



HAL
open science

L'humour au-delà des frontières : traduction du gyagu manga Boku to Issho, de Furuya Minoru

Éric Kaolu Naud

► **To cite this version:**

Éric Kaolu Naud. L'humour au-delà des frontières : traduction du gyagu manga Boku to Issho, de Furuya Minoru. Littératures. 2019. dumas-02363099

HAL Id: dumas-02363099

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02363099v1>

Submitted on 14 Nov 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Université Paris Diderot ---- Paris 7

U.F.R. LCAO

Master « Etudes Japonaises »

Code du diplôme MCLLC3-114

Naud Eric Kaolu

L'humour au-delà des frontières :
traduction du *gyagu* manga « Boku to
Issho », de Furuya Minoru

Dossier pour l'obtention du Master

Directeur de recherche : Monsieur
Matthias HAYEK

(Maître de conférences)

Septembre 2019

Remerciements :

En premier lieu, je souhaite adresser toute ma gratitude envers Mr Matthias HAYEK, professeur et maître de conférences à l'université de Paris Diderot. En tant que directeur de mémoire, il m'a orienté dans ma réflexion et m'a fourni de précieux conseils pour la réalisation de ce mémoire.

Un grand merci également à Mme Keiko KOYAMA, professeur de l'université de Kobe, qui a grandement contribué à ma compréhension de l'humour japonais.

Je remercie Mme Annick HORIUCHI, ainsi que l'ensemble de l'équipe pédagogique de l'université de Paris Diderot, pour m'avoir fourni un enseignement de qualité et pour m'avoir offert l'opportunité inestimable d'étudier au Japon.

Enfin, je tiens à témoigner ma gratitude envers mon père Dominique NAUD, pour son précieux soutien et son aide à la relecture et à la correction. Un grand merci également à mes amis Mingming SHEN, Idéaly ABOUO, Marc MATTEI et Yukari METZQUER, qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche.

Introduction :

De manière générale, on peut proposer de définir l'humour comme une "forme d'esprit qui s'attache à souligner le caractère comique, ridicule, absurde ou insolite de certains aspects de la réalité". S'exprimant par le biais de nombreux moyens (tels que la parole, l'écrit, un contexte, un dessin), cette forme d'esprit est aussi et avant tout un langage et une forme de communication, qui se distingue des formes d'expressions "classiques" pour la simple et bonne raison qu'elle n'est pas universelle : bien que l'humour soit affranchi de la barrière des classes sociales, sa réception varie selon les religions, les générations, les individus et surtout, les cultures.

La traduction, quant à elle, peut se définir comme un procédé « d'énonciation dans une autre langue (ou langue cible) de ce qui a été formulé dans une première langue (la langue source), en conservant les équivalences sémantiques et stylistiques. »¹. Ce processus demande d'une part au traducteur une compréhension très poussée des cultures d'origine et d'arrivée, et d'une autre part une grande dextérité dans la retranscription et la reformulation du message de l'auteur sans le dénaturer. Mais, que se passe-t-il lorsque cette même traduction est confrontée aux contraintes supplémentaires d'un élément propre à chaque culture, tel que l'humour ?

Le traducteur est alors contraint de contourner de nouvelles barrières se dressant devant lui, aussi bien d'ordre linguistique que culturel. Faut-il alors s'aider de notes explicatives, au risque de perdre toute la spontanéité de la blague ? Faut-il adapter les jeux de mots, au risque de s'approprier et déformer le matériel d'origine ? Ou est-il préférable de ne pas naturaliser les références culturelles afin d'en conserver l'authenticité, tout en préservant simultanément l'attention du lectorat ?

1 <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/traduction/78911>

Ce mémoire a pour objet de s'interroger sur les enjeux et problématiques liés à la traduction de l'humour, dans le domaine du *gyagu manga* ギャグ漫画. L'humour est un élément quasiment indissociable des mangas, étant donné qu'il est présent dans la grande majorité de ces derniers, en tant qu'élément structurel accompagnant la narration. Dès les années 1940, les mangas étaient d'ailleurs perçus comme des biens culturels drôles et divertissants (« 漫画=愉快なものという常識があった² »).

Les *gyagu* mangas forment toutefois un genre à part, ces derniers se différenciant des mangas classiques notamment par le fait que l'humour n'est pas ici une simple composante structurelle accompagnant le récit, mais un des éléments d'intérêt principal. Il paraît en revanche difficile de proposer une traduction littérale de *gyagu* par « gag », étant donné que cela provoquerait une perte de substance : les *gyagu* mangas sont des mangas à visée humoristique dont le but est principalement de divertir par le rire. Toutefois, certains *gyagu* mangas partagent différents registres (en développant par exemple une trame scénaristique sérieuse), tandis que l'humour peut également être un moyen de formuler avec légèreté des critiques sociétales, tout en proposant des pistes de réflexion sur différents problèmes philosophiques ou existentiels. Nous ne traiterons pas ici du cas des *yonkoma manga* 4コマ漫画 (type de manga en quatre cases, généralement à tendance humoristique).

La traduction commentée du japonais vers le français portera sur le premier volume en Tankōbon³ du *gyagu manga* *Boku to Issho* 『僕といっしょ』 de Furuya Minoru (ce qui correspond aux douze premiers chapitres). Le choix de cette œuvre (deuxième manga de l'auteur, publié dans le magazine hebdomadaire *Shūkan yangu magazine* 『週刊ヤングマガジン』 entre 1997 et 1998) se justifie avant tout par le style atypique du *mangaka*, mêlant sagement humour et critiques de la société japonaise : ce dernier possède une propension à proposer des

2 SAITÔ Nobuhiko 斎藤 宣彦, *manga no idenshi* 『マンガの遺伝子』 (L'ADN du manga), Kōdansha 講談社, 2011, p.52

3 単行本 Terme désignant un volume de manga (regroupant plusieurs chapitres)

archétypes d'antihéros et de personnages loufoques et marginaux, souvent en dualité avec la société japonaise, et s'interrogeant régulièrement sur des notions telles que l'exclusion sociale et la place de l'individu au sein de la société japonaise.

Nous tenterons donc ici de répondre à plusieurs questionnements : comment traduire et retranscrire l'humour d'un *gyagu* manga malgré les barrières culturelles et linguistiques ? Les stéréotypes et critiques de société peuvent-elles être transposées dans un nouveau contexte sans en perdre leur essence comique ? À quel degré peut-on adapter l'œuvre (et, principalement, l'humour) à la langue d'arrivée sans en dénaturer la matière initiale ? Et, compte-tenu de toutes ces barrières, ce processus présente-il un intérêt à être réalisé ?

Pour cela, nous nous pencherons sur les possibilités techniques offertes en traductologie telles que les procédés linguistiques (similitude phonique, déviations sémantiques...), les considérations sociolinguistiques (les diverses spécificités et références culturelles à la langue de départ...), ou encore les référents culturels, proverbes et allusions, sachant que le support du manga ajoute ici une contrainte supplémentaire : celle du dessin, demandant au traducteur de respecter une corrélation logique entre le texte et l'image. Nous confronterons également des théories ciblistes et sourcières, afin de s'interroger sur la notion de fidélité lors de la traduction de l'humour. Pour cela, nous analyserons diverses traductions officielles d'œuvres humoristiques, ainsi que de nombreuses théories de la traduction (Umberto Eco, Danica Seleskovitch, Jean-René Ladmiral, Jacqueline Henry...).

La traduction commentée sera le moyen pour moi de proposer un essai de mise en pratique de ces théories de la traduction, ainsi que des procédés techniques proposés par ces auteurs, afin de tenter de répondre à cette question : peut-on traduire l'humour de Furuya Minoru, et si oui, comment ?

I) Présentation de l'œuvre et de l'auteur

Furuya Minoru (古谷 実) est un *mangaka* japonais, né le 28 mars 1972 dans la préfecture de Saitama. Diplômé de l'école "Hollywood Biyosenmon School" (université de mode située dans le quartier de Roppongi, à Tokyo), il exerce durant un an la profession de coiffeur avant de devenir *mangaka*. Actuellement auteur de 9 mangas distincts (tous dans la catégorie *seinen*⁴), il est principalement connu au Japon pour être l'auteur de l'emblématique *gyagu* manga *Ike ! Inachū takkyūbu* 『行け!稲中卓球部』 (En avant ! Le club de ping-pong du lycée d'Inohō) (1993-1996), œuvre humoristique relatant le quotidien du club de ping-pong du lycée de la ville fictive « d'Inahō ». Cette œuvre, surnommée « *Inachū* » dans le jargon local, est également son tout premier manga et lui permet de décrocher le prix du manga *Kōdansha* dans la catégorie *seinen* en 1996. Fort de son succès⁵, « *Inachū* » sera également adapté en version anime en 1995.

L'humour de l'auteur est exprimé à la fois à travers des portraits de personnages loufoques et marginaux, des nombreux gags et jeux de langages, mais également un style de dessin atypique, utilisant régulièrement le style « déformé » デフォルメ. Ishimori Shōtarō 石森章太郎 (ancien dessinateur formé par Tezuka Osamu 手塚治虫) décrit dans son ouvrage introductif⁶ sur le métier de *mangaka* ce procédé graphique à travers plusieurs directives : pour lui, le style « déformé » (デフォルメ) se doit d'être avant tout une exagération des formes volontaires avec des traits et contours simplistes, ainsi qu'une accentuation des mouvements et des expressions⁷. Furuya Minoru a régulièrement recours à ce procédé, exagérant régulièrement les réactions et les traits des personnages à des fins humoristiques (mais pas seulement, comme nous le verrons par la suite).

4 type de manga dont la cible éditoriale est avant tout constituée de jeunes actifs, entre 18 et 30 ans <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/seinen/>

5 le manga est également un succès commercial, dont le total des ventes dépasse les 25,000,000 exemplaires, tous volumes confondus (<https://kannbunn.github.io/MangaSales/> classement 2016)

6 ISHIMORI Shōtarō, *Shōnen no tameno mangaka nyūmon* 『少年のためのマンガ家入門』, Akita Shoten, 1965

7 「デフォルメ(誇張)してかろう。線はなるべく省略し、シンプル(単純)にせよ。」「アクション 動作や表情はオーバー気味。これはそのまま、アイデアを考えると、お話の内容や登場人物のキャラクター 性格 づくりにあてはめられる。」

Furuya Minoru est également l'auteur des mangas *Boku to Issho* (Les orphelins de Tokyo) 『僕といっしょ』 (1997-1998), *Gurinhiru* (Green Hill⁸) 『グリーンヒル』 (1999-2000), *Himizu* (Himizu) 『ヒミズ』 (2001-2002), *Cigatera* (Ciguatera) 『シガテラ』 (2003-2005), *Wanitokagegisu* (Stomias) 『わことかげぎす』 (2006-2007), *Himeanōlu* (Proie/Anolis) 『ヒメアノール』 (2008-2009), *Salutinesu* (*Saltiness*) 『サルチネス』 (2012-2013), ou encore plus récemment *Gerekushisu* 『ゲレクシス』 (2016-2017). A l'exception faite de son dernier manga *Gerekushisu* 『ゲレクシス』, publié dans le magazine bimensuel イブニング *Evening*, l'intégralité de ses œuvres ont été publiées dans le magazine hebdomadaire *Shūkan yangu magazine* 週刊ヤングマガジン.

Dans une certaine mesure, il est possible de percevoir une évolution stylistique de l'auteur dans son élaboration du récit : ses trois premières œuvres (*Inachū takkyūbu* 『行け! 稲中卓球部』, *Boku to Issho* 『僕といっしょ』 et *Gurinhiru* 『グリーンヒル』) sont toutes des *gyagu* mangas. En revanche, là où le gag et le rire prévalent sur le scénario dans « *Inachū* », ses deux œuvres suivantes (*Boku to Issho* et *Gurinhiru*) se renforcent d'une trame scénaristique plus profonde, en proposant des thématiques et des questionnements sur la société et les individus, tout en gardant le rire et l'humour comme pilier du récit. Comme nous le verrons par la suite, le rire est un moyen pour l'auteur d'introduire et d'aborder avec plus de légèreté différentes critiques et points de vue.

Accordant au fur et à mesure de plus en plus d'importance à la trame scénaristique et au développement des personnages, Furuya Minoru va par ailleurs petit à petit délaisser le registre du *gyagu*, l'humour revenant à une fonction plus primaire d'élément constituant du récit (à l'exception faite de son manga *Himizu* 『ヒミズ』, totalement dépourvu d'humour), tandis que le style graphique « déformé », très utilisé dans les trois premières œuvres pour exprimer la condition des personnages, ne sera presque plus utilisé que pour accentuer l'humour et les réactions des personnages.

8 « Green Hill », soit littéralement la colline verte en anglais, est le nom du groupe de motard que le héros rejoint au début du manga

Cette transition soudaine du *gyagu* manga vers des œuvres à la trame scénaristique plus profonde est notamment illustrée à travers les titres de ces mangas, ces derniers étant presque systématiquement des métaphores de la condition ou du quotidien des personnages (souvent exprimées à travers la chaîne alimentaire ou le règne animal). Le terme « ciguatera » désigne par exemple une forme particulière de toxine (microalge benthique⁹) présente dans les récifs coralliens, s'accumulant dans la chair, la peau ou les viscères de certains poissons, et provoquant une intoxication alimentaire lors de l'ingestion de ces poissons « contaminés ». Il est possible de dresser un parallèle avec le quotidien du personnage principal, vivant un quotidien toxique (victime de harcèlement scolaire), et dont les « prédateurs » finiront par être « empoisonnés ».

Se démarquant du reste de ses œuvres de par son ambiance très sombre et son absence total d'humour, son manga *Himizu* 『ヒミズ』 créa la polémique au Japon, de par ses thèmes abordés (dépeignant la longue chute dans la folie d'un adolescent abandonné par sa mère, l'amenant jusqu'au parricide). *Himizu* sera tour à tour adapté au théâtre (par la troupe de théâtre japonaise O i -SCALE en 2004), en livre (『小説ヒミズ ver.Keiko Chazawa¹⁰』, écrit par Yamazaki Enzo 山崎燕三 en 2007), puis en film (réalisé par Sono Sion en 2012). Le titre *Himizu* est une allusion directe à la taupe des montagnes du Japon, espèce présente uniquement au pays du soleil levant¹¹. L'origine de son nom vient du fait que cet animal nocturne ne sort presque pas durant la journée, et n'est par conséquent presque jamais en contact avec la lumière du jour (「日見ず」, *hi* 日 étant le jour et *mizu* 見ず la forme négative du verbe voir). Le titre est donc une métaphore du quotidien du personnage principal, sur qui les malheurs s'abattent en continue, empêchant constamment ce dernier d'entrevoir la moindre lueur d'espoir.

9 *Gambierdiscus toxicus*

10 Contrairement au manga et au film, le roman est raconté du point de vue du personnage de Chazawa Keiko, et non celui de Sumida Yūichi

11 <https://kotobank.jp/word/ヒミズ-120827>

Le manga *Wanitokagegisu* 『わにとかがぎす』 sera quant à lui adapté en série télévisée en 2017. Le titre fait référence aux stomiiformes¹² (*wanitokagegisume* ワニトカゲギス目), une famille de poissons vivant dans les abysses et utilisant la bioluminescence pour échapper à ses prédateurs ou attirer ses proies. La référence à ce poisson est un parallèle avec le destin du personnage principal, un homme trentenaire isolé et marginal dans la société, essayant par ses propres moyens d'échapper à la solitude et survivre à de nombreuses péripéties. Il est possible de proposer le titre « Stomias », qui est le nom scientifique attribué par l'anatomiste français Georges Cuvier (1769-1832) à l'espèce en question (*wanitokagegisuka* ワニトカゲギス科), ou encore reprendre la métaphore derrière le titre avec un animal (pas nécessairement des profondeurs) partageant des caractéristiques similaires.

Le manga *Himeanōlu* 『ヒメアノール』 verra lui aussi les grands écrans à travers une adaptation en film en 2016 (réalisé par Keisuke Yoshida). Le titre ヒメアノール *Hime-anōru* fait référence à un reptile : l'anolis, un petit lézard d'une dizaine de centimètres, et appartenant à la famille des Dactyloidae (appelé *himé tokage* ヒメトカゲ en japonais). Le titre est expliqué (sur la couverture de la version DVD) comme une métaphore des faibles étant les proies des plus forts¹³. Il est possible de proposer un titre fidèle (« Anolis »), ou reprendre l'idée derrière la métaphore en question (« proie », ou « prey » en anglais), ou encore de trouver un animal représentatif de la proie dans l'imaginaire commun occidental, tel que le mouton ou la brebis (ou même à l'opposé, un animal représentatif du prédateur).

Malgré une certaine notoriété au pays du soleil levant, les œuvres de l'auteur, jusqu'alors inédites pour les lecteurs français, arrivent finalement dans nos librairies avec la première traduction française du manga *Salutinesu* 『サルチネ

12 <https://www.fishbase.se/summary/OrdersSummary.php?order=Stomiiformes>

13 「つまり、「ヒメアノール」とは強者の餌になる弱者を意味する。」

入』 (*Saltiness*), racontant l'histoire d'un chômeur hipster cherchant sa place dans la société (édité en 4 volumes, d'avril 2018 à janvier 2019, par la maison d'édition AKATA). Bien que ce manga soit pour l'instant l'unique œuvre de l'auteur disponible en français, la maison d'édition AKATA a quant à elle annoncée avoir acquis les droits de plusieurs œuvres de l'auteur, ainsi que la traduction et parution prochaine de *Gerekushisu* 『ゲレクシス』, sous le titre « *Gereksiz, la dimension invisible* »¹⁴.

Il est possible d'identifier des similitudes stylistiques entre les différentes œuvres de l'auteur, notamment dans la structure du récit, ou encore dans les thématiques abordées, avec notamment une récurrence à nous décrire des protagonistes masculins presque systématiquement défaitistes, mal dans leur peau et sans ambition (tels que les personnages principaux de 『僕といっしょ』, *Cigatera* 『シガテラ』, *Wanitokagegisu* 『わにことかげぎす』). On retrouve également de nombreux personnages marginaux, ne trouvant pas leur place dans la société japonaise (tel que les protagonistes de 『僕といっしょ』, ou encore le personnage principal de *Salutinesu* 『サルチネス』), ou parfois même dans le modèle de la société « normale » (tel que le personnage du serial killer dans l'œuvre *Himeanōlu* 『ヒメアノール』, conscient de sa maladie mentale et criant à l'injustice envers un système qui lui interdit d'exister et d'avoir sa place).

Ces thématiques des égarements de la jeunesse ou encore de la place de l'individu au sein de la société sont récurrentes, aussi bien à travers les portraits des personnages que à travers leurs questionnements, qui semble s'adresser directement aux lecteurs, afin qu'il puisse soit s'interroger, soit s'identifier.

Dans *Boku to Issho* 『僕といっしょ』, l'auteur nous relate le quotidien de Sakisaka Suguu et Ikuo, deux frères de respectivement 9 et 14 ans, expulsés de leur foyer par leur beau père suite au décès de leur mère.

Se retrouvant à la rue avec 1000 yens en poche (environ 8 euros), ils décident de se rendre à Tokyo pour trouver du travail. Ils ne vont pas tarder à être

¹⁴ <https://www.manga-news.com/index.php/actus/2019/01/16/Gereksiz-le-nouveau-manga-de-Minoru-Furuya-chez-Akata>

rejoint par Itō Shigeru, un adolescent abandonné accro au thinner (un solvant industriel) et Shindō Kazuki, un fugueur de 15 ans.

Le récit est divisé en deux parties, et nous relate dans un premier temps les aventures (et mésaventures) de ces « young homeless » à travers une société japonaise indifférente, puis dans un second temps leur quotidien après avoir trouvé refuge chez un coiffeur du nom de Yoshida Kenji, vivant avec sa fille Ayako, âgée de 15 ans. Bien que les événements et les thématiques abordées soient à la fois alarmantes et dramatiques (enfants à la rue et livrés à eux-mêmes, prostitution, fugue, harcèlement scolaire, tentative de suicide...), la narration au rythme très soutenu et l'avalanche de gags et de situations loufoques éclipsent totalement toute atmosphère pesante et rendent le tout très agréable à parcourir.

Caractéristique des œuvres de Furuya Minoru, la quasi-totalité des protagonistes masculins sont des archétypes d'antihéros, souvent égoïste et en manque de confiance et d'ambition. Ils sont par ailleurs presque tous dessinés en style « déformé ». Il est possible d'interpréter à travers ce procédé graphique un signe révélateur de cette condition d'antihéros, notamment lorsque l'on met en parallèle ces derniers avec le personnage de Shindō Kazuki, qui fait parti des rares protagonistes masculins à ne pas être dessiné en « déformé » : le contraste est alors saisissant, étant donné que son caractère généreux et altruiste est en totale opposition avec les autres membres du groupe. Ce procédé graphique peut donc sembler être un indicateur volontaire utilisé par l'auteur pour appuyer cette caractéristique.

C'est également le cas des personnages féminins (tels que Yoshida Ayako, ou encore sa meilleure amie, Ogawa Yuki), beaucoup plus responsables et venant sans cesse en aide aux « hommes ». De plus, la grande majorité des personnages de l'œuvre sont des marginaux, des individus hors du « système » japonais, cherchant désespérément une place et des réponses sur le sens de leur vie (la question 「人生って何？」 « C'est quoi, la vie ? » revient à de nombreuses reprises, sans que l'auteur n'y apporte pour autant une réponse concrète).

II) Humour et traduction, une cohabitation difficile

L'humour s'avère être un élément particulièrement délicat à traduire, étant donné que ce dernier varie selon de nombreux facteurs, d'ordre linguistique et culturel. En effet, il semble difficile de proposer une définition stable de l'humour, ce dernier étant à la fois contingent, relatif, ambigu et subjectif. De plus, sa réception varie en fonction des pays, des mentalités et des contextes sociolinguistiques. Comment peut-on alors restituer l'humour dans une langue où les codes et les mécaniques diffèrent ? Traduire un élément dont le statut oscille régulièrement entre valeurs universelles et spécificités régionales, avec des divergences dans les conventions culturelles ?

Dans le cas de l'humour, le traducteur est généralement contraint de restituer un équivalent linguistique, mais avec des outils différents. Dans un premier temps, l'hypothèse logique semblerait donc de penser que l'humour "typiquement" japonais est intraduisible, étant donné que ce dernier ne trouve généralement pas d'équivalence culturelle dans la langue d'arrivée. L'humour serait-il donc un élément intraduisible ?

Il est en réalité facilement possible de réfuter cette hypothèse, en partant tout simplement du constat inverse : des textes et supports humoristiques variés et de toutes nationalités circulent aujourd'hui partout dans le monde, prouvant qu'une traduction est bien réalisable. Les principaux arguments soutenant la thèse de l'intraduisibilité de l'humour se basent sur la traduction en tant que processus de transmission et de retranscription fidèle au texte source. Il est donc possible de commencer par s'interroger sur ce concept de fidélité : qu'est-ce qu'une traduction « fidèle » ?

1) Traduction, humour et fidélité : adapter est-il trahir ?

« La fidélité est plutôt la conviction que la traduction est toujours possible si le texte source a été interprété avec une complicité passionnée. C'est l'engagement à identifier ce qu'est pour nous le sens profond du texte, et l'aptitude à négocier à chaque instant la solution qui nous semble la plus juste. Si vous consultez n'importe quel dictionnaire italien, vous verrez que, parmi les synonymes de fidélité, il n'y a pas le mot exactitude. Il y a plutôt « loyauté, honnêteté, respect, piété. »¹⁵

Dans le cadre de cette étude, j'ai été amené à plusieurs reprises à m'interroger sur cette notion de fidélité. La traduction de l'humour s'est en effet présentée comme un élément particulièrement délicat, l'humour étant strictement lié à des facteurs culturels et linguistiques des langues de départ et d'arrivée. Ma première réflexion s'est donc portée sur ce dilemme : faut-il rester fidèle à la forme de départ, au risque de renforcer l'aspect étranger, ou « apprivoiser » et « reformuler » le sens du message, en devenant alors infidèle au matériel d'origine ? Le choix est d'autant plus important que, dans le cas de l'humour, les pertes de la substance comique sont synonymes de perte d'intérêt pour le lecteur de la langue d'arrivée.

Le linguiste Jean René Ladmiral nous invite également à nous pencher sur cette notion de fidélité, source de la dualité entre les deux courants de la traduction :

« À quoi, à qui, une traduction doit-elle être fidèle ? À la langue-source ou à l'esprit de ce qu'il faudra rendre dans la langue-cible ? Il y a là une antinomie entre deux modes de fidélités possibles. Toute traduction existe dans la tension entre ces deux exigences, nécessaires et contradictoires qui la définissent »¹⁶

L'histoire de la traduction a toujours été marquée par l'opposition entre ces deux idéologies : les théories ciblistes, accordant davantage d'importance à la langue d'arrivée, et les théories sourcières, privilégiant en priorité la réversibilité linguistique, la similarité de signification et l'équivalence formelle. Dans son

15 Umberto Eco (2001)

16 Ladmiral, Jean-René, *Sourcier ou cibliste*, Les Belles lettres, 2014

œuvre « *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain* » (1999), Antoine Berman, fervent défenseur de la traduction sourcière, décrit notamment l'acte de traduction comme une tendance déformante, dénonçant que la pratique traductive en Occident se focalise essentiellement autour de la traduction du sens, amenant à produire des textes « adaptés » à la langue et à la culture de la langue cible. Bien que cette interrogation soit légitime et justifiée, on peut en revanche s'interroger sur sa pertinence lorsque celle-ci est appliquée à l'humour. L'enjeu de la traduction d'une œuvre humoristique semble à première vue de réussir à préserver le plaisir du lecteur.

Contrairement à Berman, Jean René Ladmiral souligne lui l'importance de l'adaptation de la traduction à la langue-cible. Il ne propose pas un système de traduction, mais des théorèmes, ainsi que « *les aides à la décision qui éclairent le traducteur et facilitent ses choix de traduction* » (Ladmiral 1994 : 212). Il est rejoint par le linguiste Umberto Eco, qui semble partager le même dilemme :

« [...] la vieille question de savoir si une traduction doit conduire le lecteur à s'identifier à une certaine époque et un certain milieu culturel -celui du texte original- ou si elle doit rendre l'époque et le milieu accessibles au lecteur de la langue et de la culture d'arrivée. »¹⁷

Dans le cas de l'humour, la traduction du « sens » semble en tout cas faire sens : est-il par exemple efficace, dans le cas de l'œuvre de Furuya Minoru, de conserver, dans un souci de « fidélité » formelle, des références directes à des personnages ou œuvres propres au Japon des années 90 (que de nombreux japonais eux-mêmes, selon les générations et le bagage culturel, ne pourraient potentiellement percevoir) ? Ou de proposer une traduction trop formelle des blagues et jeux de mots présents dans l'œuvre, au risque de perdre la dimension humoristique ?

De plus, la traduction littérale ou la traduction d'un terme par le calque comporte le risque de contenir des fausses équivalences. Prenons par exemple le terme « humour » en français. Sa traduction littérale en anglais, « *humour* », possède la même orthographe et la même signification primaire, mais son sens

17 (Eco, 2001 : 216)

est beaucoup plus vaste en anglais, illustrant bien le fait que les homographes ne sont que « partiellement » des bons amis. On retombe donc sur cet enjeu fondamental des pertes de signifiés dans la langue d'arrivée, qu'il faut compenser d'une manière ou d'une autre. Pour cela, il est nécessaire d'appréhender chaque terme dans toutes ses implications.

Bien qu'il soit toujours possible de proposer des compensations, les pertes dans le domaine de l'humour risquent de peser un poids considérable, avec un potentiel désintéressé pour le lecteur de la langue d'arrivée. L'intérêt principal pour le lecteur étant de ressentir ce sentiment d'amusement, de plaisir ou de sarcasme voulu par l'auteur et le texte d'origine, notre approche sera donc essentiellement « cibliste » et « target oriented », privilégiant avant tout l'accessibilité de l'humour de Furuya Minoru dans la langue française, même si cela implique un certain degré de reformulation et de remaniement de la substance linguistique. Ces approches ciblistes de la traduction reposent essentiellement sur le concept du sens profond, lui-même étroitement lié à celui de l'interprétation.

2) Traduire l'humour : interprétation et sens profond

La traduction des éléments humoristiques dans le *gyagu* manga de Furuya Minoru implique, dans une certaine mesure, une modification et une reformulation d'une partie des éléments (principalement humoristiques), afin de palier à la fois aux différences linguistiques et culturelles, mais également à l'écart générationnel. Mais, comment faut-il identifier et sélectionner les éléments à adapter ou reformuler, et comment modifier ces derniers sans affaiblir le texte ? L'idéologie d'Umberto Eco insiste sur l'importance de « reproduire le même effet ». Sa méthode de traduction consiste à interpréter la signification du texte afin d'extraire le sens profond, dans le but de le reformuler en respectant son « intention ». Notre approche cibliste pour l'adaptation des éléments humoristiques se basera donc principalement sur ces deux notions

d'interprétation et de sens profond.

