l'homophonie, tandis que l'étymologie se concentre sur l'origine des mots, offrant une profondeur historique aux jeux de mots.

Les formes de jeux de mots comme *les anagrammes* et *les contrepèteries* se basent sur le réarrangement des lettres ou des sons pour créer des significations nouvelles ou humoristiques. *Les cadavres exquis* et *l'écriture automatique* sont des techniques d'écriture collective et spontanée qui font partie d'un mouvement artistique qui cherche à libérer la créativité en évitant les contraintes traditionnelles du langage. *Les acrostiches* et *les chronogrammes* sont des jeux qui impliquent des manipulations structurelles des mots ou des lettres pour produire des résultats surprenants ou esthétiquement plaisants. Le tableau présenté par Pierre Guiraud (Guiraud, 1976 : 97) révèle la richesse et la complexité des jeux de mots et des figures de style à travers différentes techniques et axes d'analyse. En organisant ces éléments selon les axes syntagmatique et paradigmaticque, il met en lumière les interrelations entre sonorités, significations et structures, illustrant ainsi comment le langage peut être à la fois un outil de communication et un terrain de jeu créatif.

Jacqueline Henry classe les calembours en deux catégories : *les expressions in absentia*, qui sont implicites et reposent sur un terme sous-entendu, et *les expressions in praesentia*, qui sont explicites, où les termes liés au jeu de mots sont désignés comme « co-occurents » (Henry, 2003 : 72). Cette affirmation met en lumière la manière dont les calembours peuvent fonctionner en termes de signification et de contexte linguistique. *Les expressions in absentia* sont des calembours implicites. Cela signifie qu'ils reposent sur un terme ou une idée qui n'est pas directement exprimée dans la phrase, mais qui est sous-entendue. Le sens

du jeu de mots dépend donc de la capacité du lecteur à deviner ou à comprendre ce terme implicite. L'effet humoristique ou surprenant découle de l'ambiguïté et de la suggestion, où le terme sous-entendu enrichit la signification.

À l'opposé, les expressions *in praesentia* sont explicites. Dans ce cas, le terme lié au jeu de mots est clairement présent dans la phrase, et son rôle dans le calembour est immédiatement apparent. Ces termes sont qualifiés de « co-occurents » car ils coexistent avec d'autres mots dans le même énoncé. Cette classification est utile pour comprendre comment les calembours fonctionnent et comment ils peuvent être perçus différemment selon qu'ils sont implicites ou explicites. Elle montre que certains jeux de mots exigent une interprétation plus active de la part du lecteur, tandis que d'autres sont plus directs et immédiats. Les expressions *in absentia* demandent une participation cognitive plus importante, car le lecteur doit faire des connexions pour saisir le sens sous-jacent. En revanche, les expressions *in praesentia* sont plus accessibles, car le jeu de mots est manifeste et n'exige pas une déduction ou une interprétation cachée. En somme, la classification de Jacqueline Henry permet de mieux appréhender les mécanismes linguistiques et cognitifs impliqués dans la création et la réception des jeux de mots. Cela souligne également la richesse et la diversité du langage, où le sens peut être véhiculé à travers des subtilités d'expression et d'implicite. Voici quelques exemples qui vont soutenir la base théorique :

« **La fête à Macron**, une formule ambiguë pour une manifestation qui se veut pacifique » (BFM.TV) – « *La fête à Macron* » est un jeu de mots qui évoque à la fois une fête en l'honneur d'Emmanuel Macron, le président français, et suggère une atmosphère de célébration, de convivialité et de festivités. Cependant, le choix des mots peut également être interprété de manière ironique ou critique, insinuant que la fête pourrait ne pas être totalement sérieuse ou positive. Le mot « fête » peut avoir des connotations de joie et de réjouissance, mais il peut aussi évoquer un sentiment de satire ou de moquerie, selon le contexte dans lequel il est utilisé. L'expression pourrait donc être perçue comme un moyen de critiquer les actions ou les politiques de Macron tout en jouant sur l'idée d'une célébration. Dans le contexte français, l'expression peut faire référence à des événements spécifiques liés à la présidence de Macron, tels que des célébrations publiques ou des manifestations. Elle peut également être utilisée pour évoquer des rassemblements politiques ou des événements où Macron est présent, ce qui peut lui conférer une portée ironique. Utilisée dans un discours critique, cette expression peut souligner le décalage entre les aspirations du peuple et les actions du gouvernement, suggérant que la fête est une façade qui masque des problèmes plus profonds. Ce double niveau de signification renforce l'impact du jeu de mots. L'expression présente une certaine musicalité grâce à la répétition des sons « à » et « Macron », ce qui la rend accrocheuse et mémorable. Cette technique contribue à sa popularité dans les médias. L'utilisation d'un jeu de mots dans le cadre politique souligne l'importance de l'ironie dans le discours contemporain. Elle peut servir de moyen d'expression pour ceux qui critiquent le président, tout en jouant sur le langage et les attentes des auditeurs.

