

La traduction des jeux de mots : question de langue, question de traducteur ?

Le chapitre IX d'*Alice's Adventures in Wonderland* dans quelques traductions françaises et italiennes : une analyse comparée des approches à la traduction des jeux de mots

Fabio Regattin
Università di Bologna

Marina Yaguello, dans son *Alice au pays du langage*, affirme que « *l'exploration de ce qui ne se dit pas est une procédure privilégiée pour découvrir les règles qui organisent ce qui se dit* »¹ : autrement dit, l'étude du travail que le jeu de mots accomplit sur la face signifiante du signe peut parfois faire ressortir certains mécanismes d'une langue qui resteraient, autrement, cachés. En partant de cette idée, dans les pages qui suivent nous essaierons d'étudier la *façon de jouer avec la langue* (ce que nous proposons d'appeler « *ethos ludolinguistique* »), propre à deux systèmes langagiers différents, encore que proches, comme le sont le français et l'italien, en espérant en dévoiler ainsi certaines caractéristiques.

Pour ce faire, nous suivrons le même chemin qu'Alice et nous irons explorer l'autre côté du miroir métaphorique qui oppose un texte (situé, lui, en deçà de ce même miroir) à ses multiples traductions (qui, indépendamment de la langue dans laquelle elles sont réalisées, en sont autant d'images, plus ou moins déformées). Pour le genre d'étude que nous nous proposons de réaliser, cet *au-delà du miroir* d'un même texte de départ s'avère être un lieu d'action privilégié : il est homogène (tous les textes qui s'y trouvent relèvent d'un même statut, étant tous des traductions) et, qui plus est, il est le reflet d'un même original, d'une même réalité, ce qui permet de relever tous les écarts plus ou moins sensibles par rapport à celle-ci et, en agissant sur plusieurs traductions à la fois, d'obtenir de ces écarts (ou de leur absence) des résultats de portée générale.

L'objet de notre analyse étant le comportement ludolinguistique des appartenants aux deux cultures concernées, nous avons décidé de mettre du « bon » côté du miroir un texte,

écrit en une troisième langue, où le jeu de mots jouit d'une importance considérable : « The Mock Turtle Story », le chapitre IX de *Alice's Adventures in Wonderland*². Ce texte présente, à nos yeux, plusieurs avantages non négligeables : *Alice*, dont la première publication date de 1865, est un texte déjà classique, qui a donné lieu à de nombreuses traductions ; il jouit, de plus, d'un statut multiple, étant à la fois un texte pour enfants et pour adultes – ce qui a mené à une hétérogénéité considérable des textes traduits : ceux-ci diffèrent entre eux autant que les publics auxquels ils s'adressent, en nous permettant de tester l'ethos ludolinguistique de plusieurs genres de traducteurs. A travers l'analyse de neuf traductions italiennes et de sept traductions françaises de ce morceau, ainsi que des choix opérés par les traducteurs, nous réfléchirons à l'approche au jeu linguistique qui caractérise ces deux productions littéraires. Nous espérons, à la fin de cette analyse, être en mesure de donner une première réponse (une réponse, bien sûr, partielle) aux questions suivantes : dans le processus de traduction des jeux de mots, est-ce l'influence du texte-source ou celle de la langue-cible³ qui prime ? Et, au cas où la deuxième possibilité se vérifiait, quelles sont les différences visibles entre les ethoses ludolinguistiques italien et français ?

Pour pouvoir répondre à ces interrogations, il nous faudra introduire quelques données préliminaires et quelques outils de travail : nous tenterons avant tout une définition de notre objet d'étude et nous fournirons en même temps une taxinomie des jeux de mots qui a déjà fait ses preuves, celle de Pierre Guiraud⁴ ; nous donnerons ensuite, pour clore la première partie de cet article, quelques informations indispensables sur le chapitre analysé et sur les jeux de mots qui s'y trouvent. La partie centrale de notre article présentera une analyse du jeu linguistique dans les traductions. C'est à partir de cette analyse, qui va notamment se concentrer sur deux jeux de mots-type (mais nous en citerons, plus rapidement, quelques autres aussi), que nous allons tirer nos conclusions.

Quelques données préliminaires

Qu'est-ce que l'« ethos ludolinguistique » d'un sujet donné ? C'est son aptitude au jeu linguistique ; c'est en même temps, comme le suggère la double connotation du verbe *jouer*, la capacité de jouer *avec* une langue et de *se* jouer d'elle ; c'est aussi, donc, la prédisposition à toute infraction volontaire et ludique des règles de la langue et de la communication⁵. Tout en n'étant pas le seul phénomène linguistique concerné, le jeu de mots reste la manifestation prototypique de cet ethos ; sa position centrale nous permettra d'utiliser, comme outil de travail, une des nombreuses taxinomies dont il a été fait l'objet. En ce domaine, l'un des travaux les plus complets et, en même temps, les plus simples est sûrement celui que Pierre Guiraud a établi il y a trente ans⁶ :

Tableau 1 : Classification des jeux de mots selon Pierre Guiraud

	Enchaînement <i>Axe syntagmatique, contiguïté, métonymie</i>	Substitution <i>Axe paradigmaticque, similarité, métaphore</i>	Inclusion <i>Axe syntagmatique, déplacement, métathèse</i>
Phonétique	Concaténation, rimes enchaînées.	Homonymie, équivoque, calembour, étymologie, holorimes.	Anagrammes, contrepèteries, logogripes, palindromes.
Lexicale	Concaténation, Cadavres exquis, Ecriture automatique.	Synonymie, calembour, charade.	Acrostiches, chronogrammes, métabole, rimes brisées.

En s'appuyant sur la bipartition saussurienne entre axe syntagmatique et axe paradigmaticque du langage, il établit une première distinction entre les jeux de mots par enchaînement (syntagmatiques, *in praesentia*) et par substitution (paradigmatiques, *in absentia*). Une troisième catégorie, considérée comme accidentelle, est l'inclusion (qui groupe des jeux de mots tels l'anagramme ou le contrepèter, où le même matériau phonique ou lexical est utilisé dans des séquences différentes). Une deuxième série de critères subdivise ultérieurement la première, en distinguant entre jeux phonétiques, jeux lexicaux et jeux pictographiques (qui naissent de l'interaction entre texte et image). N'étant pas présents dans

le texte que nous allons analyser, ces derniers ne seront pas pris en compte ici. Le croisement entre les deux critères que nous venons de voir donne le schéma de la page précédente, qui sera utilisé pour décrire et comparer les différents jeux de mots de l'original et de ses traductions et qui offre l'avantage de s'adapter à la description de phénomènes linguistiques autres que le jeu de mots *stricto sensu* (par exemple, v. *infra* les jeux 5-6).