Tout d'abord, il convient de différencier l'interprétation de la traduction, la frontière entre les deux termes étant souvent ambiguë. Dans le registre linguistique, l'interprétation peut être considérée comme l'acte d'associer un sens, un interprétant, à un *representamen* (toute forme exprimée de signe). Eco associe l'interprétation avec le sens du texte :

« Interpréter signifie faire un pari sur le sens d'un texte. Ce sens – qu'un traducteur décide d'identifier – n'est recélé dans aucun monde des idées, pas plus qu'il n'est mis en évidence de manière contraignante par la manifestation linéaire. C'est le résultat d'une série d'inférences que partagent ou non d'autres lecteurs.»¹⁸

En suivant cette théorie, il est possible de considérer l'acte de traduction comme une interprétation, mais pas toujours l'interprétation comme une traduction. Ce dernier estime qu'il est possible de proposer des refontes partielles ou locales de l'œuvre, et de remanier la matière linguistique dans le but de restituer un contenu et un effet similaire.

De même, Jean René Ladmiral, dans son ouvrage « *Traduire : théorèmes pour la traduction* », associe également ce concept d'interprétation directement avec la traduction :

« La « traduction » désigne à la fois la pratique traduisante, l'activité du traducteur (sens dynamique) et le résultat de cette activité, le texte-cible lui-même (sens statique). Le mot prend aussi parfois le sens métaphorique excessivement élargi d'expression, représentation, interprétation ».

Le but de l'interprétation est donc de « rendre le sens », en considérant qu'il faut différencier la signification linguistique des mots de leur sens considéré. Dans le cas de l'humour, cela revient donc à préserver le plaisir du lecteur, en respectant la fonction et l'effet de l'humour, deux notions sur laquelle nous reviendrons par la suite.

La traduction du manga de Furuya Minoru impliquera donc un certain degré d'interprétation sur les intentions de l'auteur, ainsi qu'une nécessité à restituer l'intention humoristique plutôt que la fidélité formelle. Après avoir extrait et interpréter les intentions de l'auteur, on peut maintenant s'interroger sur

18 (Eco, 2001 :180-181)

un deuxième élément : dans quelle mesure peut-on proposer les refontes partielles auxquelles Eco fait référence, et à quel degré peut-on modifier le texte ? C'est alors qu'entre en jeu la notion de « sens profond ».

Le « sens profond » du texte est strictement lié à cette notion d'interprétation, le traducteur ayant la liberté d'interpréter et d'adapter la substance linguistique et culturelle pour rendre l'effet recherché par l'intention stylistique originale. Selon Eco, le traducteur doit « décider du niveau (ou des niveaux) de contenu que la traduction doit transmettre. En d'autres mots, il doit décider si, pour transmettre la fabula¹⁹ « profonde », il peut altérer la fabula « de surface » (Eco, 2001 : 197).

La traduction du sens est également développée par la linguiste Dorothy Kenny, qui décrit cette notion comme une « égalité de valeur d'échange, qui devient une entité négociable » (Kenny 1998 : 78). On conserve à travers ces différentes définitions cette notion d'une matière modifiable : le traducteur peut « négocier » le contenu nucléaire d'un mot, afin de proposer un élément conservant le plus possible les propriétés de l'original, tout en étant plus adapté à la langue d'arrivée.

Il sera donc possible, durant la traduction du manga *Boku to Issho*, d'apporter des modifications et de « négocier » certains éléments, afin d'offrir dans la langue d'arrivée un résultat conservant au maximum les propriétés et les intentions de départ. L'interprétation nous permettra d'identifier le sens profond, qu'il sera primordial de restituer dans le cas d'une adaptation et d'une modification de la substance linguistique.

Ces modifications peuvent être à l'origine de pertes de signifiés ou de substances, qu'il sera alors impératif de compenser. Eco décrit le processus de traduction comme « un travail de négociation » : pour lui, le traducteur est constamment à la lutte afin de trouver un juste équilibre entre les pertes

¹⁹ Le récit, l'histoire

(provoquées par les différences culturelles et lexicales, et parfois inévitables) et les compensations (ajouts d'éléments afin de compenser l'affaiblissement lié à une suppression). Ces pertes se différencient essentiellement entre les partielles (pertes des signifiés ou du sens, qu'on peut résoudre à travers les compensations) et les pertes absolues, lorsqu'il est impossible de proposer une équivalence linguistique ou culturelle de l'élément de départ sans nuire à la compréhension. Ces dernières sont fréquentes dans l'humour, notamment lors de la traduction des jeux de mots reposant sur des éléments linguistiques propres à la langue de départ.

Il est possible d'essayer de palier à cet appauvrissement du matériel par l'intermédiaire d'une note de bas de page, bien que cela ne soit qu'une faible compensation. La note de bas de page peut s'apparenter à une solution idéale, mais elle représente dans le même temps un obstacle à la brièveté, facteur souvent essentiel de l'humour (nous verrons par la suite diverses utilisations de la note explicative, illustrant les différents champs et situations à travers lesquelles le recours à ce procédé peut s'avérer efficace ou non). Dans le cas de l'humour, les suppressions absolues à répétition risquent également de corrompre et altérer la nature même du texte, et nécessiteront donc une compensation.

Eco propose une compensation du « sens », en supprimant par exemple un jeu de mots (notamment lorsque ce dernier est intraduisible), mais d'en extraire l'intention : si la fonction de l'humour est par exemple de rendre le personnage ironique ou cynique, il est possible de rendre cet effet par le biais d'une nouvelle blague reformulée par le traducteur. Cette dernière devra alors reproduire le même effet, sans forcément respecter le procédé linguistique ou la référence culturelle présente dans la blague d'origine. La « fidélité » à l'intention repose donc sur l'infidélité au matériel linguistique, ainsi que sur les décisions interprétatives du traducteur. Eco appelle en revanche à la prudence lors de la phase de reformulation, car l'ajout de précisions à l'excès peut amener à un enrichissement trop important du texte source (ce qui en ferait pour lui une bonne œuvre, mais pas forcément une bonne traduction).

Cette approche visant à rester fidèle au « sens » et reproduire l'effet émotionnel du texte de départ comporte également de nombreuses similitudes avec la « théorie interprétative de la traduction » (également appelée « Théorie du sens »), développée par l'interprète Danica Seleskovitch dans son livre « *Interpréter pour traduire* » (1984), sur laquelle nous nous appuyons essentiellement par la suite pour traduire l'humour.

À travers cette théorie, tirée de son expérience personnelle en tant qu'interprète, Seleskovitch insiste également sur la notion, comme le deuxième titre de la théorie l'indique, du « sens », qu'elle différencie avec les significations linguistiques des mots et structures sémantiques du texte de départ.

Sa théorie de la traduction repose sur deux étapes : celle tout d'abord de la compréhension du sens par le traducteur, à travers un processus de déverbalisation (extraire progressivement le sens profond du texte à travers les unités de compréhensions dégagées), puis celle de la reverbération, consistant à exprimer et reformuler dans le texte d'arrivée le sens extrait durant le processus de compréhension. Il y est indiqué que l'objet de la traduction n'est pas la langue, mais le texte et l'œuvre, et qu'il faut donc reproduire cette notion de sens du texte voulu par l'auteur.

Durant ce processus, elle insiste sur le fait que le traducteur doit avoir connaissance de la situation de départ (contexte, lieu, époque, destinataire, type de message), tout en prenant en compte le savoir partagé du public cible. Le traducteur peut également « affiner » le sens dans la langue d'arrivée afin de conserver les informations qu'il perçoit à travers le contexte verbal et cognitif. Les théories d'Eco et de Seleskovitch semblent donc parfaitement s'adapter à l'humour, en proposant des approches pour analyser, interpréter, puis reformuler les caractéristiques humoristiques en les adaptant pour le lecteur de la langue d'arrivée. Il reste en revanche primordial durant l'interprétation, puis la

reformulation, d'identifier les informations à transmettre : pour cela, il est possible de s'interroger sur la fonction de l'élément dans le texte, son poids et les propriétés qu'il véhicule (nous développerons ces caractéristiques durant la partie IV sur la traduction des jeux de mots, afin d'identifier en priorité les informations à conserver lors de ce processus). L'approche interprétative reste dans tous les cas très délicate, étant donné qu'il faut différencier le sens donné aux propos par l'auteur, du sens identifié par les lecteurs. Eco propose de s'appuyer sur des éléments similaires durant ce processus d'interprétation, ce dernier insistant sur la nécessité d'identifier l'intention de l'auteur, et de la décortiquer en fonction du contexte, du message et du public.

Tenter de restituer le sens afin de conserver le plaisir pour le lecteur semble donc amener à un constat : la traduction, dans le cas de l'humour, ne s'apparente pas à simplement « traduire » au premier sens du terme, mais à réécrire le texte « à la manière de » l'auteur, en proposant une variation du matériel, née des hypothèses interprétatives du traducteur sur la nature de l'effet recherché. Il est donc possible, en finalité, de voir à travers la réécriture et l'adaptation, une traduction plus précise et « fidèle » selon l'interprétation du traducteur (qui doit prendre en compte chaque subtilité, contradiction, excentricité ou complexité de chacun des termes et références). La meilleure « fidélité » n'est donc pas toujours celle au premier sens du terme.

3) Reformulation et adaptation : facteurs de fidélité et d'authenticité

Durant notre quête de la reformulation du sens et de l'effet humoristique du *gyagu* manga *Boku to Issho*, il sera parfois nécessaire de reformuler et d'adapter certains éléments humoristiques japonais, notamment lorsque ces derniers sont « non compatibles » avec la langue ou la culture française, ou que leur équivalence s'insère mal dans le texte ou le récit. L'adaptation peut se définir comme un processus de modification, se traduisant par des ajustements liés aux conditions imposées par le contexte. En revanche, nous ne proposerons en aucun

cas un changement de genre (ou ce que Roman Jakobson appelle « la traduction intersémiotique », ou « transmutation »)²⁰.

Malgré une variation de la substance linguistique, ce processus d'adaptation a pour but d'exprimer le même contenu avec une variation de la matière linguistique, les changements de substances étant essentiellement effectués pour éclaircir ou adapter un terme ou un passage donné. Durant ce processus, il sera alors primordial de respecter certains facteurs, afin de proposer une adaptation cohérente, qui ne « dénature » pas l'œuvre originale. Parmi ces éléments, on peut citer le contexte (lors de la parution de l'œuvre, mais aussi de l'époque de la traduction), le public (à qui s'adresse le texte d'origine, à qui s'adresse la traduction ?), l'intention éthique ou encore la sauvegarde des valeurs stylistiques du texte. Umberto Eco évoque une traduction « de culture à culture », insistant sur la nécessité pour le traducteur de respecter à la fois le lexique de l'époque, ainsi que le background culturel de l'auteur, puis de l'adapter en prenant en compte le bagage culturel de son lectorat dans la langue d'arrivée.

Avant toute chose, il semble nécessaire de préciser que dans le cas de notre étude ici présente, le format du *gyagu* manga nous impose des contraintes supplémentaires durant la traduction, notamment d'ordre graphique : la structure narrative du manga, similaire à celle de la bande dessinée, s'articule autour de l'association de séquences narratives composées d'images, avec des textes et des dialogues (bien qu'il existe aussi des mangas sans dialogue). Le traducteur doit donc maintenir une constante corrélation logique, et respecter cette harmonie entre le texte et l'image afin de préserver l'équilibre et la cohérence narrative. Cette contrainte peut toutefois priver ce dernier d'une certaine liberté dans sa reformulation ou son adaptation, notamment lorsque l'humour est profondément lié à un élément graphique, imposant alors au traducteur de d'abord se soumettre au dessin pour formuler une solution, ou, dans le pire des cas, de faire une suppression radicale et tenter de compenser cette perte par la suite.

20 Roman Jakobson, « *Aspects linguistiques de la traduction* » (1963)

Durant notre processus d'interprétation, puis de reformulation du « sens », il existe un autre facteur de fidélité à respecter, qui est celui du « style » de l'auteur. Selon Ladmiral, il existe deux aspects à la signification d'un mot, d'une expression ou d'une tournure de phrase : la dénotation, ou plus trivialement le « sens », et la connotation (ou le niveau de style), autrement dit le « style ». D'après lui, il est possible d'exprimer la même idée de plusieurs manières différentes, et pour cette raison il souligne que « le concept de connotation renvoie à l'idée de synonymie, c'est-à-dire à l'idée d'une identité de sens, modulée par des valeurs stylistiques » (Ladmiral 1994 : 120). Cette notion de style inclut ici tous les facteurs morphologiques, syntaxiques et lexicaux constituants les traits distinctifs d'un récit. Ce dernier considère donc que le « sens » et le « style » d'un texte sont des valeurs indépendantes, qu'il convient d'identifier et de respecter lors du processus de traduction. Il sera donc primordial de retranscrire à la fois le « sens » du texte recherché par Furuya Minoru, mais également d'identifier cette notion indépendante du « style » de ce dernier, afin de proposer une traduction ne « trahissant » pas l'identité et les valeurs stylistiques de son œuvre.

Afin de respecter ces valeurs stylistiques durant la traduction, il est donc nécessaire de se pencher sur les éléments caractérisant le style du manga *Boku to Issho*. L'œuvre de Furuya Minoru est un *gyagu* manga, qu'il est possible de catégoriser plus précisément comme étant un *ogeretsu gyagu* manga お下劣ギャグ漫画. Le terme *ogeretsu* signifie littéralement « vilain(e), bas(se) ou abject(e) ». Cette sous-catégorie de *gyagu* manga se caractérise par la présence de nombreuses blagues à caractère sexuel (*shimoneta* 下ネタ), de calembours de « mauvais goût » et autres jeux de mots jugés peu raffinés et grossiers au Japon (principalement les *dajare* 駄洒落 et les *oyaji gyagu* 親父ギャグ²¹). Il sera donc nécessaire, durant la traduction de *Boku to Issho*, de restituer à la fois le même niveau de langage, mais également le même registre humoristique, en proposant des éléments équivalents en matière d'effet.

21 Voir Partie IV) 2) e) Les jeux de mots japonais

Il sera également nécessaire de respecter cette notion de « style » lors de l'ajout d'un élément humoristique non présent dans l'œuvre originale. Cet enrichissement peut se justifier par l'éclaircissement d'un terme, une compensation d'un élément supprimé précédemment, ou encore par une simple possibilité linguistique propre au français, respectant l'esprit du texte et le style de l'œuvre. On peut notamment prendre pour exemple la traduction française du roman *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* ("Alice's Adventures in Wonderland"), écrit en 1865 par Lewis Carroll. Cette œuvre est considérée comme extrêmement délicate à traduire, notamment parce qu'elle contient de très nombreux jeux de mots et double sens humoristiques propre à l'anglais.

Dans l'édition Flammarion²² de 1971, traduite par le traducteur et éditeur français Henri Parisot (1908–1979), ce dernier n'hésite pas à ajouter des éléments ne figurant pas dans le texte original. C'est notamment le cas dans ce passage, lorsque Alice échange quelques mots avec le Chat du Cheshire (chat pouvant parler et se rendre invisible, caractérisé par son sourire) : « Well ! I've often seen a cat without a grin (...) but a grin without a cat », soit littéralement (« J'ai souvent vu un chat sans sourire (...) mais jamais un sourire sans chat ! »).

La phrase française comporte ici une ambiguïté, étant donné que le mot « sourire » peut à la fois être le verbe ou le substantif. Parisot décide ici de pallier cette équivoque grammaticale en enrichissant le texte, avec l'ajout d'un jeu de mots ne figurant pas dans la version originale. Il propose la traduction suivante : « Ma foi ! pensa Alice, il m'était souvent arrivé de voir un chat sans sourire (ou souris) ; mais ce souris de chat sans chat ! » (Parisot, 1971). Le traducteur profite donc du lexique français, et notamment de l'homophonie avec la souris proie, proie favorite du chat, dont le rapprochement semble naturel. La forme « souris » ici présente quant à elle une forme médiévale du substantif « sourire ».

22 LEWIS Carroll, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, édition Flammarion, 1971

Bien que cet ajout ne figure pas dans l'œuvre originale, il n'en reste pas moins intéressant, étant donné qu'il respecte parfaitement le « style » d'écriture de l'œuvre de Carroll, très riche en jeux de mots. Il est en revanche possible de lui reprocher son explicitation avec des parenthèses, qui peut sembler malgré tout maladroit lors de la lecture. Mais il se justifie parfaitement grâce à son aspect très évocateur en français, entre la proie et le chasseur, qui reste cohérente avec l'imagination d'une jeune fille comme Alice, tout en simplifiant une ambiguïté grammaticale.

En plus du niveau de langage, le style repose également sur le registre humoristique de l'œuvre. En effet, le manga *Boku to Issho* a également recours de temps à autre à un registre d'humour particulièrement délicat à traduire : celui de l'absurde, appelé *fujōri* 不条理, ou *nansensu*. Ce type d'humour se popularise au Japon entre les années 1978 et 1979, suite à la publication du *Fujōri Nikki* 『不条理日記』²³, soit littéralement « *Le journal de l'absurde* » d'Azuma Hideo, puis avec le *yonkoma manga*²⁴ *Utsurundesu* 『伝染るんです』²⁵ (C'est contagieux!!) de Sensha Yoshida en 1989. Il est immédiatement possible de dresser un parallèle entre ce registre et celui du *nonsense*, que Robert Benayoun définit dans son livre « *Les Dingues du nonsense de Lewis Carroll à Woody Allen* » en tant qu'humour « qui n'a pas de direction, d'intention apparente. [...] Il se contente de dispenser ingénument la seule confusion, sans jamais rien expliciter ». (Benayoun, 1977 : 17)

Bien qu'ils emploient des procédés et mécaniques humoristiques différentes, on peut en effet constater que l'absurde japonais et le *nonsense* européen reposent tous les deux sur la même essence : celle d'un comique de surprise, provoqué par l'arrivée brusque et inattendue d'un élément dans la narration, dans le but de rendre la situation absurde ou grotesque.

Pourtant, l'absurde japonais se démarque grandement du *nonsense* européen, notamment à travers son « degré » d'absurdité. Le *fujōri* japonais est

23 AZUMA Hideo 吾妻ひでお, *Fujōri nikki* 『不条理日記』, Kisōtengai, 1979

24 Manga en format de 4 cases

25 YOSHIDA Sensha 吉田戦車, *Utsurundesu* 『伝染るんです』, 5 volumes, Shōgakukan, 1989-1994

littéralement prêt à tout pour « surprendre » le lecteur, entre un non-respect volontaire des règles d'écriture, la déstabilisation radicale des conventions du récit ou la dérogation à la diégèse de l'œuvre, allant souvent jusqu'à sacrifier la cohérence du récit juste pour pouvoir provoquer la surprise. Bien que ce registre humoristique ne fasse pas l'unanimité au Japon, il est suffisamment populaire pour que l'on retrouve des *gyagu* mangas essentiellement basés sur l'absurde et le *nonsense* extrême, telles que les œuvres *Sekushī Komandō Gaiden: Sugoi yo!! Masaru-sa* 『セクシーコマンドー外伝 すごいよ! マサルさん』²⁶ ou encore *Pyū to fuku! Jaguar* 『ピュと吹く! ジャガー』²⁷, d'Usuta Kyōsuke, dans lesquelles l'auteur n'hésite pas à sacrifier la diégèse du récit pour pousser toujours plus loin la surprise par le décalage et l'absurdité.

La difficulté de la traduction réside donc ici dans une différence totale des conventions même du concept humoristique, et la recherche d'un élément à l'effet équivalent ne garantit en aucun cas d'apporter une clé de compréhension et une satisfaction aux lecteurs. On peut notamment prendre l'exemple du *gyagu* manga *Bobobo-bo Bo-bobo* 『ボボボボ・ボ・ボ・ボボ』²⁸, publié de 2007 à 2011 en France par la maison d'édition Casterman. Reposant essentiellement sur des parodies et le *fujōri*²⁹, ce dernier avait reçu un accueil commercial et critique plutôt mitigé en France, illustrant les difficultés à importer un registre humoristique dont les codes et conventions diffèrent complètement des nôtres, nécessitant aux lecteurs d'adhérer à « ce » type d'humour bien particulier pour en apprécier le contenu.

L'essentiel de l'humour dans l'œuvre de Furuya Minoru ne dépend heureusement pas du *fujōri*, mais ce dernier y a recours à certaines occasions,

26 KYŌSUKU Usuta 京介うすた, *Sekushī Komandō Gaiden: Sugoi yo!! Masaru-sa* 『セクシーコマンドー外伝 すごいよ! マサルさん』, 7 volumes, Shūeisha, 1995-1997

27 KYŌSUKU Usuta 京介うすた, *Pyū to fuku! Jaguar* 『ピュと吹く! ジャガー』, 20 volumes, Shūeisha, 2000-2010

28 SAWAI Yoshio 澤井 啓夫 『ボボボボ・ボ・ボ・ボボ』 (*Bobobo-bo Bo-bobo*), 21 volumes, Casterman, Sakka, 2007-2011

29 Contrairement au manga *Gintama* 『銀魂』 (*GIN TAMA*), utilisant régulièrement le *fujōri* et les parodies, tout en conservant une base narrative sérieuse

nécessitant donc d'aborder la question de l'adaptation de ces éléments. Il sera parfois difficile de trouver une équivalence, notamment lorsque ces éléments sont liés au dessin (comme ce portrait soudain de l'acteur chinois Jackie Chan³⁰, qui apparaît sans raison apparente lorsque Ayako souhaite remonter le temps de cinq minutes, pour lui refuser sa requête).

Durant ce processus d'adaptation, il sera également nécessaire de s'interroger sur le public et le contexte de publication : Furuya Minoru s'adresse en premier lieu à un lectorat japonais de la fin des années 90 (le manga est originellement publié entre 1997 et 1998). Il nous présente le portrait d'une société japonaise en pleine période de crise financière (*heiseifukyo* 平成不況³¹), conséquence directe de l'explosion de la bulle spéculative japonaise (*baburu keiki* バブル景気), apparue entre 1986 et 1990 au Japon. Le cadre du récit prend donc place durant ce que la presse caractérise comme une « décennie perdue » (*Ushinawareta jūnen* 失われた10年), synonyme de forte déflation et de stagnation économique. Cet aspect représente principalement le cadre du récit, un arrière-plan qui n'est jamais abordé directement, mais évoqué par l'intermédiaire de diverses situations ou blagues.

En premier lieu, il semble important de sauvegarder cet aspect du récit, étant donné que l'auteur avait alors décidé de s'amuser de la situation de crise au Japon, en proposant aux lecteurs concernés une distanciation des événements par le rire. Il semble donc nécessaire de maintenir cette intention éthique et intentionnelle, véhiculant le portrait des mœurs d'une société à travers la satire et l'ironie. Pourtant, la sauvegarde de cet élément implique des contraintes supplémentaires, notamment sur l'adaptation et l'actualisation des références : en effet, respecter le cadre temporel implique d'employer des références culturelles des années 1990.

Il est donc nécessaire de décider si la traduction française en 2019 s'adresse avant tout à un public plus âgé, dont le bagage culturel permettra de saisir les références aux années 90, ou si cette traduction « target-oriented »

30 Voir image 1

31 <https://www.senat.fr/ga/ga-028/ga-0282.html>

s'adresse avant tout à un public français plus jeune (le *seinen* manga est censé s'adresser à un public de jeunes adultes, entre 18 et 30 ans), nécessitant alors une actualisation et une modernisation des renvois intertextuels et références aux années 90. Cet écart temporel et générationnel entre la source et la destination justifie donc la nécessité d'adaptation, dans le but de moderniser et d'archaïser le texte, afin d'offrir les outils nécessaires aux lecteurs de la langue d'arrivée pour domestiquer et s'appropriier le texte.

III) Traduction des considérations sociolinguistiques liées à l'humour

L'humour dans l'œuvre de Furuya Minoru repose sur des procédés linguistiques (nombreux jeux de mots), une narration au rythme particulièrement effréné, enchaînant les gags et situations comiques, et de nombreuses blagues et références à destination du lecteur japonais. L'efficacité humoristique de ces référents humoristiques repose en japonais sur la supposée existence d'un savoir partagé commun entre l'auteur et son lectorat. L'humour y est souvent caustique, sur fond de critique sociétale.

La transmission de ces éléments culturels représentent donc un enjeu de poids dans la quête du traducteur, afin de rendre cet humour et ces références à la fois accessibles et fidèles (sur le fond ou sur la forme). Dans *Boku to Issho*, on peut observer, à travers les blagues, parodies et caricatures de nombreuses références à divers éléments culturels (œuvres, mangas, célébrités,...), ainsi que les stéréotypes d'une société (on retrouve par exemple des clichés sur le modèle familial japonais).

En l'absence d'un fonds mémoriel commun, ces référents peuvent rapidement se transformer en obstacle à la compréhension pour le lectorat français, pour lequel la culture japonaise n'est pas forcément familière. Nous allons donc nous pencher sur diverses méthodes de traduction, afin de rendre ces

éléments accessibles et adaptés à la langue et la culture d'arrivée, en nous appuyant sur des méthodologies de traduction, qui seront illustrées par des exemples appliqués à diverses œuvres humoristiques, sur divers supports.

Comme vu précédemment, Furuya Minoru s'adresse en premier lieu à travers son *gyagu manga Boku to Issho* à un lectorat japonais, et plus précisément celui de la fin des années 90. Il est possible de constater la présence de nombreux référents répondant au contexte de l'époque, aussi bien à travers le cadre que parmi les renvois intertextuels. Dès lors, il est possible de s'interroger sur les compatibilités entre cet humour japonais, formulé par Furuya Minoru, et l'humour français. Pourtant, de nombreuses œuvres humoristiques contenant des référents très spécifiques sont traduites et retraduites à travers le monde, en conservant leur essence, au-delà de ce processus de « transition » culturelle.

1) Traduction des référents culturels

Le devoir du traducteur peut être apparenté à celui d'un médiateur, dont le rôle essentiel est une transmission du savoir, d'une culture à une autre. Et pour cela, il est nécessaire d'éclaircir et d'explicitier toutes les notions pouvant s'avérer « opaques » pour le public dans la langue d'arrivée. Il doit en effet permettre aux lecteurs ignorant les différents facteurs culturels d'origine de mieux les appréhender et les assimiler, pour qu'ils ne nuisent pas à la compréhension du récit. Des pertes semblent souvent inévitables, dues à certains clin d'œil trop spécifiques à la culture japonaise, ou encore au contexte temporel lors de la parution : il n'est pas toujours garanti que ces éléments soient toujours d'actualité, et ce parfois même pour un lecteur japonais contemporain.

Il est également important de différencier les références culturelles directes (souvent très explicites et citant généralement l'élément auquel elles renvoient à travers une allusion) des références indirectes, qui sont suggérées et

évocatrices, mais jamais explicitement confirmées par l'auteur. Leurs traductions restent généralement délicates, étant donné qu'elles reposent en partie sur l'imagination et l'interprétation des lecteurs, ainsi que sur leur bagage culturel. C'est par exemple le cas avec le *chara-design*³² si singulier de Itō Shigeru, laissant supposer un hommage ou une parodie du personnage *Ramenman*³³ (un personnage du *shōnen* manga *Kinnikuman* キン肉マン de Nakai Yoshinori et Shimada Takashi, publié entre 1979 et 1987). Il en va de même pour son surnom, « Itokin », qui suggère un clin d'œil à un membre³⁴ du groupe de J-pop japonais ET-KING. Ces deux éléments sont donc des références indirectes et « potentielles », Furuya Minoru ne confirmant jamais explicitement un lien ou un rapprochement entre eux, ce qui est une base insuffisante pour proposer une traduction.

Ces interprétations sont donc laissées « libres » aux lecteurs, en fonction de leur imagination et de leur bagage culturel. Pour cette raison, nous n'explicitons pas ces éléments, afin de conserver leur essence de « clin d'œil potentiel » et « caché », et nous nous recentrons essentiellement ici sur les références directes et explicites.

Le traducteur est confronté à trois possibilités : conserver ces renvois intertextuels, en restant alors fidèle au matériel linguistique d'origine (mais au risque de renforcer l'aspect étranger du texte), ou bien les ignorer, lorsque le traducteur juge que l'élément est trop complexe à traduire ou s'insère mal dans le texte, nuisant à la lisibilité. Enfin, il est possible de proposer une adaptation culturelle, en modifiant et adaptant les référents à la langue de destination.

a) Conserver les référents culturels

Une des premières méthodes d'approche consiste donc à conserver les références culturelles, quitte à renforcer l'aspect étranger. Ainsi qu'il a été vu

32 charte graphique, d'animation, et parfois psychologique d'un personnage

33 Voir image 2

34 Yamada Yoshimasa 山田 祥正, surnommé "Itokin", 1979-2018

précédemment, le *gyagu* manga de Furuya Minoru impose également des contraintes graphiques, notamment lorsque l'humour est strictement lié au dessin.

En effet, le processus d'adaptation et de reformulation est régulièrement soumis à une obligation de fidélité et de cohérence envers le dessin, imposant les méthodes d'approches au traducteur. Il devient alors nécessaire de trouver une équivalence culturelle pouvant se substituer à celle d'origine, ou, dans certains cas, de proposer aux lecteurs d'appivoiser ces différences culturelles. Car, bien que certains éléments soient très spécifiques à la culture de départ, ces différences ne représentent pas toujours des barrières, et il est parfois possible de proposer aux lecteurs d'appréhender ces pratiques, en lui offrant suffisamment d'outils de compréhension, afin qu'ils puissent comprendre la scène et, pourquoi pas, s'en amuser (en particulier lorsque l'élément culturel est décalé ou dépaysant).

