



HAL
open science

Doublage français, choc, collision et impact culturel

Raphaël Garcia

► **To cite this version:**

Raphaël Garcia. Doublage français, choc, collision et impact culturel. Sciences de l'Homme et Société. 2022. dumas-03979160

HAL Id: dumas-03979160

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03979160>

Submitted on 8 Feb 2023

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.

GARCIA Raphaël

Doublage français, choc, collision et impact culturel

Aix-Marseille Université

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »

2021-2022

Directeur de mémoire : David Goldie

Date de soutenance : 08/04/2022

GARCIA Raphaël

Doublage français, choc, collision et impact culturel

Aix-Marseille Université

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master « Cinéma et Audiovisuel »

2021-2022

Directeur de mémoire : David Goldie

Date de soutenance : 08/04/2022

Doublage français, choc, collision et impact culturel

Résumé

Il existe toute une industrie qui fonctionne au bout de la chaîne audiovisuelle, et des métiers de l'ombre que très peu connaissent. Pourtant, des millions de spectateurs vont les entendre au cinéma, à la télévision ou sur leurs écrans d'ordinateurs. Ce monde-là, c'est le monde du doublage français. J'ai voulu mettre de la lumière sur ce sujet, et parler d'acteurs du milieu injustement critiqués à mon sens.

Pour cela, j'ai souhaité parler de l'adaptation des éléments culturels, propres à certains pays et à certaines langues, et voir les difficultés que l'équipe de doublage peut rencontrer. J'ai pu m'entretenir avec des adaptateurs, des comédiens et des directeurs artistiques, afin de voir les particularités, inhérentes de chaque métier, à ces œuvres venus d'ailleurs.

J'ai observé l'adaptation d'œuvres anglaises et japonaises bien précises, qui ont des choix d'adaptation qui leur sont propres. Des films des *Monty Python* (1975-83) à *Great Teacher Onizuka* (1999 - 2000), en passant par *Vampires en toute intimité* (2014), je parle de l'humour, l'élément culturel le plus dur à adapter. Qu'est-ce qui rend ces œuvres si complexes à adapter, et comment passer outre les obstacles de la langue ?

Mots-clés

Doublage, culture, voix, comédien, localisation, détournement, traduction, adaptation

Mes remerciements vont à

David Goldie,

mon directeur de mémoire, pour ses précieux conseils et son aide dans la recherche de références.

Toutes les personnes avec qui j'ai pu m'entretenir, à savoir,

Jean-Philippe Brière

William Coryn

Samuel Julien

Michel Mella

Anthony Panetto

Les personnes qui m'ont aidés à rentrer en contact avec des professionnels du milieu, ou bien à aiguiller mon mémoire

Hugo Amizet

Fantin Benedetti

Vincent Vey

Mes camarades de classe, pour leurs appuis dans les moments plus difficiles.

Introduction

La première fois qu'un spectateur français, souvent très jeune, va au cinéma, il voit et entend les personnages du film. Ces personnages sont joués par des acteurs, qui les incarnent corporellement et vocalement, exception faite du milieu de l'animation. Seulement, petit à petit, le spectateur va se rendre compte d'un phénomène pour le moins particulier. En effet, si le personnage est bien incarné par un acteur américain ou autre, il paraît étrange que celui-ci parle parfaitement français, et sans aucun accent. Par ailleurs, il voit parfois des problèmes au niveau des lèvres des personnages, ou des non-sens au niveau du contexte du film. Finalement, le spectateur va apprendre le procédé du doublage. Une piste sonore différente du film, où l'on remplace l'interprétation vocale des personnages en une autre langue. Peu à peu, ce spectateur a plusieurs voies qui lui sont données. Il peut décider de commencer à voir des films en version originale sous-titrée, pour être plus proche de l'expérience de visionnage voulue par le réalisateur. Il peut aussi choisir de continuer à regarder ses films en version française, puisque 'cela ne le dérange pas', et qu'il trouve l'expérience plus confortable.

Personnellement, je sais que j'ai choisi de m'intéresser à ce milieu si particulier. Je ne saurais pas dire pourquoi, mais j'ai quelques pistes. J'ai toujours été fasciné par les métiers de l'ombre, c'est peut-être pour cela que j'ai souhaité devenir monteur d'ailleurs. De plus, ce sont des voix qui m'ont accompagné dans mon enfance, et même après, vu ma passion pour le cinéma d'animation sous toutes ses formes. Enfin, j'ai trouvé le principe même du doublage fascinant. Le fait que chaque pays ait un film légèrement différent entraîne le fait que chaque film est créé cinq, six ou sept fois selon le nombre de doublages, avec plus ou moins de personnes impliquées en plus. Que toute une industrie vive, avec relativement peu de personnes au courant, et que les acteurs de cette industrie sont ceux qu'une grande partie des personnes françaises entend, c'est ce que j'ai voulu explorer.

J'ai eu beaucoup d'aprioris sur le principe du doublage lorsque je suis rentré dans des études audiovisuelles, notamment avec ce que certains de mes professeurs ou camarades ont pu m'exprimer. J'ai eu cette vision que le doublage ne retransmet pas bien les émotions, que c'était comme « peindre par-dessus un tableau », qu'il ne convenait pas aux films d'auteurs, ou encore que ce n'était pas sérieux de regarder des films en version française. Cependant, mes propres expériences de visionnage, mes recherches, et certaines informations que j'ai pu voir, me prouvaient que le visionnage avec sous-titres n'était pas forcément supérieur.

J'ai pu m'en rendre compte lorsque j'ai vu au cinéma *Les Frères Sisters* (2018), de Jacques Audiard, alors que j'étais en BTS. Le film s'ouvre sur une scène de nuit, avec une vieille cabane dans un champ, quelques échanges de coup de feu, et puis les personnages parlent, ou plutôt une bande blanche, vive, vient parasiter une scène sombre. Ce sous-titre, évidemment nécessaire, m'a quelque peu sorti de l'ambiance du film. Et ce n'est pas le seul cas, on peut citer des films plutôt sombres comme *Buried* (2010) ou d'autres cas très spécifiques où le sous-titre peut porter atteinte au film. Lorsque Gaspar Noé a sorti *Enter The Void* (2009), film en vue subjective, tourné en anglais et prévu pour un visionnage en 3D, le réalisateur a insisté pour sortir son film en France en version doublée. « lire des sous-titres, c'est pas génial pour l'immersion, et l'anglais me permettait de toucher plus de gens. Une VF est en préparation. C'est comme pour *Avatar*, quand on est dedans, les sous-titres ça casse tout. »¹

Il faut dire qu'en France, nous avons toute une tradition du doublage, qui est bien plus ancrée et ancienne que dans beaucoup d'autres pays du monde. Certains pays ne doublent que pour les programmes animés destinés aux enfants, surtout des pays scandinaves. D'autres pays comme l'Espagne, l'Italie ou l'Allemagne ont une culture similaire à la nôtre, où presque tout est doublé. Enfin, certains n'ont tout simplement que très peu besoin de doubler des productions étrangères, car ils produisent énormément et consomment très localement, comme les États-Unis ou le Japon.

Le doublage a été aussi une manière de protéger et d'exporter notre culture et notre langue, du moins pour le langage plus parisien. En effet, la majorité des doublages ont longtemps, et c'est toujours plus ou moins le cas, été réalisés à Paris, ce qui a eu pour effet indirect de normaliser la langue française, et en particulier le langage parlé dans toutes les régions de France. On demande souvent aux comédiens qu'on entend en doublage français d'interpréter leurs rôles « sans accent », ce qui veut parfois dire « avec un accent parisien » en réalité. Pour dire, certaines langues locales se battent pour faire vivre leurs langues grâce au doublage, notamment en redoublant des films très grand public pour aider à l'apprentissage de leur langue. On peut citer notamment l'occitan, le corse ou le breton. Samuel Julien, directeur de Dizale, se spécialise dans le doublage en breton à but militant, pour faire vivre sa langue natale.

¹ Arkaron, « Rencontre avec Gaspar Noé - Enter The Void » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.cloneweb.net/rencontre-avec-gaspar-noe-enter-the-void/>

« Le français insiste toujours sur une langue extrêmement standard, sans accent. Nous, c'est le contraire, on va chercher un maximum de richesses dans les accents et plus ça sera diversifié, plus ça va nous plaire. On a ce critère-là qui rentre en plus, c'est qu'on va essayer d'enrichir en quelque sorte un corpus linguistique avec différents types d'accents. Les occitans et les Corses sont sur la même idée. »

Parmi les autres pays ayant une forte culture du doublage, on peut inclure aussi le Québec, où toute l'industrie du doublage permet de garder la culture locale grâce à quelques changements phonétiques, notamment des expressions plus locales, des traductions plus littérales ou la prononciation plus correcte des termes anglais. Il faut dire que la fameuse loi 101, sur l'usage de la langue française du Québec, en est pour quelque chose. Et même si nos langues sont similaires, et que nos doublages se ressemblent, les productions adaptées en France destinées au Québec ne sont pas toujours bien reçues, tout simplement car un auteur de doublage français va adapter l'œuvre pour un public de France, et non de francophonie. Il traduira donc en pensant à un spectateur parisien, souvent lui-même, et n'adapte pas le texte pour un spectateur belge, suisse ou québécois.

Mais la question qui peut diviser dans la communauté voxophile, c'est la question de l'adaptation des éléments culturels d'un pays étranger vers la France. Comme le souligne Umberto Eco, il s'agit de « [...] 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. »² Cette question taraude les adaptateurs, qui doivent jongler entre les besoins d'un doublage (synchronisme, respect de la langue et des personnages) et les contraintes qu'ils peuvent avoir de la part de leurs clients, et leurs deadlines toujours plus serrées. Imaginez alors rajouter des éléments culturels impossibles à traduire, et l'auteur se verra les adapter, par un moyen ou un autre. Est-ce qu'il vaut mieux traduire et adapter une référence pour qu'elle soit compréhensible chez nous, est-ce qu'il faut fournir le bagage culturel nécessaire pour la comprendre, ou la laisser comme tel au spectateur qui ira se renseigner par la suite ?

C'est ce que j'ai souhaité aborder avec ce mémoire. Si on ne peut pas rentrer dans la tête d'un adaptateur, alors nous pouvons étudier le réel, avec quelques exemples. J'ai choisi de

² ECO Umberto, *Dire presque la même chose, expériences de traduction*, Alexandrie, Grasset, 2003, p. 160.

parler en premier temps de l'histoire du doublage, afin de voir comment le processus de création d'un doublage a pu évoluer, et comment celui-ci peut influencer par ses contraintes et avantages. Par la suite, je souhaite parler de l'humour, marqueur culturel par excellence, qui est l'élément le plus dur à adapter pour les personnes que j'ai pu rencontrer. Pour cela, j'ai discuté avec des adaptateurs, directeurs artistiques et comédiens, qui ont pu notamment travailler sur des œuvres de toute origine. Cependant, j'ai souhaité me restreindre aux programmes provenant des Etats-Unis et du Japon. Ce sont parmi les pays que l'on double le plus en France, donc les exemples ne manquent pas, et comme les cultures sont très différentes, on peut observer des problématiques qui leur sont propres.

I) Historique du doublage et du sous-titrage

Le 24 janvier 1929 sort en France, lors d'une projection presse, *Le Chanteur de Jazz*³, véritable prouesse technique de l'époque puisqu'elle contient près de deux minutes de sons synchronisés avec l'image. C'est le premier film sonore de l'histoire du cinéma. Le public est bien évidemment époustoufflé, et cela malgré l'incompréhension généralisée du public français envers la langue anglaise. Cependant, le public se lasse de ne pas comprendre ce que le film peut raconter par ses dialogues, certains spectateurs sortant même de leur salle en clamant haut et fort « ça suffit avec l'anglais ! »⁴. Ce qui a été vu comme une révolution par certains, devient un casse-tête pour d'autres. L'arrivée de plus en plus de films parlants oblige les distributeurs à trouver une solution afin de garder les spectateurs dans leurs sièges.

Aujourd'hui, le doublage français est majoritairement consommé par le public de l'hexagone, à l'exception de la région parisienne où la tendance s'inverse⁵. Même pour un film provenant des États-Unis, le marché étranger peut représenter plus de la moitié des recettes totales du métrage⁶. Face à ce constat, il convient de connaître l'histoire du doublage français, ses étapes de fabrication, et les domaines sur lesquels on peut retrouver des spécificités qui rendent le travail plus ou moins complexe.

³ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 22.

⁴ BARNIER Mathilde, « Versions multiples et langues en Europe » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/map/1490>

⁵ GUÉGAN Yann, « La France de la VO et celle de la VF » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://dansmonlabo.com/2017/07/20/la-france-de-la-vo-et-celle-de-la-vf-les-cartes-dune-fracture-francaise-1399/>

⁶ *Being Georges Clooney*, Paul MARIANO, 2016

1) Des débuts tumultueux

Les origines précises du doublage diffèrent selon les personnes. Pour cause, se fixer sur les deux méthodes d'adaptation que sont le doublage et le sous-titrage ne s'est pas fait en un déclic. Le cinéma est passé par des méthodes intermédiaires, qui, petit à petit, se sont assemblées ou synthétisées afin de donner le cinéma que nous voyons chaque jour dans nos salles obscures.

Les studios de production hollywoodiens adoptent différentes méthodes, parfois universelles, parfois brièvement. Les premières dont on peut retrouver des archives solides sont directement dérivées du muet. Les projections de *The Hollywood Revue of 1929* (1929) ont ainsi été animées par un maître de cérémonie qui expliquait les actions à l'écran.⁷ De même, dans une jonction entre le muet et le parlant, Metro-Goldwyn-Meyer a pu accoler des intertitres expliquant la situation pour ses spectateurs. Ces expérimentations furent brèves, très rapidement surpassées par des méthodes plus avancées, même si plus coûteuses.

La première fut de retourner certaines scènes, celles plus rapprochées des personnages, en français, tout en gardant les plans larges dans leurs versions originales.⁸ Le but est d'utiliser le plus de plans du film original. Si retrouver Jean Gabin dans les plans rapprochés de *The Crowd Roars* (1932) de Howard Hawks peut sembler ingénieux, cette méthode se retrouve assez coûteuse car elle nécessite de retourner un nombre plus ou moins grand selon la quantité de gros plans que contient le film, tout en essayant de coller le mieux possible aux cadrages de l'original. Ce procédé anecdotique a cependant pu créer une carrière de comédien chez certains, comme Fernandel ou Marcel Pagnol⁹.

Une autre méthode, plus élaborée mais encore plus coûteuse, fit alors son apparition : les versions multiples. Elles consistent à tourner avec la même équipe dans plusieurs langues, souvent avec les acteurs originaux, apprenant leurs répliques phonétiquement, parfois avec des troupes d'acteurs différents. Développée en même temps que le doublage, cette méthode semblait suffisamment prometteuse pour que les majors y mettent leurs billes. De nombreux films passés à la postérité ont été tournés en deux langues différentes, que cela soit *L'ange*

⁷ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op. cit., pp. 26-27.

⁸ *Ibid.*, pp. 29-30.

⁹ BARNIER Mathilde, « Versions multiples et langues en Europe » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/map/1490>

bleu (1930), en allemand et en anglais par les mêmes comédiens, ou bien *Le chemin du paradis* (1930), film musical tourné en allemand et en français par deux troupes différentes à l'exception de l'actrice principale.¹⁰ Les comédiens se retrouvent souvent épuisés à la fin des deux prises, donnant un film différent. Graduellement, le nombre de versions multiples diminue dans la fin des années 30, jusqu'à disparaître avec la Seconde Guerre mondiale. Les versions multiples sont restées en vigueur de manière plus anecdotique jusqu'aux années 60, avec par exemple *Les Demoiselles de Rochefort* (1967), de Jacques Demy, tourné en anglais et en français. La pratique est extrêmement coûteuse, proche du remake, et bien qu'elle a pu faire ses preuves, notamment grâce au succès du *Chemin du paradis* dans sa version française, elle ne retrouve plus tout à fait le même succès par la suite¹¹.

Pendant ce temps, le doublage commence à naître. Le doublage a désigné bon nombre de méthodes, dont certaines citées plus haut. Il est ici donc question du remplacement de la piste audio originale par une piste audio en langue étrangère, en conservant, ou reproduisant, musiques, effets sonores, ambiances et autres paramètres de la piste sonore. Il ne désigne donc pas une méthode très proche, qui s'appelle la postsynchronisation, qui consiste à avoir un comédien physique et un comédien vocal, qui peuvent être une ou deux personnes, pour un même film dans un même langage. Beaucoup de films du courant du néo-réalisme italien sont contraints d'utiliser la postsynchronisation pour des raisons bien souvent économiques, mais c'est également le cas de films américains lorsque l'on ne trouve pas la voix de l'acteur physique assez bonne. Cette technique aura d'ailleurs inspiré la comédie musicale *Chantons sous la pluie* (1952), ou encore le film *The Artist* (2012). La méthode est également à différencier de la 'création de voix', qui comme son nom l'indique consiste à prêter sa voix à un personnage, généralement d'animation afin d'inspirer les dessinateurs. Il s'agit là de faire vivre un personnage, et non de remplacer une voix.

Le terme 'doublage', né de l'anglais 'dubbing', apparaît pour la première fois en 1931¹², bien que le doublage fasse son apparition une année plus tôt. Cette technique est le rassemblement de méthodes de divers pionniers, dont on peut citer notamment Friedrich Zelnik¹³, réalisateur allemand et que l'on peut considérer comme le premier directeur

¹⁰ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, Paris, Eyrolles, 2007, p. 5.

¹¹ BARNIER Mathilde, « Versions multiples et langues en Europe » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/map/1490>

¹² CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 93.

¹³ *Ibid.*, pp. 98-99.

artistique de doublage. Peu à peu, la méthode s'affine, avec divers procédés qui viennent s'ajouter au processus afin de rendre le doublage plus confortable à faire pour les comédiens et personnes impliquées, avec le principe des boucles¹⁴, permettant de doubler scène par scène, dès 1931. La qualité sonore est également de plus en plus grande, avec l'invention notamment de la version internationale¹⁵, ou VI, une piste sonore identique à la piste originale si ce n'est pour le retrait de l'intégralité des dialogues, dès 1934.

On remarque que des habitudes du doublage sont déjà mises en place à l'époque. Pour prendre un exemple : trouver des comédiens enfants a toujours été compliqué en doublage, que cela soit pratiquement, légalement, ou à cause de la difficulté qu'il peut y avoir à diriger des enfants pour un acte aussi précis que le doublage. Le milieu est habitué à trouver une solution de remplacement très simple, engager des actrices, jeunes, mais adultes, à la voix fluette. C'est le cas notamment dans le film *L'île au trésor* (1934), de Victor Fleming. Jim Hawkins est incarné par Jackie Cooper, âgé de 12 ans lors de la sortie du film. Les sources sont floues, mais le comédien est visiblement incarné dans la version française par une femme. Il s'agissait certainement de Claude Marcy, comédienne âgée de 30 ans à l'époque¹⁶.

Le doublage progresse grandement en 1933, avec une reconnaissance accrue du métier en tant que tel. La barrière technique étant franchie à peu de choses près, on peut enfin se focaliser sur la partie artistique. Ce ne sont plus de 'simples' professionnels qui s'occupent du doublage, mais bien des comédiens, venant du théâtre principalement, des 'metteurs en scène', reconnus pour leurs qualités comme au cinéma ou sur la scène, avec toujours des ingénieurs du son, qui seront quelque peu relégués au stade de techniciens. À ce jour, cette distinction et cette hiérarchie d'importance est toujours respectée dans le milieu du doublage, bien que les directeurs artistiques et ingénieurs du son commencent à avoir de plus en plus d'importance.

Dès 1934, certains trouveront les doublages aussi qualitatifs que la version originale. C'est le cas de Pierre Autré, critique de cinéma, qui dira « Nous n'avions jamais osé espérer que le doublage pourrait atteindre de pareils résultats. »¹⁷ Le doublage n'est pas toujours accepté chez certains spectateurs et nombreux sont les réalisateurs qui émettent de fortes

¹⁴ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 126.

¹⁵ *Ibid.*, p. 129.

¹⁶ Carton de doublage présent à la fin du film.

¹⁷ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 133.

critiques liées à la technique utilisée. Jean Renoir le compare à « un crime de sorcellerie »¹⁸, tandis que Jacques Becker parle d'un « acte contre nature »¹⁹. L'opinion sur le sujet par les cinéastes changera drastiquement avec le temps, avec des réalisateurs comme Sergio Leone, ou Wes Anderson. Ces derniers s'impliquent dans le casting des versions françaises de leurs films, comme *L'île aux Chiens* (2018) de Wes Anderson²⁰. Ceux qui maîtrisent la langue de Molière iront même jusqu'à diriger leur propre version, comme c'est le cas pour *Il était une fois la révolution* (1971)²¹.

Sur le marché français, le sous-titrage et le doublage ne sont pas fixés dans le marbre au même moment dû à des divergences entre les différents majors. Warner misera rapidement sur les versions multiples avant d'essayer le doublage, tandis que RKO fera du doublage dès 1930 pour finalement opter pour le sous-titrage, alors que Paramount fera directement du sous-titrage, tout en expérimentant les autres méthodes citées plus haut.²² Le doublage devient cependant dès l'année 1935²³ la norme de distribution en France. Par ailleurs, une véritable industrie du doublage se crée, avec donc des entreprises spécialisées dans la postsynchronisation en langue étrangère.

On peut observer que le doublage a été utilisé politiquement à but divers, mais toujours dans le but de conserver la langue française et la fameuse exception culturelle française. Avant la Seconde Guerre mondiale, l'objectif était purement marketing, cependant la législation française décréta en 1932 qu'il sera obligatoire pour les studios de réaliser les doublages de films distribués en France sur le territoire français directement, chose que certains majors ne faisaient pas toujours. Il y a eu également bon nombre de quotas de films doublés, et en particulier de films sous-titrés. Mais durant l'occupation, alors que les films américains représentent 95 % de l'exploitation cinématographique, tous disparaissent au profit de films allemands ou alliés à l'Allemagne comme l'Italie ou le Japon. 92 % d'entre eux sont doublés.²⁴ D'après le comédien Samuel Labarthe, dans le documentaire *Being Georges*

¹⁸ BOILLAT Alain, « Le Doublage au sens large » [En ligne], page consultée le 10/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/decadrages/701>

¹⁹ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 201.

²⁰ BLUTEAU Mariel, « Daniel Auteuil, Vincent Lindon, Léa Seydoux... Wes Anderson a mis son 'équipe française de rêve' dans 'L'île aux chiens' » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.franceinter.fr/cinema/wes-anderson>

²¹ « Sergio Leone supervise le doublage français de 'Il était une fois la révolution' », Archives de La Gazette du Doublage [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hESLQNMdx6I>

²² CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., pp. 36-43.

²³ *Ibid.*, pp. 71.

²⁴ *Ibid.*, pp. 54-59 et 187-188.

Clooney (2016), le doublage a été conservé à la sortie de la Seconde Guerre mondiale afin de garder notre langue, dans un but protectionniste. On peut y voir un aspect chauvin, mais cohérent quand on connaît la faible compréhension des langues étrangères de la part des Français. Par ailleurs, les arguments marketings de certaines sociétés de doublage vont dans ce sens. Les Studios Salabert de Montrouge joueront sur ce patriotisme dans leurs publicités. « Confiez-nous un film étranger, nous vous rendrons un film français », ou alors « Tous les films ne peuvent être français ! Mais tous peuvent le devenir. »²⁵

²⁵ *Ibid.*, p. 140.

