Elena Meteva-Rousseva

Les jeux de mots dans le *nadsat* d'Anthony Burgess – comment ses traducteurs français ont relevé le défi

Résumé : Le roman futuriste dystopique d'Anthony Burgess *A Clockwork Orange*, classé parmi les 100 meilleurs romans du XX^e siècle, paru en 1962, doit sa célébrité, non seulement au film de Stanley Kubrick, mais aussi à l'argot que Burgess a inventé pour ses jeunes bandits de l'avenir. Il l'a appelé *nadsat* (du suffixe qui forme les chiffres de onze à dix-neuf en russe). Son lexique représente un étrange mélange de russe et d'anglais familier, parsemé de cockney rimé, de néologismes, de langage enfantin, d'ancien anglais, de manouche, de renvois à différents ouvrages littéraires, etc. Notre attention sera focalisée sur les jeux de mots qui assaisonnent le texte de Burgess. Leur analyse cernera les problèmes qu'ils posent par principe en traduction et esquissera les possibilités de les résoudre. Elle s'arrêtera sur la spécificité des jeux de mots dans le roman. Bilingues pour la plupart, renvoyant au russe – une langue qui n'est pas familière aux anglophones, ils se rangent parmi les jeux de mots secrets, dont parle Matthias Bauer (2015). Ceux-ci sont en fait bien à leur place, vu qu'ils sont utilisés pour forger le lexique d'un argot qui, de par sa nature, est censé être identitaire, cryptique et ludique. Leur fonctionnement dans le texte est de deux types essentiels : le premier assume un rôle référentiel et le second confère une caractéristique qualificative. Des exemples relevés pour illustrer chacun de ces deux types donneront une idée de la façon dont les deux traducteurs français du livre Georges Belmont et Hortense Chabrier (leur traduction paraît en 1972 sous le titre *L'Orange mécanique*) ont procédé pour faire face au défi que Burgess leur a lancé par ses jeux verbaux qui sont en plus, pour la plupart, translinguistiques.

Mots clés : *A Clockwork Orange*, Anthony Burgess, association, calembour, jeu de mots, *L'Orange mécanique*, mot-valise, *nadsat*, traduction

1 Introduction

La traduction du roman d'Anthony Burgess *A Clockwork Orange*, édité en Angleterre en 1962, est un vrai banc d'essai pour chaque traducteur. Le problème réside dans le langage que Burgess a inventé pour faire son protagoniste Alex, âgé de quinze ans, chef d'une bande de quatre jeunes voyous, adolescents

comme lui, raconter son histoire. Cette histoire est inspirée de l'idée qui gagnait de plus en plus du terrain en Angleterre de faire subir aux jeunes délinquants, dont les bandes se multipliaient vers la fin des années 50 et au début des années 60, un traitement psychologique et médicamenteux radical qui puisse les guérir du mal. Idée où Burgess, indigné, a vu le désir de l'État de transformer les gens « en petits citoyens obéissants qui ont perdu le droit d'user de leur libre arbitre » (cité d'après Kan 2012).

Voilà en bref l'histoire elle-même : Après une longue série de viols, de passages à tabac, de cambriolages Alex se retrouve en prison où l'on expérimente sur lui un nouveau traitement, une sorte de « lavage de cerveau », qui le rend allergique à la violence. Hors de la prison déjà, tout à fait inoffensif, il devient lui-même la cible d'agression de la part de ses anciennes victimes. Une tentative de suicide ratée l'amène à l'hôpital avec une commotion cérébrale dont le traitement efface les réflexes conditionnels acquis en prison. Il retourne dans la rue avec un nouveau gang, mais, ayant déjà grandi, il ne se sent plus attiré par ce genre de vie et se met à rêver de fonder une famille.¹

L'histoire aurait pu être assez déprimante, si Burgess n'avait pas eu l'idée d'inventer un langage pour la raconter. Ce langage, l'argot de ses jeunes voyous de l'avenir (l'action se situe autour des années 70 du XX^e siècle), il l'a appelé *nadsat* (le langage des *teenagers*). Son lexique qui associe des mots d'origine surtout russe à l'anglais familier, est émaillé de cockney rimé, de mots forgés par Burgess, d'onomatopées, de langage enfantin, cohabitant avec l'anglais du XVII^e siècle (celui de la King James Bible, tout comme celui de Shakespeare), ainsi qu'avec des allusions à un large éventail d'ouvrages littéraires. Le tout est relevé de jeux de mots, de petits traits d'humour, qui agrémentent la lecture et la rendent en fait « profondément salubre », comme il est noté sur le quatrième de couverture de l'édition française (Burgess 1972).

Chacune des composantes du langage d'Alex pose de sérieux problèmes au traducteur qui aurait du mal à reproduire tous les paramètres du jeu langagier de l'auteur, déjà assez difficile à déchiffrer par le lecteur de l'original.

Notre analyse sera focalisée sur une de ces composantes – les jeux de mots, sur les problèmes qu'ils soulèvent et sur la solution qu'en ont trouvée les traducteurs français du livre.

Les jeux de mots se rangent, par principe, parmi les obstacles les plus difficiles à franchir en traduction. Plusieurs linguistes les considèrent même comme

¹ Ce dernier chapitre est enlevé de la version américaine du livre, paru aux États-Unis en 1963, sur laquelle Stanley Kubrick a fait son film. L'argument de l'éditeur était que les Américains sont moins naïfs que les Anglais pour croire à un happy end de ce type.

intraduisibles. Le sont-ils vraiment ? Quels sont les arguments que ces linguistes avancent à l'appui de leur thèse ? Quels sont les contre-arguments que leur opposent ceux qui considèrent que rendre le jeu de mots est possible dans le cadre d'un texte ? Quelles sont les solutions possibles que ces derniers proposent ?

Nous allons commencer par répondre à ces questions-là avant d'aborder la spécificité des jeux verbaux dans le roman de Burgess, de relever les problèmes qu'ils posent en traduction et d'analyser les procédés auxquels les traducteurs français du livre, Georges Belmont et Hortense Chabrier, ont eu recours pour résoudre ces problèmes.

2 Les jeux de mots sont-ils in- / traduisibles ?

Cette question touche au grand débat qui concerne la traduction surtout d'ouvrages littéraires : sont-ils, et dans quelle mesure, traduisibles ?

Pour définir ce que nous allons entendre par *jeux de mots* nous allons nous référer à Jacqueline Henry. Elle distingue les jeux *avec* les mots (charades, mots croisés, bouts-rimés, etc.) qui « sont une fin en soi » et les jeux *sur* les mots qui « s'intègrent dans un texte » où ils peuvent assumer un rôle non seulement ludique. C'est évidemment ce deuxième type qui pose problème en traduction. Et c'est en fait ce type qu'on a communément en vue quand on parle de jeux de mots (2003 : 9). Ils englobent « toutes les manipulations intentionnelles des mots, qu'elles portent sur leur face phonique ou sémique » (Henry 2003 : 10).

Les plus fréquents parmi ces jeux verbaux sont les *calembours*. À tel point que souvent on met un signe d'égalité entre calembours et jeux de mots. Leurs différents types misent sur l'ambiguïté dans la langue. Celle-ci naît de la « pluri-vocité sémique ou phonique implicite (calembours *in absentia*) ou explicite (calembours *in praesentia*)², en faisant ou non allusion à un élément hypotextuel » (Henry 2003 : 28).

Pour Barbara Walkiewicz (2001 : 173), il s'agit de « manipuler les associations rattachées aux mots et déclenchées par eux afin de créer une bidimensionnalité sémantique – « espace vital » du comique verbal ». Ces associations, « qui assument la fonction d'embrayeurs ménageant le passage d'un plan sémémique

² Delabastita (1996 : 128) préfère parler respectivement de calembours verticaux et horizontaux. La note est à moi.

à l'autre », comme l'a démontré Catherine Kerbrat-Orecchioni, relèvent des mécanismes connotatifs, qu'elle décrit comme « unités bifaciales, dont on peut spécifier l'ancrage signifiant et le contenu signifié » (1977 : 7).