« **Les trahisons de MélenchonIB** » (FRANC-TIREUR) est un jeu de mots où le terme « trahisons » a une forte connotation négative, impliquant une rupture de confiance ou une déloyauté. Dans ce contexte, il suggère que Jean-Luc Mélenchon aurait agi de manière contraire à ses promesses ou à ses convictions, ce qui peut générer un sentiment de désillusion ou de méfiance chez ses partisans. L'expression joue sur l'idée que Mélenchon, souvent perçu comme un leader de la gauche radicale et un défenseur des droits des classes

populaires, pourrait être accusé de trahir ses principes, créant ainsi un contraste frappant entre son image publique et les accusations portées contre lui. Cette expression peut faire écho à des événements politiques récents où Mélenchon aurait pris des décisions controversées ou aurait fait des compromis qui pourraient être interprétés comme des trahisons de ses engagements précédents. L'utilisation de ce terme dans le discours politique peut également s'inscrire dans un cadre de tensions croissantes entre différents mouvements de gauche. L'expression peut également être utilisée par des opposants politiques pour décrédibiliser Mélenchon et son mouvement. En mettant l'accent sur les « trahisons », on cherche à miner sa légitimité et à inciter ses partisans à douter de sa sincérité. Le son « t » dans « trahisons » et le « M » de « Mélenchon » créent une allitération qui rend l'expression plus mémorable. Cette musicalité peut aider à faire passer un message percutant dans les discussions publiques. L'expression est efficace pour attirer l'attention et inciter à la réflexion. Elle peut être utilisée dans les discours politiques, les articles de presse ou sur les réseaux sociaux pour susciter le débat et mobiliser les opinions. En utilisant un terme aussi chargé émotionnellement que « trahisons », cette phrase vise à provoquer une réaction forte de la part du public, qu'il s'agisse de soutien ou de rejet de Mélenchon. Elle joue sur les sentiments d'inquiétude, de colère ou de déception.

« **Macron ou macaron ?** *Le quiz sucré de la présidentielle* » (L'EXPRESS). L'expression « *Macron ou macaron ?* » constitue un jeu de mots intéressant qui joue sur la similarité phonétique (la paronymie) entre le nom du président français, Emmanuel Macron, et le terme « macaron », qui désigne une délicieuse pâtisserie. L'expression juxtapose une figure politique avec un terme culinaire. Cela crée un contraste entre les sphères politique et gastronomique, et invite à une réflexion sur la légèreté ou la légitimité des choix politiques. La question suggère un choix entre deux entités très différentes, soulignant l'absurdité potentielle de la situation. L'utilisation du mot « macaron », qui évoque des plaisirs simples et des douceurs, apporte une dimension humoristique à l'expression. Cela peut diminuer le sérieux habituel associé à la politique et créer une atmosphère ludique. Ce jeu de mots peut également être interprété comme une critique implicite de Macron. En le comparant à un macaron, il peut suggérer qu'il est superficiel, léger ou même « sucré », sans profondeur politique réelle. Cela peut signifier que les politiques de Macron sont perçues comme étant moins substantielles que ce qu'elles devraient être. Cette expression pourrait également faire allusion à la culture française et à l'amour du pays pour la gastronomie, tout en soulignant que la politique doit être à la hauteur de ce riche héritage culturel. La similarité phonétique entre « Macron » et « macaron » est au cœur de ce jeu de mots. Cette parophonie (attraction paronymique) permet de créer une connexion amusante et inattendue, rendant l'expression mémorable et accrocheuse. La juxtaposition des deux termes illustre l'ironie et la satire. Elle peut être utilisée dans des discours, des articles de presse ou sur les réseaux sociaux pour susciter un sourire ou une réflexion critique sur le personnage de Macron. En jouant sur des mots courants et familiers, cette expression peut séduire un large public, rendant la critique politique accessible et engageante. Elle peut également renforcer l'idée que la politique est parfois perçue comme étant éloignée des préoccupations quotidiennes des citoyens.

