

TRADUIRE LES JEUX DE MOTS, ENTRE DEFI, COURAGE ET (MAL)ADRESSE

Carmen ANDREI

Introduction

Les jeux de mots sont un phénomène très répandu dans la presse, la publicité, la littérature, la communication quotidienne. Ils sont mentionnés, les calembours surtout, dans les ouvrages de rhétorique classique et ont fait également l'objet d'études ponctuelles en psychanalyse¹. Spécialistes en linguistique et écrivains ne se mettent pas d'accord sur la pratique des jeux de mots, la fonction et l'effet sur auditeurs et lecteurs, de sorte que certains les considèrent injustement comme des figures tout à fait méprisables et caractéristiques d'un niveau de langue des plus vulgaires.

1. Les jeux de mots : définition, caractéristiques, fonctions, typologies

Les jeux de mots recouvrent des jeux *avec* et *sur* les mots. Ils jouent plutôt avec la langue dans le cas du divertissement verbal et plutôt sur les mots dans le cas des calembours, des anagrammes ou des contrepèteries. Le code est utilisé pour produire de nouveaux mots inattendus ou reprendre des mots déjà existants, mais en transgressant leurs règles d'emploi habituelles. Un jeu de mots est en général n'importe quel jeu de langue qui manipule les mots ou des sonorités, et en particulier celui qui consiste à créer deux mots ou phrases homophones (le plus souvent humoristique) ayant un sens différent. Si le jeu de mots résulte d'un hasard malencontreux, on parlera de *kakemphaton*.

L'expression française **jeu(x) de mots** induit particulièrement en erreur en faisant croire, d'une part, que s'il y a **jeu de mots**, il n'y a pas **jeu** d'esprit. Les aspects non-verbaux, ainsi que le rôle dans le texte de ce dernier peuvent s'estomper. Le jeu de mots n'est pas simplement un effet de style, une seule décoration superficielle ou un « accident de langue » (Henry 2003 : 70), un fait du hasard. Ce qui compte avant tout, ce n'est pas sa forme, mais sa fonction textuelle et la réaction qu'il suscite. C'est pourquoi, pour la traduction dans une autre langue, avant de chercher les termes correspondants, il convient de s'interroger tout d'abord sur l'intention de son géniteur et la « mission » que celui-ci lui assigne. Le terme de « *divertissement verbal* » (Henry 2003 : 74) serait sans doute plus approprié dans bien des cas. On ne peut pas réduire le jeu de mots à un jeu de sonorités, à un seul de ses aspects et passer à côté l'effet qu'il produit dans l'oreille et dans l'esprit du lecteur.

Les traducteurs sourciers, fidèles au principe de l'équivalence, donnent la traduction des jeux de mots comme impossible, ou admettent à la limite qu'il ne s'agit pas de traduction proprement dite sans raffiner pour autant la définition de cette « autre chose/autre pratique ». Vu que la traduction des jeux de mots, comme tout autre cas de traduction, ne signifie pas rendre « mot à mot ou sens pour sens » (opposer les « mots » aux « sens »²), elle ne se limite pas au simple transcodage du message. Ce qui s'avère difficile à rendre, c'est l'aspect qui touche à la connivence culturelle, aux allusions et aux références situées au-delà du texte. Leur réexpression en langue cible implique donc tout « un foisonnement de connotations qu'il ne saurait être question pour le traducteur d'arbitrer ». (Henry 2003 : 66)

Notre postulat de départ est que la traduction des jeux de mots devrait tenir compte du fait qu'un traducteur n'envisage aucunement seule la signification explicite des mots, qu'il ne se contente pas d'une analyse du jeu de mots au niveau dénotatif. Nous considérons que dans la traduction des jeux de mots fonctionne à plus d'un titre la théorie générale des traducteurs ciblistes, adeptes du principe des correspondances, théorie qui se résume *grosso modo* comme suit: « Traduire, c'est tout d'abord lire correctement, avec l'œil de l'exégète averti (un œil de mouche), avec l'oreille de l'interprète musical, avec la sensibilité de l'artiste, dans un souci de fidélité polysémique. Ensuite, traduire, c'est produire le même effet dans la langue d'arrivée. »³

Le traducteur des jeux de mots fait œuvre de maçon : après une analyse textuelle approfondie, il déconstruit la structure, pièce par pièce, pour la reconstruire dans sa langue maternelle selon le même mécanisme tout en veillant à produire, nous insistons sur cet aspect important, *le même effet*, comme le souligne Jacqueline Henri : « Tout ce qui peut être dit dans une langue, on peut le dire dans une autre, sauf si la forme est un élément essentiel du message » (Henry 2003 : 78). Dans ce sens, *l'adaptation* s'avère une stratégie, une technique ou encore une opération absolument nécessaire dans la pratique traduisante pour ajuster le texte à ses conditions de réception.

