

$$\frac{A_{10}}{864}$$

Volume pubblicato con i fondi della ricerca di base erogati dall'Università del Salento, Dipartimento di Studi Umanistici.

Alessandra Rollo

Bande dessinée et jeux de mots

Enjeux et stratégies traductives
dans la traduction italienne d'*Astérix*



Copyright © MMXII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133/A-B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5239-6

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: ottobre 2012

Table des matières

- 7 *Préface*
La magie de la BD
de ROSALBA GUERINI
- 11 *Introduction*
- 13 *Chapitre I*
La BD depuis ses origines jusqu'à nos jours
1.1. Bref aperçu historique, 13 – 1.2. Les spécificités de la BD, 16 – 1.3. Les composants de la BD, 22 – 1.4. La BD dans le monde, 39.
- 41 *Chapitre II*
BD et traduction
2.1. Contraintes iconiques et textuelles, 41 – 2.2. Options traductives, 43.
- 53 *Chapitre III*
Les jeux de mots
3.1. Définitions, 53 – 3.2. Fonctions, 55 – 3.3. Classification, 58.
- 65 *Chapitre IV*
Jeux de mots et traduction
4.1. *Jeux de mots et jeux d'esprit*, 65 – 4.2. Traduisibilité

vs intraduisibilité des *jeux de mots*, 68 – 4.3. Typologies traductives, 70 – 4.4. Contraintes traductives, 71.

77 Chapitre V

Astérix : Présentation et analyse du corpus

81 *La Rose et le Glaive. Asterix, la rosa e il gladio* (Tableau 1)

91 *Astérix et Latraviata. Asterix e Latraviata* (Tableau 2)

101 *Astérix et la rentrée gauloise. Asterix tra banchi e... banchetti* (Tableau 3)

115 *L'anniversaire d'Astérix & Obélix. Le livre d'or. Il compleanno di Asterix & Obelix. L'albo d'oro* (Tableau 4)

123 Chapitre VI

Réflexions finales

127 *Conclusions*

131 *Références bibliographiques*

137 *Table des figures*

La magie de la BD

de ROSALBA GUERINI

Alessandra Rollo a eu une idée excellente : celle d'explorer et d'analyser les jeux de mots dans la langue française de la BD. Et, à côté de cela, enquêter sur leur « traduisibilité » et traduction dans une autre langue, notamment l'italien, sa langue maternelle, dont elle montre connaître les assonances et dissonances cachées, en parallèle avec le français qu'elle étudie et manie aisément. Une idée et un propos qui pourraient décourager, n'étant point faciles à réaliser avec rigueur, profondeur et originalité. Nombreux sont les risques et les obstacles qui se présentent, de nature à la fois théorique et pragmatique. Il s'avère nécessaire d'effectuer des choix parmi les différentes théories linguistiques et de zigzaguer d'une définition à l'autre, d'un exemple à l'autre, pour parvenir à une réflexion critique qui donne des résultats et opère une synthèse. Un pari que Mme Rollo a gagné, un travail qu'elle a accompli pleinement avec intelligence, compétence, clarté, sensibilité et foisons de références théoriques et pratiques tout à fait convaincantes. L'analyse ponctuelle est d'autant plus intéressante et attrayante qu'elle ne s'applique pas à des BD quelconques, mais aux collections d'*Astérix*, la BD la plus connue et diffusée en France et hors de France, lue et « consommée »

par les grands et les petits, les élèves et les étudiants, avec sa langue foncièrement originale et son langage qui, au niveau culturel, peut être jugé comme fondateur.

L'enquête d'Alessandra Rollo est claire et bien structurée, suivant un parcours qui, s'appuyant sur des assises théoriques certaines, réalise une sorte de « mise en abîme » : du texte à sa traduction, de la présentation générale, mais non approximative, de la BD et de son langage au cadre théorique des jeux de mots, à *Astérix*, avec ample et riche définition du contexte, à l'étude de la synergie entre langage iconique, graphique et verbal dans la BD ; d'ici aux albums spécifiques, avec le cadre général de référence et, surtout, l'établissement d'un riche corpus de jeux de mots, en français et en italien, pour analyser le texte français et opérer enfin la comparaison entre les deux langues et cultures, à la recherche des réussites et des échecs, d'une évaluation possible de l'impact d'un langage et d'une culture dans une langue et culture différentes.

