

TRADUIRE LES NOMS PROPRES LUDIQUES. QUELLE(S) LIBERTÉ(S) POUR LE TRADUCTEUR ?

Daniela HĂISAN

Université « Ștefan cel Mare » de Suceava, Roumanie
danielahaisan@litere.usv.ro

Résumé : L'article analyse les défis que l'onomastique littéraire à connotation culturelle pose au traducteur de littérature de jeunesse, ainsi que la manière dont ces défis peuvent être gérés en traduction. L'étude porte sur le premier tome de la série *Goth Girl* de Chris Riddell (à savoir, *Goth Girl and the Ghost of a Mouse*, paru en 2013) et sur un corpus trilingue de traductions de ce texte: vers le français (2014), l'espagnol (2014), et le roumain (2017). Le réseau onomastique assez complexe créé par Riddell repose sur le jeu : jeu de mots (qui exploite le symbolisme phonique de certains noms propres – qu'ils soient réels ou inventés), jeu intertextuel (qui évoque des textes, des personnages et des lieux classiques) et jeu avec le lecteur (les calembours et les allusions visant un lectorat adulte plutôt qu'un lectorat jeune).

Mots-clefs : littérature de jeunesse, double destinataire, onomastique, jeu de mots, intertextualité, traduction, paratexte.

Abstract: The article examines the challenges that culturally connoted literary onomastics poses for translators of children's literature and the ways in which these challenges can be addressed in translation. The study focuses on the first volume of Chris Riddell's *Goth Girl* series (namely *Goth Girl and the Ghost of a Mouse* (2013)) and on a trilingual corpus of translations of this text into French (2014), Spanish (2014), and Romanian (2017). The fairly complex onomastic network created by Riddell is based on play: wordplay (which relies on the sound symbolism of certain proper names, whether real or invented), intertextual play (which evokes classical texts, characters, and places), and play with the reader (puns and allusions being aimed at an adult readership rather than a young one).

Keywords: children's literature, dual address, onomastics, wordplay, intertextuality, translation, paratext.

Introduction

Roland Barthes avançait déjà depuis les années 1960 l'idée que « [t]out texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues. » (Barthes, 1968 : 53) Chris Riddell (illustrateur, auteur et caricaturiste politique britannique) semble avoir voulu glorifier cette vision sur la textualité (à tout prix et une fois pour toutes) lorsqu'il a proposé sa série *Goth Girl*, une série tellement saturée d'allusions qu'il devient souvent difficile de faire la distinction entre texte et intertexte. Le fait que les cinq volumes en question (i.e. *Goth Girl and the Ghost of a Mouse* (2013), *Goth Girl and*

the Fete Worse than Death (2014), *Goth Girl and the Wuthering Fright* (2015), *Goth Girl and the Pirate Queen* (2015 World Book Day edition), *Goth Girl and the Sinister Symphony* (2017)) visent un destinataire explicitement mentionné sur la quatrième de couverture (« 9+ » : enfants de neuf ans et plus) ne fait que compliquer la mission des traducteurs, qui se retrouvent face à un texte débordant de créativité linguistique et incroyablement riche en références culturelles (par-dessus tout britanniques) qu'ils doivent, en outre, rendre accessible, divertissant (et, si possible, éducatif) pour un lectorat assez jeune.

Néanmoins, cette série a connu un tel succès qu'elle a été traduite presque instantanément dans la plupart des pays européens. Dans cet article, on s'appuie sur trois versions en langues romanes (à savoir, le français, l'espagnol et le roumain) du premier volume (*Goth Girl and the Ghost of a Mouse*). Notre intérêt, dans ce cas-ci, est d'observer les stratégies traductives (textuelles aussi bien que paratextuelles) employées par des traducteurs qui proviennent de milieux linguistiques et culturels assez différents. La vision que nous allons adopter dans l'analyse comparative puise notamment dans la recherche de Delabastista (1993), Leppihalme (1993) et Bertills (2003). La rétrotraduction (de l'anglais, de l'espagnol et du roumain vers le français) écrite entre crochets est toujours la nôtre.