Les caractéristiques principales d'un jeu de mots sont l'originalité et la concision. L'expérience et le talent du traducteur travaillent de concert pour la réussite stylistique de la traduction d'un jeu de mots.

Nous identifions dans la construction des jeux de mots plusieurs **fonctions du langage** telles que :

a. la fonction métalinguistique - parce qu'ils « constituent une utilisation surintensive du langage : ils sont faits des mots qui existent dans une langue donnée et s'inscrivent dans celle-ci, mais en même temps ils se servent de la langue comme d'un objet pour la déformer et briser ses conventions. » (Henry 2003 : 32)

b. la fonction poétique - parce qu'à travers les émotions qu'ils véhiculent, ils établissent des rapports interhumains (Henry 2003 : 35). Alors, communiquer par le truchement des jeux de mots, c'est aussi amuser, choquer, accrocher, séduire, interroger, etc. Ces effets se retrouvent fréquemment dans les titres, les publicités ou les slogans en tous genres qui exploitent les jeux de mots.

c. la fonction ludique - les jeux de mots provoquent le rire, divertissent, peuvent « détourner l'esprit d'un sens donné pour en faire surgir un autre par métaphorisation ou démétaphorisation » (Henry 2003 : 36). Les jeux de mots ne sont pas forcément ou simplement humoristiques, mais plutôt spirituels.

d. la fonction économique - la structure concise et implicite d'un jeu de mots fait preuve d'une forme raccourcie du langage ; l'exemple à l'appui sont les mots-valises, qui permettent d'exprimer deux mots/idées en un seul terme.

e. la fonction de complicité. Beaucoup de jeux de mots ont un sens manifesté et un sens caché (ils contiennent une allusion qui relève d'un fait de connivence culturelle). Il faut donc que le lecteur « entre » dans le texte pour saisir l'implicite et le raccourci, il peut aussi saisir des perches qui permettent d'activer son esprit, de maintenir son attention et son intérêt en alerte, et de le rapprocher du sujet du texte : « Il incombe alors au traducteur d'un tel écrit de s'efforcer de restituer ces passerelles entre l'auteur et le lecteur sous peine de lui faire perdre son caractère coopératif et, certainement de le dénaturer ». (Henry 2003 : 40)

Les jeux de mots sont donc des techniques littéraires où les mots sont employés pour faire ressortir des sonorités qui amusent ou un sens qui suscite l'intérêt. Ils sont classés en de nombreuses catégories. Parmi les plus connues on retrouve **les anagrammes** (technique qui permet à partir d'un mot d'en créer un nouveau en permutant les lettres), **les charades**, *les palindromes* (mot ou phrase que l'on peut lire dans les deux sens), **le faux proverbe**, ou encore

l'oxymore. Il est difficile d'établir une classification en catégories étanches, car elles se recourent, ce qui peut être un indice en faveur de leur traduisibilité.

La distinction entre *les jeux de mots ponctuels* et *les jeux de mots qui constituent un élément du système d'écriture du texte* a, elle aussi, une importance dans la traduction. Les premiers, moins nombreux dans un texte, ont un impact local et accessoire, tandis que les seconds orchestrent un projet réfléchi. Il est donc impossible d'aborder la traduction du texte sans avoir préalablement décodé la matrice de l'original.

Dans l'ouvrage *Les Jeux de mots*, Pierre Guiraud (1976) opte pour une classification en bipolaire en : **jeux avec les mots** (les bouts-rimés, les charades, les mots croisés) et **jeux sur les mots** (les calembours). Ces derniers se classifient à leur tour en : *calembours in praesentia* («doux présent du présent») et *calembours in absentia* («aux grands mots, les grands remèdes »).

2. (In)traduisibilité des jeux de mots ?

