

Traduction automatique et jeux de mots : l'incursion (ludique) d'un inculte

Fabio Regattin^a

^a *Dipartimento DILL, Università degli Studi di Udine, Via Petracco 8, 33100 Udine, Italy*

Résumé

Si la traduction/adaptation des jeux de mots n'est certainement pas, pour l'instant, à la portée de la traduction automatique (statistique ou neuronale, peu importe), cela est peut-être vrai pour d'assez nombreux traducteurs humains aussi. Dans les lignes qui suivent, nous invitons les lectrices et les lecteurs à participer à un test de Turing fait maison, en leur proposant les traductions de trois systèmes de TA en libre accès (DeepL, Google Traduction et Yandex) mélangées à celles de quelques traductrices et traducteurs littéraires ayant travaillé sur *Alice's Adventures in Wonderland*.

Mots-clés

Traduction automatique, traduction des jeux de mots, test de Turing

1. Préambule

Un bon point de départ – encore que peu scientifique – pour traiter la question qui m'intéressera dans ces lignes est, me semble-t-il, le suivant :

(1) Tout ce qui existe déjà quand on naît est normal, ordinaire, et s'intègre dans le fonctionnement naturel du monde. (2) Tout ce qui est inventé alors qu'on a entre quinze et trente-cinq ans est nouveau, enthousiasmant, révolutionnaire, et on peut probablement y faire carrière. (3) Tout ce qui est inventé alors qu'on a plus de trente-cinq ans est contraire à l'ordre naturel. [1]

Malheureusement pour moi, et pour ma capacité à me fier de la traduction automatique, celle-ci a vraiment montré qu'elle pouvait arriver loin juste après ce dernier terme. Je fais partie de la génération qui rigolait en tentant de donner un sens aux délires de *Babelfish* (déjà, Douglas Adams est partout !) et qui s'amusait en lisant le compte-rendu des expériences de retraduction faites par Umberto Eco [2] à partir de ce même service. C'est pour cette raison que, même si je cherche à tout prix à me défaire de mes convictions les plus profondes, j'ai beaucoup de mal à accepter la TA. Et que j'aime la voir en défaut. Quoi de mieux donc que de la mettre à l'épreuve dans un des domaines qui lui opposent la résistance la plus farouche ? Ceux et celles qui n'auront pas déjà arrêté de lire l'auront compris : ces pages n'ont aucune prétention d'exhaustivité ni même de scientificité : elles sont une sorte de réflexion à voix haute de quelqu'un qui ne connaît que par ouï-dire le très vaste domaine de la TA.

2. La TA, c'est quand même quelque chose !

Pour démontrer que je fais de mon mieux pour me débarrasser de mes aprioris, et que je cherche *au moins* à sensibiliser qui veut bien m'entendre sur l'utilité de la traduction automatique, je vais demander à mes lectrices² de supporter une anecdote.

Mots-Machines 2021: Do Machines have a sense of humor?, Université de Bretagne Occidentale, Brest, France, March 5, 2021.

EMAIL: fabio.regattin@uniud.it

ORCID: 0000-0003-3000-3360



© 2021 Copyright for this paper by its authors.
Use permitted under Creative Commons License Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS.org)

² Pour des raisons de simplicité, j'utiliserai dorénavant le singulier du féminin pour tout groupe mixte.