Il faut donc en savoir gré à Mme Rollo d'avoir parcouru avec courage cette piste, exposant ses principes méthodologiques, éclairant la bibliographie de référence, dessinant avec précision les étapes qui l'ont conduite à une réflexion critique de qualité sur les jeux de mots dans *Astérix*, en français et en italien.

Le tout apporte des éléments intéressants au débat linguistique, critique et culturel, avec la convocation de sources originales, une analyse consistante et l'apport d'exemples éclairants et bien choisis. Amusants même !, vu qu'il s'agit d'*Astérix* ! Et alors il faut souligner aussi le plaisir qu'on tire de la lecture de cet essai critique, qui n'est jamais ennuyeux ni poussiéreux et qui invite à étudier et à connaître sur le fond d'un grand sourire.

Alessandra Rollo est, en effet, complice d'*Astérix* dans sa

vision à la fois souriante et profonde des différents problèmes, suggérant d'ultérieures lignes de recherche et des significations nouvelles à détecter et explorer. Dans et derrière les jeux de mots, que de mondes à découvrir et apprécier ! En même temps, dans *Astérix*, les jeux de mots réalisent le but d'amuser et de dire un maximum de choses en très peu de temps et d'espace, faisant appel à l'encyclopédie mentale des lecteurs. En prise directe avec les images ils expriment une autocritique espiègle, ils conjuguent le présent et l'histoire, dont *Astérix* se nourrit, pour jeter un coup d'œil caustique sur le monde et révéler le sens du dérisoire et du ridicule qui s'y cèle, afin de tracer des voies nouvelles.

Une exploration qui s'effectue tout au long du corpus bien représentatif établi par l'auteure et qui constitue un document précieux dans le cadre des rapports jeux de mots, *Astérix*, français et italien. Surtout, la force concluante des exemples et la qualité de l'argumentation dessinent une trajectoire lumineuse entre des langages dont le sens profond amène à la solidarité et à l'unité ; car Alessandra Rollo sait et montre, avec rigueur de recherche, que la langue est aussi société, culture, allure de l'histoire et miroir — source et cible du monde contemporain.

Il s'agit sans aucun doute d'une potion magique ! Comme l'affirment nos héros dans un calembour allusif, une potion qui véhicule l'or des étoiles :

- *La potion magique est encore plus délicieuse que d'habitude !*
- *Les Romains lui attribueront plusieurs étoiles, c'est certain ! (La Rose et le Glaive, album 29, p. 45)*

Rosalba Guerini
Università degli Studi "L'Orientale", Napoli

Introduction

Au cours des dernières décennies on a assisté à un authentique épanouissement de la bande dessinée dont témoignent une production pléthorique, une expansion croissante du marché et une internationalisation des échanges.

Désignée aussi comme « le neuvième art »¹, la bande dessinée² (dorénavant BD) constitue la principale application de l'art séquentiel au support papier (cf. Eisner 1997). Se configurant comme un texte multimédia où deux codes, verbal et non-verbal, convergent dans une dimension sémiotique globale et unitaire, elle représente « une synthèse particulièrement efficace et cohérente » (Peeters 1998, p. 143) du littéraire et du pictural.

La BD trouve l'un de ses aspects les plus intéressants et stimulants dans la présence de jeux de mots et de traits humoristiques teintés d'ironie, qui s'actualisent maintes fois dans une série d'allusions socio-culturelles. À compliquer les choses, le fait que l'interprétation des jeux verbaux relève étroitement de l'interaction entre mots et images ; les solutions traductives adoptées doivent donc

1. Ainsi désignée d'après la série d'articles *Neuvième Art, musée de la bande dessinée* écrite par Morris et parue dans le *Journal de Spirou* entre 1964 et 1967. Cette classification a été ensuite reprise et popularisée par Francis Lacassin dans son livre *Pour un neuvième art, la bande dessinée*.