Les jeux de mots passent encore pour un des obstacles majeurs à la traduisibilité totale. Une des grandes raisons pour lesquelles certains auteurs jugent qu'ils sont intraduisibles relève de la linguistique, tant diachronique que synchronique. Les arguments de la première catégorie qui touchent à l'évolution des langues, consistent généralement à dire que la similitude ou la ressemblance phonique de deux termes est le fait du hasard, lequel ne peut se reproduire pour les termes correspondants dans une autre langue. Cet argument néglige le fait que les langues n'ont pas évolué isolément les unes des autres⁴. Il existe aussi une autre catégorie de termes semblables d'une langue à une autre et donc susceptible de permettre de conserver, dans la traduction, le même jeu de mots que celui de départ : les emprunts, comme un fait d'une mode ou d'une véritable lacune (ou trou lexical) dans la langue cible ou tout simplement une solution pour simplifier la tâche du traducteur. Dans cette catégorie entrent les noms d'aliments, de boissons, de vêtements «internationalisés», comme *pizza, hamburger, tequila, vodka* etc., y compris les noms propres, qui sont bien souvent empruntés ou simplement adaptés aux caractéristiques de chaque langue. A part les arguments qui nient la traduisibilité des jeux de mots parce qu'ils méconnaissent l'évolution des langues, on en trouve d'autres qui fondent la même réfutation sur une mauvaise compréhension de ce que sont les jeux de mots. Dans bien des cas, les auteurs concernés ont eu une vision réductrice des jeux de mots, qui se limite aux jeux de mots sur des plurivalences (calembours), en négligeant les autres catégories. Le mot est vu comme signifié, message, idée, contenu, tandis que l'aspect sonore, le signifiant, n'est pas considéré comme partie intégrante. Ce genre d'argument rejoint aussi la dichotomie établie par les rhétoriciens anciens entre « *les figures de mots et les figures de sens* » (Henry 2003 : 72), ces dernières étant considérées comme seuls instruments pertinents dans l'analyse de la créativité.

Dans le livre *A Linguistic Theory of Translation*, Catford présentait les limites de la traduisibilité : « Il y a généralement intraduisibilité linguistique lorsqu'une ambiguïté particulière au texte en langue-source est un élément fonctionnellement pertinent – par exemple dans les jeux de mots en langue-source. » (Catford 1967, cité par Henry 2003 : 74)

Mais l'ambiguïté est bien un fait de langue des plus intéressants, donc le défi est lancé. En ce qui concerne les traductions automatiques, Catford écrit qu'un jeu de mots est linguistiquement intraduisible : un ordinateur ayant à traduire un jeu de mots ne peut faire mieux que de chercher, dans la langue cible une ambiguïté qui corresponde à celle de la langue source et qui pourrait jouer le même rôle dans le texte et ferait également sourire, rire ou applaudir les lecteurs. A son tour, dans son livre *L'Homme de paroles. Contribution linguistique aux sciences humaines* (1985), le grand linguiste Claude Hagège parle de jeux de mots comme des jeux verbaux qui sont par définition intraduisibles, sauf dans la situation où

les contextes culturels sont assez proches ou les lexiques sont assez voisins pour permettre des calques et des rapprochements (Hagège 1985 : 49-50)⁵.

Selon le rhétoricien du XVII^e siècle, Jacques Callières, la traduisibilité est le principal critère de détermination de la qualité d'un mot : « La première et la plus certaine règle, pour distinguer un bon mot d'une fausse pensée, est qu'il puisse être traduit en toutes sortes de langues sans rien perdre de sa justesse et de son agrément » (cité par Guiraud, 1976 : 102). Cette focalisation sur l'aspect superficiel du jeu de mots, sur son signifiant, néglige la fonction et l'effet. Ces auteurs ne voient dans le jeu de mots qu'un jeu de sonorités.

Un autre linguiste et traductrice, Marina Yaguello admet l'existence des jeux de mots dans toutes les langues. Elle considère que le français est plus que toute autre langue propre au mot d'esprit, au calembour, au jeu de mots et que « toutes les langues autorisent le jeu, mais leur traduction n'est presque jamais possible » (*apud* Henry 2003 : 82).

Hans Teichmann semble se contredire à ce sujet. Il plaide pour la traduisibilité universelle, parce que la traduction doit être une question de contexte, non pas de mots isolés. La traduction est possible parce que le lecteur en langue cible peut comprendre grâce à son intelligence et au contexte. Deux spécialistes dans la traduction la Bible, Nida et Taber dans *The Theory and Practice of Translation* (1969) traitent le problème de la traduction des jeux de mots qui y sont nombreux. Ils défendent la stratégie qui vise à privilégier le message aux dépens de la forme et à abandonner donc en même temps le « sens » que peut avoir la forme dans des cas pareils. Leur théorie s'étend à tout ce qu'ils appellent les « particularités stylistiques du texte » : la forme des versets, les rythmes, les rimes, les acrostiches (cité par Henry 2003 : 84).