Corpus, concepts, choix de méthode

La série *Goth Girl* propose aux jeunes lecteurs une histoire simple et sophistiquée à la fois (simple du point de vue narratologique : il y a une seule et même structure narrative linéaire qui est réitérée, d'un volume à l'autre, avec de légères variations ; sophistiquée du point de vue stylistique : l'expression et le registre sont censés transmettre une conscience de soi et une autodérision à l'extrême).

Ada Goth, la protagoniste, est la fille de douze ans de Lord Goth, orpheline de mère, qui vit dans un château gothique (Ghastly-Gorm Hall) avec un troupeau de domestiques (et plusieurs gouvernantes successives) dans une époque supposément gothique. Dans le premier volume de la série (qui nous intéresse ici), elle se lie d'amitié avec le fantôme d'une souris qui s'appelle Ishmael (un clin d'œil à l'histoire de Moby Dick), mais le côté gothique n'est généralement qu'un prétexte pour le jeu intergénérique (le faux-gothique offrant un milieu idéal pour jongler avec des conventions, formes et tropes littéraires des plus divers). Le recyclage constant et incessant de figures mythologiques, historiques, gothiques, tout comme de la culture pop britannique contemporaine, conduit à la démystification de deux mythes prééminents sur la littérature de jeunesse (i.e. qu'elle s'adresse exclusivement aux enfants et qu'elle est obligatoirement facile tant au niveau du style que de la langue). Par contre, les textes de Riddell montrent de façon très convaincante que « la véritable littérature pour enfants est celle qui [...] parle aux enfants et aux adultes en même temps, qui a une épaisseur de sens qui se découvre plus ou moins, selon le degré de pénétration de ceux qui la lisent. » (Constantinescu, 2009 : 163).

Le corpus de travail proprement dit est constitué des noms propres descriptifs (anthroponymiques) des versions française, espagnole et roumaine du premier volume de *Goth Girl*, à savoir :

- *Lili Goth et la souris fantôme* (2014, Éditions Milan, Toulouse, traduit de l'anglais par Amélie Sarn)
- *Ada Goth y el fantasma des ratón* (2014, Grupo editorial Luis Vives, traduit par Elena Gallo Krahe et Pepa Arbelo)
- *Domnișoara Goth și fantoma șoricelului* (2017, Corint Junior, traduit de l'anglais par Mihaela Doagă).

Pour les besoins de cette recherche, ainsi que pour des raisons d'espace, on a réduit la liste exhaustive des noms à une série de dix, qui illustre le mieux la typologie structurale et stylistique des jeux de mots employés par Chris Riddell.

Du point de vue philosophique, le mécanisme le plus prolifique sur lequel repose la ludicité de l'onomastique riddellienne est la substitution (phonétique, lexicale, grammaticale, mais surtout sémantique, avec un astucieux jeu entre le littéral et le figuré). L'effet humoristique provient des échanges soit sur l'axe paradigmatique (*in praesentia*), soit sur l'axe syntagmatique (*in absentia*) (voir Guiraud, 1976). Les noms inventés par Riddell sont souvent euphoniques (e.g. *The Harrow Harrumph; The Dear Deer Park; The Lake of Extremely Coy Carp* etc.) et toujours allusifs. La série est remplie de noms tels :

- *Anne Bowl-In* (qui exploite la liaison homophonique avec le nom de la deuxième épouse de Henri VIII, Anne Boleyn)
- *Mary Huckleberry* (qui récupère la rime du nom du critique culinaire Mary Berry, tout en faisant passer le nom du personnage de Mark Twain, Huckleberry Finn)
- *Elisabeth Bonnet* (qui fait référence à Elisabeth Bennet du roman *Pride and Prejudice*, tout comme à la mode de l'époque victorienne)
- *Countess Pippi Shortstocking* (allusion à Pippi Longstocking) – qui repose sur la substitution antonymique pour créer l'effet comique désiré.