2) Les évolutions au fil du temps

Une fois les deux techniques que sont le doublage et le sous-titrage mises en place et fixées dans le marbre, la méthodologie et le workflow de travail type d'un doublage ont quelque peu changé. Les évolutions technologiques ont entraîné des évolutions dans la manière de faire un doublage. Cependant, nous pouvons trouver bon nombre de similarités entre les années 1942 et 2022 dans la confection d'un doublage.

Ainsi, je souhaite expliquer de manière chronologique comment est fabriqué un doublage français, de la réception du film original à la livraison du PAD en version française. J'y mêlerai également les différentes évolutions que l'on peut observer aux différentes étapes. L'exemple choisi sera celui d'un film américain classique qui sort au cinéma. L'appellation pour ce type de produit est un '35', en référence au format 35 mm, et ce même si le film est numérique.

Dès la réception du projet par la société cliente, celle-ci organise une projection avec les différents acteurs principaux liés à sa confection. On y retrouve ainsi le directeur artistique et le superviseur, qui sont employés de la société de distribution qui fait le lien entre le client et la société de doublage.²⁶ Cette projection permet au studio de doublage de se mettre d'accord sur le ton du film, son public, ainsi que les éventuels adaptateurs envisagés pour travailler sur le projet.

S'ensuit une étape cruciale pour l'adaptation : la détection. Quand un personnage parle dans un film en prise de vues réelles et que celui-ci est dans le champ de la caméra, ses lèvres bougent. Cependant, traduire simplement le texte ne le fera pas coller sur les lèvres dudit personnage. Un personnage qui dit 'Hello' ne pourra pas être traduit par 'Bonjour', mais 'Salut' collera mieux. Afin de coller au mieux à l'image, le détecteur se chargera de trouver les phonèmes que l'on peut voir sur l'écran. On distingue cinq types de phonèmes : les labiales (p, b, m), les demi-labiales (exemples : v, f, w, r, s...), les grandes ouvertures ou 'cul de poule' (le 'what' anglais), les sons arrondis (o, ou, on), les sons où la bouche part en arrière (a, in).²⁷ Ce procédé est de plus en plus automatisé avec le temps afin de le perfectionner. Cette détection se fait image par image et est retranscrite sur la bande rythmo du doublage. La

²⁶ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage, op.cit.*, p. 12.

²⁷ *Ibid*, p. 28.

bande rythmo est un procédé inventé en 1930 par Carl Robert Blum, technicien allemand²⁸, qui permet une synchronisation du texte à l'écran. La bande rythmo est une bande de papier ou une bande numérique, avec le texte traduit, les sons du personnage, et les phonèmes, qui défile en même temps que l'image.

L'adaptation peut commencer après la détection. Afin de traduire, l'adaptateur va ainsi se munir d'un fichier vidéo, de la bande rythmo déjà détectée et synchronisée avec la vidéo, du scénario original du film, et d'un logiciel de création de bande rythmo. Chaque adaptateur a sa propre méthode, incluant aussi du travail mental, difficile à visualiser donc. Cependant, il y a une méthode-type, qui est partagée par une grande partie d'entre eux. Après un visionnage attentif du film et prise en compte du ton précis utilisé, l'adaptateur va se focaliser sur une séquence, qu'il écoute en langue originale. Ensuite, il va repasser la séquence en coupant le son pour se focaliser sur l'image, sur le corps et les expressions de l'acteur, en particulier les regards, qui vont guider sur les émotions des personnages. Il va ensuite commencer à traduire directement chaque groupement de mots d'un seul et même personnage. Très souvent, ça ne colle pas, que cela soit en termes de rythme ou de labiales. L'adaptateur va donc commencer à trouver des synonymes, des tournures de phrases différentes, tout en se basant sur la détection. La traduction est donc loin d'être mot par mot, ni même dans le même sens, mais elle est dans la même intention. Il arrive qu'un bout de phrase déborde sur une autre pour coller au mieux, ou que le texte prenne des raccourcis pour coller au mieux au rythme naturel des paroles.²⁹ En ce sens, une traduction pour du doublage de film dure des semaines entières, avec des variations selon le nombre de répliques, ou tout simplement les deadlines donnés par le client. Mais ce sont surtout les mots plus techniques qui peuvent rendre l'adaptation complexe. Si le film part dans l'espace, alors l'adaptateur doit se renseigner sur ce qui est utilisé comme termes en France.

C'est un métier qui peut être aussi bien indépendant et en auto-entreprise, que salarié et dans un bureau, bien que la tendance veuille que le métier soit de plus en plus solitaire. Les évolutions technologiques ont rendu le métier de plus en plus simple, en supprimant ou simplifiant des maillons de la chaîne. À l'époque du film pellicule ou analogique, le métier de calligraphe consistait à recopier le travail d'adaptation sur la bande rythmo. Le calligraphe va ainsi mettre le rythme en allongeant ou en condensant les lettres pour coller aux lèvres des

²⁸ CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 118.

²⁹ *Traduction audiovisuelle, de l'ombre à la lumière*, Serge GALLO, 2016

personnages. Un travail long et laborieux, qui pouvait durer environ deux journées entières, qui a donc été simplifié par le numérique et les logiciels de conception de bande rythmo, tels que Cappella ou tout logiciel interne à chaque studio. Les adaptateurs sont donc également devenus calligraphes.³⁰ De même, à une certaine époque, le directeur artistique travaillait directement avec l'adaptateur afin de proposer quelques modifications au texte, chose qui a été progressivement délaissée par le temps, et beaucoup plus rare. Il y a toujours cependant une vérification avec le directeur artistique et le client.

Le but de l'adaptateur est différent en sous-titrage, avec une méthodologie qui utilise des logiciels et des exigences presque opposées. Le sous-titre va devoir synthétiser le texte, là où l'adaptateur pour doublage doit garder le même rythme et un certain synchronisme pour coller à la bouche et au corps de l'acteur.³¹ Le but du sous-titre est de donner un maximum de clés de compréhension de l'œuvre, là où le doublage doit donner l'illusion que les acteurs parlent tous français.

Le directeur artistique va de son côté commencer le casting de son doublage. Là encore le métier a grandement évolué au fil du temps, à cause des réductions de budgets et de la place de plus en plus importante des clients dans le choix des comédiens. En effet, là où un directeur artistique d'antan avait une grande latitude pour choisir ses comédiens, les D.A.s d'aujourd'hui doivent de plus en plus consulter leur client pour approuver leurs décisions.³² Le client pourra même aller jusqu'à imposer des comédiens, des chanteurs ou d'autres professions sur des acteurs, afin de pouvoir vendre son film au grand public, une pratique qu'on appelle le *star-talent*. Néanmoins, l'étape du casting existe encore, plus ou moins longue selon le temps alloué au doublage. Sur un rôle important aux yeux du client, il peut y avoir quelques dizaines de personnes qui passent derrière la barre pour quelques répliques tests. Le comédien qui passe le casting ne sait généralement pas grand-chose sur son personnage afin d'éviter d'éventuelles fuites. Le directeur de casting doit donc être évasif tout en donnant la bonne direction au comédien. Bien évidemment, pour des plus petits rôles, ou des ambiances, aucun casting n'est passé, et le directeur artistique peut appeler le matin même un petit panel de comédiens, avec des différences au niveau de la tessiture vocale pour pouvoir couvrir un maximum de personnages à la fois.

³⁰ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage, op.cit.*, p. 66-70.

³¹ *Traduction audiovisuelle, de l'ombre à la lumière*, Serge GALLO, 2016

³² LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage, op.cit.*, p. 59-60.

Une fois le casting définitif, l'enregistrement des voix peut commencer, avec le directeur artistique, les comédiens et un ingénieur du son. Les métiers de directeur de plateau et de directeur de casting étaient à l'origine distincts, mais le temps et le budget donné pour un doublage les a fusionnés.³³ La production du doublage commence, et la méthodologie est la même pour tous, avec quelques modifications selon le temps disponible. Le directeur artistique passe la scène à doubler en version originale, puis il en parle au comédien afin de lui faire comprendre l'émotion délivrée par les acteurs, entraînant parfois un second visionnage de la VO. Suite à quoi le comédien fait une première proposition, qui ne sera généralement pas gardée, puis une deuxième, une troisième, jusqu'à arriver au bon résultat.³⁴ L'enregistrement dure entre cinq et six jours pour un long-métrage.³⁵ Pour comparaison, un doublage de film dans les années trente prenait entre trois-quarts d'heure et une journée, mais il peut durer près de deux mois si le film est complexe.³⁶ Il y a deux grands changements dans les conditions d'enregistrement : la présence de l'intégralité des comédiens lors du doublage, et l'accès aux images. Auparavant, le doublage se faisait avec tous les comédiens sur le plateau, chose qui a pu être fluidifiée par le temps. Les comédiens enregistrent donc la plupart de leurs répliques seuls, mais sont parfois ensemble pour des scènes plus complexes.³⁷ Au niveau de l'accès aux images, là aussi, on retrouve une conséquence de la production des films et de la peur du piratage. En effet, il arrive que les fichiers vidéo qui sont utilisés pour l'enregistrement soient très partiels, avec des effets temporaires dû au flux tendu de la production des films récents. Et afin d'éviter les fuites, certains distributeurs iront même jusqu'à flouter ou noircir l'écran à l'exception du visage ou de la bouche de l'acteur. Des conditions très complexes, qui contraignent les comédiens à devoir deviner la scène et ses émotions.³⁸ Il peut arriver, à la suite du doublage, que le client exige des 'retakes', des nouvelles prises, pour certaines répliques qu'il ne jugerait pas assez bonnes, ou si les images temporaires sont différentes des images finales.³⁹

³³ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, *op.cit.*, p. 58.

³⁴ AMIZET Hugo, « Parasite : Les coulisses du doublage » [En ligne], page consultée le 10/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fUsguLlKWss>

³⁵ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, *op.cit.*, p. 63.

³⁶ SAUREL Louis, « La question du doublage », in *La Cinématographie française*, 25 Juin 1932, n° 712, pp. 65-66.

³⁷ AMIZET Hugo, « Parasite : Les coulisses du doublage » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fUsguLlKWss>

³⁸ *Being Georges Clooney*, Paul MARIANO, 2016

³⁹ AMIZET Hugo, « Parasite : Les coulisses du doublage » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fUsguLlKWss>

Le mixeur va ensuite recevoir les pistes audios afin de les retravailler. Le mixage dure deux jours en général et est préparé par l'ingénieur du son à l'enregistrement. Le montage sonore se fait généralement pendant l'enregistrement, cependant, ces répliques sont légèrement décalées après le doublage afin de coller au mieux si nécessaire. Le mixage se fait piste par piste, comédien par comédien, en s'appuyant sur la VI, version internationale, produite au préalable. L'idée est d'être au plus proche de la VO, et de faire croire que les comédiens parlent français et que les conditions d'enregistrement sont similaires à la version originale. Le mixeur devra également répliquer les effets utilisés par la VO, par exemple si une voix sort d'un GPS, ou que celle-ci est dans un grand espace avec beaucoup de réverbération. Là aussi, le métier a grandement évolué, de même que les normes de cinéma. Les mixages sont de plus en plus effectués à la maison mère du distributeur pour éviter les fuites.

De manière globale, le doublage a été professionnalisé et rendu plus agréable pour les traducteurs, les comédiens, les directeurs artistiques et les ingénieurs du son. Cependant, des compromis ont dû être trouvés entre les professionnels du milieu et les clients, ce qui donne des conditions plus ou moins difficiles. Le doublage est, et a toujours été, un combat entre les souhaits artistiques, les conditions de travail et le temps.

3) Les autres médias

Maintenant que nous avons exploré le processus de création d'un film sortant au cinéma, voyons comment les autres médias peuvent être adaptés. En effet, nous pouvons également compter d'autres médias tels que les films d'animation, les téléfilms, les séries télévisées ou encore les jeux vidéo. Tant de médias qui ont d'autres méthodologies, qui peuvent être similaires ou drastiquement différentes. Commençons par les plus proches en termes d'étapes de création avant d'aller vers les plus éloignés.

Les téléfilms ont généralement des conditions d'enregistrement très similaires à celles d'un film sortant au cinéma, ou de séries télévisées primées. Certaines étapes peuvent être supprimées. Dans beaucoup de cas, il n'y a pas de vérifications du texte auprès du client quand le film est terminé. De même, on peut demander à l'adaptateur d'avoir plusieurs rôles à la fois, et souvent, il est voué à s'auto-détecter. C'est le cas aussi pour des films qui sortent directement en DVD ou sur une plate-forme de VOD ou de SVOD. Pour le cas de petites séries télévisées, tout dépend du client et à quel point il tient au potentiel succès français de celle-ci.

Les films d'animation sont dans une catégorie presque à part. Nous avons vu précédemment l'importance des labiales, celles-ci sont bien moins présentes dans le milieu de l'animation, et ceci même quand l'animation est très détaillée. L'adaptation est donc techniquement moins difficile, et l'adaptateur peut se concentrer sur le sens des mots et les émotions dégagés par les personnes, qui sont souvent plus exagérées.

Les séries d'animation mêlent les problématiques que l'on peut voir avec le téléfilm et les films d'animation. L'équipe de doublage doit aller vite, car les budgets sont encore plus restreints, et va souvent simplifier sa bande-rythme pour les comédiens. BO signifiera qu'il s'agit d'une expression avec la bouche ouverte, et BF pour la bouche fermée, et cetera. Les expressions vocales peuvent être multiples, alors il faut être clair à ce niveau-là pour ne pas perdre de temps dans le studio. Les adaptateurs doivent d'ailleurs souvent travailler sur des 'prélis', des images qui ne sont pas terminées, où tous les effets et les animations ne sont pas faites totalement. Suite à cela, il retrouve l'image finale pour vérifier que tout colle, et applique les modifications si nécessaire.

Le voice-over est, encore une fois, une discipline très différente. Face à l'absence de version internationale, le but n'est plus de coller aux lèvres du personnage, mais de délivrer les informations de la version originale, sans avoir à lire des sous-titres. D'après les dires de certains comédiens que j'ai pu rencontrer, c'est aussi la pratique du doublage la plus rigide, avec très peu d'émotions à mettre dans la voix. Les larmes ou les rires ne sont en effet pas doublés. Par ailleurs, ce type de doublage correspond souvent aux documentaires, dans lesquels on demande aux comédiens d'avoir une voix neutre et plutôt monotone.

Les jeux vidéo sont encore une autre paire de manches. En effet, chaque type de jeu aura des exigences distinctes, dépendant de son genre vidéoludique, mais aussi de sa quantité à adapter. Un jeu vidéo comme *The Last of Us* (2013), qui revendique des ambitions cinématographiques, a eu des conditions d'enregistrement proches d'un film de cinéma. À l'inverse, un jeu massivement multijoueur comme *Final Fantasy XIV : A Realm Reborn* (2013) ne pourra pas se permettre d'avoir ces conditions, au vu du haut volume de texte et de la plus faible nécessité d'avoir un doublage synchronisé à la perfection⁴⁰. Les jeux vidéo sont en général beaucoup plus longs qu'un film ou même une série. Par exemple, un jeu vidéo comme *Mass Effect* (2007) contient un million de mots, tous doublés⁴¹. Le travail de doublage entier peut prendre plusieurs mois, être réparti sur plusieurs années, avec plusieurs directeurs artistiques, adaptateurs et des centaines de comédiens pour des longs projets toujours en cours de doublage. C'est notamment le cas de licences, ou de jeux de type MMORPG, qui ont des doublages qui durent depuis près de 10 ans pour certains d'entre eux.

Pour la question de l'adaptation, là aussi, tout dépend du jeu, et en particulier de la méthode utilisée par le jeu. Un jeu classique à haut budget fera son enregistrement en langue originale, suite à quoi les animateurs feront bouger les personnages en conséquence. La version en langue étrangère se basera sur cette image sans pouvoir la modifier, et synchronisera au mieux possible son texte et son jeu pour y coller. Une méthode alternative existe dans le jeu vidéo. Avec des animations automatisées, le visuel peut s'adapter au fichier son, que cela soit pour faciliter l'animation en langue originale, ou pour pouvoir inclure les langues étrangères de manière plus fluide. De manière plus primitive, cette méthode était

⁴⁰ Propos récoltés auprès d'un comédien qui a pu participer au doublage du jeu.

⁴¹ Site du coordinateur linguistique, URL : <https://www.alt-maj.com/fr/mass-effect/>

utilisée dans *Half-Life 2* (2004) ou les opus de la série *Monkey Island* (1990 - 2010), jusqu'au système de dialogues de *The Witcher 3*⁴² (2015).

L'enregistrement est là aussi très complexe, et lié à ce que le jeu demandera. Si le jeu contient des cinématiques, celles-ci seront doublées dans des conditions proches du doublage de cinéma, avec le fichier vidéo et la bande-rythme, du moins en théorie. Mais la plupart des jeux contiennent des répliques que le personnage va lancer au cours de l'aventure, sans que l'éditeur puisse fournir une référence visuelle, avec uniquement le fichier son et le texte. Les séances peuvent d'ailleurs être longues, mais là encore, tout dépend de la taille du jeu. On peut noter une similarité avec le doublage de cinéma : la différenciation entre les personnages principaux et les personnages plus secondaires ou tertiaires. C'est le cas de mondes ouverts comme *Watch Dogs* (2014) ou *Need for Speed : Hot Pursuit* (2010), dans lesquels le joueur peut entendre des radios de police par moments, et qui sont des répliques où le directeur artistique ne porte pas autant attention que sur le personnage principal ou sur une scène forte.

Les comédiens peuvent d'ailleurs avoir du mal à concevoir le contexte de telle ou telle réplique. Ils sont lancés sans filet, sans savoir ce qu'il se passe, et de très bons comédiens peuvent avoir du mal à visualiser la scène. Par ailleurs, certains jeux n'ont pas tant de répliques que ça mais peuvent être répétés un grand nombre de fois. Pour Jean-Philippe Brière, là aussi, c'est quelque chose que les comédiens peuvent avoir du mal à comprendre.

« Pour *Overwatch* (2016), par exemple, les comédiens avaient du mal à comprendre qu'il faut faire gaffe parce qu'en fait la phrase va être répétée des dizaines et des dizaines de fois. [...] Quand t'as ton ulti [attaque ultime d'un personnage], c'est cette phrase qui va se lancer, donc il faut faire attention quand on la fait, il faut pas la louper celle là, donc c'est vrai que tu fais plus attention. »

Le résultat n'est pas visible tout de suite, et on peut dire que c'est plutôt déstabilisant pour le directeur artistique, qui ne peut voir le résultat que lorsque le jeu est terminé. Les répliques sont souvent délivrées sans spatialisation du son, afin de pouvoir s'adapter à tout type de situation dans lesquelles elles pourraient être sorties. Ce manque de recul peut donner d'ailleurs des doublages où il manque de l'énergie, ou qui sont, au contraire, trop dans le surjeu.

⁴² « Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3 : Wild Hunt » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=chf3REzAjgI>

« Ce qu'on écoute en studio [pour du doublage de télévision], si en plus l'ingénieur du son est top, il a déjà mis une petite égalisation, une petite réverbe de pièce, on a déjà le rendu télévision. On sait tout de suite si c'est bon ou pas bon, et on refait tout. En jeu vidéo, c'est un petit peu différent, on n'a pas le résultat, on ne sait pas, on ne voit pas l'image. », Jean-Philippe Brière

Cette cohérence, parfois inégale, peut être encore plus difficile à mettre en œuvre quand le client est avare en termes d'informations. La distribution d'informations se fait au gré de l'avancement du jeu, ce qui implique que le doublage ne s'enregistre pas dans l'ordre d'ailleurs. Toutefois, certains éditeurs vont donner le minimum syndical, un simple listing du nombre de personnages avec leurs répliques. D'autres comprendront la nécessité d'avoir un maximum d'informations, et vont fournir le plus possible d'images, d'artworks, ou de descriptifs de personnages.

II) Des cultures anglophones à la France

En doublage, chaque langue dispose de ses propres problèmes, liés à des différences phonétiques ou linguistiques, et de ses avantages. Les langues à base latines sont bien plus faciles à adapter que les langues à base germaniques, car elles sont plus proches du français. Mais avant de rencontrer des difficultés linguistiques, il y a aussi une part importante de différences culturelles, qui peut être un vrai casse-tête pour les adaptateurs. Patrick Poivey, défunte voix française de Bruce Willis, a dit un jour : « Le doublage, c'est un ersatz. On s'approche éventuellement de l'original, mais on l'abîme. »⁴³ Toute traduction entraîne une part de trahison, comme dit le dicton. On ne peut pas faire rentrer 'Je t'aime' sur 'I love you'. Traduire le sens et les mots est entièrement possible, mais derrière, certaines phrases n'ont pas la même puissance, pas le même bagage culturel derrière. De nombreuses expressions américaines sont difficilement traduisibles, ou en trouvant des routes différentes qui n'auront pas la même saveur, ni la même sonorité évidemment. Bergson dira d'ailleurs :

« Il faut distinguer entre le comique que le langage exprime et celui que le langage crée. Le premier pourrait, à la rigueur, se traduire d'une langue à une autre. [...] Mais le second est généralement intraduisible. Il doit ce qu'il est à la structure de la phrase ou au choix des mots. [...] C'est le langage lui-même, ici, qui devient comique. »⁴⁴

Malgré ce constat lugubre, et si on ne peut pas traduire, alors on peut adapter. On peut “tendre” vers la version originale, dans un exercice de modestie où l'on tente d'être aussi bon que les scénaristes. Comme dit précédemment, l'humour est un de ces secteurs où l'adaptation est d'autant plus difficile. Chaque type d'humour a ses propres spécificités, tout comme chaque œuvre a ses obstacles qui sont liés à leur culture. Ainsi, autant étudier l'humour anglophone, dans ses formes anglo-saxonnes et étasuniennes.

⁴³ « Patrick Poivey, la voix de Bruce Willis », Archives de l'INA [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Lxd6otwER38>

⁴⁴ BERGSON Henri, *Le Rire*, Paris, Flammarion, 2013, p. 123.

1) L'humour anglais

On pense assez naturellement que l'humour anglais, c'est l'humour intellectuel, basé sur de l'absurde et des références philosophiques complexes. Notre humour français serait bien plus terre-à-terre, cru et inspiré du vaudeville à base de 'Ciel, mon mari est rentré plus tôt alors que je le trompais !'. Pierre Desproges disait avec sarcasme la différence entre les humoristes des deux côtés de la Manche : « Comment reconnaître l'humour anglais de l'humour français ? L'humour anglais souligne avec amertume et désespoir l'absurdité du monde. L'humour français se rit de ma belle-mère. »⁴⁵

Cette caricature, bien qu'un tantinet réaliste quand on regarde les œuvres de Beckett ou de Douglas Adams, n'est pas non plus représentative de l'intégralité de l'humour anglais. Il peut tout aussi bien se baser sur du slapstick propre à Charlie Chaplin ou Buster Keaton, comme on peut le retrouver chez *Mr. Bean* (1990-95), ou exploiter le comique de répétition et le pastiche, visible dans la trilogie Cornetto d'Edgar Wright.

