

Présentation communication

Saint Jérôme a beaucoup pratiqué l'humour mordant et la satire dans ses écrits polémiques. Ses adversaires sont souvent visés à travers des jeux de mots sur leur nom. On rencontre également sous son stylet des jeux de mots sur le nom des destinataires de ses lettres, auxquels il rend ainsi une sorte d'hommage bienveillant. Tout cela complique la tâche du traducteur et le conduit parfois à user de la fameuse 'note du traducteur (ndt)' pour expliquer le sel d'un jeu de mot intraduisible. Les traducteurs disponibles en ligne, peu performants pour la traduction des langues anciennes, s'avèrent non seulement incapables de rendre cet humour, mais même de comprendre jusqu'aux structures du latin. Nous chercherons donc à déterminer sur quels processus linguistiques se fondent les jeux de mots mis en œuvre par Jérôme afin d'établir les critères qui permettent à un traducteur de chair et d'esprit de rendre au mieux les jeux de mots sur les noms propres et nous interrogerons sur les raisons qui, une fois dépassés les questions de différences syntaxiques entre latin et français, rendent peu probable la résolution de ces séquences par un traducteur automatique.

Nous nous appuyerons pour cela sur les diverses occurrences des noms d'adversaires ou de correspondants de Jérôme. Nous observerons en particulier les variations subies par le nom de Vigilance de Calagurris, souffre-douleur de Jérôme qui le transforme à l'envi en Dormitance, endormi et ronfleur. Nous verrons ensuite comment le nom de Jovinien, autre adversaire de Jérôme, est disqualifié par sa ressemblance avec les formes latines du nom de Jupiter, dieu qui symbolise à lui seul la religion païenne. Nous nous arrêterons aussi sur les détournements bienveillants dont sont l'objet Desiderius ('l'homme du désir'), Innocentius ('l'innocent'), Pacatula ('la petite pacifiée'). Nous pourrions également nous interroger sur la formation et l'usage des sobriquets disqualifiants dont use parfois Jérôme à l'égard d'adversaires dont il ne donne pas directement le nom, comme un certain Onasus, qui semble le composé de l'âne grec (ὄνος) et du nez latin (*nasus*).

Dans tous les cas, le jeu de mots trouve son origine dans le réinvestissement du nom propre par son sens commun, mais il fonctionne également selon différentes modalités qui recourent à différentes figures de style : le polyptote, l'antonomase, la paronomase. Face à cette combinatoire complexe, le traducteur est contraint de faire des choix en fonction des ressources propres à sa propre langue qui ne permet pas nécessairement de rendre compte de la totalité des processus mis en œuvre dans l'élaboration du jeu de mots dans la langue source. Maintenir tout au long d'un chapitre une métaphore filée qui trouve son point de départ dans le détournement subversif d'un nom propre confine bien souvent à la gageure. Nous montrerons, à partir de quelques exemples du corpus étudié, comment différents traducteurs français se sont sortis du défi lancé à toute tentative de traduction par saint Jérôme. La difficulté rencontrée permet enfin de passer de la pratique à la théorie et de tenter une généralisation en proposant une catégorisation aussi fine que possible des jeux de mots portant sur le détournement des noms propres.