Passons maintenant à la présentation du texte original de ses jeux de mots : dans le chapitre IX Alice, après une partie de croquet avec la reine, rencontre à nouveau l'horrible duchesse qu'elle avait déjà connue en précédence (chapitre VI) et avec laquelle elle a une longue discussion. La duchesse est obligée de s'enfuir à cause des menaces de mort de la part de la reine, qui conseille à Alice de se rendre chez la *Mock Turtle* (nous ne proposons ici aucune traduction, puisque le nom de cet animal constitue l'un des enjeux les plus intéressants des différentes versions), pour écouter son histoire. Un griffon accompagne la jeune fille chez cet étrange animal, mi-tortue, mi-veau. Le chapitre, sans aucun doute l'un des moments où le jeu de mots carrollien émerge avec la force la plus intense, se conclut sur la description de l'école sous-marine fréquentée par les deux êtres.

En suivant la classification des jeux de mots que nous avons présentée plus haut, nous allons maintenant déterminer le genre des opérations qui permettent à Lewis Carroll de jouer avec l'anglais dans le court morceau que nous avons considéré. Le chapitre se divise en deux parties bien définies : dans la première, qui occupe à peu près les deux tiers du texte (pages 119 à 126 dans notre édition), le jeu langagier ne paraît pas prépondérant ; dans la deuxième (pages 126 à 130) ceci s'avère, au contraire, primordial. Comme nous le verrons, les jeux de mots sont plus nombreux et, aussi, plus longs. Voici les jeux de la première partie :

<p>1. <i>Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves.</i></p>	<p>Substitution paronymique au niveau phonétique, basée sur un proverbe (<i>take care of the pence and the pounds will take care of themselves</i>).</p>
--	--

<p>2. <i>Flamingoes and mustard both bite.</i></p>	<p>Enchaînement lexical basé sur la polysémie.</p>
<p>3. <i>There's a large mustard-mine near here. And the moral of that is – The more there is of mine, the less there is of yours.</i></p>	<p>Enchaînement lexical base sur une homophonie.</p>
<p>4. <i>- Have you seen the Mock Turtle yet? - No – said Alice – I don't even know what a Mock Turtle is. - It's the thing Mock Turtle Soup is made from, said the Queen.</i></p>	<p>Nous nous trouvons ici face à un enchaînement lexical basé sur une prise au pied de la lettre, produit par une segmentation aberrante de la locution. Algébriquement, Carroll nous oblige à lire « mock turtle (soup) » au lieu de « mock (turtle soup) ».</p>
<p>5. <i>It's all her fancy, that: they never executes nobody, you know.</i></p>	<p>On ne saurait pas parler tout à fait de jeu de mots, dans ce cas: il s'agit plutôt d'une sorte d'agrammaticalité (sur le mode de l'enchaînement lexical) qui frappe de temps en temps la parole du griffon. Voici un exemple de jeu linguistique au sens large, qui relève d'une utilisation ludique du langage sans pour autant faire partie des jeux de mots au sens strict.</p>
<p>6. <i>This here young lady – said the gryphon – she wants for to know your history, she do.</i></p>	<p>Le griffon persiste dans son agrammaticalité ; enchaînement lexical.</p>

Pour les huit premières pages, cela ne fait pas grand-chose, il faut l'avouer. La deuxième partie – cinq pages au total – est beaucoup plus riche. La paronymie règne :

<p>7. <i>- We used to call him Tortoise. - Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?, Alice asked. - Because he taught us.</i></p>	<p>Enchaînement phonétique basé sur la paronymie.</p>
<p>8. <i>- We learned French and music. - And washing? [...] At ours, they had, at the end of the bill, French, music, and washing – extra.</i></p>	<p>Enchaînement lexical basé sur une autre prise au pied de la lettre.</p>
<p>9. <i>Reeling and Writhing, [...] and then the different branches of Arithmetic – Ambition, Distraction, Uglification and Derision. [...] Mystery, ancient and modern, with Seaography: then Drawling – the Drawling-master was an old conger-eel, that used to come once a week: he taught us Drawling, Stretching and Fainting in Coils.</i></p>	<p>Voici une longue série de jeux paronymiques, avec substitution phonétique, basés sur l'assonance avec les matières étudiées dans l'école victorienne.</p>

<p>10. <i>I went to the Classical master, though. He was an old crab, he was.</i></p>	<p>Ce jeu repose sur la distinction entre sens propre et sens figuré d'une expression figée (substitution lexicale, polysémie).</p>
<p>11. <i>He taught Laughing and Grief.</i></p>	<p>Reprise de la série paronymique qui précède (substitution phonétique, paronymie).</p>
<p>12. <i>That's the reason they're called lessons, the Gryphon remarked, because they lessen from day to day.</i></p>	<p>Enchaînement phonétique paronymique basé sur une fausse dérivation étymologique.</p>

Essayons de tirer un bilan de ces premières données : les procédés que Lewis Carroll met en place sont relativement limités et classiques (paronymie pour la plupart ; dans une moindre mesure, homophonie, polysémie, prise au pied de la lettre) et il existe un certain équilibre entre les jeux par enchaînement ou substitution et les jeux phonétiques ou lexicaux. Allons voir maintenant comment les jeux de mots de l'original ont été rendus par quelques traducteurs de ce texte.

Le jeu linguistique à l'épreuve de la traduction

Dans ce paragraphe nous allons montrer comment certains traducteurs français et italiens ont agi vis-à-vis des douze occurrences de jeu linguistique que nous venons de décrire. Nous croyons que cela permettra d'accomplir un premier pas dans l'étude de l'ethos ludolinguistique, tel que nous l'avons définis auparavant, des traducteurs *et*, métonymiquement – même si l'échantillon est très réduit – des deux communautés linguistiques qui nous intéressent ici.

Avant de passer à l'analyse des traductions, nous décrirons en quelques mots notre corpus et la façon dont il a été établi. Le choix des textes de référence⁷ a été extrêmement difficile, étant donné l'énorme quantité de traductions qui ont été publiées dans les deux langues. Les critères qui nous ont guidé dans le choix ont été la variété des buts déclarés (pour

cela, pour chaque langue nous nous sommes procuré au moins une édition bilingue, une édition réalisée pour la jeunesse, une édition spécialement conçue pour un public « adulte ») et l'attention aux traductions canoniques, qui constituent une sorte de tradition dans les deux pays (celles de Papy et Parisot pour la France et de D'Amico pour l'Italie).