L'association, qui, dans le cas des calembours, repose soit sur une identité (homonymie, polysémie), soit sur une ressemblance du signifiant (paronymie), soit sur une affinité sémantique (identité : synonymie, ou analogie : parasynonymie, antonymie), peut également, « par le jeu de l'allusion, de l'intertextualité, de la référence et de la réminiscence culturelles » renvoyer à des « emplois antérieurs de l'unité linguistique », dans des contextes « intégrés à la culture du sujet ». Ces renvois sont souvent culturellement marqués. Et comme les connotations associatives ne sont que suggérées, leur décodage demande une compétence non seulement linguistique (qui permette de déchiffrer les informations contenues dans le texte et le cotexte), mais aussi encyclopédique (« ensemble de savoirs et de croyances, systèmes de représentations, interprétations et évaluations de l'univers référentiel ») (Kerbrat-Orecchioni 1986 : 162).

Cette dernière compétence ne pourrait être l'apanage que d'un locuteur natif. En ce qui concerne la compétence linguistique, même si le traducteur la possède, elle ne l'aiderait que peu à reproduire les calembours en langue cible, vu que ces derniers puisent dans ce qui se perd en général lors du passage dans une langue étrangère : la polysémie des mots ne se recouvre que très rarement dans les différentes langues, les connotations qui y sont associées divergent aussi largement d'une langue à l'autre, les rapports intralinguistiques entre les signes (synonymie, antonymie, homonymie, homophonie, homographie, paronymie) se perdent, par principe, lors du passage dans une autre langue et sont remplacés par ceux de la langue cible.

Tous ces problèmes rangent, aux yeux de plusieurs linguistes, les calembours parmi les unités lexicales intraduisibles de la langue – celles où la forme devient un élément essentiel du message.³ Leur thèse trouve son argument dans le fait qu'en principe la traduction vise à conserver le sens qu'elle habille dans la forme de la langue cible. Sauvegarder la forme de l'original signifierait, le plus souvent, en sacrifier, du moins en partie, le sens.

L'intraduisibilité commencerait donc là où « la langue n'est plus simplement un moyen, mais un but [...], où la forme devient un élément signifiant », résume Ludwig Söll (1971 : 27–28). Mais il propose de remédier au problème en réservant à la traduction le domaine de la langue et en introduisant pour le domaine de la métalangue la notion de *métatraduction* qui est « tout aussi possible que la

3 Voir p. ex. Nida et Taber ([1969] 1982 : 4) : « Anything that can be said in one language can be said in another, unless the form is an essential element of the language. »

traduction parce que la réification du langage, même si elle se produit nécessairement de façon différente dans les différentes langues, est un universel, tout comme la structuration profonde » (Söll 1971 : 28).

L'ambiguïté des signes linguistiques existe dans chaque langue. Bistra Alexieva (1997 : 139) la relie au puissant mécanisme cognitif de l'analogie chez l'homme qui a tendance à extrapoler ses connaissances d'un domaine à un autre. Ce qui est à la base des extensions sémantiques et surtout métaphoriques qui développent de nouvelles significations et mènent à la polysémie.

Si, dans l'usage normal des mots, l'équivoque possible est levée par le contexte et le cotexte, dans les calembours, les différentes significations des mots sont laissées exprès coprésentes. Là, l'ambiguïté est recherchée, intentionnelle, volontairement exploitée. Elle « fait [donc] partie du sens du texte et le traducteur doit s'efforcer de la rendre » (Henry 2003 : 29).

Le dédoublement du sens se retrouve également dans les *mots-valises*.⁴ Voilà comment les décrit Alain Finkielkraut⁵ : « les choses perdent leurs contours : les objets les plus distincts deviennent les éléments de combinaisons aléatoires. [...] Vous avez vu s'estomper les frontières entre les vocables, et se recomposer sous vos yeux un trésor verbal fait de mélanges incongrus, criards, ou très doux [...] ». Il s'agit de l'interpénétration de deux mots que Marc Bonhomme (2009 : 99) définit comme « procédé lexical singulier qui joue sur la plasticité du langage pour en renégocier les frontières. Renégociation qui concerne, pour commencer, « la matérialité des lexèmes » (Bonhomme 2009 : 99), mais qui est en fait motivée au niveau sémantique et référentiel.

Pour Jacqueline Henry, les mots-valises, comme les autres jeux de mots, sont une « forme raccourcie du langage ». Elle cite Freud qui parle d'une « forte compression » permettant d'exprimer deux mots – et deux idées – en un seul terme. Compression qui concerne également les calembours où « on part d'un seul signifiant donné pour évoquer deux signifiés ». Cette concision, continue-t-elle, évite des explications plus longues, elle joue sur l'implicite et le traducteur devrait toujours en tenir compte quand il s'attaque à la traduction de jeux de mots (Henry 2003 : 36–37).

Les mots-valises sont souvent des néologismes insolites, amusants, forgés par l'auteur. Le traducteur est donc tenu à faire également preuve d'invention et de créativité pour obtenir un effet analogue dans le texte de sa traduction.

En ce qui concerne les *allusions culturellement marquées*, jouant sur l'implication d'un hypotexte, elles sont un clin d'œil adressé au public, par lequel

⁴ Voir des détails dans Renner (2015).

⁵ *Ralentir : Mots valises !* (1979), cité par Henry (2003 : 43–44).

l'auteur recherche la connivence, la complicité de celui-ci. Ce clin d'œil passerait inaperçu, si l'auteur et son public ne partageaient pas le même savoir, ne puisaient pas dans le même fonds linguistique et culturel. Traduit, le texte devra faire face à un nouveau destinataire, dont le bagage culturel et linguistique, la vision du monde, seront tout à fait différents. Si le traducteur n'adapte pas le jeu à son nouveau contexte linguistique et cognitif pour le rendre déchiffrable, il risque de ruiner l'intention communicative de l'auteur et, de là, la raison d'être de sa traduction.

Comment aborder donc un jeu de mots en traduction ? La note en bas de page « jeu de mots intraduisible », qui était considérée, à l'époque, comme signe de fidélité à l'auteur et au texte d'origine, est, aujourd'hui, vue comme aveu d'impuissance.

Dans la plupart des cas, il ne s'agit évidemment pas de traduire le jeu verbal, mais d'en recréer un nouveau dans la langue cible. Il vaut mieux parler de transposition ou de reproduction de la valeur, de la fonction du jeu, de l'effet recherché par l'auteur qui y a eu recours. La tâche est loin d'être facile, il existe des jeux de mots qui ne sont pas transposables. Mais les mécanismes compensatoires permettent de remédier à ce problème dans le cadre du texte. L'essentiel, c'est de réduire les pertes au minimum. De toute façon, comme le dit une des meilleures traductrices russes Natalia Gal, citée par Vlahov et Florin (1990 : 307), « il est honteux de se rendre sans avoir livré bataille ».

Voilà comment Jacqueline Henry résume le problème :

[...] ce sujet amène à réfléchir sur la base même que l'on se donne, à savoir celle de la correspondance linguistique ou de l'équivalence textuelle. Il est évident que dès le départ, le parti que l'on prend sur ce point est déterminant, car si l'on opte pour la correspondance linguistique, le débat sur la traduction des jeux de mots est vite clos puisque l'on rejoint le camp des tenants de leur intraduisibilité. En revanche, si l'on choisit l'autre conception de la traduction, c'est-à-dire celle de l'équivalence, ou de l'analogie, il apparaît [...] que la traduisibilité des jeux de mots est grande. (Henry 2003 : 261)

L'approche du traducteur peut varier en fonction du rôle que le jeu de mots assume dans le texte. Si ce rôle se réduit au seul effet comique ou ludique, le traducteur n'a qu'à rechercher une solution adéquate qui sauvegarde cet effet, sans se préoccuper tellement du sens concret des mots sur lesquels est basé le jeu. Si, par contre, l'effet ludique du jeu est doublé d'une certaine fonction, d'une valeur sémantique ou pragmatique, s'il sert à caractériser le personnage, le traducteur se doit de conserver cette fonction, en bénéficiant quand même de la liberté de le faire dans le cadre du texte par différents mécanismes compensatoires (voir Vlahov et Florin 1990 : 307).