Cet humour peut d'ailleurs être peu compris par les traducteurs et adaptateurs qui travaillent dessus, estimant qu'une autre chute siérait mieux au contexte. Michel Mella, directeur artistique, adaptateur et comédien d'origine anglaise, m'a ainsi raconté une anecdote sur le doublage de la série britannique *The Fast Show* (1994-97). Alors qu'un crieur de journaux n'arrive pas à attirer l'attention, il se met à clamer des potins autour de la royauté et reçoit bien plus de visiteurs. L'adaptatrice a remplacé ces potins par des titres de films pornographiques, jugeant que la blague était 'meilleure', ce à quoi Michel Mella a pu répondre « essayez de faire aussi bien », rappelant la citation de Patrick Poivey citée plus tôt.

Peut-être le plus grand représentant de la grande variété des registres d'humour que l'on peut retrouver en Grande-Bretagne est la troupe des Monty Python. Les membres venant d'Oxford, Terry Jones et Michael Palin, sont catégorisés comme ayant un humour visuel, comme on peut le voir dans le sketch *Ministry of Silly Walks* (1970) ou dans le passage du restaurant dans *Le Sens de la Vie* (1983). À l'inverse, les diplômés de Cambridge, John Cleese et Graham Chapman, font des blagues bien plus verbales, à base de bons mots et d'une bonne dose de répartie, comme on le voit dans le sketch *The Argument Lesson* (1972), ou bien

⁴⁵ DESPROGES Pierre, *Les Étrangers sont nuls*, Paris, Points, 1998, p. 10

l'altercation insultante avec le soldat français dans *Sacré Graal* (1975). Mixé avec Éric Idle et Terry Gilliam, on peut retrouver autant des discussions absurdes avec des leaders communistes, que des esclaffements contrôlés dans *La Vie de Brian* (1979) face au nom 'Biggus Dickus', traduit chez nous en 'Bittus Grossus'.

Mais avant d'être varié, l'humour des Monty Python est parfaitement rythmé, porte une grande importance sur le jeu des comédiens et sur l'inattendu. Tout cela doit être finement étudié afin d'être adapté et joué comme il le faut. Michel Mella, que j'ai cité précédemment, a travaillé sur l'adaptation et la direction artistique de *La Vie de Brian*, dans un contexte particulier.

Pour ce qui est de l'adaptation, le directeur artistique a souhaité garder l'absurdité que l'on peut retrouver dans les dialogues. « Les gens ne s'en rendent pas compte, [les Monty Python], c'est surtout une situation. Elle est absurde, mais ils la suivent comme s'ils parlaient normalement, donc le langage est normal, les tournures sont normales, mais la situation est déjantée. ». Malgré cela, Michel Mella a pu en profiter pour ajouter deux calembours, qui passent de manière fluide dans le doublage du film. Après cela, un doublage a pu être lancé, mais bien après la sortie du film en Grande-Bretagne comme il nous en témoigne ci-dessous :

« J'avais fait l'adaptation, 15 ans avant, de *La Vie de Brian*, et puis il y a eu un désistement du D.A., on m'a dit 'Écoute, tu l'as écrit, tu le diriges'. J'ai repris ma première traduction, vraiment au mot près, et puis je l'ai dirigé dans des conditions absolument aberrantes puisqu'on avait trois jours, avec Michel Prud'homme, qui double magnifiquement John Cleese, qui n'avait qu'un bout d'après-midi, et en plus on avait des pannes de console ! »

Pour autant, et malgré ces problèmes rencontrés, Michel Mella a pris un grand soin pour équilibrer cette VF, que certains n'aillent pas trop loin, ou au contraire qu'ils ne se donnent pas moins que les autres, afin que cette « belle bande d'imbéciles » aillent dans le même sens, pour reprendre ses mots.

Selon les quelques expériences de D.A. de Monsieur Mella, 90 % du travail d'un directeur artistique en doublage, c'est le fait de réunir une bonne équipe. En cela, le rôle d'un D.A. en doublage est semblable à celui d'un metteur en scène en théâtre ou de cinéma. Il suffit de réunir les bonnes personnes, ou les mauvaises pour créer de la tension, pour que le film soit insufflé de la bonne aura. Bien sûr, cet aspect-là est à mettre en contraste avec les

diverses contraintes que peuvent imposer un client, ou bien selon la voix habituelle que l'on peut retrouver sur tel acteur.

Dans le cas des Monty Python, cet aspect-là est quelquefois flou. Le film à sketches *Le Sens de la Vie* a la particularité d'avoir deux doublages, un réalisé à la sortie du film, en 1983, et l'autre pour la sortie DVD, dans les années 2000. Dans ce film, chaque acteur de la troupe joue plusieurs personnages selon les besoins des sketches.

Dans le premier doublage, chaque comédien double quelques personnages, sans prendre compte de l'acteur qui le joue en version originale. Ce choix permet de mettre plus l'accent sur les personnages, et de trouver une voix qui convient à la situation. On retrouve, par exemple, Alain Dorval, voix française de Sylvester Stallone, sur un personnage de serveur joué par John Cleese, et un autre joué par Graham Chapman, pour lesquels sa performance colle, surtout après son rôle de Rambo. Sa voix si marquée n'aurait en effet certainement pas collé pour d'autres personnages joués par les membres de la troupe. Cette méthode permet de faire des sketches plus isolés, qui ont leurs propres univers, ce qui colle avec le style du film. Ce doublage se paie d'ailleurs le luxe d'avoir près de 25 comédiens, parfois sur un seul des rôles des membres de la troupe. Malgré cela, et c'est le cas pour tous les films de la troupe, les chansons ne sont pas doublées. C'est explicable par le coût, généralement plus onéreux, du doublage de chansons, et par la nécessité de la présence d'un plus grand travail d'adaptation, d'un directeur artistique spécialisé dans les chansons, et d'une ré-évaluation du cachet que touchera le comédien⁴⁶.

Dans le second doublage, c'est l'inverse. Chaque comédien double un membre de la troupe, et tous ses personnages. Cette version française mise plus sur la polyvalence des comédiens. Ainsi, Claude Rollet, qui double tous les personnages de Terry Jones, double aussi bien un homme obèse au restaurant, un médecin ou encore une ménagère d'une cinquantaine d'années. On est donc plus proche de l'esprit de troupe des auteurs originaux. La différence est que le comédien doit changer de rôle, de ton et de voix très rapidement, en tout cas plus rapidement que les comédiens originaux. Il faut en effet se rappeler qu'un doublage prend une infime portion du temps du tournage. Qui plus est pour un film qui n'a pas la chance de sortir ou de ressortir au cinéma comme c'est le cas de ce second doublage. On le

⁴⁶ « Salaires des voix chantées » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://lesvoix.fr/le-metier/remunerations/chanteurs-pour-le-doublage/>

retrouve d'ailleurs dans le plus faible nombre de comédiens, une quinzaine, plus proche du nombre de comédiens en version originale.

Ces deux doublages ont donc des défauts et des qualités, symboles de leur budget, de leur temps de travail et de leurs démarches différentes. Cependant, on peut noter quelque chose qui m'a personnellement marqué lors de mes visionnages des deux doublages. Si l'on prête attention, on peut remarquer que le synchronisme n'est pas parfait en tout point, en particulier sur le doublage DVD. Cela peut parfois passer comme une lettre à la poste, mais il y a des moments plus particuliers, où le moindre spectateur averti peut noter une dissociation entre la voix et le corps.

D'après Anthony Panetto, traducteur et adaptateur, il y a en effet trois types de synchronisme :

- Le synchronisme labial, dont j'ai pu parler plus tôt, et qui concerne les lèvres des personnages.
- L'isochronie, quand la phrase débute, et quand la phrase se termine.
- Le synchronisme kinésique, correspondant aux mouvements plus généraux et au corps des personnages.

En version française, on peut voir que les personnages des Monty Python bougent les lèvres ou leur corps différemment par rapport à ce qu'ils disent, ou bien commencent des phrases un poil trop tard ou trop tôt, en particulier quand il y a beaucoup de personnages qui parlent en même temps. Accumulés, ces petits défauts mettent en exergue le doublage. Or, le travail de l'adaptateur, et le travail de toute personne impliquée en doublage par ailleurs, est de rendre 'invisible' le doublage. Là encore, c'est une conséquence du budget alloué aux doublages de films fait spécifiquement pour une sortie DVD. On peut aussi imaginer que ces quelques approximations ont permis un jeu plus naturel pour les comédiens, et ainsi boucler plus vite le doublage. Pour autant, les blagues marchent, car le rythme général et le sens de chaque trait d'humour est conservé. De plus, les blagues dans *Le Sens de la Vie* sont en majorité situationnelles.

Ce doublage tardif est également témoin d'une revalorisation de l'humour des Monty Python dans les années 2000, comme vu précédemment également avec *La Vie de Brian* cité plus tôt. La troupe n'a en effet pas eu de chance au niveau de ses doublages. Leur film le plus

connu, *Sacré Graal*, n'a pas été doublé à sa sortie cinéma, ni pour leurs diffusions télévisées, souvent par Arte, qui est habitué à diffuser ses films en version originale sous-titrée. Ces doublages souvent tardifs n'aident pas, tant la dissonance entre le mixage des sections parlées et les passages chantés peut choquer.

Cette mise en lumière, quelque peu en retard, du travail des Python, qui ont commencé avec les sketches du *Flying Circus* en 1969, rendra la reconnaissance de la troupe ancrée dans une tout autre génération. On verra ainsi des héritiers français des humoristes émerger plus tardivement, notamment en la personne d'Albert Dupontel ou Alain Chabat.

Il est aussi intéressant de voir un cas précis dans les adaptations des œuvres de la troupe : quand il y a du français dans le texte. C'est le cas du soldat insultant dans *Sacré Graal* ou du serveur à fort accent dans *Le Sens de la vie*, tous deux joués par John Cleese d'ailleurs. Dans les deux cas, que cela soit le doublage québécois de *Sacré Graal* ou les deux doublages du *Sens de la vie*, les versions françaises n'ont pas adapté l'accent particulier aux personnages. Ce qui est intéressant, c'est que ce choix fonctionne dans un cas, mais pas dans l'autre. Dans *Le Sens de la vie*, la blague marche toujours, car l'accent français a été choisi en version originale afin de donner un côté maniéré au serveur, chose qui a été retranscrite dans les dialogues à registre soutenu. Dans *Sacré Graal*, l'essentiel de la blague repose sur la logorrhée d'insultes, bien retranscrite en VF, mais l'absence d'accent français est mise en avant par la réplique « Je suis français, sinon pourquoi croyez-vous que j'aurais cet accent à la con ». Dans certains cas, comme dans *Futurama* (1999 - 2013)⁴⁷, *L'exorciste*⁴⁸ (1974) ou *Arrête-moi si tu peux*⁴⁹ (2002), on change la langue française en allemand, en espagnol ou en italien, bref, en langue européenne. Cet échange ne peut pas se produire dans *Sacré Graal*, car la rivalité entre la France et la Grande-Bretagne n'est pas adaptable avec un autre de ces pays tant il est caractéristique. Bien évidemment, la difficulté est décuplée quand le film entier est polyglotte, mêlant autant du français que de l'anglais, de l'italien ou de l'allemand, comme dans *Inglorious Basterds* (2009). La version française du film de Quentin Tarantino a gardé certaines scènes clé en version originale, tout en adaptant en français d'autres séquences.

⁴⁷ Plus particulièrement dans l'épisode 15 de la saison 2, *Le clone de Farnsworth* (ici en version originale : <https://www.youtube.com/watch?v=pwODwwgE6rA> et ici en version française : <https://www.youtube.com/watch?v=l0yXr-5qz8k>)

⁴⁸ Le démon dit « bonjour » en version originale, et « buongiorno » en version française.

⁴⁹ En version française, le personnage principal n'étudie pas le français, mais l'espagnol.

2) L'humour étasunien

« Les Anglo-saxons, un peu comme l'humour juif d'ailleurs et l'humour irlandais, c'est premièrement se moquer de soi-même. Les Américains, c'est déjà plus se moquer du voisin, [...] c'est plus proche de la farce chez les Américains. »

Voilà les dires de Michel Mella pour décrire la différence entre l'humour anglais et l'humour provenant des États-Unis. Chose qu'il va nuancer après, notamment en parlant du spiritualisme de séries plus modernes comme *The Big Bang Theory* (2007-19).

Là encore, résumer l'intégralité de l'humour étasunien est impossible en si peu de lignes, je vais donc plutôt me focaliser sur le milieu de la sitcom. Un genre très répandu aux États-Unis, qui a d'ailleurs des difficultés qui lui sont propres, de par ce que l'on peut retrouver à l'intérieur des dialogues à adapter, ou bien sa présentation générale et les tropes que l'on peut y retrouver.

Il faut dire que tout comme le milieu du doublage en général, le doublage de séries humoristiques étasuniennes a, lui aussi, évolué. L'humour très référencé des sitcoms notamment a pu être sujet de débats, de son arrivée dans les années 50, jusqu'à aujourd'hui. Les sitcoms sont avant tout très culturelles, que cela soit quand on suit une famille qui découpe une dinde pour Thanksgiving, ou un groupe d'amis qui fête Mardi Gras.

À une certaine époque, les adaptateurs essayaient de tout traduire pour avoir des références plus françaises, plus ancrées dans notre terroir, afin que le public ne soit pas perdu.

« Avant, dans les vieux films, on francisait tout, on appelait 'Michael' 'Michel', quand on parlait d'Halloween, on disait la Toussaint, parce qu'on connaissait pas, ou parce que c'était pas arrivé chez nous. Il y a des choses qu'on ne traduit plus, et des choses qu'on adapte différemment. », Anthony Panetto.

Si ces pratiques sont aujourd'hui quelque peu risibles, il faut aussi comprendre que la recherche d'informations était bien plus limitée avant l'arrivée d'Internet. Il est même très probable que les adaptateurs de l'époque n'avaient même pas la connaissance des pratiques culturelles locales, même en se renseignant auprès de personnes plus anglophones. De même, certains adaptateurs tombaient dans les pièges de faux-amis, et peuvent traduire le mot

anglais 'college' en un autre mot que la fac ou l'université, comme on peut le voir dans pas mal de films des années 80. Cela peut même être quelque peu ridicule, comme dans le film *Cocktail* (1988), où le personnage principal n'a pas les qualifications requises puisqu'il n'est pas allé au 'collège', mot qui n'a pas été traduit en français.

On peut prendre aussi en exemple les noms de films ou de toute œuvre de manière générale, souvent traduit chez nous. Ainsi, dans la série *Brooklyn Nine-Nine* (2013-18), on ne parle pas de *Die Hard* (1988), mais de *Piège de Cristal*, son nom d'exploitation à la sortie du film, encore utilisé aujourd'hui. C'est ce nom qui est utilisé dans les foyers français, du moins beaucoup plus que le titre original. Il fait donc tout à fait sens d'utiliser ce titre-là, quand bien même les opus plus récents s'appellent *Die Hard* en France.

Aujourd'hui, la tendance va à l'inverse, certainement grâce à Internet et la communication accrue que l'on peut avoir dans le monde. Les fêtes américaines sont bien plus connues, même si elles ne sont pas célébrées. Le langage aussi a pu évoluer, et certaines expressions communes aux États-Unis peuvent être utilisées chez nous, et n'ont souvent plus besoin d'être adaptées. Là encore, ce sujet a donné lieu à des débats, notamment chez certains adaptateurs.

« Je relisais ma collègue sur une télé-réalité, les 'oh my god' c'était des 'oh mon dieu' et moi je mettais autre chose. De plus en plus, on entend des français dire 'oh mon dieu' mais pour moi, en Américain, on dit 'oh my god' tout le temps, mais en français on dit pas 'oh mon dieu' aussi souvent. », Anthony Panetto

On peut aussi se demander si utiliser de telles expressions ne va pas vieillir avec le temps, et peut-être même devenir regrettable pour toute personne qui souhaite re-visionner la série. Si c'est le cas pour certains doublages qui peuvent vieillir, ces phrases peuvent cependant paraître plus naturelles à un instant T, cet instant T étant celui de la première diffusion de l'œuvre. Anthony Panetto me défendait ainsi cette pratique. La transmission d'une culture n'est pas seulement un phénomène géographique, mais aussi temporel, comme il nous l'explique ici :

« Quand j'utilise de l'argot, des trucs un peu modernes, parce que c'est des choses qui me viennent, pour moi ça marche dans le contexte et avec le personnage, [...] et je me dis pas que dans 50 ans ou dans 100 ans, elle sera vieillie. C'est normal parce que de toute manière notre langue évolue. »

Les adaptateurs peuvent aussi décider d'adoucir, ou au contraire d'accentuer certaines phrases, par exemple les insultes. William Coryn est adaptateur et directeur artistique de bons nombres de séries d'animation étasuniennes plutôt 'trash' et au langage fleuri, notamment *Désenchantée* (2018 - série en cours), *Paradise Police* (2018 - série en cours) et notamment la série *South Park* (1997 - série en cours), qu'il traduit et adapte depuis plus de 20 ans, et a dirigé de la saison 1 à 22. Malgré son palmarès et la diversité des clients qu'il a pu avoir, il n'a presque jamais eu à s'auto-censurer ou à calmer les répliques. Il a une totale liberté d'adaptation, acquis avec le temps et la confiance que les distributeurs lui ont donné avec le temps.

« Il n'est arrivé qu'une seule fois, dans la première saison [de *South Park*], qu'on me demande de modifier une réplique. À mon avis, le résultat était pire. [...] Pour d'autres séries, j'adoucis parfois des répliques qui passent aux US mais qui pourraient davantage heurter en version française. Mais une fois de plus, très rarement. J'ai la chance qu'on me fasse plutôt confiance. », William Coryn

Il est également à noter que deux épisodes de *South Park* n'ont jamais été adaptés en français, le diptyque 200 et 201. Ces épisodes étaient déjà censurés en version originale à la suite de menaces de mort suite à l'apparition du prophète Mahomet dans l'histoire, et les ayants droit français ont estimé que ces épisodes n'allaient pas être diffusés à la télévision, ni en DVD en version censurée ou non⁵⁰.

Outre ces questions d'adaptations que peuvent se poser les auteurs, des questions de fond, il y a aussi de nouvelles contraintes qui peuvent arriver par les us et coutumes, la forme. Ce n'est plus trop le cas de nos jours, mais les sitcoms sont friandes des fameux rires enregistrés. Ceux-ci ponctuent les chutes de l'intégralité des blagues, et chaque dialogue un tant soit peu amusant. Tout le rythme est pensé autour de ce système de rire communicatif⁵¹, et retirer les rires de toute sitcom mettra d'ailleurs en évidence les moments de silence intradiégétique qu'il peut y avoir dans ces séries. En doublage, il faudra donc impérativement que la blague fonctionne également pile au même moment, ce qui n'est pas toujours le cas,

⁵⁰ TURCAN Marie, « Pourquoi des épisodes de South Park ont-ils été censurés sur Netflix France ? » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.numerama.com/pop-culture/559077-pourquoi-certains-episodes-de-south-park-ont-ils-ete-censures-sur-netflix-france.html>

⁵¹ LANE Chris, « Canned laughter works, finds UCL-led study of 'dad jokes' » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.ucl.ac.uk/news/2019/jul/canned-laughter-works-finds-ucl-led-study-dad-jokes>

pour X ou Y raison. Cependant, les adaptateurs ne vont pas s'arracher les cheveux devant une ou deux répliques, et rajouter des répliques ailleurs pour équilibrer en termes de blagues.

« Sur des moments, on a des petites fulgurances, on se dit que sur telle réplique on a pas réussi à faire une blague marrante, puis sur celle-là où il n'y a pas grand-chose, y a un truc qui me vient et qui a l'air un peu plus drôle, je le mets. C'est ce qu'on appelle la compensation de traduction, là où j'ai perdu, je vais essayer de le regagner ailleurs. », Anthony Panetto

Rajouter des blagues supplémentaires ne va pas porter atteinte à l'œuvre, le but est de faire rire, alors autant faire encore plus rire, si possible et tant que l'ajout est organique et fluide dans les dialogues. Si cela peut poser problème quand il y a des rires pré-enregistrés, les séries qui n'en ont pas comme *Les Simpson* (1989 - série en cours) ou *Malcolm* (2000-06) n'ont pas ce souci, et les adaptateurs sont plus libres.

Un aspect aussi important réside dans la grande quantité de texte qui peut abreuver le milieu de la sitcom. Beaucoup de séries s'appuient quasiment exclusivement sur la répartie de tel ou tel personnage, du tac au tac, des dialogues au fort répondant, ou complètement à côté de la plaque par rapport aux événements autour. Ces répliques peuvent être plus longues à adapter que d'autres, comme vu auparavant avec les références ou expressions utilisées.

« C'est des épisodes de 20 minutes, il faut le même temps qu'un 45 minutes », me témoignait Anthony Panetto, qui me disait d'ailleurs n'avoir eu aucune envie de travailler sur une série comme *Friends* (1994 - 2004), par exemple. Ainsi, par moments, les adaptateurs peuvent s'affranchir d'avoir un synchronisme parfait. Le doublage est un constant équilibre entre synchronisme et fidélité du texte, et il y a des moments où il faut sacrifier quelque peu l'un pour avoir l'autre.

Les conditions d'enregistrement ont évolué avec le temps, entraînant des avantages et des inconvénients. Avant le numérique, il était d'usage d'avoir plusieurs comédiens derrière la barre pour doubler les divers acteurs à l'écran. Cette habitude est visible sur quelques vidéos d'archives de sitcoms du début des années 2000, comme *Scrubs* (2001-10) ou *Dr. House*⁵² (2004-12). Cela favorisait la communication et les interactions fluides entre les comédiens. Aujourd'hui, il est tout à fait possible de découper chaque boucle, chaque séquence, pour

⁵² Archive de Féodor Atkine en studio, sur le plateau du doublage de Dr. House, [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Lo2EsNcf6yg>

savoir quel comédien est censé être là. Même si ces conditions peuvent permettre de gagner un temps précieux, les répliques n'ont plus le même répondeur, et les comédiens ne peuvent pas avoir ce tac au tac que l'on retrouve en version originale. Malgré cela, les comédiens ont pu s'habituer avec le temps, notamment quand ils sont dirigés par un bon directeur artistique qui met à cœur la cohérence des dialogues entre les personnages afin qu'il y ait du répondeur. Là encore, Michel Mella a pu m'en parler : « Il y en a à peu près une dizaine [de directeurs artistiques] qui sont très, très, très pointus, et puis les autres, c'est un peu des 'aligneurs de boucles'. Ça demande un certain rapport humain. »

3) Se réappropriier ces cultures

Le film *La Dialectique peut-elle casser des briques ?* (1973) illustre la lutte des classes, avec beaucoup de débats entre des élèves d'une classe de kung-fu, tout en parlant de maoïsme et de communisme. Il s'agit d'un film très spécial car il a en réalité trois réalisateurs. En version originale, le film s'appelle *Crush Karaté* (1972), réalisé par Kwang-Gee Doo et Lam Nin Tung. La version française, en revanche, a été produite par René Viénet, qui a complètement détourné le film original. Nous passons ainsi d'un film d'action à une comédie tant le décalage peut faire rire. Ce procédé a un nom, le détournement, quelque chose qui a déjà été expérimenté notamment par Woody Allen avec *Lily la tigresse* (1966), lui aussi en détournant un film asiatique. Le détournement consiste tout simplement à dévier le film original grâce au procédé du doublage. Ce procédé peut être allié à du montage ou de la prise de vues si nécessaire, comme c'est visible dans *La Classe Américaine* (1993), de Michel Hazanavicius et Dominique Mézerette, ou *Les cadavres ne portent pas de costards* (1982), de Carl Reiner. François Bovier parle du fonctionnement du détournement de cette manière :

« Le détournement repose ainsi sur une structure en deux temps : à savoir l'identification de l'original et sa transformation esthétique, la tension entre les deux suscitant un effet de surprise ou d'étrangeité. Le doublage de films déjà tournés constitue un terrain de déploiement fécond pour une telle stratégie. »⁵³

Le détournement peut permettre de sensibiliser à certains sujets par l'humour, comme c'est le cas pour *La Dialectique peut-elle casser des briques ?*, qui s'est targué d'être « le premier film entièrement détourné de l'histoire du cinéma »⁵⁴. Derrière son humour, le réalisateur voulait aussi délivrer un message dissimulé, en mêlant le spectaculaire des scènes d'action avec le sérieux des interventions, pouvant provoquer le rire quand on l'allie avec la voix-off féminine sarcastique. Viénet reproduira ce processus avec son film suivant, *Les Filles de Kamaré* (1974), en détournant un film érotique japonais, cette fois-ci avec le moyen du sous-titrage.