Nous analyserons dans le détail seulement deux des douze jeux de mots qui composent notre corpus (les jeux 4 et 11, dont nous proposerons *in extenso* les traductions), en nous contentant de fournir quelques indications générales sur quelques uns (1, 5-6, 10-12) parmi les autres. Ce choix, motivé par la nécessaire concision de ce travail, nous permettra quand même de fournir au lecteur un échantillon assez représentatif des problèmes posés, pour lesquels un tableau récapitulatif prenant en compte la totalité des jeux sera présenté au moment des conclusions.

Jeu n. 1 : La façon de rendre ce « proverbe masqué » est foncièrement différente dans les deux langues : les italiens traduisent littéralement (un exemple : « *Bada al senso e il suono verrà da sé* », Battistutta) sans essayer de reproduire le jeu. Seule exception, la traduction d'Aldo Busi, qui travaille sur un proverbe (« *Chi semina suoni raccoglie senso* » – Qui sème des sons récolte du sens). Les français paraissent plus attentifs aux possibilités phonétiques de la langue : la plupart d'entre eux propose une traduction avec de fortes allitérations en « s », qui permettent de compenser, du moins en partie, la perte. La seule traduction qui reproduit le jeu dans la même catégorie est celle d'Elen Riot : « *Aide le sens et les sons s'aideront* », reprise assez transparente de « Aide-toi, le ciel t'aidera ». Première constatation : les traducteurs français paraissent savoir profiter un peu plus des possibilités offertes par leur langue. Il faut dire, toutefois, que les procédés sont très semblables et les traductions aussi : il paraît que, quand cela était possible, ils/ elles aient eu recours aux travaux de ceux qui les ont précédés (une attitude peut-être moins fréquente en Italie). Remarquons que, dans ce premier cas, l'écueil

à doubler pour les traducteurs italiens n'était pas linguistique, une traduction allitérante étant possible en italien aussi. Notre proposition est « *Se si salva il senso i suoni si salveran da sé* ».

Jeu n. 4 : la question fondamentale, ici, est la traduction du nom de la *Mock Turtle* (telle qu'elle peut apparaître déjà dans le titre du chapitre), qui entraîne avec elle la reproduction du jeu de mots suivant. Voyons les solutions proposées par les traducteurs :

Cagli	<i>Non hai ancora veduta la finta Tartaruga? [...] È quella cosa con cui la quale si fa la zuppa di finte tartarughe, cioè la testina di vitello.</i>	Traduction littérale + explication interne
Anonyme	<i>Non hai ancora veduto la Falsa-testuggine? [...] È quella con cui si fa la minestra di Falsa-testuggine, disse la regina.</i>	Traduction littérale
Carano	<i>Hai già visto la Pseudotartaruga? [...] È ciò da cui si ricava lo Pseudobrodo di Tartaruga, disse la Regina.</i>	Inclusion lexicale (<i>pseudotartaruga</i> → <i>pseudo-brodo di tartaruga</i>) + néologisme
D'Amico	<i>Hai visto la Finta Tartaruga? [...] È la cosa con cui si fa la Minestra di Finta Tartaruga, disse la Regina.</i>	Traduction littérale + note en bas de page
Giglio	<i>Non hai ancora veduto la Finta Tartaruga? [...] È quella che s'adopera per fare la Finta Zuppa di Tartaruga, spiegò la regina ad Alice.</i>	Traduction littérale + note en bas de page
Schiaffoni	<i>Non hai ancora visto la Finta Tartaruga? [...] È quella con cui si fa il brodo di finta tartaruga – spiegò la Regina.</i>	Traduction littérale
Angelini	<i>Hai già visto la Pseudotartaruga? [...] ciò con cui si fa il brodo di Pseudotartaruga – le rispose la Regina.</i>	Traduction littérale + néologisme
Busi	<i>Non hai ancora visto la Tartaruga d'Egitto? [...] È quella roba che ci fanno il Brodo di Tartaruga d'Egitto, disse la Regina.</i>	Enchaînement lexical + langage populaire
Battistutta	<i>Hai già visto la Tartaruga Finta? [...] È quella con cui si fa la minestra di Tartaruga Finta – le spiegò la Regina.</i>	Traduction littérale
Papy	<i>As-tu déjà vu la Simili-Tortue? [...] C'est ce avec quoi on fait la soupe à la Simili-Tortue.</i>	Traduction littérale + note en bas de page
Parisot	<i>Avez-vous déjà vu la Tortue Fantaisie? [...] C'est ce avec quoi l'on fait la Soupe à la Tortue « Fantaisie », précisa la Reine.</i>	Enchaînement lexical + prise au pied de la lettre + note en bas de page
Bay	<i>Avez-vous déjà vu la Tortue-à-Tête-de-Veau? [...] C'est ce qui sert à faire la fausse soupe à la tortue, dit la reine.</i>	Traduction littérale

Rouard	<i>Avez-vous déjà vu la Tortue fantaisie? [...] C'est ce qui sert à faire la Soupe à la Tortue fantaisie, dit la Reine.</i>	Enchaînement lexical + prise au pied de la lettre
Merle	<i>As-tu déjà vu la Simili-Tortue? [...] C'est la chose qui sert à faire le consommé à la Simili-Tortue, reparti la Reine.</i>	Traduction littérale + note en bas de page
Rouard	<i>Avez-vous déjà vu la Tortue fantaisie? [...] C'est ce qui sert à faire la Soupe à la Tortue fantaisie, dit la Reine. Venez.</i>	Enchaînement lexical + prise au pied de la lettre
Riot	<i>Avez-vous déjà vu la Tortue Toc? [...] C'est ce dont on fait la Soupe à la Tortue, dit la Reine.</i>	Traduction littérale

En italien, personne n'a été capable de reproduire le même jeu et seuls Carano et Busi ont su trouver une solution partiellement adéquate. Le premier renonce à la prise au pied de la lettre, pour faire place à un jeu basé sur l'inclusion lexicale ; dans la traduction du deuxième se trouvent deux phénomènes parallèles : traduction, un peu affaiblie, du jeu de mots, par la collocation « *d'Egitto* »⁸ – dont le champ sémantique reviendra (jeu n. 6), renforçant cette image – et compensation par la proposition d'un langage populaire de la part de la reine.