Heidi Aschenberg (1991) établit une distinction nette entre le jeu au niveau de la forme phonétique et le jeu portant sur le contenu mais dans le cas de l'onomastique littéraire riddellienne, les deux types de jeu se confondent parfois.

Les intertextes de Riddell sont, dans la plupart des cas, des hommages (plutôt que des critiques) à tel ou tel personnage ou à telle ou telle figure historique; leur but est avant tout d'amuser le lecteur (pourvu que celui-ci comprenne les allusions), est c'est précisément ce trait distinctif des textes riddelliens qui leur assure la longévité littéraire. Selon Vivi Edström,

La « double vie » du texte se réalise dans le jeu sur le langage. Les plaisanteries, les jeux de mots et les parodies naissent du conventionnel tout en créant, à la fois, des significations nouvelles et étrangères. En prenant part à ce type de « comédie carrollienne », le lecteur devient extrêmement conscient des moyens formels. (Edström, 1992 : 22, *c'est nous qui traduisons*)

Ce type de littérature de jeunesse se situe, donc, à la croisée de plusieurs défis dont le traducteur doit tenir compte : les noms propres en traduction, les jeux de mots en traduction, le côté fortement intertextuel, et le problème (plus profond que jamais, dans ce cas-ci) du double destinataire, car les multiples allusions présentes dans le texte

renvoient aux questions telles : « Combien et comment transmettre ces allusions pour qu'un jeune lectorat les comprenne ? », d'une part, et d'autre part, « Qui est le véritable lectorat de ces livres ? ».

Si la dénomination (surtout celle littéraire) peut être considérée comme un type de création artistique (voir Zilliacus, 1997 : 20), la traduction des noms propres mériterait d'être encadrée dans la même catégorie (voir Bertills, 2003: 8), d'autant plus s'il s'agit de noms à charge sémantique¹ ou bien de noms conventionnels modifiés² (comme c'est le cas de l'onomasticon imaginé par Chris Riddell). Les noms propres littéraires peuvent remplir toute une variété de fonctions (pour Fornalczyk (2012) : fonction de localisation, fonction sociologique, sémantique, et poétique ; selon Van Coillie (2006/2014) : fonction informative, formative, émotionnelle, créative, fonction de distraction, et esthétique). Les chercheurs qui se sont occupés de la question des noms propres en traduction (de façon systématique ou bien accessoire) ont souvent souligné sa gradabilité, les noms propres étant toujours plus ou moins traduisibles. Ainsi, si Michel Ballard recommande le report comme stratégie de base (« Tous les noms propres, quelque imprononçables qu'ils soient, doivent être rigidelement respectés. » (2001 : 11)), sans toutefois exclure la traduction, d'autres chercheurs proposent :

- copie directe (ou report, chez Ballard), transcription, substitution, traduction (Hermans, 1988)
- substitution, adaptation, omission (Nord, 2003)
- non-traduction ou reproduction ou copie (ou report, chez Ballard), non-traduction avec explication supplémentaire, remplacement du nom propre par un nom commun, adaptation phonétique ou morphologique, remplacement par un équivalent dans la langue-cible (exonyme), remplacement par un nom plus connu de la culture source ou un nom international, remplacement par un autre nom de la langue-cible (substitution), traduction (des noms ayant une connotation particulière), remplacement par un nom ayant une connotation différente ou supplémentaire, suppression (Van Coillie, 2006)
- suppression³, conservation directe⁴ (ou report, chez Ballard), traduction, adaptation, explication, remplacement, ajout (B. J. Epstein, 2010).

Dans notre analyse, nous allons employer une classification « sur mesure » (i.e. un version plus souple des taxonomies proposées ci-dessus, adaptée au corpus en question) :

1) non-traduction	1a) non-traduction
	1b) non-traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
2) substitution par un autre nom de la langue-cible ou par un exonyme ou par un autre effet	
3) traduction	3a) traduction

¹ On emploie ici la terminologie imposé par Theo Hermans (1985) : « semantically loaded names ».