J'enseigne la traduction français-italien dans un master de l'Université d'Udine qui prévoit, comme examen d'admission, une courte épreuve de traduction ; depuis deux ans, à ma première rencontre avec une nouvelle promotion, je propose l'activité suivante. Je reprends le texte que les étudiantes ont traduit lors de l'examen et j'en propose, pour évaluation, une série de versions : la mienne, celles de deux étudiantes, celles de trois services de traduction automatique (DeepL, Google Traduction et Yandex³). Je demande ensuite deux choses aux étudiantes : de me dire si à leur avis quelques-uns des textes ont été produits par la machine (et, le cas échéant, lesquels) et de les ranger, ensuite, du meilleur au pire. Depuis deux ans, systématiquement, le petit sondage qui en découle place ma version à la première position (ce dont je me réjouis, évidemment), mais la deuxième place échoit, aussi systématiquement, au texte produit par DeepL (qui n'est que très rarement reconnu comme une traduction automatique, par ailleurs). Suivent, en général, les deux traductions humaines de mes étudiantes et les deux versions proposées par Google Traduction et Yandex. Certes, la situation de l'examen est loin d'être idéale pour les futures étudiantes : il s'agit d'une épreuve très vieux jeu, qui se fait en peu de temps (1h30 pour le couple thème/version), à la main, et sans avoir accès à quelque ressource électronique qui soit. Je suis donc certain que les résultats seraient bien différents (encore que beaucoup moins amusants !) si je donnais le même texte à traduire à la maison. Cela dit, je trouve quand même que ce classement nous oblige à prendre en considération la traduction automatique comme quelque chose de très réel et dont on ne peut pas se passer. C'est du moins ce que je dis à mes étudiantes.

Pour certaines typologies textuelles au moins, on peut considérer en effet que la machine n'est pas trop loin de l'humain.

3. Raisons d'espoir : nous avons encore notre rôle à jouer

Si j'en crois deux objections, plus ou moins récentes, ces derniers ne disparaîtront pas de l'horizon traductif pour autant. Pas tout de suite au moins, parce que, comme le signale Nicolas Froeliger,

Ce sont les traductions humaines qui viennent nourrir les mémoires employées en traduction automatique statistique et en TAO. Si les traductions humaines cessent, alors ces deux techniques ne peuvent plus fonctionner [3].

À cela il est possible d'ajouter deux autres touches d'espoir (pour le traducteur humain que je suis, évidemment !). Le premier risque pour la TA est celui qui voit le cercle vertueux de son apprentissage se transformer en cercle vicieux. Le leurre de l'humain par la machine – l'impression de correction que les textes produits par la TA neuronale peuvent donner, malgré des fautes objectives de traduction – a été appelée par Silvia Bernardini et Federico Garcea « fluent inadequacy » [4]. Anthony Pym l'évoque aussi, en ces termes : « the output can sound so good that it tends to be convincing to a fast reading monolingual reader, who will not know how many errors have been concealed along the way » [5]. Il s'agit d'un problème très sérieux, puisque des usagères peuvent alors valider des traductions fautives qui seront dès lors ressaisies par la machine. Comme le signale encore Pym,

The problem [...] is not that the algorithms are faulty; it is that many of the people who use them are often stupid. Once the machine gives a rendition that looks fluent and convincing, users accept the translation as valid and then put it on a website, where it can be picked up by a web crawler and fed back into a database. Rubbish out, rubbish in, then more rubbish out – the ideally virtuous circle turns into vicious circle and the promises of perpetual improvement come to naught [5].

Évidemment, les traductrices humaines sont loin d'être parfaites ; comme toute praticienne le sait, les fautes de traduction sont toujours aux aguets. Toutefois, la traductrice peut consacrer davantage d'attention aux passages qui, pour une raison ou pour une autre, la méritent. Je me vois obligé de citer une dernière fois, sur ce point aussi, l'article récent d'Anthony Pym :

³ Accessibles aux adresses <https://www.deepl.com/fr/translator> ; <https://translate.google.com/?hl=fr> ; <https://translate.yandex.com/>.

There is some evidence that a human translator expends greater effort on the more high-risk passages of a text, reducing the risk of error in them [...]. Machine translation processes, on the other hand, invest effort uniformly over the whole text, which means that their probability of error per sentence remains theoretically constant. That is, if a page of human translation and a page of machine-translation output both have three errors in them, the human translation will probably not have the errors in the high-risk passages but the machine translation might. So when the end-user receives the translations, they can assume all the parity they like, but they will not know exactly where those three errors lie [5].