2. On distingue généralement « la » bande dessinée et « les » bandes dessinées, à savoir le concept (BD comme art, moyen d'expression) et la technique qui en permet la réalisation d'un côté, les médias par lesquels est véhiculé cet art (BD comme médium) de l'autre côté.

être conformes au contexte visuel qui ne peut pas être manipulé. D'où la plus grande difficulté que pose la traduction des jeux de mots inscrits dans un système communicatif tel qu'est la BD, où les signes linguistiques ne sont qu'un des éléments narratifs (cf. Zanettin 1998, pp. 2-3).

C'est sont là les aspects sur lesquels nous avons centré notre intérêt dans l'analyse qui suit, ayant pour objet quatre albums de la célèbre série d'*Astérix le Gaulois* : *La Rose et le Glaive* (album 29, 1991), *Astérix et Latraviata* (album 31, 2001), *Astérix et la rentrée gauloise* (album 32, 2003), *L'Anniversaire d'Astérix et Obélix. Le livre d'or* (album 34, 2009), mis en parallèle avec les versions italiennes correspondantes : *Asterix, la rosa e il gladio* (1991), *Asterix e Latraviata* (2001), *Asterix tra banchi e... banchetti* (2003), *Il compleanno di Asterix e Obelix. L'albo d'oro* (2009).

Avant d'entrer dans le vif de notre étude, nous allons illustrer les origines de la BD, ses caractéristiques et les éléments constitutifs de son « langage » ; après quoi nous passerons en revue les principales difficultés traductives auxquelles se heurte un traducteur de BD, en raison de l'interrelation entre code verbal et code iconique. Par la suite nous focaliserons notre attention sur la notion de *jeu de mots* dans une optique linguistico-traductologique, en proposant premièrement sa définition et classification et deuxièmement les types de traduction possibles. Enfin, nous présenterons les divers cas de jeux de mots que nous avons relevés dans les BD sus-mentionnées et les stratégies traductives adoptées en italien (cf. Tableaux 1-4). Pour conclure, quelques réflexions finales sur les données recueillies.

La BD depuis ses origines jusqu'à nos jours

1.1. Bref aperçu historique

En 1827 l'écrivain, peintre et pédagogue suisse Rodolphe Töpffer commence à réaliser une série de brèves histoires illustrées, n'y voyant qu'un passe-temps, un divertissement pour ses élèves et ses proches. Suite aux pressions de ses amis, dont Goethe, et de ses élèves, en 1833 il décide d'imprimer l'une de ces histoires, *Histoire de monsieur Jabot*, suivie de la publication de six autres histoires dans les années suivantes. Ces sept récits sont aujourd'hui considérés comme les véritables précurseurs de la moderne BD ; Töpffer, lui, est reconnu à la fois comme le père de la BD et l'un des théoriciens de ce nouveau mode d'expression qu'il appelle « littérature en estampes ». En effet, dans la *Notice de l'Histoire de monsieur Jabot* il met l'accent sur la « nature mixte » de ce moyen expressif, où le texte est indissociable de l'image et vice-versa :

Ce petit livre est d'une nature mixte. [...] Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. [...] (Töpffer, cité in Peeters 1998, p. 105)

Il faudra attendre la fin du XIX^e siècle pour que la BD naisse officiellement, avec l'avènement aux États-Unis des *Sunday funnies* (cf. § 1.4), les suppléments du dimanche ayant un contenu essentiellement humoristique, d'où le nom de *comics* (la dénomination est restée omni-compréhensive pour tout le genre). À la différence de son ancêtre — l'histoire illustrée ou histoire en images — il ne s'agit plus d'un texte illustré par une succession d'images, mais d'une véritable fusion du texte et de l'image, avec des dialogues contenus dans des bulles (ou ballons, de l'anglais *balloons*)¹.