En conclusion, la classification des jeux de mots révèle la richesse et la diversité des mécanismes linguistiques qui sous-tendent l'humour et la créativité verbale. En identifiant les différentes catégories de jeux de mots, qu'il s'agisse de calembours, de palindromes ou de virelangues, nous pouvons mieux comprendre comment ces formes d'expression exploitent

les nuances du langage pour susciter des réactions variées, allant de l'amusement à la réflexion critique. Ces classifications ne se limitent pas à une simple organisation théorique, mais elles offrent également un aperçu des dynamiques culturelles et sociales dans lesquelles ces jeux de mots s'inscrivent. Ainsi, elles soulignent l'importance des jeux de mots comme instruments de communication et d'interaction dans notre quotidien.

La spécificité de la traduction des jeux de mots dans le langage de la presse

L'analyse de la traduction des jeux de mots dans le langage de la presse revêt une importance particulière en raison de la fonction essentielle que remplissent ces jeux dans la communication médiatique. Les jeux de mots, en tant qu'éléments linguistiques à la fois humoristiques et suggestifs, captent l'attention des lecteurs et enrichissent le discours journalistique. Toutefois, leur nature intrinsèquement liée à la langue d'origine pose des défis uniques lors de la traduction. En effet, les traducteurs doivent naviguer à travers des subtilités culturelles, des références contextuelles et des sonorités spécifiques afin de préserver l'impact et l'intention originaux. Par conséquent, on se penchera sur les caractéristiques distinctives de la traduction des jeux de mots dans le langage de la presse, en examinant les techniques employées et les enjeux qui en découlent pour garantir une communication efficace et pertinente dans la langue cible.

La fidélité dans la traduction des jeux de mots dans la presse joue un rôle crucial pour maintenir l'intégrité du message tout en préservant son impact humoristique et culturel. La fidélité implique la transmission du sens original du jeu de mots, qu'il soit humoristique, satirique ou critique. Les jeux de mots reposent souvent sur des ambiguïtés linguistiques, des sonorités ou des références culturelles spécifiques. Un traducteur doit donc trouver un équivalent qui préserve cette nuance tout en restant compréhensible pour le public cible. Les jeux de mots sont souvent conçus pour provoquer des émotions, qu'il s'agisse du rire, de la surprise ou de la réflexion.

La fidélité à l'esprit du texte source est donc essentielle pour garantir que l'effet émotionnel soit également ressenti dans la langue cible. Cela peut nécessiter des adaptations créatives pour que l'humour ou le ton satirique soit conservé. La fidélité ne signifie pas seulement traduire littéralement les mots. Elle nécessite également une compréhension des contextes culturels. Certains jeux de mots peuvent reposer sur des références culturelles qui ne sont pas pertinentes ou compréhensibles dans la langue cible. Dans ce cas, le traducteur doit être fidèle à l'intention originale tout en adaptant les références pour que le public puisse saisir pleinement le sens et l'humour. Dans le contexte journalistique, il est essentiel que le ton et le style de l'article soient cohérents. La fidélité dans la traduction des jeux de mots aide à maintenir cette cohérence. Cela permet au lecteur de percevoir la voix du journaliste ou de l'auteur, ce qui est particulièrement important dans la presse où le style personnel peut influencer la réception du message.

La traduction de jeux de mots nécessite souvent un équilibre délicat entre la fidélité littérale et la créativité. Un traducteur doit être capable de choisir entre une traduction fidèle au mot près ou une reformulation qui capture l'esprit du jeu de mots, sans trahir son intention originale. Cela requiert une grande maîtrise des deux langues ainsi qu'une sensibilité aux subtilités linguistiques. C'est pourquoi, la fidélité dans la traduction des jeux de mots est un enjeu fondamental qui nécessite une approche nuancée. Le traducteur doit naviguer entre la fidélité au sens, la conservation de l'impact émotionnel, l'adaptation culturelle, le maintien de la cohérence du discours et l'équilibre entre littéralité

et créativité. C'est en relevant ce défi que la traduction peut véritablement transmettre la richesse et l'humour du texte original, tout en garantissant une communication efficace et pertinente avec le lecteur cible.