Pour les traducteurs français les difficultés ont été les mêmes : seuls deux sur sept d'entre eux trouvent une solution convenable (il s'agit d'ailleurs de la même), qui re-propose en plus les mêmes catégories de l'original. Avec un adjectif qui peut se lier tant à la tortue comme à la soupe, Henri Parisot paraît le premier à savoir rendre efficacement le jeu original. La perte, inévitable, de l'élément culturel est compensée par une note en bas de page. Rouard reprend la solution de Parisot, en éliminant la note. Les autres traductions, tant en italien comme en français, multiplient les noms possibles de la tortue sans pour autant arriver à des solutions satisfaisantes. Seule différence, la présence/ absence de notes en bas de page. Nous nous confrontons ici à un des écueils traductionnels les plus difficiles à doubler, car au jeu de mots s'ajoute une connotation culturelle spécifique et inconnue, tant en Italie comme en France. La difficulté pour le traducteur augmente évidemment de façon exponentielle : ici la langue et la culture de départ semblent prendre le dessus sur les capacités des traducteurs.

Jeux n. 5-6 : dans une certaine mesure, les français semblent oser quelque chose de plus. Ils paraissent moins assujettis aux normes linguistiques et plus aptes à les forcer là où l'auteur original fait de même. Les traducteurs italiens, par contre, normalisent tous : seulement Busi (« *Questa giovane dama, disse il Grifone, è venuta a ascoltare i tuoi geroglifici, pensa un po'!* ») et Carano (« *Questa giovinetta qui, disse il Grifone, vuole saper un po' la tua storia, vuole.* ») archaïsent le parler du griffon, sans risquer plus (Busi mélange termes archaïques et populaires, à bien regarder, en y rajoutant une nouvelle référence à l'Égypte ancienne) ; parmi les traductions françaises, Papy (« *C'te jeune demoiselle qu'est ici, expliqua le Griffon, elle a rudement envie que t'y racontes ton histoire, pour sûr que oui!* ») et Merle (« *La jeune demoiselle que v'là, dit le Griffon, elle veut que d'connâître ton histoire, ça, y a pas.* ») osent par contre reproduire le parler de l'animal jusqu'à l'agrammaticalité.

Jeu n. 7 : dans ce cas les traducteurs se sont déchaînés. Les solutions, dans les deux langues, sont nombreuses et relèvent de procédés assez différents :

Cagli	- <i>Avevamo per maestra una grossa Sardella che chiamavamo Aringa. [...] perché arringava la scolaresca, sciocchina!</i>	Enchaînement lexical, paronymie ; substitution de personnage
Anonyme	- <i>La chiamavamo tartarug... [...] La chiamavamo tartaruga, perché ci insegnava.</i>	Traduction littérale (effet de nonsense : a-t-il perçu le jeu de mots original ?)
Carano	- <i>La maestra era una vecchia Tartaruga, noi però la chiamavamo Testuggine... [...] E non lo capisci da sola? Testuggine, no?</i>	Normalisation
D'Amico	- <i>Lo chiamavamo testuggine... [...] perché ci dava i libri di testo.</i>	Enchaînement lexical (paronymie) + note en bas de page
Giglio	- <i>La maestra era una vecchia Tartaruga e noi la chiamavamo Testuggine... [...] perché era la maestra.</i>	Traduction littérale (effet de nonsense) + note en bas de page
Schiaffoni	- <i>La maestra era un'anziana Tartaruga che noi chiamavamo abitualmente Testuggine. [...] Era come il suo soprannome, no? – scattò bruscamente la Finta Tartaruga seccata per l'interruzione. – La chiamavamo così perché ci imprimeva le nozioni in testa.</i>	Expansion, suivie d'un enchaînement lexical (paronymie)

Angelini	- <i>L'insegnante era una vecchia Tartaruga... ma noi la chiamavamo sempre Marinaia.. [...] era la nostra marin... aia! »</i>	Enchaînement phonétique (paronymie)
Busi	- <i>...noi però la chiamavamo Testuggine... [...] perché a forza di test ti faceva venire la ruggine, no?</i>	Enchaînement lexical (mot-valise)
Battistutta	- <i>La chiamavamo Testuggine... [...] perché ci riempiva di nozioni la testa.</i>	Enchaînement lexical (paronymie)
Papy	- <i>Nous l'appelions la Tortue Grecque... [...] parce qu'elle savait le grec.</i>	Enchaînement lexical (polysémie)
Parisot	- <i>La maîtresse était une vieille tortue que nous appelions la Tortoise... [...] parce que, tous les mois, elle nous faisait passer sous la toise.</i>	Enchaînement phonétique (paronymie) + note en bas de page
Bay	- <i>Le maître était une vieille Tortue, nous l'appelions la Torture. [...] parce qu'il était notre tortureur...</i>	Enchaînement phonétique (paronymie)
Rouard	- <i>La maîtresse était une vieille tortue que nous appelions la Torturante... [...] parce que, tous les jours elle nous obligeait à réciter nos leçons.</i>	Enchaînement phonétique (paronymie)
Merle	- <i>La maîtresse était une vieille Tortue... nous l'appelions Tortue d'Eau Potable... [...] son enseignement était potable.</i>	Enchaînement lexical (polysémie) + note en bas de page
Rouard	- <i>La maîtresse était une vieille tortue que nous appelions la Torturante... [...] parce qu'elle nous obligeait à réciter nos leçons.</i>	Enchaînement phonétique (paronymie)
Riot	- <i>...une vieille Tortue, nous l'appelions Torture [...] parce qu'elle nous torturait.</i>	Enchaînement phonétique (paronymie)

Quelques simples remarques statistiques démontrent à nouveau la façon différente de se rapporter au jeu de mots des deux groupes. Parmi les italiens, un tiers traduit littéralement, éliminant le jeu de mots ; Cagli adapte, en changeant d'animal – opération risquée s'il en est ; la moitié qui reproduit le jeu, le fait dans une autre catégorie par rapport à l'original. Du côté français, sept traducteurs sur sept traduisent ; de plus, plusieurs d'entre eux le font dans la même catégorie de l'original. Signalons que, comme ailleurs, plusieurs stratégies étaient applicables à l'italien : le lien formel « tartaruga/tortura », par exemple, est assez fort et permettrait de réaliser un mot-valise du type « torturuga » sur lequel travailler ; de même, « potabile » en italien présente la même distinction entre sens propre et figuré qu'en français.