Peu à peu, à la *Sunday page* (en abrégé *Sundays*), une planche grande et en couleurs, vont s'ajouter les *daily strips* (ou *dailies*), des bandes quotidiennes visant surtout à établir et à garder un contact constant avec le public. On peut les disposer facilement dans les grilles typographiques du journal ; en plus, elles sont en noir et blanc, donc plutôt économiques et peuvent être conçues et réalisées rapidement, sans entamer le temps que l'auteur doit consacrer à la page du dimanche.

Les *strips* développent graduellement leurs techniques et acquièrent leur propre autonomie. Le passage à la formule mixte *strip/Sunday page* est fondamental dans le processus d'industrialisation de la BD. L'avènement des *comic books*, avec une périodicité régulière, marque une étape

1. Certains attribuent au dessinateur Richard F. Outcault le titre de père fondateur des *comics*, parce que c'est le premier qui, dans *Yellow Kid* (1896), a réuni un héros présent dans une série d'exemplaires ayant une publication périodique et l'emploi de la bulle avec un texte dedans. Une attribution controversée (car il ne s'agissait pas d'une BD à proprement parler), qui n'empêche pas, toutefois, de reconnaître à Outcault le mérite réel d'avoir inauguré le grand succès de la BD comme art et industrie, grâce justement à la synthèse de techniques déjà existantes qu'il opère dans *Yellow Kid*.

importante dans l'histoire de ce genre qui s'affirme définitivement comme un genre autonome ; le support technique s'identifie enfin avec le médium (cf. Brancato 2000, p. 41).

La rivalité de deux éditeurs américains, Joseph Pulitzer et William Randolph Hearst, ne fait que donner une ultérieure impulsion à ce nouveau moyen de communication de masse ; c'est justement le matériel de Hearst qui constitue la charpente de l'italien *Corriere dei Piccoli* paru en 1908. Le succès américain (Amérique du Nord et Québec, mais aussi Amérique du Sud) déclenche la popularité de la BD à l'échelle mondiale, notamment en Europe où sont publiées les traductions de la plupart des séries de Walt Disney.

La diffusion de la BD poursuit tout au long du XX^e siècle, jusqu'aux années 60 où elle fait ses premières tentatives de se légitimer en quittant le champs de l'enfance pour s'adresser à un public adulte et cultivé. Les années 1950–1960 trouvent dans les deux hebdomadaires belges *Spirou* et *Tintin* les meilleurs journaux de BD européens : le premier cultive l'humour et la fantaisie, le second privilégie l'aventure dramatique. Enfin, pendant les années 1970–1980, c'est l'heure des prix (depuis le début des années 1980, un catalogue encyclopédique, intitulé *Trésor de la bande dessinée*, recense toutes les parutions) et des reconnaissances officielles scellés par des expositions et des musées (les principaux musées de BD sont à Bruxelles, Londres, San Francisco et au Japon), avec une diffusion au niveau planétaire.

En France, face à la concurrence américaine, puis belge, la BD ne s'affirme pleinement qu'à la fin des années 60 ; l'hebdomadaire *Pilote* marque une rupture dans l'histoire de la presse illustrée et l'émergence d'une BD pour adultes. C'est justement dans *Pilote* que sera publiée, entre autres,

la série à succès *Astérix*, créée par le scénariste René Goscinny (devenu directeur de l'hebdomadaire) et le dessinateur Albert Uderzo ; à partir de 1965, chaque nouvel album de cette série culte sera un événement éditorial. Parallèlement, les thèmes sociaux, politiques et sexuels gagnent droit de cité dans ce genre. Le nombre d'albums croît rapidement à la fin des années 1970 ; en 1983, année record, plus de 30 millions d'exemplaires seront vendus.

Ces dernières années, on a enregistré un authentique boom de la BD qui est devenue extrêmement créative et audacieuse ; témoignage de son expansion et de son constant renouvellement : les dernières éditions du Festival international de la BD d'Angoulême (la 39^e édition s'est tenue au mois de janvier 2012).