Pour relever ce défi, il est crucial de prendre en compte les idées de Jean-René Ladmiral dans son ouvrage *Traduire : théorèmes pour la traduction* où il propose une perspective théorique originale sur la traduction, qui dépasse le simple choix entre « traduire » ou « ne pas traduire ». Il encourage plutôt une réflexion approfondie sur la question suivante : « comment mieux traduire, puisqu'il faut traduire ? » (Ladmiral, 1994 : 78). Jean-René Ladmiral, traducteur chevronné, examine les divers aspects de la traduction, en insistant sur l'importance de prendre en compte non seulement les éléments linguistiques, mais aussi les implications culturelles et sociales associées à chaque texte. Il met en avant le rôle essentiel du traducteur en tant qu'interprète et co-auteur du texte dans la langue cible, devant naviguer à travers les défis de la communication entre langues tout en préservant l'intégrité stylistique et sémantique de l'œuvre originale. Pour réussir la traduction de ces jeux de mots dans une autre langue, le traducteur doit d'abord saisir l'intention sous-jacente de ces jeux. Cela implique non seulement de comprendre la signification littérale des mots employés, mais également de saisir les connotations culturelles, les allusions historiques ou littéraires, ainsi que les références spécifiques qui enrichissent le jeu de mots dans sa langue d'origine. Le linguiste estime que la traduction des jeux de mots nécessite donc une compréhension approfondie des contextes culturels et linguistiques des deux langues concernées. Les traducteurs doivent habilement jongler avec les idiomes, les expressions régionales et les références culturelles afin de dénicher des équivalents adéquats qui conservent l'essence et l'effet humoristique du texte original (Ladmiral, 1994 : 78-85).

Parfois, cela demande une certaine créativité pour employer des jeux de mots différents, mais tout aussi percutants, dans la langue cible afin d'obtenir le même effet sur les lecteurs. Il est également crucial de conserver le style d'écriture particulier du journaliste ou du rédacteur, qui peut être intimement lié aux jeux de mots employés, afin d'assurer la fluidité et la clarté du texte dans la langue cible. De plus, certains jeux de mots peuvent être littéralement intraduisibles en raison des différences culturelles ou linguistiques entre les langues. Dans ces situations, les traducteurs doivent dénicher des alternatives créatives qui résonnent avec le public de la langue cible tout en respectant l'intention originale du jeu de mots.

Nous allons examiner l'exemple « *Notre planète brûle et le gouvernement met l'écologie au frigo* » (*l'Opinion*). Ce jeu de mots illustre un usage habile du langage pour dénoncer l'inaction ou l'indifférence perçue des autorités face à la crise écologique. L'expression « brûle » évoque d'abord l'idée d'urgence et de danger lié aux problèmes environnementaux, tels que le réchauffement climatique, les incendies de forêt et la pollution. En contraste, « mettre au frigo » suggère l'idée de conservation, de ralentissement ou de mise en attente. Ce contraste met en lumière l'ironie de la situation : alors que l'urgence climatique nécessite une action immédiate, le gouvernement semble choisir de « geler » les efforts écologiques, ce qui souligne une attitude d'inaction. Ce jeu de mots joue sur l'absurdité de la situation. Le fait de mettre quelque chose « au frigo » est généralement associé à une action temporaire et inoffensive, tandis que « brûler » évoque une menace imminente. L'humour réside ici dans le décalage entre la gravité du propos et la légèreté de l'image de mettre l'écologie « au frigo », ce qui souligne le ridicule de la réponse du gouvernement face à une crise sérieuse. En utilisant cette métaphore,

l'expression sert également de critique sociale. Elle interroge les choix politiques et met en lumière un contraste entre les discours sur l'écologie et les actions concrètes du gouvernement. Cela évoque un sentiment d'urgence face à la crise écologique, tout en dénonçant le fait que les priorités gouvernementales semblent différentes. Ce jeu de mots est conçu pour susciter une réaction émotionnelle chez le lecteur. L'image de la planète en danger est alarmante et l'idée que les efforts pour la sauver sont mis « au frigo » peut créer un sentiment d'indignation, de frustration ou de désespoir, incitant ainsi à une réflexion sur la responsabilité des dirigeants. En jouant sur des images opposées, il renforce le message critique sur l'inefficacité des réponses gouvernementales, tout en suscitant un impact émotionnel chez le public.

Pour traduire cette expression de manière efficace tout en préservant son impact et son humour, plusieurs éléments doivent être pris en compte : 1) *la compréhension du contexte* - le traducteur doit d'abord saisir le contexte de l'expression, en tenant compte de l'actualité ou des événements évoqués dans l'article ; 2) *la préservation du sens et de l'effet* - la traduction doit rendre le sens de l'expression fidèlement, tout en trouvant une équivalence linguistique qui reproduise l'image mentale évoquée par le jeu de mots original ; 3) *le choix de mots appropriés* – il est essentiel que le traducteur sélectionne des mots et des expressions dans la langue cible qui conservent l'intention et l'impact de l'expression d'origine. Par exemple, il faut identifier une expression équivalente à « *mettre l'écologie au frigo* » qui reflète l'idée de négligence ou de mise à l'écart. 4) *L'adaptation culturelle* est cruciale pour que le jeu de mots trouve un écho auprès du public de la langue cible. Il peut être nécessaire d'utiliser des références culturelles ou des expressions idiomatiques similaires pour capturer l'effet humoristique dans un contexte différent.