Si nous nous arrêtons donc sur la devise de DeepL dans sa version française (« Traductions rapides, précises et sûres »), nous constaterons que le service nous ment de façon croissante : il est certes rapide, il est assez précis, il n'est pas sûr du tout, puisqu'il pourrait donner des résultats qui s'éloignent du texte-source à des endroits particulièrement sensibles, sur lesquels la traductrice humaine aura été plus attentive.⁴ Parmi ces problèmes, évidemment, le jeu de mots constitue un défi de taille.

4. Le jeu de mots et sa traduction

Une dernière digression s'impose. Elle concernera le statut du jeu de mots et la signification même de cette locution, qui est loin de faire l'unanimité parmi ceux qui se sont mesurés au problème. J'ai proposé ailleurs [7][8] une classification de ce phénomène – et de sa traduction – que je reprendrai rapidement ici. J'affirmais alors (et je renvoie aux travaux passés pour les détails) que, s'il existe un élément qui paraît unir, du moins dans les principales langues européennes, les différentes manifestations de cet objet d'étude, c'est bien le terme « jeu ». Il suffit de penser, en effet, à des locutions telles que *gioco di parole*, *juego de palabras*, *wordplay*, *Wortspiel*... Et j'ajoutais à cela que qu'il est possible de distinguer au moins trois noyaux sémantiques différents s'y rapportant : une activité gratuite et libre, un cadre de règles bien définies et l'activité qui a lieu à l'intérieur de ce cadre. Selon Umberto Eco, qui se penche sur la question dans son introduction à *Homo ludens* de Johan Huizinga [9], nous ne serions pas face à un cas de polysémie, mais d'homonymie – homonymie dévoilée par l'anglais, où le deuxième et le troisième concept sont représentés par les termes *game* et *play*. Le jeu est à la fois gratuit et structuré, libre et réglé, système de règles et activité menée conformément à ce système ; il ne saurait se passer d'un de ces aspects, avec une concentration exclusive sur les autres.

Et, c'était là ma proposition que j'aurais tendance à confirmer aujourd'hui, le jeu de mots se comporte de la même manière. Il serait donc, lui aussi, trois choses à la fois :

1. « Une expression linguistique contenant un élément ou plusieurs éléments de forme identique dont la bi- ou plurivalence sémantique a été exploitée consciemment par l'utilisateur » [10]. Voici le jeu gratuit, libre, caractérisé par l'aléa de la forme linguistique ;
2. « Un texte de petite dimension dont la construction obéit à une règle explicite, concernant de préférence le signifiant. Cette définition comporte trois éléments d'inégale importance : la règle explicite, les petites dimensions, le niveau du signifiant » [11]. C'est le jeu conduit conformément à une règle ;
3. À ces deux acceptions, il faut ajouter enfin le système de règles ; une partie de football est un jeu (c'est le deuxième sens ci-haut), mais le football en est un aussi. Il est possible de penser ici à la création oulipienne de nouvelles contraintes.

Le jeu de mots semble être donc, tout comme le jeu, un concept difficile à cerner, et qui présente trois aspects à considérer : (1) le *play* gratuit, libre ; (2) le *play* comme partie jouée à l'intérieur d'un système de règles, à l'intérieur d'un *game* ; (3) enfin, ce même système de règles, à savoir le *game*.

La traduction des jeux de mots est à son tour une opération tripartite. Le jeu-1 est celui qui permet la plus grande latitude de solutions : si la tendance actuelle est à la traduction du jeu par le jeu [7][12] (même au prix d'un écart sensible de la lettre du texte-source), il n'en a pas toujours été ainsi. Le jeu-2

⁴ Un article récent, par Perrine Schumacher [6], signale d'autres problèmes relatifs à la TA neuronale pour le couple de langues anglais-français (calques, non-idiomaticité, manque de cohérence, corrections abusives...). Nous renvoyons directement à cette contribution pour davantage de détails.

semble obliger à une traduction qui le reproduise, qui suive le même système de règles que celui qui a occasionné le texte-source.⁵ Umberto Eco décrit bien cette nécessité lorsqu'il affirme, à propos de sa traduction italienne des *Exercices de style*, qu'il fallait « comprendre les règles du jeu, les respecter et ensuite jouer une nouvelle partie en autant de coups »⁶ [13]. Mais il se peut que cette opération ne soit pas possible, à cause des formes différentes que les langues (ou leurs représentations graphiques) peuvent prendre. Certaines contraintes ne sont tout bonnement pas reproductibles lorsque la langue change ; comment « jouer le jeu » du lipogramme dans *La Disparition perecquienne*, par exemple, si on passe à un système d'écriture non alphabétique ? Il faudra alors « traduire » le jeu-3, en créant une nouvelle règle adaptée au nouveau système linguistique ou graphique.