Le détournement de discours par le doublage a d'ailleurs déjà été utilisé, que cela soit pour tout service de propagandes, ou de contre-information. Une séquence mémorable du film *Lettre de Sibérie* (1957) de Chris Marker montre d'ailleurs cet aspect. Le cinéaste montre

⁵³ BOVIER François, « Doublage et détournement » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/decadrages/707>

⁵⁴ *Ibid.*

la même suite d'images, sans aucune modification au niveau du montage, mais seulement par la voix, afin de dresser un portrait neutre, mélioratif ou péjoratif d'un même sujet. Le texte et l'intonation font toute la différence.

Si certains films ne vont pas aussi loin, on peut voir quelques exemples de longs métrages qui sont sur la brèche entre le détournement et le doublage à forte liberté créative. Le film qui cristallise cette jonction est le récent *Vampires en toute intimité* (2017) de Taika Waititi et Jemaine Clement. De son titre original *What We Do in the Shadows*, il s'agit d'un faux-documentaire décrivant la vie en colocation de cinq vampires de Nouvelle-Zélande, qui s'adaptent mal aux temps modernes.

Pour ce qui est de l'adaptation et de la direction artistique, la version française a été confiée à deux humoristes, Nicolas Charlet et Bruno Lavaine, connus sous le nom de Nicolas et Bruno. Ce sont deux réalisateurs et surtout des spécialistes du détournement, ayant fait leurs armes sur Canal + avec la série *Message à caractère informatif* (1998-2000), où le duo détournait des films d'entreprise des années 80. Avec *Vampires en toute intimité*, en 'version française originale'⁵⁵, comme le duo l'appelle, l'action ne se passe plus à Wellington, mais à Limoges. Tous les noms des personnages ont été changés, francisés, et doublés par des proches du duo, incluant notamment Alexandre Astier, Fred Testot ou Zabou Breitman. Les deux humoristes ont d'ailleurs ajouté quelques blagues qui leur sont propres, notamment en parlant de la COGIP, entreprise fictive que l'on retrouve dans bon nombre de leurs productions.

Les auteurs ont eu carte blanche pour adapter le film, et ont profité de moments où les personnages sont de dos pour pouvoir rajouter des dialogues ni vu ni connu. On reste cependant dans la vision de François Bovier citée précédemment. Le doublage n'est pas parfait et laisse apparaître ses ficelles par moments, les spectateurs ne vont pas voir le film original avec le plus de respect possible, mais bien une autre version. Pour autant, il ne s'agit pas totalement d'un détournement. Dans le cas des films que j'ai pu évoquer ultérieurement, le genre entier du film a changé, passant vers la comédie sans jamais y venir à la base. Ici, nous sommes bien face à une comédie, qui reste dans son genre comique, même si l'humour peut

⁵⁵ BARONNET Brigitte, « Vampires en toute intimité : quand Nicolas et Bruno s'emparent de la VF d'une comédie sur les vampires » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18647948/>

virer vers l'absurde encore plus que dans la version originale. Le but des auteurs restait la fidélité, et ceci même en rajoutant de leur propre humour. C'est une réappropriation de la VO qui permet une nouvelle lecture. À l'heure où les cinémas diffusent de plus en plus de versions originales sous-titrées, et où tout DVD ou plate-forme inclut les deux versions voire plus, cette VF offre une occasion de visionner deux films pour le prix d'un, avec chacun ses qualités et ses défauts qui seront propres à la sensibilité du spectateur.

Le recrutement du duo pour écrire cette version française a été fait par Wild Bunch, la société de distribution du film. Les affiches françaises dressaient d'ailleurs non pas le nom des acteurs originaux, pour la plupart inconnus du public français, mais bien ceux des comédiens que l'on retrouve dans la version française, chose rare pour un film en prise de vues réelles. On retrouve d'ailleurs un immense texte au-dessus de l'affiche, « version française écrite et dirigée par Nicolas & Bruno »⁵⁶. La promotion du film ne s'est donc pas faite sur le film de Waititi et Clements, mais sur celui de Nicolas et Bruno. Cette manière de vendre une version française ne date pas d'hier. Sans parler du phénomène de *star-talent*, qui consiste à engager une personne souvent extérieure au milieu du doublage afin de donner de la voix, les versions françaises ont pu parfois bénéficier de plumes connues du grand public. On peut citer notamment le film *Wayne's World* (1992), réalisé par Penelope Spheeris, qui a bénéficié d'une version française adaptée par Dominique Farrugia et Alain Chabat, de la troupe des Nuls. Le but n'était pas ici de détourner l'œuvre, mais bien de rester fidèle, tout en utilisant des termes inventés par le duo pour être le plus proche du langage fleuri et spécial du film. Phonétiquement, certaines répliques marchent bien en français, appuyées par l'humour naïf du film, comme les 'No way' ('Impossible' ou 'Pas du tout') traduit en 'Non ouais'. Par ailleurs, certaines répliques inédites comme 'Mégateuf' ('Party on' ou 'Party time' en VO) ou 'J'm'est pas fait mal' ('I must have slipped' en VO) restent aujourd'hui dans les mœurs. Ces néologismes ont marché puisque la version française est aujourd'hui grandement appréciée par les fans du film⁵⁷. C'est une tendance que l'on peut d'ailleurs dater aux origines de la distribution de films étrangers en France. Quand sort sur l'hexagone le film *Le Chant de la vie* (1933), d'Alexis Granowsky, les affiches publicitaires voyaient apparaître « version originale

⁵⁶ Affiche française du film trouvé sur le site AlloCiné

⁵⁷ CROISIÈRE Thomas, « Pourquoi il faut revoir “Wayne's World” de Penelope Spheeris » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.franceinter.fr/emissions/la-chronique-de-thomas-croisiere/la-chronique-de-thomas-croisiere-16-juin-2020>

avec sous-titres français de Rosemonde Gérard »⁵⁸ en caractères gras, ou encore que l'adaptation fût écrite par « Madame Edmond Rostand »⁵⁹

⁵⁸ Publicité Gaumont-Franco-Film-Aubert parue dans *La Cinématographie française*, n°738, 24 décembre 1932, p. 106.

⁵⁹ Publicité de la société CITAC-RASIMI parue dans *La Cinématographie française*, n°764, 24 juin 1933, p. 118.

III) Du Japon à la France

La plupart des studios de doublage, et des acteurs du doublage de manière générale, ont leurs spécialités. Il y a plusieurs raisons derrière cela, notamment le fait que techniquement, il est très difficile pour un petit studio de pouvoir faire du doublage de jeu vidéo et du doublage de films pour le cinéma, tant les conditions sont différentes. On peut aussi voir que la versatilité d'un comédien peut être plus ou moins vaste, et que certains ne font pas ou peu de doublage de films en prise de vues réelles, tant l'exercice peut paraître complexe pour eux. Mais on peut également déceler une certaine spécialisation chez certains studios, qui ont des directeurs artistiques fétiches et une équipe qui est passée maître en la matière. Un de ces milieux est celui de l'animation japonaise. Ils ne sont pas beaucoup, mais on peut déceler des studios, des adaptateurs, des directeurs artistiques, et même des comédiens spécialisés dans le domaine.

Il faut dire qu'il s'agit d'un milieu très vaste, avec une production importante. Le Japon produit près de 300 séries d'animation chaque année, avec un marché de plus en plus tourné vers l'international⁶⁰. Il convient donc, avec ce corpus qui peut être large, d'analyser les codes linguistiques, plus complexes, du langage japonais et du doublage du japonais au français, et comment ceux-ci peuvent être liés à l'histoire du doublage. Comme auparavant, nous verrons aussi en quoi ces éléments peuvent se lier à l'humour du pays du soleil levant.

⁶⁰ MATEO Alex, « Le marché de la distribution de l'animation sur internet renverse celui domestique au Japon » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.animenewsnetwork.com/fr/news/2020-05-07/le-marche-de-la-distribution-de-lanimation-sur-internet-renverse-celui-domestique-au-japon/.159304>

1) Le doublage de production japonaises : censures et doublage au kilo

En 1953, la 20th Century Fox sort le film *Pickup on South Street* en France. Le film raconte l'histoire d'un enquêteur travaillant pour le FBI, en quête d'un microfilm important pour une organisation communiste. Seulement voilà, en France, sur les dix années précédant la sortie du film, le Parti Communiste Français avait le vent en poupe. Lors des élections locales ou régionales de l'époque, le PCF faisait entre 20 et 30 % des voix⁶¹, un cortège électoral bien plus important qu'aujourd'hui donc. La Fox a donc décidé de modifier le film, mais en ne changeant ni le montage, ni les plans, ni en retournant de nouvelles séquences, comme les distributeurs français ont pu le faire à une certaine époque. C'est le doublage français qui a permis de modifier l'histoire, en passant d'une chasse aux sorcières, à une traque anti-drogue, le temps de quelques répliques clé. Le microfilm devient une recette d'une nouvelle drogue, les communistes se reconvertissent en trafiquants, et *Pickup on South Street* devient *Le Port de la Drogue*⁶².

La censure n'a pas touché que le cinéma américain. En effet, à la fin des années 80, les séries d'animation japonaises ont débarqué sur le fameux programme Club Dorothée d'AB Production, et ils sont venus en masse. C'était la première fois depuis bien longtemps que le public français est confronté à des productions japonaises, qui subit alors un nouvel âge d'or.

Seulement, les productions choisies par TF1 à l'époque n'étaient pas du goût de tous. Si l'on retrouve des *shōnen*, de l'animation pour garçons adolescents, ou des *shōjos*, de l'animation pour jeunes filles, on retrouve aussi des productions proches du *seinen*, pour un public plus adulte. Cette violence a d'ailleurs été fustigée par bon nombre de politiques, y compris Ségolène Royal, explicitant que ces productions ne sont que « coups, meurtres, têtes arrachées, corps électrocutés, masques répugnants, bêtes horribles, démons rugissants. [...] La peur, la violence, le bruit. »⁶³

Le CSA lui-même a traité une de leurs séries, *Ken le survivant* (1984-87), de « nazie » en croyant voir des svastikas dans quelques épisodes, à tort. Les comédiens et l'équipe de doublage ont donc dû changer drastiquement le texte, et ont transformé la série d'animation.

⁶¹ AEBISCHER Sylvie, « Le PCF des années 1950 comme « contre-société » » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <http://www.lilas.org/fabrique/le-pcf-comme-contre-societe/>

⁶² CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, op.cit., p. 400.

⁶³ ROYAL Ségolène, *Le ras le bol des Bébés-Zappeurs*, Robert Laffont, Paris, 1989, p. 45.

Selon les dires du regretté Philippe Ogouz, qui travaillait à l'époque pour la SOFI, « on a donc commencé à dire des trucs amusants, à faire des jeux de mots qui nous faisaient marrer. TF1 a accepté et on a eu le droit de continuer. De son côté, le CSA a également accepté parce qu'on avait changé le fond de la série. »⁶⁴ Les comédiens doublaient deux épisodes par jour, en changeant la série violente en une série plus humoristique et absurde. Malgré cela, des censures supplémentaires ont été faites par le CSA en retirant quelques scènes trop graphiques. Mais tout comme pour *Le Port de la Drogue*, la majorité des modifications ont été faites dans la cabine de doublage.

Si aujourd'hui, le doublage de *Ken le survivant* peut faire rire tout un chacun, ceux-ci ne pourraient pas exister aujourd'hui. La culture du doublage a bien changé, et la censure n'est plus aussi permise, d'autant plus que les distributeurs font aujourd'hui attention à la fidélité de l'adaptation.

« Ce qui a été fait sur *Ken Le Survivant*, où ça mêlait aussi de la censure, je jette la pierre à personne, mais le rapport [à la version originale], il est différent. En étant 'linguiste' à la base, en n'ayant vraiment conscience de ce que dit la VO, on va quand même beaucoup plus respecter. Il ne faut pas en rester prisonnier, mais il ne faut pas trop s'éloigner. », Anthony Panetto

Faire une version française, c'est un équilibre complexe entre fidélité totale et libertés créatives selon le contexte. Rester enfermé dans la version originale ne fera que porter atteinte à l'œuvre, et mettre en exergue le fait que le doublage est un ersatz, pour reprendre les mots de Patrick Poivey. Et si la fidélité est une chose difficile à respecter en doublage, comme vu précédemment, ce genre de décisions de censure ne peut qu'abîmer l'œuvre.

« L'oeuvre est comme elle est, il y a d'autres moments où on pourra moins se permettre d'aller loin, parce que ça va être sur telle chaîne, et telle chaîne va un peu plus édulcorer, et ça c'est un peu embêtant parce que moi je suis pas là pour satisfaire la chaîne. Mon but premier, à priori, c'est de servir l'œuvre et de l'abîmer le moins possible, donc on le fait mais pas forcément de gaieté de cœur. », Anthony Panetto

Est-ce que ce choix était le bon, quand on voit aujourd'hui un doublage comme celui de *Vampires en toute intimité* aujourd'hui ? Dans le cas du film de Waititi et Clements, on ne transforme pas le genre en question, cela reste un film humoristique, d'un humour bien

⁶⁴ GONZALEZ Romain, « Je faisais les doublages dans « Ken le survivant » » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.vice.com/fr/article/znawj9/je-faisais-les-doublages-dans-ken-le-survivant-294>

différent, mais il continue de faire rire. Pour ce qui est de *Ken le survivant*, nous ne sommes pas dans le même rapport, puisque la série passe de l'action parfois violente au genre humoristique, on est plus proche du détournement.

Aujourd'hui, la culture japonaise est imbriquée dans notre culture française. Déjà car l'animation est le principal export culturel du Japon, avec près de 80 % des ventes totales des droits de programmes⁶⁵. En France, le manga a dépassé la BD française ou étasunienne en 2021, représentant 55 % des ventes des univers graphiques d'après l'institut GFK⁶⁶. Une tendance jeune, notamment appuyée par le Pass Culture puisque près de 70 % des livres achetés grâce à l'aide ont été des mangas⁶⁷. La France est d'ailleurs le deuxième consommateur de mangas, derrière le Japon, et devant les États-Unis.

La censure des productions animées n'est plus de mise, du moins plus autant qu'avant. Elle a été réduite aux chaînes jeunesse qui vont censurer quelques coups. La série d'animation *Dragon Ball Super* (2015-18) a pu connaître ce destin sur la chaîne Toonami⁶⁸.

Cependant, pour la grande majorité des productions animées, l'adaptation est faite avec le moins de concisions morales ou juridiques possibles. On doit cette liberté créative notamment à la chaîne Canal +, qui diffusait quelques productions animées japonaises au début des années 2000. On retrouvait *Cowboy Bebop* (1998-99), *Neon Genesis Evangelion* (1995-96), *Great Teacher Onizuka* (1999 - 2000) ou *Monster* (2004-05) un peu plus tard. Des productions adultes, sérieuses, ou affublés d'un vocabulaire cru et direct, qui n'ont pas été censurés à leur diffusion par la chaîne cryptée. Cependant, le rythme d'enregistrement était le même, deux épisodes par jour⁶⁹. Pour l'époque, cet élargissement du vocabulaire dans l'adaptation était très bien reçu par les équipes de doublage, comme le rapporte le directeur artistique Éric Peter, qui s'occupait du doublage de *Great Teacher Onizuka*.

⁶⁵ SAJI Reith, « Quels sont les pays qui consomment le plus d'animation » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://adala-news.fr/2020/06/quels-sont-les-pays-qui-consomment-le-plus-danimes/>

⁶⁶ « Une année 2021 hors norme pour les acteurs de la BD » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.gfk.com/fr/press/annee-2021-hors-norme-pour-les-acteurs-de-la-bd>

⁶⁷ FILIPPI-PAOLI Sophie, « Mangas: pourquoi les Français y sont accros » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.lavoixdunord.fr/1035020/article/2021-06-25/mangas-pourquoi-les-francais-en-sont-accros>

⁶⁸ BONNEMAISON Romain, « Dragon Ball Super : la censure frappe la version diffusée en France, en vidéo » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.papergeek.fr/dragon-ball-super-censure-frappe-version-diffusee-france-video-15071>

⁶⁹ Reportage sur le doublage de *Great Teacher Onizuka*, trouvable sur l'édition DVD

« Au départ, ça a été très drôle parce que quand ils ont vu des gros mots sur la bande rythmo, ils ont commencé à dire 'olala, mon Dieu, on a le droit de dire ça ?'. Là-dessus, j'ai commencé à leur dire 'mais on a toute l'attitude pour dire ça', sinon on est plus dans les caractères. », Éric Peter⁷⁰

La plupart des doublages d'animation japonaise sont aujourd'hui réalisés en Belgique, principalement pour une raison. En effet, le doublage belge n'est pas payé de la même manière qu'en France, notamment à cause de charges plus faibles et de part de droits moins élevées, et revient donc près de 40 % moins cher qu'un doublage réalisé sur l'hexagone⁷¹. Le doublage belge n'est pas payé à la ligne, comme en France, mais à la journée, pouvant parfois quelque peu presser les comédiens. De plus, étant donné que les budgets sont de plus en plus serrés, il est possible que les comédiens n'aient pas le temps de faire plus de deux ou trois essais par réplique, ou de visionner la version originale, et c'est le cas aussi en France d'après les dires des personnes que j'ai pu voir. Un défaut que l'on peut trouver dans le doublage belge est également le plus faible nombre de comédiens que l'on retrouve à Bruxelles comparativement à Paris, bien que la tendance s'améliore. Cela peut entraîner un effet lassant à la longue. D'autant plus que certains comédiens belges sont spécialisés dans le doublage de productions animées japonaises, comme c'est le cas ici en France d'ailleurs.

« Pourquoi on entend toujours les mêmes ? Des comédiens y en a, mais on entend toujours les mêmes sur les gros rôles parce qu'il faut aller vite, on n'a pas le temps donc on va prendre des gens où on est sûr d'avoir quelque chose de potable. Sauf qu'on fait plus de nuances, et ça ne fait qu'entretenir 'on entend toujours les mêmes'. », me rapportait Anthony Panetto.

Une nouvelle tendance a émergé sur Internet, le *simuldub*. Il s'agit tout simplement de la sortie en simultanée, ou quelques jours plus tard, de la version originale et française de l'œuvre. La tendance a émergé sur certaines chaînes télévisées spécialisées, avant d'arriver sur les distributeurs en ligne comme Netflix ou Wakanim. Le *simuldub* rend l'expérience parfois plus stressante, mais d'après le témoignage que j'ai pu avoir de la part de Michel Mella, les deadlines ne sont pas non plus très serrées, car la production est faite bien en amont. Cependant, dans le milieu de l'animation japonaise en particulier, on a pu observer certains retards qui s'accumulent lors d'une diffusion en *simuldub*. En effet, il suffit qu'une personne clé et irremplaçable, comme un des comédiens principaux ou le directeur artistique, tombe malade pour que toute la chaîne s'en retrouve bloquée. C'est le cas notamment de la série

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ PICQUET Nicolas, « La VF à quitte ou double » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : https://www.liberation.fr/medias/2012/07/08/la-vf-a-quitte-ou-double_831981/

Ranking of Kings (2022 - série en cours), qui a accumulé un retard de deux semaines à cause de membres du casting qui ne pouvaient pas assurer leurs rôles, le contexte sanitaire de 2022 immobilisant encore plus la production d'un doublage⁷². Certains adaptateurs peuvent se plaindre de délais parfois trop courts, surtout en voyant la grande quantité à adapter qui arrive d'un coup. « Il y a des choses qui pourraient être faites beaucoup plus tôt en amont. Y a des choses qui sont vraiment aberrantes, on fonctionne tous un peu au cul du camion, en flux tendu et ça c'est problématique. », m'expliqua Anthony Panetto.

⁷² Communiqués officiels de Wakanim, le diffuseur : <https://twitter.com/Wakanim/status/1478694094973067266> et <https://twitter.com/Wakanim/status/1501908747240751105>

2) Quels sont les codes de la création de voix japonaise ?

Chaque langue a ses propres spécificités qui rendent le doublage plus ou moins difficile pour les comédiens français. D'après Michel Mella, qui a pu doubler pour beaucoup de langues, les productions les plus simples à doubler restent les œuvres en italien ou en espagnol, comme il nous en témoigne ici :

« À la fin de la phrase, il n'y a pas des '*hum*', il n'y a pas des '*heuf*', il n'y a pas des '*heup*', il n'y a pas de '*the*' ou de '*woosh*', [...] ils [les mots] terminent en *i* et *o*, et en plus rythmiquement et grammaticalement les langues latines sont cadrés sur les mêmes trucs [spécificités linguistiques]. »

On peut retrouver quelques faux-amis, mais les langues latines ou romanes sont beaucoup plus simples à adapter que les langues comme l'allemand ou l'anglais, où le verbe peut se trouver à la fin de la phrase. Quand on sort de langues européennes, on peut tomber dans des langues plus complexes, difficiles à adapter car plus subtiles ou qui ont des codes inconnus chez nous.

Pour ce qui est du japonais, il faut savoir qu'il y a assez peu d'adaptateurs qui travaillent directement du japonais vers le français. La plupart du temps, les adaptateurs reçoivent une traduction brute vers l'anglais, ou plus rarement vers le français. Une majorité des adaptateurs ne parlent en effet pas japonais, c'est le cas d'Anthony Panetto, que je cite ici régulièrement, et pourtant celui-ci a adapté des dizaines et des dizaines de productions japonaises. Selon lui, ce manque de connaissances au niveau linguistique, permet cependant de trouver certaines forces. Étant donné que l'adaptateur ne connaît pas la langue, il ne peut pas intellectualiser le japonais autant qu'il pourrait le faire avec l'anglais, et va rester dans une interprétation purement émotionnelle. D'après ses dires, cela enlève toute gêne que l'on peut retrouver quand on connaît la langue.

Malgré tout, on peut identifier certains codes de jeu, qui permettent de retransmettre les émotions du japonais vers le français. Seulement, les codes japonais sont drastiquement différents de nos codes ou des codes qui sont proches des nôtres. Quelque chose qui peut devenir très compliqué lorsque la personne ne comprend pas ces codes-là, et ne peut pas se reposer sur ses acquis. Jean-Philippe Brière a pu travailler sur un doublage de jeu vidéo

japonais, avec quelques difficultés, que l'on peut lier également aux conditions du doublage de jeu vidéo, où l'on ne voit pas forcément l'image en même temps.