Une traduction possible en roumain pourrait être « *Planeta noastră arde, iar guvernul pune ecologia în pericol* ». La technique de traduction employée est la modulation, qui consiste à ajuster le point de vue ou la perspective du message original afin qu'il s'adapte mieux à la langue et à la culture cible, tout en préservant le sens global. Dans la version française, on utilise l'expression idiomatique « *mettre l'écologie au frigo* », qui évoque de manière figurée la négligence ou le retard dans les actions écologiques. En revanche, la formulation roumaine « *a pune ecologia în pericol* » est plus directe et signifie clairement que le gouvernement met l'écologie en danger.

La traduction des jeux de mots dans le langage journalistique, notamment dans des contextes satiriques tels que ceux de Charlie Hebdo, représente un défi complexe. Cela nécessite une compréhension approfondie du jeu de mots d'origine ainsi qu'une créativité linguistique pour le retranscrire de manière efficace dans une autre langue. Le jeu de mots « *La haine de la semaine* » (Charlie Hebdo) joue sur le mot « *haine* », qui peut se référer à un sentiment de colère intense ou de rejet, mais aussi à une critique ou une observation sur un événement, une personne ou un sujet particulier qui suscite des réactions négatives au cours de la semaine. L'utilisation de « *de la semaine* » indique une périodicité, ce qui suggère que la haine est un sujet qui évolue ou change fréquemment, reflétant ainsi l'actualité et les tensions sociales ou politiques du moment. Dans un contexte satirique, comme celui de Charlie Hebdo, l'expression peut être utilisée de manière ironique pour mettre en lumière des absurdités ou des dérives de la société. Cela peut aussi créer un effet comique, en juxtaposant la notion de « *haine* » avec une présentation presque banale ou quotidienne, ce qui accentue l'impact du message. En évoquant la « *haine* », l'expression capte immédiatement l'attention du lecteur et suscite une réaction émotionnelle. Cela incite

à réfléchir sur les raisons de cette haine et sur ce qu'elle révèle des valeurs et des comportements contemporains. Cette formule peut également servir de miroir à la société, interrogeant le lecteur sur ce qui alimente la haine dans l'espace public, que ce soit des événements politiques, des comportements individuels ou des discours médiatiques. « *La haine de la semaine* » est un jeu de mots qui mêle humour, critique sociale et réflexion sur l'actualité, tout en étant facilement mémorable et percutant.

Le jeu de mots « *La haine de la semaine* » peut être rendu en roumain par « *Ura săptămâni* ». Dans la version roumaine le double sens est conservé. Le mot « *haine* » en français est traduit par « *ură* » en roumain, qui garde le même sens d'hostilité ou de sentiment intense de rejet. L'expression conserve donc son impact émotionnel et sa connotation négative. Le parallèle avec « *săptămâna* » (semaine) est également préservé, maintenant l'idée de quelque chose de récurrent ou de cyclique. La traduction en roumain ne perd pas la signification du jeu de mots original. Le message de la récurrence de la haine est aussi transmis dans la version roumaine, offrant une critique de l'actualité ou des événements hebdomadaires, comme dans l'original. La structure en roumain est simple et concise, tout comme en français. La formulation directe « *Ura săptămâni* » est immédiatement compréhensible pour un locuteur roumain et garde un caractère percutant. La technique de traduction utilisée dans ce contexte est l'équivalence, où le traducteur cherche à recréer un effet similaire en utilisant des expressions ou formulations équivalentes dans la langue cible. Le but n'est pas de traduire littéralement, mais de restituer l'humour et le sens tout en respectant les spécificités linguistiques et culturelles du public cible. En conclusion, la traduction « *Ura săptămâni* » reste fidèle à l'esprit du jeu de mots original tout en étant parfaitement compréhensible pour un lecteur roumain, grâce à l'utilisation d'une équivalence fonctionnelle.

Les stratégies de traduction des jeux de mots dans le langage de la presse

Les jeux de mots posent un défi captivant pour les traducteurs de presse, car ils reposent souvent sur des subtilités linguistiques et culturelles. André Gervais et Lorédan Larchey ont exploré en profondeur la question de la traduction des jeux de mots, chacun élaborant des théories et des méthodes spécifiques pour traiter cette problématique complexe. André Gervais privilégie la théorie de l'équivalence fonctionnelle, qui suggère que le traducteur doit s'efforcer de recréer l'effet communicatif du jeu de mots original dans la langue cible. Cela nécessite de trouver des expressions comparables qui produisent un impact similaire chez les lecteurs tout en respectant les particularités culturelles et linguistiques du contexte (Gervais, 1971 : 67).