Quelles sont les différentes possibilités de procéder en traduction face à un jeu de mots qui marque l'original ? Nous allons nous référer à la classification qu'en a faite Jacqueline Henry (2003 : 176). Cette classification nous paraît concise et exhaustive à la fois et est suffisamment générale pour englober les différents types de jeux de mots en tenant compte de leurs deux aspects : le type du jeu et les termes qui lui servent de base. La traduction du jeu de mots y est subdivisée en quatre types :

- 1) *Isomorphe* (du gr. *iso* 'égal' ; *morphê* 'forme') : qui reprend le même type de jeu verbal utilisé et en plus sur les mêmes mots ;
- 2) *Homomorphe* (du gr. *homos* 'semblable') : applique le même procédé, mais à d'autres termes, liés au contexte ;
- 3) *Hétéromorphe* (du gr. *heteros* 'autre') ; opter pour un jeu verbal d'un type différent ;⁶
- 4) *Libre* : rendre le jeu de mots soit par une tournure neutre, soit par une autre figure de style (p. ex. métaphore, allusion),⁷ ou bien, au contraire, créer un jeu de mots là où l'original ne présente aucune saillie stylistique. Une telle liberté prise par le traducteur ne serait justifiable que si elle s'inscrit dans la logique du texte ou dans celle du personnage.⁸

Ces quatre types seront illustrés dans l'analyse des exemples tirés du livre.

6 Dirk Delabastita, qui a fait une classification des différentes techniques utilisées pour rendre les calembours en traduction (1996 : 134), englobe ces trois types dans la catégorie PUN → PUN qui inclut, pour lui, également des cas où le calembour pourrait avoir une autre fonction textuelle.

7 Dirk Delabastita appelle cette technique PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE où le calembour peut être remplacé aussi par un jeu sur la répétition, l'allitération, le rime, l'ironie, le paradoxe, etc.

8 La traduction libre est subdivisée par Dirk Delabastita en PUN → NON-PUN qui inclut également les cas où le traducteur n'a tout simplement pas saisi le jeu, en NON PUN → PUN (les mécanismes compensatoires), en PUN → ZERO quand on omet tout simplement la partie du texte contenant le calembour, et en ZERO → PUN où le traducteur ajoute, comme mécanisme compensatoire, un bout de texte à lui contenant un calembour. Delabastita y inclut également le cas où le calembour du texte original est reproduit tel quel sans être traduit (PUN ST = PUN TT), ainsi que les TECHNIQUES ÉDITORIALES – les notes de bas de page ou à la fin du texte, les commentaires du traducteur sur les solutions possibles de tel ou tel problème.

3 Les jeux de mots dans le *nadsat*

3.1 Pourquoi Burgess a-t-il inventé ce langage énigmatique ?

Tout argot vieillit avec le temps. En créant ce langage, Burgess le rend intemporel. Grâce à lui l'histoire aurait pu se situer n'importe où dans le monde (Burgess [1990] 1991 : 27).

Par son *nadsat* Burgess entend également soumettre son lecteur à une « programmation linguistique », à une sorte de lavage de cerveau, pareil à celui que son personnage subit. Ses lecteurs au moins, considère-t-il, en auront appris quelques mots russes. Burgess refusait catégoriquement qu'on ajoute un glossaire au texte. Celui-ci interromprait la programmation et invaliderait le lavage de cerveau. Le lecteur était censé découvrir le sens des mots exotiques progressivement, grâce au contexte.

À travers l'écran que crée ce langage étrange les scènes bouleversantes de violence brutale, de viol apparaissent comme irréelles, comme enveloppées d'un voile. Celui-ci permet au lecteur de suivre l'histoire sans en être profondément secoué et le protège, au dire de Burgess, de ses propres vils instincts (Burgess [1990] 1991 : 38).

Le *nadsat* est parlé seulement par Alex et sa bande. Il est concentré surtout dans la première partie du livre, celle qui relate les exploits du petit gang. Inséré dans l'anglais standard, son lexique compte en fait autour de 200 mots et Burgess estimait qu'il suffirait au lecteur de lire la première quinzaine de pages pour s'y accoutumer et arriver à le déchiffrer.⁹

3.2 Pourquoi le russe est-il à la base de cet argot inventé ?

Quand Burgess écrit son roman la guerre froide bat son plein. En août 1961 est construit le mur de Berlin. En 1962 avec la crise des missiles de Cuba le monde se retrouve au bord de la guerre nucléaire. La société occidentale est envahie par la peur de la Russie.

En 1961 Burgess visite la Russie avec sa femme. Passionné des langues, il essayait toujours d'apprendre un peu de la langue du pays où il allait. Avant de partir il avait déjà esquissé l'histoire de son livre, mais butait sur la façon dont elle devait être racontée. Son séjour là-bas l'aide à faire son choix, d'autant plus

⁹ Lettre à Heinemann, le premier éditeur de *A Clockwork Orange* (cité par Vincent et Clarke 2017 : 249).

qu'il y découvre que, là, la délinquance juvénile pose aussi problème, tout comme en Angleterre :

Et soudain j'ai trouvé la solution au problème stylistique de *L'Orange mécanique*. Le vocabulaire de mes vauriens de l'ère spatiale pourrait être un mélange de russe et d'anglais parlé, assaisonné d'argot rimé et de *bolo* des manouches. [...] Et puis, quelle ironie dans le fait que cette race adolescente à l'écart des courants politiques, adepte de la brutalité totalitaire comme fin en soi, soit équipée d'un dialecte fondé sur les deux langues politiques dominantes de l'époque [...].¹⁰

« Les mots russes », dit-il encore, « s'importent plus aisément dans la langue anglaise que les mots allemands, français ou italiens. De toute façon, l'anglais est déjà un mélange de français et d'allemand » (Burgess 2000 : 53, cité par Pochon 2010 : 62).

3.3 La spécificité des jeux de mots de Burgess

Les jeux de mots qui assaisonnent le texte de Burgess mélangent les sonorités et les significations du russe et de l'anglais. En principe, comme Kevin Windle le fait remarquer, « pour Burgess le recours à d'autres langues est un moyen d'enrichir le texte, d'introduire plusieurs sens et connotations là, où celui qui ne parle qu'une seule langue trouve peu ». Il en a été inspiré par Joyce, qui maniait également avec aisance différentes langues. Burgess décrit le roman de celui-ci, *Finnegans Wake*, comme « une sorte de glorification du jeu de mots » ('a sort of glorification of the pun' ; Introduction to James Joyce, *A Shorter Finnegans Wake*, edited by Anthony Burgess. London : Faber & Faber Ltd., 1966 : 21, cité par Windle 1995 : 171). Le jeu de Burgess, comme celui de Joyce, est assez subtil, vu qu'il est le fait d'un homme qui possède une impressionnante culture encyclopédique, de celui que *Times* a qualifié comme « un des écrivains les plus intelligents et les plus originaux de sa génération », ¹¹ passionné en plus des langues, de la littérature, tout comme de musique (il est aussi compositeur).

La plupart des jeux verbaux dont Burgess a agrémenté son *nadsat* sont translinguistiques. Le problème est que, même par des jeux de ce type l'auteur cherche, par principe, à établir une sorte de complicité avec ses lecteurs, il compte que ceux-ci seront en mesure de les repérer et de les déchiffrer. S'il essaie

¹⁰ Cité par Pochon (2010 : 27–28) d'après la traduction française du tome II des *Confessions* de Burgess *You've had your time*, parue sous le titre *Si mon temps m'était compté* (2000 : 53).

¹¹ Cité dans l'avant-propos de *A Clockwork Orange* (Burgess [1962] 2000).

de faire le pont entre deux langues, il visera donc une langue étrangère que ses destinataires connaissent. Burgess, lui, renvoie à une langue qui est loin d'être familière aux anglophones. Ce qui fait que beaucoup de ses jeux bilingues passeraient inaperçus, d'autant plus que le parcours à effectuer pour les déchiffrer est, par moments, assez compliqué. Ceux qui arriveraient à le faire, par contre, dans ce cas-là surtout des gens qui connaissent le russe, éprouveraient un vrai plaisir.