C'est par exemple le cas dans le chapitre 41 de *Boku to issho*, lorsque Ikuo et Itokin défilent dans la rue avec un bout de bois géant en forme de pénis, en référence au *Kanamara Matsuri* かなまら祭り³⁵ (soit littéralement « la fête du pénis de fer »). Cette fête *shintō* est célébrée chaque année depuis 1977, le premier dimanche d'avril, dans la ville de Kawasaki au Japon. Bien que très locale, elle représente aujourd'hui le festival de la fertilité au pays du soleil levant (avant 1977, les prostituées venaient prier pour être protégées contre les maladies vénériennes). La référence sera généralement plus enclin à être saisie par un lectorat japonais (le festival et la tradition locale de cette fête étant tous deux connus et médiatisés au Japon), tandis qu'un lecteur français ne pourra la plupart du temps pas comprendre directement le sens de la situation (sauf s'il possède un bagage culturel spécifique suffisant sur le sujet).

Cette tradition pourra même lui sembler un peu étrange et déroutante aux premiers abords, étant donné que les japonais, au cours d'une fête traditionnelle, font défiler dans les rues trois pénis géants (le pénis de bois, le

35 Voir image 3

pénis de fer noir et le pénis géant rose) dans des *mikoshi*³⁶, tandis qu'on retrouve en abondance la présence multiple de phallus à travers les décorations, images, glaces, légumes, fruits et autres produits... La totalité de ces éléments vont d'ailleurs à l'opposé de l'image très réservée et pudique que véhicule souvent la société japonaise dans l'imaginaire collectif.

Différence culturelle n'est ici en aucun cas synonyme d'incompatibilité formelle avec la culture d'arrivée : on peut par exemple s'appuyer sur le cas du manga de Yamazaki Mari, *Terumae Romae*³⁷ (*Thermae Romae*), qui base l'essentiel de son humour sur un choc des cultures et des traditions (et notamment l'art du bain) : on y suit Lucius Quintus Modestus, un architecte de thermes de l'Empire romain, qui, par l'intermédiaire de voyages temporels, se retrouve régulièrement transporté dans la société moderne japonaise. L'essence du rire repose donc ici à la fois sur ce décalage omniprésent provoqué par la confrontation des cultures et des traditions, mais également sur ces nombreuses références très spécifiques à la culture japonaise, qui ont notamment tendance à amuser les touristes (Yamazaki Mari vit en Allemagne, et possède donc un point de vue externe de l'image du Japon) : la présence du lait dans les *sentō*³⁸, la culture des washlets³⁹, et même un passage en référence à la *Konseimatsuri*⁴⁰, une fête similaire à la *Kanamara Matsuri* citée précédemment, mais ayant lieu à Hanamaki, dans la préfecture d'Iwate.

Dans le cas de la traduction de *Boku to Issho* et *Terumae Romae*, la contrainte graphique restreint d'emblée les options et possibilités d'adaptation, imposant au traducteur de respecter l'image (d'autant plus que l'humour repose

36 Sanctuaire portatif que l'on promène dans les rues pour les fêtes de quartier

37 『テルマエ・ロマエ』 (*Thermae Romae*), YAMAZAKI Mari, 6 volumes, Casterman, 2008/2013

38 Bains publics japonais, qui se démarquent des *onsen* par le fait qu'ils ne sont pas construits autour d'une source thermale naturelle

39 toilettes à bidet automatisés japonais

40 célébrée dans la ville de Hanamaki, dans la préfecture d'Iwate, le 29 avril chaque année. Les femmes désirant être fertiles peuvent alors se baigner avec le phallus divin en bois dans la source thermale

ici sur la tradition et le dessin). Malgré ces contraintes, il est pourtant nécessaire ici d'expliciter de nombreux éléments culturels. L'auteur, Yamazaki Mari, propose alors régulièrement dans son manga des notes à destination des lecteurs, afin d'expliciter les éléments culturels spécifiques, mais également de nombreuses pages explicatives à la fin du manga, afin d'expliquer en détails les pratiques aussi bien romaines que japonaises, à travers son expérience et ses recherches personnelles. Ces explications, détaillant les nombreuses pratiques et traditions culturelles (aussi bien romaines que japonaises), permettent de pallier le potentiel manque de connaissance ou de familiarité des lecteurs avec les sujets et les cultures abordées, et offrent les outils nécessaires pour apprivoiser et s'appropriier le texte, afin de profiter pleinement de l'œuvre.

De plus, le duo de traducteur, composé de Ryoko Sekiguchi et Wladimir Labaere, parvient aussi à conserver l'aspect étranger de la culture japonaise et romaine, tout en les rendant accessibles aux lecteurs français : malgré la présence des pages informatives ajoutées par l'auteur, les deux traducteurs renforcent et optimisent encore plus le texte, par le biais d'une multitude de notes explicatives, non présentes dans l'œuvre originale (dans cet extrait⁴¹, par exemple, on peut constater l'ajout d'une note à destination des lecteurs français expliquant la fête traditionnelle du pénis).

L'ajout de ces éléments semble résulter de la volonté des traducteurs à nuire encore moins au rythme de lecture, les informations liées au contexte et aux éléments culturels devenant directement accessibles dans le passage en question, sans faire un renvoi à une longue page explicative.

Chaque lecteur est ensuite libre, à partir de ces pages ou de ces gloses, d'approfondir ses connaissances sur le sujet en question en effectuant des recherches. La fonction première du traducteur, à savoir de transmettre la culture, est donc ici respectée (rendu accessible par l'auteur, puis optimisée et améliorée pour le public français à travers le travail du duo de traducteur). Ces

41 Voir image 4

explications doivent en revanche rester brèves et directes, afin de ne pas représenter un trop grand frein pour le rythme et la spontanéité du texte (qui, dans le cas de l'humour, représentent un enjeu crucial).

On peut en revanche constater des pertes plus ou moins grandes, mais souvent inévitables durant ce processus de traduction, notamment sur certaines fonctions de l'humour. On peut prendre l'exemple de la référence du lait dans les *sentō*, qui vise essentiellement à provoquer l'amusement par le processus de la nostalgie (la présence du lait dans les bains publics étant une tradition apparue dans les années 1950 : les *sentō*, alors équipés de réfrigérateurs (contrairement à la majorité des foyers de l'époque), proposaient des bouteilles de lait glacé à la sortie du bain). Une nostalgie qui ne peut donc pas être partagée par un lecteur d'une culture étrangère, bien que celui-ci puisse saisir et s'amuser du décalage de la situation, illustré par la réaction du personnage.

Un autre exemple est celui de l'image 5. Dans cet extrait, tiré de la Perfect Edition du manga *Dokutā sulampu* (Dr Slump)⁴² de Toriyama Akira, éditée en 2009 par la maison d'édition Glénat, on peut noter la présence d'une longue note explicative sur le côté de la page. L'humour de la scène repose ici sur une tradition japonaise, celle du *setsubun* 節分, une fête nationale japonaise célébrée chaque année le 3 février, afin de fêter l'arrivée du printemps (selon l'ancien calendrier lunaire).

Le manga fait ici référence à la tradition du *mame-maki* (豆撒き), durant laquelle les habitants sèment des graines de haricots grillés dans les maisons, en criant « *Oni wa soto ! Fuku wa uchi !* » (鬼は外! 福は内!), ce qui signifie littéralement « Dehors les démons ! Dedans le bonheur ! ».

Cette pratique est censée permettre de chasser les démons du foyer, et de s'attirer la bonne fortune. La référence est ici très explicite, étant donné que Arare, protagoniste principal de l'œuvre, jette ici des graines de soja grillées sur un démon japonais, tout en lui criant « l'ogre dehors ».

42 TORIYAMA Akira, 『Dr スランプ』 (*Dr Slump*), Shūeisha, 1980-1984

Malgré le fait que cette situation repose sur une tradition japonaise probablement étrangère aux lecteurs français, la note explicative fournit les outils et les informations nécessaires pour comprendre la scène, en offrant une explication détaillée sur cette pratique au Japon. Bien qu'elle représente souvent une perte de brièveté durant la lecture, cette glose explicative remplit donc ici une fonction importante, offrant aux lecteurs les moyens de s'appropriier le texte.

Il est également important de noter que la première édition de *Dokutâ sulampu*, également publiée par Glénat entre 1995 et 1998, ne contenait pas ces notes explicatives. Cela reflète donc le fait que la vision d'une traduction fidèle a aujourd'hui évolué, les traducteurs pouvant dorénavant compter sur l'évolution des lecteurs qui, au fur et à mesure de leurs lectures, se sont familiarisés avec la culture et le vocabulaire basique japonais, permettant aux traducteurs d'intégrer davantage ces éléments sans avoir à constamment les adapter ou les supprimer.

Il n'est toutefois pas garantie que la compréhension du gag soit synonyme d'efficacité humoristique, mais la présence de cette note permet aux lecteurs de ne pas rester dans l'incompréhension face à une barrière culturelle, et de potentiellement l'accepter et, pourquoi pas, s'en amuser. La note explicative permet donc de maintenir ici une cohérence générale, tout en conservant l'aspect étranger, que le lecteur est libre d'appivoiser ou non.

b) Adaptation culturelle

Malheureusement, il n'est pas toujours possible pour le traducteur de trouver une bonne compatibilité entre les éléments de départ et la langue d'arrivée. Il faut donc décider, en fonction du public d'arrivée, mais également du poids et de la fonction de l'élément humoristique dans le texte, si ce dernier nécessite d'être ignoré (notamment lorsqu'il s'insère mal dans le contexte global,

ou que le fait de l'expliciter n'apporte rien et gêne la cohésion du texte), ou d'être éventuellement adapté à la culture d'arrivée.

Ce procédé d'adaptation se retrouve dans de nombreuses œuvres et illustre la nécessité de modifier une pièce en fonction de l'époque et du public cible. Laetitia Dumont-Lewi, dans la revue *Humoresques*⁴³, cite notamment l'exemple de l'adaptation française en 2005 de la pièce « Faut pas payer ! » (1974) de Dario Fo. Lauréat du Prix Nobel de littérature en 1997, l'écrivain italien avait la particularité de créer des pièces de théâtre dont l'humour reposait essentiellement sur l'actualité politique et sociale italienne, ce dernier actualisant ses textes en fonction du contexte sociopolitique. Ces références très spécifiques à la politique ou la culture italienne représentaient donc de véritables casse-têtes pour les traducteurs, ayant alors pour mission de transmettre ces éléments très spécifiques au delà des frontières géographiques.

La pièce, originellement écrite en 1974 à Milan, dépeint l'histoire de plusieurs femmes décidant de ne plus payer leurs courses alimentaires, afin de protester contre les prix. Dans la version de 2005, mise en scène par Jacques Nichet au théâtre national de Toulouse, la quasi-totalité des références à des faits ou des personnages politiques italiens trop spécifiques sont purement et simplement supprimées (tels que Bettino Craxi, Pietro Longo, ou encore l'assassinat du banquier Michel Sindona).

En revanche, le traducteur conserve ici les références au pape Jean-paul II, ainsi qu'à Aldo Moro, illustrant sa décision de considérer que ces deux personnages font parti d'un fond culturel commun que la majorité des spectateurs français de 2005 pouvait saisir. De même, de nombreuses allusions et digressions sur le pape sont éliminées, le traducteur conservant les éléments les plus familiers au public français (tels que les tremblements parkinsoniens).

43 *Humoresques*, N° 34, automne 2011 : Traduire l'humour de Yen-Mai Tran-Gervat, *Humoresques*, 2011 page 93

De même, l'allusion à un fait ou un personnage trop spécifique pour le public français dans le texte original de 1974 (le juge Mario Sossi, enlevé par les Brigades rouges à Gênes le 18 avril 1974), s'étaient alors vus adaptés lors de la première mise en scène en France en 1980 (par Jacques Echantillon). Le personnage du juge avait été remplacé par celui du politique Aldo Moro, l'homme d'Etat italien étant plus enclin à être reconnu par le public français de l'époque.

Cette adaptation de la pièce de Dario Fo illustre bien les différentes approches possibles, entre la suppression radicale des références culturelles trop spécifiques, ou encore leur potentiel remplacement par un élément « équivalent » pour le public d'arrivé. Certaines références sont également conservées, étant donné que le traducteur juge ici qu'elles sont aptes à être saisies et comprises par le spectateur français. Il est difficile de considérer ces suppressions comme une trahison en soit, étant donné que la sauvegarde de références ignorées du lecteur de destination risque seulement de contribuer à la confusion générale dans le texte traduit, et potentiellement nuire à la compréhension du lecteur.

Il est également possible de prendre pour exemple une traduction liée aux *gyagu* mangas, et même directement tirée de *Boku to Issho*, notamment lorsque Ikuo se présente à Shigeru en tant que « Nishida Hikaru » 西田ひかる. Née en août 1972, Nishida Hikaru est une ex *idol*⁴⁴ des années 1980, aujourd'hui reconvertie en actrice. Il est difficile d'imaginer que cette référence, qui peut parfois échapper à la connaissance du public japonais contemporain, puisse ici être conservée en français. Il n'est pas possible d'apporter ici une explication concrète à la référence à travers une brève note explicative, et l'apport d'une information en finalité « technique » (telle que la profession de cette dernière) n'apportera aucun éclaircissement concret au lecteur (d'autant plus que son statut

44 Phénomène apparu au Japon dans les années 1960, les idol sont de jeunes artistes souvent très médiatisés, véhiculant une image gaie et innocente. Ils peuvent être à la fois chanteurs, acteurs, animateurs ou modèles, sous contrat pour une durée limitée pendant quelques mois ou années.

et son image ont évolué avec le temps). Afin de conserver le rythme de narration et le rôle de l'humour (caractérisant le caractère plaisantin et décalé d'Ikuo), il semble donc nécessaire de rechercher une référence à un personnage français, provoquant une équivalence en terme d'effet, dans le but à la fois de respecter le style d'humour voulu par l'auteur, mais aussi l'intérêt du lecteur, qui ne doit pas être laissé dans le brouillard avec une référence incompréhensible. C'est principalement autour de ces critères que s'articulera ma recherche d'équivalence pour ce passage dans la traduction commentée (partie V).

Cette adaptation des référents est aussi valable pour les références à une œuvre particulière. Dans cet extrait⁴⁵, tiré du premier volume de la version française du *seinen* manga *Gurēto Tīchā Onizuka shōnan fōtin deizu*⁴⁶ (Great Teacher Onizuka: Shonan 14 Days) de Fujisawa Tōru, édité par la maison d'édition Pika en septembre 2011, on peut constater que le traducteur choisit d'avoir recours à une note explicative afin de traduire et expliquer une référence à une œuvre du nom de « Cromartie High School ».

Il est possible de relever plusieurs problèmes dans ce choix de traduction : tout d'abord, le traducteur, Ochīai Tarō, décide de conserver la référence à un manga du nom de « Cromartie High School ». Or, le *shōnen* manga en question (également catégorisé comme *gyagu* manga et *gakuen*⁴⁷ manga), *Sakigake!! Kuromati Kōkō* 魁!クロマティ高校⁴⁸, publié entre 2001 et 2006 dans le *Weekly Shōnen Magazine* au Japon, n'a jamais été traduit et édité en France. Il existe néanmoins une version sous-titrée en français de la version *anime*, sortie en 2006 par Kazé Animation, et une version doublée de l'adaptation en film, éditée en France par le studio WE productions en 2007. Dans cette version disponible au public

45 Voir image 6

46 (manga spin-off du *seinen* manga *Gurēto Tīchā Onizuka* Great Teacher Onizuka du même auteur, publiée de 1997 à 2002 au Japon).

47 Manga se déroulant dans un établissement scolaire

48 NONAKA Eiji 野中英次, *Sakigake!! Kuromati Kōkō* 『魁!クロマティ高校』 (Cromartie High School), 17 volumes, Kōdansha, 2001-2006

français, l'œuvre porte alors le nom « Le bahut des tordus », et non « Cromartie High School », qui est le titre anglais (et la traduction littérale du titre raccourci de l'œuvre en japonais, *Kuromati Kōkō*).

Sans pour autant inscrire son nom parmi les mangas cultes de sa génération, l'œuvre de Nonaka Eiji s'est tout de même vendue honorablement au Japon (on peut comptabiliser un total de 276529 volumes écoulés sur l'achipel dans ce classement datant de 2006⁴⁹, ainsi que la diffusion d'une version *anime* entre 2003 et 2004, et enfin, un film, sorti en 2005 et réalisé par Yamaguchi Yudai). Il est donc possible de supposer qu'elle bénéficie tout de même d'une certaine notoriété au sein des lecteurs de mangas japonais. Il reste malgré tout difficile d'imaginer que la grande majorité des lecteurs français saisisent la référence, étant donné que le manga de Nonaka Eiji n'est non seulement jamais paru en France, mais qu'il est en plus disponible chez nous sous un autre nom dans ses versions animes et films.

La référence au manga « Cromartie High School » est ici accompagnée d'une note explicative, sous la case, contenant les indications suivantes : « Manga de Eiji Nonaka ». Cette note semble maladroite, étant donné qu'elle n'apporte ici qu'une information d'ordre « technique », sans pour autant expliciter et éclaircir le texte à un lectorat français qui, comme nous l'avons vu précédemment, ignore très probablement le manga en question. Si on reste fidèle à « l'effet » du texte, évoqué précédemment par Umberto Eco, on peut émettre l'hypothèse que Fujisawa Tōru cherchait ici à accentuer le côté décalé des voyous, tout en glissant un clin d'œil à un manga que ses lecteurs japonais pouvaient saisir (le lycée mis en scène dans *Kuromati Kōkō* est un repère de truands et de voyous, tous déjantés et décalés à l'extrême, afin d'en faire des caricatures humoristiques).

49 <https://kannbunn.github.io/MangaSales/>

Ce choix de traduction comporte donc une perte à la fois de la mention de l'œuvre (titre différent en français), mais également de l'effet humoristique voulu par l'auteur. L'usage de la note explicative est ici insuffisant pour palier aux pertes de signifiés, le nom de l'auteur n'apportant aucune aide dynamique à la compréhension immédiate du lecteur durant sa lecture. En prenant en compte le public de destination (les lecteurs français de 2019) et son savoir partagé, il semble ici plus judicieux de supprimer la référence, ou bien de la « moderniser » en la remplaçant par une œuvre plus familière des lecteurs français, et apte à créer un « effet » similaire à la référence d'origine (le processus de suppression et d'adaptation est d'autant plus simple ici que les dessins n'apportent aucune contrainte graphique).

L'adaptation culturelle est avant tout un processus « target oriented », qui a pour but de rendre le contenu de l'œuvre accessible et compréhensible au public de la langue d'arrivée. Il n'est donc pas rare, dans de nombreuses traductions, de retrouver des références spécifiques à la culture de destination, qui ne sont absolument pas présentes dans l'œuvre d'origine, mais issues de l'imagination et du bagage cognitif du traducteur. Ce processus est donc le fruit de l'hypothèse interprétative de ce dernier qui, afin de reproduire le même effet humoristique, adapte les références aux lecteurs cibles, tout en restant respectueux du style de l'auteur.

C'est par exemple le cas sur ces deux extraits⁵⁰ du volume 37 du manga *Gintama* 『銀魂』 (*GIN TAMA*)⁵¹. Dans le premier extrait, on peut constater que le traducteur, Gicquel Rodolphe, décide de remplacer la mention d'un acteur américain dans la version japonaise par un athlète français. Sylvester Stallone se retrouve alors remplacé dans la version française par l'ancien *judoka* français, champion du monde et olympique⁵², Teddy Riner. L'auteur du manga, Sorachi

50 Voir image 7 et 8

51 SORACHI Hideaki 空知英秋 『銀魂』 (*GIN TAMA*), 56 volumes, Kana, 2007-2019, vol 37

52 Catégorie poids lourds : dix titres de champion du monde, quintuple champion d'Europe et champion

Hideaki, semble ici utiliser cette référence pour dresser un parallèle avec le caractère un peu « brutal » et violent d'un personnage, et l'image véhiculée par l'acteur américain dans l'imaginaire collectif japonais semble donc répondre à ce critère.

Bien que Sylvester Stallone soit connu en France, notamment pour son rôle en tête d'affiche de l'emblématique saga cinématographique « Rambo »⁵³, Gicquel Rodolphe juge donc qu'il est préférable d'adapter et de « franciser » la référence, le *judoka* français étant d'après lui plus apte à être connu des lecteurs français d'un *shonen* en 2016 (date de sortie du volume en question), tout en partageant les mêmes caractéristiques au sein du récit que la référence d'origine (ce qui permet de « reproduire l'effet »).

Enfin, sur la deuxième image (issu du même volume), on peut remarquer l'ajout pur et simple de la mention d'un personnage très familier des français : le Schtroumpfs à lunette. Le traducteur décide donc ici d'enrichir le texte, à travers une référence à la série de bande dessinée belge « *Les Schtroumpfs* », créée par Peyo en 1958, et racontant l'histoire de petites créatures bleues vivant dans la forêt (l'œuvre de Peyo connaît une notoriété mondiale, ses bande-dessinées s'étant écoulées à plus de 25 millions d'exemplaires à travers le monde, et disponibles dans 25 langues⁵⁴).

Si on se penche sur les particularités humoristiques du *gyagu* manga *Gintama*, on peut constater que l'humour repose en grande partie sur des parodies, des caricatures et des comparaisons avec d'autres œuvres populaires. De plus, le personnage en question est souvent la cible de moqueries, se faisant régulièrement chambrer en raison de ses lunettes. Gicquel Rodolphe enrichit donc le texte avec un élément familier des lecteurs français, qui s'insère parfaitement dans le récit, tout en respectant le « style » de l'œuvre.

Ces deux exemples illustrent le fait que le traducteur est également un

olympique 2012 et 2016

53 Saga de 4 films inspirés du roman *Rambo (First Blood)* de David Morrell

54 <https://references.lesoir.be/article/les-schtroumpfs-en-quelques-chiffres-schtroumpfants/>

auteur, et que la pratique de s'abandonner au texte et de ne pas être prisonnier uniquement de la forme des mots est primordial, encore plus dans le cas de l'humour.

2) Mécaniques et procédés propres à la culture japonaise

Il semble presque impossible d'aborder aujourd'hui la question de l'humour japonais sans parler de ses mécaniques les plus atypiques, tels que le *boke/tsukkomi* ボケ/ツッコミ, ou encore les réactions (リアクション), tant ces dernières sont présentes au sein du rire japonais (y compris dans les mangas et les *gyagu* manga). *Boku to Issho* n'échappe évidemment pas à la règle, puisque Furuya Minoru a très souvent recours à ces deux grands classiques pour provoquer le rire.

Le *boke/tsukkomi* est un procédé trouvant ses racines dans un des principaux types de comédies populaires au Japon, appelé le *manzai*⁵⁵. Ces codes sont fixés un peu avant la guerre par l'agence Yoshimoto (*Yoshimoto Kōgyō*)⁵⁶, qui fit également découvrir le *manzai* aux habitants de la capitale en 1933. Systématiquement interprétés en duo, ces spectacles comiques mettent en scène deux personnages : l'un dans le rôle du *boke* ボケ, personnage crédule et simplet, créant un décalage ou une situation d'incompréhension (par le biais de l'échec volontaire d'une blague ou d'une réplique), que le personnage du *tsukkomi* ツッコミ va s'empresse de recadrer, déclenchant à cet instant le comique de réaction tant convoité par les japonais.

Bien que cette interaction entre les deux personnages soient toujours prédéfinies et connues du public, elle semble pourtant conserver toute son

55 Spectacle humoristique japonais interprété en duo

56 Fondée en 1912 et originellement un théâtre traditionnel de *rakugo*, l'agence Yoshimoto est aujourd'hui une grande firme de divertissement d'Osaka, formant des comiques et de nombreux spectacles.

essence comique, s'imposant comme un « standard » et une condition de l'humour au pays du soleil levant. Le terme *boke* ボケ vient du verbe japonais *bokeru* 惚ける, signifiant « s'estomper », « devenir gâteux ». Il est souvent employé pour caractériser les pertes de mémoire ou erreurs d'inattention, notamment pour les personnes âgées. Le terme *tsukkomi*, quand à lui, vient du verbe *tsukkomu* 突っ込む, soit littéralement « rentrer dedans », « foncer ». Le rire repose donc ici sur ces deux facteurs : le méta-humour du *boke*, proposant de rire de l'absurdité, de l'auto-dérision ou de l'échec d'un énoncé, puis la réponse du *tsukkomi*, élément généralement déclencheur du rire, soit par le comique verbale de la réplique, soit par sa réaction *リアクション* souvent disproportionnée, aussi bien verbalement que physiquement (la claque derrière la tête du *boke* étant la plus classique).

Ce procédé humoristique est presque omniprésent dans les mangas, le cadre de l'œuvre fictive offrant la liberté d'exprimer par le dessin des *tsukkomi* et réactions très souvent disproportionnées et exagérées à un degré irréaliste, afin d'accentuer le rire. Ces éléments ne respectent généralement pas la diégèse de l'œuvre et la narration, certains personnages se faisant littéralement passer à tabac ou cribler de balles durant le *tsukkomi*, sans que cela n'ai une influence dans le récit.

Etant donné que ce procédé humoristique est dépendant du dessin, il paraît difficile d'envisager une quelconque suppression. Malgré son statut de procédé atypique de l'humour japonais, on peut pourtant émettre l'hypothèse que ce système partage certaines caractéristiques communes avec l'humour occidental, notamment à travers les caractéristiques propres au personnage du *boke* : l'auto-dérision et l'humour sur l'échec de l'énoncé ne semble pas étranger pour un public français, à la différence que le *tsukkomi* est souvent remplacé chez nous par un silence mêlant des regards confus, ou par le célèbre bruit des corneilles. Quoi qu'il en soit, la solution la plus instinctive semble ici de respecter le système d'écriture original du *boke/tsukkomi* et des deux rôles, et de

les retranscrire sans y apporter trop de modifications.

3) L'humour comme moyen de critique sociale

En dehors de sa fonction primaire visant à provoquer l'amusement et le rire, l'humour peut également remplir d'autres fonctions, dont celle de la critique. Freud attribue d'ailleurs à l'humour une propriété psychologique, celle de nous détacher de notre émotion primaire suscitée par un sujet. Pour lui, cette altération des sens primaires par l'humour permet donc à notre esprit d'aborder avec beaucoup plus de légèreté des sujets et thématiques critiques voir tragiques, mais en nous inhibant et nous délestant d'une charge émotionnelle potentiellement répulsive en tant normal (l'humour noir illustre parfaitement cette idéologie).

Les caricatures, le sarcasme, la satire, l'ironie ou la parodie deviennent alors des moyens pour l'auteur de défendre une vision personnelle et d'émettre une critique, plus ou moins explicitement, envers une société, un phénomène ou un individu. Le rire permet ici de provoquer une distanciation avec le sujet et de dédramatiser l'objet de la critique, afin d'introduire (ou de "proposer") un point de vue ou une piste de réflexion aux lecteurs "en douceur", sans prendre un ton moralisateur.

Sans pour autant être systématique, on retrouve ce procédé dans de nombreuses œuvres ayant rencontré un succès critique et commercial, tout d'abord au Japon, mais également en France. C'est notamment le cas du *seinen* manga *Gurēto Tīchā Onizuka* Great Teacher Onizuka⁵⁷, qui nous propose de suivre les premiers pas d'un professeur débutant dans un lycée japonais « sensible ». Bien que le manga aborde à travers son cadre et ses thématiques de nombreux phénomènes sociétaux (tels que le harcèlement sexuel, les voyeurs (*nozokima* 覗き魔, *tosatsuma* 盗撮魔) ou encore l'irresponsabilité de certains parents), il s'articule intégralement autour d'une critique du système éducatif

⁵⁷ dont nous avons précédemment évoqué le spin-off, lors de l'analyse de la glose et du manga *Cromatic High School*

japonais, en faisant du harcèlement scolaire, le *ijime* (un phénomène de société particulièrement persistant et alarmant au Japon), son fer de lance. Malgré cette thématique à première vue très sérieuse et pesante, le manga de Fujisawa Tōru reste très accessible grâce à un humour omniprésent, porté par un personnage principal très décalé, ainsi que par de nombreuses situations comiques souvent invraisemblables et loufoques (même les situations les plus "dramatiques" se concluent par le rire et le grotesque, ce qui permet de dédramatiser l'importance et l'enjeu des sujets abordés).

On peut également prendre pour exemple le cas des œuvres de la *mangaka* japonaise Takahashi Rumiko, gagnante en 2019 du Grand Prix du 46e Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême⁵⁸. En effet, il est possible d'observer chez la *mangaka* une tendance récurrente à dissimuler subtilement des références et des critiques envers la société japonaise à travers l'humour dans ses œuvres.

Le magazine *コイカ*⁵⁹ se penche notamment sur ces portraits des protagonistes féminins, mis en valeur presque systématiquement par leur caractère responsable et altruiste, offrant un contraste saisissant avec les personnages masculins : en effet, à l'inverse de cette image de femme forte, les hommes sont souvent caractérisés par leur caractère fainéant ou irresponsable. Le personnage de Moroboshi Ataru dans *Urusei Yatsura* うる星やつら⁶⁰ (1978-1987) est par exemple un coureur de jupons très paresseux, tandis que Godai Yūsaku, personnage principal du manga *Mezon Ikkoku* めぞん一刻⁶¹ (1980-1987), est très tête-en-l'air et indécis, cédant souvent au charme des femmes.