² Dans les termes d'Yvonne Bertills (2003) : « modified conventional names ».

³ En original : « deletion ».

⁴ En original : « direct retention ».

	3b) traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
4) omission	
5) traduction + ajout	

Tableau 1. La traduction des noms propres

Pour ce qui est de la traduction des jeux de mots (que certains noms propres du corpus contiennent), nous nous appuyons sur l'approche de Dirk Delabastista concernant les stratégies de traduction des jeux de mots (1993) afin d'organiser les techniques employées par les quatre traductrices dans la transposition de l'onomastique littéraire de la série *Goth Girl* en français, espagnol et roumain. Pour résumer, les stratégies de Delabastista (présentées dans un ordre différent) et la version personnalisée qu'on propose (par souci de cohérence avec la classification personnalisée proposée plus haut) sont les suivantes :

Delabastista (1994)	Adaptation de l'approche de Delabastista
▪ <i>copie directe</i> : le jeu de mots du texte-source est reproduit tel quel, sans explication	1a) non-traduction
▪ <i>technique éditoriale</i> : notes de bas de page, notes finales, introduction, épilogue, parenthèses dans le texte, signées par le traducteur	1b) non-traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
▪ <i>jeu de mots</i> → <i>pseudo-jeu de mots</i> : l'effet du jeu de mots original est recréé par d'autres procédés rhétoriques	2) substitution (jeu différent)
▪ <i>jeu de mots</i> → <i>jeu de mots</i> : le jeu de mots du texte-source est transféré dans un jeu de mots du texte-cible, qui peut ou non posséder exactement les mêmes propriétés que le jeu de mots original	3a) traduction (jeu similaire)
▪ <i>technique éditoriale</i> : notes de bas de page, notes finales, introduction, épilogue, parenthèses dans le texte, signées par le traducteur ⁵	3b) traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
▪ <i>transfert</i> : un mot ou une expression du texte-cible est utilisé ou créé comme calque sémantique du mot du texte-source	3c) traduction (calque)
▪ <i>jeu de mots</i> → <i>non-jeu de mots</i> : le jeu de mots du texte-source est rendu par un mot ou une expression du texte-cible qui ne joue pas sur les mots, mais conserve un ou plusieurs sens du jeu de mots original	3d) traduction (omission du jeu)
▪ <i>traduction nulle</i> : le jeu de mots original est complètement omis	4) omission
▪ <i>ajout : non-jeu de mots</i> → <i>jeu de mots</i> : le texte-cible contient un jeu de mots qui n'existe pas dans le texte-source	5a) ajout (jeu de mots créé de non-jeu)
▪ <i>ajout : zéro</i> → <i>jeu de mots</i> : le texte-cible contient un jeu de mots entièrement ajouté, inexistant dans le texte-source	5b) ajout (jeu de mots entièrement ajouté)

Tableau 2. La traduction des jeux de mots

⁵ On reprend cette technique pour faire place, dans notre classification personnalisée, à deux types différents de traitement du nom propre en traduction, à savoir non-traduction + glose, respectivement traduction + glose, selon le cas.

Quant au côté intertextuel du texte riddellien, il ne concerne pas (évidemment) des textes entiers, sinon des unités plus petites. Comme le note très bien Yvonne Bertills (2003 : 64), à un niveau micro, les connotations des noms propres fonctionnent également comme des éléments intertextuels et, à une échelle plus large, les schémas de formation et d'usage des noms doivent être envisagés de manière similaire. Pour Ritva Leppihalme (1994), il y a trois stratégies de base dans le traitement des allusions en traduction : la rétention, le changement et l'omission. Elle suggère que les traducteurs ont tendance à recourir à des stratégies de changement minimal, c'est-à-dire qu'ils traduisent de manière aussi littérale que possible. Sa liste de stratégies pour traduire les allusions aux noms propres comprend :