Quant à Lorédan Larchey, il a axé ses recherches sur l'aspect culturel des jeux de mots. Il insiste sur l'importance d'une adaptation créative pour prendre en compte les disparités culturelles entre les langues. Sa théorie de la réception et de l'adaptation culturelle met en lumière le rôle du traducteur, qui doit rendre le jeu de mots pertinent et accessible au public cible, en s'ajustant aux références et codes culturels spécifiques à la langue de destination (Larchey, 2016 : 200). La traduction des jeux de mots présente des défis particuliers pour les traducteurs, car elle nécessite une maîtrise non seulement des dimensions sémantiques et syntaxiques des langues concernées, mais également une compréhension fine des subtilités linguistiques, des sonorités et des références culturelles associées. Salah Mejri traite de l'équilibre entre la fidélité au texte original et l'adaptation

créative, car les jeux de mots reposent souvent sur des subtilités qui ne peuvent être reproduites de manière littérale (Mejri, 2004 : 90).

Jacqueline Henry a élaboré une classification des jeux de mots en traduction, fondée sur les stratégies utilisées pour les rendre dans le texte d'arrivée. Cette classification identifie quatre techniques de traduction des jeux de mots : *la traduction isomorphe*, *homomorphe*, *hétéromorphe* et *libre*. Chaque technique apporte une perspective unique sur la façon dont les traducteurs traitent les jeux de mots et s'efforcent de les adapter à la langue cible (Henry, 2003 : 83).

La traduction isomorphe est une technique de traduction qui vise à préserver autant que possible la structure et la forme du texte original dans la langue cible. Cela signifie que le traducteur tente de conserver la correspondance entre les éléments linguistiques des deux langues, en reproduisant la syntaxe, les termes, et parfois même la longueur des phrases ou le nombre de mots, tout en assurant la clarté et la cohérence dans la langue d'arrivée. En d'autres termes, *la traduction isomorphe* cherche à établir une correspondance formelle et structurale entre les deux langues, sans modifier significativement la forme ou la disposition du texte original, tout en restant compréhensible dans la langue cible. Cependant, cette technique peut parfois nécessiter des ajustements mineurs si la langue cible fonctionne différemment au niveau syntaxique ou grammatical. Le jeu de mots « *Netalenchon contre Mélenyabou* » (Charlie Hebdo) est une combinaison des noms des personnalités politiques Jean-Luc Mélenchon et Benjamin Netanyahu. Il s'agit d'un jeu de mots qui utilise la technique du mot-valise, fusionnant deux noms propres pour créer des surnoms humoristiques ou satiriques. Jean-Luc Mélenchon est une figure de la gauche française, souvent critique de la politique israélienne, notamment sous le leadership de Benjamin Netanyahu, le Premier ministre israélien. Le rapprochement de ces deux noms évoque une sorte d'affrontement idéologique, opposant Mélenchon, perçu comme critique d'Israël, à Netanyahu, représentant de la droite israélienne. En juxtaposant « Mélenchon » et « Netanyahu », le jeu de mots conserve une certaine fluidité phonétique, rendant les noms plus facilement comparables et accrocheurs. Ce contraste accentue l'idée de deux camps opposés. Ce jeu de mots cherche à marquer les esprits tout en dénonçant ou en critiquant les positions des deux hommes à travers une opposition symbolique. Il repose sur une dimension humoristique, mais aussi sur une critique sous-jacente des prises de position politiques. Pour traduire « *Netalenchon contre Mélenyabou* » en roumain en utilisant une traduction isomorphe, on pourrait opter pour : « *Netalenchon versus Mélenyabou* ». Cette traduction conserve la structure et les sonorités du jeu de mots d'origine, en réutilisant les mêmes noms de personnalités politiques dans la langue cible afin de préserver l'effet humoristique et la référence politique. Cependant, cette stratégie risque de perdre une partie du jeu de mots, car le public roumain ne connaît pas nécessairement les figures politiques françaises et israéliennes au même degré que le public français. Cette version peut rater son impact, car la force du jeu de mots dépend de la reconnaissance des deux noms par les locuteurs roumains. Le traducteur pourrait choisir de maintenir les noms des deux personnalités politiques mais d'ajouter une explication pour clarifier le contexte du jeu de mots. Par exemple : « *Netalenchon contra Mélenyabou* (un joc de cuvinte referitor la rivalitatea politică dintre Jean-Luc Mélenchon și Benjamin Netanyahu) ». Ce type de traduction brise l'effet de concision et d'humour, en ajoutant une explication explicite. La meilleure approche serait *la transcréation* (*la traduction hétéromorphe*), car elle permettrait de recréer le jeu de mots tout en maintenant l'humour et l'impact culturel pour un public roumain. Une traduction littérale