Selon Will Eisner, l'un des pères de la moderne BD, la chose la plus belle de ce travail est justement qu'il attire des gens créatifs, capables d'inventer sans cesse de nouvelles façons de raconter des histoires en plaçant les images l'une après l'autre (cf. Brownstein, Schutz (eds.) 2005, trad. it. p. 292).

1.2. Les spécificités de la BD

Le 9^e art est aujourd'hui considéré à l'unanimité comme un art à part entière, fondé sur la complémentarité du lisible et du visible, l'un des moyens d'expression les plus caractéristiques de la culture contemporaine.

On n'a que trop longtemps sous-estimé le formidable potentiel de la BD, rangée dans la catégorie de la « paralittérature » pour son côté ludique et futile, dépréciée par la culture dominante et stigmatisée comme « genre enfantine », un simple outil de divertissement à destination de

la jeunesse, caractérisé à la fois par des histoires et des personnages trop simples et un langage parfois banal, dépourvu des précieuses composantes cinématographiques tels le mouvement et l'audio.

Depuis les années 1960-1970 la BD s'est émancipée de son statut de simple *comics* pour s'affirmer comme un moyen d'expression artistique nouveau, renfermant en soi des propriétés saillantes qui se révèlent des atouts précieux : clarté et créativité au niveau verbal, richesse de l'aspect iconographique qui donne mouvement aux personnages et éléments onomatopéiques qui évoquent un univers sonore.

Représentation à la fois visuelle, auditive et cinétique, tout en ayant une forme statique et graphique, la BD parvient à transmettre de l'image, du son et du mouvement, grâce à une série de signes et de composantes expressives particulièrement importants (signes graphiques, onomatopées, ...). Elle est ainsi entrée de plein droit dans le panorama littéraire, en tant que « littérature graphique. Pas un genre littéraire ou paralittéraire, mais un mode d'expression à part entière, dont le discours passe d'abord par l'image » (Groensteen 2005, p. 44).

Parallèlement, on a enregistré une évolution dans la perception de ce genre. Des études menées dans le champ de la sociologie vers la moitié du XX^e siècle², démontrant

2. Le sociologue Gershon Legman adresse une violente attaque contre les *comic-books*, accusés de provoquer chez les adolescents américains un déclin dangereux. De son côté, le psychiatre Frederic Wertham, soulignant la relation de cause-effet qui lie les *comics* américains à la criminalité juvénile, met l'accent sur l'influence nocive que ce genre exerce sur les enfants, lesquels risquent de développer, par esprit d'imitation, des comportements agressifs et de mauvaises attitudes envers le sexe ; son livre *Seduction of the Innocent* suscite une forte alerte sociale poussant les éditeurs à adopter un code d'autocensure des contenus (cf. Baron-Carvais 1985, pp. 86-90).

le lien étroit entre le contenu de certains *comics* et l'augmentation de la délinquance et du crime dans la société américaine, ont mis en évidence le poids considérable que le contenu peut avoir sur la formation de l'opinion publique, un impact qui peut être déterminant surtout sur les adolescents et les jeunes, victimes aussi d'une dégénérescence linguistique. D'où la décision de plusieurs maisons d'éditions de mettre en place une sévère censure contre toute scène contenant une violence aussi bien visuelle que verbale.

La singularité de la BD s'exprime en ce qu'elle est un extraordinaire véhicule de la culture de masse, des idéologies mais aussi de l'art.

Elle est devenue, dans la civilisation de l'image qui est la nôtre, l'un des moyens les plus sûrs de déchiffrer le monde, de le comprendre dans ses différences et ses diversités. À travers la bande dessinée, c'est à la connaissance d'autres cultures, à la découverte d'autres manières de regarder le monde qu'est invité le lecteur. (Quella-Guyot 1996, p. 169)

Du point de vue sémiotique, la BD représente une unité multidimensionnelle caractérisée par une parfaite intégration du code verbal et du code non-verbal dans un langage unitaire, où tendent à se fondre les limites entre la valeur symbolique et conventionnelle du texte écrit et la valeur iconique et référentielle des images et des symboles graphiques. Selon le spécialiste des bandes dessinées Scott McCloud (1993, trad. fr. p. 55), « les mots, les images et d'autres icônes constituent le vocabulaire d'un langage appelé 'bande dessinée' », le scénariste et le dessinateur travaillant ensemble pour harmoniser leurs modes d'expression.