Pour finir notre mise au point théorique sur la définition, les fonctions et les typologies des jeux de mots, nous proposons une application pratique de nos propos : la traduction d'un célèbre sketch, *Caen* de Raymond Devos dont nous commentons et argumentons ponctuellement les solutions traductives⁶:

1^{re} séquence

J'avais dit, « Pendant les vacances, je ne fais rien !... Rien ! Je ne vais rien faire ». Je ne savais pas où aller.

Comme j'avais entendu dire : « A quand les vacances?... A quand les vacances ?... » Je me dis: « Bon !... Je vais aller à Caen... Et puis Caen!... ça tombait bien, je n'avais rien à y faire. »

Mi-am spus : "în vacanță n-o să fac nimic!... Da' nimic! N-o să fac nimic. Habar n-aveam unde să mă duc.

Și cum tot auzeam : « Î-s mulți în vacanță ? Î-s mulți în vacanță ? », mi-am spus: « Bun, mă duc la Smulți... Da, la Smulți !... merge, acolo n-am nimic de făcut.

Le jeu de mots entamé, future source de confusions et de malentendus est construit sur les homonymes de :

a/ [kã] - *quand* = adverbe temporel et *Caen* = ville de France ;

b/ [ka:R] - *quart* = ¼ et tôle, lieu de l'arrestation et *car* = bus ;

c/ [set] - *sept* = heure, chiffre et *Sète* = ville de France.

L'ignorance profonde du touriste est évidente dans la dernière phrase de cette première séquence. Pour produire en roumain le même effet comique de l'équivoque, dû à l'homonymie répétitive, nous avons choisi le village de *Smulți*, situé dans le département de Galați, Roumanie, tout en veillant à construire en roumain les mêmes jeux de mots à partir des homophones que *Smulți* engendre.

2^e séquence

Je boucle la valise... je vais pour prendre le car...

Je demande à l'employé :

- Pour Caen, quelle heure ?

Îmi fac valiza... și mă hotărăsc să iau autobuzul.

Întreb la ghișeu :

- La ce oră Smulți ?

- Pour où?
- Pour Caen !
- Comment voulez-vous que je vous dise quand, si je ne sais pas où?
- Comment ? Vous ne savez pas où est Caen?
- Si vous ne me le dites pas !
- Mais je vous ai dit Caen !
- Oui !... mais vous ne m'avez pas dit où !
- Monsieur... je vous demande une petite minute d'attention ! Je voudrais que vous me donniez l'heure des départs des cars qui partent pour Caen!
- !!
- Is mulți la orice oră.
- Când exact?
- Depinde de oră. Mai mereu.
- Și cât costă biletul?
- Unde ?
- Cum unde? Unde? *Smulți* !
- Vreți un bilet unde-s *mulți* ?
- Da.
- Păi... unde anume ați prefera ?
- La *Smulți*, spre barieră, în nordul orașului.
- Da, da' nu mi-ați spus unde.
- Dom'le, vă rog să mă urmăriți puțin. Aș vrea să-mi spuneți ora plecării autobuzului către *Smulți*.

Smulți (nom du village, au pluriel en roumain) et *îs mulți* (il y en a beaucoup ; combien de billets ? êtes-vous nombreux ?) enchaîneront des jeux de mots successifs. Au toponyme requis par le touriste, l'employé stupide ou simplement distrait, ennuyé, demandera le nombre de billets à livrer ou, moins vraisemblablement, s'il donne un billet vers une destination où vont beaucoup de personnes.

3^e séquence

- Enfin !... Caen!... dans le Calvados!...
- C'est vague !
- ... En Normandie!...
- Ma parole ! Vous débarquez !
- Ah !... là où a eu lieu le débarquement!... En Normandie ! A Caen...
- Là !
- Prenez le car. Il part quand?
- Il part au quart.
- !!... Mais (regardant sa montre)... le quart est passé ! Ah ! Si le car est passé, vous l'avez raté.
- Aha! La *Smulți* ? În satul *Smulți* ? în Galați!
- Da ! Acolo !
- În Moldova.
- O, Dumnezeule! Descălecați ! acolo unde-a fost descălecarea, în Moldova. La *Smulți*...
- Da, acolo !
- Da' luați autobuzul. Când pleacă?
- Pleacă și c-un sfert.
- Cum ? (uitându-se la ceas). Da' sfertu' a trecut. Autobuzul a plecat, deci l-ați pierdut.