Les jeux de mots bilingues dans le *nadsat* de Burgess se rangent donc parmi les jeux de mots « secrets », qu'analyse Matthias Bauer, dont le mystère ne pourra être percé que par un public de choix et cultivé. Ces jeux de mots, précise-t-il, sont toujours *in absentia* (2015 : 272). Le jeu de mots secret qui renvoie à un autre langage « montre très clairement que le but de la description est la description elle-même, l'enjouement, le mystère et le processus de la découverte qui l'accompagne ».¹²

Dans *A Clockwork Orange*, ces jeux de mots énigmatiques sont, en fait, bien à leur place, vu qu'ils sont utilisés pour forger le lexique d'un argot qui, de par sa nature, sert à marquer l'appartenance à un groupe et à en exclure les non-initiés (fonctions identitaire et cryptique), et qui s'évertue à jouer sur et avec la langue pour transgresser ses règles et ses normes, pour se l'approprier et faire preuve de créativité et de fantaisie, en l'associant souvent à d'autres langues (fonction ludique).¹³ Burgess a donc pu donner libre cours à son imagination, s'adonner entièrement à son plaisir de mélanger différentes langues pour créer des significations nouvelles, en procédant par associations insolites, inattendues, souvent difficiles à pénétrer, pour y arriver.

Le titre de son livre est déjà un tel jeu assez alambiqué. Comme Burgess le dit lui-même, il est parti d'une vieille expression du cockney anglais qu'il avait entendue et qui s'est gravée dans sa mémoire : *as queer as a clockwork orange* (bizarre comme une orange mécanique). Plus tard, quand il est allé travailler en Malaisie, il a découvert que là-bas *orang* veut dire *être humain*. Et quand il a eu l'idée d'écrire ce livre, il a opté pour le titre *A Clockwork Orange* qui, associé à cette signification du paronyme malais, pourrait aussi être interprété comme « L'Homme mécanique » – l'homme qui est, comme l'orange, juteux, organique, vivant, mais qui, privé de son libre arbitre, privé de choix, devient un jouet

¹² « The interlingual pun thus shows very clearly that the point of the description is the description itself, the playfulness, secrecy and process of discovery that go along with it » (Bauer 2015 : 271).

¹³ Voir p. ex. Antoine (2004 : 12) ; Sourdot (1991 : 16–17, 24) ; Turpin (2002) ; <http://www.unibg.it/dati/corsi/3039/18646-La%20variation%20linguistique.pdf> (dernière consultation le 15/03/2018).

mécanique entre les mains de l'État ou de Dieu (voir Burgess 1973 [2012], 1986). Cette lecture sous-jacente du titre demeure latente, cachée, impossible à déchiffrer même par un Anglais. Elle est inévitablement perdue également en traduction.

Anthony Burgess, d'ailleurs, considère que, par principe, les mots dont se sert un écrivain ne devraient pas être pris trop au sérieux.

The novelist passes the time for you between one useful action and another ; he helps to fill the gaps that appear in the serious fabric of living. He is a mere entertainer, a sort of clown. He mimes, he makes grotesque gestures, he is pathetic or comic and sometimes both, he sends words spinning through the air like colored balls. His use of words is not to be taken too seriously. (Burgess [1973] 2012)

Son approche ludique du langage pourrait donc être considérée plutôt comme un exercice de style et pas tellement comme une recherche de la connivence du lecteur.

3.4 Fonctions des jeux de mots dans le texte

Pour commencer, les jeux de mots englobent trois fonctions du modèle de Roman Jakobson : *référentielle* – ils disent quelque chose sur un objet / référent ; *métalinguistique* – « le code est utilisé pour produire des mots nouveaux inattendus ou reprend des mots existants, mais en transgressant leurs règles d'emploi habituelles. [...] ils se servent de la langue comme d'un objet pour la déformer et briser ses conventions. » (Henry 2003 : 31–32) ; *poétique* – mettent l'accent sur le message en tant que tel, servent à divertir, amuser, choquer, accrocher, séduire.¹⁴

Le *nadsat*, c'est la langue du narrateur du texte Alex – le protagoniste malsain et charismatique du roman. Les jeux de mots de Burgess pourraient donc être considérés, dans une certaine mesure, comme des « métacommentaire(s) sur le personnage et sur son usage de la langue » (Winter-Froemel et Zirker 2015 : 12).

¹⁴ Voir Delabastita (2001 : 48) ; Henry (2003 : 32–34) ; Winter-Froemel et Zirker (2015 : 11) et Kabatek (2015 : 220) y ajoutent les fonctions expressive et appellative de Karl Bühler (*Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Jena : Gustav Fischer, 1934). Kabatek se joint aux critiques du modèle de Jakobson, il considère que la fonction poétique se réduit tout simplement à une façon spécifique de s'exprimer du locuteur, et que la fonction métalinguistique n'est qu'une variété de la fonction référentielle ayant le code linguistique pour référent. Pour lui le jeu de mots est à analyser au niveau du texte concret où il peut faire intervenir « absolument tout ce qui est présent dans l'énoncé concret » (« it can involve absolutely everything that is present in the concrete utterance » ; Kabatek 2015 : 223–224).

Mais, dans la plupart des occurrences que nous avons analysées, ce méta-commentaire porte plus sur Burgess lui-même que sur son personnage.

En ce qui concerne la fonction concrète des jeux de mots dans le texte, ils y assument, dans leur majorité, deux rôles essentiels : 1) ils forgent le lexique du *nadsat*, parfois par un détour translinguistique assez compliqué ; 2) ils contiennent une qualification de la personne ou de l'objet désignés.

4 La traduction en français

4.1 Les traducteurs

La traduction française qui paraît en 1972 sous le titre *L'orange mécanique* est due à Georges Belmont et Hortense Chabrier. Ils ont eu la chance d'être en contact direct avec Burgess qui a hautement apprécié leur travail. Il les qualifie de « superbes traducteurs ». (Burgess [1990] 1991 : 368) Les deux sont bilingues et avaient déjà eu une expérience impressionnante quand ils ont entrepris la traduction de *A Clockwork Orange*. Georges Belmont (1909–2008) avait fait ses études à l'Ecole Normale Supérieure. Là, il avait rencontré Samuel Beckett qui y était lecteur d'anglais. En 1931, il a fait la connaissance d'Henry Miller et est devenu son ami et fidèle traducteur. Il est proche de James Joyce, d'André Gide.¹⁵

Hortense Chabrier était également une traductrice confirmée avec plusieurs traductions à son actif. Les deux avaient déjà travaillé en équipe.

Par la suite, il y aura d'autres traductions d'ouvrages de Burgess qui vont voir le jour en français sous leur plume. La traduction d'*Earthly Powers*, paru sous le titre *La Puissance des Ténèbres* et consacré Meilleur Livre étranger 1981, leur vaudra le prix « Charles Baudelaire ».

4.2 Les jeux verbaux dans le *nadsat* à la française

Quel que soit leur rôle dans le texte, la plupart des jeux de mots pervertissent le mot étranger repris, russe dans la plupart des cas, de façon à éveiller des associations avec la sonorité ou des significations en anglais. La tâche des deux traducteurs français est, dans une certaine mesure, facilitée par le fait que le russe est

¹⁵ Voir <http://www.universalis.fr/encyclopedie/georges-belmont/> (dernière consultation le 10/03/2018) ; Pochon (2010 : 54–56).

tout aussi énigmatique pour les Français que pour les Anglais, et par les liens de parenté qui existent entre le français et l'anglais.¹⁶

4.2.1 Jeux de mots forgeant le lexique du *nadsat*

Vu qu'il s'agit seulement d'un mélange translinguistique de significations de caractère purement ludique, le traducteur pourrait ne pas se tenir aux mots concrets, refaire le jeu sur d'autres mots. Georges Belmont et Hortense Chabrier ont pourtant essayé de se tenir le plus près possible des trouvailles de Burgess, ce qui a donné plusieurs traductions isomorphes en français.