Leppihalme (1994)	Adaptation de l'approche de Leppihalme
1a) Rétention du nom en tant que tel	1a) non-traduction
1b) Rétention du nom avec quelques indications supplémentaires 1c) Rétention du nom avec des explications détaillées (notes de bas de page)	1b) non-traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
2a) Remplacement du nom par un autre nom de la langue source 2b) Remplacement du nom par un nom de la langue cible 3a) Omission du nom, mais conservation du sens à travers un nom commun	2) substitution par un autre nom propre ou commun de la langue-cible, ou par un exonyme
-	3a) traduction (allusion similaire)
-	3b) traduction + glose intratextuelle / extratextuelle
-	3c) traduction (calque)
-	3d) traduction (omission de l'allusion)
3b) Omission complète du nom et de l'allusion.	4) omission
-	5a) ajout (allusion créée de non-allusion)
-	5b) ajout (allusion entièrement ajoutée)

Tableau 3. La traduction des allusions

Ce qu'on essaie de proposer, donc, c'est une classification unitaire, applicable aux trois critères que nous sommes en train d'étudier : le traitement des noms propres, des jeux de mots et des allusions culturelles en traduction.

Finalement, la question du double destinataire, telle qu'elle est théorisée par Barbara Wall (1991) ou Roberta Pederzoli (2012), la distinction-même entre le lecteur déclaré de la littérature de jeunesse (l'enfant) et ou le lecteur implicite (l'adulte qui sert toujours d'intermédiaire) n'a jamais été plus pertinente que dans le cas des proses pseudo-gothique de Chris Riddell, car les lecteurs jeunes comprendront les mots mais pas tout ce qui se cache derrière ces mots. Et si le fait que l'auteur s'adresse à deux publics influence également la manière dont il ou elle crée les noms propres (sans nécessairement influencer de manière décisive le lecteur visé⁶), le double destinataire pèse encore plus sur les décisions et les choix des traducteurs (Quoi et combien

⁶ Cf. Yvonne Bertills (2003 : 67).

dévoiler ?), sans doute conscients du sentiment d'accomplissement vécu par le lecteur adulte qui reconnaît une allusion créative et qui donc participe, d'une manière ou d'une autre, à la création du texte-même (voir, à cet égard, Leppihalme, 1997 : 32).

Dix exemples mis à l'épreuve de la grille

Dans ce qui suit, nous allons mettre à l'épreuve de la grille une sélection de 10 anthroponymes de *Goth Girl and the Ghost of a Mouse* en traduction française, espagnole et roumaine. Le prénom est d'habitude gardé (pour que l'allusion soit facilement reconnaissable). C'est donc le nom de famille qui subit des changements la plupart du temps (les exceptions : *Hebe* (Poppins) et *Nanny* (Darling) ; c'est pourquoi on parle de non-traduction dans la plupart des prénoms ou appellatifs, et les techniques indiquées dans le tableau ci-dessous visent surtout les noms de famille.

Anthroponyme anglais	Version française (et techniques employées)		Version espagnole (et techniques employées)		Version roumaine (et techniques employées)	
<i>Ada Goth</i> (référence à Ada Lovelace, la fille de Lord Byron)	<i>Lili Goth</i>		<i>Ada Goth</i>		<i>Ada Goth</i>	
	Nom propre :	2) substitution	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction (+ glose extratextuelle « différée ») ⁷
<i>Hebe Poppins</i>	<i>Hebe Poppins</i>		<i>Espialidosa Poppins</i>		<i>Hebe Poppins</i>	
	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	2) substitution ⁸	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent)	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	2) substitution	Allusion :	1a) non-traduction
<i>Mrs Beat'em</i> (oronymie ⁹ / homophonie avec <i>beat them</i> [littéralement, « frappez-les »])	<i>M^{me} Fouettard</i>		<i>La señora Baten</i>		<i>doamna Beat'em</i>	
	Nom propre :	3a) traduction	Nom propre :	3a) traduction	Nom propre :	3b) traduction + glose extratextuelle ¹⁰
	Jeu de mots :	3a) traduction (jeu similaire)	Jeu de mots :	3a) traduction (jeu similaire)	Jeu de mots :	3a) traduction (jeu similaire)
	Allusion :	3a) traduction (allusion similaire – e.g. Père Fouettard)	Allusion :	3a) traduction (allusion similaire – littéralement, « ils fouettent »)	Allusion :	3a) traduction (allusion similaire – registre familial)

⁷ On l'appelle « différée » parce que la référence à Ada Lovelace se fait de manière indirecte et plus tard dans le texte, lorsque la traductrice explique l'allusion contenue dans le nom *Charles Cabbage*.