On retrouve également des éléments similaires dans son manga *Ranma nibun no ichi* (*Ranma ½*) らんま½⁶², publié entre 1987 et 1996, dans lequel elle va

58 https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/01/23/festival-d-angouleme-le-grand-prix-2019-couronne-la-mangaka-rumiko-takahashi_5413538_4408996.html

59 *コイカ* 46(3), 2014

60 TAKAHASHI Rumiko 高橋 留美子, *Urusei Yatsura* 『うる星やつら』, 18 volumes, Shōgakukan, 1978-1987

61 *mezon ikkoku* 『めぞん一刻』 (*Juliette je t'aime*), 15 volumes, Shōgakukan, 1980-1987

62 *Ranma nibun no ichi* 『らんま½』 (*Ranma ½*), 38 volumes, Shōgakukan, 1987-1996

même jusqu'à tourner en ridicule le *bushidō* (le code des principes moraux que les samourais japonais étaient tenus d'observer) avec une pseudo « quête de la masculinité » promise par le protagoniste principal et son père envers sa mère : ces deux derniers promettent de se faire exécuter selon le code d'honneur des samourais en cas d'échec, mais n'ont aucune intention de respecter leur propre parole. Il est par exemple possible d'établir ici un parallèle entre la société japonaise machiste et les œuvres de Takahashi Rumiko, en particulier à travers ces portraits mettant constamment en avant des femmes fortes et responsables, mises en contraste avec des hommes dont le portrait ne les met généralement pas en valeur.

Le succès de ces œuvres en France illustre le fait que les critiques de société à travers l'humour (généralement implicites et suggérées) ne représentent en aucun cas un frein à la compréhension du lecteur. Ces critiques restent pour le moins très délicates à traduire, puisqu'elles s'adressent à un public en premier lieu japonais, capable de saisir et d'extraire entre les lignes les éléments culturels abordés. De plus, elles sont généralement évoquées par le contexte, sans pour autant être explicitement exprimées. Ces références à des situations ou phénomènes peuvent également être propres au contexte temporel de l'instant T (celui de la parution du manga), et donc ne plus être d'actualité en fonction de la date de traduction (voir même dans certains cas tout bonnement avoir disparu). Les succès des deux œuvres citées précédemment illustrent également le fait que certaines critiques ou phénomènes tels que le bizutage ou le harcèlement scolaire sont universels, ce qui rend le public étranger plus réceptif à ces derniers. Bien que ces éléments ne soient généralement pas des références explicitées, leur perte durant la traduction représenterait un affaiblissement du message de l'auteur.

Il sera donc impératif de tenter, à travers le processus de traduction et d'adaptation, de respecter un maximum ces critiques et éléments disséminés régulièrement par Furuya Minoru au sein du récit, à des fins à la fois humoristiques et critiques. Certains de ces éléments sont intégrés à la narration (tels que le harcèlement scolaire, le suicide, les attouchements dans les transports

communs), tandis que d'autres nécessiteront, comme nous le verrons par la suite, des explications détaillées ou une équivalence culturelle. C'est par exemple le cas à travers les nombreux personnages marginaux, dont notamment celui surnommé Hachirō 八朗. Ce surnom est un jeu de mots exprimant une moquerie sur le fait que ce dernier se retrouve pour la huitième année consécutive sans établissement scolaire (le terme *rōnin* 浪人 est employé pour parler des élèves se retrouvant en année sabbatique suite à leurs échecs aux examens d'admission des universités). Malheureusement, comme nous le verrons durant l'exercice de traduction, certains choix de traduction poussent le traducteur à privilégier avant tout l'accessibilité et le confort de lecture dans la langue d'arrivée, provoquant ainsi la suppression ou l'affaiblissement de certaines nuances ou critères généraux du récit.

L'exemple le plus frappant est le cadre du récit : l'œuvre est publiée en 1997, et reprend le contexte de la crise économique japonaise, qui fait suite à l'explosion de la bulle spéculative japonaise (バブル崩壊) dans les années 1980, suite aux accords du Plaza (1985), dépréciant brutalement le dollar américain, puis la crise du 1997, suite aux faillites successives de la maison de titres Sanyō Securities, de la banque Hokkaido Takushoku, de la maison de titres Yamaichi Securities, ou encore de la Tokuyō City Bank, basée à Sendai. Cette crise est notamment illustrée au début de l'œuvre, lorsque que Suguō n'arrive pas à trouver de travail dans Tokyo, et que des vieillards le supplient de ne pas prendre leurs places. J'ai malheureusement été contraint d'abandonner ce contexte économique, notamment à cause des références culturelles humoristiques : le fait d'actualiser l'humour pour préserver la compréhension et l'essence de l'humour m'amenait donc sur un dilemme, celui de trahir le cadre temporel même du récit, affaiblissant ainsi le message de l'auteur. C'est principalement pour cette raison que l'humour reste un élément délicat à traduire, ce dernier nécessitant de suivre son évolution, en allant parfois à l'encontre de certains éléments fondamentaux du récit. J'ai donc essayé de produire une traduction « target oriented » respectant au maximum les critiques et références à la société japonaise, malgré quelques pertes inévitables mais nécessaires.

IV) Traduction des éléments linguistiques liés à l'humour

1) Hōgen, wasei eigo et gairaigo

Lorsqu'on se penche en détail sur la langue japonaise, on remarque que cette dernière contient de nombreux mots étrangers. Ce lexique de mots étrangers est principalement composé principalement des *gairaigo* (外来語), désignant les mots issus d'un emprunt lexical par translittération (exemple : オレンジ orange, ミルク milk...), et du *wasei-eigo*, désignant des mots utilisés au Japon, dont l'étymologie est partiellement ou intégralement anglaise, sans pour autant exister officiellement dans l'anglosphère (exemple : salaryman⁶³, karaoké). Le terme *gairaigo* désigne généralement en japonais les mots étrangers importés des langues occidentales, avec trois vagues distinctes. La première vague, entre 1543 et 1639, durant laquelle les mots issus du vocabulaire portugais et espagnol furent introduits, puis le vocabulaire hollandais entre 1639 et 1859, et enfin, l'après ère Meiji (1868-1912), durant laquelle la majorité des *gairaigo* (tirés des langues européennes telles que l'anglais, le français, l'italien ou l'allemand) firent leur apparition⁶⁴.

Les mots de *wasei-eigo* comportent quant à eux un grand nombre de mots-valises ou d'abréviations, formées par composition (exemple : Wāpuro / ワープロ / wāpuro, tiré de l'anglais *word processor*, prononcé en japonais *wādo purosessā* /ワード・プロセッサ-). Les *gairaigo* et *wasei-eigo* sont généralement écrit en *katakana*, un des deux syllabaire japonais. Certains de ces mots contribuent grandement à l'aspect humoristique en japonais, en provoquant un amusement à travers leur sonorité étrangère à la langue japonaise.

63 salarié de bureau japonais

64 https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/files/public/4/42508/20170216141655968541/ReportJTP_31_64.pdf

Prenons par exemple ce passage⁶⁵ du chapitre de *Boku to Issho*, durant lequel on nous introduit le nouveau nom du *host-club* créé par Itokin, les *howaito peniizu* ホワイト・ペニス (soit littéralement en anglais les « white pennies », que j'ai ici interprété comme un moyen implicite d'évoquer le mot « pénis » grâce au contexte). En considérant que cet effet et ce jeu sur les sonorités éloignées est propre à la langue japonaise, nous l'assimilerons ici comme un effet de style, que nous tenterons donc de conserver en français. Traduire littéralement « les pénis blancs », « les zizis blancs » représente une perte du jeu sur les sonorités et sur la distanciation présent dans la version japonaise. Il semble donc plus efficace ici de traduire le titre en conservant un aspect « étranger » à la langue française en terme de sonorité : « white penis », « white pennies », ou encore un nouveau jeu de mots en anglais, tel que « Fabulous Phallus ».

De plus, l'effet de distanciation est parfois moins efficace en français, notamment lorsque ces mots sont des emprunts directs de l'anglais ou de l'espagnol. Il sera donc possible, pourquoi pas, d'accentuer certaines sonorités volontaires de l'auteur (par exemple lors de cette scène⁶⁶, également issu de *Boku to Issho*, durant laquelle Suguu se sépare d'Itokin en lâchant un « Adios⁶⁷ Itokin » (アディオス イトキン) en guise d'adieu. Ces deux mots possèdent une forte distanciation sonore avec le japonais, le premier étant un mot directement emprunté de l'espagnol. Il serait possible d'accentuer l'effet sonore en français, en le traduisant par exemple par « Adios amigos », provoquant une rime sonore plus harmonieuse pour le lecteur français, tout en restant fidèle au style du texte et à l'effet sonore.

Parmi les particularités du langage japonais, on retrouve également les variations sémantiques liées au hōgen (les divers dialectes japonais). Bien entendu, l'existence de dialecte est un phénomène universel, présent dans de très

65 Voir image 9

66 Voir image 10

67 « Au revoir » en espagnol

nombreuses langues et pays. Les dialectes japonais se différencient par leur diversité et leurs très nombreuses variantes : le linguiste et chercheur Tōjō Misao 東条操 (1884-1966) a établi en 1953 la « théorie de la division dialectale » (*hōgen kukakuron* 方言区画論⁶⁸) afin de répertorier les dialectes japonais.

Cette théorie permet de dénombrer pas moins de 16 dialectes principaux : séparés par préfecture, chacun de ces dialectes principaux englobent en moyenne 5 à 6 dialectes locaux. De plus, les variations sémantiques et sonores présentes dans la langue japonaise sont multiples : accents et prononciations, lecture nouvelle ou particulière des *kanjis*, variation grammaticale ou sémantique, néologisme...

Umberto Eco propose la recherche d'un système analogue et équivalent, afin de conserver l'effet de défamiliarisation du lecteur. Il serait par exemple possible de traduire le dialecte d'Okinawa « *mensore* » メンソーレ, employé dans une blague par Itokin⁶⁹, par un dialecte ou un accent comportant une dimension humoristique équivalente en français, (tel qu'un dialecte français, ou même du Québécois).

2) Jeux de mots et jeux de maux

a) Introduction et généralités sur les jeux de mots

La traduction des jeux de mots représente un enjeu de poids dans l'étude présente, étant donné que le recours à ce procédé humoristique et linguistique est très fréquent au sein de l'humour japonais, et également dans le manga *Boku to Issho*, objet d'intérêt principal de cette étude (à travers notamment de très nombreux *share*, *oyaji gyagu* et *dajare* dont nous dresserons les différences et caractéristiques par la suite).

Tout d'abord, on peut commencer par s'interroger sur le sens : qu'est-ce qu'un jeu de mots ? Et pourquoi détourner l'usage des mots de leur fonction primaire ? Le jeu de mots est un processus de manipulation des éléments

68 <https://syukatsulabo.jp/article/3295>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/方言区画論>

69 Voir image 11

composants les mots (lettres et sons), les signifiants, afin d'évoquer de nouveaux signifiants, dans un but ludique ou plaisant. On peut également parler de jeux « avec » les mots (charade, mots croisés, mots-valises,...), dont les signifiants constituent la matière même, et les jeux « sur » les mots (calembour, contrepèterie, anagramme...), s'intégrant généralement dans un système. Bien que l'humour ait recours aux jeux de mots, nous verrons dans cette partie que ces derniers ne sont pas systématiquement empreints d'humour, et peuvent remplir bien d'autres fonctions (ludiques, accroches...).

Pour traduire efficacement les jeux de mots, nous garderons une approche cibliste, en nous appuyant notamment sur la « théorie interprétative de la traduction » de Séleskovitch, ainsi que sur les approches d'Umberto Eco et de Jean René Ladmiral abordées précédemment, qui se rejoignent sur l'idée de « reproduire le sens » et de restituer l'effet émotionnel en identifiant la « visée » du texte. Nous verrons dans cette partie qu'il existe également d'autres facteurs et caractéristiques sur lesquelles le traducteur peut s'appuyer pour proposer une traduction pertinente (dans son livre « *La traduction des jeux de mots* », Jacqueline Henry développe notamment ces facteurs, ainsi que des méthodes de traduction des jeux de mots, auxquelles nous aurons recours durant l'exercice de traduction). Nous aborderons aussi dans cette partie les principaux types de jeux de mots japonais, ainsi que leur statut dans l'humour japonais.

Le premier facteur sur lequel le traducteur peut se pencher lors de sa traduction est le « poids » du jeu de mots au sein du texte.

b) L'importance du jeu de mots au sein du texte

D'après Henry, il est avant tout nécessaire d'identifier le poids du jeu de mots au sein du récit. Pour cela, Jacqueline Henry nous propose trois degrés « d'importance » du jeu de mots au sein du système d'écriture.

En premier lieu, on trouve les jeux de mots ponctuels, principalement brefs et isolés dans le texte (ils se démarquent parfois du « style » général d'écriture). Leur impact étant généralement local et secondaire, leur modification

ou, dans certains cas, leur suppression, ne représente pas une menace pour l'équilibre et la cohérence générale du texte.

En second lieu, on retrouve les jeux de mots ponctuels, mais liés au principe d'écriture général du texte. Les jeux de mots de ce groupe ne forment pas un réseau serré et leur impact est également local. Mais, malgré le fait qu'ils jouissent d'une certaine autonomie fonctionnelle, ils sont un élément au sein du système d'écriture que le traducteur ne peut ignorer ou supprimer, au risque de dénaturer le texte en ne respectant pas sa cohérence et son esprit.

Cela laisse en contre-partie davantage de possibilités au traducteur, qui peut se permettre, par des pertes et des compensations, une certaine liberté d'adaptation (tant que celle-ci reste fidèle à l'esprit du texte et à l'effet voulu par l'auteur). La majorité des jeux de mots présents dans l'œuvre de Furuya Minoru appartiennent à ces deux catégories, leur impact étant la plupart du temps local, tout en remplissant leur fonction humoristique, ludique ou caractéristique (notamment du caractère d'un personnage).

Comme troisième point, on peut trouver les jeux de mots en tant que système d'écriture (ils ne sont plus un simple élément du système, mais constituent ce dernier). La perte du jeu de mots signifie dans ce cas la perte du système d'écriture tout entier. Ce rapport indissoluble représente donc une grande contrainte pour le traducteur, lui imposant la recherche indispensable d'un procédé d'écriture analogue (en contrepartie, ce dernier peut se contenter de reproduire uniquement le système, sans s'imposer une fidélité absolue envers les jeux de mots du modèle original).

On retrouve plusieurs cas de jeux de mots endossant une fonction proche de cette dernière catégorie dans le manga *Boku to Issho*, les jeux de mots en question devenant indispensables au récit par le biais d'une contrainte supplémentaire propre au manga : le dessin. La traduction des jeux de mots de ce type sera reformulée en adéquation avec les éléments contextuels du dessin, la contrainte graphique obligeant le traducteur à conserver une corrélation logique entre dessin et texte, tout en imposant une adaptation du jeu de mot fidèle avec les éléments présents dans l'image.

Pour traduire les jeux de mots ponctuels, majoritairement présents dans *Boku to Issho*, nous pouvons nous appuyer sur plusieurs facteurs textuels (la langue, le couple fonction/effet du jeu de mots et le contexte) et non textuels (bagage cognitif⁷⁰ et association d'idées). Commençons par le premier de ces facteurs, la langue, comprenant les différentes catégories de jeux de mots, ainsi que le lien entre la langue de départ et d'arrivée.

c) Facteurs linguistiques et typologie des jeux de mots

Afin de mieux développer les différents types de jeux de mots, on peut tout d'abord commencer par les séparer en deux catégories : les jeux de lettres et de phonèmes, et les jeux de mots.

Les jeux de lettres et de phonèmes incluent les acronymes, les acrostiches et les anagrammes.

Les acronymes sont des mots formés d'initiales et se prononçant comme un mot normal, permettant des jeux de mots avec les mots composant les initiales (exemple : Objet volant non identifié/ Ovni). Il est assez aisé de créer des jeux de mots dans différentes langues avec ce procédé, étant donné qu'il suffit de remplacer les mots composant les initiales par d'autres mots avec une initiale semblable, ou encore de dissimuler un message ou un jeu de mots à travers les initiales en créant un acronyme.

L'acrostiche est une forme poétique dont les premières lettres de chaque strophe, isolées une à une, forment un message.

Enfin, l'anagramme est un jeu de mots issu d'une permutation de lettres d'un mot ou d'un groupe de mots, afin d'obtenir un sens nouveau (exemple : orange/onagre/organe).

On peut également inclure parmi les jeux de lettres les devinettes, ainsi que les contrepèteries (variations de sens à visée humoristique après la permutation de lettres, de mots ou de groupes de mots (exemple : folle à la messe/ molle à la fesse)). Étant donné que l'alphabet japonais repose sur des

⁷⁰ associations techniques d'idées de la part du traducteur, à partir de ses connaissances et de son ingéniosité

graphèmes syllabiques, ce processus a parfois tendance à se mélanger avec l'anagramme au sein des jeux de mots japonais.

Ensuite, arrive la catégorie des jeux de mots, incluant les nombreux types de calembours, les mots-valises, les pataquès et les charades.

Tout d'abord, les mots-valises sont le fruit du « mélange » de deux termes, qui s'emboîtent l'un dans l'autre pour donner naissance à un terme nouveau (exemple : français/anglais, franglais). On retrouve notamment ce procédé dès les premières pages du manga *Boku to Issho*, sous forme de mélange d'onomatopées japonaises et de devinette. Les mots-valises peuvent s'avérer délicats à traduire, étant donné qu'ils permettent d'exprimer deux idées à travers un seul terme (un signifiant pour évoquer deux signifiés). Bien que les mots-valises puissent être explicités plus simplement à travers deux termes ou au travers d'une paraphrase, cela risque d'occasionner à la fois une perte de spontanéité, mais aussi potentiellement de valeur informative.

Il existe de nombreuses similitudes entre les jeux de mots japonais, fondés essentiellement sur l'homophonie ou l'homonymie, et les calembours, qui incluent de nombreuses catégories. Tout d'abord, on peut établir une première séparation entre les calembours sémiques, jouant sur les doubles sens ou l'opposition entre sens propre et figuré (plurivalence sémique), et les calembours phoniques, jouant davantage sur les sons.

Parmi les calembours sémiques, on retrouve les calembours polysémiques (jouant sur la multitude de sens, les calembours synonymiques, dans lesquels un mot ou une syllabe se retrouve remplacé(e) par un synonyme, et devient donc substituable (exemple : chaise/siège), et enfin, les calembours antonymiques, jouant sur l'opposition des significations (exemple : petit/grand).

Les calembours phoniques regroupent quant à eux les calembours homophoniques, jouant sur les prononciations similaires entre deux mots (exemple : sot/seau), les calembours homonymiques, basés sur deux mots de prononciation et de graphie identiques (ils deviennent alors des homographes) ou

non (exemple : aux, eau, haut), et enfin les paronymes, mots dont la consonance phonique est voisine (exemple : auteur/odeur).

Toutefois, il faut garder à l'esprit que ces catégories ne sont pas « étanches », et qu'il n'est pas rare de voir des jeux de mots recouper plusieurs catégories (ce qui offre au traducteur davantage de possibilités d'approches). On peut également séparer les calembours en d'autres catégories, telles que les calembours avec ou sans allusion, les calembours complexes, ou encore le degré de plurivocité (implicite ou explicite), mais cela est dispensable dans l'étude actuelle.

Enfin, il existe deux dernières catégories de jeu de mots par substitution : le pataquès et la charade. Le pataquès, assez proche du calembour paronymique, se différencie de ce dernier par le fait qu'il est censé être involontaire dans son intention, et également qu'il fait dire à son personnage un mot qui existe, sans faire de néologisme. La charade, quant à elle, est une devinette composée de constituantes phonétiques signifiantes, dont on établit une équivalence entre les constituants et leur définition (exemple : mon premier est un animal, mon second est une anse⁷¹. Réponse : Chat/rade⁷². Charade).

Après avoir identifié le type de jeu de mots auquel il est confronté, le traducteur peut maintenant se tourner vers quatre autres facteurs : la fonction du jeu de mots, son effet, le contexte et le bagage cognitif.

d) Fonctions et effets des jeux de mots

Après avoir déterminé l'importance et le type de jeu de mots auquel il est confronté, le traducteur peut maintenant s'appuyer sur le poids et l'effet de ce dernier dans sa quête de traduction.

La fonction et l'effet sont deux notions qui ont très souvent tendance à se rejoindre et se confondre. On peut les différencier par leur nature : la fonction est

71 Petite baie peu profonde

72 Rade : plan d'eau marin permettant le mouillage d'une flotte

le rôle joué par le jeu de mots au sein du texte (caractérisation, virtuosité...), tandis que l'effet est la réaction qu'il provoque chez le lecteur (accroche, amusement...). Il est donc avant tout question de rendre la motivation du jeu de mots, de rechercher une équivalence à la fois fonctionnelle, mais aussi pragmatique. Pour cela, il est donc nécessaire d'identifier précisément ces fonctions et effets.

Il n'est par ailleurs pas garanti que la fonction d'un jeu de mots soit uniquement de provoquer le rire. Il peut représenter un point d'accroche entre le texte et le lecteur, au-delà de l'amusement qu'il suscite (fonction principalement présente dans le manga *Bokku to issho*), ou d'accroches (telles que les jeux de mots dans les titres publicitaires ou journalistiques). Il peut également exprimer implicitement le caractère d'un personnage (fonction qu'on retrouvera également dans le manga de Furuya Minoru), ou être un moyen pour l'auteur d'illustrer sa virtuosité et sa maîtrise du langage.

Le contexte, quant à lui, permet de délimiter les interprétations possibles et de rester cohérent et conforme au contenu du récit durant la reformulation d'un jeu de mots. Ce contexte peut aussi bien être verbal, s'appuyant sur les procédés d'écritures présents dans le texte, que cognitif, s'appuyant sur les éléments du cadre du récit. Le contexte peut également s'avérer être local (délimitant l'adaptation du jeu avec le cadre de l'instant) ou global, permettant d'utiliser des compensations qui resteront cohérentes grâce à la connaissance du cadre général. Le contexte permet donc d'avoir une plus grande liberté durant la phase de traduction, avec davantage de possibilités d'adaptation, de suppressions et de compensations, à condition toutefois que ces dernières restent conformes à la diégèse du récit.

Enfin, nous aurons recours à un facteur non textuel durant la phase de traduction : celui du bagage cognitif.

Ce processus se résume à l'implémentation délibérée d'un élément extérieur, extrait des connaissances du traducteur, afin de reproduire un effet « équivalent » au texte de départ dans le texte d'arrivé. Bien que ce procédé

puisse s'apparenter à une « importation » d'éléments extérieurs et étrangers au matériel de départ, son usage par le traducteur peut se justifier par la quête d'une recherche d'équivalence fonctionnelle et pragmatique, visant à restituer l'effet voulu par l'auteur, tout en respectant la nature du texte. L'approche est donc ciblée, et vise avant tout à « adapter » le message de l'auteur. En revanche, dans le cas de l'emploi d'un élément extratextuel, il faut garder en considération que son usage ne sera efficace que si ce savoir commun est partagé entre le traducteur et les lecteurs.

Après avoir identifié les principaux facteurs de traduction (poids, type de jeu de mots, fonction, effet...), le traducteur peut maintenant identifier le type de jeu de mots japonais auquel il est confronté, afin d'identifier une potentielle équivalence, et, dans le cas contraire, une solution d'adaptation.

e) Les jeux de mots japonais : statut et catégories principales

Les jeux de mots japonais (littéralement *kotoba asobi* 言葉遊び) sont définis de la sorte : « un type de jeu qui essaye de provoquer l'intérêt sur la matière des mots, et non sur le sens primaire ou l'émotion qu'ils véhiculent » (言葉が表わす内容や感情を伝えることを目的とせず、言葉そのものから興味を引出そうとする、一種の遊び。⁷³). Cette première phrase révèle que le jeu de mots japonais remplit essentiellement une fonction d'amusement, cherchant à provoquer le rire plutôt qu'à transmettre la signification d'une information. Les jeux de mots japonais ne visent pas généralement à provoquer directement le rire par leur structure ou leur forme, mais représentent plutôt une forme de « méta-humour », invitant à rire de l'échec de la blague et, par la suite, du *tsukkomi* ou de la réaction (リアクション) qui va suivre (ou même de l'absence de cette dernière). Le principe est donc souvent de provoquer le rire par l'absence de rire, processus classique de l'auto-dérision.

Parmi les principales catégories de jeu de mots japonais citées dans cette définition⁷⁴, on distingue les *hayakuchi kotoba* 早口言葉, jouant sur la

73 <https://kotobank.jp/word/%E8%A8%80%E8%91%89%E9%81%8A%E3%81%B3-65558>

74 もっぱら音(おん)を利用したものに、早口言葉、尻取り、回文(上から唱えても下から唱えても同音になるもの、「竹屋が

panonymie phonique, équivalant au virelangue en français (locution, phrase ou petits groupes de phrases caractérisés par la ressemblance phonique des mots, et leur difficulté à être prononcés. Exemple : les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archisèches ?). Sont également cités dans la définition les *kaibun* 回文, qui correspondent en français aux palindromes, dont l'ordre des lettres reste inchangé, qu'on le lise droite à gauche ou de gauche à droite (exemple : la mariée ira mal).

Mais le cœur des jeux de mots japonais s'articule autour de l'homophonie et de l'homonymie, à travers les *share*, *dajare*, *jiguchi* et *oyaji gyagu*. qu'on peut considérer comme équivalent aux calembours en français. La différence majeure entre le français et le japonais se trouve dans les critères de distinctions entre ces catégories, s'articulant autour de leur degré de virtuosité (pour les jeux de mots japonais), et non autour de leur structure et leurs caractéristiques linguistiques.

Les *share* 洒落 (しゃれ), par exemple, sont des blagues ou jeux de mots jouant sur l'homophonie et l'homonymie, similaire aux calembours français. Les *share* sont considérées comme des mots d'esprit à visée humoristique (「戯れにすること。冗談事」), nés de l'ingéniosité et non fruit du hasard, requérant intelligence et virtuosité lors de leur élaboration (「洒落の特徴は人工的なものである点にあり、知性や洗練さを要求されるとともに、そのよき理解者たる相手を必要とする。⁷⁵」).

Les Japonais introduisent ensuite une sous-catégorie, appelée les *dajare* (駄洒落 だじゃれ). L'ajout du *kanji da* 「駄」 (だ) (signifiant à la fois « mauvais », « grossier », ou « sans valeur ») est un indice assez explicite quant au statut et à la considération des *dajare* dans l'esprit des Japonais. Bien que ces derniers possèdent une structure et des caractéristiques similaires à leur grand frère, ils sont considérés comme des mauvais jeux de mots, des *share* de mauvais goût 「つまらないしゃれ。まずいしゃれ。へたな地口(じぐち)。」⁷⁶.

Pour renforcer encore d'un cran ces distinctions ambiguës autour des

焼けた」や文字のレベルにおける Madam, I'm Adam など) などがある。同音異義を利用したものに、しゃれや地口があり、口調全体が以通った語句を考える語呂合せもある。

75 <https://kotobank.jp/word/洒落>

76 <https://kotobank.jp/word/駄洒落>

catégories, il existe un dernier groupe sous-jacent partageant les mêmes caractéristiques et structures, appelé *Oyaji gyagu* 「親父ギャグ」(おやしギャグ). Cette catégorie, qui regroupe les mauvaises blagues, les *dajare* et les *jiguchi* 地口 (じぐち) (type de *share* reposant sur les doubles sens d'un mot), véhicule le même statut que les *dajare*, avec en plus la caractéristique d'être majoritairement utilisée par des hommes à partir de la quarantaine 「多く、中年男性が口にするところから俗に、言い古された冗談や、おもしろくないしゃね。」⁷⁷.

Ces distinctions du degré de « raffinement » ne sont pas sans rappeler celle établie autrefois entre les « jeux de mots » et les « mots d'esprit », qui correspond à la dichotomie existante entre les « figures de mots » et les « figures d'esprit » (ou de « pensée »). Les « figures de mots » étaient considérées comme peu relevées et sans intérêt, car liées à la matière physique des mots et non aux « idées ».

Ce débat pouvait sembler un brin artificiel, puisque que cela revenait à nier toute forme d'esprit aux jeux de mots, pourtant bien souvent intentionnels et réfléchis. De même, dans le cas des *share* et *dajare*, l'évaluation du niveau d'esprit et du degré de virtuosité dépend du point de vue de chaque individu, ainsi que de sa réception et de sa sensibilité au jeu de mots en question. Établir une séparation entre les degrés de virtuosité contribue alors à rendre la frontière entre les deux encore plus floue.

Les exemples précédents illustrent le fait que de nombreuses catégories de jeu de mots japonais trouvent des équivalents en français, ce qui facilite la traduction et les recherches d'équivalences. Mais, il existe aussi évidemment des jeux de mots « typiquement » japonais, tels que les *shiritori* 尻取り (soit littéralement, « prendre le bas »).

Ces jeux de mots reposent sur l'enchaînement de mots, dont la première lettre, et syllabe dans le cas du japonais (étant donné que l'alphabet japonais repose sur des graphèmes syllabiques), doit correspondre à la dernière du mot

⁷⁷ <https://kotobank.jp/word/地口>

précédent. Le japonais s'écrit traditionnellement de haut et bas, ce qui illustre le concept de « prendre le bas » du mot pour en proposer un nouveau.

