

*Traduction du discours ludique dans Voici venir
les rêveurs d'Imbolo Mbue*

*Translation of the playful speech in Here Come
the Dreamers by Imbolo Mbue*

Zintsem Lydienne Bénédicte*

ASTI-Université de Buea- CAMEROUN

zintsemlydienne@gmail.com

Atouga Jean Pierre

ASTI-Université de Buea- CAMEROUN

jpatou2003@yahoo.fr

Résumé:

Plusieurs discours contemporains sur la traduction ont rendu possible la retransmission des manifestations ludiques d'une langue source vers une langue cible. Le présent article s'intéresse aux défis inhérents à la traduction des textes ludiques dans leurs dimensions créative et récréative. Aussi soulève-t-il la question de la préservation de l'effet ludique source dans Voici venir les rêveurs. Par quels moyens la traductrice assure-t-elle la transposition du discours sur le jeu ? Pour ce faire, la médiatrice linguistique procède à l'adoption des techniques de traduction qui privilégient le jeu de mots et le rire. L'étude convoque à cet effet la skoposthéorie et la théorie sociolinguistique.

informations sur l'article

Reçu

11 Juin 2023

Acceptation

10 Août 2023

Mots clés:

- ✓ traduction,
- ✓ discours ludique,
- ✓ skoposthéorie,
- ✓ créativité,

Abstract :

Several contemporary discourses on translation have made it possible to retransmit ludic manifestations from a source language to a target language. This article looks at the challenges inherent in translating ludic texts in their creative and recreational dimensions. It also raises the question of how to preserve the source ludic effect in Voici venir les Rêveurs. What means does the translator use to ensure the transposition of the puns discourse? The translator applies techniques that emphasize puns and laughter. The study draws on skopostheory and sociolinguistic theory.

Article info

Received

11 June 2023

Accepted

10 August 2023

Keywords:

- ✓ recreation
- ✓ translation,
- ✓ ludic discourse,
- ✓ skopostheory,

* Auteur expéditeur

1. INTRODUCTION

La recherche effrénée du plaisir, du jeu et de l'amusement est le socle par excellence de toute activité ludique. À ce sujet, Véron (2015, p.01) précise que le jeu et le rire l'emportent généralement sur toute autre motivation littéraire. Dans l'œuvre artistique, l'activité ludique, selon elle, se déploie fondamentalement par la création et l'agencement de mots et expressions visant égayer le lecteur¹. Dans cet aspect créatif du discours ludique, Winter-Froemel et Guiraud (1976, p.127) cite comme jeux de mots, les calembours et les jeux de langues, principaux mécanismes littéraires qui construisent le discours ludique. À cet effet, *Behold the Dreamers* s'est démarquée par la forte présence des calembours sémiques et phonétiques; des néologismes tels que les onomatopées, camerounismes, et diglossies; les jeux de sonorité à l'instar des jeux de mots par enchaînement (rimes, épiphores et concaténations). Cette même œuvre, toile de fond de la présente étude, établit une corrélation entre le ludique, le rire et l'humour. Véron (2015, p.01) a estimé que le ludisme vise en premier lieu l'expression de son hilarité, et peut se baser sur les scènes et expressions de rire. Ce rire ludique se traduit par l'hilarité, les comiques de situation, de gestes, de mots et de caractère, le divertissement, et l'humour. Alors que le discours ludique est un terreau fertile de liberté scripturale, l'écrivain-traducteur, quant à lui, peut éprouver des difficultés à le restituer. Din Hong (2010, p.141) souligne à cet effet, que l'œuvre littéraire n'encourage plus le traducteur, car son aspect ludique complexifie la tâche

traductive et l'accompagne de nombreux défis. Dans le volet créatif par exemple, il sera confronté au processus de déconstruction et de reconstruction en langue cible de l'ambiguïté et de la plurivalence de sens propres aux textes à vocation ludique. Dans le volet récréatif, sa tâche consistera à préserver la dimension humoristique et hilarante du discours source, ce qui dépend en grande partie de l'état d'esprit du lecteur. Par ailleurs, il court un risque en associant rire et créativité langagière à la traduction. En effet, ils peuvent le contraindre à se déroger aux normes traductionnelles.