⁸ Référence à « supercalifragilisticexpialidocious » de *Mary Poppins* (1964).

⁹ Un *oronyme* est un terme utilisé en linguistique récréative pour désigner des phrases et des énoncés pouvant être lus ou entendus de deux façons différentes, mais qui produisent le même son à des fins comiques (e.g. *I scream – icecream*) (voir Gyles Brandreth, *The Joy of the Lex*, 1980).

¹⁰ Note de bas de page : « În traducere liberă, "Arde-i" (n. t.) » [En traduction libre, "Brûle-les !" (note du traducteur)].

<i>Jane Ear</i> (paronymie ; référence à <i>Jane Eyre</i> de Charlotte Brontë)	<i>Jane Grandzoreilles</i>		<i>Jane Oïre</i> ¹¹		<i>Jane Ear</i>	
	Nom propre :	5) traduction + ajout	Nom propre :	5) traduction + ajout	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent) (oronymie)	Jeu de mots :	3a) traduction (jeu similaire)	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction
<i>Nanny Darling</i> (allusion à Nana Darling, la Saint-Bernard, nounou des enfants Darling – <i>Peter Pan</i> , 1953)	<i>Nounou Darling</i>		<i>Nanny Darling</i>		<i>Nana Darling</i>	
	Nom propre :	3a) traduction	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	3a) traduction
	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	3c) traduction (calque)
<i>Mary Shellfish</i> (allusion à Mary Shelley)	<i>Mary Shelleyzautres</i>		<i>Mary Cheli</i>		<i>Mary Shellfish</i>	
	Nom propre :	5) traduction + ajout	Nom propre :	5) traduction + ajout ¹²	Nom propre :	1b) non-traduction + glose extratextuelle ¹³
	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent) (oronymie)	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent) ¹⁴	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	2) substitution par un autre nom	Allusion :	2) substitution	Allusion :	3b) traduction + glose extratextuelle
<i>Charles Cabbage</i> [allusion à Charles Babbage]	<i>Charles Chou</i>		<i>Charles Cabbage</i>		<i>Charles Cabbage</i>	
	Nom propre :	3a) traduction	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	1b) non-traduction + glose extratextuelle
	Jeu de mots :	1a) non-traduction ¹⁵	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1b) non-traduction + glose extratextuelle ¹⁶
<i>Martin Puzzelewit</i> [allusion à <i>Martin Chuzzlewit</i> , roman de Charles Dickens]	<i>Martin Puzzelewit</i>		<i>Martin Puzzelewit</i>		<i>Martin Puzzelewit</i>	
	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	1a) non-traduction + glose extratextuelle ¹⁷

¹¹ Traduction littérale : « j'entendrai », « j'écouterai ».

¹² Le terme *cheli* désigne un argot populaire et juvénile originaire de Madrid, apparu au début des années 1980.

¹³ Note de bas de page : « Joc de cuvinte între numele scriitoarei Mary Shelley, autoarea romanului *Frankenstein*, și "shellfish" – "crustaceu" (n.t.). » [Jeu de mots entre le nom de l'écrivaine Mary Shelley, l'auteure du roman *Frankenstein*, et "shellfish" – "crustacé" (note du traducteur)].

¹⁴ La version espagnole exploite l'oronymie avec le nom original.

¹⁵ La version française du nom est, en échange, plus allitérative.