Jeu n. 11 : l'étude de ce jeu nous permettra, métonymiquement, de travailler aussi sur le n. 9, que nous avons laissé de côté, vue son ampleur : les procédés et les solutions sont les mêmes dans les deux cas, et les conclusions qui vont en résulter seront par conséquent généralisables.

Cagli	<i>Mi dicono che insegnasse letteratura gretta e cretina.</i>	Substitution phonétique (paronymie)
Anonyme	<i>Dicevano che insegnasse Catino e Gretto.</i>	Substitution phonétique (paronymie)
Carano	<i>Insegnava Geco e rattino...</i>	Substitution phonétique (paronymie)
D'Amico	<i>Insegnava riso e cruccio, dicevano.</i>	Traduction littérale + note en bas de page
Giglio	<i>Insegnava Greto e Catino.</i>	Substitution phonétique (paronymie) + note en bas de page
Schiaffoni	<i>Insegnava Spreco e Latticino.</i>	Substitution phonétique (paronymie)
Angelini	---	---
Busi	<i>Insegnava Amorgreco e Latinlover, mi si dice.</i>	Substitution phonétique (paronymie)
Battistutta	<i>Insegnava Riso e Dolore, se non sbaglio.</i>	Traduction littérale
Papy	<i>On disait qu'il enseignait le Patin et la Greffe.</i>	Substitution phonétique (paronymie)
Parisot	<i>...il enseignait, disait-on, le Patin et le Break.</i>	Substitution phonétique (paronymie) + note en bas de page
Bay	<i>Il enseignait le rire et le chagrin, disait-on.</i>	Traduction littérale
Rouard	<i>Il enseignait, disait-on, le trac, le truc et le troc.</i>	Enchaînement lexical (paronymie)
Merle	<i>Il enseignait le Gratin et le Trek, à ce qu'on disait.</i>	Substitution phonétique (paronymie) + note en bas de page
Rouard	---	---
Riot	<i>Il faisait Crêpe et Lapin.</i>	Substitution phonétique (paronymie)

Nous avons d'un côté les traducteurs qui décident de rendre le jeu littéralement : D'Amico, avec une note explicative en bas de page, et Battistutta et Bay, qui ne signalent pas le jeu de mots original. Il y a, aussi, la traduction pour enfants de Rouard qui, comme dans d'autres cas, oblitère toute une partie de l'original, et celle d'Angelini, qui modifie le morceau concerné en reprenant un jeu paronymique utilisé par les écoliers pour se rappeler les noms des trois dramaturges grecs Eschyle, Sophocle et Euripide. Dans les autres traductions, soit approximativement les deux tiers du total, le jeu de mots est restitué. Ce cas est intéressant pour deux raisons : la première est la subjectivité qui émerge des différents projets traductionnels, qui cette fois prime sur la langue (étant donné que les différentes stratégies de traduction sont équitablement partagées dans les deux langues) ; la deuxième est la réduction opérée par la totalité des traducteurs, limités en cela par les deux langues vers lesquelles ils traduisent. L'opposition rire/ douleur n'a pas pu être conservée par aucun des traducteurs, qui se sont limités à reproduire le procédé mécanique de formation du jeu (variation paronymique à partir de « latin » et « grec ») laissant de côté l'aspect d'opposition sémantique : dans ce cas, une contrainte très forte, formelle et signifiante à la fois, choque contre les structures des langues vers lesquelles on traduit.

Dans les derniers jeux que nous allons décrire (les n. 10 et 12), ce problème se répète pour l'italien, alors que le français présente une coïncidence formelle qui permet de garder l'aspect ludique sans faire d'effort. Dans le premier cas il est suffisant de transcoder l'expression originale pour garder le jeu de mots, la traduction de « *old crab* » par « vieux crabe » gardant les mêmes connotations que l'original ; dans le deuxième, c'est l'homophonie « cours-court » qui est exploitée par la totalité des traducteurs (un exemple : « *On appelle ça des cours parce qu'ils sont de jour en jour plus courts* », Bay). En effet, elle permet de garder le jeu de mots – qui se renforce, même, une homophonie étant plus surprenante qu'une paronymie – par le maintien de l'idée de leçon et de celle d'amointrissement

progressif. La situation italienne est bien différente, et il est, de plus, possible de remarquer une différence de traitement dans les deux cas. Le premier jeu n'est que très rarement rendu en italien : seuls Carano (« *il nostro professore era uno di quei vecchi Gronghi Rosa, era.* », le *Gronchi Rosa* étant un timbre-poste très connu et prisé par les collectionneurs italiens, et le *grongo*, pour sa part, un congre) et Busi (« *...il maestro era un vecchio granchio con la barba* », qui joue sur la polysémie de *barba* – barbe et ennui) essayent une traduction communicative ; dans l'autre, tout le monde trouve une solution – jouant par exemple sur les paronymies « *lezione-lesione* », « *scolare-scalare* », « *istruzione-distruzione* »⁹ – à l'exception de D'Amico (qui ne la cherche pas, d'ailleurs, son projet étant tout à fait différent).

Deux réflexions à ce propos. La première concerne l'importance relativement différente du jeu de mots dans les deux cas : l'ancrage du premier jeu dans le texte carrollien était très fort. Rien n'est plus normal, en effet, qu'un poisson ou un crustacé dans une école sous-marine : reproduire le jeu signifiait maintenir l'acariâtreté du personnage par une métaphore animale qui puisse avoir sa place sous la mer, ce qui est impossible en italien, étant donné que le seul animal qui pourrait se prêter au jeu est l'ours. La nécessité de maintenir la référence à l'animal a primé, dans les traductions italiennes, sur l'aspect ludique. Pour ce qui est du deuxième jeu, les *lessons* carrolliennes prétendaient seulement la création d'une étymologie aberrante, ce qui a permis aux traducteurs de travailler avec plus de liberté ; il est ainsi possible d'expliquer les différents traitements que les deux jeux subissent. Deuxième considération : la coïncidence fortuite de l'anglais et du français s'est révélée une arme à double tranchant. Elle a permis la reproduction du jeu n. 10, où les italiens ont échoué, mais elle a aplati les résultats dans le n. 12, là où les italiens ont créé de différentes traductions – chacun, ou presque, proposant une solution différente – en contribuant ainsi à révéler des rapports nouveaux entre les mots, des rapports qui (certes dans une moindre mesure) enrichissent la langue italienne.