« Quand tu ne connais pas bien, c'est très dur. Tu te dis “qu'est-ce qu'il a voulu exprimer ?” On a l'impression de surjeu, où tout était décuplé et comme on n'avait pas d'images, je me dis “si ça bouge dans le jeu, si ça va très vite, comment on va faire ?” », Jean-Philippe Brière

Pour tout ce qui est animation, il faut dire que les méthodes de doublages sont également à des opposés. Là où nous avons développé notre fameuse bande rythmo, les comédiens japonais doublent avec un pupitre et un texte⁷³. L'animation des personnages est souvent faite après l'enregistrement, auquel cas le comédien doit coller le plus possible aux lèvres du personnage. Si cela permet, théoriquement, de pouvoir aller plus loin dans les émotions, on peut reprocher cependant une plus grande asynchronie de la part des versions originales des productions japonaises, notamment en termes d'isochronie, dans les débuts et fins de phrases.

« Dans les animés, y a des battements à vide, des bouches qui s'ouvrent et qui se ferment où il n'y a pas de sons qui sortent et à l'inverse parfois la bouche qui est fermée puis ça parle, et il y a un décalage. [...] Comme on est très cartésien en France, et quand on essaie de faire du doublage assez rigoureusement, on nous demandera de respecter l'isochronie. », Anthony Panetto

Les adaptateurs ont cependant certaines facilités avec le synchronisme de productions japonaises, notamment car l'animation peut se retrouver très limitée. Les personnages ont souvent trois expressions pour ouvrir leur bouche : ouverte, mi-ouverte, fermée, hérité des premières productions japonaises comme *Astro Boy* (1963-66). Cela rend aussi le travail de détection bénin, voire inutile, qui est souvent réduit au fait de mettre le début et la fin de chaque phrase. Ainsi, tant que la réplique colle au début et à la fin de la phrase, et que la synchronisation au niveau des gestes est bonne, tout colle.

Une difficulté peut cependant se trouver dans la longueur des phrases, très différentes par rapport à ce qu'on pourrait dire. Si la langue française et la langue anglaise sont assez proches en termes de lettres par mot⁷⁴, pour la langue japonaise, retrouver des informations à ce sujet peut se retrouver très compliqué, notamment à cause de l'écriture du langage qui est

⁷³ « Brigitte/Nozawa collaboration » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Vc8b8tDhNZQ>

⁷⁴ PARIKH Ravi, « Distribution of Word Lengths in Various Languages » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <http://www.ravi.io/language-word-lengths>

différente. De leurs propres expériences, les comédiens et adaptateurs doivent donc surcompenser par moments, avec des phrases artificiellement plus longues, ou des informations qui peuvent passer à la trappe.

On peut également parler du fait que ce que produit l'animation japonaise s'inscrit souvent dans la durée. C'est le cas de *Dragon Ball* (1986-89) ou *One Piece* (1999 - série en cours), qui continuent depuis près de 30 ans, avec tous deux de nombreux films et une ou plusieurs séries fleuves. Face à cette longueur de texte, il est quasiment impossible qu'un seul adaptateur travaille sur toute la série. Des adaptateurs viennent parfois pour quelques épisodes, parfois sans connaître la série, avant de ne plus jamais travailler dessus. C'est le cas d'Anthony Panetto, qui a travaillé sur les deux franchises citées précédemment. Certes, les auteurs peuvent se renseigner de leur côté, regarder tout ce qui a été fait avant ou quelques épisodes précédents pour s'imprégner de l'esprit de la série. Mais dans le cas de *One Piece*, la série avoisine les mille épisodes de vingt minutes, autrement dit des centaines d'heures. Dans le cas de séries très longues du genre, les adaptateurs, en conjonction avec les clients, vont alors établir une « bible de doublage ». La bible de doublage est la centralisation des éléments de la franchise. On y retrouve le nom des personnages, quand ils sont adaptés, les surnoms, les tutoiements ou vouvoiements de chaque personnage, ainsi que leurs gimmicks particuliers.

« Moi je me souviens sur *Dragon Ball Super : Broly*, on avait eu un bout de bible parce que je ne connaissais rien à la série [...]. Ça pour le coup, c'est très important parce que c'est assurer la cohérence du programme. C'est ce qui a été fait en original, il y a une cohérence, quand bien même il y a plusieurs auteurs aussi. », Anthony Panetto

Ce sont des éléments d'autant plus importants qu'ils témoignent de l'évolution de la série, et voir un personnage passer du vouvoiement au tutoiement est un détail qui peut être crucial pour certains spectateurs. Par ailleurs, en parlant de cet élément-là, le tutoiement et le vouvoiement peuvent être créés de toute pièce quand la langue ne le contient pas de manière aussi explicite que la nôtre. C'est le cas autant des séries américaines que des animés japonais, bien que certains pronoms ou préfixes peuvent exister en japonais pour définir une hiérarchie entre les personnes. L'adaptateur doit donc définir le rapport entre les personnages selon son visionnage personnel de l'œuvre, et va écrire sur la bande rythmo, et sur la bible de doublage, le pronom qu'il convient à la situation.

3) Quid de l'humour japonais ?

Il convient déjà de définir s'il y a en réalité un humour japonais, ou des codes d'humour japonais. On parlait précédemment du fait que le style japonais est prompt à l'exagération, et à ce qui semble être pour nous du surjeu. On peut appliquer la même chose dans l'écriture de l'humour japonais, très souvent radicale dans une certaine direction. Quand les personnages sont naïfs, ils sont extrêmement naïfs et enfantins, comme c'est le cas dans le manga *One Piece* ou *Dragon Ball* par exemple. Quand les personnages préfèrent utiliser un langage très cru et grossier, ils n'y vont pas de main morte comme on peut le retrouver dans *Great Teacher Onizuka* ou *GokuDolls* (2018). L'humour japonais se base sur des expressions fortes, de grands contrastes d'univers et d'interaction entre les personnages, en allant à fond dans leur direction artistique, quitte à modifier l'œuvre dans sa forme. Ce décalage a même un nom, le *boke/tsukkomi*, où le *boke* représente l'incompréhension, le décalage, le bête et le gâcheux, là où le *tsukkomi* représente l'ordre, le recadrage, le sérieux et rationnel. On peut même retrouver cette radicalité dans l'absurde japonais, *Excel Saga* (1999 - 2000) en est un bon exemple, et comme l'explique Éric Naud :

« L'absurde japonais se démarque grandement du *nonsense* européen, notamment à travers son « degré » d'absurdité. Le *fujōri* [absurde] japonais est 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. », Éric Naud⁷⁵

Par ailleurs, l'humour japonais s'appuie énormément sur l'usage de jeux de mots ou de néologismes, dressant ainsi un vocabulaire plus large et plus subtil qu'il n'y paraît. Les jeux de mots sont, évidemment, l'un des aspects les plus durs à adapter en doublage, et en traduction de manière générale. Les mangas, et même les sous-titres, peuvent se permettre de donner des éléments de réponses avec des notes de traduction, plus ou moins utilisées selon le contexte. Cependant, certains vont s'opposer à donner trop d'éléments de réponse derrière le choix de tel ou tel mot, surtout quand l'explication peut être longue. C'est le cas lorsque le jeu de mots se base sur un élément culturel précis, qui nécessiterait un énorme bagage culturel pour le comprendre. Après tout, comme dit l'expression populaire, « Expliquer une blague, c'est comme disséquer une grenouille. Une fois que c'est fait, tu sais comment elle fonctionne,

⁷⁵ NAUD Éric, *L'humour au-delà des frontières : traduction du gyagu manga Boku to Issho, de Furuya Minoru*, Mémoire : Littératures, Paris 7, Université Paris Diderot, 2019, pp. 25-26.

mais elle est morte. » Par ailleurs, la culture japonaise s'exporte de plus en plus, et le public français peut comprendre certaines références parfois très précises, pour peu qu'ils s'intéressent un tant soit peu au Japon de manière générale. Néanmoins, avec le rythme effréné que l'on peut retrouver dans les blagues japonaises, il est impossible de fournir toute explication en doublage.

Quand la série passe entre les mains de l'adaptateur, chacun a son propre avis sur la question et ira de sa propre sensibilité, mais on peut noter quelques similitudes. Au niveau du langage vulgaire que l'on peut retrouver dans des séries humoristiques, comme *Black Lagoon* (2006), *Goku Dolls* ou *Great Teacher Onizuka*, les adaptateurs n'amputent rien à la version originale, contrairement à l'époque du Club Dorothée. Aucune censure, ni même personnelle, n'est prise de la part des adaptateurs, il peut même y avoir des ajouts par rapport à la version originale. Si on peut les critiquer, ces modifications de la VO ne vont que rendre encore plus forte la scission entre le sérieux et le grossier. Mais de manière générale, les adaptateurs comme Anthony Panetto tiennent à respecter le ton de la version originale, avec tout ce qui sort de leurs premières impressions de l'œuvre en termes d'émotions. Les adaptateurs sont avant tout des spectateurs de l'œuvre, et même si certaines répliques vont être des casse-têtes, la plupart des adaptations ne proviennent pas d'une profonde introspection ou recherche, mais d'un sentiment indescriptible, qui s'explique peut-être par la culture ou le vécu de l'auteur. Comme ce dernier le souligne :

« On voit un truc un peu perché, il faut faire un truc perché quoi. On essaie de sortir le mieux qu'on a, c'est pas forcément facile, il y a des trucs qui viennent naturellement. Les souvenirs que j'ai de *Black Lagoon*, c'était mon tout premier doublage, c'est sorti comme ça, j'avoue, je ne les explique pas. »,
Anthony Panetto

De même que la version originale choisira des voix très marquées par moments, la version française fera de même. Ainsi, les personnages de *Goku Dolls* oscillent entre des voix féminines aiguës, et des voix d'hommes très graves afin de créer du contraste, poussant au rire. Les expressions et modes de langage vont parfois s'entremêler, et des personnages en apparence propres sur eux vont dire des obscénités absurdes liées à leur situation. Dans ces cas-là, mieux vaut pour l'adaptateur se lâcher, de même pour les comédiens, afin d'accentuer l'effet *boke/tsukkomi*.

Face à des références très locales, culturellement ancrés dans le terroir japonais, les adaptateurs peuvent être plus divisés. Ne serait-ce que l'ordre entre le nom et le prénom, différent dans nos deux langues, peut prêter à débat chez les adaptateurs. Dans *Great Teacher Onizuka*, on peut retrouver des références tantôt à Tōdai, une école prestigieuse à Tokyo, tantôt à HEC ou Polytechnique, dépendant de l'adaptateur chargé de l'épisode. Ces deux visions se valent, surtout dans des cas où l'on peut effectivement trouver des équivalents français, mais où la référence est en même temps assez précise. Néanmoins, mettre des références trop pointues dans une production animée peut rebuter les quelques personnes qui ont mis un pied dans l'univers de la série. Si la référence fait rire le public japonais en majorité, alors il faudra que la référence fasse rire le public français dans la même mesure. Comme dit précédemment, la mode d'aujourd'hui est plus au respect complet de l'œuvre originale, et ceci même quand un équivalent français peut être trouvé. L'accroissement des connaissances du japonais de la part du public français en est certainement pour quelque chose. Par ailleurs, la volonté de franciser les références de manière générale n'est plus d'actualité, malgré quelques défenseurs des néologismes bien trouvés, selon le public visé par le programme. William Coryn, qui a pu travailler sur *Great Teacher Onizuka*, m'a parlé de la question des mots ou expressions qu'il a pu inventer pour adapter la culture des programmes qu'il adapte. Il nous fait part de cette expérience ainsi :

« C'est une question de situation. Si le mot n'existe pas en français de manière évidente, si je dois trouver une formulation qui donnera un effet comique, [...] alors là j'utiliserai un néologisme. Mais en général, le mot qui convient à la situation vient assez naturellement. », William Coryn

De manière un peu succincte, on peut dire que plus l'œuvre est mature, et vise un public adulte, moins elle forcera l'adaptation des expressions locales utilisées. Michel Mella, qui a ré-adapté une soixantaine d'épisodes des *Looney Tunes* (1930-69), m'a d'ailleurs rapporté que l'animation était plus simple à adapter pour deux raisons, sa simplicité technique comme j'ai pu l'aborder, mais aussi sa simplicité en termes de vocabulaire. « On n'est jamais dans du Robbe-Grillet ou du Godard », ajouta-t-il.

L'humour peut aussi survenir d'expressions ancrées dans l'époque de traduction. Des mots parfois désuets aujourd'hui, ou utilisés par une frange de la population plus vieille ont pu être employés. C'est le cas de *Great Teacher Onizuka*, dont la version française a presque 20 ans, et qui a subi l'épreuve du temps. Des mots comme 'binz', 'pétoche' ou 'portnawak' ne

sont peu ou plus utilisés de nos jours, et encore moins dans le contexte lycéen de la série. Le but n'était pas de faire rire à l'époque en utilisant ces mots, mais bien de dresser un contexte et un vocabulaire proche des personnages d'après les adaptateurs. C'est une réflexion que certains adaptateurs se posent : faut-il éviter les mots d'aujourd'hui ? L'épreuve du temps peut être rude, et si *Great Teacher Onizuka* l'a échappé belle, car ces termes accentuent le côté humoristique, de même pour *Wayne's World* où cela peut accentuer le côté 'culte', certains programmes n'ont pas forcément cette chance. On en revient au fait que l'argot est un marqueur culturel fort, et qui peut briser l'immersion qu'aura le spectateur face à la série ou au film. On en revient à la question des doublages tardifs, évoqués en parlant de *La Vie de Brian*. Michel Mella m'a défendu que l'époque de l'œuvre va plus importer que l'époque dans laquelle a été écrite le film ou la série. Selon lui, il faut respecter le fait que l'œuvre se passe avant J.-C., de nos jours, ou dans un lointain futur, et non le fait qu'elle fut écrite dans les années 80 ou aujourd'hui même. Cela dit, certains défendent le fait que l'œuvre aussi va vieillir, et donc il est naturel que le doublage aussi. Anthony Panetto m'a notamment défendu certains termes quelque peu archaïques qu'il a pu utiliser dans ses premiers doublages, chose qu'il fait encore aujourd'hui.

« Effectivement, on dit souvent qu'il faut éviter de mettre des choses un peu trop actuelles, parce qu'il y a des modes de langage, et l'année prochaine on dit plus 'swag' ou je sais pas quoi. La langue est comme ça à un instant T, et pour moi une œuvre elle s'inscrit dans le temps à un instant T aussi. Du coup, je me la pose pas trop cette question, je sais qu'on peut me le reprocher, je sais que j'ai des collègues qui vont mettre des éléments plus passe-partout. », Anthony Panetto

Conclusion

Le doublage, et en particulier le travail d'adaptation, est avant tout un travail mental. On ne peut pas rentrer dans la tête d'un auteur, d'un comédien, ou d'un directeur artistique. Bien qu'il y ait des méthodes types, tout se base sur la sensibilité, sur les émotions ressenties lors de l'écoute des répliques de la version originale. Il y a avant tout un travail de respect, de fidélité à l'œuvre de base, où chaque maillon de la chaîne se met en retrait. Chaque personne impliquée dans un doublage se doit d'avoir quelques qualités liées à sa profession, mais tous ont pour terreau commun une forme de modestie, et tentent de ne jamais trahir l'œuvre. Plus personne ne va à contre-sens de l'œuvre, hormis pour créer des effets comiques spécifiques comme avec le détournement.

Chaque phrase est un défi, et les quelques acteurs du milieu du doublage que j'ai rencontrés m'ont souvent dit qu'ils se sentaient repartir à zéro face à chaque film, série ou jeu vidéo sur lesquels ils travaillent. Et forcément, quand les contraintes s'accumulent, cela peut devenir encore plus complexe, et demander un encore plus fort travail de réflexion. Si l'humour reste un terrain de débats, chacun y met du sien afin de surmonter les problèmes inhérents au programme donné, tout en respectant ses codes. Tout est fait pour que l'expérience soit aussi bonne pour le spectateur français, que pour le spectateur de l'autre côté du monde. Par ailleurs, chacun se renseigne de manière appropriée pour être sûr d'avoir compris tout élément culturel. Ce n'est pas parce qu'une référence a été supprimée sur le passage de la VO à la VF que l'adaptateur ne l'a pas comprise. Il a simplement fait le choix qui lui paraissait le meilleur dans le contexte, à un instant T donné.

L'évolution du doublage a été complexe, et les acteurs du doublage ont dû se battre contre diverses formes de censure, contre la technique, ou encore contre des distributeurs, parfois trop réticents à leur donner ce qu'il faut pour faire une bonne piste sonore. Les rapports de force ont pu changer avec le temps, et aujourd'hui la plupart des doublages sont libres d'exercer le plus de fidélité possible à l'œuvre, avec le moins d'entraves possibles. Chaque milieu a ses propres combats à mener, mais de manière globale, chacun a atteint un stade où les versions françaises ne sont plus un simple bout de chaîne délaissé. Même si le doublage de cinéma reste le summum du milieu en termes de moyens et de temps, et malgré l'accélération du processus, chaque doublage trouve le temps de faire les bons choix, et de respecter le spectateur.

Contrairement à ce que l'on pourrait s'attendre, si on a un regard un peu jugeur, l'équipe de chaque doublage traite chaque œuvre comme un produit à respecter. Il n'y a pas de "sous-produit", d'œuvres archaïques qui ne méritent pas d'avoir un traitement intense. Même une télé-réalité, peu intéressante à priori, et qui passera tard la nuit sur une chaîne de TNT, aura une adaptation soignée, avec un auteur qui cherchera à trouver les bons mots à mettre dans la bouche des personnages. Les comédiens seront quant à eux enthousiastes de retrouver leurs camarades de jeu et se donneront afin de rentrer dans l'esprit du programme.

Le milieu a évolué vers un bon dialogue avec les clients, qui ne sont ni trop impliqués, ni trop distants. Cependant, les rencontres que j'ai pu faire m'ont presque tous rapportés une certaine crainte sur le futur du doublage. Le milieu est de plus en plus rapide, avec beaucoup plus de programmes qu'auparavant, à traduire et adapter pour qu'ils sortent tout de suite. Beaucoup ont le sentiment qu'on ne peut pas aller plus vite que maintenant. Le doublage typiquement parisien s'exporte beaucoup plus, à Lyon, en Belgique ou même au Maroc ou au Luxembourg, pour quelques œuvres doublées parfois au rabais et à plus faible budget. Malgré tout, quelques-uns ont une lueur d'espoir, surtout en voyant le travail de doublage de plus en plus mis en avant et mieux traité par le grand public. Le temps où les réalisateurs de cinéma traitaient les comédiens spécialisés dans le doublage de "sous-comédiens" est révolu. De plus en plus de distributeurs, d'émissions web ou télévisées, ou même de personnes normales mettent en avant les acteurs du milieu. Plus personne n'a cette crainte que le doublage puisse un jour disparaître, simplement une peur qu'il revête des formes déplaisantes. Mais il paraît inconcevable, en France, qu'un film grand public sorte sans version française, et cela sera probablement le cas pour plusieurs années à venir.

Annexes : Retranscription des entretiens

Retranscription de l'entretien avec Jean-Philippe Brière

Parcours : J'ai fait trois ans d'études, une école privée, qui à l'époque s'appelait Les Fêtes, je sors avec un diplôme reconnu par l'état d'ingénieur du son, voilà. J'étais donc ingénieur du son avec de multiples travaux aussi bien en tournage qu'en studio. Ça m'a permis d'intégrer très vite des stages, d'intégrer des stages pour faire du cinéma. J'ai failli entrer dans un cinéma, assez marrant, j'aurais pu entrer dans le cinéma, je pouvais aller bosser sur un film d'Yvan Attal où il y avait je crois Johnny Depp, il y a une scène avec Johnny Depp à la Fnac des Ternes [Le film était *Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants*].

Mais finalement je reçois un coup de fil et on me dit "Y a un studio, La Marque Rose, qui cherche des stagiaires, va donner ton CV." Je donne mon CV et on me dit "bah tu commences, ça nous intéresse." Juillet 2004 : un ingénieur du son. Discovery Channel, qui lançait sa chaîne en France, et il y avait à peu près 1000 programmes à doubler en français. C'était monstrueux, en France, on connaissait pas le truc, nous on bossait beaucoup pour la chaîne Voyage et donc là, je me mets à doubler tous les trucs américains, des séries qui continuent comme *American Chopper*. C'était du voiceover, donc moi je commence en ingénieur du son, je récupère les scripts sur papier, les images et les audios, et je les apporte dans les studios voilà.

Et donc je deviens un peu opérateur son, mais même stagiaire opérateur du son. Je regarde, j'apporte les cafés, et je nettoie en fait les enregistrements sur ProTools. Donc je fais ça pendant un temps, je gravis les échelons, j'arrive à un statut où je suis un bon ingénieur du son reconnu, apprécié, ça me permet de rencontrer tous les comédiens et comédiennes de la place de Paris. Comme j'ai un contact facile, je retiens les noms très facilement et donc je me mets à reconnaître tout le monde. Les gens parlent de moi comme ingénieur du son et on me propose un jour de faire de la direction parce que je connais très bien le jeu vidéo. Je joue depuis que je suis tout petit et on me dit "Ah mais toi tu t'y connais bien ce serait pas mal si tu pouvais guider certains comédiens sur ça."

Le premier projet c'était *inFamous*, le premier. Je devais faire "Pedestrian #5" "Cop #2", un truc tout pourri et je me souviens je fais cette première séance avec une comédienne, je panique un peu, mais finalement, je lui dis ce qu'il faut faire, et puis ensuite, il y avait plusieurs D.A. et je remplaçais, j'aidais les D.A.s. Ce qu'il faut savoir c'est qu'un jeu vidéo peut parfois s'enregistrer sur plusieurs cabines en même temps. La direction artistique est tombée comme ça, d'abord les études de son, puis ensuite une proposition interne artistique.

C'est quoi les rôles du D.A. en JV : Mon rôle principal c'est d'assurer le bon passage entre la version originale et la version française. M'assurer qu'on soit parfaitement conforme aux jeux, aux voix, au timbre, à tout ce qui fait le doublage d'aujourd'hui. M'assurer qu'il y a un bon nombre de comédiens, que les voix ne se ressemblent pas trop. C'est essayer d'harmoniser ça au mieux possible, malgré les contraintes.

Quand on nous donne un projet, on l'étudie avant. On nous dit "Va y avoir tant de rôles" et en fonction du nombre de rôles, le client peut soit nous dire "écoutez vous avez le droit à tant de comédiens" mais nous aussi nous D.A., on peut dire "écoutez il nous en faudrait au moins deux de plus si vous pouvez faire l'effort ça nous permettrait que les gens ne se répondent pas". Parfois, le client peut nous dire "écoutez on est désolé on n'a pas beaucoup de budget on est obligé d'avoir ce nombre de comédiens, ça a été vendu comme ça donc vous faites comme vous pouvez."