¹⁶ Note de bas de page : « Aluzie la Charles Babbage, matematicien et inventeur anglais, în colaborare cu Ada Lovelace, fiica Lordului Byron, primul calculator mecanic (n.t.). » [Allusion à Charles Babbage, qui a créé, en collaboration avec Ada Lovelace, la fille du Lord Byron, la première machine à calculer (n.t.).].

¹⁷ Note de bas de page : « În traducere liberă, "spirit curios", joc de cuvinte inspirat de Martin Chuzzlewit, protagonistul romanului cu același nume de Charles Dickens (n. t.). » [En traduction libre, "esprit curieux", jeu de mots inspiré par Martin Chuzzlewit, le protagoniste du roman homonyme de Charles Dickens. (n.t.) »

	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction + glose extratextuelle
<i>Tristram Shandygentleman</i> [allusion à <i>Tristram Shandy</i> de Laurence Sterne ¹⁸]	<i>Tristram Shandydoigts</i>		<i>Tristram Shandycaballero</i>		<i>Tristram Shandygentleman</i>	
	Nom propre :	3a) traduction (partielle)	Nom propre :	3a) traduction (partielle)	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent)	Jeu de mots :	3a) traduction (jeu similaire)	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	1a) non-traduction + glose extratextuelle ¹⁹
<i>Becky Blunt</i> [allusion à <i>Becky Sharp</i> , personnage de <i>Vanity Fair</i> , de William Makepiece Thackeray]	<i>Becky Blunt</i>		<i>Becky Vanitas</i>		<i>Becky Blunt</i>	
	Nom propre :	1a) non-traduction	Nom propre :	2) substitution	Nom propre :	1a) non-traduction
	Jeu de mots :	1a) non-traduction	Jeu de mots :	2) substitution (jeu différent)	Jeu de mots :	1a) non-traduction
	Allusion :	1a) non-traduction	Allusion :	2) substitution	Allusion :	1a) non-traduction + glose extratextuelle ²⁰

Tableau 4. Stratégies de traduction de l'onomastique littéraire de *Goth Girl* en français, espagnol et roumain

Conclusions

Le tableau ci-dessus montre que la technique la plus commune employée dans la traduction des noms propres riddelliens est, comme prévu, la non-traduction. Parfois les reports sont accompagnés de notes de bas de page (en roumain). La version roumaine est d'ailleurs la seule qui offre des notes explicatives, même si de façon sélective. La traductrice offre donc support au lecteur (plus ou moins jeune), qui ne saurait pas peut-être tout sur la littérature et la culture britannique victorienne et contemporaine. Elle invite les lecteurs à coopérer, à disséquer les jeux de mots et à savourer les nombreuses doubles ententes. Les pertinentes gloses extratextuelles rendent le traducteur plus visible, sans jamais lasser le lecteur, tandis que ce qui est laissé implicite constitue un excellent moyen d'impliquer ce lecteur particulier. Néanmoins, deux questions demeurent : dans quelle mesure les traducteurs devraient-ils expliciter ces jeux de mots et ces allusions culturelles, et dans quelle mesure devraient-ils recourir aux notes de bas de page à cette fin, étant donné qu'il s'agit, après tout, de littérature destinée à la jeunesse ?

Pour ce qui est des traducteurs français et espagnols, ils semblent donner la priorité au sens ; ils privilégient le sens global et l'intention du texte source et ne s'intéressent pas dans la même mesure à suivre une structure mot à mot. La

¹⁸ Le jeu de mots repose sur la fusion entre deux mots du titre original : *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*.

¹⁹ Note de bas de page : « Tristram Sandy este protagonistul romanului satiric cu același titlu, al scriitorului englez Laurence Sterne (n.t.). » [Tristram Shandy est le protagoniste du roman satirique homonyme de l'écrivain anglais Laurence Sterne (n.t.).]

²⁰ Note de bas de page : « Aluzie la personajul Becky Sharp din romanul *Băciul deșertăciunilor*, de William Thackeray (n.t.). » [Allusion au personnage de Becky Sharp du roman *La foire aux vanités* de William Thackeray (n.t.).]

substitution est un autre moyen par lequel les traducteurs recomposent l'humour allusif de l'onomastique de l'original.