Tableau 2 : Jeux de mots d’Alice (ch. IX) et leurs traductions

	Première partie						Deuxième partie					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Carroll	E 1, Par.	E 2, Pol.	E 2, HoP.	E 2, PPL	Agr.	Agr.	E 1, Par.	E 2, PPL	S 1, Par.	S 2, Pol.	S 1, Par.	E 1, Par.
Cagli 1908		E 2, Pol.	E 2, HoN.	EI			E 2, Par.		S 1, Par.		S 1, Par.	
Anonimo 1913		NS	E 1, Par.				NS	NS	-/S 1, Par.		S 1, Par.	E 1, Par.
Carano 1967		NS	B 2	I 2 Néo.		Arc.		E 2, PPL	S 1, Par.	S 1, Par.	S 1, Par.	E 2, HoP. Syn.
D’Amico 1971	*	E 2, Pol.		*			* E 2, Par.	* E 2, PPL	*	*	*	*
Giglio 1978	*	E 2, Pol.	*	*			* NS	* NS	*S 1, Par.	*	*S 1, Par.	* E 1, Par.
Schiaffoni 1988		E 2, Pol.					E 2, Par.	NS	S 1, Par.		S 1, Par.	E 2, Par.
Angelini 1992	*	E 2, Pol.	*	Néo.			E 1, Par.	E 2, PPL	S 1, Par.		E 2, Par.	S 1, Par. Néo.
Busi 1993	S 2	E 2, Pol.	E 1, HoP.	E 2 Pop.	Pop.	Pop. Arc.	E 2, MV	E 2, PPL	S 1, Par.	NS, E 2, Pol.	S 1, Par.	E 2, HoP.
Battistutta 1998		E 2, Pol.	E 1, Par.				E 2, Par.	NS				E 2, HoP.
Papy 1961		E 2, Pol.	E 2, HoN.	*	Agr.	Agr.	E 2, Pol.	NS	S 1, Par.	S 2, Pol.	S 1, Par.	E 2, HoP.
Parisot 1968	* All.	E 2, Pol.	E 2, HoN.	* E 2, PPL			* E 1, Par.	E 2, PPL	*S 1, Par. ; I 1	*S 2, Pol.	* S 1, Par.	* E 2, HoP.
Bay 1980	All.	E 2, Pol.	E 1				E 1, Par.	E 2, PPL		S 2, Pol.		E 2, HoP.
Rouard 1984	All.	E 2, Pol.	E 2, Par.	E 2, PPL			E 1, Par.	E 2, PPL	S 1, Par.	S 2, Pol.	E 2, Par.	E 2, HoP.
Merle 1990	* All.	*E 2, Pol.	*	*	* Agr.	* Agr.	*E 2, Pol.	*E 2, PPL	* - / S 1,Par.	S 2, Pol.	*S 1, Par.	* E 2, HoP.
Rouard 1992		E 2, Pol.		E 2, PPL			E 1, Par.	E 2, PPL				E 2, HoP.
Riot 2000	S 2, All.	E 2, Pol.	E 2, HoN.				E 1, Par.	E 2, PPL	S 1, Par.	S 2, Pol.	S 1, Par.	E 2, HoP.

Légende : E = Enchaînement ; S = Substitution ; I = Inclusion. 1 = niveau phonétique ; 2 = niveau lexical. Agr = Agrammaticalité ; All. = Allitération ; Arc = Archaïsme ; EI = Explication interne ; HoN = Homonymie ; HoP = Homophonie ; MV = Mot-valise ; Néo = Néologisme ; NS = Nonsense ; Par = Paronymie ; Pol = Polysémie ; Pop = Langage Populaire ; PPL = Prise au pied de la lettre ; Syn = Synonymie ; * note en bas de page. [case gris clair] Trad. littérale + compensation (nous avons décidé de considérer comme compensation aussi les cas de traduction littérale génératrice de nonsense) ; [case gris foncé] Normalisation, trad. littérale ; [case noire] Morceau inexistant (si la case présente quand même une notation, il s’agit d’une compensation).

Quelles conclusions ?

Jusqu'ici, nous avons présenté les stratégies qui ont permis à quelques traducteurs d'*Alice* de faire face au problème posé par la traduction des jeux de mots. Nous allons maintenant essayer de tirer quelques conclusions des données recueillies. Dans l'introduction, nous avons posé deux questions : dans le processus de traduction des jeux de mots, est-ce la structure de la langue-cible ou bien le texte-source qui prime ? Et quelles sont les différences visibles entre les façons de jouer (les *ethos ludolinguistiques*) italienne et française ?

La réponse à la première question n'est pas univoque : les influences opposées de la langue d'arrivée ou du jeu de mots original priment toutes les deux, mais en des moments différents. Si nous acceptons la division du texte en deux parties, nous verrons que dans la première – où l'aspect ludique n'est pas, quantitativement, prépondérant – plusieurs traducteurs (français et italiens) neutralisent le jeu de mots original (la langue d'arrivée semble ainsi prendre le dessus sur le texte) ; les traductions de la deuxième moitié du chapitre (où le rôle des jeux de mots apparaît par contre capital) sont caractérisées par une plus grande attention à une traduction ludique des jeux de l'original. Il est donc possible d'affirmer que, là où le jeu de mots est *vraiment* important, c'est l'élément ludique, même en traduction, qui vient le premier ; où ceci n'est qu'un des éléments à tenir en considération, la tendance à « passer au-delà » paraît plus forte. Une réponse à la deuxième question semble plus simple : d'après le tableau récapitulatif ci-dessus, il apparaît que, d'un point de vue statistique, les traducteurs francophones savent jouer plus que les italiens (qui ne rendent que 47% des jeux de mots, face à 71% de leurs collègues : une différence sensible même pour un corpus si limité). De ce même tableau, émerge aussi une différence immédiate au niveau des notes en bas de page (représentées par des astérisques) : les italiens les utilisent principalement pour rendre compte d'une faillite – il s'agit généralement de notes où l'on explique la présence d'un jeu de mots sans en tenter une traduction – alors qu'en français une réécriture est

proposée la plupart des fois, même dans une traduction à tendance « philologique » comme celle d'Henri Parisot. Même à partir d'un corpus limité comme le nôtre, les données ne laissent pas beaucoup de place au doute : tout paraît confirmer des données intuitives, qui sont en même temps linguistiques et culturelles. Le français est plus riche en homophones et paronymes, mais ce n'est pas tout : l'habitude au jeu linguistique y est beaucoup plus développée par rapport à la situation italienne¹⁰. Ce que nous venons d'affirmer est toutefois désavoué par une exception importante, qui nous oblige à reconsidérer complètement la question : la seule traduction qui essaie une reproduction de la totalité des jeux de mots carrolliens n'est pas française mais italienne, et c'est celle d'Aldo Busi¹¹.