Néanmoins, si Imbolo Mbue a pu concilier à la fois drôlerie et pertinence ; si à plusieurs niveaux, la médiatrice linguistique, Sarah Tardy, a pu suivre la même tangente dans le texte cible, alors tout traducteur peut estimer possible la préservation maximale du message et de l'effet ludiques. C'est en s'intéressant à la singularité de ce chef-d'oeuvre ludico-littéraire que nous avons jugé nécessaire d'apprécier sa traduction, le regard porté sur les techniques de traduction déployées pour maintenir l'effet de départ.

Par conséquent, la problématique de la présente étude, nous interpelle à évaluer la traduction des textes ludiques, sous leur forme créative traduite essentiellement par les jeux de mots et sous leur forme récréative traduite par le rire ludique. À quelles techniques traductives le traducteur ou la traductrice a-t-il/elle recours pour préserver le rire ludique et le jeu lors du passage de la langue source à la langue cible ? Ces techniques ont-elle une incidence réductrice, préservatrice ou amplificatrice de l'effet ludique de départ ?

Il convient de s'appuyer sur la Skoposthéorie de Vermeer (1996) et la théorie sociolinguistique de Nida (1969) comme leviers de la présente recherche. Elles se révèlent pertinentes en ce sens qu'elles permettent de justifier le choix de la stratégie mise en œuvre par la traductrice à chaque segment ludique et d'assurer dans l'ensemble la restitution correcte de l'effet ludique. Cette étude pose en hypothèses que le traducteur entreprend des techniques de traduction qui privilégient le jeu de mots et le rire ludique. Ces stratégies, étant efficaces peuvent générer et préserver l'effet escompté. Fort des modèles d'analyse de traduction de Berman Berman (1995, p.13-14) et de l'analyse comparative de Kruger et Wallmach (1997), notre travail consistera à examiner la traduction de quelques éléments ludiques dans *Voici venir les rêveurs*, d'Imbolo Mbue, avec pour objectif de déterminer dans quelle mesure l'effet ludique a été préservé lors du processus de traduction.

I. Restitution de la dimension récréative du texte ludique

1. L'hilarité

Dans le corpus circonscrit, « l'hilarité » est la principale forme de rire ludique. A titre de rappel, elle est un mouvement subite de gaieté et irrésistible se traduisant par une explosion de rire et de jubilation. Ainsi le champ lexical de l'hilarité dans l'œuvre s'énonce comme suit : éclat de rire, gloussement de rire, esclaffement, pouffement de rire, fort rire, amusement, jubilation, etc.

Texte de départ	Texte cible	Technique de traduction
Jende chuckled with his mouth full.	Jende se mit à pouffer de rire, la bouche pleine.	Étoffement
He listened for a while and then laughed.	Il écouta pendant quelques secondes puis éclata de rire.	Étoffement
I came over and pretended she was my girlfriend. It was hilarious."	Je suis arrivé, et je me suis fait passer pour son petit ami. C'était à mourir de rire !	Modulation

Les expressions « chuckle » et « laugh » se traduisent littéralement par « glousser » et « rire ». Elles ont ceci de commun qu'elles font référence à un rire doux et léger, à de simples actes ludiques qui consistent à montrer sa gaieté et son manque de sérieux. « Glousser » par exemple qui signifie, rire en poussant de petits cris semblables à ceux d'une poule. Le Grand Robert met l'accent sur les multiples pauses marquées dans le rire en le qualifiant de « rire étouffé ». De tels rires traduisent l'extrême maîtrise de l'auteur du rire. Les expressions cibles, « pouffer de rire », « éclater de rire », traduisent pourtant le contraire, c'est-à-dire, des rires bruyants, francs, soudains et spontanés, qu'on essaie en vain de réprimer. Elles nous permettent de mieux deviner l'attitude des personnes face à leurs situations. Dans la première occurrence par exemple, « pouffer de rire », convient mieux à une personne qui rit la bouche pleine de nourriture. C'est dire que la traductrice a procédé par contextualisation à travers l'étoffement, procédé de traduction qui permet d'insérer un ou plusieurs mots dans la phrase, dans l'optique d'obtenir l'effet de départ.