ou explicative risquerait de perdre la subtilité et l'humour du jeu de mots original. Il s'agit ici de trouver des figures politiques roumaines ou des termes plus familiers pour le public roumain qui répliqueraient le même effet de jeu de mots. Cela pourrait impliquer de remplacer Mélenchon et Netanyahou par des équivalents locaux, tout en gardant l'idée d'une confrontation politique marquée. Si l'on remplaçait les figures internationales par des figures politiques roumaines connues pour s'opposer, cela créerait un effet similaire mais serait plus compréhensible pour un public roumain. Par exemple « *Iohannidol contra Dragneotnyahou* » (en fusionnant Klaus Iohannis et Liviu Dragnea avec Netanyahou). Ce type de transcréation recrée l'effet humoristique tout en évoquant des figures politiques connues en Roumanie. Cependant, cela risquerait de modifier le sens original.

La traduction homomorphe est une approche de traduction qui vise à reproduire non seulement le sens, mais aussi l'intention stylistique et l'effet du texte original dans la langue cible, tout en conservant une certaine flexibilité au niveau des structures linguistiques. Contrairement à la traduction isomorphe, qui se concentre sur la préservation de la forme et de la structure, la traduction homomorphe permet d'adapter les éléments du texte pour mieux refléter le contexte culturel et les conventions de la langue d'arrivée. Le jeu de mots « *Référendum : tout n'est pas bon dans la votation* » (*Charlie Hebdo*) révèle plusieurs aspects intéressants sur la manière dont le langage est utilisé pour transmettre une critique ou un point de vue sur le processus référendaire. Le terme « *bon* » dans ce contexte peut être interprété à la fois comme une évaluation positive des résultats d'un référendum et comme une référence à la qualité du processus de votation lui-même. Cela crée une ambiguïté qui invite à réfléchir sur les aspects positifs et négatifs du référendum. L'expression « *tout n'est pas bon* » contient une nuance ironique. Elle suggère que, bien que le référendum soit un processus démocratique, il peut être entaché de problèmes ou de défauts. Cette ironie peut inciter le lecteur à questionner la validité et la transparence des votes, ainsi que les enjeux entourant le référendum. Le jeu de mots joue sur la construction syntaxique simple pour créer un impact fort. L'utilisation de « *tout n'est pas bon* » est une formule familière qui permet de faire passer un message critique de manière concise et percutante. La version roumaine « *Referendumul : nu este totul roz în procesul de votare* » réussit à traduire efficacement le sens et l'impact critique de l'original. L'utilisation d'une expression idiomatique familière permet de maintenir la fluidité et la pertinence du message dans la langue cible, tout en renforçant l'idée que les processus référendaires peuvent être sujets à des imperfections et des critiques. Cette variante de traduction peut être classée comme une traduction homomorphe. Cela s'explique par le fait que le traducteur a cherché à reproduire l'intention et le ton critique de l'original tout en adaptant certains éléments culturels « *nu este totul roz* ». Bien qu'il y ait une adaptation dans le choix des mots, le message et le style général demeurent fidèles à l'esprit de la phrase française.

La traduction libre est une technique de traduction qui privilégie le sens global et l'intention de l'auteur plutôt que la fidélité à la forme ou à la structure du texte original. Cette approche permet au traducteur de s'éloigner du texte source pour créer une version qui soit fluide, naturelle et adaptée à la langue et à la culture de destination. Par exemple, la traduction en roumain du jeu de mots « *La gabegie, c'est fini* » (*Charlie Hebdo*) par « *Gata cu risipa* » correspond à une traduction libre, parce que le mot « *gabegie* » en français, qui signifie désordre ou gaspillage, n'a pas d'équivalent direct en roumain avec le même impact. Le traducteur a choisi « *risipa* » qui signifie gaspillage, en accord avec l'idée principale, tout en s'éloignant de la forme exacte de l'original. Même si la forme est simplifiée, l'essence du

message est conservée, tout en l'adaptant à la culture et aux habitudes linguistiques du public roumain.

Conclusions

La traduction des jeux de mots représente un défi unique pour les traducteurs en raison de leur nature intrinsèquement liée à des nuances linguistiques et culturelles. Les jeux de mots nécessitent une compréhension approfondie des deux langues et des contextes culturels pour être traduits de manière efficace. Plusieurs approches peuvent être adoptées pour traduire des jeux de mots, y compris la traduction isomorphe, homomorphe, hétéromorphe et libre. Chaque méthode présente des avantages et des inconvénients selon le type de jeu de mots et le contexte dans lequel il apparaît.