Il est donc possible de conclure que, même si d'importantes différences formelles existent entre les deux langues (et s'il est indéniable que le français, étant donnée la plus haute quantité d'homophones ou de paronymes, se prête mieux que l'italien aux jeux qui se basent sur ces phénomènes), ce qui compte le plus n'est pas la structure de la langue vers laquelle on traduit, mais la capacité (et la volonté) de risquer du traducteur. Les traducteurs français semblent posséder un ethos moins conservatif, et paraissent prêts à mettre en discussion leur langue non seulement par l'utilisation, somme toute licite, des jeux de mots, mais aussi par l'attaque directe aux ressorts de leur langue : un témoignage de cette liberté plus poussée pourrait être représenté, outre que par les différents pourcentages que nous venons de voir, par la décision (Papy et Merle) de traduire les jeux 5 et 6, qui sont basés sur des fautes manifestes ; aucun traducteur italien n'a osé faire de même.

Nous voudrions terminer cet exposé par une réflexion plus spécialement traductologique : chaque langue offre à la création/ reproduction des jeux de mots des possibilités et des champs d'action spécifiques. Il est possible de considérer ces espaces, ces interstices linguistiques, comme une limite ; on peut toutefois aussi les considérer comme une exhortation, adressée aux écrivains et aux traducteurs, à devenir plus attentifs et plus créatifs

et à exploiter au maximum les possibilités que la langue offre. En ce sens, il s'avère parfois utile de dépasser les frontières de sa propre langue, pour aller cueillir des solutions possibles même dans les traductions étrangères. Certaines solutions adoptées par les traducteurs français pourraient facilement être reprises en italien, en contribuant à développer d'une façon plus complète l'image d'*Alice* – mais le discours peut être envisagé pour n'importe quel texte – en italien – mais le discours peut être envisagé pour n'importe quelle langue.

BIBLIOGRAPHIE :

- ATTARDO, Salvatore, *Linguistic Theories of Humor*, Berlin-New York, Mouton de Gruyter, 1994.
CARROLL, Lewis, *The Annotated Alice*, London, Penguin, 1970. Edited by Martin Gardner.
CHIARO, Delia, *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*, London-New York, Routledge, 1992.
GUIRAUD, Pierre, *Les Jeux de mots*, Paris, PUF, 1976.
LADMIRAL, Jean-René, « Sourciers et ciblistes », *Revue d'Esthétique*, n. 12, 1986, pp. 33-42.
YAGUELLO, Marina, *Alice au Pays du langage*, Paris, Seuil, 1981.

TRADUCTIONS D'ALICE (Français) :

- BAY, André, *Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Livre de Poche, 1980.
MERLE, Magali, *Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Livre de Poche, 1990.
PARISOT, Henri, *Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Flammarion, 1968.
PAPY, Jacques, *Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Gallimard, 1961.
RIOT, Elen, *Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles*, Paris, E.J.L., 2000.
ROUARD, Philippe, *Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Hachette, 1984.
ROUARD, Philippe, *Alice au Pays des Merveilles*, Paris, Hachette Jeunesse, 1992.

TRADUCTIONS D'ALICE (Italien) :

- ANGELINI, Lucio, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Trieste, E.Elle, 1992.
ANONYME, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Milano, Istituto Editoriale Italiano, 1913.
BATTISTUTTA, Luigina, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Verona, Edizioni Nord-Sud, 1998.
BUSI, Aldo, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Milano, Feltrinelli, 1993.
CAGLI, Emma, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Pordenone, Studio Tesi, 1998 (réimpression anastatique de l'édition de 1908).
CARANO, Ranieri, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Torino, Einaudi, 1967.
D'AMICO, Masolino, *Alice*, Milano, Longanesi, 1971.
GIGLIO, Tommaso, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Milano, Rizzoli, 1978.
SCHIAFFONI, Alessandra, *Le avventure di Alice*, Milano, Accademia, 1988.

¹ Marina YAGUELLO, *Alice au Pays du langage*, Paris, Seuil, 1981, p. 150.

² Lewis CARROLL, *The Annotated Alice. Edited by Martin Gardner*, London, Penguin, 1970, pp. 119-130.

³ Cf. Jean-René LADMIRAL, « Sourciers et ciblistes », *Revue d'Esthétique*, n. 12, 1986, pp. 33-42.

⁴ Cf. Pierre GUIRAUD, *Les Jeux de mots*, Paris, PUF, 1976.

⁵ En ce sens, il a été souligné plusieurs fois (cf., par exemple, Salvatore ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, 1994, ou Delia CHIARO, *The Language of Jokes*, 1992) que le jeu de mots constitue une violation volontaire, souvent préméditée, des quatre maximes de Grice.

⁶ Pierre GUIRAUD, *Les Jeux de mots*, Paris, PUF, 1976, p. 9.

⁷ Les lecteurs intéressés trouveront ici une courte description des traductions choisies, dont les références complètes se trouvent en bibliographie. Les traductions italiennes, énumérées par ordre chronologique, précèdent les françaises.