4.2.1.1 Calembours translinguistiques

Ptitsa, qui en russe signifie 'oiseau', dans le récit d'Alex veut dire 'femme', sous l'influence probablement de l'angl. *chick*, employé également pour désigner une jeune fille. Les traducteurs ont utilisé *ptitsa* dans le même sens. En français, le mot est associé à *poulette* qui signifie non seulement 'jeune poule', mais aussi 'jeune fille, jeune femme'.

Vareet signifiant en russe 'cuire, faire bouillir, faire la cuisine', est utilisé au sens argotique du verbe *to cook* 'arriver, se passer' (« see what was vareeting [at school] » ; Burgess [1962] 2000 : 27 ; Clarke et al. 2017). Repris en français par *variter* (« voir ce qui se varitait » ; Burgess 1972 : 64), il renvoie à *mijoter* qui, à part 'faire cuire lentement, à petit feu', veut dire au figuré 'préparer longuement en cachette'. La traduction isomorphe conserve le jeu sur la polysémie translinguistique.

Bien plus compliqué est le chemin que le lecteur devrait parcourir pour arriver de **bratchny** à **bastard**. *Bâtard* c'est un enfant naturel, né hors-mariage (*внебрачный* en russe). Burgess en a enlevé le préfixe et de la sorte c'est *брачный* ('matrimonial'), l'antonyme, qui est chargé du sens injurieux : *grahzny* (← *грязный* 'sale') *bratchnies* = *dirty bastards*. Le mot aurait été indéchiffrable si Burgess ne l'avait alterné avec *bastard*. Les traducteurs français ont conservé ce lien pas facile à décrypter, ce qui a donné, dans la version française, *grassous bratchnis*.

Kopat, qui en russe veut dire 'bêcher, creuser', prend le sens de 'comprendre, apprécier' sous l'influence du sens argotique de *to dig* 'piger, être intéressé à

¹⁶ Les trois siècles de domination normande sur l'île ont bien marqué le lexique de l'anglais et pendant les dernières décennies c'est l'anglais qui laisse son empreinte sur le français.

qqch.’ (voir Hyman 1963). Les traducteurs ont employé *kopater* dans le même sens en le liant probablement à *se creuser* fam. ‘réfléchir intensément’. Solution qui pourrait être considérée comme homomorphe.

On pourrait multiplier les exemples de ce type, mais nous aimerions donner également quelques exemples de jeux verbaux qui procèdent par allusion pour assumer leur fonction référentielle et où le lien avec le mot russe n’est que phonique.

4.2.1.2 Jeux translinguistiques ou non procédant par allusion

Si l’on se réfère à l’Appendix : *A Clockwork Orange* sur le site de Wiktionary, tel serait le cas de **sammy** qui, de prime abord, paraît être la transcription du mot russe *самый*. Ajouté à un adjectif, celui-ci est utilisé pour former le superlatif (‘le plus’). Par allusion au *Bon Samaritain* de la Bible, le mot est utilisé par Alex dans le sens de *généreux*¹⁷ (« The next thing was to do the sammy act » ; Burgess [1962] 2000 : 8). Les traducteurs français ont évidemment été guidés par ce lien allusif. Ils l’ont conservé en l’associant en plus à l’abréviation *B. A.* qui, dans le langage des scouts, signifie *bonne action*. Hors de leur milieu, comme l’explique *Le Grand Robert*, l’expression est « souvent employée ironiquement ». La fusion des deux a créé le mot-valise *sammybéa* (« Il ne restait plus qu’à faire notre sammybéa » ; Burgess 1972 : 20).

Très ténu est le lien paronymique entre le mot russe *golova* (tête) et **gulliver** qui renvoie aux *Voyages de Gulliver* – roman dystopique de Jonathan Swift, satire de la société du XVIII^e siècle. Burgess aimait ce personnage, parti à la découverte de la nature humaine. *Gulliver* se substitue à *head* au sens propre et au sens figuré (« Pete with a bottle of beer frothing its gulliver off » ‘mousse, faux col de la bière’), ainsi que dans les expressions figées (« old Dim [...] laughed his gulliver off » ‘rire aux éclats, à gorge déployée’ ; Burgess [1962] 2000 : 16, 18). Le mot est repris tel quel dans la traduction française (« Momo s’est presque pété le gulliver de rire » ; Burgess 1972 : 38), ne pouvant quand même pas recouvrir les autres significations de *head* en anglais.

Un des personnages importants dans le roman est le chapelain de la prison. Il est le seul à s’opposer à la manipulation du cerveau humain et à défendre le

¹⁷ Voir Wiktionary, *Appendix : A Clockwork Orange*. Andrew Biswell, biographe de Burgess, professeur de littérature moderne à l’Université de Manchester, dans les notes qui accompagnent l’édition du livre à l’occasion du 50^e anniversaire de sa première publication (Burgess [1962] 2012), considère, par contre, que le mot provient de *to sam* (ou *to stand sam*), mot argotique de la fin du XIX^e siècle où il signifiait ‘to pay for a drink’ (‘offrir un pot’) en se référant au *Cassell’s Dictionary of Slang* de Jonathon Green (2000).

droit au libre arbitre. C'est dans sa bouche que Burgess a mis les deux phrases qui résument la thèse principale de son texte : « Tout homme incapable de choisir cesse d'être un homme » (Burgess 1972 : 148) et encore « L'homme qui choisit le Mal est-il peut-être, en un sens, meilleur que celui à qui on impose le Bien ? » (Burgess 1972 : 169). Et il s'est amusé à jouer sur l'identité phonique entre *chapelain* et le nom de son comédien favori Charlie Chaplin pour l'appeler par substitution (rhyming slang) ***the prison charlie / the charlie***.

En français le nom de l'acteur se prononce également de la même façon que *chapelain*. Ce n'est donc pas difficile de garder l'allusion. Les traducteurs ont eu recours au diminutif utilisé par les Français pour référer au personnage de Chaplin : *le charlot de la prison*. Mais *charlot* signifie aussi dans le langage familier « individu peu sérieux ; personnage médiocre et vantard » (*Le Grand Robert*), ce qui ne correspond pas beaucoup au personnage créé par Burgess. En anglais d'ailleurs *Charlie* est également une expression argotique pour 'idiot, malin, charlatan' (*Le Grand Robert & Collins*).

4.2.2 Jeux de mots conférant une qualification

Les jeux de mots véhiculant une qualification canalisent les efforts du traducteur vers la recherche d'un jeu qui puisse conserver ce qualificatif. Ce qui n'est pas toujours facile. Interlinguistiques pour la plupart, mélangeant surtout le russe et l'anglais, mais intralinguistiques également, ces jeux se chargent d'une fonction concrète, recherchent un certain effet sur le lecteur et ce sont notamment cette fonction et cet effet qui sont à reproduire dans la traduction.

4.2.2.1 Mots-valises

Un exemple significatif en est ***horrorshow*** qui revient à plusieurs reprises dans le texte et qui devrait, par paronymie, évoquer l'adverbe russe *xopouo* ('bien'). *Horrorshow* est utilisé non seulement comme adverbe, mais aussi comme adjectif ou comme substantif et on le trouve à presque chaque page du texte. Alex l'emploie pour dire 'super, excellent, magnifique, fameux, foutu, sacré', etc. (« a nice quiet horrorshow fifteen minutes » ; « making real horrorshow with the slovos ['mots'] » ; « We were doing very horrorshow » ; Burgess [1962] 2000 : 3, 12, 14). Ce mot est un métacommentaire éloquent sur la tournure d'esprit pervertie de ces jeunes qui trouvent leur plus grand plaisir à semer l'horreur.

Comment les traducteurs l'ont-ils rendu ? Georges Belmont et Hortense Chabrier ont opté pour une traduction homomorphe, en trouvant un analogue assez réussi, à nos yeux, qui télescope le mot russe *tzar* avec le mot français

terrible (« s'offrir quinze gentilles minutes pépère tzarrible » ; « en gargouillant les slovos quelque chose de tzarrible » ; « On y allait tzarrible » ; Burgess 1972 : 9, 29, 34).