Une fois situé Caen dans l'aire géographique, en Normandie, l'employé fait une démonstration de culture géopolitique : la fin de la seconde guerre mondiale est marquée par le débarquement des Alliés en Normandie. Puisque la traduction littérale n'aura aucunement le même effet sur un auditeur-lecteur roumain, nous avons choisi de renvoyer à un autre fait de connivence culturelle, important pour les Roumains, « la descente du cheval du prince Dragoș » qui marque le moment historique de la fondation de la Moldavie.

4^e séquence

- ! !... Alors... et le prochain?
- Il part à Sète.
- Mais il va à Caen?
- Non il va à Sète.
- Mais, moi, je ne veux pas aller à Sète... Je veux aller à Caen !
- D'abord, qu'est-ce que vous allez faire à Caen?
- Rien !... rien !... Je n'ai rien à y faire !
- Alors, si vous n'avez rien à faire à Caen, allez à Sète.
- !!... Qu'est-ce que vous voulez que j'aille faire à
- Și când e următorul ?
- Pleacă la *Sâmbata*.
- Da' ajunge și la *Smulți* ?
- Nu, merge la *Sâmbata*.
- Da' eu nu vreau să merg la *Sâmbata*. Vreau s-ajung la *Smulți*.
- Ia spuneți, ce vreți să faceți la *Smulți* ?
- Nimic !... da' nimic ! N-am nimic de făcut !
- Atunci dacă tot n-aveți nimic de făcut, duceți-vă la *Sâmbata*.
- De ce ? Ce tot vreți să fac la *Sâmbata* ?

Sète?

- Prendre le car !
- Pour où?
- Pour Caen.
- Comment voulez-vous que je vous dise quand, si je ne sais pas où !...
- Comment !... Vous ne savez pas où est Caen?
- Mais si, je sais où est Caen !... Ça fait une demi-heure que je vous dis que c'est dans le Calvados !... Que c'est là où je veux passer mes vacances, parce que je n'ai rien à y faire !
- Ne criez pas !... Ne criez pas !... On va s'occuper de vous.
- Il a téléphoné au Dépôt.
- Mon vieux !... (Regardant sa montre):
A vingt-deux, le car était là.
Les flics m'ont embarqué à sept... Et je suis arrivé au quart. Où j'ai passé la nuit! Eh, bien ! De cette histoire de Caen !... je n'en suis pas encore revenu. »

- Să luați autobuzul pentru Smulți.
- Is mulți ?
- Da, Smulți.
- Când ?
- Sâmbata.
- Asta-i bună ! Nu știți unde-i Smulți?
- Ba da, știu unde-i Smulți. De jumătate de oră vă tot spun de Smulți, în Galați. Că vreau să merg acolo în vacanță că acolo n-am neam de făcut !
- A, îs mulți în Galați, din neam.
- Da' nu țipați !... Nu mai țipați !... O să chem pe cineva să se ocupe de dumneavoastră.
- A sunat la centru.
- O, Doamne ! (uitându-se la ceas) :
La și 22 autobuzul mai era acolo. Polițiștii m-au săltat și m-au dus la 2 și-un sfert, la răcoare unde am stat până sâmbătă. Ei bine, din povestea asta cu Smulți încă nu mi-am revenit. »

Pour l'opposition Caen-Sète, nous avons construit *Smulți - Sâmbata* (petite commune roumaine du département de Bistrița-Năsăud) pour des raisons simplement homophoniques qui permettent par la suite l'ambiguïté temporelle et spatiale : *sâmbata* (*ă*) (6^e jour de la semaine) - *Sâmbata* (village). La rivalité culturelle des deux villes françaises est annulée dans la traduction roumaine à défaut d'un parallèle toponymique. Un second jeu de mot est construit en roumain sur *neam* = parent (à visiter) et guère, pas du tout.

Conclusion

Les jeux de mots peuvent être traduits ponctuellement, isolément, avec une certaine autonomie fonctionnelle, ou comme des éléments du système d'écriture du texte dans lequel ils se trouvent. Il y a quatre types de traduction des jeux de mots, en fonction du maintien ou non à l'original du même type de jeu de mots : la traduction **isomorphe** (identique), la traduction **homomorphe** (semblable), la traduction **hétéromorphe** (différente) et la traduction **libre**. Les traducteurs chevronnés qui ne réussissent pas à traduire le jeu de mots au même endroit, préfèrent le laisser de côté dans un premier temps et, dans un second temps, créer le même effet plus loin ou ailleurs.