Après avoir passé l'étape de casting, c'est l'étape de la distribution. Le casting c'est une chose, on choisit une voix, mais après il faut distribuer tous les tout petits rôles ce que j'appelle distribution et

casting. C'est intéressant, le casting c'est vraiment faire passer un essai un casting pour dire "Tiens on va tester trois comédiens ou trois comédiennes sur un rôle choisir le meilleur des trois" et pour la distribution, c'est quand c'est libre, on te dis bon "Bah voilà vous avez encore 20 personnes à distribuer". J'écoute toutes les voix du jeu et je me tiens "Je vais mettre telle personne sur ces trois rôles là, j'appelle lui et lui viendra pour ses rôles." C'est vraiment "distribuer" et faire la distribution et à la fin avec le nombre de personnes. Juste après ça, j'appelle les comédiens, je fais le booking, je cale tout le monde, je m'organise ça dans la fenêtre d'enregistrement, qui dépendent, des fois c'est un mois. Faut savoir qu'un jeu vidéo est découpé en plusieurs morceaux, on ne fait jamais un jeu vidéo tout d'un coup, sauf exception c'est un petit jeu, mais la plupart du temps on le fait sur plusieurs mois et découpé. Parfois pas dans l'ordre chronologique du jeu parce que le jeu n'est pas créé dans l'ordre chronologique, donc forcément on fait en fonction de, on nous envoie des parties, des bouts. Et ensuite la direction donc, ici-même, dans ces studios, où après avoir booké le comédien, avoir calé "rendez-vous 9h30 lundi", 9h30 lundi je suis là avec mon script, traduit par l'équipe de localisation qui est en bas, l'image quand y en a une, l'ingénieur du son qui est là, et là j'explique le rôle, je prend le temps d'expliquer. On pourrait faire deux catégories : si le jeu est vraiment AAA, grosses licences, Sony ou autre, dès que je considère que le jeu est assez important ou le rôle assez important, je fais un petit briefing avec le comédien avant. Y a que moi qui fais ça, j'en vois un petit vocal ou je fais un petit mail et je donne des pistes, je dis "Si jamais tu peux lire ça si jamais tu peux regarder tel truc.", des devoirs. Comme ça quand le comédien ou la comédienne arrive sur le plateau, elle n'est pas totalement perdue, elle sait de quoi il en retourne ou alors si je juge que c'est pas important, elle vient et je lui fais un briefing en cinq minutes.

99 % du temps, ils arrivent, ils ne connaissent rien du rôle. Ce que j'ai fait pour *Overwatch*, c'était ça, il arrivait "C'est quoi overmachin ?" "Tu verras, c'est génial, donc voilà, ça c'est le personnage et cetera voilà comment ça se passe.", et puis petit à petit on le trouve, des fois on le trouve au bout de 50 fichiers, je me dis "ah tiens là c'est bien ce que tu fais" donc on finit le rôle et on refait les 50 premiers fichiers avec le truc comme ça, au moins on a bien trouvé.

J'aide, je guide, je dirige, on refait plusieurs fois, dix fois si il faut, pour que ce soit parfait, que ce soit pile comme il faut, et à la fin quand c'est terminé, j'essaie de bien vérifier avec l'ingénieur du son si tout a été enregistré, bien vérifier si tout est conforme. On a aussi des contraintes à l'enregistrement, on doit faire hyper attention à la manière dont on enregistre, à la manière dont on utilise tout ça, et on envoie au client.

S'il ya des retakes, je suis là pour le faire, des affinements au niveau du texte, si on me dit "ça va pas là finalement la longueur a changé." "ah finalement vous avez fait une petite coquille.", ça peut arriver, "vous avez fait une petite erreur, vous avez mal prononcé tel mot", ou alors au niveau de l'intention de jeu "c'était pas exactement ça", il y a des gens qui écoutent au QA, l'assurance qualité de leur côté et qui font des retours.

C'est quoi qui différencie le doublage de JV du doublage de film ou de série : Le résultat quasi instantané du doublage en série ou en film, c'est à dire que si la série a été bien préparé, on a ce qu'on appelle la VI, qui est la version internationale avec tous les effets sonores, la musique, sans les voix, et donc celle là elle est livrée par le client, ce qui fait que quand on enregistre une série, on écoute une première fois le fichier anglais, le comédien fait la version française, avec la bande rythmo voilà, il arrête la prise, on écoute avec la VI, donc on a le résultat en direct. Ce qu'on écoute en studio, si en plus l'ingénieur du son est top, il a déjà mis une petite égalisation, une petite réverb de pièce, on a déjà le rendu télévision. On sait tout de suite si c'est bon ou pas bon, et on refait tout. En jeu vidéo c'est un petit peu différent, on n'a pas le résultat, on ne sait pas, on ne voit pas l'image. Parfois "on espère que". Parfois on voit les cinématiques, on fait attention mais c'est un peu plus long c'est le seul truc c'est que c'est un petit peu plus long. Parfois on découvre le résultat quand le jeu sort.

On a déjà eu des déceptions, ça m'arrive pas très souvent, mais quand ça m'arrive je note dans un coin, je mets sur une feuille ou sur mon téléphone, ça me sert de leçon parce que je suis un peu un malade, moi j'analyse tout alors, quand le jeu est sorti, j'ai fait toutes les phrases du jeu mais je le regarde quand même et j'étudie tout. ça m'aide à dire "bon ok la prochaine fois je me tromperais pas", ça dépend des jeux que je fais. Quand il y avait beaucoup de dialogue, je me souviens de *A Plague Tale : Innocence*, j'avais demandé aux gars "faudra bien vérifier que ça se réponde bien, parce que parfois ils sont trois dans la scène et il faut que le trio fonctionne parfaitement bien, quand l'un parle à l'autre, qu'il y ait pas de moments de flottement, on sait pas à qui il parle." Là j'ai fait un jeu y a pas encore une semaine où je ne sais pas à qui je m'adresse, ça c'est horrible.

Les comédiens sont toujours tout seuls, c'est la méthode qui existe depuis toujours en jeu vidéo. Parfois certains jeux ont été enregistrés à plusieurs, on a essayé mais ça met plus de temps, on monopolise les comédiens plus longtemps. S'ils ont prévu deux heures de boulot et que l'autre à deux heures de boulot, en réalité ils vont bosser quatre heures. C'est là où et tout le travail de l'ingénieur du son et aujourd'hui en doublage c'est comme ça, le COVID nous ayant fait du mal là dessus, bien que dans certains studios on peut ré enregistrer à deux, c'est plutôt pas mal.

En jeu vidéo, c'est plus rapide mais c'est plus compliqué puisque tu n'as pas la réponse du comédien, donc ça donne parfois des doublages où on sent qu'il manque quelque chose, où ça manque d'énergie.

C'était quoi la direction artistique qui a été la plus courte au contraire la plus longue : La plus courte ça devait être un petit jeu que j'ai dû faire pour la Wii, qui s'appelait *Les Pingouins de Madagascar*, je l'ai fait en une journée. Chaque comédien avait une heure et il y avait les quatre pingouins, plus un narrateur, une journée. C'était des petites répliques qui se répondent, qu'ils se répètent plusieurs, un petit jeu de plateforme pour enfants hyper cool.

Le jeu le plus long, c'est compliqué, celui qui a pris le plus de temps c'est *Star Wars : The Old Republic* j'ai fait de la co-direction avec Stéphane, l'autre D.A. C'est difficile parce que maintenant ça prend, six mois, six sept mois, ça dépend des jeux, mais là on est resté trois ans quasiment sur le jeu avant qu'il sorte, donc c'était monstrueux.

C'est un travail, c'est un vrai travail, là pour le coup il ne faut pas se dédoubler, il faut vraiment rester, il ne faut pas aller faire d'autres projets, généralement il faut rester sur un projet. Les comédiens sont des professionnels donc ils sont hyper attentifs à ça aussi, on réécoute les anciennes prises, on se remet dedans, à chaque fois, là je fais un récurrent sur un personnage, je me suis remis plusieurs fois ses répliques d'avant, et si je considère que c'est pas bien, on refait. On a une grosse bible de prononciation, pour être sûr qu'il prononce le nom du village de la même manière et que tout le monde le fasse de la même manière. Il faut vraiment être très concentré, pour le coup, puisqu'il faut tenir sur la longueur. On essaie de ne plus trop faire des séances de 8 heures parce que ça fatigue.

Comment travailler avec plusieurs D.A.s : On a des outils pour communiquer, on va communiquer, il a besoin d'avoir les infos de personnages que j'ai commencé, et lui va terminer donc on a des outils de transmission, on fait hyper attention, on se parle beaucoup quand on a la chance d'être dans le même bureau on se dit quasiment tout. On essaie vraiment de communiquer le plus possible quand c'est facile et quand c'est un peu compliqué aussi, on ose dire parfois qu'on s'est trompé sur un personnage et puis on avance, on essaie de faire mieux à chaque fois.

Est-ce que vous avez déjà fait de la création de voix : Y a pas très longtemps pour *Les Schtroumpfs Mission Malfeuille*, sortie y'a pas très longtemps, d'un éditeur qui fait des petits jeux sympas, Microïds.

A Plague Tale : Innocence, on pourrait croire que non, mais on avait quand même l'anglais qui avait été enregistré avant. Même si c'est un studio français, ils ont quand même voulu faire l'anglais avant.

Mais en fait, ils se sont dit qu'ils allaient faire hyper attention à faire une bonne version française, une bonne version allemande, je crois que le jeu n'est dispo qu'en trois langues, anglais, allemand, français, et pour la version française, ils voulaient vraiment faire du bon boulot, vraiment faire attention et je me souviens qu'ils nous ont dit que le jeu était plus joué en français, même à l'étranger. Le joueur anglophone préférais jouer en langue française avec ses sous titres, en disant "je veux vraiment avoir du parler français", puisque ça se passe en France. Ça m'a vachement étonné quand j'ai eu les infos, ils ont des stats.

Pour *Mission Malfeuille*, sur la création de voix, totalement différent parce qu'effectivement on a pas d'audio, rien du tout, un texte et pas d'infos, très peu d'infos. Il faut imaginer. La plupart du temps on a le réalisateur qui est là, ou le producteur, ou alors le game designer, au moins une personne qui a déjà joué au jeu et qui sait de quoi il en retourne "tiens, là, il va rencontrer le Schtroumpf bricoleur pour mettre au point un truc pour passer le pont donc oui c'est plutôt calme c'est plutôt posé" et là je dis aux comédiens "allez vas-y on y va on lance". Généralement on lance, on en fait une, on en fait deux, je demande un peu plus de mouvement, troisième et puis voilà on envoie.

C'est pas du tout le même travail, c'est vrai qu'on navigue un peu à l'aveugle, et souvent le comédien aime bien ça parce qu'il propose des choses, ils créent, ils proposent des choses, il dit "tiens je vais faire une petite voix comme ça".

Y a-t-il des différences entre les types de jeux : L'interprétation. J'ai la chance d'avoir participé à quasiment tous les types de jeux. J'ai fait mes débuts sur des trucs pour enfants, là tu t'adaptes en fonction des gens à qui c'est destiné. J'ai fait un truc d'horreur où là il faut être hyper premier degré, des trucs où il faut être au troisième degré, des flics dans les voitures pour des jeux *Need For Speed*, des trucs narratif ultra intense comme *The Last of Us*, des trucs fun et où là justement je dois faire hyper attention. Pour *Overwatch*, par exemple, les comédiens avaient du mal à comprendre qu'il faut faire gaffe parce qu'en fait la phrase va être répétée des dizaines et des dizaines de fois, "mais comment ça ils vont le répéter", je dis "non", parce que dans le jeu, la manière dont le jeu est fichu, on peut pas avoir 14 000 répliques. Quand t'as ton ulti [attaque ultime], c'est cette phrase qui va se lancer, donc il faut faire attention, quand on la fait, il faut pas la louper celle là, donc c'est vrai que tu fais plus attention.

Et parfois quand je sais que c'est le PNJ [Personnage Non Joueur] qui est au fond, peut-être que personne va entendre, même si j'essaie de faire attention, je vais être moins pertinent que sur le rôle principal qui fait une réplique ultra intense pour sauver son ami d'une mort certaine.

On peut glisser sur les PNJ des petites vanes, on le fait de moins en moins, d'ailleurs à tort je trouve. Y a pas très longtemps je t'ai mis des blagues sur des trucs. Quand tu dis que c'est du médiéval je me dis "tiens il ya *Kaamelott* qui nous aide beaucoup" et là on peut en mettre mais ce qui est rigolo c'est que maintenant les testeurs ils sont vachement plus attentifs et nous disent ouais "n'en fait pas trop". Par exemple, un jeu comme *Watch Dogs* et *Watch Dogs 2*, on a mis plein de blagues sur les répondants téléphoniques, il y a des radios libres, on peut entendre des gens qui appellent des radios à l'intérieur du jeu pendant que les gens disent des bêtises.

On s'adapte et effectivement, je choisis pas les mêmes comédiens. Y a des gens qui peuvent tout faire, mais la plupart du temps, je choisis bien les comédiens, des gens qui sont hyper premier degré pour faire des choses très vécus, et ceux qui sont au troisième degré où je sais qu'ils vont ils vont prendre plaisir à le faire. Martial Le Minoux par exemple, les trucs trop sérieux, c'est compliqué, il a un peu de mal, il le dit lui-même, il n'a pas honte de le dire, lui c'est un pro de l'animation, c'est un tueur, y a qu'à voir son CV, c'est un tueur nain, et en plus, c'est un super D.A.

C'est quoi les liens en tant que D.A. : Je communique avec tout le monde.

Avec la localisation pour avoir la traduction, quand le texte arrive, pour le lire, pour comprendre. Avec le chef de projet, qui nous donne tous les éléments. Quand c'est possible, on a même la communication en direct avec le client ce qui a été rendu possible pour *A Plague Tale*, par exemple, où il y avait la personne qui avait écrit en direct avec nous sur Skype, et dès que j'avais la moindre petite question, il répondait tout de suite. Pour *Les Schtroumpfs : Mission Malfeuille*, pareil j'avais le game designer.

Pour des séances très compliquées, on a aussi le client qui est là soit francophones ou anglophones, j'ai même eu des japonais qui étaient là à nous parler. Même s'il ne comprenait pas le français, il écoutait, il voyait si ça se passait bien.

Le lien est permanent parce qu'il ne faut pas que quelqu'un se perde, ou fasse des choses dans son coin. Faut pas qu'une info se perde, ça serait vraiment dommage. Si il commence à y avoir une galère, et que les gens sont perdus, ne savent pas qui devait venir, ça peut créer des petites tensions comme ça.

L'équipe de trad, elle est surtout contactée au début, ils reçoivent tout bien en amont, parfois il peut se passer trois semaines avant l'enregistrement. Modifier légèrement la traduction, ça m'arrive, mais je consulte la plupart du temps, quand c'est un truc que je considère important oui, mais sinon, quand je vois qu'il y a une grosse erreur de français avec concordance de temps ou n'importe quoi, je change sans prévenir en disant "bon là je vais pas consulter à chaque fois"

C'est quoi les liens en tant qu'ingénieur du son : Avec le directeur artistique et la personne responsable du son, voilà. Au départ, je me suis beaucoup mis en retrait, j'écoutais beaucoup les autres. Ça m'intéressait d'écouter, je disais pas grand chose, et puis à un moment donné je me suis dit "bon ben si j'entends une étrangeté, une bizarrerie je le dirais". C'est ça qui a permis le lien d'ingé son à D.A., c'est à dire qu'au début moi j'étais pas destiné à faire ça, c'est parce que j'avais une bonne oreille, parce que je connaissais le jeu vidéo, que j'ai dit à un D.A. "attention je crois que c'est pas exactement ce qui se passe", parce que je connaissais le jeu vidéo et en enregistrant des jeux vidéo, je me dis "pourquoi le jouer comme ça alors que dans l'action c'est pas ça qui va se passer ?" C'est donc la connaissance de l'ingénieur du son dans le jeu vidéo qui m'a servi pour être D.A., et d'ailleurs c'est un des D.A. qui a dit "le petit, il s'y connaît bien, ce serait bien de le mettre là dessus". Ce qui est incroyable, les cinq gars qui travaillent ici, à la D.A., sont tous des ingénieurs du son, c'est fou, alors que généralement c'est plutôt des comédiens.

C'est quoi le client parfait : C'est dur à dire mais le client parfait c'est celui qui donne le plus d'informations. C'est vrai que c'est fou parce qu'en même temps, moi j'aime bien un client qui fait confiance et qui nous dise "voilà fait nous la version française de notre jeu", ça c'est super intéressant. J'ai bossé pour un client, un très gros client, très connu, qui fait des super jeux du côté médiéval, et en fait ils étaient investis parce qu'ils avaient une équipe française, et comme il y avait un bureau français, on avait donc des gens fans de jeux vidéo français avec qui on pouvait discuter, qui connaissaient bien les voix, qui était passionnés par le doublage, donc le lien se faisait beaucoup plus facilement, beaucoup plus vite et eux ils pouvaient nous donner beaucoup d'informations, des images, des descriptions de personnages, pour chaque extension on a les artworks, un document avec tous les personnages, chaque identité et surtout un petit historique sur chaque personnage. Ça n'arrive quasiment jamais. Les cinématiques, quand elles arrivent, elles sont prêtes à l'avance deux semaines en avance, il y a toujours une rythmo qui est faite dessus. C'est un client qui fait tout en avance, il fait tout en amont, il se prépare bien.

Je me souviens d'un client qui m'avait énervé, parce que il nous dit "tenez faut faire ça comme casting", on avait eu un listing avec aucune photo, aucun nom, aucune description, juste des mots clés "*evil, maniacal*", il fallait faire un casting, il n'y avait pas de bible des personnages, il a fallu

demander et là on avait toutes les photos. À la fin, c'est lui qui décide, je comprends, il a peut-être pas envie de passer toutes ces vidéos, mais certains on fait un contrat de confiance, c'est un agrément tous les deux en disant "on va faire un bon jeu et on va pas se tire une balle dans le pied en allons montrer ça; en mettant sur internet; au contraire", non nous on en a besoin pour travailler.

Le client parfait c'est celui qui comprend ça et qui dit "ok je vous donne tous les éléments et on vous fait confiance parce que vous faites du bon travail". Au début tu sais pas trop, mais à un moment donné quand ton CV parle pour toi, quand tu as des références sérieuses, ça va plaire un peu plus vite.

Y a-t-il des différences entre jeux occidentaux et jeux japonais : En ce moment même, je bosse sur un jeu avec des audios japonaises dont je ne peux pas citer le nom. C'était très dur, c'est beaucoup plus difficile, parce que là c'est encore une autre culture. J'adore le doublage japonais, je respecte énormément ce doublage, je le trouve incroyable, mais alors quand tu ne connais pas bien, c'est très dur. Tu te dis "qu'est-ce qu'il a voulu exprimer ?" On a l'impression de surjeu, où tout était décuplé et comme on n'avait pas d'images, je me dis "si ça bouge dans le jeu, si ça va très vite, comment on va faire ?", parce qu'on peut essayer de freiner un peu le surjeu. Y avait écrit "*maniac, demon, cruel*", et j'entendais un truc [fait une voix lente et grave] pas du tout énervé ou de ce que je pensais maniaque, c'était vraiment genre hyper dessins animés, alors tu aurais tendance à faire [fait une voix rapide et aiguë], pour moi ça c'est maniaque. Tu dis "vas-y on va tenter un truc", les clients disaient "c'est bien ça va, ça c'est ok" y avait des répliques qui étaient beaucoup plus faciles, mais certains trucs tu te dis "comment on va réussir ?".

Retranscription de l'entretien avec William Coryn

Comment vous vous organisez quand vous travaillez avec plusieurs adaptateurs : Tout dépend du moment où j'interviens. Si c'est au début d'une série, partagée avec d'autres adaptateurs/trices, on se concerta, on établit une "bible", il peut y avoir des "vérifs" avec le client (TF1, Warner, Netflix) et le directeur ou la directrice artistique, pour lisser les textes et avoir un style assez égal entre les auteurs/trices. Si je dois intervenir en cours de série, après une détection par exemple, comme ça s'est produit sur *Blacklist*, je vois les épisodes qui ont été faits en VF et je récupère la bible de la série pour y conformer mon boulot.

Comment vous arrivez à être sûr qu'une réplique sera drôle, du moins aussi drôle en VF qu'en VO : Je dirais de façon assez prétentieuse : si ça me fait rire. Je teste aussi parfois sur mon entourage.

Vous êtes connu pour vos nombreux néologismes, comment les trouvez-vous : C'est une question de situation. Si le mot n'existe pas en français de manière évidente, si je dois trouver une formulation qui donnera un effet comique, et cetera, alors là j'utiliserai un néologisme. Mais en général, le mot qui convient à la situation vient assez naturellement.

Est-ce que vous vous auto-censurez par moments ou vous avez une certaine liberté d'adaptation : Très, très rarement. Sur *South Park*, jamais. Je traduis le plus fidèlement possible. Il n'est arrivé qu'une seule fois, dans la première saison, qu'on me demande de modifier une réplique. A mon avis, le résultat était pire. Sinon, parfois les épisodes sont censurés pour la diffusion, mais ce n'est pas de mon ressort. Pour d'autres séries, j'adoucis parfois des répliques qui passent aux US mais qui pourraient davantage heurter en VF. Mais une fois de plus, très rarement. J'ai la chance qu'on me fasse plutôt confiance.

Retranscription de l'entretien avec Samuel Julien

Parcours : J'ai fait des études de droit d'abord. J'ai fait un double parcours en histoire aussi et puis en fin d'année de droit, je savais pas trop exactement dans quel domaine je voulais travailler. J'ai fait d'abord une année d'expérience en tant qu'instituteur, dans des classes bilingues français à breton. Après, j'ai répondu à une offre d'emploi à l'époque, un très grand projet qui était vraiment révolutionnaire en Bretagne et en région de manière générale, le projet TV Breizh, une chaîne privée du groupe TF1, un mix TF1 avec d'autres investisseurs. C'était quelque chose d'assez révolutionnaire pour une chaîne de télévision qui n'était pas à Paris, et l'idée de Patrick Le Lay, et de sa directrice, c'était de diffuser simultanément avec deux canaux sons, un canal son français et un canal son breton, et pour faire ce canal son breton, il fallait essentiellement doubler beaucoup de productions qui étaient diffusés sur le premier canal son en français. L'idée, c'était de doubler des dessins animés pour les enfants des classes bilingues et des écoles Diwan en breton. Les studios de doublage, il y en a eu deux au départ, dès que la chaîne TV Breizh s'est montée, on a eu à Quimper et un à Lorient, qui dépendent du marché de TV Breizh.

Y a une offre d'emploi qui est parue, notamment pour la gestion de ses studios, le doublage avait été transféré de TV Breizh, qui gérait en direct en interne à TV Breizh à une structure tierce, une association, et l'association cherchait son directeur. J'ai postulé et à ma grande surprise j'ai été pris. J'ai commencé à travailler exactement le 17 mars 2003, je me souviens parce que c'est la saint Patrick, Patrick Le Lay, et donc voilà comment j'ai commencé à travailler depuis 20 ans. Il y a eu beaucoup de développement.

Comment se sont passés les premiers projets : Quand le doublage s'est créé, la filière professionnelle de doublage s'est créé en Bretagne, TV Breizh avait lancé, avant même que la chaîne démarre, un stage de doublage qui avait lieu à la ville de Carhaix, et ils avaient appelés notamment les Dubbing Brothers. C'était directement géré en interne et donc ça s'est développé comme ça, donc on a formé des détecteurs, des traducteurs, des calligraphes, des directeurs artistiques, des comédiens, qui étaient à l'époque directement payés par TF1. C'est qu'après coup que ça s'est transféré à l'association Dizale. Au départ, on avait même proposé le transfert à l'office de la langue bretonne, parce que c'était vraiment quelque chose de très breton, et qui était vraiment à une réflexion linguistique bretonne. Comme c'était en langue bretonne, donc c'est pas rentable commercialement, il fallait que ce soit subventionné, et pour avoir des subventions, il faut mettre en place une structure neutre associative, pas une entreprise.