La traduction des jeux de mots demande une créativité considérable de la part des traducteurs. Ils doivent souvent s'écarter du texte original pour créer une version qui soit non seulement fidèle au sens, mais aussi pertinente et engageante pour le public cible.

La dimension culturelle joue un rôle crucial dans la traduction des jeux de mots. Les traducteurs doivent être conscients des différences culturelles qui peuvent influencer la compréhension et la réception des jeux de mots, ce qui les oblige à adapter les références et les expressions pour les rendre accessibles au lectorat. Les jeux de mots sont souvent utilisés pour ajouter une dimension humoristique, satirique ou critique à un texte. Leur traduction réussie peut renforcer l'impact de l'œuvre originale et assurer que le message soit transmis de manière efficace.

Une mauvaise traduction des jeux de mots peut entraîner des malentendus ou des pertes de sens, ce qui souligne l'importance d'une approche réfléchie et informée. Les traducteurs doivent naviguer habilement entre la fidélité au texte source et la nécessité d'une compréhension claire dans la langue cible.

En conclusion, on peut affirmer que la traduction des jeux de mots est un domaine complexe et enrichissant qui nécessite une combinaison de compétences linguistiques, culturelles et créatives. Les traducteurs jouent un rôle essentiel en veillant à ce que les nuances et les intentions originales soient préservées, tout en adaptant le texte pour qu'il résonne avec le public de la langue cible. La capacité à naviguer dans cette complexité contribue non seulement à la qualité de la traduction, mais aussi à l'enrichissement des échanges interculturels.

BIBLIOGRAPHIE

- BERGSON, Henri, (1975), *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, PUF.
Dictionnaire *L'internaute*, disponible en ligne : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/jeu-de-mots/>.
- GERVAIS, André, (1971), *Jeu de mots*, Volume 7, numéro 1, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, pp. 59-78.
- GUIRAUD, Pierre, (1976), *Les jeux de mots*, Paris, PUF.
- HENRY, Jacqueline, (2003), *La traduction des jeux de mots*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle.
- LADMIRAL, Jean René, (1994), *Traduire : théorème pour la traduction*, Paris, Gallimard.
- LAIU-DESPĂU, Octavian, (2010), *Din lumea jocurilor de cuvinte*, Cluj, Editura Limes.
- LARCHEY, Lorédan, (2016), *L'esprit de tout le monde. Joueurs de mots*, Paris, Hachette Livre BNF.

- MEJRI, Salah, (2004), « Traduire les jeux de mots : approche linguistique », in *Actes du colloque Traduire au XXI^{ème} siècle. Tendances et perspectives*, Université de Tessalonique, p. 140.
- MESCHONNIC, Henri, (2012), *Poétique du traduire*, Paris, Verdier.
- TODOROV, Tzvetan, (1978), *Les genres du discours*, Paris, Edition du Seuil.

Corpus de travail :

- BFM.TV, « *La fête à Macron* », une formule ambiguë pour une manifestation qui se veut pacifique, disponible en ligne : https://www.bfmtv.com/societe/manifestations/la-fete-a-macron-une-formule-ambiguous-pour-une-manifestation-qui-se-veut-pacifique_AN-201805030064.html.
- FRANC-TIREUR, *Les trahisons de Mélenchon*, disponible en ligne : <https://www.franc-tireur.fr/les-trahisons-de-melenchon>.
- L'EXPRESS, *Macron ou macaron? Le quiz sucré de la présidentielle*, disponible en ligne : https://www.lexpress.fr/politique/elections/video-macron-ou-macaron-le-quiz-sucree-de-la-presidentielle_1900373.html.
- L'OPINION, *Notre planète brûle et le gouvernement met l'écologie au frigo*, disponible en ligne : <https://www.lopinion.fr/economie/maprimerenov-le-gouvernement-met-a-nouveau-lecologie-au-frigo>.
- HEBDO, Charlie, (2024), *La haine de la semaine*, disponible en ligne : <https://charliehebdo.fr/2024/04/politique/la-haine-de-la-semaine/>.
- HEBDO, Charlie, (2023a), *Netalenchon contre Mélenyahou*, disponible en ligne : <https://charliehebdo.fr/2023/11/politique/chronique-netalenchon-contre-melenyahou/>.
- HEBDO, Charlie, (2023b), *La gabegie, c'est fini*, disponible en ligne : <https://charliehebdo.fr/2023/09/politique/la-gabegie-fini/>.
- HEBDO, Charlie, (2022), *Référendum : tout n'est pas bon dans la votation*, disponible en ligne : <https://charliehebdo.fr/2022/04/politique/referendum-tout-nest-pas-bon-dans-la-votation/>.