Dans le troisième cas, le refus de la traductrice de produire une traduction littérale nous parle. « Hilarious » traduit littéralement par « hilarant », se dit de quelque chose de cocasse et de très drôle. En revanche, « mourir de rire » tant le plus souvent à l'exagération. Selon les scientifiques, il existe bel et bien des personnes qui seraient « mortes de rire »². Le point de vue ainsi modifié (de l'ordinaire à l'extraordinaire) tend à intensifier l'effet hilare de départ

1. Rire ludique : comiques de mots, de caractère et de gestes

Le rire a également pour nature les scènes ludiques communément appelées comiques de situation. Un support peut décrire des scènes comiques accompagnées de mots qui déclenchent une bruyante hilarité chez le lecteur. Dans l'œuvre, on distingue trois formes de comique : le comique de gestes (grimaces, mimiques et accoutrements drôles, etc.) ; le comique de caractère (exagération des défauts humains, caractère ridicule) ; le comique de mots (jeux de mots, grossièretés, jeux de sonorité, onomatopées, déformations, etc.).

Comique de mots	I you'll need money to fight them, if they decide they hate the way your fart smells.	Tu auras besoin d'argent pour te battre si l'immigration décide qu'elle n'aime pas l'odeur de tes pets.	Transposition
Comique de caractère	"But in my village we used to got one man who walk like a woman. He hangs his hand for air and shakes his derrière very nice when he dances."	Mais il y en avait un dans mon village, là, qui marchait comme une femme. Avec la main en l'air et le derrière* qui secouait quand il dansait.	Transposition
Comique de gestes	The instructor drawing something on a notepad and making hand manoeuvres which thoroughly amused Liomi.	L'enseignant lui montrait des choses qu'il dessinait sur son bloc-notes et faisait des grands gestes de la main qui amusaient grandement Liomi.	Traduction littérale
Comique de gestes	"But now I feel bad, Mighty," Neni said, inflating her cheeks to make a funny face.	Je me sens coupable, maintenant, Mighty ! dit, Neni en gonflant les joues pour le faire rire.	Equivalence
Comique de mots	"No, not at all. Hi, Lomein, how are you?" Liomi smiled.	Salut Lomein, comment ça va ? » Liomi sourit.	Calque

Dans la traduction des comiques de mots, la traductrice a préservé le caractère immodeste des expressions sources, car consciente de l'intention de leur emploi par l'auteur. En revanche, nous serions tentés de remplacer « pet » par « vents » ou « péter » par « lâcher des vents », ce qui paraît plus modeste et noble. Aussi, les déformations et défauts de prononciation sont maintenues telles quelles dans la langue cible en procédant par le calque.

Pour les comiques de gestes et de caractère, la traductrice a modifié l'imparfait pour céder la place au temps par excellence de la description, qui est l'imparfait. Par ailleurs,

elle emploie des procédés qui permettent de cerner le réel objectif d'un acte comique, celui de faire rire son interlocuteur, en traduisant « to make a funny face », non littéralement par « faire une drôle grimace », mais par « pour faire rire ». Par contre, elle préserve l'exagération, caractère primordial du comique par la traduction littérale, si et seulement si le texte source le manifeste clairement. C'est le cas de « making hand manoeuvres which **thoroughly** amused Liomi, traduit par « faisait des grands gestes de la main qui amusaient **grandement** Liomi ».

1. Champ lexical du divertissement, du plaisir et du bonheur

Nothing relaxes me more.	C'est ce qui me détend le plus au monde.	Modulation
America was a portrait of bliss: (...) America, to her, was synonymous with happiness.	En Amérique étaient l'image incarnée du bonheur parfait (...) L'Amérique, pour elle, était synonyme de félicité.	Traduction littérale
Nothing pleased him like a delicious dinner after a long day of work. Nothing pleased her like knowing she had pleased him.	Rien ne pouvait faire plus plaisir à Jende qu'un succulent repas après une longue journée de travail. Et rien ne pouvait faire plus plaisir à Neni que de faire plaisir à son homme.	Modulation

Les extraits cibles amplifient les sentiments de plaisir, de divertissement et de bonheur source, par l'insertion des superlatifs tels que : « le plus au monde », « parfait », « faire plus plaisir ». Ceci porte à croire qu'amplifier l'effet de départ, par des techniques traductives de la modulation (étoffement, modulation, transposition, équivalence) dans 90% des cas, était la seule alternative pour la traductrice de remédier aux défis posés par la restitution de la dimension récréative du ludique dans l'œuvre.