5. La machine et la traduction des jeux de mots

Le dernier type de traduction ne me paraît pas (pour l'instant ?) à la portée de l'IA ; pour ce qui est de la traduction du jeu-2, il serait possible, peut-être, d'obtenir des résultats en superposant au système de traduction des règles explicites, d'autant plus faciles à intégrer que le jeu porterait uniquement sur la forme de la langue. Ainsi, un exercice de style comme « Lipogramme » [14], écrit sans utiliser la lettre *e*, et dont voici un extrait...

Au stop, l'autobus stoppa. Y monta un zazou au cou trop long, qui avait sur son caillou un galurin au ruban mou. Il s'attaqua aux panards d'un quidam dont arpions, cors, durillons sont avachis du coup ; puis il bondit sur un banc et s'assoit sur un strapontin où nul n'y figurait.

...devrait être relativement traduisible par une machine correctement instruite. Par contre, les jeux où une règle est appliquée de façon mécanique sur le texte-source me semblent totalement hors portée pour tout système de TA. Il suffit de penser à un jeu du type « Contre-petteries » [14], dont je ne citerai également qu'un extrait :

Un mour vers jidi, sur la fate-plorme autière d'un arrobous, je his un vomme au fou lort cong et à l'entapeau chouré d'une tricelle fessée. Toudain, ce sype verpelle un intoisin qui lui parchait sur les mieds. Cuis il pourut vers une vlace pibre.

Ici, il faudrait que le système soit capable de reconstituer le texte-source par le jeu d'inversion syllabique, de le traduire ensuite en langue-cible (ce qui serait le passage le plus simple) et enfin de renverser de la même manière les syllabes des mots qui forment le texte ainsi obtenu, veillant de plus à obtenir des « mots » qui, bien qu'inexistants, soient conformes aux règles phonologiques de la langue-cible. Le concept de contrainte lié aux jeux-2 paraît donc très problématique pour l'instant. C'est la raison pour laquelle je me concentrerai, après cette digression et ces exemples peu exemplaires, sur les jeux-1.⁷ Comme on l'a vu, leurs caractéristiques sont, premièrement, l'ambiguïté ; deuxièmement, la concentration sur le côté signifiant du signe (au sens saussurien du terme), c'est-à-dire sur la forme ; troisièmement – mais ce dernier trait est peut-être moins central – la petite taille.

Ayant déjà travaillé quelque peu sur la description des traductions humaines des jeux de mots, je reprendrai ici certains exemples sur lesquels j'ai déjà travaillé, tous tirés du Chapitre IX d'*Alice's Adventures in Wonderland*, et je proposerai aux lectrices de faire le même parcours que mes étudiantes font au début de mes cours. Je reproduirai trois jeux de mots en traduction *en glissant peut-être*, au milieu de quelques traductions humaines, des versions produites par des systèmes de TA. Toute lectrice est invitée à les reconnaître. Bien évidemment, cette sorte de petit test de Turing n'a qu'une valeur ludique. Cela dit, si je suis certain – et je le dis avant de réaliser mon « expérience » – qu'on pourra distinguer les bonnes traductrices de la machine, je ne suis pas aussi sûr que la différence entre une mauvaise traductrice humaine et la machine soit si sensible. Je m'attends donc à un certain nombre de

⁵ Cela est vrai au moins pour les cas où la règle fonctionne en tant que *principe générateur* d'un texte – où elle en est la principale, sinon la seule, raison d'existence. Si la règle constitue par contre un élément parmi d'autres, la possibilité d'une traduction qui l'ignorerait (par exemple, la traduction en prose ou en vers libres d'un poème écrit suivant une forme métrique précise) reste évidemment ouverte.