Le but est donc d'enchaîner rapidement des mots, sans répétition, et sans utiliser un mot se finissant par la dernière lettre de l'alphabet japonais, synonyme d'impasse, et donc, de défaite (aucun mot en japonais ne commence par le caractère 「ん」). Exemple : *Tori* 鳥 (oiseau), *ringo* りんご (pomme), *gomibako* ゴミ箱 (poubelle), etc...

Dans ces cas là, il semble plus facile, pour les traduire, de reproduire le même principe linguistique, en l'adaptant à la langue française (mais sans pour autant respecter scrupuleusement les termes originaux). On peut notamment penser au jeu du « marabout », consistant à construire une suite d'expressions ou de mots dont les syllabes correspondent phonétiquement aux dernières de l'expression précédente (exemple : j'en ai marre, mare à boue, bout d'ficelle, selle de cheval, cheval de course, etc...).

Il existe de nombreuses autres catégories de jeux de mots propres à la langue ou la culture japonaise dont nous ne dresserons pas la liste ici, étant donné que ces derniers n'interviennent pas activement dans la présente étude du manga *Boku to Issho*.

f) Méthodes et approches de traduction

S'ajoutant aux facteurs précédemment abordés, Jacqueline Henry nous propose également, à travers son livre « La traduction des jeux de mots », quatre méthodes distinctes sur lesquelles nous appuyer durant la traduction des jeux de mots.

La première approche proposée par Henry, intitulée "traduction isomorphe", consiste à restituer le même jeu de mots dans la langue d'arrivée, tout en conservant les mêmes termes. Ce processus pourrait s'apparenter à une opération de transcodage, misant avant tout sur une fidélité et une restitution totale du matériel linguistique d'origine.

On peut donc qualifier cette approche de plus sourcière, car elle cherche à restituer non seulement la forme, mais également le matériel linguistique de départ : il y a une « égalité » totale entre le jeu de mots source et le jeu de mots cible (exemple : traduction du mot-valise « Franglais », constitué des mots « français » et « anglais », en «Frenghish », constitué de « french » et « english »). La possibilité de recourir à cette méthode varie essentiellement en fonction des affinités et de la proximité des deux langues en question.

La méthode suivante, dite « traduction homomorphe », consiste à rendre un jeu de mots à travers un procédé linguistique similaire à celui de l'original, sans pour autant rester fidèle aux termes originaux (rendre un anagramme par un anagramme, un calembour homophonique par un calembour homophonique...). Cette similitude du procédé ne représente en revanche pas une contrainte absolue pour le traducteur, étant donné qu'il est possible d'utiliser des sous-catégories, en adaptant par exemple un calembour paronymique en calembour paronymique à forme proverbiale, ou avec allusion...

Dans certains cas, la traduction homomorphe peut même se retrouver impérative, en fonction de sa fonction : c'est par exemple le cas des jeux de virtuosité, l'abandon de la complexité du jeu de mots initial risquant de faire perdre la dimension « brillante » du jeu de mots et d'affaiblir le matériel d'arrivée au sein du texte.

La « traduction hétéromorphe », quant à elle, repose sur le principe visant à remplacer un type de jeu de mots par un autre type de jeu de mots, différent de l'original. Ce processus intervient essentiellement lorsque le traducteur juge qu'une autre méthode de traduction n'est pas adaptée (pour des raisons linguistiques ou culturelles), ou nuirait à la lisibilité du texte (jeu de mots peu naturel dans la langue d'arrivée), ou encore à sa cohérence, s'insérant mal dans le contexte de la langue d'arrivée ou n'arrivant pas à rendre la fonction du jeu de mots. Dans le cas du *gyagu* manga, la contrainte graphique peut également représenter une raison supplémentaire de recourir à cette méthode.

Les traductions homomorphes et hétéromorphes proposent de nombreuses possibilités afin de contourner les contraintes de traduction. Mais il est possible de repousser encore plus loin cette liberté de traduction, notamment à travers la dernière méthode, dite « traduction libre ». Comme son nom l'indique, cette méthode consiste à adapter « librement » : transformer un jeu de mots en non-jeu de mots, et inversement. Le recours à cette méthode peut avoir lieu (dans le cas d'une traduction d'un jeu de mots en non-jeu de mots), lorsqu'un jeu de mots ne peut être rendu par les autres méthodes sans gêner la compréhension et la lisibilité du texte. Cette méthode peut aussi être employé pour la création totale d'un jeu de mots. Bien que le terme « libre » puisse laisser penser à une liberté totale, cette approche se doit d'être appliquée avec des limites et des critères bien précis : l'interprétation totale et le non respect des paramètres ou des intentions de l'auteur risqueraient ici de modifier et de trahir fondamentalement les intentions ou le style de ce dernier. Il est donc important d'identifier les facteurs à respecter, et de rester prudent avec l'interprétation (notamment dans le cas des références suggérées, mais non confirmées).

La suppression ou l'ajout se fait essentiellement dans un soucis de lisibilité et de contraintes (spécificités linguistiques d'une langue, références culturelles) en respectant à la fois le style de l'auteur, ainsi qu'un équilibre avec la relation de pertes et compensations évoquée précédemment. La suppression du jeu de mots peut se retrouver compensée à travers une reformulation, à condition que celle-ci ne soit pas préjudiciable pour la compréhension générale du texte, mais également par la traduction d'un non-jeu de mots en jeu de mots par la suite, afin de compenser cette perte.

Cela permet par exemple de conserver la fonction de caractérisation d'un personnage, et de rester fidèle au « portrait » décrit par l'auteur, tout en offrant une meilleure lisibilité pour le lecteur dans la langue d'arrivée. La création d'un

jeu de mots peut généralement être suggérée par la langue d'arrivée, tout en s'insérant parfaitement dans le contexte verbal et cognitif, mais cette pratique peut poser matière à réflexion, parce qu'il s'agit d'une création et que, bien que « l'esprit » du jeu de mots soit transmis, la relation entre le matériel linguistique initial et celui de destination n'est pas visible. On peut donc dire qu'on se retrouve, à travers ce procédé, à la limite extrême de la « traduction ».

Certains « ajouts » de créations libres peuvent également contribuer à domestiquer et « franciser » le texte, tout en restant fidèle au « style » de l'œuvre et à son aspect étranger. C'est par exemple le cas dans cet extrait⁷⁸ du manga *Gintama* 『銀魂』 (*GIN TAMA*), abordé précédemment. Ce passage parodie une série télévisée japonaise diffusée en 1973, et mettant en scène des assassins dans la ville d'Edo (Tokyo) dans les années 1800 (*Hissatsu Shiokinin* 必殺仕置人). L'assassin qui fait son apparition est appelé *Makura no Masa* (soit en traduction littérale « Masa du coussin »), Masa étant son prénom (ou surnom), et le coussin étant en lien avec sa technique d'assassinat.

Le jeu de mots repose ici sur une simple ressemblance phonique et la rime entre *Makura* et *Masa*, tout en faisant une référence à *Kajiya no Masa* 鍛冶屋の政 (littéralement « Masa le forgeron »), un personnage qui apparaît dans la *Hissatsu series* 必殺シリーズ (liste de 30 séries distinctes⁷⁹ de *jidaigeki*⁸⁰, diffusées de 1972 à 2009, et incluant la *Hissatsu Shiokinin*). Le traducteur, Gicquel Rodolphe, décide ici de conserver le jeu de mots japonais (sans la moindre modification, aussi bien sur le fond que sur la forme) par l'intermédiaire d'un calque. En revanche, il ajoute son propre jeu de mots français, qui n'est pas présent dans l'œuvre originale, en surnommant le personnage « Paul Hochon ». L'ajout de ce jeu de mots en français permet ici de conserver la proximité du lecteur avec l'œuvre : le prénom japonais « Masa » est francisé en « Paul », prénom très répandu et populaire en France, qui produira immédiatement un

78 Voir image 12

79 <https://www.asahi.co.jp/hissatsu/list.html>

80 genre théâtral, cinématographique et télévisuel japonais, comportant des œuvres au cadre historique consacrées à l'histoire médiévale du Japon.

effet familier, tandis que la sonorité « Paul Hochon » est une homophonie du polochon (traversin, coussin de longue taille). Cet ajout s'insère de manière très naturelle dans le texte, étant donné qu'il respecte la thématique du coussin, et donc la diégèse du récit, tout en permettant aux lecteurs français de conserver à la fois un aspect authentique et « japonais » du manga, et de jouir en même temps d'un jeu de mots similaire à l'esprit de l'original.

g) Analyse de plusieurs cas de traductions officielles

Pour mieux illustrer ces exemples, nous allons maintenant nous pencher sur une comparaison des différentes traductions françaises d'un passage du manga *Doragon Bōru* 『ドラゴンボール』 (*Dragon Ball*)⁸¹, abordant les différentes catégories de jeux de mots.

Le manga culte de Toriyama Akira a connu de nombreuses éditions en France : en 2019, il compte pas moins de 7 éditions différentes⁸², éditées tour à tour par Glénat (édition Kiosque, de 1993 à 1999, édition simple, de 1993 à 2000, édition double, de 2001 à 2004, édition Deluxe, de 2003 à 2008, Perfect Edition, de 2009 à 2015, France loisirs (2007-inachevé), et plus récemment, Hachette, en grand format, et toujours en cours de parution depuis 2018).

Mais ce qui nous intéresse réellement ici, au delà des différents formats disponibles, c'est avant tout le fait que le manga de Toriyama a bénéficié de plusieurs retraductions au fil des éditions, toujours par la même traductrice (Lamodière Fédoua), et représente donc, par conséquent, l'exemple d'une traduction retravaillée à plusieurs reprises. Les types de jeux de mots présents dans cet extrait sont fréquemment employés dans l'humour japonais (et également par Furuya Minoru), et le fait que la traductrice change sa propre approche au fur et à mesure de ses traductions en fait un exemple particulièrement intéressant à analyser.

81 TORIYAMA Akira 鳥山 明 *Doragon Bōru* 『ドラゴンボール』 (*Dragon Ball*), 42 volumes, Shūeisha, 1984-1995

82 <https://www.manga-news.com/index.php/manga/editions/Dragon-Ball-Hachette-Collection/vol-1>

Comme il est indiqué dans les lignes précédentes, le lecteur français a donc aujourd'hui la possibilité d'accéder à 3 traductions différentes de l'œuvre de Toriyama, en fonction des éditions : une première version traduite pour les éditions comprises entre 1999 à 2003 (que nous appellerons sobrement « traduction 1 »), puis une traduction retravaillée (que nous appellerons « traduction 2 ») pour l'édition Deluxe (entre 2003 à 2008), et enfin, de nouveaux ajustements et des détails retraduits dans la « Perfect Edition » , appelée aussi *Ultimate Edition* ou *Kanzenban* (2009-2015) (et qui sera donc appelée « traduction 3 »). Nous allons donc ici nous pencher sur les différentes approches de Lamodière Fédoua, en tentant d'identifier les approches et les choix de traduction, à l'aide des outils et théories abordées précédemment.

Pour commencer, situons le contexte : dans cet extrait (volume 17 en japonais), le protagoniste principal, *Son Goku*, écoute les jeux de mots d'une divinité, maître *Kaio*, puis essaye à son tour de le faire rire, ce dernier étant très friand de jeux de mots⁸³.

Dans la première blague en japonais, maître *Kaio* joue sur l'homophonie entre son propre nom, et l'expression « ça me gratte » : le verbe かゆい *kayui* est prononcé *kaï* かい dans un des dialectes japonais, tandis que « yo » est le suffixe d'insistance (「うーん かいよー かいよー かいおー」). Il donne également un indice contextuel assez explicite sur son jeu de mots en se grattant le dos. Dans sa première traduction, Lamodière Fedoua a traduit ce jeu de mots avec une approche semi-homomorphe, rendant le jeu de mots par un autre jeu de mots du même procédé sur la sonorité (« Poum! Tchak! Poum poum tchak! Je- suis- un-cas ! Yo ! Poum Poum Tchak ! Je- suis- un- cas ! Yo ! .. Kaïo ! », homophonie entre « cas ! Yo ! » et « Kaïo »). La seule différence notable est le fait que Kaïo effectue ici une sorte de rap, ce qui n'est pas le cas dans l'original (la traduction du jeu de mots reste en revanche centrée sur le jeu de la sonorité avec Kaïo). C'est également une approche identique qu'elle propose dans sa deuxième

⁸³ http://www.dragon-ball-z.eu/dossiers/manga_traductions/tomes11-23.php

traduction, avec un jeu de mots différent, mais jouant également sur l'homophonie (« Brr brr...Ouh, ça caille, oh... Caille... oh... Kaiô... Je suis Kaiô ! », homophonie entre « Caille... » et « oh »).

Cette deuxième traduction semble en effet plus adaptée, étant donné qu'elle prend en compte aussi bien le contexte local que global : on voit le personnage se gratter le dos avant la blague, ce qui n'a aucun lien avec le premier jeu de mots, alors que dans la deuxième traduction, on peut potentiellement faire passer ce geste pour quelqu'un qui se frotte le corps pour se réchauffer (ce qui permet d'uniformiser la lisibilité et la cohérence de la scène). De plus, bien qu'à ce stade de la lecture, le lecteur ne soit pas encore familier avec le personnage de maître Kaïo, le jeu de mots homophonique à travers l'imitation d'un rappeur ne semble pas vraiment cohérent avec le tempérament et le caractère du personnage.

Cet aspect est d'autant plus accentué que la fonction de l'humour est ici caractéristique : les calembours et jeux de mots du personnage, qu'il considère lui-même comme des « *share* » 「洒落」 sont en réalité des « *dajare* », et ne sont généralement pas considérés comme « drôles » au Japon (elles tendent plus à renvoyer une image d'un humour « ringard » et « démodé »). L'humour porte donc cette fonction caractéristique de montrer que Kaïo porte une grande estime à son propre humour, qu'il considère comme recherché et élaboré. On peut d'ailleurs constater que ce trait de caractère, exprimé à travers l'humour du personnage, est également incarné par le personnage principal, qui reste ébahi et sans réaction devant les blagues, simulant même des rires pour ne pas vexer son interlocuteur.

En prenant en considération le tempérament du personnage (à travers le contexte global), ainsi que le contexte local (mouvement de bras), la deuxième traduction semble donc mieux s'insérer dans le récit. Dans sa troisième traduction, Lamodière Fedoua ajoute (par le biais d'une annotation), une explication du jeu de mots original (« En japonais, Kaiô se gratte le dos et joue sur l'homophonie entre l'expression "ça me gratte" (kai) et le suffixe "yo" qui marque l'insistance. »). Cette explication illustre l'évolution de la traduction, les

éditeurs et les traducteurs considérant que le lectorat évolue, et que sa familiarisation au fur et à mesure des années avec la culture japonaise lui permet d'avoir à la fois suffisamment de connaissances et d'intérêt pour souhaiter connaître le décalage entre le texte et l'image.

Le deuxième jeu de mots, *Daré mo denwa ni den wa* (「誰も電話にでんわ」, « personne ne décroche le téléphone »), est également un jeu de mots fondé sur l'homophonie, jouant ici sur la répétition phonique entre le mot *denwa* (le téléphone) et le verbe « den wa » (forme négative du verbe décrocher *deru* 出る contractée en den, accompagné de la particule *wa*).

Dans sa première traduction, Lamodière Fédoua choisit une approche hétéromorphe, remplaçant le jeu de mots phonique japonais par une devinette en français : « Mr et Madame Sufi... ont un fils... comment l'appellent-ils...? ..Sam ! » (jeu de mots phonique sur le mélange des deux noms « Sam » et « Sufi », « Sam Sufi », « ça me suffit »). Bien qu'elle soit sans lien avec la culture japonaise ou française, cette devinette semble à première vue adaptée dans la langue d'arrivée. En revanche, en prenant en compte les mêmes facteurs que la traduction de la première blague, on peut considérer que la blague n'est pas tout à fait adaptée (bien qu'elle respecte à première vue l'idée d'une « blague pas très drôle », fidèle au personnage de maître Kaïo, elle ne semble pas coller au contexte local, avec notamment une imitation de téléphone, censé accompagner la blague originale). On peut également se demander si une simple devinette semble suffisante pour exprimer le jeu de mots du personnage, étant donné que celui-ci les considère comme des « figures d'esprit » recherchées. Lamodière Fédoua semble donc vouloir respecter ce contexte local, étant donné que lors de la deuxième traduction, elle nous propose un jeu de mots sur le double-sens du verbe prendre, associé au téléphone (« Allô... Tiens ? Personne... Téléphone qui croyait prendre ! »).

Cette traduction semble également plus adaptée, étant donné qu'elle respecte le contexte local et s'insère mieux dans le récit (respectant la mimique

du téléphone), tout en proposant une certaine ingéniosité et virtuosité dans le jeu de mots (ce qui colle au personnage). De nouveau, la traductrice semble rattrapée par la fidélité au texte source, explicitant à nouveau au travers d'une annotation la blague originale (« personne ne réponds au téléphone. Jeu de mots entre "téléphone" (denwa) et une manière de dire "ne pas répondre" (den wa) »).

Enfin, le troisième jeu de mots, *Futon ga futtonda* 「ふとんが吹っ飛んだ」 (« mon futon s'est envolé »), se situe à la frontière entre un calembour homophonique et paronymique (jouant sur la proximité sonore extrême entre *futon* ふとん et *futton* ふつとん). La traductrice opte, dans un premier temps, pour une approche isomorphe, puisqu'elle restitue un calembour paronymique par un calembour homonymique, jouant sur la répétition phonique et graphique du mot « verre » (« N... nul ne perd ses verres... ...car chacun à son verre à soi ! »). Lamodière Fedoua semble ensuite juger nécessaire de reformuler cette traduction différemment, et nous propose un résultat pour le moins surprenant à travers sa deuxième traduction : « M... mon futon... ...est futé ! ». La traductrice semble adopter ici une approche homomorphe et semi-« isomorphe », étant donné qu'elle propose une proximité phonique entre le mot *futon* et l'adjectif *futé*, tout en essayant de réutiliser un des deux termes du jeu de mots original. De même que dans les cas précédents, elle rajoute également dans sa troisième traduction une annotation afin d'expliquer le jeu de mots original (« Futon ga futtonda (=mon futon s'est envolé) »). La traductrice opte donc ici pour la sauvegarde du mot « futon » (désignant un matelas japonais). Ce choix s'explique sans doute par la présence du mot *futon* dans les dictionnaires français (tels que le Larousse⁸⁴), lui permettant de considérer que le terme était suffisamment répandu en France pour ne pas représenter une contrainte de compréhension pour les lecteurs français de mangas en 2003 (année de la deuxième traduction). Ce jeu de mots peut en revanche laisser perplexe pour deux raisons : prit au premier degré, ce calembour paronymique n'a pas de sens (on associe ici un adjectif d'intelligence à un objet), et ne propose donc pas de double sens. Le jeu de mots

84 <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/futon/35701?q=futon#35666>

respecte donc ici sa fonction, mais contrairement aux approches précédentes employées par la traductrice, en cherchant avant tout à domestiquer et reformuler l'humour pour le rendre plus accessible au public de la langue d'arrivée, elle semble ici adopter soudainement une approche très sourcière, cherchant à renforcer le caractère étranger (« [...] accueillir l'étranger dans la langue cible, "au lieu de le repousser ou de chercher à le dominer" ») (Berman : 1999, p.75).

Il est possible de tirer de nombreux enseignements de ces traductions retravaillées par Lamodière Fedoua : lors de la première traduction, l'humour semble avoir été traduit avec une approche basique et sourcière, proposant des jeux de mots à première vue « conformes », mais qui ne prennent en réalité pas vraiment en compte le contexte (visuel et le caractère du personnage). La traductrice va donc, durant sa deuxième traduction, corriger le tir et revenir à une traduction plus conforme et s'insérant mieux dans le cadre, avec des jeux de mots en rapport avec la gestuelle du personnage, et abandonnant l'idée de l'imitation d'un rappeur, en total désaccord avec l'univers et le caractère du personnage.

Ces deux traductions retravaillées mettent en tout cas en évidence l'importance des nombreux facteurs (ici le rôle et le contexte) sur lesquels le traducteur peut s'appuyer afin de trouver un jeu de mots adapté.

Enfin, contrairement aux deux autres jeux de mots, la seconde traduction du dernier jeu de mots (« mon futon est futé ») peut laisser place au débat. En effet, celui-ci se démarque tout d'abord par le fait qu'il a recours à l'emprunt, en important le terme étranger « futon » en tant que signifiant et signifié. Cette pratique semble répondre à un désir de la traductrice de respecter le matériel linguistique d'origine, tout en renforçant l'aspect étranger. Cette dernière semble ici prendre en compte l'évolution de son public, considérant que le mot futon est suffisamment connu en France, et particulièrement des amateurs de mangas en 2007.

Ce jeu de mots est très habile techniquement et linguistiquement, étant donné qu'il permet de conserver le mot japonais d'origine, tout en restituant le

même procédé humoristique. En revanche, je trouve personnellement qu'il y a un léger affaiblissement au niveau du sens, étant donné que ce jeu de mots associe un adjectif louant des attributs d'intelligence avec un objet inanimé, ce qui en soit n'a pas de sens et ne sonne pas « naturel » dans la langue française (un futon qui s'envole ou se retrouve projeté est un peu fantaisiste, mais reste malgré tout un peu plus enraciné dans la réalité). La blague d'origine est d'ailleurs expliquée par le biais d'une glose, qui semble dans ce cas presque être indispensable pour essayer de comprendre le sens de la blague et le décalage. Encore une fois, cet exemple illustre le fait que la réception de l'humour varie en fonction de la sensibilité de chaque individu. Le processus est toujours délicat, le traducteur se retrouvant régulièrement dans une position où il doit repenser le texte, en fonction également de l'évolution de son public. Dans le cas de l'humour, une traduction « target oriented » semble donc primordiale, l'intention et la fonction primaire du texte étant de provoquer un sentiment d'amusement chez le lecteur, quelque soit sa nationalité et sa culture. Mais il est possible, comme dans ce dernier exemple, de considérer que le lectorat évolue, et que ce dernier possède et accumule un certain nombre de connaissances, offrant alors au traducteur la possibilité de proposer une traduction plus proche et plus fidèle au matériel linguistique de départ.

V) Commentaire de traduction

1) Paramètres généraux et pertes de signifiants

Durant l'exercice de traduction, l'approche « target oriented » m'a contraint à adapter certains éléments humoristiques, quitte à modifier, voir même parfois ignorer certains paramètres fondamentaux du contexte. Ce procédé rejoint l'idée précédemment abordée du paradoxe temporel : l'œuvre se déroule en 1997, mais les références et les éléments culturels sont actualisés pour le lecteur français en 2019. Il en résulte par conséquent une perte du sens profond, notamment lorsqu'un terme comporte un double-sens, ou fait une référence

indirecte à un élément spécifique propre au contexte et à la culture de départ.

C'est par exemple le cas avec le personnage d'Itokin, présenté aux lecteurs comme dépendant au thinner (terme anglais), qui est un diluant à peinture. Les émanations très puissantes de ce solvant permettent, une fois inhalées, de rentrer dans un état de transe, similaire à celui d'un drogué (un effet d'addiction peut également être développé). Furuya Minoru fait potentiellement une référence à un problème de société survenu dans la fin des années 1960 au Japon, appelé le *Thinner asobi* 「シナー遊び」 (le jeu du thinner). Apparue en 1967, cette pratique durant laquelle les adolescents s'adonnaient à inhaler les vapeurs du solvant pour se droguer prit une telle ampleur que le gouvernement japonais fut contraint de classer légalement le thinner comme « substance toxique » en 1972, rendant illégale la vente et la détention du produit sans autorisation.

Le terme thinner comporte le double avantage en japonais d'être à la fois amusant par sa consonance étrangère, tout en étant évocateur pour les Japonais d'un ancien phénomène de société. Malheureusement, ce terme anglais n'est pas particulièrement familier d'un public français, et représente une certaine redondance sonore (allant ainsi à l'encontre de l'humour). De plus, le terme est présent et régulièrement employé par Itokin, ce qui m'a donc encouragé à chercher un mot plus adapté en français, quitte à perdre cette référence implicite au phénomène japonais. Je me suis alors penché sur divers produits connus pour leur usage détourné par les toxicomanes, tels que le white spirit (produit raffiné de la distillation du pétrole, et également appelé naphtha lourd), divers solvants, de la colle ou encore du détergent.

J'ai finalement décidé de remplacer le thinner par de la colle, estimant que le mot comportait une proximité avec le contexte (la colle est un produit très facile d'accès), tout en étant évocateur pour le public français quant à sa véritable utilisation. Cette modification est l'illustration parfaite de la perte de certains signifiés implicites ou suggérés lors du processus d'adaptation « target

oriented ». Malgré cette déperdition, j'ai préféré privilégier et actualiser ce terme, afin de lui attribuer des caractéristiques « similaires », tout en étant plus évocatrice et familière pour le public français.

Le titre du manga, *Boku to Issho*, comporte également une ambiguïté en japonais. En effet, il est possible de l'interpréter comme « avec moi », exprimant ainsi l'unité et le lien unissant les deux frères Sakisaka (et pourquoi pas les autres membres du groupe), restant toujours unis pour affronter les rudes épreuves et l'indifférence de la société. Il est également possible d'interpréter ce titre « comme moi », exprimant ainsi l'idée que les protagonistes partagent la même condition : Itokin, Suguo et Ikuo sont tous les trois orphelins, sans véritable foyer à retrouver (la caractéristique commune peut également être la marginalité). Malgré une situation similaire au début de l'aventure, il semble difficile d'inclure Kazu dans ce groupe, étant donné que ce dernier se démarque à la fois par son caractère altruiste, mais également par le fait qu'il trouve peu à peu un travail et une place dans la société (il a également un foyer où rentrer, et n'est pas dessiné en style « déformé »). Il est possible de supposer que Furuya Minoru joue volontairement sur cette particularité linguistique du double-sens, afin de laisser planer une ambiguïté.

Idéalement, il était préférable de trouver un titre respectant à la fois cette notion de groupe et d'unité (ensemble), ainsi que celle de la similarité (en terme de situation sociale). Il était possible de regrouper les deux frères Sakisaka et Itokin autour du thème des orphelins, ou encore d'inclure Kazuki en les regroupant tous les quatre autour de leur absence de foyer à retrouver.

Il est également possible d'émettre l'hypothèse, bien que hasardeuse, que la majorité de ces personnages peuvent être regroupés dans la même catégorie de « marginaux », ayant du mal à trouver une place au sein de cette société japonaise moderne. J'ai donc tout d'abord cherché à associer des synonymes du mot « semblable » (pareil, égal, proche, similaire...) et du mot « ensemble » (uni, groupe, collectif, commun, réuni...), sans arriver à trouver un titre accrocheur

(« semblable et uni », « similaire et uni »...).

J'ai également pensé à des titres anglais, tels que « We are together », « Together with me », ou encore « Tokyo orphans », mais ces derniers comportaient à nouveau une certaine perte de signifiants. De plus, je voulais tenter de proposer un titre accrocheur en français. J'ai finalement essayé d'explorer des pistes plus libres et créatives, en m'affranchissant notamment de certains éléments évoqués par le titre original. Mes choix se sont alors portés sur trois possibilités : « Les orphelins de Tokyo », « Les fugueurs de Tokyo » et « Une balade dans la vie ». Le mot « orphelin » excluait Shindō Kazuki, délimitant ainsi le groupe à Itokin, Ikuo et Suguo. Le terme fugueur permettait en revanche d'inclure ce dernier, mais n'était pas entièrement représentatif de la situation des deux frères Sakisaka (ces derniers sont exclus de leur foyer par leur beau-père alcoolique, et tenteront, en vain, de récupérer l'appartement lors du dernier chapitre du manga). Enfin, le troisième titre était une interprétation totalement libre, résumant un peu le statut de ces enfants errant de manière hasardeuse dans la société japonaise, mais également à travers les questionnements existentiels autour de la vie et de l'existence (notamment à travers la question « qu'est-ce que la vie ? », qui revient régulièrement).

Le récit étant principalement centré autour d'Itokin, Suguo et Ikuo, j'ai décidé d'utiliser le premier titre, qui était également plus accrocheur en français, me permettant ainsi d'utiliser le nom de la capitale japonaise (il est possible de supposer, à travers le dernier chapitre du manga, que les deux frères Sakisaka habitent très près de Tokyo). J'ai également estimé que la notion d'unité était retranscrite, bien qu'affaiblie, à travers le groupe des « orphelins ». Ce choix montre une nouvelle fois que certains paramètres doivent parfois être abandonnés ou affaiblis pour proposer une traduction optimale dans la langue d'arrivée.

2) Difficultés rencontrées durant la traduction

Chapitre 1 :

バカだな いく夫... ホアンホアンはとっくに死んだよ...	Ne t'en fais pas, Ikuo... On dit que les pandas sont de très bonnes mamans...
こいつ パンダだ! パンダ見る気だ!!	Je n'en reviens pas ! Il ne pense qu'à aller voir les pandas du zoo...