1. Rire ludique : ironie et moquerie

Les intentions ludiques adoptent également une visée critique par la moquerie, les insultes, la blague, le ridicule et la dérision. L'ironie associée à la moquerie tend principalement vers le ridicule (l'humiliation et le dénigrement d'autrui) et s'exprime par l'antiphrase, les comportements cyniques des personnages, et les figures de style telles que l'hyperbole et la métaphore.

“Really?” Tom said derisively.	Ah, vraiment ? ironisa Tom.	Equivalence
Clark snickered.	Clark eut un rire moqueur.	Étoffement
She hated his snide comments	Ces commentaires sarcastiques,	Traduction littérale
She said, smirking again.”	Répondit-elle avec un nouveau sourire méchant.	Transposition

Le choix des termes cibles, « rire », « ironie », « sourire méchant » par la traductrice est délibéré, car ils traduisent l’emphase mise sur le rire et le caractère ironique des personnages.

2. L’humour

Nous constatons à la lecture d’une pléthore de scènes humoristiques dans l’œuvre qu’elles sont majoritairement caractérisées par la bonne humeur des personnages. Un tel état d’esprit pousse le lecteur à adopter la même posture.

“You’re so funny.”	« Toi, tu es trop drôle, répondit-elle.	Traduction littérale
To the extent that she was making jokes.	Contente au point de plaisanter.	Modulation
Giggling Liomi	Liomi hilare	Modulation
his wonderful sense of humour	son incroyable sens de l’humour	Traduction littérale
Laughing at how pathetic it now sounded.	Elle rit à sa propre remarque, qu’elle trouva aussitôt grotesque.	Étoffement

Dans l’ensemble, la traductrice a compris l’intention de l’auteur et le type de texte à traduire, ce qui lui a permis de mieux orienter ses traductions. Dans la majorité des cas, le rire ludique est traduit par l’hilarité dans le texte cible. Ce qui donne lieu à une intensification de l’effet de départ. La stratégie dominante déployée à cet effet est celle de la domestication. Cette prédominance de la

domestication sur l’étrangéisation démontre que durant le processus de traduction de l’œuvre, la traductrice a été motivée bien plus par une approche communicationnelle et interprétative que par le strict respect du point de vue, des normes d’écriture du texte source.

II. Restitution de la dimension créative du texte ludique

1. Jeux de mots : calembours

Calembour sémique (antonymie)	Good times must come to an end, just like bad times	Tous les bons moments ont une fin, comme les mauvais	Traduction littéraire
Calembour sémique (antonymie)	How could anyone have so much happiness and unhappiness	Comment une même personne pouvait-elle renfermer tant bonheur et de malheur à la fois ?	Traduction littérale
Calembour phonétique et polysémique	By five-forty-five every evening, the neighborhood children would be in their living room, sitting on the floor, waiting for “telleh” to begin.	Dès 17 h 45, tous les enfants du voisinage investissaient leur salon et, assis par terre, attendaient le commencement de la « telleh ».	Emprunt

Dans les deux premiers cas, l’auteur met en relief deux adverbes de sens contraire dans une même phrase et idée (*good-bad*). L’effet burlesque provient ainsi de cette réunion insolite. La préservation de cet effet a nécessité le déploiement d’une technique qui lorsque appliquée, permet la retranscription fidèle de tous les éléments phraséologiques de départ. La traductrice a ainsi privilégié la traduction littérale à la traduction proverbiale, car dans le premier cas, nous avons affaire à une expression commune. La traduction proverbiale suggère que le proverbe de départ soit traduit uniquement par un proverbe d’arrivée existant. En obéissance à ce principe, on aurait traduit cette phrase par « toute chose

a son temps », ce qui aurait entraîné la disparition complète du jeu de mots.