Les traducteurs et les traductologues intéressés à poursuivre la réflexion sur la traduction des jeux de mots pourraient s'aventurer sur la piste des parallèles. A titre d'exemple, une des grandes caractéristiques communes aux jeux de mots et à la poésie est que ces deux formes de langage constituent des écarts par rapport à la norme, une libération de certaines conventions, en détournant du strict utilitaire, avec des effets d'allitération, d'inversion, de surprise, d'amusement, d'admiration, etc. Dans les deux cas l'intention de l'auteur est motivée, les associations, les images et l'appel aux «figures», l'emploi des structures formelles langagières visant au-delà du référent.

Notes

¹ Voir à titre d'exemple l'étude de Freud, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, dont il existe deux traductions françaises, *Le Mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, de 1930, et *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, de 1988. L'auteur parle « des jeux obtenus par condensation accompagnée d'un mot mixte ».

² Voir Oustinoff, M. (2003) *La traduction*, Paris: PUF.

³ Voir Plassard, F. (2007) *Lire pour traduire*, Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.

⁴ Il arrive souvent que dans deux langues d'une même famille, les mots désignant un même référent soient identiques (« muro » et « mur » en italien et en français). Dans de telles situations, il n'est alors exclu que « l'accident » noté dans une langue ne soit reproductible quasiment à l'identique dans l'autre.

⁵ Il est pourtant intéressant de savoir qu'au XII^e siècle, un philosophe qui a été exégète biblique du nom Moïse Maïmonide avait déjà une vue des jeux de mots. Il parle de la fonction du jeu verbal de susciter, par l'étymologie ou la sonorité d'un mot, une association d'idée avec un autre mot qui est sémantiquement pertinent. *Apud* Henri, 2003 : 77.

⁶ L'enregistrement audio ou vidéo pourrait être utilisé à l'appui de la traduction. Le comédien français d'origine belge use du paraverbal qui renforce l'humour de la saynète.

Sources

- Ballard, M. (1992) *De Cicéron à Benjamin. Traducteurs, traductions, réflexions*, Lille: Presses Universitaires de Lille.
- Benjamin, W. (1971) « La tache du traducteur » in M. de Candillac (1971) *Mythe et violence*, (trad.), Bruxelles: Denoël.
- Berman, A. (1999) *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*, Paris: Génie coll. « L'ordre Philosophique ».
- Catford, J. C. (1967) *A Linguistic Theory of Translation*, Londres: Oxford University Press.
- Devos, R. (1991) *Matière à rire. L'Intégrale*, Paris: Ed. Olivier Orban.
- Guiraud, Pierre (1976) *Les jeux de mots*, Paris : Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? »
- Hagège, Claude (1985) *L'Homme de paroles. Contribution linguistique aux sciences humaines*, Paris : Fayard.
- Henry, J. (2003) *La traduction des jeux de mots*, Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.
- Herelle, G. (2005) *Petit mémoire d'un traducteur*, Bruxelles: Ed. du Hazard.
- Jakobson, R. (1959) « Aspects linguistiques de la traduction » in N. Ruwet (1960) *Essais de linguistique générale*, (trad.) Paris: Editions de Minuit.
- Ladmiral, J. R. (2003) *Traduire: théorèmes pour la traduction*, Paris: Petite bibliothèque Payot.
- Lederer, M. (1994) *La traduction aujourd'hui, Le modèle interprétatif*, Paris: Hachette-Livre.
- Larose, R. (1989) *Théories contemporaines de la traduction*, Québec: Presse de l'Université du Québec.
- Launay, M. de. (2006) *Qu'est-ce que traduire ?*, Paris: Vrin.
- Mounin, G. (1963) *Problèmes théoriques de la traduction*, Paris: Gallimard.
- Nida, E. et Taber, C (1969) *The Theory and Practice of Translation*, Leiden: Brill.
- Oustinoff, M. (2003) *La traduction*, Paris: Presses Universitaires de France.
- Plassard, F. (2007) *Lire pour traduire*, Paris: Presse Sorbonne Nouvelle.
- Truffaut, L. (1997) *Traducteur tu seras. Dix commandements librement argumentés*, Bruxelles: Ed. du Hazard.