Suguo fait ici référence à un panda du nom du Huan Huan⁸⁵, arrivé en 1980 dans le zoo d'Ueno, et mort en 1997 (date de la publication du premier volume de *Boku to Issho*). Ce panda était alors connu pour être une mère panda exemplaire, dont l'instinct maternel était loué. Suguo fait ici un parallèle entre cette figure maternelle du panda Huan Huan, et le décès de leur mère, 3 jours auparavant. Ce passage reste très délicat à traduire, étant donné que la référence contient une dimension psychologique, et qu'elle est également présente graphiquement (Suguo est dessiné avec un maquillage de panda). Il était possible de conserver la référence sous une seule condition, une note expliquant ici que le panda en question est mort en 1997, mais qu'il était également connu pour son instinct maternel et protecteur. Cela impliquait l'ajout d'une note fournie, qui pouvait alors nuire à la lisibilité et au rythme, provoquant une redondance dès les premières pages de lecture. J'ai opté pour conserver l'allusion indirecte de Suguo, qui insinue qu'il n'y a pas besoin de rentrer car leur mère n'est plus là, tout en la dissimulant par le biais d'une idée qu'un enfant pourrait avoir : celle de se faire adopter par un panda. Cela permettait alors de conserver la référence à l'animal en question, présente dans le dessin, mais également de garder la dimension psychologique et lourde de deux orphelins ayant perdu leur mère tout récemment.

⁸⁵ <https://www.ueno-panda.jp/history/>

これがあの有名な西郷隆盛だ	Voici la statue du célèbre Saigō Teruhiko.
ほおー これがあのフラメンコの	Oh, c'est donc lui, le fameux chanteur de flamenco...
西郷隆盛...	C'est Saigō Takamori...

Dans ce passage, les trois personnages sont face à la statue du célèbre samouraï japonais Saigō Takamori 西郷 隆盛 (1828-1877), dans le parc d'Ueno à Tokyo. Ce dernier est notamment connu pour sa mort héroïque en tant que « dernier samouraï » lors de la rébellion de Satsuma (1877), opposant les partisans de Saigō et le shogunat⁸⁶. Itokin compare alors l'emblématique samouraï avec un chanteur et acteur japonais du nom de Saigō Teruhiko, né en 1947 à Kagoshima. Ce dernier a sorti en 1966 une chanson du nom de *hoshi no fumamenko* 星のフラメンコ⁸⁷ (soit littéralement « le flamenco des étoiles »), à laquelle Suguu fait une référence dans la réplique suivante. Bien que ces références ne soient pas familières pour un public français, j'ai décidé ici de les conserver, en ajoutant une note explicative sur les personnages. J'ai effectué ce choix en prenant en considération la fonction de l'humour, qui est ici de caractériser Suguu et Itokin, en nous illustrant deux jeunes ignares confondant une figure emblématique des samouraïs avec un chanteur de flamenco. Il est possible de supposer ici que l'humour repose aussi sur le décalage de ces références anciennes évoquées par des enfants. J'ai toutefois écarté cette piste, jugeant que l'humour jouait davantage un rôle informatif dans cette blague (révélant qu'Itokin et Suguu sont bêtes et crédules, tandis qu'Ikuo est plus intelligent et studieux). J'ai considéré que l'humour et les références sont celles de l'auteur, indépendamment des personnages, qui ne sont ici que les portes paroles de l'auteur. Il est toutefois difficile d'apporter ici une modification à la référence, notamment à cause de la contrainte graphique (la statue de Saigō est présente dans le dessin).

⁸⁶ Titre de dirigeant militaire du Japon (et dirigeant de facto), indépendant de l'empereur, qui n'était que le dirigeant de jure (gardien des traditions)

⁸⁷ <https://ja.wikipedia.org/wiki/星のフラメンコ>

じ...実は...これはあくまでもウワサなんだが...	Au... Au fait... ça n'a rien à voir, mais...
夜中の12時にこの像を見ると...	La statue de la liberté est en quoi ?
この像を見ると?...	Elle est en quoi... ?
まさか...ゾーっとするなんて言わないでくれよ	Oh, non... Ne me dis pas qu'elle « étend son bras ».

Itokin reprend ici un jeu de mots très connu au Japon, et plus précisément un calembour homophonique, jouant sur le son *zō* de la statue (この像を見ると « lorsque je vois/regarde cette statue ») et l'expression « avoir froid dans le dos » (*zoo tto suru*, ゾーっとする). Ce *dajare* est difficile à traduire, étant donné qu'il joue sur l'homophonie d'une expression japonaise et la prononciation du mot statue. J'ai commencé par explorer les pistes autour d'une traduction homomorphe, en essayant donc de produire une homophonie autour du mot « statue », ou encore « minuit » (étant donné que la blague japonaise se base sur le fait d'avoir froid dans le dos en regardant la statue à minuit). J'ai également cherché un potentiel jeu de mots autour des expressions liées à la statue (être figé comme une statue), sans succès. La blague d'Itokin étant un *dajare*, qui illustre ici non pas une ingéniosité d'esprit, mais plutôt un sens de l'humour misérable, j'ai finalement opté pour une devinette jouant sur l'homophonie (« est en » et « étant »), dont le « degré » humoristique était proche du *dajare* (blague de mauvais goût, ou pas très drôle).

お前江原へ!!	Rends-moi mon fric, Madoff.
いや 大前田さんへ!!	Tu peux parler, Cahuzac.

En plein combat pour essayer de s'extorquer mutuellement, Itokin et Suguô lancent ici un calembour paronymique, jouant sur la proximité sonore (omaegaharae お前が払え (« c'est à toi de payer » / omae eharahe お前江原へ

(« pars/va à Ehara »). Ehara semble être une référence à la ville Eharacho 江原町, un des quartiers de Tokyo. Itokin lui rétorque ensuite « Et toi, chez Ōmaeta » いや 大前田さんへ, en réponse à la réplique précédente. Ces deux répliques sont principalement là pour servir l'humour, et ne tiennent pas compte de l'aspect rationnel de la conversation. Jouant à nouveau sur la proximité sonore entre une phrase, puis des noms de lieux ou de personnes en japonais, j'ai décidé d'adapter le passage librement, en restant sur la thématique de l'escroquerie. J'ai donc pris la liberté de remplacer le calembour paronymique et sa réponse par deux références familières à un public français, avec Bernard Madoff, le tristement célèbre homme d'affaires et escroc américain (arrêté en 2008 pour avoir détourné plus de 65 milliards de dollars américains à travers une escroquerie du type « Ponzi »⁸⁸), ainsi que l'homme politique français Jérôme Cahuzac, condamné en 2018 pour fraude fiscale).

僕は兄の西田ひかる	Et moi, je suis son grand frère, Aya Nakamura.
2 歳です	J'ai 2 ans.

Dans ce passage, Sakisaka Suguu se présente à Itokin sous le nom Nishida Hikaru 西田ひかる. Comme abordé précédemment dans la partie III, ce dernier fait très probablement une référence à l'ancienne *idol* japonaise, ayant sorti de nombreux disques au Japon dans les années 90. Le premier volume de *Boku to Issho* étant publié en 1997, l'ex-*idol* japonaise avait alors 25 ans (elle est née en 1972 à Fujisawa, dans la préfecture de Kanagawa). Cette dernière jouit d'un statut particulier au Japon, celui d'une « Japonaise rapatriée » *kikokushijo* 帰国子女 : elle a grandi aux États-Unis, avant de débiter sa carrière au Japon en 1988. L'humour de cette scène possède la fonction de caractériser le personnage de Suguu, nous dépeignant le portrait d'un jeune garçon très plaisantin, maniant avec aisance l'ironie et le sarcasme (en témoigne la réplique suivante : « J'ai 2

⁸⁸ montage financier frauduleux qui consiste à rémunérer les investissements des clients essentiellement par les fonds procurés par les nouveaux entrants.

ans »).

Il était donc ici primordial de conserver l'aspect du « décalage » provoqué par le nom d'une célébrité familière aux lecteurs. En premier lieu, il était possible de conserver la référence en question, avec une explication sur le personnage à l'aide d'une glose explicative. Mais, comme expliqué dans la partie III, bien que ce processus soit l'approche la plus fidèle au texte source, j'ai estimé qu'il laissait le lecteur français dans la confusion (puisque ce dernier ne comprendra pas la raison de la référence, même avec une explication), tout en effaçant ce trait de personnalité du personnage de Suguo.

Etant donné que cette traduction est essentiellement « target-oriented », je me suis alors penché sur un nom d'une célébrité familière au public français de 2019. Ma réflexion m'a conduit à choisir la chanteuse Aya Danioko. Née en 1995 à Bamako, la chanteuse de pop urbaine et de R&B utilise en effet le nom d'artiste Aya Nakamura (Aya étant son prénom, et Nakamura étant le nom de famille japonais du personnage fictif Hiro Nakamura, dans le feuilleton télévisé américain « Heroes »⁸⁹). L'utilisation de ce nom de famille japonais me permettait ici d'insérer dans le texte un nom à consonance japonaise, tout en conservant l'aspect décalé, avec une référence familière pour un lectorat de *seinen* français en 2019. Contrairement à Hikaru, Aya n'est en revanche pas un prénom mixte. Mais, le propos de Suguo semblait ici d'être ironique, et non de tenir un discours rationnel et cohérent, ce qui m'a décidé à ignorer l'incohérence du prénom.

Chapitre 2 :

出張ホストクラブ	Gigolos à domicile
ホワイトペニース	Fabulous Phallus

Dans ce passage, Itokin décide de créer son propre *host club* clandestin,

⁸⁹ Créé par Tim Kring, la série est diffusée entre 2006 et 2010 par la NBC (National Broadcasting Company).

un terme désignant des établissements japonais employant des hommes de compagnie, mais sans proposer de service sexuel (du moins, légalement). Apparus pour la première fois en 1966 au Japon, ces bars se caractérisent par le fait que les femmes doivent payer afin de boire et discuter avec des hommes (souvent plus jeunes). Ces établissements étant principalement implantés en Asie, j'ai donc préféré éliminer ce terme culturel, en le remplaçant par le mot « gigolo », partageant à peu près les mêmes caractéristiques.

Le nom de l'établissement en question, *howaito peniizu* ホワイトペニーズ, est simplement l'association de deux mots anglais : « white » (blanc) et « pennies » (pluriel de l'unité monétaire de la livre sterling). J'ai interprété la présence du mot « pennies » comme une référence au mot « pénis », afin de proposer un titre d'établissement très évocateur (ce sont notamment les slogans très explicites formulés par Itokin, juste en dessous du titre, qui m'ont permis d'arriver à cette conclusion). Bien qu'il ne semble pas comporter de jeu de mots, ce titre garde toutefois une dimension humoristique, notamment à travers un effet de distanciation et une consonance amusante (sonorité des mots anglais prononcés en japonais). J'ai longtemps hésité à conserver ce jeu de mots proche de sa version originale (white penis ou white pennies en anglais), mais j'ai finalement décidé d'inclure une dimension originale et accrocheuse pour le lecteur français.

Je me suis alors penché sur des titres de films français populaires, tels que *Les Enfants du paradis*, réalisé par Marcel Carné en 1945, ou encore *Les visiteurs*, réalisé par Jean-Marie Poiré en 1993 (ce dernier collait parfaitement avec le thème des gigolos qui « rendent visite » aux clientes). J'ai malheureusement abandonné ces pistes, jugeant que le premier film était trop vieux pour être suffisamment évocateur en 2019, tandis que le second n'était pas assez explicite et « vulgaire » pour coller au genre *ogeretsu* お下劣 (malgré le fait qu'il sauvegardait la propriété d'être un titre « évocateur »).

L'adaptation au mot-à-mot en français, « les pénis blancs », n'était également pas une approche satisfaisante, étant donné que la sonorité ne comportait aucune essence humoristique. J'ai alors concentré mes recherches

autour d'expressions liées à l'acte sexuel (telles que « tremper le biscuit », « s'envoyer en l'air »), sans toutefois parvenir à un élément suffisamment court et amusant. J'ai finalement opté pour un jeu de mots comportant un jeu sur la sonorité, en effectuant une recherche lexicale autour des mots « pénis », « zizi », « phallus », « kiki » ou encore « popaul ». J'ai donc décidé de changer « White Penis » en « Fabulous Phallus », conservant ainsi un jeu sur la sonorité, tout en gardant un titre original et farfelu. Cette proposition de traduction comporte en revanche une légère perte de substance, étant donné que le titre est très direct comparé à celui de départ, qui reste toutefois très évocateur. J'ai décidé de quand même maintenir cette version, notamment à cause des slogans très explicites présents juste après.

バ バイシュン! 売る春!	Pro... Prostitution ?! Pratique de l'acte sexuel contre rémunération au sens large ?!
---------------	---

Le mot *baishun* (prostitution) s'écrit en japonais 売春, avec les *kanjis* du verbe vendre 売, et celui du printemps 春. Suguu fait donc un jeu de mots propre à l'écriture japonaise, en jouant sur la signification des caractères, pris séparément (« vendre le printemps »). Ce jeu de mots, jouant sur des éléments linguistiques propres au langage japonais, n'était malheureusement pas traduisible, et la note explicative représentait ici un frein dans la lecture et la compréhension.

J'ai donc décidé ici de remplacer ce jeu de mots par une définition, jugeant que le portrait de Suguu récitant machinalement une phrase technique toute faite sous l'impulsion de la panique proposait un portrait tout aussi original et imprévisible que l'original.

「チョコポリスすぐ夫」と「すぐいく夫」どっちがいい?	Tu préfères quoi ? Inspecteur peau lisse ou Suguosse le précoce ?
----------------------------	---

Chochoplice チョチヨポリス, le premier pseudonyme proposé par Itokin pour Suguu est un jeu de mots fondé sur l'expression *chomechome* チヨメチヨメ, qui est un *ryukōgo* 流行語 (des mots, des phrases ou des expressions, parfois détournées de leur sens d'origine, et ayant été adoptées après avoir été à la mode durant une certaine période). Cette expression, apparue et démocratisée par l'émission *ai ai game* 「アイ・アイゲーム」, diffusée sur la chaîne *Fujiterebi* フジテレビ entre 1979 et 1985, signifie « flirter », « draguer », « batifoler ». Le deuxième mot composant le pseudonyme n'est d'autre que le mot « police » (*polisu* ポリス), directement importé de l'anglais. Ce jeu de mots exprime donc l'idée d'un jeu de rôles, ou Suguu serait un policier dragueur, prêt à offrir un « flirt » à ses clientes.

J'ai donc cherché un jeu de mots respectant à la fois la thématique du flirt et celle de la police, tout en essayant d'avoir une consonance amusante (éventuellement en restituant le procédé de la double syllabe présent dans l'original). Malgré une recherche portant sur de nombreuses expressions et jeu de mots autour du lexique de la police ou de l'acte sexuel, je ne suis pas parvenu à trouver un résultat conservant ces deux aspects (l'expression « faire crac-crac » était la seule qui me permettait de respecter la thématique du sexe, tout en alliant la double syllabe). Il y avait la possibilité de maintenir le mot original par un calque, mais « chochoplice » perdait son sens et son sens implicite en français. Il était également possible de m'affranchir de ses deux contraintes et de proposer un nouveau jeu de mots inventé à partir d'une traduction totalement libre, mais j'ai finalement opté pour le jeu de mots homophonique « inspecteur peau lisse » (peau lisse, police), qui me permettait à la fois de respecter la thématique d'un agent des forces de l'ordre, tout en gardant une approche légèrement « sensuelle », insinuant implicitement des intentions douteuses.

Le deuxième jeu de mots, *suguikuo* すぐいく夫, est une allusion à nouveau sexuelle, afin de qualifier Suguu d'éjaculateur précoce, *sugu* すぐ signifiant « rapidement » ou « immédiatement », et *iku* いく le fait de jouir (le tout étant construit autour du prénom de Suguu). Après plusieurs essais non concluants

autour du lexique de la précocité sexuelle, j'ai abandonné la piste de la création d'un jeu de mots. Je me suis ici contenté de reprendre sobrement le mot correspondant à l'idée en question, puis de le faire rimer avec le nom du personnage (avec la terminaison du mot « gosse », dans l'esprit des moqueries formulées par Itokin).

Chapitre 3 :

あくまでも俺個人の	Mais par choix purement personnel...
俺個人としての	Que je vous assène personnellement...
個人的チョップ	Cette frappe personnalisée

La structure de la langue japonaise, introduisant le sujet de la phrase en dernier, permet ici à Furuya Minoru de faire monter doucement la tension et le suspense, puis de provoquer l'humour par une chute soudaine, se concluant par Suguu assommant soudainement sa « cliente ». L'expression employée ici, *kojinteki choppu* 個人的チョップ, provoque l'humour à la fois par la consonance étrangère au japonais du verbe découper⁹⁰ en anglais (« Chop » チョップ), ainsi que par l'adverbe possessif relié à ce dernier (« personnel », « personnellement »). Le terme « chop » est en réalité employé dans le karaté 空手道, un art martial japonais, pour désigner un coup avec la tranche de la main (*shutōuchi* 手刀打ち).

Cette technique est sobrement appelée en français le « coup du tranchant de la main », ce qui élimine toute consonance amusante ou étrangère provoquée dans la version originale.

Bien qu'il semble ici difficile de conserver l'aspect humoristique reposant sur la distanciation provoquée par une appellation d'attaque non conventionnelle, on peut remarquer que celui-ci repose également sur un comique d'alitération, avec notamment la répétition du mot *kojin* 個人 (personnel, personnellement) dans les répliques précédentes. J'ai donc décidé de reprendre en intégralité le principe de répétition des syllabes, bien qu'il puisse subsister une légère perte de substance (notamment avec la perte d'une consonance amusante,

⁹⁰ Communément, le terme est employé lors du découpage à la hache ou au couteau.

notamment le mot « Chop » en japonais).

Chapitre 4 :

私はたわし	Enchantier, je m'appelle Teuse.
-------	---------------------------------

Dans cet extrait, « l'esprit protecteur » (ou l'hallucination) d'Itokin se présente à ce dernier, par l'intermédiaire d'une anagramme. On obtient donc le jeu de mots *watashi wa tawashi*, soit littéralement « Je suis une brosse à vaisselle » (le *tawashi* 束子 est une lavette à vaisselle japonaise, traditionnellement créée à partir de palmier de Chine). L'approche homomorphe ne permettait pas de produire une anagramme équivalente autour de la thématique des présentations.

Ce jeu de mots isolé semble avant tout caractériser un *dajare*, dont la fonction première est de montrer que l'humour de cette projection de l'esprit d'Itokin est plus que douteux. J'ai donc décidé de privilégier une approche hétéromorphe, en rendant un jeu de mots différent de l'anagramme, tout en conservant « l'esprit » d'une blague à la portée humoristique douteuse, qui restait dans la thématique des présentations.

Chapitre 5 :

ビビンバ	Un Maasaï !!
------	--------------

Ce passage s'est avéré particulièrement délicat à traduire, notamment à cause de la référence à Bibimba ビビンバ, un personnage créé dans les années 1985 par la compagnie Sanrio サンリオ, mondialement connu pour son personnage Hello Kitty ハロキティ. Le *chara-design* de Bibimba pouvait être interprété comme une caricature d'un indigène d'Amérique du Sud (à travers son teint de peau, ou encore son anneau dans le nez), ce qui explique probablement sa disparition soudaine du marché. Par cette référence, Furuya Minoru vise à provoquer l'humour, tout en jouant la carte de la nostalgie, à travers un personnage familier

de cette génération des années 80.

Bien qu'il semblait ici impossible de conserver cet aspect nostalgique (le personnage n'appartenant pas à un savoir partagé commun entre l'auteur et le lectorat français en 2019), il restait possible d'expliquer l'origine du personnage par le biais d'une note de bas de page. J'ai finalement renoncé à cette approche, l'explication n'apportant qu'une information d'ordre strictement technique, sans compter le fait que le personnage peut aujourd'hui être interprété comme une caricature raciste des indigènes (son existence n'est d'ailleurs pas mentionnée au sein de la liste des personnages existant sur le site officiel de Sanrio⁹¹). La traduction dépendait également de deux autres facteurs : la contrainte graphique (le *chara-design* d'Itokin est similaire à Bibimba), ainsi que la devinette sur la première syllabe bi 𐄂, directement liée à la blague suivante (Bikini).

Malgré plusieurs recherches lexicales autour des différents noms et qualificatifs respectant la thématique des indigènes ou des aborigènes, je ne suis pas parvenu à trouver de substantif commençant par la syllabe « bi ». J'ai finalement décidé de remplacer le mot « Bikini » par « maillot de bain », ce qui me permettait d'avoir accès à un nouveau champ lexical, avec notamment tous les mots dont la première syllabe était « ma ». Cela m'a permis de faire une référence aux Maasaï, une population d'éleveurs et de guerriers semi-nomades d'Afrique de l'Est⁹². Cette référence permettait ainsi de respecter l'aspect graphique imposé par Itokin, tout en faisant référence à un peuple indigène potentiellement plus familier pour les lecteurs français⁹³.

Une autre possibilité était celle d'ajouter une référence au personnage de Bamboula, héros de la bande dessinée *Les Aventures de Bamboula* de Marcel Turlin (1895-1982), plus connu sous le nom de Mat. Mettant en scène un petit garçon africain s'exprimant mal en français dans un cadre rempli de clichés coloniaux, cette bande dessinée s'est ainsi vue censurée, tout comme Bibimba. En partant de l'hypothèse que l'auteur jouait alors volontairement sur une

91 <https://www.sanrio.co.jp/character/?syllabary=%E3%83%8F>

92 Vivant principalement dans le centre et le sud-ouest du Kenya, ou encore dans le nord de la Tanzanie

93 Les Maasaï sont notamment connus pour vivre encore aujourd'hui dans les réserves naturelles, en marge et indépendamment de la société moderne

référence jugée raciste et polémique, le personnage de Bamboula aurait pu figurer parmi une des propositions de traduction.

でもね 伴宙太は巨人というぬるま湯につかっている自分がいやで...それで中日に行ったの	Tu sais, l'aventurier Christopher McCandless a tout lâché pour aller vivre dans la nature !
でえーいって	Du jour au lendemain !
阪神じゃなかった？	Donc l'être humain peut survivre seul ?
中日よ 阪神は花形	Regarde <i>Into the Wild</i> , tu comprendras !

Cet échange entre Suguo et la mystérieuse fille au chapeau de cow-boy est entièrement basé sur une énumération de faits présents dans le manga *kyojin no hoshi* 「巨人の星」⁹⁴, écrit par Kajiwara Ikki 梶原一騎 et dessiné par Kawasaki Noboru 川崎のぼる entre 1966 et 1971. Publié dans le magazine hebdomadaire *Shūkan Shōnen Magajin* 週刊少年マガジン, ce manga de baseball se base sur un contexte et un cadre réaliste, en reprenant les grandes équipes japonaises. Il est possible de supposer que les raisons pour lesquelles ce manga n'a jamais été traduit se fondent à la fois sur ce cadre et ce contexte japonais très spécifique (équipes locales, entraînements et éléments culturels atypiques...), ainsi que sur la notoriété du baseball (très populaire au Japon), qui ne sont pas forcément partagés en Europe.

Lors de la traduction de ce dialogue, j'ai été confronté à deux choix : traduire « fidèlement » le matériel linguistique en conservant le renvoi intertextuel au manga en question (et en expliquant la référence à travers une note de bas de page), ou bien extraire le message et le reformuler. J'ai finalement privilégié la deuxième approche, car le dialogue est long (quatre phrases), et comporte le risque d'être incompréhensible pour la majorité du lectorat français ignorant très probablement la référence, ainsi que pour les non-initiés au baseball japonais. De plus, une explication sur chacun des éléments culturels (le manga

94 KAJIWARA Ikki 梶原一騎, KAWASAKI Noboru 川崎のぼる, *Kyojin no hoshi* 「巨人の星」, 19 volumes, Kōdansha Comics, 1966-1971

kyojin no hoshi, ainsi que les clubs de Chunichi Dragons 中日ドラゴンズ, Hanshin Tigers 阪神タイガース ou encore Giants 巨人) représentait une très longue note explicative, synonyme de redondance pour le lecteur (en particulier après un dialogue de 4 phrases incompréhensibles).

Il était donc nécessaire d'extraire le sens et les intentions de ce dialogue. La fonction de ce passage ne semble pas être nécessairement « humoristique », mais plutôt « ludique », permettant d'exprimer un message à la fois mature et sérieux, mais avec une touche de légèreté permise par la référence à une œuvre probablement connue du public japonais de l'époque. La fille au chapeau évoque un personnage du nom de Ban Chuta 伴 宙太 qui, lassé et frustré de sa situation, décide de sortir de sa zone de confort. L'expression *nurumayu ni tsukaru* ぬるま湯につかる (「巨人というぬるま湯につかっている自分がいやで」), littéralement « se baigner dans l'eau tiède », signifie « rester dans le confort et la sécurité »).

Cette référence semble donc illustrer la réponse à la question précédente de Suguu : l'être humain peut-il survivre seul ?

Son coach semble en effet estimer que son vrai talent ne se révélera que lorsque ce dernier sera isolé et dos au mur, et qu'il ne dépendra plus d'Hoshi Hyuma 星 飛雄馬, qui est le protagoniste principal du manga. À travers ce transfert, Chuta renonce à la fois à son confort acquis, mais quitte et s'émancipe également de la présence de son partenaire de club et meilleur ami. Il est possible d'interpréter le portrait de ce personnage comme une métaphore de l'indépendance et de l'émancipation (en l'occurrence celle des parents pour Suguu).

J'étais alors confronté à deux possibilités : reproduire simplement et sobrement le contenu de ce message, ou bien l'illustrer à travers une référence familière du public français de 2019, afin de conserver la touche de légèreté présente dans la version originale. L'engouement autour du baseball au Japon étant assez similaire avec celui du football en Europe, j'ai longtemps hésité à faire une référence au joueur Neymar da Silva Santos Júnior, également appelé

Neymar Jr. Son profil comportait en effet de nombreuses similitudes avec le joueur de baseball japonais : transféré durant l'été 2017 du FC Barcelone vers le Paris Saint-Germain, ce dernier sortait alors de sa zone de confort, tout en quittant par la même occasion ses partenaires avec lesquels il s'était lié d'amitié en dehors des terrains.

De plus, l'énorme médiatisation dont il fait constamment l'objet me permettait de supposer qu'il était suffisamment connu en France pour être tout de suite reconnu par une majorité des lecteurs. J'ai fini par renoncer à ce choix, estimant qu'il était au final difficile d'illustrer la réponse à la question de Suguo à travers un footballeur au salaire vertigineux.

Je me suis également penché sur plusieurs profils de personnages fictifs de la culture populaire, tels que le personnage de Luke Skywalker (dans le film *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, réalisé en 1977 par George Lucas), ou encore le personnage de Frodo Bessac (personnage principal du roman *Le Seigneur des anneaux*, écrit par J. R. R. Tolkien). Ces deux personnages décident en effet de quitter leur quotidien et leur statut, afin de se lancer éperdument dans une quête dont il leur est alors impossible d'entrevoir le bout. J'ai à nouveau estimé qu'à l'instar du footballeur, leurs profils ne correspondaient pas avec la question de Suguo.

J'ai finalement opté pour Christopher McCandless (1968-1992), un aventurier américain ayant fait l'objet du récit biographique *Voyage au bout de la solitude*, écrit par Jon Krakauer et publié en 1996. Le jeune aventurier, tout juste diplômé et promis à une belle carrière, décide d'abandonner le rêve américain pour explorer la nature et vivre au jour le jour. Parcourant les États-Unis avec sa voiture, il décide alors d'explorer l'Alaska. Vivant dans un bus abandonné, son journal relate qu'il y découvre le bonheur tant recherché, mais qu'il désire également rallier la société des Hommes, souffrant progressivement de solitude. Après 4 mois de survie au milieu d'un environnement enneigé, il finit par s'éteindre, probablement à cause d'un empoisonnement.

J'ai décidé de choisir McCandless pour trois raisons : tout d'abord, son portrait est représentatif d'un homme émancipé et autonome, capable de survivre hors de sa zone de confort. De plus, une des dernières entrées de son journal est la suivante : « *Happiness only real when share* » (« Le bonheur n'est réel que lorsqu'il est partagé »).

Or, dans le manga *kyojin no hoshi*, Chuta quittera malheureusement son nouveau club seulement un an après son arrivée (et ce malgré de très bonnes performances, lui ouvrant les portes à une place de titulaire), notamment lorsque son rival et meilleur ami Hoshi Hyuma s'évapore dans la nature. J'ai donc interprété ce destin tragique comme une réponse de l'auteur à la question de Suguo : l'homme peut survivre seul, mais il a besoin des autres pour être heureux. Cette interprétation semble en tout cas rejoindre parfaitement le dernier message laissé par l'aventurier américain.

Enfin, l'histoire de McCandless a été adaptée en film en 2007 par Sean Penn, sous le nom *Into the Wild*. Le film avait alors reçu des critiques très positives, gagnant 2 prix et 18 nominations⁹⁵. J'ai donc estimé que l'adaptation récente en film lui offrait une certaine notoriété pour être connu du public contemporain. Malgré la mort de McCandless, sa véritable réponse sur la solitude (et donc à la question de Suguo) semblait rejoindre pour moi le fond de la pensée de Furuya Minoru, exprimé à travers le destin du personnage de Chuta. Il reste toutefois possible de supposer que j'ai également trop (ou mal) interprété le message de l'auteur, et donc déformé le propos à travers cette proposition.