Pour les défauts de prononciation à visée humoristique, telle que « telleh », déformation comique du mot « télé », la stratégie mobilisée doit prendre en compte non seulement la caricature en elle-même, mais également le facteur culturel ayant donné naissance à une telle interférence linguistique. Ainsi, en termes de phénomènes culturels, la stratégie d’étrangéisation ou de décentrement est la mieux appropriée. Sarah Tardy part de ce même principe pour traduire les éléments suivants :

2. Néologismes (onomatopées, camerounismes et multilinguismes)

Néologisme d'emprunt	Then your <i>wahala</i> will be over."	Là, ton <i>wahala</i> sera terminé.	Emprunt
Culturème	As well as a dish of plantains and nyama ngowa .	Ainsi que son autre plat de circonstance, les feuilles de ndolé avec du nyama ngowa .	Emprunt
Culturème-onomatopée	"Mamami, eh! Papa God, oh! I'm dancing right now, Jends. I'm doing gymnastics, oh!"	<i>Mamami, eh ! Papa God, oh!</i> Je danse en ce moment, Jends ! Je fais ma gymnastique, là ! »	Calque
onomatopée	Those who were drinking put down their bottles. Ting, ting, ting, ding, ding.	<i>Ceux qui buvaient posèrent leur bouteille. Ting, ting, ting, ding, ding.</i>	Calque

En retranscrivant les onomatopées, notamment les bruits «Ting, ting, ting, ding », les interjections « Mamami eh, papa God oh », la traductrice tient compte de leurs caractères purement symbolique, authentique, mimétique

et universel. Dans ces cas, elle les a laissées telles qu'elles, car, essayer de les « domestiquer » ou de trouver leur équivalent dans la langue cible, l'aurait dangereusement rapprochée d'un faux sens.

3. Jeux de mots : jeux de sonorité et jeux de mots par enchaînement

Jeux sur les sonorités (rimes)	Home will never go away Home will be here when you come back You may go to bring back fortune You may go to escape misfortune You may even go, just because you want to go But when you come back We hope you'll come back Home will still be here	Une maison jamais ne s'en va À chaque retour, une maison est là Que tu partes pour trouver fortune Que tu partes pour fuir l'infortune Que tu partes pour partir À chaque retour Ton retour que nous tous espérons Ta maison toujours sera là	Modulation
Jeu de mots (épiphore)	People sit on their couches and watch garbage interrupted by messages to buy garbage which will create a desire for more garbage.	Ces gens scotchés sur leur canapé à regarder des émissions à la con, interrompues par des pubs à la con destinées à leur donner envie d'acheter des produits à la con.	Equivalence
Jeu de mots par enchaînement (concaténation)	"Columbus Circle is the centre of Manhattan. Manhattan is the centre of New York. New York is the centre of America, and America is the centre of the world. So we are sitting in the centre of the world, right?"	Columbus Circle est le centre de Manhattan. Manhattan est le centre de New York. New York est le centre de l'Amérique, et l'Amérique est le centre du monde. Donc, nous sommes assis au centre du monde, eh ? »	Traduction littérale

Le jeu de mots par enchaînement est formé à base de la répétition des mêmes mots et sons en début ou en fin de phrases. Cette construction discursive met en exergue la dimension poétique et musicale du texte ludique. La traductrice ayant essayé de trouver une stratégie de compensation, telle que la modulation, pour restituer la logique de ce discours, n'a malheureusement pas su préserver le ton rythmique des quatre derniers vers. Or, procéder littéralement, nous aurait au moins permis d'achever le poème en beauté: « But when you come back ; We hope you'll come back ; Home will still be here » = « Mais lorsque tu reviendras ; Oui, nous espérons que tu reviendras ; Ta maison sera toujours là ». Cette même technique a été utile dans la conservation du jeu de mots par concaténation.

Dans le cas de l'épiphore, il y a passage d'un mot à un groupe de mots dans le texte cible, car « garbage », signifie littéralement « déchet », mais se traduit ici par « à la con », adjectif qualificatif qui se dit d'un objet ridicule. En effet, la traductrice sait que la musicalité du texte épiphorique est plus ressentie lorsqu'on a affaire à la répétition non d'un simple mot, mais d'un groupe de mots à la fin d'une phrase.