Le problème surgit quand, dans le texte, *horrorshow*, désintégré, est ramené au sens concret de ses composantes. À la clinique de la prison, quand Alex se voit sangler la tête et ses cils sont fixés pour que ses yeux restent ouverts, il essaie de rigoler : « This must be a *real horrorshow* film if you're so keen on my viddying it. » La réponse qu'il reçoit du « veck en blouse blanche » est : « *Horrorshow* is right, friend. A *real show of horrors*. » (Burgess [1962] 2000 : 76).

Belmont et Chabrier se sont vus obligés de calquer le mot : « Ça doit être un vrai *horreur-show tzarrible*, votre film, pour que vous ayez tellement envie que je le reluche. » Et la réponse : « *Horreur-show* c'est bien le mot, mon vieux. Une *vraie vision d'horreur*. » (Burgess 1972 : 179–180).

Un autre mot qui attire l'attention c'est *millicents*, qui part du mot russe *милиционер* ('agent de police') ou *милиция* ('milice'). *Millicents* paraît influencé par le nom propre *Millicent*. Mais on serait tenté d'y voir également un télescopage entre *milice* et *cents* qui suggérerait la vénalité des policiers.

Les traducteurs français ont eu recours à une traduction homomorphe, en transformant *miliciens* en *milichiens* et en sauvegardant de la sorte la connotation péjorative que le mot a dans la bouche d'Alex.

Un autre mot-valise significatif qu'Alex emploie est *malchickiwicks* (← *malchick* ['garçon' → celui qui fait mal aux chicks ?] + *wicked* 'méchant, mauvais').¹⁸

Georges Belmont et Hortense Chabrier ont trouvé une bonne solution homomorphe pour le rendre : *maltchickicaïds* (*caïd* dans l'argot familier signifie « chef d'une bande de mauvais garçons ; personnage considérable dans le milieu » ; *Le Grand Robert*).

Dans le face à face avec le chef de la bande concurrente Billyboy, Alex ne ménage pas ses mots pour l'injurier : « Well, if it isn't fat stinking **billygoat Billy-boy in poison**. » (Burgess [1962] 2000 : 14). Dans la traduction française, le jeu sur le nom de *Billy* qui l'associe à *bouc* est transformé, le nom même est légèrement modifié et lié à un autre adjectif dépréciatif (*laid*), ce qui n'évince pas

¹⁸ Vincent et Clarke (2017 : 249–250, 252) voient s'appliquer dans ce mot le mécanisme des reduplications enfantines des mots monosyllabiques qui répètent la syllabe ou sa fin après *i* ou *w* (*eggyweg*, *baddiwad*) – explication plausible, bien que *malchick* soit bisyllabique. L'interprétation que nous donnons nous a été suggérée par des Anglais natifs. De toute façon, du fait que Burgess, comme le signalent Vincent et Clarke (2017 : 249), est demeuré vague et imprécis sur son Nadsat et s'est gardé de donner toute indication concernant les mots qu'il a créés, plusieurs lectures seraient possibles. Il se peut que ce soit notamment cette pluralité des interprétations qu'il a recherchée.

pour autant *bouc* de la phrase. Le qualificatif étant renforcé de la sorte, le calembour paronymique (*in person* → *in poison*) a pu disparaître : « Ma parole, mais c'est ce gros bouc puant de Willaid en personne. » (Burgess 1972 : 32). Compensation qui illustre bien la traduction libre des jeux de mots.

4.2.2.2 Calembours

Les calembours, assez fréquents dans le texte de Burgess, sont également utilisés pour attribuer une qualification.

Le mot russe pour *Dieu Bog*, emprunté dans le texte, évoque son homonyme anglais *bog* qui signifie en argot 'chiottes'. Les traducteurs français ont conservé l'association dévalorisante par un jeu paronymique, en désignant Dieu par *Gogre*, qui renvoie, lui aussi, au synonyme familier de chiottes *gogues*. La traduction hétéromorphe conserve l'idée du jeu.

Soomka signifie en russe 'sac'. Mais sous l'influence de l'anglais argotique où *bag* veut dire 'teigne' (*she's an old bag* = *c'est une vieille teigne* ; *Le Grand Robert & Collins*) *soumka* est employé par Alex comme appellation péjorative de 'femme' (« You filthy old soomka » ; Burgess [1962] 2000 : 48). Le mot transcrit dans la version française *soumka* est associé à l'expression française *sac à patates* qui, au figuré, prend le sens de « personne obèse, mal dans sa peau, mal habillée »¹⁹ (« Vieille dégueulasse, vieux soumka à patates ! » ; Burgess 1972 : 113). Traduction qui pourrait être considérée comme isomorphe, vu que c'est également la polysémie translinguistique impliquant les mêmes mots et produisant le même effet qui sous-tend le calembour.

Ded, qui veut dire 'grand-père, vieillard' en russe, évoque, de sa part, par homophonie *dead* en anglais. Le jeu est perdu en français, bien que, comme le suggère Jean Pochon (2010 : 91), l'association aurait pu être conservée. Il propose d'opter par exemple pour l'orthographe *daide* qui évoquerait le paronyme *raide* (mort).

Lewdies associe par paronymie le mot russe *lyudi* ('gens') au mot anglais *lewd* ('obscène') (Vincent et Clarke 2017 : 254). Ce jeu, malheureusement, n'a pas pu être conservé non plus.

D'autres langues sont aussi mobilisées pour participer au jeu. Le mot **sinny** qu'Alex emploie pour 'cinéma' et pour 'film' est forgé à partir du mot français *ciné* (prononciation anglaise) et le mot anglais *sin* ('péché') (Pochon 2010 : 76).

¹⁹ Technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement. Académie de Bordeaux (<http://tice33.ac-bordeaux.fr/Ecolien/LinkClick.aspx?fileticket=J0xt%2FtSFCCM%3D&tabid=3127&mid=6567&language=fr-FR>, dernière consultation le 26/02/2018).

Burgess se rendait bien compte du pouvoir manipulateur du cinéma et de la télévision (le lavage de cerveau d'Alex par la méthode Ludovico s'effectue par des films). Dans un certain sens, il avait également anticipé l'effet que le film de Kubrick sur *A Clockwork Orange* a eu sur les jeunes.²⁰ Et, en plus, il avait lui-même de fortes réserves par rapport à la réalisation du film.

Les traducteurs français, qui ont fait leur traduction un an après la parution du film, ont gardé cette attitude négative de l'auteur en forgeant le mot-valise *cinique* qui associe *cinéma* à *cynique*.

Sinny (this being a film mag)

Cinique (qui était un magazine de cinéma) (Burgess [1962] 2000 : 74/1972 : 174)

Where I was wheeled to, brothers, was like no sinny I had ever viddied before.

L'endroit jusqu'où on m'a roulé, frères, ne ressemblait à rien de ce que j'avais déjà reluché dans le genre cinique, ou cinoche. (Burgess [1962] 2000 : 75/1972 : 177)

Si l'on se réfère au dictionnaire *Le Grand Robert*, *cynique* veut dire « qui exprime ouvertement et sans ménagement des sentiments, des opinions qui choquent le sentiment moral ou les idées reçues, souvent avec une intention de provocation ». Nous partageons l'avis de Jean Pochon (2010 : 101) qui considère que les deux mots clés de cette définition *choquer* et *provoquer* pourraient très bien s'appliquer aussi bien au cinéma qu'à l'œuvre de Burgess. La solution des traducteurs s'inscrirait donc dans l'esprit et l'effet recherchés par l'auteur.

Nous allons terminer par deux des rares calembours « ouverts », pour employer la terminologie de Matthias Bauer (2015 : 270), faciles à repérer par le lecteur anglophone, vu qu'ils puisent dans les seules ressources de l'anglais. Ces jeux-là, repérables, déchiffrables par le lecteur créent ce lien de complicité entre l'auteur et le lecteur qui permettra de ne pas repousser ce dernier par l'opacité du texte que les mots exotiques créent et par l'effort qu'il devra faire pour les décoder.