Cagli (1908) : Première traduction d'*Alice* en italien. Aucune note en bas de page. Le volume est destiné principalement à un public jeune. Il est souvent difficile d'évaluer avec exactitude la traduction des jeux de mots, puisque le texte s'éloigne, parfois de façon considérable, du texte de départ. **Anonyme (1913)** : Le texte fut publié dans la collection « *La Biblioteca dei Ragazzi* ». Le nom même de la collection permet de situer la publication parmi les livres pour la jeunesse. Le jeu est très souvent oblitéré. Aucune note en bas de page. Seul progrès par rapport à la première traduction, le respect du texte de départ, par rapport auquel les variations ne sont pas significatives. **Carano, 1967** : Un grand format et une grande importance donnée aux illustrations. Pas de notes en bas de page. Le projet d'édition, expliqué dans le dos du volume (« actualiser » *Alice* en la déplaçant, par les images, dans un univers contemporain) paraît viser un public mélangé – des lecteurs jeunes ou adultes, unis par le désir de lire un texte « frais ». Traduction pour la plupart cibliste (cf. LADMIRAL 1986) des jeux de mots. **D'Amico, 1971** : c'est peut-être le texte de référence en Italie. Il reprend, jusque dans la mise en page, l'*Annotated Alice* de Martin Gardner. Une grande attention est consacrée à la reproduction (même graphique) de l'original et à l'exactitude philologique, témoignée par les nombreuses notes en bas de page. La traduction des jeux est souvent littérale, les notes expliquant le jeu original. C'est le prototype de la traduction pour adultes. **Giglio, 1978** : Version avec texte anglais en regard. Ce fait, uni à la présence de nombreuses notes – surtout à caractère psychanalytique – permet d'imaginer que le public visé est adulte. La stratégie de traduction n'est pas univoque : la littéralité se mêle à la recreation du jeu. **Schiaffoni, 1988** : Cette version ne présente ni des notes, ni des illustrations. La traduction des jeux de mots est généralement cibliste et s'éloigne parfois considérablement du texte anglais. Le texte semble s'adresser à un public composé de jeunes et d'adultes à la recherche d'une simple distraction. **Angelini, 1992** : Edition destinée à un public jeune. La traduction paraît dans une collection de livres pour la jeunesse à but didactique (le témoignent les nombreux exercices qui se trouvent en fin de volume). La présence d'un nombre réduit de notes en bas de page permet au traducteur de renoncer à rendre certains jeux de l'original. **Busi, 1993** : Texte en regard, traduction d'auteur (le dos consacre plus de place à la biographie du traducteur qu'à celle de Carroll). Pas de notes. La présence du texte anglais affranchit le traducteur de la nécessité de fidélité absolue au texte de départ. Le travail de Busi est toutefois assez consciencieux, et les écarts par rapport à l'original témoignent de la recherche d'une reproduction du jeu de mots. Le lecteur qui achète cette traduction veut quand même, en général, lire du Busi plutôt que du Carroll. **Battistutta, 1998** : Pas de notes en bas de page ; une grande attention est consacrée à l'illustration. Le public visé est, encore une fois, jeune. La stratégie traductionnelle des jeux de mots est généralement cibliste. Seule, incompressible exception : la traduction littérale des matières de l'école sous-marine, qui, n'étant pas supportée par une note ou par quelque autre intervention de la part de la traductrice, perd toute raison d'être. **Papy, 1961** : L'édition est conçue pour un jeune public (elle fait partie de la collection *Folio Junior*) qui veut – ou doit – recevoir quelques informations supplémentaires sur le livre et sur son auteur. Plusieurs pages sont consacrées à des exercices ou à des approfondissements. La traduction présente quelques notes, qui vont de l'éclaircissement de certains jeux de mots à l'explication de certaines habitudes anglo-saxonnes qui pourraient ne pas être connues par les lecteurs. **Parisot, 1968** : C'est la traduction française de référence. Le traducteur a consacré à *Alice* et à son créateur de nombreuses études. Notre édition (parue dans la collection *GF Flammarion, Etonnants Classiques*) est pensée pour un public jeune, comme le démontrent les exercices et l'analyse qui terminent le texte. Elle reprend toutefois intégralement les nombreux commentaires et les notes de Parisot. Ces notes sont tant de type linguistique – elles signalent alors les jeux de mots de l'original – comme de type bio-historique. Même avec un paratexte tant développé, la traduction des jeux de mots est en général cibliste. **Bay, 1980** : Le texte a été publié dans la collection *Livre de poche*. Il s'agit d'une édition grand public, qui ne présente aucune note en bas de page. Les illustrations sont peu nombreuses (trois dans tout le chapitre). Le jeu de mots est généralement traduit de façon cibliste, avec l'exception, assez significative, des matières des cours sous-marins. **Rouard, 1984** : C'est la première de deux traductions de Rouard que nous avons analysées. Le texte a été publié par Hachette, dans la collection *Grandes Œuvres*. Le public visé est assez varié. Aucune note en bas de page n'est présente, le volume reproduit les illustrations originales de Tenniel et le jeu de mots est traduit en général de façon cibliste. **Merle, 1990** : La traduction sort pour le *Livre de Poche* en édition bilingue. Elle paraît

s'adresser à un public assez vaste, avec une certaine connaissance de l'anglais – non suffisante, toutefois, pour lui permettre de lire le texte sans l'aide de la traduction et des nombreuses notes, qui ont pour fonction d'éclaircir le texte où celui-ci présente des difficultés linguistiques particulières. La traduction des jeux de mots est peu cohérente : des traductions ciblistes s'alternent à d'autres plus littérales. Les notes en bas de page permettent toutefois de justifier ce choix. **Rouard, 1992** : Le texte est une adaptation pour enfants, beaucoup plus courte du texte original. L'attitude du traducteur ne semble pas changer de façon considérable par rapport à sa traduction « grand public » : des parties du texte sont éliminées, indépendamment de la présence/ absence éventuelle de jeux de mots. Ces derniers, contrairement à ce qu'on pourrait espérer, ne sont pas toujours reproduits. Aucune note en bas de page n'est présente. **Riot, 2000** : Le texte, une édition économique, est destiné à un public adulte. Il présente les illustrations originelles de John Tenniel et est réduit à l'essentiel : pas de notes en bas de page, pas de biographie de l'auteur, pas d'introduction. La traduction est en général cibliste, comme l'on s'attend.

⁸ La locution, au-delà du sens propre (d'Egypte, égyptien) présente un sens figuré. Il s'agit d'une collocation assez savante et vieillie qui, dans la formule « ma che X d'Egitto », (mais quel X d'Egypte), sert à rabaisser l'importance d'une affirmation précédente de l'interlocuteur.

⁹ Littéralement : « leçon/lésion » (Anonyme), « écolières/dégressif » (Schiaffoni), « instruction/destruction » (Busi).

¹⁰ Deux faits qui sont plus que probablement liés. A une plus grande possibilité de jeu correspondrait une plus grande envie – et une plus grande capacité – de jouer de la part des parlants.

¹¹ Il faut dire que Busi est un écrivain reconnu, ce qui lui permet des libertés que d'autres traducteurs n'oseraient pas toujours prendre. Certains procédés, que nous avons classifiés comme compensatoires (utilisation de termes populaires ou vulgaires, par exemple), relèvent peut-être plus de l'écrivain que du traducteur.