La partie entreprise de Dizale gère quoi : Quand on a travaillé, on louait un studio à une société privée. On a travaillé tout de suite avec le studio de Lorient, quand je suis arrivé le studio de Quimper qui était géré aussi par une des sociétés privées avait fait faillite, donc le studio de Quimper avait été mis hors circuit. TV Breizh s'est aperçu, un peu tardivement peut-être, qu'il n'y avait pas assez pour faire fonctionner deux studios, donc ils ont réduit à un studio, ils ont dû faire un choix en quelque sorte du studio qui restait, celui qui était plus proche de TV Breizh, celui de Lorient. Et même cette société-là, au fil du temps, a rencontré des difficultés financières, on louait à la journée le studio, et à un moment on leur a proposé de racheter le studio tout simplement. Ça devait être en 2008-2009 il me semble, et donc quand on a racheté les studios. Il a fallu créer une société pour gérer ce studio. C'est pour ça qu'on a une part associative, qui est vraiment très culturelle, un peu militante. On n'a quand même une partie sociétal, où c'est vraiment la gestion du studio. Ce sont deux choses différentes. Notre service VOD, c'est la partie associative. La partie sociétale, c'est tout ce qui concerne les prestations de services sur le studio et le son, donc là par exemple on a un autre ingénieur son, il est

rattaché à la partie sociétal, on va faire aussi du mixage par exemple pour différents longs métrages, on va faire de la prise de son extérieur, des choses comme ça, mais pour des différents projets audiovisuels, pas forcément breton d'ailleurs. Alors que la partie associative ne reste que sur le domaine audiovisuel en Bretagne.

Comment est né le projet Breizh VOD : L'idée en fait, c'est qu'au fur et à mesure des années, on a beaucoup doublé pour TV Breizh au départ, puis après pour d'autres diffuseurs notamment les chaînes de télévision locales qui sont bretonnes, Tibéo, TV Rennes et TB Sud. On a aussi doublé pour une chaîne internet qui s'appelle BreizoWeb, on a aussi doublé pour France 3 Bretagne, ce qu'on continue à faire. À un moment TV Breizh a arrêté le projet breton. C'était compliqué pour une chaîne privée d'être sur un créneau qui finalement était une niche, pour un positionnement certainement trop compliqué à gérer. C'est vrai qu'il y a pas d'exemples en Europe, en tout cas de chaînes privées qui s'occupent de perdurer une culture dite minoritaire, c'est pas rentable donc TV Breizh a abandonné le projet. Ils sont partis de Lorient en nous laissant tous les droits des versions bretonnes qui nous avaient commandé. C'était très classe de leur part, donc on se retrouve avec un immense stock de dessins animés et séries, des choses comme Columbo, Lancelot, des trucs assez assez étranges par moments, même un film érotique. On s'est retrouvés avec ce catalogue de films, et puis en plus, des projets qu'on avait développés pour nous-mêmes ou pour d'autres clients. C'était con d'avoir un stock de films et de projets qui restent dormir dans les cartons, on s'est dit "autant les exploiter en système VOD", d'où l'idée du Netflix breton.

Comment se passe de A à Z un doublage en breton : On suit un processus extrêmement classique. Moi, je suis souvent chargé de négocier les droits des films, donc c'est moi qui vais souvent proposer à différents diffuseurs telle ou telle série d'animation, ou telle ou telle série de fiction, ou tel film. Ils acceptent, ils refusent, ils font des contre-propositions, c'est trop cher, c'est pas comme en veut, voilà, et c'est des vraies discussions de vendeurs-acheteurs, tout simplement. Je suis mandaté par eux tout simplement pour leur trouver des productions en breton, je négocie les droits et puis après on récupère donc le master, et puis avec la VI, la piste internationale, les scripts, les fonds neutres, et après on rentre dans une phase de production.

Une fois qu'on a tout le matériel, on fait la détection avec un détecteur pro, après on travaille avec des traducteurs. On a trois traducteurs-adaptateurs différents, autrefois on avait la phase calligraphie, mais ça c'est terminé avec le numérique. On travaille avec le directeur artistique qui fait le casting, si besoin on va faire un casting en plus, pour tout ce qui est enfants ou des voix un peu particulières, si on a un doute sur tel ou tel personnage. On a un certain nombre de comédiens qui sont très récurrents et qui travaillent pour nous maintenant depuis dans le doublage en breton depuis l'an 2000, donc ça fait plus de 20 ans d'expérience pour certains d'entre eux, avec différents types de voix, féminines, masculines, graves, jeunes, vieux... On a aussi un autre critère en breton qui est un peu particulier, contrairement au français. Le français insiste toujours sur une langue extrêmement standard, sans accent. Nous, c'est le contraire, on va chercher un maximum de richesses dans les accents et plus ça sera diversifié, plus ça va nous plaire. On a ce critère là qui rentre en plus, c'est qu'on va essayer d'enrichir en quelque sorte un corpus linguistique avec différents types d'accents. Les occitans et les corses sont sur la même idée. En fait, on va surtout faire l'inverse de ce niveau-là. On va dire surtout aux comédiens "gardez votre accent, allez-y à fond", ça c'est la grande différence par rapport au français.

On fait le casting puis après les comédiens arrivent, puis y a l'ingénieur son qui intervient aussi bien entendu pour faire tout ce qui est mixage. Si besoin, on fait appel à des graphistes, des infographistes pour faire tout ce qui est génériques, si le film a besoin de faire un sous-titrage en plus...

Moi, je m'occupe des suivis de dossier, puisque je m'occupe de tout ce qui est contrats de travail. Il m'est arrivé de prendre part à des castings dans le choix de voix mais rarement puisque souvent je

laisse le directeur artistique avoir la main là dessus. Je me contente de gérer les budgets, on a un budget prédéfini pour faire tel ou tel jour de doublage, on se met d'accord avec le directeur artistique pour savoir combien de temps ça va durer.

Est-ce que y a des difficultés particulières à s'adapter vers le breton : On n'a jamais rencontré de difficultés linguistiques particulières, parce qu'on a fait un peu tout type de films. On a fait des films classiques patrimoniaux, comme *Marion Du Faouët*, un personnage historique qui a vécu au XVIIe siècle en Bretagne, jusqu'à *Apollo 13*, qui est assez technique dans le vocabulaire de tout ce qui est dans la conquête spatiale. On a fait des films érotiques en effet, des films poétiques aussi comme *Shakespeare in Love*, il y a eu toute une recherche sur le texte. On n'a jamais rencontré de difficultés particulières à ce niveau là, par moments effectivement sur le vocabulaire breton, c'est pas toujours évident de trouver les mots. Ça nous arrive d'utiliser des néologismes, ça nous arrive le moins possible. Le plus souvent on essaye de trouver des mots plus simples, on va pas essayer d'inventer une langue qui n'existe pas, s'il le faut, on va avoir recours bien sûr à des nouveaux mots, mais on va essayer de rester le plus proche possible d'un breton parlé.

On va essayer aussi, notamment dans les fictions, de faire en sorte de ne pas trouver des films français, de prendre plutôt des fictions qui viennent d'autres pays, parce que tout simplement les acteurs français sont connus aussi des personnes parlant breton. Doubler un film où on aurait comme acteur principal Depardieu, on connaît sa voix, son jeu et ça fera bizarre d'entendre des acteurs très connus français parlant breton. On aurait le côté artificiel du doublage qui sauterait aux yeux des bretons. On va plutôt se tourner vers des films plutôt d'autres cultures, on a fait des films comme *La Vague*, un film allemand, beaucoup de séries de fiction, notamment en provenance du pays de Galles, d'Irlandes, des pays celtiques, parce que y a une sorte de lien culturel, c'est un peu comme une Bretagne en plus étendue en quelque sorte, donc c'est moins étrange en fait d'entendre des gallois parler breton que des coréens parler breton.

Sur l'animation, ça nous a jamais posé de problème, parce qu'en fait finalement d'un point de vue culturel on est habitué à voir les films d'animation dans toutes les langues du monde, [...] on cherche même pas à savoir qu'elle est la langue originale du film d'animation, du dessin animé. Ça pose pas de problème dans l'animation parce que l'animation est forcément, pratiquement toujours, et systématiquement doublée, rarement sous-titrée. Certains pays, notamment d'Europe de l'Est ne vont doubler que de l'animation, mais même l'animation ils ne vont pas le sous-titrer. Quand débat il ya, ça se pose sur le doublage de fiction, et effectivement certains pays notamment des petites cultures ou en Europe de l'Est, ont moins cette culture de doublage qui peut exister en Allemagne, en France ou en Espagne notamment. Sur l'animation, le débat ne se pose pas.

Est-ce que vous essayez de valoriser la langue bretonne : C'est vrai que je ne travaillerais pas dans le doublage si c'était pas pour la langue bretonne en fait, ça c'est clair. Mon parcours personnel et professionnel, c'est dans la langue bretonne et je suis arrivé dans le doublage un peu par hasard, dans l'audiovisuel un petit peu par hasard, je suis pas plus attiré que ça au départ par l'audiovisuel de manière générale, même si ça me plaît puisque ça fait 20 ans que j'y suis. L'idée c'est de proposer des oeuvres audiovisuelles en breton pour essayer de revaloriser la langue, et aussi de faire en sorte que ce soit plus facile pour les enfants et pour les adultes de l'apprendre, il ya une sorte d'immersion quand on regarde un film, on va pas faire l'effort d'apprendre et pourtant on en apprend beaucoup. C'est vrai pour toutes les langues, ceux qui regardent Netflix en anglais, beaucoup ont vraiment progressé beaucoup grâce à Netflix en dehors du système scolaire, à force d'être baigner dans l'audiovisuel, du contenu en anglais, ça rentre. Beaucoup aussi apprennent différentes langues, que ce soit l'allemand, le russe, le chinois ou le japonais, tous les mangas ont eu un vrai rôle positif pour la culture japonaise, personne ne cherchera à contredire cette réalité.

L'idée c'est aussi d'utiliser ce secteur là pour faciliter l'apprentissage du breton, et aussi on a une autre idée, c'est qu'on s'est dit que par le doublage, ça va donner l'envie de produire aussi en breton. On a beaucoup de nos comédiens qui, au bout de quelques années de doublages, sont devenus frustrés en quelque sorte de ne faire que du doublage et ont voulu aussi être visible face à la caméra, et donc ont écrit et ont produit, ou prennent part à différentes productions. Ça a marché parce qu'il y a beaucoup de projets qui existent en langue bretonne. Avec le recul, beaucoup de producteurs le disent clairement, s'il n'y avait pas eu le doublage, il n'y aurait pas eu tous ces projets de production en langue bretonne. Je dis pas qu'il y aurait rien mais je pense qu'on a vraiment participé à accélérer le processus, je pense qu'on nous a fait gagner une dizaine d'années dans la production en langue bretonne.

Dans ce monde qu'on est là, à l'heure actuelle, assez globalisé, avec beaucoup d'échanges, beaucoup de systèmes de communication qui facilitent les choses, on voit bien qu'on est sur un phénomène de destruction des langues et des structures. C'est pas moi qui le dit, il y a je sais pas combien de langues qui disparaissent chaque année, c'est une évolution globale. Sans vouloir lutter contre une certaine évolution de la société, il y a quand même cette idée de "comment faire en sorte que nos cultures survivent", nous on le voit, on le sent, on est vraiment en danger sur notre culture bretonne mais c'est aussi vrai sur la langue française, il y a de plus en plus de mots anglais qui rentrent dans la langue de tous les jours. Nous, ce qu'on voit en breton, c'est presque un aperçu de ce qui peut arriver demain à la langue française, et à bien d'autres langues par la suite.

Le provençal, et la culture occitane dans son ensemble aussi, on voit bien que c'est une culture pourtant très riche, il y avait notamment un prix Nobel de littérature, Frédéric Mistral, et cetera. En quelques décennies, elle est vraiment maintenant en grand danger, même si on a nos collègues qui essaient aussi de faire des choses, que ça soit en provençal ou en occitan, c'est vrai aussi pour les autres langues que ce que soit le basque, le corse, le catalan, le normand, l'alsacien. C'est vrai que la France est très très riche à ce niveau-là et malheureusement, on prend pas complètement conscience de toute cette richesse, ce qui est vraiment dommage.

On essaye par ce biais-là aussi de faire en sorte que ça attire des jeunes locuteurs, on peut trouver aussi du travail grâce à la langue bretonne, et on peut surtout avoir beaucoup de plaisir en pratiquant cette langue, que ce soit par des métiers comme comédien de doublage, traducteur, auteur aussi, différents métiers qu'on propose. Ceux qui travaillent avec nous, on a très peu de turnover parce que les gens s'éclatent vraiment dans leur travail, ce qui est vraiment déjà une grosse victoire en quelque sorte pour nous tous. Il faut toujours trouver cet équilibre entre d'un côté, effectivement, s'ouvrir et être ouvert sur le monde et apprendre beaucoup des différentes cultures, mais de l'autre côté aussi savoir garder ses racines et sa culture, ne serait ce que pour pas être balayés tout simplement par toute cette vague de communication d'échanges, qui est sympa aussi. Il y a toujours un équilibre à trouver quoi. Ça m'empêche pas de regarder des films en anglais ou en version originale, mais effectivement de temps en temps, c'est intéressant d'être plongé dans la langue bretonne et de lire un bon bouquin en breton, ou de regarder un film en breton.

Comment est-ce que vous aidez les autres industries de doublage en langues locales : Tout simplement en étant, parce qu'on s'est monté grâce à une initiative privée, c'est presque un miracle en quelque sorte. Une sorte de personnage qui est décédé depuis, Patrick Le Lay, qui est un personnage controversé à certains égards, très engagé pour la culture et la langue bretonne, il avait vraiment un engagement sincère à ce niveau là, qui a lancé ça. Et ça a donné des idées tout simplement, je me souviens pour le corse par exemple c'est un professeur de langue corse, qui m'a appelé et il m'a dit "je suis tombé sur la série d'animation *Les Mystérieuses Cités d'Or* en breton, je me suis dit c'est incroyable, c'est dingue qu'ils fassent ça en breton, il n'y a pas de raison que s'ils le font en breton, nous on n'y arrive pas en corse", et au fur et à mesure on a discuté, il est venu nous voir en Bretagne,

il a vu comment on travaillait, et on les a accompagnés, on a dit comment nous on marche, les relations avec la région Bretagne, ce que vous pouvez imaginer avec la collectivité Corse et cetera. Ça s'est fait comme ça, et les occitans, il se trouve que celui qui faisait la détection pour nos projets, à l'époque de TV Breizh, c'était un détecteur professionnel qui travaillait en région parisienne et aussi en français, il s'est dit à un moment "j'en ai marre de Paris, je me casse, je vais vivre en Occitanie" et il a monté son studio en occitan et il a amené aussi ses compétences qu'il avait acquises en français, il est venu former des comédiens, directeurs artistiques, traducteurs chez nous en Bretagne, où il a fait toute une session à Lorient, avec le directeur artistique, Laurent Labadie, en Occitanie. Ils ont progressé comme ça au fur et à mesure, maintenant ils ont leur studio en Occitanie. Ça s'est fait comme ça, simplement, et du coup on échange beaucoup entre nous, et on achète maintenant un certain nombre d'oeuvres audiovisuelles, on négocie, par exemple le film *Terminator 2*, à trois, ce qui est beaucoup plus sympa et ça nous donne une certaine force et une visibilité assez cool.

Comment vous choisissez les films à doubler : On discute avec différentes structures, on se dit "bah tiens ce film là, ça pourrait être sympa, parce qu'on sait que c'est un film qui a une bonne durée de vie", par exemple *Terminator 2*, pour reprendre ce film, déjà c'est un film qui reste, ça fait des années qu'il a été produit et dans l'imaginaire des gens il reste, avec notamment certaines phrases, certaines scènes cultes qui restent dans l'imaginaire. Ça nous fait une excellente publicité, parce que quand on dit "on a doublé *Terminator 2*", tout le monde se dit "ouah c'est génial" et même ceux qui ont vu le film déjà en français ou en anglais seront contents de le revoir en breton, la plupart des gens ont déjà vu le film et ils sont contents de le voir en breton, parce que c'est une nouvelle vision des choses. On sait que ce film là même dans dix ans, on va encore en parler, on va encore le rediffuser, c'est un excellent investissement à la fois en termes de communication, et à la fois pour les bretonnants actuels, et les générations à venir. C'est pour ça qu'on va doubler ce genre de film, on avait notamment doublé il ya quelques années un film comme *Braveheart*, en termes de communication c'est excellent, j'avais été voir mon banquier à Rennes, qui ne parlait absolument pas breton, je pense qu'il était même pas breton, qui me demandais ce que je faisais comme métier, je lui ai dit ce que je faisais, il avait entendu parler de *Braveheart* en breton, parce que ça avait fait tilt en termes de communication. Même pour ceux qui ne parlent pas la langue, ça change même le regard qu'ils peuvent avoir sur la langue. On fait aussi des trucs très classiques, *Le cheval d'Orgueil*, qui est très bien aussi, tout d'un coup on va faire quelque chose de complètement futuriste, ça va changer le regard qu'ils peuvent avoir sur la langue bretonne, parfois un regard du type "c'est la langue de mes grands parents ou de mes parents, ce sera quelque chose d'assez passé".

C'est quoi vos objectifs à court terme et à long terme pour Dizale : On reste toujours sur l'objectif général qu'il faut produire toutes sortes d'oeuvres audiovisuelles, parce que notre public est très différent. On a du public dans les écoles maternelles et du public qui a 81 ans ou plus. Il faut pouvoir proposer un peu chaque année des oeuvres, ça peut être des films documentaires, de fiction. On va essayer de continuer sur cette lancée.

On a eu un gros chantier, ça fait depuis 3 ans, c'était de relancer la plate forme BreizhVOD, l'équivalent de Netflix en langue bretonne, et là, suite notamment à la période COVID, les liens sont un peu distendus entre les personnes et nous on a besoin de ça en breton, peut-être parce qu'on n'est pas nombreux, et on a besoin de se voir on a besoin de se motiver, et la période COVID nous a fait beaucoup plus de mal, ça fait du mal à tout le monde, mais pour nous c'était encore plus difficile parce que notamment tous nos lieux de convivialité où on pouvait parler en breton se sont réduits comme peau de chagrin. On n'a pas pu se voir, on n'a pas pu échanger, on n'a pas pu faire un certain nombre de festivals où on peut parler breton, donc on se dit que notamment avec des films, on va essayer de gagner un espace, notamment dans les salles de cinéma. On va essayer de travailler avec un centre de

salles de cinéma, pour proposer des films, que ce soient des films de fiction ou des films d'animation en breton ou des documentaires, en invitant notamment les apprenants mais aussi ceux qui parlent dans tel ou tel coin, peut-être même sortir un film en breton en même temps qu'il sort en français par exemple, ça pourrait être quelque chose de super intéressant. Ça nous est déjà arrivé, c'était avec le film, avec Sébastien Fechner, avec Eddy Mitchell, *Au Bistrot du Coin*, avec Fred Testot. On l'a sorti en simultanée en français, breton, ch'ti, occitan je crois, il doit y avoir corse aussi. Pour le coup, c'était le producteur Sébastien Fechner qui avait eu une idée qui est vraiment une idée de génie, c'est dommage que le film n'était pas un chef-d'œuvre, il est pas resté dans l'histoire du cinéma. Mais l'idée était vraiment excellente, et je crois qu'au départ c'était un comédien ou un technicien qui était un fan du stade rennais, ils ont commencé à parler de la Bretagne, mais je crois que Fred Testot était plutôt corse, donc après voilà ils ont commencé à délirer là dessus sur le plateau de tournage, et le producteur s'est dit "bah chiche, on va faire un film doublé dans toutes les langues régionales" c'est parti sur un délire et l'idée était excellente, en plus sortir dans les salles de cinéma de façon simultanée, et c'était vraiment une excellente idée. L'idée c'est de travailler là-dessus et de retrouver des lieux de convivialité, de faire en sorte que les salles de cinéma deviennent un lieu de convivialité, et surtout un lieu où on peut échanger après en breton, on fera un film suivi d'un débat, ou de rencontres, et aussi peut-être que les salles de cinéma et des espaces publics, c'est aussi des lieux où on pourrait entendre le breton, ce serait assez sympa. Le problème c'est que comme toute langue, y compris en Bretagne ça devient difficile d'entendre parler breton, ça peut être aussi un moyen de communiquer tout simplement sur nos films et sur la langue. C'est un peu l'objectif de cette année, d'essayer de développer notre présence en salles. On espère signer un partenariat avec notamment le cinéma l'Arvor à Rennes, et avec une structure qui a pour objet la promotion de la langue bretonne sur Rennes.

Quelle est la réaction du public bretonnant à vos doublages : On vise d'abord comme public le public qui parle breton ou qui apprend le breton. C'est une première cible en quelque sorte. De manière générale, il réagit très positivement à ce qu'on fait, même si certains regrettent de ne pas avoir des films en VO sous-titrée en breton, et donc là aussi on développe ça, notamment sur la plateforme BreizhVOD, puisqu'on a doublé une série galloise, en langue galloise mais sous-titrée en breton, on a fait aussi deux films de Ken Loach comme ça en VO sous-titrée en breton. On va aussi essayer de développer ça. De manière générale, le public réagit bien, même si pour certains il y a peu de débats, notamment sur des fictions "est-ce qu'il vaut pas mieux les garder en VO et les mettre donc en sous-titrée", c'est un premier axe. Le deuxième axe, c'est pour le public plus général, c'est-à-dire que ce qu'on fait de manière générale participe aussi à l'image de la langue bretonne, même pour ceux qui ne parlent pas la langue bretonne et de se dire qu'on fait de temps en temps des coups comme ça, comme *Braveheart*, *9 Songs*, le film érotique en breton. On va participer en doublant des films comme ça en breton, en se disant que ça allait être repris dans la presse, ce sont presque plus des coûts de communication et on en a conscience et on le fait totalement volontairement. On surfe un peu sur la vague, qui fait que même pour l'immense majorité des bretons, à 80 %, cette immense majorité ne parle pas ou ne parle plus la langue, mais ont tous une image très positive de la langue. Ça peut être un peu de nostalgie, ça contribue à l'identité de la langue, à l'attractivité de la Bretagne. Beaucoup disent "je ne parle pas la langue, je n'ai pas envie de l'apprendre parce que c'est trop dur, mais je veux qu'elle vive cette langue" parce que c'est sympa pour l'image, c'est du folklore pour certains, c'est quelque chose de très branché pour d'autres, ça participe et donc beaucoup portent avoir de tee-shirts en langue bretonne.

Ici, on a des noms de rue en breton, pareil pour les stations de métro, même à Rennes où finalement on a peu parlé breton, par exemple le stade rennais on l'appelle maintenant le Roazhon Park, ça a été un choix. Le Roazhon Park, ça a été voté par l'immense majorité des stades et des supporters rennais,

ils ont choisi un nom bretonnant, en langue bretonne et ça montre que ya quelque chose qui se fait. Pourtant l'immense majorité des supporters du stade rennais n'a pas envie d'apprendre la langue bretonne, c'est une réalité et il faut l'accepter.