Chapitre 6 :

そんなゆうちょーな事は言っられねえ..	Pour l'instant, c'est que du tracas, que du blabla !
オイ ゆうちょーって郵便貯金じゃねえからな	Et je ne parle pas ici d'assurance, hein !
そこんと頼むぜ	Merci de suivre !!

95 <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-110101/palmares/>

La *Yūchoginkō* ゆうちぎんこう (Japan Post Bank Co., Ltd.) est une banque japonaise, appartenant à la *Nippon Yū-sei Kabushiki-gaisha* 日本郵政株式会社 (Japan Post Holdings Co., Ltd.), l'actuel groupe postal japonais. Le mot *Yūcho* ゆうちよ est une forme abrégée de *Yūchō* 悠長, signifiant « lent », « calme », « paisible » ou encore « insouciant ». Suguu fait donc ici un jeu de mots sur le fait qu'il n'a pas le temps d'être calme et insouciant (dû à sa condition d'orphelin à la rue, cherchant du travail), tout en faisant une référence au livret d'épargne de la banque en question, comportant le terme similaire dans son nom.

Afin de proposer une équivalence, je me suis donc penché sur les slogans les plus connus des livrets d'épargnes, ainsi que des banques en France. Je ne suis malheureusement pas parvenu à trouver un slogan suffisamment accrocheur et connu pour rester dans la culture populaire française, qui s'insérerait par la même occasion dans le contexte (j'ai failli employer le slogan du Crédit industriel et commercial (CIC), « parce que le monde bouge », mais je ne suis pas parvenu à l'intégrer efficacement dans le dialogue). De plus, je n'ai pas non plus trouvé de banque dont le nom comportait une opportunité pour la création d'un jeu de mots.

J'ai finalement opté pour l'ancien slogan du groupe d'assurance mutuelle française MMA (Les Mutuelles du Mans Assurances) utilisé en 2001, dont j'ai légèrement détourné le texte original (« Zéro tracas, zéro blabla ; MMA ! »). J'ai en effet voulu reproduire cet effet de familiarité présent chez un lecteur japonais, lorsque ce dernier reconnaît la référence à un des réseaux bancaires les plus connus au Japon. J'ai donc privilégié la sauvegarde de cette propriété d'une référence familière, plutôt que conserver le jeu de mots sur la répétition du mot *Yūchō*.

プラスチック	Javelot
--------	---------

Comme dans le chapitre précédent avec Bibimba ビビンバ, Furuya Minoru

emploie ici le même procédé humoristique, donnant la première syllabe d'un mot à deviner, cette dernière étant évidemment accompagnée d'une intervention incongrue à visée humoristique d'Itokin. La syllabe en question est cette fois « pou » ぽ, de *puroyakyusenshu* プロ野球選手, soit littéralement « joueur professionnel de baseball ».

L'intervention d'Itokin vise une nouvelle fois à provoquer le rire par l'absurde, par l'intermédiaire d'une réponse à nouveau improbable et imprévisible (ce dernier répond « plastique », soit en japonais *purasutikku* プラスチック). J'ai tout d'abord effectué une recherche lexicale sur des mots commençant par « jou », sans trouver de résultats prompts à provoquer l'humour par une distanciation « improbable ». J'ai alors décidé de concentrer la recherche sur des mots commençant uniquement par la lettre « j », ce qui m'a permis d'avoir accès à un lexique beaucoup plus large, et notamment le mot « javelot », qui est totalement imprévisible et incompréhensible dans la continuité du dialogue (à l'image de la réplique originale d'Itokin), tout en ayant une consonance amusante en français.

モグたん ここは一体どこだい？	Monsieur la taupe, où nous avez-vous conduit ?
-----------------	--

À nouveau, Furuya Minoru décide d'inclure une référence à un personnage issu de la culture populaire japonaise. Cette fois, il cite Mogutan モグたん, un petit personnage rose qui apparaît dans l'émission éducative pour enfants *manga hajimete monogatari* 『まんがはじめて物語』, diffusée entre 1978 et 1984 par TBS (Tokyo Broadcasting System) et DAX International Inc. (株式会社ダックスインターナショナル).

Malheureusement, je n'ai pas réussi à trouver un substitut culturel français pouvant répondre à la caractéristique graphique du personnage (exprimée une nouvelle fois à travers le *chara-design* d'Itokin). Bien que très maladroite, ma solution a été de remplacer la référence par une taupe (le personnage est décrit par les créateurs comme un être hybride, fruit du

croisement entre une taupe et un hippopotame), ce qui m'offrait un prétexte pour l'intégrer de la sorte dans le contexte.

頭 オープリーチか?!	Qu'est-ce que tu racontes, Ikuo ?! Tu as perdu les pédales ?
-------------	--

Le *Ōpun riichi* オープリーチ est une règle locale issue du mah-jong japonais, une variante du jeu de société d'origine chinoise qui se joue à quatre joueurs, grâce à des pièces appelées tuiles.

Très populaire en Asie, la référence à cette règle très spécifique est évidemment bien plus évocatrice pour un public japonais que pour un public français. Pour cette raison, j'ai décidé d'ignorer cette référence, en conservant uniquement « l'esprit » de la règle, qui consiste à dévoiler sa main à l'adversaire lorsqu'il ne reste au joueur en question qu'une seule tuile pour gagner⁹⁶ (les joueurs sont alors qualifiés de « flambeurs » pour leurs prises de risques irrationnelles, en considération de leur position favorable). L'expression française « perdre les pédales » semblait donc parfaitement s'insérer dans le contexte et la situation, tout en respectant l'état d'esprit d'un joueur annonçant un *Ōpun riichi*.

この野郎 テメー本当に元検事か!?!?	N'importe quoi ! Toi, un ancien détective ?
そーよー 新沼ケンジー なんちゃってー	Oui, on l'appelle Hercule Poivrot !!

Dans ce passage, un des sans-abris fait un calembour homophonique sur le mot *kenji*, l'un d'entre eux prétendant qu'il est un ancien procureur (*kenji* 検事), tandis qu'un autre le surnomme Niinuma Kenji 新沼ケンジ (qui est le nom d'un chanteur de *enka*⁹⁷ 演歌 japonais, très populaire au Japon dans les années 80).

Comme lors du premier chapitre, Furuya Minoru fait une nouvelle fois

96 <https://majandofu.com/open-reach>

97 Chanson populaire japonaise, généralement basée sur l'amour et les faiblesses du cœur humain

référence à une célébrité japonaise, alors très familière du lectorat local. Dès lors, il m'a semblé nécessaire de remplacer cette référence, afin de proposer un personnage (réel ou fictif) plus familier pour le lecteur français. Le statut de ce jeu de mots isolé s'apparente à être uniquement à visée humoristique, sans avoir une quelconque fonction dans la narration ou le texte. Pour cette raison, j'ai décidé d'adopter une approche « hétéromorphe », en proposant un jeu de mots de « type » différent, tout en adaptant librement la référence question.

En premier lieu, mes recherches d'un jeu de mots se sont concentrées autour du mot « procureur ». La fonction de ce jeu de mots étant principalement le divertissement, j'ai finalement décidé de prendre une certaine flexibilité sur le matériel linguistique d'origine, en cherchant des jeux de mots autour des mots « détective » ou « policier ». Le personnage fictif d'Hercule Poirot (détective belge créé par la romancière anglaise Agatha Christie (1890-1976)) répondait alors parfaitement à ce critère, ce dernier jouissant d'une certaine notoriété dans l'imaginaire collectif Européen, tout en proposant la possibilité d'un jeu de mots paronymique sur l'alcool, s'insérant parfaitement dans le contexte local du récit.

<p>せんだ！ みつお！ せんだ！ みつお！</p>	<p>Action ou vérité ? Action ! Imitation ! À ton tour !</p>
----------------------------	---

Durant leurs festivités, nos jeunes protagonistes fortement alcoolisés jouent avec les sans-abris à un jeu japonais du nom de *Senda Mitsuo game* せんだ みつおゲーム. Ce jeu est directement inspiré de Senda Mitsuo せんだ みつお (de son vrai nom Nakano Mitsuo 中野 光雄), un humoriste japonais très populaire au Japon dans les années 1970. Ce dernier est particulièrement connu pour son *ippatsu gyagu* 一発ギャグ (blague unique, basée sur un élément) « Naha » 「ナハ」, consistant à lever deux fois ses mains parallèlement à sa tête, en criant « naha, naha ». Il est possible de constater dans le dessin que le rire des personnages est associé à cette blague, l'onomatopée du rire étant « nahahaha » なははは. Le *Senda Mitsuo game* est un jeu d'ambiance durant lequel un participant scande le nom du

comédien (Senda), puis pointe un camarade qui doit alors aussitôt donner le prénom du comédien (Mitsuo).

Aussitôt, ce dernier doit désigner une dernière personne, dont les deux voisins doivent effectuer le plus vite possible le *ippatsu gyagu* « Naha ». Le but du jeu est donc de piéger les autres à travers la confusion, en allant le plus vite possible. J'ai décidé ici de remplacer le jeu du comédien japonais par le jeu « action ou vérité ? », bien plus populaire et évocateur pour les lecteurs français. En plus de s'insérer dans le contexte des jeux d'ambiance, ce dernier me permettait également de faire une transition avec la scène suivante, dans laquelle Sugo imite une statue du Bouddha.

Chapitre 7 :

そんな事はない お兄ちゃん中国のオジサンが子供服を着るテレビを見た	Bien sûr que si ! J'ai vu à la télé Wang Baohe, un chinois capable de mettre des habits pour enfants !
-----------------------------------	--

Sugo fait ici référence à Wang Baohe, un Chinois né en 1944 dans la province d'Hebei. Il est notamment connu en Asie pour sa faculté à se déboîter et contrôler ses propres articulations grâce à une technique issue du Kung Fu, lui permettant ainsi de mettre des vêtements pour enfants de très petite taille sans les déchirer. Ce dernier était très médiatisé en Asie entre les années 80 et 90, se produisant sur de nombreux plateaux télévisés pour effectuer cette performance unique et originale.

L'auteur ne cite d'ailleurs pas le nom de l'homme en question, jugeant qu'une description approximative est suffisamment évocatrice pour son lectorat de l'époque. Cette référence s'adressant avant tout à un lectorat japonais des années 1990, elle n'est plus d'actualité en 2019, en plus de ne probablement pas être familière en dehors des frontières de l'Asie. J'ai donc décidé d'ajouter des précisions d'ordre strictement informatives, en citant à travers les dialogues le nom de l'homme en question, puis en expliquant le secret de son « talent » si

particulier. Cette approche permettait à la fois de sauvegarder la référence en question, mais aussi de respecter la contrainte graphique du dessin, tout en fournissant des outils de compréhension aux lecteurs français. La sauvegarde et le respect de la référence originale était également un moyen de conserver un potentiel humour reposant sur l'écart générationnel entre les jeunes protagonistes et la référence en question.

手も早い	Très rapide avec les hommes, aussi.
------	-------------------------------------

L'expression japonaise *te mo hayai* 手も早い (littéralement « rapide de la main ») est employée ici pour qualifier quelqu'un de très rapide pour entreprendre une relation avec un autre individu (en l'occurrence la fille à la guitare, qui est en réalité une new half *nyūhāfu* ニューハーフ⁹⁸, avec Shindō Kazuki). Le jeu de mots est utilisé en écho à la réplique précédente du vieillard, évoquant les lancers de balles autrefois très rapides de la fille, lorsque cette dernière était encore un garçon jouant au baseball. J'ai traduit sobrement cette partie par « rapide avec les hommes », afin de respecter le sens de l'expression japonaise, tout en faisant un écho aux lancers de balles « rapides » de ce dernier.

Chapitre 8 :

オッス!!!	Je suis prêt ! Hajime !!
--------	--------------------------

Itokin fait ici un calembour homophonique sur le verbe appuyer en japonais, *osu* 押す, et sur la version familière et abrégée (*ossu* オッス) d'un mot employé pour saluer dans les arts martiaux (*Osu* 押忍). Itokin porte d'ailleurs un *keikogi* 稽古着 (vêtement d'entraînement), bien qu'il soit difficile de déterminer si

⁹⁸ Terme anglicisme utilisé au Japon pour désigner les femmes trans, étant assignées hommes à la naissance et ayant une identité de genre féminine (et ayant réalisé des opérations chirurgicales de réattribution sexuelle).

ce dernier est un *jūdōgi* (pour le judo) ou *karategi* (pour le karaté). Je n'ai pas trouvé de calembour équivalent, respectant à la fois le contexte du bouton et de l'art martial. J'ai donc fait une adaptation libre en traduisant le jeu de mots en non-jeu de mots, mais en proposant un terme issu directement du lexique du judo, et assez répandu dans l'imaginaire collectif (le terme *hajime*, qui signifie « commencez », fait partie des ces nombreux termes japonais, conservés et utilisés en tant que convention universelle dans la pratique de ce sport, quel que soit le pays).

アチョー イカヤキソバ	Ayaaaaa ! Technique des nouilles sautées au calamar.
-------------	--

Dans la continuité de son élan, Itokin enchaîne cette fois-ci sur l'humour du *nonsense*, avec à nouveau un mot en écho avec les arts-martiaux (le cri *atchō* アチョー pour caricaturer les cris de *kiai* 気合⁹⁹), puis à travers un nom de plat : nouilles sautées au calmars (*ika* イカ pour calmars, seiches et *yakisoba* ヤキソバ pour nouilles sautées). Ne parvenant pas à extraire un sens particulier à ces propos, j'ai supposé qu'ils étaient censés remplir leur fonction de divertissement à travers la consonance sonore amusante de ces mots, ainsi que leur emploi totalement absurde (on peut supposer que c'est une provocation d'Itokin, qui énumère des noms de plats devant ses camarades affamés). Après maintes réflexions, et malgré un risque de réception mitigée, j'ai finalement décidé de maintenir cet humour japonais de l'absurde, avant tout pour sa fonction de caractérisation de l'humour et de la personnalité du personnage d'Itokin.

つよければー それでー いいんだー	Je suis sans famille, et je m'appelle Rémi Et je me ballade dans la vie
-------------------	--

⁹⁹ le cri de combat qui précède ou accompagne l'application d'une technique, utilisé pour marquer la volonté de l'action

Suguo chante ici un passage du générique de fin de l'adaptation *anime* du manga *Taigā Masuku* タイガーマスク (Tiger Mask)¹⁰⁰, écrit par Kajiwara Ikki 梶原一騎 et dessiné par Tsuji Naoki 辻なおき, qui fut diffusé par la Toei Animation entre 1969 et 1971. Ce manga, publié successivement dans le *Bokura Magazine* (de 1968 à 1971), puis dans le *Weekly Shōnen Magazine* (de 1970 à 1971), met en scène un orphelin idéalisant un catcheur du nom de « Tiger Mask », lui-même orphelin, et réputé pour être mauvais et vicieux sur le terrain. Le petit garçon s'identifie en ce dernier et désire suivre ses pas pour devenir la nouvelle incarnation du « méchant » charismatique dans le monde du catch.

La chanson en question, *minashigo no barādo* みなしごのバラード¹⁰¹ (soit littéralement « la ballade des orphelins », écrite par Kitani Nashio 木谷梨男 et composée par Kikuchi Shunsuke 菊池俊輔, aborde des thématiques matures, telles que la dureté de la vie pour les orphelins, ainsi que la solitude, le tout sur un ton musical assez triste et mélancolique. Furuya Minoru ne cite qu'un très court passage de la chanson, jugeant que cela est suffisamment évocateur pour transmettre à son lectorat le clin d'œil à l'œuvre en question. Ce dernier semble donc s'adresser à un public de *seinen* ayant connaissance de cette référence (notamment la génération ayant grandi avec Tiger Mask). L'humour est provoqué ici par le contraste entre la requête d'Itokin, qui souhaite une chanson pour lui remonter le moral, et celle chantée par Suguo, très lourde et pesante.

J'ai donc décidé dans un premier temps qu'il était primordial d'avoir une chanson évocatrice et facile à reconnaître pour un lectorat français, et qui aborde des thématiques lourdes et sérieuses. Après plusieurs recherches, j'avais sélectionné les chansons « Hier encore », de Charles Aznavour (1924-2018), « Tous les cris les SOS », de Daniel Balavoine (1952-1986), ou encore « Malbrough s'en va-t-en guerre ».

La chanson d'Aznavour répondait aux critères en question (regret sur la

100 KAJIWARA Ikki 梶原一騎, TSUJI Naoki 辻なおき, *Taigā Masuku* 『タイガーマスク』, Kōdansha, 14 volumes

101 <http://j-lyric.net/artist/a04bc64/1001159.html>

jeunesse), mais j'ai finalement renoncé à ce choix, craignant que cette dernière soit trop ancienne pour un public contemporain (1964). Je me suis également orienté vers quelques chansons pour enfants, telle que « Le Petit Âne gris », interprétée par Hugues Aufray en 1968 (cette dernière traitait du capitalisme, et répondait partiellement aux critères recherchés).

J'ai finalement opté pour le générique d'introduction de la version française (interprétée par Cyrille) du dessin animé japonais *Ie naki ko* 家なき子 (Rémi sans famille), adapté du roman français *Sans famille* d'Hector Malot. Réalisé par Dezaki Osamu 出崎 統 et produit par TMS¹⁰², la série est diffusée successivement en France sur TF1 (en 1982, puis rediffusée sur la même chaîne en 1986), sur la cinq¹⁰³ (en 1989), sur France 3 (1997) et enfin sur France 5 (2003-2004).

Diffusé durant de nombreuses années sur les chaînes françaises, ce dessin animé est donc enclin à être reconnu par une partie du public français amateur de manga, ayant grandi en le regardant.

En prenant en considération les dates et années de diffusion, il est possible de supposer que la tranche d'âge de ce public ayant visionné « Rémi sans famille » à la télévision correspond à peu près aujourd'hui à celle d'un *seinen* manga comme *Boku to Issho* (entre 20 et 30 ans).

Bien que l'air de la chanson soit joyeux, le générique rappellera au public familier de l'œuvre les souvenirs d'un dessin animé réputé pour sa dimension réaliste et impitoyable, mettant en scène un orphelin vendu pour 40 francs, qui perdra tour à tour ses seuls amis dans un long et pénible périple à travers la France du XIX^{ème} siècle. Bien qu'elle ne soit potentiellement pas aussi évocatrice qu'une chanson populaire française, cette référence me permettait de citer une œuvre japonaise proche de la génération de *Taigā Masuku* (diffusé entre 1969 et 1971 au Japon, tandis que *Ie naki ko* l'était en 1977), tout en conservant cette thématique lourde sur les difficultés de la vie rencontrées par les orphelins.

102TMS Entertainment Limited 株式会社トムス エンタテインメント

103Chaîne éditée par France 5 de 1986 à 1992

あ コブ コブ！ いく夫 コブ見つけた！！	Oh, regarde Ikuo !! J'ai trouvé une algue Kombu.
ダンロップって書いてある！！	Suguo, c'est écrit Michelin !

L'algue Konbu (ou Kombu) 昆布 est une algue alimentaire très consommée au Japon, en Chine et en Corée. Indispensable dans la cuisine japonaise, elle est également cultivée en France (notamment en Bretagne¹⁰⁴), ce qui renforce sa notoriété sur le sol français. Au même titre que le mot manga ou sushi, ce terme japonais contient donc une entrée dans le dictionnaire¹⁰⁵, ce qui m'a poussé à sauvegarder le sauvegarder.

J'ai en revanche modifié la référence dans la réplique suivante d'Itokin, qui fait une allusion à la marque multinationale britannique Dunlop, spécialisée principalement dans la pneumatique, mais également dans d'autres domaines (jantes, bottes, balles de tennis...). Depuis 2003, Dunlop est une filiale de Goodyear¹⁰⁶ (troisième fabricant de pneumatiques au monde en 2014, après Bridgestone et Michelin). Après un dépôt de bilan en 1984, les filiales britanniques, françaises, allemandes ou encore nord-américaines sont rachetées par le groupe Sumitomo¹⁰⁷ (ce dernier ayant déjà racheté les filiales japonaises à la fin des années 1970).

Dunlop reste donc le principal fabricant de pneumatique à destination des parcs automobiles asiatiques. L'évocation du nom Dunlop est suffisante dans ce gag pour faire saisir au public japonais que l'algue en question est un morceau de caoutchouc, probablement issu d'un pneu de voiture ou de vélo. Pour peu qu'il puisse y faire un rapprochement avec les équipements de formule 1, ou encore les balles et équipements du tournoi de Roland-Garros (tennis), le nom Dunlop comportait donc le risque d'être moins évocateur pour le public français contemporain, et de ne pas être forcément mis en lien avec un pneu (d'autant plus que c'est le nom du fabricant Goodyear qui est connu en France).

104<https://ocealg.com/index.php/varietes-a-specificites/6-kombu-royal>

105<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/kombu/45641>

106Goodyear Tire and Rubber Company

107 Sumitomo Rubber Industries

J'ai donc décidé de privilégier la facilité de lecture en français, en éliminant la potentielle redondance causée par le nom parfois peu familier de la filiale de pneumatique britannique, et en la remplaçant par le fabricant français Michelin, beaucoup plus familier et évocateur pour le public français). Malgré des difficultés à s'implanter sur l'archipel, le groupe français fournissait tout de même des pneus à travers Michelin Okamoto Tire Corp. jusqu'en 2010¹⁰⁸, ce qui permet également de respecter le contexte local.

Chapitre 9 :

メンソーレ	ça va biloute !
ヒゲソーレ	Vous vendez des moumoutes ?
アンチテーゼ	Drôle de frimousse !

Ce passage comporte un triple jeu de mots, dont l'enchaînement est savamment exécuté par la complicité des trois personnages (Itokin, Suguo et Mr Yoshida). Le jeu de mots commence en japonais sur le mot *mensōre* メンソーレ, (qui est un dialecte utilisé à Okinawa, employé pour souhaiter la bienvenue et accueillir des hôtes), adressé directement à Mr Yoshida par Itokin. Suguo enchaîne alors sur un jeu de mots homophonique en écho à celui de son camarade, avec *higesōre* ヒゲソーレ (littéralement « rase-toi », ou « rasez-vous »), qui est une contraction du verbe « raser » *soru* 剃る, employé avec le mot *hige* ヒゲ (barbe, moustache).

Ce dernier leur répond alors par un *anchiteze* アンチテーゼ (qui n'est d'autre que le mot « antithèse »), jouant sur la proximité sonore et la rime phonique, tout en provoquant une cassure sonore étant donné que le mot ne rime pas.

L'humour dans ce jeu de mots semble être fondé sur l'effet de distanciation provoqué par un mot de dialecte (connu et amusant pour le lecteur japonais), puis par l'enchaînement d'une blague dont la phonie (mais également la graphie) est presque similaire, pour aboutir finalement à un mot (antithèse) anglais « calqué » en japonais, dont la prononciation sonore étrangère est également amusante. L'efficacité réside également dans le fait que ces trois mots

¹⁰⁸<https://www.usinenouvelle.com/article/michelin-ferme-les-portes-de-son-usine-au-japon.N124572>

s'enchaînent avec un grand naturel en japonais.

Voulant proposer une adaptation homomorphe, j'ai décidé dans un premier temps de rechercher un mot ou une expression pouvant provoquer un effet similaire au *mensōre* employé par Itokin. J'ai pensé à inclure des éléments de langue anglaise ou espagnole, ou encore un jeu de mots pouvant coller avec le chapeau de cow-boy porté par Suguō, mais j'ai rapidement abandonné ces recherches. Je me suis finalement penché sur les différents dialectes et expressions populaires en France. Mes choix se sont tout d'abord portés sur des expressions marseillaises, telles que « mets-nous un Pastaga » (Serre-nous un verre), ou encore « reste pas en plein cagnard fra » (ne reste pas en plein soleil), mais j'ai finalement opté pour l'expression « ça va biloute ! », issu du picard parlé en région Nord-Pas-de-Calais (et communément appelé ch'ti). J'ai en effet jugé que ce dialecte du Nord était plus apte à être reconnu du public français, notamment avec son utilisation dans le film *Bienvenue chez les Ch'tis*, réalisé par Dany Boon en 2008, dont le véritable succès au box-office (20 328 052 entrées fin juillet 2008¹⁰⁹) avait permis de mettre sur l'avant de la scène française, le temps de quelques mois, le dialecte picard.

Suivant le schéma du jeu de mots original, j'ai ensuite cherché un jeu de mots jouant sur l'homophonie (et la semi-homonymie). Cela m'a alors conduit sur le mot « moumoute » (perruque, peau de mouton), ce dernier apportant une touche de sarcasme fidèle à Suguō (et une opposition parfaite avec le métier de coiffeur de Mr Yoshida). Cherchant un mot à consonance étrangère qui respecterait également la paronymie, j'avais dans un premier temps clôturé avec le mot « pantoute » (expression du Québec, signifiant « non » ou « pas du tout »), mais ce terme ne respectait pas la cassure sonore présente en japonais. J'ai finalement opté pour le mot « frimousse » (terme désignant un visage enfantin), ce dernier étant également en trois syllabes, en reprenant la consonance de « biloute », mais en respectant également le décalage sonore

¹⁰⁹<http://www.allocine.fr/film/fichefilm-126535/box-office/>

original. De plus, le mot s'insérait bien dans le contexte, étant donné le « style » très particulier d'Itokin (adolescent avec tatouage et longue natte).

ま 床屋だけかさ	Un coiffeur qui recrute de jeunes inconnus, c'est un peu tiré par
ほとこーや	les cheveux...
ホットケーキ	Ok, je sors !

Dans cet extrait, Suguu fait un calembour homophonique sur le mot *tokoya* 床屋 (coiffeur) et le verbe *hotteoku* 放っておく, avec la particule de l'insistance (*hotteoko-yo* 放とこよ) et prononcé avec le *hōgen* japonais de la région du *kansai*¹¹⁰ (*hottoko-ya* ほとこーや).

Ce calembour s'est avéré particulièrement périlleux à traduire, pour deux raisons. En plus d'allier la proximité phonique entre un mot classique et un verbe prononcé avec un dialecte, le troisième mot *hottekeki* ホットケーキ (une version japonaise un peu plus épaisse du pancake) joue sur une graphie et une prononciation presque similaire avec le deuxième, tout en imposant une contrainte graphique.

On peut en effet apercevoir Suguu avec des pancakes à la main (ce dernier choisissant volontairement un mot très proche sémantiquement afin d'éviter d'aller au bout de sa blague, qui n'aurait pas été drôle). Ce dernier mot, relié au dessin, nous impose donc d'emblée une potentielle contrainte, nous obligeant à chercher une équivalence autour des mots pancakes, crêpes, gâteaux ou encore petit-déjeuner...

Le premier jeu de mots étant basé sur le thème du coiffeur, il était également préférable de respecter cette thématique. Il est facile de faire de nombreux jeu de mots autour du cheveu (ainsi soit tif, faudra tif hair, je fais ce que cheveux), mais l'humour repose ici sur le fait que Suguu fait monter le suspense en laissant tout le monde (y compris le lecteur) deviner sa réponse, avant de finalement faire machine arrière et se rétracter en prononçant un mot sémantiquement très proche. Afin de respecter ce schéma, il est donc nécessaire

¹¹⁰Appelé « kansaiben »

de trouver une devinette ou une expression, gardant à la fois un lien entre le coiffeur, et une chute pouvant être associé au dessin.

Je me suis penché alors sur bon nombre d'expressions en lien avec les cheveux (tiré par les cheveux, raser les murs, avoir mal aux cheveux, il s'en faut d'un cheveu, se faire des cheveux blancs, être de mèche, etc...), mais aucune ne permettaient d'établir un lien avec la situation de chute présente dans le dessin. J'ai également pensé à une devinette : qu'est-ce qu'un cheveu dans une pente ? Une panthère (pente/hair), mais cela était, sans mauvais jeu de mots, tiré par les cheveux (cette dernière était sans réelle lien avec le contexte, mais permettait toutefois de faire une transition sémantique entre « panthère » et « pancakes »).

J'ai finalement conservé l'expression « tirée par les cheveux », puis, ne pouvant faire un rapprochement sémantique direct, j'ai finalement utilisé la situation (Suguo se retourne et s'éloigne du groupe) pour introduire l'expression française « ok, je sors ». Cette dernière est inspirée de l'image du cancre de la classe qui, plaisantant pendant le cours, se fait exclure par l'enseignant. Au fur et à mesure, il s'habitue donc à prendre la porte, et connaît d'avance le sort qui lui est réservé en cas de plaisanterie, ce qui lui permet d'anticiper la réaction de son professeur et de lui retirer le plaisir de l'exclure en s'auto-affligeant la sanction.

Le procédé humoristique est donc différent linguistiquement parlant de celui original, mais cela m'a permis de respecter à la fois le contexte local et la thématique du coiffeur. Il est en revanche possible de noter la perte d'un élément dans cette traduction : le désintérêt de Suguo envers la proposition de Mr Yoshida, exprimé à travers un faux second degré. Le contexte et les dialogues suivants accentuent heureusement cet aspect, me permettant d'éviter une perte du signifiant, et de la compenser.