⁶ « Capire le regole del gioco, rispettarle, e poi giocare una nuova partita con lo stesso numero di mosse. »

⁷ Tout en étant conscient que dans ce domaine, et pour la bonne raison que le jeu de mots vise avant tout à casser les règles du système linguistique, à jouer sur ses faiblesses, « there can never be a fully automatic, one-size-fits-all approach » [15].

faux positifs !⁸ Les trois jeux de mots choisis pour l'expérience, et que je décrirai plus bas, sont les suivants :

1. Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves [16].
2. — Have you seen the Mock Turtle yet?
— No – said Alice – I don't even know what a Mock Turtle is.
— It's the thing Mock Turtle Soup is made from, said the Queen [16].
3. That's the reason they're called lessons, the Gryphon remarked, because they lessen from day to day [16].

Passons maintenant à leurs traductions, dont je ne vais pas, dans un premier temps, dévoiler l'auteure. Je fournirai ensuite un court commentaire, où j'indiquerai l'identité des auteures de chacune d'entre elles, y compris de celles qui auront été proposées par un des systèmes de traduction dont je me suis servi. Après les différentes versions de ces jeux, donc, ne lisez pas plus loin si vous voulez tenter l'expérience. Prenez votre temps et essayez de découvrir les traductions automatiques !

5.1. « Take care of the sense... »

Ce sage conseil joue dans l'original sur une paronymie : un proverbe très connu, et qui vante les vertus des petites économies, dit en effet « Take care of the pence, and the pounds will take care of themselves ». Au prix d'une modification vraiment minimale (à l'oral, [s] remplace [p] à deux occasions), le dicton est ainsi détourné en une sorte d'art oratoire. Voici quelques versions françaises de ce passage :

1. Prenez soin du sens, et les sons s'occuperont d'eux-mêmes.
2. Occupez-vous du sens, et les mots s'occuperont d'eux-mêmes.
3. Prenez soin du sens et les sons prendront soin d'eux-mêmes.
4. Occupons-nous du sens, et laissons les sons s'occuper d'eux-mêmes.
5. Prenez soin du sens, les sons prendront soin d'eux-mêmes.
6. Aide le sens et les sons s'aideront.

1 : DeepL ; 2 : Papy ; 3 : Google Traduction ; 4 : Parisot ; 5 : Merle ; 6 : Riot. Dans ce premier cas, deux versions, la 4 et la 6, peuvent être attribuées avec une certitude suffisante à l'humain. L'effort de jouer y est en effet plus visible, par l'enchaînement homophonique de 4 (*laissons les sons*) et par l'allusion parémiologique de 6. Quant aux autres versions, elles sont toutes à peu près interchangeables ; il est certes possible de remarquer globalement davantage de cohérence dans les versions humaines (notamment dans le parallélisme structurel *prendre soin/prendre soin* ou *s'occuper/s'occuper*) mais, personnellement, je trouve que les versions 3 et 5, avec leurs allitérations en *s*, sont légèrement préférables à la version 2.

5.2. « The Mock Turtle »

La *Mock Turtle Soup* sur laquelle joue Lewis Carroll est une imitation de la véritable soupe à la tortue, la recette remplaçant d'habitude celle-ci par le veau. Le jeu, une prise au pied de la lettre, est créé à partir d'une fausse segmentation de la locution : *Mock Turtle (Soup)* au lieu de *Mock (Turtle Soup)*.

1.
– Avez-vous déjà vu la Tortue Fantaisie ?
– Non, répondit Alice. Je ne sais même pas ce que c'est qu'une Tortue Fantaisie.