Voilà, par exemple, comment Alex réagit à l'article sur les jeunes qu'il lit dans le journal : « Great Music, it said, and Great Poetry would like quieten

20 Après la sortie du film plusieurs délinquants au Royaume-Uni ont cherché à imiter les exactions de la bande d'Alex, de sorte que Kubrick s'est vu obligé de demander à Warner Brothers de retirer le film, malgré le grand succès de celui-ci, des salles de cinémas britanniques. À ce propos, Burgess lui-même écrit : « I realized, not for the first time, how little impact even a shocking book can make in comparison with a film. Kubrick's achievement swallowed mine, whole, and yet I was responsible for what some called its malign influence on the young. » (Burgess [1990] 1991 : 246).

Modern Youth down and make Modern Youth more Civilized. **Civilized my syphilised yarbles** » (Burgess [1962] 2000 : 32).

Le calembour, qui est cette fois *in praesentia*, mise sur la paronymie. Les deux adjectifs d'origine latine, devenus internationalismes, ou, du moins, existant dans les deux langues que nous analysons, se prêtent facilement à une traduction isomorphe : « La Grande Musique, ça disait, et la Grande Poésie calmeraient plus ou moins la Jeunesse d'Aujourd'hui et la rendraient plus Civilisée. Civilisées mes yarbilles syphilisées, oui » (Burgess 1972 : 75–76).

Le qualificatif est également codé dans le nom d'un des personnages de la bande d'Alex : « [...] **Dim being really dim** » (Burgess [1962] 2000 : 3). Le calembour est sous forme d'antanaclase – le même mot est répété dans un sens différent (le nom commun *dim* servant de métacommentaire sur le personnage qui porte le nom propre *Dim*).

Les traducteurs français ont naturalisé le nom pour conserver le jeu. Dans leur version *Dim* est devenu *Momo*²¹ (« [...] vraiment momo le Momo » ; Burgess 1972 : 9), *momo* signifiant comme *dim* 'stupide, bouché, borné'.

4.2.3 Créations lexicales ludiques des traducteurs

Les traducteurs français n'ont évidemment pas pu reproduire tous les jeux verbaux dont Burgess avait émaillé le récit d'Alex. Pour remédier aux pertes, ils ont ajouté des trouvailles à eux qui s'inscrivent tout à fait dans l'esprit ludique du texte. La plupart en sont des mots-valises qui reprennent le mot russe, utilisé par Burgess, et le fusionnent avec un mot français qui en suggère le sens : *platusques* (*platties* ['robe' en russe que Burgess emploie dans le sens de 'vêtements'] + *frusques*) ; *lovretter* (*lovet* ['prendre'] + *arrêter*) ; *tché* (*chai* + *thé*) ; *gloupide* (*gloupp* + *stupide*) ; *dratsarre* (*dratse* + *bagarre*) ; *charrière* (*charies* [= 'boules' en russe] + *derrière*) 'fesses', etc. Il y en a qui renvoient à l'anglais : *splenditude*, *rockhanchant*, etc.

Dans « leur » *nadsat* à eux *homo sapiens* subit une transformation significative. Pour Alex les autres prisonniers sont des *homos çapince*. Ce jeu paronymique paraît renvoyer, d'un côté, aux « grosses brutes de matons » (*pincer* 'arrêter,

²¹ Presque tous les prénoms sont francisés – les « drougs » d'Alex sont *Momo*, *Jo* et *Pierrot*. On trouve aussi *Jojo*, *Michou*, le *Gars Willie* (← *Billy Boy*), *Martine*. En prison, il partage la cellule avec *Le Mur*, *Gros-Juif*, *Jeanjean*, etc. Comme Burgess n'a pas situé son histoire dans le temps et dans l'espace, cette naturalisation des noms, partielle parce qu'elle ne concerne que les noms propres, ne pose pas problème.

prendre en faute, sur le fait') et, de l'autre, aux autres prisonniers, parmi lesquels, comme dit Alex, il y a « de vrais pervers prêts à baver partout sur un délicieux jeune maltchick genre celui qui vous conte cette histoire » (Burgess 1972 : 136–137).

4.2.4 Allusions à des références culturelles

Le texte de Burgess abonde en allusions à des personnalités connues à l'époque (les noms des boulevards y font presque tous référence). Il est émaillé également de renvois intertextuels, pour la plupart à des auteurs anglais, à des ouvrages qui n'ont pas été traduits et demeurent inconnus ou, du moins, pas très connus à l'étranger.²² Ces allusions-là seraient donc impossibles à rendre et à identifier en traduction.

Mais il y a aussi des références implicites à des textes qui font partie du patrimoine littéraire mondial, qu'un traducteur est censé repérer, bien que ce ne soit pas toujours facile :

Rest, rest, perturbed spirit. (Burgess [1962] 2000 : 122)

La réplique adressée à Alex est en fait une citation de la pièce de Shakespeare *Hamlet* (Acte I, scène V) où Hamlet parle avec le spectre de son père (Andrew Biswell, note 178, Burgess [1962] 2012). Les traducteurs n'ont évidemment pas reconnu le renvoi et leur traduction (« Repos, repos, esprit perturbé ») ne fait aucune allusion à la pièce. S'ils l'avaient fait, ils auraient pu se référer à la traduction faite par François-Victor Hugo en 1865 (« Calme-toi, calme-toi, âme en peine ») où à une traduction plus récente connue par le public.

Quelques mots aussi à propos des renvois à l'ancien anglais qui transparaît par moments dans le langage d'Alex. Voilà deux des répliques où ce renvoi se fait sentir – la première adressée à Dim, un des « drougs » d'Alex, la seconde au père d'Alex :

I said : « Do watch that, O Dim, if to continue to be on live thou dost wish. »

« Never worry about thine only son and heir, O my father, » I said. « Fear not. He canst taketh care of himself, verily. » (Burgess [1962] 2000 : 23, 38)

Serait-ce une parodie de textes qu'il apprenait à l'école ou tout simplement Burgess s'est adonné au plaisir de « ressortir du placard » l'anglais du XVII^e

²² Voir les notes d'Andrew Biswell dans Burgess ([1962] 2012).

siècle ? Quelle qu'ait été son idée, cette référence à une étape, plus ou moins datée, de l'évolution de la langue anglaise ne saurait être conservée en traduction. La seule possibilité serait d'archaïser, autant que faire se peut, le texte. Georges Belmont et Hortense Chabrier l'ont fait en y ajoutant un *O* pathétique :

« Fais bien gaffe, O Momo, j'ai repris, si tu ne souhaites point interrompre le fil de tes jours. » (Burgess 1972 : 55)

« Ne vous en faites surtout pas pour votre fils unique et unique héritier, O mon père, j'ai dit. N'ayez crainte. Il est capable de se suffire à soi-même, en vérité. » (Burgess 1972 : 88)

Dans la réplique adressée au père le vouvoiement (normalement Alex le tutoie), les tournures un peu plus recherchées ajoutent à l'archaïsation du texte.

5 Conclusion

Sans être exhaustive, et de loin, cette analyse donne une certaine idée de la subtilité du jeu sur la ou les langue(s), riche en connotations, en associations, en allusions dont Burgess a relevé son *nadsat*. Ses traducteurs français Georges Belmont et Hortense Chabrier ont eu recours à cette métatraduction dont parle Söll qui, dans ce cas-là, se réduit à la seule stratégie possible pour rendre une telle jonglerie linguistique – celle qu'Umberto Eco va formuler dix ans plus tard à propos des *Exercices de style* de Raymond Queneau (1983, *Esercizi di stile*, quatrième de couverture. Torino : Einaudi) : « [...] non si trattava di tradurre almeno nel senso corrente del termine, ma di capire le regole di gioco che Queneau si era poste, e quindi giocare la stessa partita con un'altra lingua » ('[...] il ne s'agissait pas de traduire, tout au moins au sens courant du terme, mais de comprendre les règles du jeu que Queneau s'était données, puis de jouer la même partie dans une autre langue.' ; cité par Henry 2003 : 108–109). C'est ce que les deux traducteurs ont fait : après avoir analysé les règles qui sous-tendent la création du *nadsat*, ils les ont appliquées à leur propre langue. Facilités dans une certaine mesure par le fait que l'anglais et le français ont beaucoup de points communs, y compris celui d'être également éloignés du russe, ils ont su respecter et suivre de près les intentions de Burgess. En ce qui concerne les jeux de mots, nous considérons que leur « partie » est bien réussie. Ils ont fait preuve d'une inventivité et d'une imagination qui rivalisent avec celles de Burgess pour conserver la fonction dont celui-ci les avait chargées et reproduire l'effet qu'il recherchait sur ses lecteurs.