Même lorsqu'on parle des noms propres littéraires assez ludiques, la liberté des traducteurs est confinée par les besoins du public-cible, les intérêts éditoriaux, l'espace typographique etc. La liberté traductive est, en fin de compte, directement proportionnelle à la créativité, ou au courage d'être créatif de tout traducteur.

Références

- Aschenberg, Heidi (1991) : *Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie*, Tübingen, Gunter Narr Verlag.
- Ballard, Michel (2001) : *Le nom propre en traduction : anglais-français*, Paris, Ophrys.
- Barthes, Roland (1968) : « La mort de l'auteur », in *Mantéia* n° 5, pp. 12-17.
- Bertills, Yvonne (2003) : *Beyond Identification: Proper Names in Children's Literature*, Åbo Akademi University Press.
- Brandreth, Gyles (1981) : *The Joy of Lex*, William Morrow & Co.
- Constantinescu, Muguraș (2009) : *Lire et traduire la littérature de jeunesse*, Editura Universității din Suceava.
- Delabastita, Dirk (1993) : *There's a Double Tongue. An Investigation onto the Translation of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*, Amsterdam-Atlanta, Rodopi.
- Edström, Vivi (1992) : *Den barnlitterära texten*. in *Modern litteraturteori och metod i barnlitteraturforskningen* edited by Maria Nikolajeva, Stockholm, Centrum för barnkulturforskning, pp. 13-22.
- Epstein, B. J. (2010) : *Translating Expressive Language in Children's Literature: Problems and Solutions*, Oxford, Peter Lang.
- Fornalczyk, Anna (2012) : *Translating Anthroponyms*, Bruxelles, Peter Lang.
- Guiraud, Pierre (1976) : *Les Jeux de mots*, Paris, PUF.
- Hermans, Theo (ed.) (1985) : *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*, London, Croom Helm.
- Hermans, Theo (1988) : « On Translating Proper Names with reference to De Witte and Max Havelaar », in Michael Wintle et Paul Vincent (eds.), *Modern Dutch Studies: Essays in Honour of Peter King*, London and Atlantic Highlands, Atlong, pp. 11-24.
- Leppihalme, Ritva (1993) : *Culture Bumps. On the Translation of Allusions*, University of Helsinki.
- Nord, Christiane (2003) : « Proper Names in Translations for Children: *Alice in Wonderland* as a Case in Point », in *Meta* XLVIII (1-2), pp. 182-196.
- Pederzoli, Roberta (2012) : *La Traduction de la littérature d'enfance et de jeunesse et le dilemme du destinataire*, Peter Lang, Bruxelles.
- Riddell, Chris (2013) : *Goth Girl and the Ghost of a Mouse*, Croydon, Macmillan Children's Books.
- Riddell, Chris (2017) : *Domnișoara Goth și fantoma șoricelului*, trad. Mihaela Doagă, București, Corint Junior.
- Riddell, Chris (2014) : *Lili Goth et la souris fantôme*, trad. Amélie Sarn, Toulouse, Éditions Milan.
- Riddell, Chris (2014) : *Ada Goth y el fantasma des ratón*, trad. Gallo Krahe et Pepa Arbelo, Luis Vives.
- Van Coillie, Jan (2006), "Character Names in Translation: A Functional Approach", in Van Coillie, J.; Verschueren, W. P. (eds.), *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*, Manchester and Kinderhook, St. Jerome Publishing, pp. 123-139.
- Wall, Barbara. 1991. *The Narrator's Voice. The Dilemma of Children's Literature*, London, Macmillan.
- Zilliacus, Kurt (1997) : « On the Function of Proper Names », in Ritva Liisa Pitkänen et Kaija Mallat (eds.), *You Name It. Perspectives on Onomastic Research*, Helsinki, Studia Fennica Linguistica 7, pp. 14-20.