⁸ Le corpus se compose des versions humaines suivantes : Jacques Papy (1961) ; Henri Parisot (1968) ; André Bay (1980) ; Philippe Rouard (1984) ; Magali Merle (1990) ; Elen Riot (2000). Pour rendre le jeu plus intéressant, toutes ces traductions ne seront pas citées à chaque occasion. De même, il se peut qu'une ou plusieurs versions produites par la machine ne soient pas citées.

- C’est ce avec quoi l’on fait la Soupe à la Tortue « Fantaisie », précisa la Reine.
- 2.
- As-tu déjà vu la Simili-Tortue ?
- Non, répondit Alice, je ne sais même pas ce que c’est, une Simili-Tortue.
- C’est la chose qui sert à faire le consommé à la Simili-Tortue, repartit la Reine.
- 3.
- Avez-vous déjà vu la tortue simulée ?
- Non – dit Alice – Je ne sais même pas ce qu’est une tortue simulée.
- C’est la chose dont la soupe de tortue fantaisie est faite, dit la Reine.
- 4.
- Avez-vous déjà vu la Tortue-à-Tête-de-Veau ?
- Non, dit Alice, je n’ai même pas idée de ce que ça peut être.
- C’est ce qui sert à faire la fausse soupe à la tortue, dit la reine.
- 5.
- Tu as déjà vu la Fausse Tortue ?
- Non – dit Alice – Je ne sais même pas ce qu’est une Fausse Tortue.
- C’est la soupe de tortue factice, dit la Reine.

1 : Parisot ; 2 : Merle ; 3 : DeepL ; 4 : Bay ; 5 : Yandex. Ici, la différence entre traductrices humaines et machines me paraît bien plus nette. La seule version qui reproduise le jeu original est la 1, où *fantaisie* peut effectivement déterminer aussi bien *tortue* que *soupe à la tortue*. La référence culturelle est perdue, mais c’est un moindre mal. La version 2 est cohérente, certes, mais il n’y a aucun jeu de mots à proprement parler, puisque le préfixe *simili-* ne peut se référer qu’à *tortue*. Dans 4, les images qui accompagnent le texte ont peut-être dirigé l’explicitation de la première réplique (les illustrations classiques de John Tenniel montrent en effet une sorte de chimère mi-veau et mi-tortue⁹) ; le jeu est toutefois perdu. Les deux versions réalisées par la TA me semblent ici moins acceptables. DeepL performe bien mieux que Yandex ; ce dernier laisse entièrement de côté l’idée d’ingrédient (la *Fausse Tortue* se transformant en soupe dans la dernière réplique), mais la version 3 est également assez problématique (par le choix de *simulée*, ainsi que par le peu de cohérence entre ce *simulée* et le *fantaisie* de la dernière réplique).

5.3. « Lessons »

La fausse étymologie dont il est question se base entièrement sur la paronymie et sur la proximité phonologique entre *lesson* et *lessen*.

1. C’est bien pour ça qu’on les appelle des cours, fit observer le Griffon, parce qu’ils raccourcissent d’un jour sur l’autre.
2. C’est la raison pour laquelle on les appelle des leçons, a remarqué le Griffon, parce qu’ils diminuent de jour en jour.
3. C’est pour cette raison qu’on les appelle des cours, fit remarquer le Griffon : parce qu’ils deviennent chaque jour un peu plus courts.
4. C’est la raison pour quoi l’on appelle ça des cours, fit observer le Griffon : parce qu’ils deviennent de jour en jour plus courts.
5. C’est la raison pour laquelle on les appelle des leçons, a fait remarquer le Gryphon, car elles s’atténuent de jour en jour.