6 Références bibliographiques

Littérature primaire

- Burgess, Anthony. [1962] 2000. *A Clockwork Orange*. London : Penguin books.
- Burgess, Anthony. [1962] 2012. *A Clockwork Orange* (restored edition), éd. Andrew Biswell. New York & London : W. W. Norton & Company. Kindle Edition.
- Burgess, Anthony. 1972. *L'Orange mécanique*. Traduit par Georges Belmont et Hortense Chabrier. Paris : Éditions Robert Laffont (Édition poche).
- Burgess, Anthony. [1973] 2012. The Clockwork Condition. The author comments on his most famous book in 1973. *The New Yorker* 4.06.2012.
<http://www.newyorker.com/magazine/2012/06/04/the-clockwork-condition> (dernière consultation le 06/01/2018).
- Burgess, Anthony. 1986. *Introduction*. In *A Clockwork Orange (UK version)* [1962] 1986. New York : Norton. <http://www.secret-satire-society.org/wp-content/uploads/2014/01/Anthony-Burgess-A-Clockwork-Orange.pdf> (dernière consultation 23/07/2018).
- Burgess, Anthony. [1990] 1991. *You've had your time*. London : Penguin books.

Sites

- Wiktionary, *Appendix : A Clockwork orange*. http://en.wiktionary.org/wiki/Appendix:A_Clockwork_Orange (dernière consultation le 25/02/2018).
- Hyman, Stanley Edgar. 1963. Afterword. Nadsat dictionary. *A Clockwork Orange*. New York : Norton. <http://soomka.com/nadsat.html> (dernière consultation le 25/03/2017).

Littérature secondaire

- Alexieva, Bistra. 1997. There must be some system in this madness. In Dirk Delabastita (éd.), *Traductio : Essays on Punning and Translation* 137–154. Manchester : St Jerome Publishing & Presses Universitaires de Namur.
- Antoine, Fabrice. 2004. Argots et langue familière : quelle représentation en lexicographie bilingue. In Fabrice Antoine (éd.), *Argots, langue familière et accents en traduction*. *Cahiers de la Maison de la recherche*, Université Charles-de-Gaulle-Lille 3, *Ateliers* 31, 11–21.
- Bauer, Matthias. 2015. Secret Wordplay and What It May Tell Us. In Angelika Zirker & Esme Winter-Froemel (éds.), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflexion. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), 269–288. Berlin & Boston : De Gruyter.
- Bonhomme, Marc. 2009. Mot-valise et remodelage des frontières lexicales. *Cahiers de Praxématique* 53. 99–120. <https://praxematique.revues.org/1091> (dernière consultation le 15/02/2018).
- Clarke, Jim, Benet Vincent, Sofia Malamatidou, Patrick Corness, Gabriela Saldanha & Marion Winters. 2017. Ponying the slovos – categories of Nadsat.

- <http://benetvincent.coventry.domains/Nadsatlists/> (dernière consultation le 03/08/2018).
- Delabastita, Dirk. 2001. Aspects of interlingual ambiguity : polyglot punning. In Paul Bogaards, Johan Rooryck & Paul J. Smith (éds.), *Quitte ou double sens : articles sur l'ambiguïté offerts à Ronald Landheer*, 45–64. Amsterdam & Atlanta, GA : Editions Rodopi, b.v.
- Delabastita, Dirk. 1996. Introduction. *The Translator* 2(2). *Special issue on Wordplay and Translation*. 127–139.
- Henry, Jacqueline. 2003. *La traduction des jeux de mots*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Kabatek, Johannes. 2015. Wordplay and Discourse Traditions. In Angelika Zirker & Esme Winter-Froemel (éds.), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), 213–228. Berlin & Boston : De Gruyter.
- Kan, Alexander. 2012. *Заводной апельсин* : роману о садисте-эстете – 50 лет [A *Clockwork Orange* : le roman sur le sadique-esthète a fait 50 ans]. Publié sur le site du BBC – service russe. http://www.langust.ru/news/13_09_12.shtml#ixzz3RXJW1q1g (dernière consultation le 20/03/2017).
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. 1986. *L'implicite*. Paris : Armand Colin.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. 1977. *La connotation*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Le Grand Robert de la langue française* (version électronique). 11^{ème} édition dirigée par Alain Rey du dictionnaire alphabétique et analogique de Paul Robert. CD-Rom, Paris : Le Robert / Bruxelles : Bureau Van Dijk, 2005 / 2006.
- Le Grand Robert & Collins super senior* (version électronique) français / anglais, anglais / français. CD-Rom. Paris : Le Robert / VUEF Développement / Bruxelles : Bureau Van Dijk, 2003.
- Nida, Eugene & Charles Taber. [1969] 1982. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden & Boston : Brill.
- Pochon, Jean. 2010. *Analyse de la traduction française de l'Orange mécanique : comment traduire la création lexicale ?* Maîtrise, Université de Genève. <http://archive-ouverte.unige.ch:14840> (dernière consultation le 11/02/2017).
- Renner, Vincent. 2015. Lexical Blending as Wordplay. In Angelika Zirker & Esme Winter-Froemel (éds.), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflexion. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), 119–133. Berlin & Boston : De Gruyter.
- Söll, Ludwig. 1971. Traduisibilité et intraduisibilité. *Meta* 16(1–2), mars–juin. 25–31. <http://id.erudit.org/iderudit/004199ar> (dernière consultation le 20/03/2017).
- Sourdöt, Marc. 1991. Argot, jargon, jargot. *Langue française* 90, *Parlures argotiques*. 13–27. http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lfr_0023-8368_1991_num_90_1_6192 (dernière consultation le 20/03/2017).
- Turpin Béatrice. 2002. Le jargon, figure du multiple. *La linguistique* 38(1). 53–68. DOI : 10.3917/ling.381.0053. URL : <https://www.cairn.info/revue-la-linguistique-2002-1-page-53.htm> (dernière consultation le 20/03/2017).
- Vincent, Benet & Jim Clarke. 2017. The language of A Clockwork Orange : A corpus stylistic approach to Nadsat. *Language and Literature* 26(3). 247–264. <https://dx.doi.org/10.1177/0963947017706625> (dernière consultation le 25/02/2018).
- Vlahov, Sergueï & Sider Florin. 1990. *Непереводимото в превода* [L'intraduisible en traduction]. Sofia : Nauka i izkustvo.

- Walkiewicz, Barbara. 2001. Comment traduire le comique verbal. *Studia Romanica Posnanensia* 27. 173–185.
https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/6025/1/18_Barbara_Walkiewicz_Comment%20traduire%20le%20comique%20verbal_173-185.pdf (dernière consultation le 15/05/2016).
- Windle, Kevin. 1995. Two Russian Translations of *A Clockwork Orange*, or the Homecoming of Nadsat. *Canadian Slavonic Papers / Revue Canadienne des Slavistes* 37(1/2). 163–185.
<http://www.jstor.org/stable/40870674> (dernière consultation le 08/05/2015).
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker. 2015. Jeux de mots, enjeux et interfaces dans l'interaction locuteur-auditeur : réflexions introductives. In Esme Winter-Froemel & Angelika Zirker (éds.), *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires* (The Dynamics of Wordplay 2), 1–27. Berlin & Boston : De Gruyter.