Chapitre 10 :

いけばあ	Et ben ? Vas-y, Oh là là !
------	----------------------------

け 憲一？	Mikawa Kenichi ?
-------	------------------

Suguo parodie ici le comédien et chanteur japonais Mikawa Kenichi 美川 憲一, de son vrai nom Momose Yoshikazu 百瀬由一. Né en 1946 dans la préfecture de Nagano, Mikawa fut très populaire au Japon pour ses nombreux succès musicaux, mais également pour ses travestissements permanents en femme (ce dernier revendiquait une identité de genre « féminin », et jouait un rôle parfois caricaturale de la femme japonaise). Bien que l'identité de genre soit un sujet d'actualité en 2019, il n'était ici malheureusement pas possible de trouver un substitut culturel respectant à la fois l'esprit de la référence, et la contrainte graphique.

J'ai donc décidé de sauvegarder et d'expliquer par le biais d'une note explicative les origines du personnage, laissant ensuite le spectateur libre d'approfondir ses recherches. J'ai proposé une traduction de la première phrase un peu caricaturale (« Oh là là ! »), afin de rester fidèle au personnage incarné et joué par Mikawa Kenichi. Bien qu'elle trahisse mon échec dans la recherche d'une équivalence, cette note permet toutefois de conserver un potentiel hommage fait par Furuya Minoru à l'acteur japonais, tout en renforçant l'aspect « étranger » de l'œuvre.

Chapitre 11 :

浪人してんだけど... もう八浪だったかな...	Ça fait déjà 8 ans qu'il n'est plus scolarisé...
はっ 八郎!!?	Hachirō !!?

Ce passage introduit le personnage de Tsukamoto Kōji, surnommé durant tout le manga « Hachirō ». Ce surnom est un jeu de mots en référence à l'échec scolaire flagrant du petit Kōji. Comme abordé précédemment, le mot *rōnin* 浪人 est utilisé en japonais pour désigner les élèves n'étant inscrit dans aucun établissement scolaire (principalement universitaire) pour l'année à venir, suite à leur échec aux examens d'admission. Il est important de savoir que ce

statut véhiculé parfois une image un peu négative, pouvant être perçu comme un symbole d'échec et de honte dans la société japonaise. Le jeu de mots repose donc sur le fait que Kōji se retrouve sans établissement pour la huitième année consécutive (*hachi* 八 pour 8 et *rō* 浪), permettant alors à Itokin et Suguo de créer un jeu de mots avec une particularité sémantique et culturelle du Japon : traditionnellement, certaines familles nombreuses appelaient leur enfant (uniquement les garçons) en fonction de leur ordre de naissance, en ajoutant *rō* 郎 à la fin (Ichirō 一郎 (*ichi* pour 1), Nirō 二郎 (*ni* pour deux), etc). Il est donc impératif de sauvegarder cette signification, qui permet de caractériser automatiquement Hachirō comme un personnage extrêmement marginal.

Malgré divers essais, je ne suis pas parvenu à trouver un résultat satisfaisant, permettant à la fois de sauvegarder cette nuance, tout en faisant un jeu de mots sur le fait que ce dernier ne soit pas scolarisé pour la huitième année d'affilé. J'ai donc préféré assumer la perte du jeu de mots, mais sauvegarder l'effet voulu par l'auteur lorsque les protagonistes (et donc les lecteurs) apprennent que ce dernier a échoué un nombre irréaliste de fois. J'ai donc simplement ajouté une note de bas de page, expliquant le jeu de mots et le sens caché derrière ce surnom. Dans les faits, il n'était pas facile de trouver un jeu de mots adapté, étant donné que ce dernier se devait d'être viable et naturel sur le long terme, et pas seulement dans le contexte de l'instant T (Kōji ne sera plus jamais appelé par son prénom durant tout le long du récit, mais bien par son surnom Hachirō).

だまれ このこんじきやしや!!!	Ferme-la, Don Juan !!!!
------------------	-------------------------

Konjiki yasha 金色夜叉 est un roman japonais d'Ozaki Kōyō 尾崎紅葉, dont le premier volume est publié entre 1897 et 1902. Ce roman compte l'histoire d'une femme abandonnant son fiancé pour un meilleur parti. Le fiancé basculera alors dans le chagrin, devenant un créancier avide prêtant de l'argent à des taux exorbitants. Ce titre associe les mots *konjiki* 金色 (couleur doré, or) et *Yaksha* 夜

叉, qui est le nom d'une entité de la mythologie hindoue, malveillante et agressive (décrit comme un ogre ou un démon).

Il est possible d'interpréter ce titre en tant que « démon du vice et de l'avarice » ayant corrompu le cœur de la jeune femme, ou encore comme une personnification du devenir du fiancé, dont la profonde blessure intérieure (caractéristique qu'il partagera avec son ex-fiancée, cette dernière étant rongée par le regret et la tristesse) le fait basculer sur le chemin de la vengeance et du vice, et le pousse à devenir un créancier obsédé par le profit.

Il n'est pas aisé d'établir ici un lien direct entre le roman d'Ozaki Kōyō et le personnage d'Akihito, mis à part sur le plan du mal-être intérieur. Il est possible de suggérer ici que Hachirō dresse un parallèle entre la psychologie d'Akihito et du fiancé, et qu'il compare avec un démon du vice, profiteur et mauvais.

Mon souhait durant la traduction de ce passage était avant tout de conserver une référence littéraire, tout en proposant un portrait de personnage arriviste et opportuniste. Je me suis donc penché dans un premier temps sur des personnages de la littérature française, réputés pour être manipulateurs et fourbes avec les femmes.

Je souhaitais au début remplacer cette référence par *Bel-Ami*, surnom de Georges Duroy (personnage principal du roman *Bel-Ami* (1885) de Guy de Maupassant). Le personnage ne collait toutefois pas avec Akihito, étant donné que Georges Duroy rencontre le succès à travers une ascension sociale fulgurante. J'ai également pensé à citer le vicomte de Valmont, personnage principal du roman épistolaire *Les Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos.

D'un point de vue global, le personnage d'Akihito ne partage pas beaucoup de caractéristiques avec ces deux personnages, puisqu'il n'est ni séduisant, ni séducteur (sans parler du fait qu'il n'a aucune ambition). Mais, étant donné que Hachirō lui reprochait dans cette scène son côté manipulateur des femmes, j'ai tout de même estimé que ces références me permettaient de sauvegarder et de mettre en valeur cet attribut, qui j'estime ici être le plus

important.

J'ai finalement choisi le personnage de Don Juan, personnage fictif qui apparaît pour la première fois dans la pièce de théâtre de Tirso de Molina au XVII^{ème} siècle. Libertin, séducteur à outrance et manipulateur, sa notoriété légendaire (présences dans de nombreuses œuvres littéraires, musicales, picturales ou cinématographiques au fil des siècles, dont la célèbre pièce de théâtre en prose *Dom Juan* de Molière en 1665) lui a permis de devenir une expression dans le langage commun, qui caractérise un séducteur sans scrupule. J'ai donc privilégié ici cet aspect évocateur d'un personnage séducteur et opportuniste, qui plus est familier du lectorat français.

Chapitre 12 :

だ-れのせ-でもありやしね-	Je ne fais pourtant de tort à personne, en suivant mon ch'min de petit bonhomme
----------------	---

Dans ce passage, Suguu chante la chanson *kanashiki negai* 悲しき願 (soit littéralement « un vœux triste »), interprétée par le chanteur Bidō Isao 尾藤イサオ en 1978. Cette dernière est en réalité la version japonaise de la chanson *Don't Let Me Be Misunderstood*, écrite par Bennie Benjamin, Gloria Caldwell et Sol Marcus pour la pianiste/chanteuse Nina Simone en 1964, puis réinterprétée par le groupe The Animals en 1965.

Remportant un véritable succès à sa sortie, cette version japonaise est une réinterprétation, dont les paroles sont par conséquent différentes. Le passage cité, *dareno sei demo arya shine* だ-れのせ-でもありやしね¹¹¹ (« ce n'est de la faute à personne ») est l'équivalent au passage « *But I'm just a soul whose intentions are good* » (« Mais je ne suis qu'une âme dont les intentions sont bonnes »). Bien qu'il soit un peu modifié, cet extrait s'insère parfaitement dans le contexte (Suguu sarcastique et fuyant les responsabilités), aussi bien en japonais qu'en anglais.

¹¹¹<http://j-lyric.net/artist/a000b9b/101262a.html>

Il existe une version française de cette chanson, baptisé « Je n'ai à t'offrir que mon amour », et interprété tour à tour par le chanteur français Noël Deschamps en 1965, ou encore le chanteur Québécois Daniel Guérard, la même année. Le passage en question, en plus de ne pas être évocateur (la version française ne semble pas avoir connu un grand succès), est traduit en français « Mais toi tu m'en veux, tu ne comprends donc pas », et devient par conséquent inutilisable dans ce contexte.

Je me suis donc interrogé à nouveau sur l'effet voulu par l'auteur, qui semble ici être de provoquer un sentiment de nostalgie à travers une chanson familière du lectorat japonais, et dont un passage culte s'insère parfaitement dans le contexte local du récit. De plus, Suguu est déguisé comme le chanteur japonais, avec un indice très explicite (le nom du chanteur sur son bandeau) afin de lui rendre hommage, mais également de permettre aux lecteurs ignorants la référence de faire des recherches sur le clin d'œil en question.

À ce stade, j'ai donc été confronté à un dilemme : conserver l'hommage au chanteur japonais (en expliquant à travers une note de bas de page l'identité du chanteur, ainsi que le titre de la chanson), ou bien éliminer la référence et trouver un chanteur masculin français (afin de respecter la contrainte graphique) pouvant provoquer potentiellement un sentiment similaire de nostalgie chez le lecteur français.

Le premier choix, bien qu'il soit le plus simple et le plus fidèle, provoquait la perte de cet effet, ainsi qu'une perte de spontanéité. J'ai donc privilégié le renvoi à un chanteur français, bien que cela puisse paraître étrange lorsqu'on se penche en détail sur le contexte global (l'action se déroule au Japon). J'ai opté en finalité pour un passage de la chanson *La Mauvaise Réputation*, (composée par le chanteur français Georges Brassens (1921-1981) en 1952), dont le passage en décasyllabes, basé sur des rimes par assonances, revient dans chaque couplet, tout en s'insérant parfaitement dans le contexte local.

じゃー君は?! 君のせーは?	Arrête de faire l'être pur et innocent ! Assume ce que tu as fait !!
僕は森の精	Fée pas vrai, j'ai rien fée.
僕ラッカセー	Ça va partir en cacahuète...

On retrouve dans ce passage un jeu de mots assez similaire à celui du coiffeur et du pancake, avec notamment un triple calembour semi-homophonique sur le son *sei*. Le premier intervient avec Itokin, remettant la faute sur Suguo (*kiminosei* 君のせい, « c'est de ta faute »), puis par la réponse directe de ce dernier, imposant à nouveau une contrainte graphique (ce dernier est déguisé en esprit de la forêt, *mori no sei* 森の精). Puis, intervient Hachirō, en réponse au jeu de mots précédent, jouant également sur la semi-homophonie avec le mot *rakkasei* ラッカセイ, qui est l'appellation japonaise de l'arachide, dont le fruit est la cacahuète (ce dernier impose au passage une double contrainte visuelle, étant donné qu'il porte le déguisement de la graine en question). La difficulté de ce passage repose à nouveau sur le fait que le jeu de mots doit d'abord et avant tout respecter le dessin.

J'ai tout d'abord décidé de faire une recherche sur les expressions rattachées au mot « fée » (telles que « la fée du logis », « avoir des doigts de fée », « vivre dans un conte de fée », etc...). Malheureusement, aucune des expressions ne fonctionnait avec le contexte local du dialogue. N'ayant pas trouvé de jeu de mots ou d'expressions respectant à la fois le contexte de l'accusation et de « l'être de la forêt », j'ai alors choisi d'utiliser des mots pouvant relier le contexte, tout en caractérisant ces êtres célestes.

Bien que les fées ne soient pas toujours définies comme des créatures généreuses et bienveillantes (c'est par exemple le cas de la fée Morgane dans le cycle arthurien), l'image que ces êtres légendaires véhiculent dans l'imaginaire collectif est généralement celui d'êtres innocents et purs, dont les intentions envers les humains sont nobles. J'ai donc misé sur ces caractéristiques, en espérant que le lecteur puisse établir un lien naturel entre un « être pur et innocent » et la fée. Pour finir, j'ai effectué un double calembour paronymique,

jouant sur la proximité des sons « fée » et « fait », permettant ainsi de respecter le dessin et la thématique.

Pour la blague de Hachirō, je me suis à nouveau appuyé sur le contexte local du récit (Itokin et Suguō sont effrayés à l'idée d'aller voir Ayako, qui est très remontée contre eux), afin d'introduire l'expression familière « partir en cacahuète », qui signifie « dégénérer, perdre le contrôle de la situation ». Bien qu'elle ne respecte pas la structure du jeu de mots initial, cette dernière me permettait donc de maintenir une blague « fidèle » à l'esprit de Hachirō et de ne pas affaiblir le texte, tout en respectant la contrainte graphique.

一匹の巨大ネコゲルゲに	Et devenir un Godzichat géant.
そしてそのネコゲルゲは.. マイケル・ジャクソンが買い取るんだけど そしてらトーヤが	Puis le Godzichat va se mettre à danser sur du Michael Jackson. C'est alors qu'intervient La Toya Jackson...

Tentant de se racheter auprès d'Ayako, Itokin tente ici désespérément de répondre à cette question existentielle régulièrement formulée par l'auteur :
qu'est-ce que la vie ?

Sans surprise, Furuya Minoru détourne évidemment la suite avec humour, à travers un Itokin qui se met à développer un discours complètement irrationnel et incompréhensible suite à la profondeur de la question qui le dépasse complètement.

Ce dernier fait alors allusion à la naissance d'un monstre géant appelé *kyodainekogerure* 巨大ネコゲルゲ, un chat géant qui serait le fruit de la fusion des chats errants du Japon, *Kyodai* 巨大 signifiant géant et *neko* ネコ chat. Le mot geruge ゲルゲ est employé au Japon pour qualifier une créature ou un élément qui intrigue et attire les jeunes du monde entier, ou encore quelque chose qu'ils aimeraient essayé de faire ou devenir (« ゲルゲとは世の若者達が日ごろ気になっていること、気になっている物怪しいこと、怪しいもの、今一番やってみたいこと、欲しいものの総称。¹¹² »). Cette

¹¹²<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%A5%B2%A5%EB%A5%B2>

appellation se généralise au Japon notamment dans les années 70 avec le manga *Baromū Wan* 八咫・1 de Saitō Takao 斎藤隆夫 (et principalement avec la série télévisée, diffusée en 1972 par la Nippon Television¹¹³), mettant en scène de nombreux combats entre un surhomme du nom de Kopu コプー, et son rival Doruge (un cyborg dans la version manga), tous deux venus de l'espace. Les nombreux sbires de ce dernier vont alors presque systématiquement comporter dans leur nom le mot *geruge*, créant ainsi le standard d'un statut de substantif unique pour ce mot pour caractériser les monstres. Les noms seront systématiquement composés d'un mot, puis de *geruge*. Exemple : *ali* アリ (fourmi) et *geruge* ゲルグ forment le mot *arigeruge* アリゲルグ, qui sera automatiquement l'appellation du monstre de la fourmi.

Cette appellation caractéristique des monstres japonais étant un élément profondément culturel, j'ai donc décidé de la substituer avec une référence à un monstre emblématique de la culture populaire et du cinéma japonais : *Gojira* ゴジラ (Godzilla). Le monstre mythique, créé par Tanaka Tomoyuki 田中友幸, jouit d'une notoriété internationale, notamment à travers son apport révolutionnaire dans le *Kaijū eiga* 怪獣映画 (soit littéralement « cinéma de monstres »), ses nombreuses adaptations cinématographiques (plus d'une trentaine de films enregistrés en 2019), ainsi que les nombreuses productions culturelles dérivées (comics, mangas, séries, jeux vidéo...). Il représentait donc le candidat parfait pour faire référence à un monstre géant, tout en restant familier du lecteur français. J'ai ensuite appliqué le même procédé, en mélangeant le nom de la créature japonaise avec un mot rappelant le félin (il était possible de l'appeler aussi bien « Miaouzilla » que « Godzichat », le deuxième choix étant encore plus explicite quant à la référence).

Dans la continuité de ses propos délirants, Itokin va surenchérir en citant l'emblématique chanteur-compositeur-danseur américain Michael Jackson (1958-2009), ainsi que sa sœur aînée La Toya Jackson. Ce dernier imagine alors que

113 Nippon Television Network Corporation 日本テレビ放送網株式会社

l'artiste le plus couronné de tous les temps¹¹⁴ va racheter le chat géant cité précédemment. Or, durant la publication de *Boku to Issho* (1997), le « roi de la pop » était toujours vivant. J'ai donc hésité à maintenir cette référence, car elle contribuait à faire sortir le lecteur de l'œuvre (en lui rappelant qu'elle a été écrite avant 2009). L'objectif de cette blague était avant tout le divertissement par le *fujōri* (absurde extrême), j'ai décidé de légèrement modifier l'utilisation de la référence, sans que cela influe directement sur l'aspect irrationnel et absurde de l'humour d'Itokin (le chat n'est plus acheté par un Mickael Jackson vivant, mais danse sur la musique de ce dernier, ce qui reste tout aussi absurde).

Conclusion :

L'objectif principal de ce mémoire était de répondre à deux questionnements : Est-il possible de traduire l'humour japonais du manga *Boku to Issho* vers le français, et si oui, comment ? La réponse est donc « oui », il est possible de traduire l'humour japonais de Furuya Minoru, à condition d'accepter que le fruit de cette traduction soit une œuvre nouvelle, repensée, reformulée et actualisée : à travers l'idéologie d'Umberto Eco et Jean-René Ladmiral, ainsi que les méthodologies de Jacqueline Henry et Danica Seleskovitch, j'ai effectué une traduction majoritairement ciblisme, visant avant tout à restituer l'effet et le sens du texte. Pour cela, j'ai essayé d'extraire et de reformuler le message de Furuya Minoru le plus « fidèlement » possible, non pas sur la forme, mais sur le contenu.

J'ai essayé de privilégier avant tout un résultat optimal et naturel pour le lecteur français, en modifiant et actualisant les références et éléments culturels de 1997 au contexte actuel de 2019. Malgré des contraintes graphiques récurrentes, l'humour *ogeretsu*, reposant essentiellement sur des jeux de mots et des calembours, se prêtait parfaitement à l'exercice en proposant de nombreuses approches et possibilités (contrairement à l'humour de l'absurde, le *fujōri*).

114 D'après le *Le Livre Guinness des records*

Cette approche, bien qu'elle trahît une partie du contexte et du matériel linguistique d'origine, semblait bien souvent nécessaire afin de préserver l'essence humoristique et l'effet voulu par l'auteur. J'ai été contraint à plusieurs reprises à devoir renoncer à la traduction de la matière linguistique de certains éléments, afin de favoriser le contexte et la lisibilité (notamment lorsque ces derniers reposaient sur une particularité linguistique ou culturelle, ou que leur explication fastidieuse provoquait une redondance). J'ai en revanche toujours essayé de sauvegarder au maximum les propriétés, le rôle et la fonction de ces derniers, afin de proposer une équivalence, ou bien une compensation lorsqu'ils étaient supprimés. On peut donc conclure que le résultat de cet exercice est une version reformulée et repensée du travail de l'auteur, fruit de mes hypothèses interprétatives quant aux intentions de ce dernier, optimisée afin de conserver son efficacité humoristique auprès d'un nouveau lectorat à la langue, la culture et l'époque différente. À travers ce travail, j'ai pu constater que la majorité des barrières linguistiques et culturelles n'étaient pas infranchissables, et qu'il existe, à travers les outils et les théories de la traduction, de nombreuses manières de les contourner.

Cet exercice m'a également permis de prendre conscience que la traduction et l'adaptation des éléments humoristiques requiert à la fois un grand travail de recherche et de compréhension de l'humour de la langue de départ, mais également une grande dextérité et créativité avec la langue d'arrivée, notamment lorsqu'il s'agit de trouver des équivalences culturelles, ou encore créer un jeu de mots respectant l'esprit de celui de départ. En effet, j'ai été régulièrement contraint de demander de l'aide à mon entourage, ou d'effectuer de nombreuses recherches en profondeur, afin de combler mon manque de culture générale et d'imagination. Comme nous l'avons évoqué au tout début de ce mémoire, l'humour reste un élément contingent et personnel, et je n'affirme nullement que le résultat produit est efficace. Mais je reste convaincu d'avoir essayé de proposer une possibilité de traduction de l'œuvre de Furuya Minoru à

la fois fidèle et respectueuse de la langue de départ, tout en étant agréable et accessible dans la langue d'arrivée.

Bibliographie :

Livre en français :

BENAYOUN Robert, *Les Dingues du nonsense de Lewis Carroll à Woody Allen*, Seuil, 1986

BERMAN Antoine, *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*, Le Seuil, 1999

ECO Umberto, *Dire presque la même chose*, Le Livre de Poche, 2010

ECO Umberto, *Les Limites de L'Interpretation*, Grasset, 2005

DIAMENT Nic, GIBELLO Corinne, KIEFÉ Laurence, THOUVENIN Catherine, *Traduire les livres pour la jeunesse : enjeux et spécificités* Hachette Roman, 2008

HENRY Jacqueline, *La traduction des jeux de mots*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2003

LADMIRAL Jean-René, *Sourcier ou cibliste*, Les Belles lettres, 2014

LADMIRAL Jean-René, *Traduire : théorèmes pour la traduction*, Gallimard, 1994

LEWIS Carroll, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, édition Flammarion, 1971

MESCHONNIC Henri, *Poétique du traduire*, édition Verdier, 2012

MOUNIN Georges, *Les Problèmes théoriques de la traduction*, Gallimard, 1976

SELESKOVITCH Danica, LEDERER Marianne, *Interpréter pour traduire*, Les Belles Lettres, 2014

Humoresques, N° 34, automne 2011 : Traduire l'humour de Yen-Mai Tran-Gervat, Humoresques, 2011

Livres en japonais :

ICHIKI Jun 一木 順, Ōshiro Fusami 大城 房美, Motohama Hidehiko 本浜 秀彦, *Manga ha ekkyō suru* 『マンガは越境する!』 (Les mangas dépassent les frontières), 世界思想社, 2010

ISHIMORI Shōtarō 石森章太郎, *Shōnen no tameno mangaka nyūmon* 『少年のためのマンガ家入門』, Akita Shoten, 1965

SAITÔ Nobuhiko 斎藤 宣彦, *manga no idenshi* 『マンガの遺伝子』 (L'ADN du manga), Kōdansha 講談社, 2011

TAKEUCHI Osamu 竹内 オサム, NATSUME Fusanosuke 夏目 房之介, *mangagaku nyūmon* マンガ学入門 (Introduction à la science du manga), Minerva shobō ミネルヴァ書房, 2009

Mangas en japonais :

AZUMA Hideo 吾妻 ひでお, *fujouri nikki* 『不条理日記』, Kisōtengai, 1979

FUJISAWA Tōru 藤沢 とおる, *Gurēto Tīchā Onizuka* 『グレート・ティーチャー・オニツカ』, Kōdansha, 25 volumes, Kōdansha, 1997-2002

FURUYA Minoru, *Ike ! Inachū takkyūbu* 『行か!稲中卓球部』, 13 volumes en Tankōbon, 8 volumes en Bunko, Kōdansha, 1993-1996

FURUYA Minoru 古谷 実, *Boku to issho* 『僕といっしょ』, 4 volumes, Kōdansha 講談社, 1997-1998

FURUYA Minoru, *Gurinhiru* 『グリーンヒル』, 3 volumes en Tankōbon, 2 volumes en Bunko, Kōdansha, 1999-2000

FURUYA Minoru, *Himizu* 『ヒミズ』, 4 volumes en Tankōbon, 2 volumes en Shinsōban, 3 volumes en Bunko, Kōdansha, 2001-2002

FURUYA Minoru, *Cigatera* 『シガテラ』, 6 volumes en Tankōbon, 4 volumes en Bunko, Kōdansha, 2003-2005

FURUYA Minoru, *Wanitokagegisu* 『わにことかげぎす』, 4 volumes en Tankōbon, 3 volumes en Bunko, Kōdansha, 2006-2007

FURUYA Minoru, *Himeanōlu* 『ヒメアノール』, 6 volumes en Tankōbon, 4 volumes en Bunko, Kōdansha, 2008-2010

FURUYA Minoru, *Salutinesu* 『サルチネス』, 6 volumes en Tankōbon, Kōdansha, 2012-2013

FURUYA Minoru, *Gerekushisu* 『ゲレクシス』, 4 volumes en Tankōbon, Kōdansha, 2016-2017

KAJIWARA Ikki 梶原一騎, TSUJI Naoki 辻なおき, *Taigā Masuku* 『タイガーマスク』, Kōdansha, 14 volumes

KAJIWARA Ikki 梶原一騎, KAWASAKI Noboru 川崎のぼる, *Kyojin no hoshi* 『巨人の星』, 19 volumes, Kōdansha Comics, 1966-1971

KYÔSUKE Usuta 京介うすた, *Pyū to fuku! Jaguar* 『ピューと吹く! ジャガー』, 20 volumes, Shūeisha, 2000-2010

KYÔSUKE Usuta 京介うすた, *Sekushī Komandō Gaiden: Sugoi yo!! Masaru-sa* 『セクシーコマンドー外伝 すごいよ!! マサルさん』, 7 volumes, Shūeisha, 1995-1997

NONAKA Eiji 野中英次, *Sakigake!! Kuromati Kōkō* 『魁! クロマティ高校』 (Cromartie High School), 17 volumes, Kōdansha, 2001-2006

SORACHI Hideaki 空知英秋, 『銀魂』 (*GIN TAMA*), 72 volumes, Shūeisha 集英社, 2003-2019

TAKAHASHI Rumiko 高橋留美子, *Urusei Yatsura* 『うる星やつら』, 18 volumes, Shōgakukan, 1978-1987

TAKAHASHI Rumiko 高橋 留美子, *mezon ikkoku* 『めぞん一刻』 (*Juliette je t'aime*), 15 volumes, Shōgakukan, 1980-1987

TAKAHASHI Rumiko 高橋 留美子, *Ranma nibun no ichi* 『らんま½』 (*Ranma ½*), 38 volumes, Shōgakukan, 1987-1996

TORIYAMA Akira 鳥山 明, 『Dr スランプ』 (*Dr Slump*), 18 volumes, Shūeisha, 1980-1984

TORIYAMA Akira 鳥山 明, *Doragon Bōru* 『ドラゴンボール』 (*Dragon Ball*), 42 volumes, Shūeisha, 1984-1995

YOSHIDA Sensha 吉田 戦車, *Utsurundesu* 『伝染るんです。』, 5 volumes, Shōgakukan, 1989-1994

YOSHINORI Nakai, TAKASHI Shimada, *Kinnikuman* 『キン肉マン』, 56 volumes, Shūeisha, 1979-1987

Mangas en édition française :

FUJISAWA Tōru 藤沢 とおる, *GTO : Shonan 14 Days* 『ジーティーオー・ショナン・フォーティーンデイズ』, 9 volumes, Pika, 2011-2013

SAWAI Yoshio 澤井 啓夫, 『ボボボ・ボ・ボ・ボボ』 (*Bobobo-bo Bo-bobo*), 21 volumes, Casterman, Sakka, 2007-2011

SORACHI Hideaki 空知 英秋, 『銀魂』 (*GIN TAMA*), 57 volumes, Kana, 2007-2019

YAMAZAKI Mari ヤマザキマリ, *Terumae Romae* 『テルマエ・ロマエ』 (*Thermae Romae*), 6 volumes, Casterman, 2008/2013

L'humour au-delà des frontières : traduction du *gyagu* manga « Boku to Issho », de
Furuya Minoru

<u>Introduction</u>	P.3
I) <u>Présentation de l'œuvre et de l'auteur</u>	P.6
II) <u>Humour et traduction, une cohabitation difficile</u>	P.12
1) Traduction, humour et fidélité : adapter est-il trahir ?	P.13
2) Traduire l'humour : interprétation et sens profond	P.15
3) Reformulation et adaptation : facteurs de fidélité et d'authenticité	P.20
III) <u>Traduction des considérations sociolinguistiques liées à l'humour</u>	P.27
1) Traduction des référents culturels	P.28
a) Conserver les référents culturels	P.29
b) Adaptation culturelle	P.34
2) Mécaniques et procédés propres à la culture japonaise	P.41
3) L'humour comme moyen de critique sociale	P.43
IV) <u>Traduction des éléments linguistiques liés à l'humour</u>	P.47
1) Hōgen, wasei eigo et gairaigo	P.47
2) Jeux de mots et jeux de maux	P.49
a) Introduction et généralités sur les jeux de mots	P.49
b) L'importance du jeu de mots au sein du texte	P.50
c) Facteurs linguistiques et typologie des jeux de mots	P.52
d) Fonctions et effets des jeux de mots	P.54
e) Les jeux de mots japonais : statut et catégories principales	P.56
f) Méthodes et approches de traduction	P.59
g) Analyse de plusieurs cas de traductions officielles	P.63
V) <u>Commentaire de traduction</u>	P.69
1) Paramètres généraux et pertes de signifiants	P.69
2) Difficultés rencontrées durant la traduction	P.72
<u>Conclusion</u>	P.110
<u>Bibliographie</u>	P.113
Annexe images	3 pages

Annexe traduction 68 pages

Boku to Issho 54 pages