Conclusion

Le présent travail a porté sur les défis liés à la traduction des textes ludiques et sur les moyens de les surmonter. Il s'est basé sur l'étude comparative quelques extraits de *Behold the*

Dreamers, d'Imbolo Mbue et de leur version traduite. Au travers d'une analyse descriptive du corpus circonscrit, la présente d'étude s'est donné le mérite d'initier le traducteur et le lecteur à la maîtrise des mécanismes linguistiques et extralinguistiques du ludisme et à la mobilisation des techniques de traduction nécessaires à leur préservation dans la langue cible. Ainsi, notre objectif a été de mettre en évidence les stratégies traductives qui permettent à l'écrivain-traducteur de contourner les difficultés induites par les textes ludiques.

Au terme de cette opération, il ressort que, dans la retransmission de la dimension récréative du texte ludique, la traductrice a mis l'emphasis sur l'ultime objectif du texte ludique qui est de provoquer l'hilarité et un sentiment d'extase chez le lecteur. La stratégie dominante mobilisée à cet effet est la domestication. Toutefois, dans la retransmission de la dimension créative exprimée par les jeux de mots et de langues, la traductrice a été motivée par le strict respect des normes d'écriture de l'écrivain-auteur en mobilisant la stratégie d'étrangéisation. Cet acte a donné lieu non seulement à la préservation, mais aussi à l'intensification de l'effet ludique dans l'ensemble. Diverses techniques de domestication et d'étrangéisation ont permis de réaliser cet exploit, à savoir : la modulation, l'étoffement

et l'équivalence, la transposition, le calque, l'emprunt et la traduction littérale.

Références

- Dinh, H. (2010). *La théorie du sens et la traduction des facteurs culturels*. Synergies Pays riverains du Mékong n°1-2010, pp.141-171.
https://gerflint.fr/Base/Mekong1/dinh_hong_van.pdf
- Guiraud, P. (1976). *Les jeux de mots*. Paris : Presses Universitaires de France.
https://openlibrary.org/books/OL4661915M/Les_Jeux_de_mots
- Imbolo, M. (2016). *Behold the Dreamers*. Sarah Tardy : Voici venir les rêveurs. Belfond, pp.383.
<https://oceanofpdf.com/authors/imbolo-mbuie/pdf-epub-behold-the-dreamers-download>
- Kruger, A. et Wallmach, K., (1997), "Research Methodology for the Description of a Source Text and its Translation(s) - a South African Perspective", in *South African Journal of African Languages*, vol 17 n°4 pp. 119-126.
- Nida, E. (1994). *Towards a Science of Translating: With a special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*, Brill: Leiden, pp.334.
<http://Doi:Org/10.1163/9789004495746>
- Vermeer, H (1989). *Skopos and Commission in Translational Action*. World Publishing Corporation, Shanghai, pp 219-230.
<https://typeset.io/papers/skopos-and-commission-in-translational-action-39c2lxia7j>
- Véron, L. (2015). *Jeu de mots et double communication dans l'œuvre littéraire : l'exemple de La Comédie humaine de Balzac*. In E. Winter-Froemel & A. Zirker (éds). *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, vol. 2. Berlin/Boston : De Gruyter, pp. 93-114.
<https://www.jstor.org/stable/j.ctvbkk26z.7>
- Véron, L. (2021). *Le ludique*. Matthieu Letourneux, Alain Vaillant. *L'Empire du rire. XIXe-XXe siècle*, CRNS Edition, pp. 261-278.
https://isidore.science/document/10670/1.sp_u3s7
- Codleanu, M. & Vlad M. (2011). *Enseigner la traduction des jeux de mots présents dans les titres médias*. Synergie Roumanie, pp 105-114, [codleanu.pdf](#)
- Winter, F., Esme & Angelika Z. (2015). *Jeux de mots, enjeux et interfaces dans l'interaction locuteur-auditeur : réflexions introductives*. In E. WinterFroemel & A. Zirker (éds). *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, vol. 2. Berlin/Boston : De Gruyter, pp. 1-27.
www.europeanjournalofhumour.org