1 : Riot ; 2 : Yandex ; 3 : Rouard ; 4 : Parisot ; 5 : DeepL. Dans ce cas, les lectrices n’auront pas eu trop de doutes dans leurs attributions : les traductrices semblent performer beaucoup mieux que la machine. Du côté humain, il y a convergence sur une solution qui permet de garder entièrement – et d’améliorer peut-être, au vu de l’homophonie parfaite *cours/courts* – le jeu du texte-source. Les versions 3 et 4 sont, de ce point de vue, presque interchangeables ; la version 1 me paraît moins réussie,

⁹ Il s’agit des images conçues pour la première édition de l’ouvrage, reprises depuis par de nombreuses éditions en plusieurs langues. L’image à laquelle je fais référence est disponible à l’adresse https://en.wikipedia.org/wiki/Mock_Turtle#/media/File:Alice_par_John_Tenniel_34.png.

puisqu'elle ne reproduit pas directement l'homophonie mais se contente d'y faire allusion. Quant à 2 et à 5, elles débouchent sur du non-sens (aucun rapport entre *leçon* et le fait de raccourcir) et montrent d'autres problèmes aussi : le choix du temps verbal (mais l'absence de contexte n'aidait pas) pour les deux versions ; un problème d'orthographe (*Gryphon*) et un choix lexical assez saugrenu (*s'attenuer*) pour DeepL ; la non-coïncidence du pronom (*des leçons, ils diminuent*) pour Yandex.

6. Quelles conclusions, pour un jeu ?

À la fin de ce bref parcours, aucune véritable conclusion ne me semble possible. Je me rends compte que ces lignes ont eu surtout la fonction de me reconforter et, peut-être, de reconforter quelques-unes de mes collègues humaines – celles qui, comme moi, voient l'avancée de la TA, et ses résultats de plus en plus performants, avec une certaine inquiétude. Si un dernier mauvais calembour m'était permis, je dirais que, heureusement, le jeu de la TA se joue ailleurs que là où il est question de jeu. Prétendre de mettre à l'épreuve la machine sur un domaine aussi compliqué (en choisissant d'ailleurs des TA généralistes) est un pur exercice ludique. J'espère que vous le prendrez comme tel !

7. Références

- [1] D. Adams, Fonds de tiroir [2002], Gallimard, Paris, 2004. Tr. M. Pagel.
- [2] U. Eco, Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione, Bompiani, Milano, 2003.
- [3] N. Froeliger, Les noces de l'analogique et du numérique : de la traduction pragmatique, Belles Lettres, Paris, 2013.
- [4] S. Bernardini, F. Garcea, Come funziona, e quanto ci serve, la traduzione automatica, Linguisticamente.org, 2020, <https://bit.ly/3j0jK4S>.
- [5] A. Pym, How automation through neural machine translation might change the skill sets of translators, pre-print diffusé sur Academia.com, 2019.
- [6] P. Schumacher, La traduction automatique neuronale : technologie révolutionnaire ou poudre de perlimpinpin ? Compte-rendu d'une expérience pédagogique, Al-Kīmiyā 18, 2020, 67-89, <https://bit.ly/3ayyPqx>.
- [7] F. Regattin, Le jeu des mots, Emil, Bologna, 2009.
- [8] F. Regattin, Traduire les jeux de mots : une approche intégrée, Atelier de traduction 23, 2015, 129-151.
- [9] U. Eco, Homo ludens oggi. In J. Huizinga, Homo ludens, Einaudi, Torino, 1973, vii-xxvii.
- [10] R. Landheer, Les règles du jeu de mots en français moderne. In A.G. Sciarone et al. (eds.), Nomen. Leyden Studies in Linguistics and Phonetics, Mouton, The Hague-Paris, 1969, 81-103.
- [11] T. Todorov, Les Genres du discours, Seuil, Paris, 1978.
- [12] J. Henry, La Traduction des jeux de mots, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 2003.
- [13] U. Eco, Introduzione. In R. Queneau, Esercizi di stile, Einaudi, Torino, 1983, v-xix.
- [14] R. Queneau, Exercices de style [1947], Gallimard, Paris, 1997.
- [15] T. Miller, The punster's amanuensis: the proper place of humans and machines in the translation of wordplay. In I. Temnikova et al. (eds.), Proceedings of the 2nd Workshop on Human-Informed Translation and Interpreting Technology (HiT-IT 2019), Varna, Bulgaria, 2019, 57-65.
- [16] L. Carroll, The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland [1865] and Through the Looking-Glass [1872], ed. M. Gardner, Penguin, Harmondsworth, 1970.