« Forme complexe, capable de tresser d'une manière

qui n'appartient qu'à elle le mouvement et la fixité, la planche et la vignette, le texte et les images » (Peeters 1998, p. 8), conjuguant le découpage (segmentation de la page) et la mise en pages (groupement des vignettes), la BD est le résultat d'une interdépendance constante entre le dessin (iconisme) et l'écriture (dialogue), le premier élément étant porteur de sens et de culture au même titre que le second. Le fond et la forme sont tellement entremêlés qu'ils sont indissociables.

La véritable nouveauté de la BD réside dans le fait qu'elle absorbe et englobe en soi, d'une façon tout à fait singulière, l'héritage provenant des expériences précédentes aussi bien littéraires que cinématographiques. Il n'y a pas de simple juxtaposition du code verbal et du code iconique, comme il arrive par exemple dans les romans illustrés, mais une authentique intersection entre les deux plans : l'image ne joue pas un rôle secondaire ou accessoire par rapport à la composante verbale et les mots ne se limitent pas à interpréter la représentation graphique (cf. Brancato 2000, p. 29).

Textes et images participent de manière complémentaire au déroulement temporel (le récit) et spatial (la planche) du récit (cf. Quella-Guyot 1996, p. 34), ils s'éclairent mutuellement et unissent leurs forces en créant une harmonie, une sorte d'alchimie qui permet de faire passer une idée qu'aucun d'eux ne serait à même de véhiculer à lui seul. En effet, les textes n'ont pas de vie autonome ; le spécifique du langage de la BD est précisément que le dialogue, c'est-à-dire le texte verbal inscrit à l'intérieur d'une image, est une partie effective de l'image elle-même (cf. Barbieri 1991, p. 248). Le dessin, à son tour, apporte des éléments de signification qui ne sont pas redondants avec le texte mais qui l'enrichissent et le complètent.

Si le texte a une fonction d'ancrage par rapport à l'image de manière à assurer, dans la variété de significations possibles, un sens unique de lecture, l'image contribue à la compréhension des situations, en ancrant les énoncés dans une signification claire et univoque. Emblématique, à cet égard, la métaphore utilisée par Scott McCloud (1993, trad. fr. p. 164) : « Dans une bonne BD, le texte et le dessin sont comme un couple de danseurs où chaque partenaire, tour à tour, guide l'autre ».

Sur le plan strictement linguistique, on remarque l'emploi d'une « langue parlée, écrite », donc une langue caractérisée par le recours au registre de l'écrit mais aussi et surtout à celui de l'oral, un registre informel s'appuyant sur des expressions idiomatiques, parfois argotiques. On peut dire que le principe de ce genre consiste à mimer l'oralité tout en conservant une forme écrite : les éléments traduits en termes visuels — objets, personnes, décors, etc. — sont accompagnés des dialogues, qui ne peuvent pas être transmis par l'image mais qui doivent être cités.

Loin d'être un art mimétique comme le cinéma³, la BD offre « une vision transposée du réel » (Mouchart 2009, p. 105) dont l'interprétation implique la participation active et la coopération du lecteur en tant que coproducteur du sens. Si le dessin contribue à faciliter l'identification référentielle en servant de point de repère pour la situation énonciative des personnages, il incombe au lecteur

3. Rappelons qu'une relation osmotique a toujours caractérisé BD et cinéma, lesquels ont puisé l'un dans l'autre au fil du temps. Le cinéma a représenté une source d'inspiration constante pour les intrigues, les personnages, les techniques des BD, qui, à leur tour, ont fourni au cinéma, y compris les dessins animés, un grand nombre de personnages (superhéros), devenus encore plus célèbres grâce aux aventures transposées sur grand écran.