On essaie de participer un peu à cette dynamique, et notamment sur des chaînes de télévision locales, ils diffusent des séries en langue bretonne, des séries par exemple galloises, irlandaises ou autres, qui sont sous-titrées en français. On entend du breton et le public de ses chaînes de télévision locales, la plupart ne parle pas breton et sont contents d'écouter du breton, tout en comprenant puisqu'ils peuvent lire les sous titres. C'est aussi un public, un drôle de public mais c'est un public qu'il faut prendre en considération, parce que c'est un public qui au-delà de parler breton, aime la sonorité de la langue bretonne, et veut que la langue bretonne ait une présence en Bretagne, tout simplement.

Retranscription de l'entretien avec Michel Mella

Parcours : Je vais être très honnête, ma mère doublait en anglais. Elle doublait Bardot, Girardot, Deneuve, toutes ces nanas des années 60. Un jour, je suis rentré dans le doublage anglais, j'avais fait des essais avant, c'était pas très bon. À partir de 82, j'ai commencé à travailler en anglais et Jacqueline Porel, qui a été une des femmes les plus importantes du doublage, une directrice artistique et une comédienne exceptionnelle, elle doublait entre autres Maggie Smith, elle m'a entendu et m'a fait travailler en français. En plus, j'ai rencontré Jacques Barclay qui m'a fait venir sur *Happy Days*, et j'ai fait Fonzi. À partir de ce moment-là, j'ai été un petit peu vu dans le milieu puisque c'est un milieu de cooptation. J'ai travaillé et à partir de 88, j'ai commencé à écrire et j'ai adapté beaucoup de choses, notamment des trucs intéressants comme *La Vie de Brian* ou *Walk The Line* ou même *Borat, nouvelle mission filmée*, récemment. De ce fait, j'ai couvert les deux activités et je chante aussi donc j'ai aussi fait des trucs chanté.

Comment vous travaillez pour adapter des œuvres en doublage : On a maintenant des instruments de loin supérieur à ce qu'on avait. Avant, on était couvert de dictionnaires et on appelait des gens qui s'y connaissaient. J'ai appelé une fois une dame qui était spécialiste de l'aérospatiale et de l'espace, parce que j'avais un film sur l'espace. Maintenant évidemment avec le web et non seulement on a le web mais comme maintenant, on adapte directement sur l'ordinateur, on n'est pas obligé de se déplacer comme je le faisais avant. Mon installation était à côté avant, avec un truc où je bougeais la bande cellulo, puisqu'on en cellule, non seulement à la main mais on gommait donc ça effaçait. Maintenant, on veut changer un nom, on fait un clic et on change le nom totalement. Au départ, je trouvais que c'était un barbarisme, je me suis rendu compte qu'en fait non, pour nous c'est un progrès. Il y a une anecdote assez formidable, c'est un truc que j'ai entendu un jour, dans un reportage qui se passait à Dallas, le 22 Novembre 63, qui disait "Les césars ont fait un accueil triomphal à John Kennedy", c'était "les texans" mais c'était mal écrit, et les gens ont laissé, parce qu'en plus, vous avez un peu la négligence, la rapidité, le fait d'aller vite.

Le doublage est une discipline à niveaux différents, mais le doublage en général, c'est quand même un exercice de "on devrait avoir fini dans une heure". Je l'ai vécu comme directeur de plateau, comme auteur, comme comédien : on est toujours pressé par le temps. Contrairement au cinéma, le film lui-même il a pris trois-quatre mois, des fois *Les Seigneurs des Anneaux* ou *Harry Potter*, c'est deux ans de préparation, plus deux ans de postproduction, nous on nous dit "en trois jours, il faut que tu l'ai fais" avec les budgets qui descendent de plus en plus. Et puis, vous avez le côté "ça c'est un petit truc on s'en fout ça va sur le câble". Vous avez des soaps qui sont doublés en Algérie ou au Maroc qui sont à se taper le cul par terre.

Qu'est-ce qui fait qu'une adaptation peut prendre plus ou moins de temps : Les jeux de mots, c'est épouvantable. Quand le mot sur lequel s'appuie une scène n'est pas le même en France, je veux dire pas le même éthiquement. Si un personnage dit "meat" pour "viande", ça va, mais si il dit après "I've got to meet you tomorrow" et l'autre qui comprend que c'est de la "viande", à ce moment-là, il faut aller chercher des trucs. J'en avais trouvé un très bien un jour, et la cliente me l'a enlevé, j'étais pas très content mais bon c'est des choses qui arrivent, mais c'est quasiment un travail de penser en termes d'Almanach Vermot ou de jeux de mots absolument foireux et des fois c'est très très difficile. J'ai eu "Say cheese" dans *Le Petit Monde des Borrowers*, j'ai dit "descente à l'étage" alors comme l'autre se casse la gueule au moment où il dit "laitages", c'était ma seule solution.

J'ai doublé récemment un truc espagnol qui était super bien adapté, mais pourquoi, parce que à la fin de la phrase, il y a pas des "hum", il n'y a pas des "heuf" il y a pas des "up", il y a pas des "the" ou "woosh" des machins comme ça, c'est rare, ils terminent en i et o, et en plus rythmiquement et

grammaticalement les langues latines sont cadrés sur les mêmes trucs. Le verbe allemand à la fin de la phrase peut rendre le tout compliqué par exemple.

Arlette Thomas m'a dit un jour un truc formidable, évidemment je suis bilingue donc je disais “non mais ce pas ce qu'il dit en anglais”, elle m'a répondu “je m'en fous” parce qu'elle parlait pas anglais, elle m'a dit simplement “t'es pas dans la situation, t'es pas dans le sentiment”. En fait c'est vrai que sur toutes langues, même le fameux japonais qui est un truc épouvantable, parce que un type dit “*wodo*”, et ça veut dire “demain on va se parler, tous les deux, faut que je te vois” et à côté de ça il dit “*hondo yo wosaka wodo*”, et ça veut dire “oui”, on est en porte-à-faux, mais entre le français et l'anglais il n'y a pas ça. Il nous est arrivé une anecdote amusante, parce qu'un jour évidemment, quelques années plus tard sur une autre série qui s'appelle *Fast Show*, une série anglaise, je lui dis tout d'un coup “non non mais là c'est très très grave”, parce qu'il y avait un crieur de journaux qui disait “les colonies américaines sont en train de nous échapper, les français nous ont battus sur la guerre de sécession, les écossais menacent de se révolter” et personne achetait son journal et le type a l'idée de dire “la chambrière du roi couche avec l'écuyer de la reine, le duc de machin baise des juments” et tout d'un coup le journal marche. L'idée était très marrante mais en français la personne avait traduit “rentre-moi par tous les trous, ça glisse au pays des merveilles”, enfin des titres de films pornos. J'arrête tout, je dis “Arlette ça va pas du tout” elle me dit “tu m'emmerdes avec ton anglais” et je lui explique, on appelle la cliente, et elle appelle l'auteur qui fait “j'ai trouvé que c'était mieux”. Il y a eu un temps et puis je lui ai dit “écoutez jeune fille il ya parmi les meilleurs auteurs anglais, puisqu'ils sont par groupes les auteurs de comédies en Angleterre, c'est des ateliers de cinq-six-sept, les meilleurs auteurs anglais se sont échinés à faire ça essayez juste de faire aussi bien” et en fait c'est une très bonne leçon du doublage qui est “essayez de faire aussi bien”. Moi qui suis assez mégalo, comme beaucoup de gens de nos métiers, c'est une très belle leçon de modestie, le doublage. D'abord, c'est un travail de l'ombre, on est comme le directeur photo ou les gens comme ça, on est des gens qui font quelque chose qui ne doit pas se voir, et pour lequel on sera tapé sur les doigts si on le fait mal, mais si c'est bien, ça passera, comme le film d'ailleurs où vous êtes dans l'ambiance, alors qu'il ya eu 200 personnes derrière la caméra.

Du fait de ça, on doit aller dans le sens de ce qu'a fait la personne. Comme comédien, nous c'est pareil, il ya un champion du peloton c'est le gars qu'on double et nous on est le gars derrière qui essaye de monter le col derrière lui, parfois on est meilleur que certains mais ça bon c'est pas difficile, mais en revanche il y en a des très très pointus, on s'accroche derrière. Moi j'ai doublé John Travolta une fois, j'ai ramé comme un cinglé, j'y suis pas bien arrivé d'ailleurs, les deux garçons qui le faisaient avant, il y en a un qui voulait pas le faire parce que Travolta était scientologue, et moi à l'époque, j'étais dans la merde donc j'ai accepté, et l'autre qui n'avait pas été appelé car la cliente ne voulait pas de lui, ce qui est une erreur parce qu'il était très bien, Dominique Morin pour ne citer que lui. Travolta c'est un type, c'est comme un batteur du jazz, il a un truc dans l'oeil, il a un truc dans dans le sourire, il a un truc dans l'attitude physique, et il a un truc dans la voix, et les quatre sont complètement séparés comme les types qui arrivent à battre de la cymbale d'un côté, de la charley de l'autre. Ça demande une espèce de don, puis il faut correspondre au mec quoi. Moi évidemment, je suis rital on va faire jouer beaucoup de ritals dans ma vie mais lui là, j'ai ramé. Donc c'est vrai qu'on doit s'appliquer, à coller au bonhomme, dans l'intention, dans le rythme et tout.

Même si l'acteur est mauvais, que c'est un soap ou une série bas de gamme, on doit reconnaître un truc, c'est que si le corps parle assez suffisamment dans la scène, si le monteur a bien travaillé, si nous vocalement on est bien dans l'intention, ça remet les choses en place, ça nous rend pas géniaux mais ça remet le rôle à peu près dans ce que dans ce qui avait été prévu pour cet épisode là où pour ce film.

C'est quoi les rôles d'un D.A. : Certains, dans certains cas, sont ce qu'on appelle des “cocheurs de boucles”. C'est-à-dire des gars qui vérifient bien que tout a été fait. Et puis parfois, vous avez un véritable travail artistique, parce que vous avez un truc compliqué à faire. Par exemple, j'avais fait l'adaptation, 15 ans avant, de *La Vie de Brian*, et puis j'ai un ami qui a dit “non, en si peu de temps, je peux pas le diriger” et on m'a dit “écoute, tu l'écris, tu le diriges”. J'ai repris ma première traduction, vraiment au mot près, et puis je l'ai dirigé dans des conditions absolument aberrantes puisqu'on avait trois jours pour *La Vie de Brian* avec Michel Prud'homme qui double magnifiquement John Cleese, qui n'avait qu'un bout d'après-midi, et les autres venaient, plus des pannes de console. Mais j'avais une équipe du feu de Dieu, j'avais Pistorio, j'avais Bernard Métraux, j'avais Gilles Laurent, j'avais Daniel Douet, moi je faisais la mère, enfin bref, il y avait toute une équipe d'imbéciles. Grâce à ça, ça a été plutôt très bien, même reconnu comme étant très bien par le client.

C'était un vrai boulot de direction artistique, parce qu'il a fallu que je tienne certains, que je montre d'autres, y avait du bordel, y avait des phrases d'ambiance et cetera. J'en ai eu un autre il y a quelques années où j'étais avec Christophe Lemoine, il avait le rôle principal puisqu'il doublait Ricky Gervais sur film *David Brent: Life on the Road*, et il était absolument extraordinaire, parce qu'il est surdoué, puis c'est très agréable de bosser avec lui. À un moment, tout d'un coup dans l'oreille, j'ai fait “oulah attention, c'est trop toi, c'est pas assez le gars”, et il m'a mis un rien du tout de différent ce qui faisait qu'il était le personnage de Ricky Gervais, pas seulement Ricky Gervais mais David Brent. C'est vraiment un grand travail d'écoute, c'est presque les yeux fermés, parce qu'à la limite, la synchro maintenant avec les moyens techniques, on s'en arrange, en revanche, la qualité du rendu du jeu, c'est important. Les metteurs en scène de théâtre et de cinéma, 90 % du boulot c'est monter sa distribution, après le reste ça tourne tout seul.

C'est un exercice intéressant, je l'ai pas fait souvent, j'ai dirigé une série qui était assez marrante qui s'appelait *Gimme, gimme*, qui est une série complètement barrée, anglaise de gens moralement et intellectuellement ineptes, et on s'est bien marré à le faire. C'est un exercice particulier, il y a des gens dans notre métier qui ne sont que directeurs, comme d'aucun ne sont que comédiens ou auteurs.

C'est quoi l'humour des Monty Python : Les gens pensent que c'est plein de calembours les Monty Python or les deux seuls jeux de mots, c'est moi qui les ai fait personnellement. C'est-à-dire, à un moment il ya un mec qui dit “alors tu es né à Nézareth” parce qu'il a un gros pif, ça, je l'ai rajouté et la fille avec un âne sur le dos avant la lapidation qui dit “m'en parlez pas, il me fait une fièvre de cheval”. Le reste, c'est de la situation, les Monty Python sont des spécialistes de ça les gens ne s'en rendent pas compte, c'est surtout une situation, elle est absurde, mais ils la suivent comme s'ils parlaient normalement, donc le langage est normal, les tournures sont normales.

Est-ce que vous diriez que y a une différence entre l'humour britannique et l'humour français ou américain : L'humour français est souvent de l'esprit, l'humour français c'est quelqu'un qui tire des bourres à quelqu'un d'autre, c'est quelqu'un qui balance une vanne sur quelqu'un d'autre. Les anglo-saxons, un peu comme l'humour juif d'ailleurs et l'humour irlandais, c'est premièrement se moquer de soi-même. Les américains, c'est déjà plus se moquer du voisin, et alors des juifs américains comme Woody Allen non, mais c'est en général c'est plus lourd, c'est plus proche de la farce chez les américains. Ça a beaucoup bougé depuis 40 ans, parce qu'un truc comme *The Big Bang Theory*, par exemple, c'est extrêmement spirituel, d'abord parce que ce sont des intellectuels, les personnages, et ensuite ça a été traité de manière à ce que les mecs se moquent d'eux-mêmes quoi, et que les geeks se moquent d'eux-mêmes. C'est comme *The Mighty Boosh*, c'est une série géniale, c'est la série la plus délirante qui a été fait c'est Noel Fielding et Julian Barratt qui ont fait ça, c'est un truc de malade, c'est complètement fou, je vous recommande.

Les américains sont bons enfants en fait, je m'en rends compte parce que je regarde depuis quelques temps les *Saturday Night Live*, c'est bon enfant presque infantile, c'est assez simple et simpliste, alors

que les Monty Python ou les séries anglaises même le fameux *Ripping Yarns* de Michael Palin, qui est un chef-d'oeuvre inconnu ici hélas. Il y a une série qui s'appelle *Black Books* avec Bill Bailey, qui est une série absolument géniale. Ils ont vraiment un centre du mordant et de l'ironie un peu cruel alors que les américains s'arrêtent un petit peu, d'ailleurs ils ont essayé de faire *Fawlty Towers* en Amérique c'était lamentable, ça a été un bide, c'est la différence entre Louis C.K. et Eddie Izzard, moi je dirais que j'ai choisi mon camp.

Comment vous savez que ce que vous avez écrit ça va être drôle : J'essaye et puis parfois je mets les options, c'est un des avantages énormes du travail sur ordinateur, c'est que le truc est assez large pour qu'on rajoute un personnage "option", et qu'on mette une deuxième, voire parfois une troisième, mais plutôt deux en général. D'ailleurs en tant que comédien, je fais pareil et on fait pas repoussoir, mais on fait celle qui a été écrite, et si j'en trouve une qui me paraît plus drôle, je la soumet au directeur artistique, on la fait, on a l'autre si jamais le client veut ce qu'il a vérifié.

Comment vous le prenez quand un D.A./comédien modifie une réplique que vous avez écrite : S'il la modifie bien, c'est son choix. Si c'est avalisée par le directeur artistique, moi je suis pas le client, si le mec trouve mieux que ce que j'ai fait, c'est certainement souvent arrivé, moi je suis pas sur le plateau, ça me fait passer pour intelligent moi de dire que si le comédien sauve mon texte, c'est moi qui passe pour un génie littéraire, c'est tout.

Est-ce que c'est plus difficile de travailler sur de l'animation : Je crois que j'ai écrit à peu près presque tous les Looney Toons quand ils sont revenus en 94, j'ai dû en faire une soixantaine ou une centaine. Techniquement, c'est moins difficile, surtout pour Porky Pig, parce que comme je savais que c'était moi qui le doublait, je me faisais un lignage de malade, je mettais quasiment en diagonale des bégaiements dans tous les sens. Et puis souvent, c'est pas un texte un texte intellectuel, c'est quand même du langage simple, on n'est jamais dans du Robbe-Grillet ou du Godard quoi.

Est-ce que travailler avec les nouveaux services à VOD, notamment en simuldub, rend le doublage plus compliqué : Ça dépend des clients, mais c'est pas plus serré que d'habitude parce que ça été bien prévu en amont, longtemps avant. C'est pas nous qui décidons la date de sortie, la maison Netflix ou la maison Amazon dit "on sortira en janvier 2022" et il y a gars chez eux qui dit "attendez, non non non non, on peut pas sortir du montage en décembre 2021 et sortir internationalement parce qu'il ya besoin de faire les 20 ou 8 épisodes, on a besoin de faire les doublages en italien, en hongrois, en machin machin, donc il faut qu'on organise ça avec les boîtes, avec les prestataires de services, nos clients Netflix de chaque pays..." Donc du fait de ça, c'est un truc qui a été décidé à peu près quatre ou cinq mois à l'avance.

Là j'ai doublé sur *The Marvelous Mrs Maisel*, je l'ai doublé il y a deux semaines, la série ne sortira pas, à mon avis, avant Mai, parce qu'on a le mix, la vérification du client, les retakes, si besoin les remixes, et la sortie, donc du fait de ça il y a quand même en général, un laps de temps assez conséquent.

Avez-vous déjà travaillé avec plusieurs adaptateurs : Je l'ai fait souvent grâce à mon ami Jérôme Pauwels, il m'appelait au secours, c'est comme ça que j'ai fait la moitié du *Borat*, j'ai fait la deuxième moitié, il a fait la première. J'ai écrit les petites étiquettes de cinq minutes qui ont été faites de beaurade depuis on a fait du repiquage de ce qu'ils avaient déjà été fait, j'ai même joué dedans.

Pour s'organiser, on peut se téléphoner s'il ya des choses sur les vouvoiements, les choses comme ça, on s'envoie des mails "tu l'a appelé comment ce gars-là" ou des choses comme ça. Sinon on fait des options et le directeur artistique choisi.

Vous avez fait un peu de tout en doublage, c'était quoi le plus dur : Le plus chiant, c'est le voiceover.

Le jeu vidéo, c'est marrant parce qu'on a une liberté de création souvent parce que le personnage est à peu près calé sur un temps, mais il y a des fois où on est libre de choisir la voix qu'on fera ou de suggérer la voix qu'on fera.

Cinéma, télé, dessin animé, c'est du même tonneau, c'est hyper agréable, vous arrivez, vous voyez des copains, vous êtes dans un studio, on s'occupe de vous. On est quand même un petit peu mis sur un petit piédestal, pas énorme mais suffisant pour les mecs petits comme moi pour être entendus au micro.

C'est un apprentissage de comédie absolument formidable. On voit d'ailleurs certaines personnes qui arrivent en doublage qui considèrent que jouer comme ils jouent suffit. C'est pas vrai et comme ils ont pas des directeurs de plateau assez pointu comme Barbara Tissier, William Coryn, Valérie Siclay et quelques-uns comme ça, il y en a à peu près une dizaine qui sont très très très pointus, et puis les autres c'est un peu des "aligneurs de boucles". Ça demande un certain rapport humain.

Retranscription de l'entretien avec Anthony Panetto

Parcours : À la base via un parcours "d'angliciste". J'ai fait un bac littéraire, une prépa et une fac d'anglais; je suis parti à l'étranger et ensuite je fais deux masters : j'ai fait un master LLC anglais donc avec un mémoire en recherche en anglais et ensuite j'ai fait un master professionnel de traduction audiovisuelle à Nice et ensuite je me suis mis à travailler en fait. Moi c'est quelque chose que j'ai toujours voulu faire et quand j'étais au lycée, j'ai un peu tout de suite voulu faire ça donc j'ai orienté ma scolarité pour arriver là et donc en fait après après le master professionnel, j'ai fait un stage et puis j'ai commencé à travailler directement j'ai commencé par faire de la re lecture en fait de sous titrage. À l'époque c'était pour WOODS TV et ils avaient décroché le marché de la chaîne Sundance qui arrivait en France donc il y avait beaucoup de choses à sous titrer.

En fait moi je travaillais gratuitement, j'étais même pas professionnel à la base mais en fait je relisais leurs sous titres et j'ai fait un sous-titrage à l'occasion ce stage et puis ensuite j'ai travaillé j'ai commencé un peu à travailler avec eux puis après j'ai essayé démarché, j'ai fait assez rapidement de la voice-over, donc du doublage de documentaires et très rapidement aussi du doublage puisque moi à la base je me destinais plus à faire du doublage.

J'avais démarché un studio à Lyon pour faire un stage dans ce studio qui avait refusé le stage mais qui m'a en fait recontacté après assez rapidement parce qu'ils ont eu pareil, ils ont décroché une espèce de marché d'animation japonaise en fait et ils m'ont proposé d'adapter un animé pour commencer.

Donc en fait voilà j'ai commencé comme ça puis après on cherche d'autres clients en rencontre des gens je me suis assez rapidement tourné vers les syndicats, l'association qui existe et qui réunit les professionnels parce la fac on m'a pas plus après que ça même si c'était un master professionnalisant, il n'était pas bon du tout même. Y a peut-être deux semaines qui m'ont servi, où on avait vraiment une version avec des professionnels mais tout au long de l'année, surtout en doublage on a pas appris grand chose.

Moi j'ai commencé il y a de ça douze ans, maintenant il y a beaucoup d'informations sur internet, moi avant, il y a une dizaine d'années, il existait déjà des masters et cetera mais y avait pas tant d'infos que ça. Donc j'ai essayé de chercher à m'orienter, à trouver des collègues, en fait, puisqu'il y a que comme ça qu'on peut voir les bonnes pratiques, pour pas faire un peu n'importe quoi, pour les bons clients, les mauvais clients, et cetera, puisqu'on a un métier solitaire dans la mesure où on est seul chez nous.

Petit à petit, j'ai fait mon trou comme ça donc en fait je fais essentiellement du doublage et du doublage de documentaires (du voice-over), très peu de sous-titrage il m'arrive d'en faire quand y en a un petit peu dans des documentaires que je fais, mais j'en fais très très peu, puis en plus on est un peu catégorisé au niveau des clients. Ils considèrent que je fais du doublage, pourtant sur mon CV c'est marqué que je fais du sous-titrage aussi, on est un peu catégorisé.

Moi je crois que 90 % de ce que je fais en doublage c'est de l'animation. Ça me va très bien, mais c'est vrai que j'ai des clients qui ne me donnent que de l'animation en fait, puis moi j'ai des clients jusqu'à très récemment ils savaient pas que je pouvais travailler à partir de l'espagnol alors que c'est clairement sur mon CV et que c'est mes langues de travail.

On est un peu vite mis dans des cases. Moi, j'ai fait mon trou comme ça et c'est vrai que le gros de mon travail c'est du doublage et du voice-over.

Comment travaillez-vous : C'est toujours un peu compliqué parce que c'est un métier où tout se passe dans la tête. Un client nous appelle pour nous proposer un programme à traduire, à adapter. Ils nous envoient la vidéo de l'épisode ou du film, le script, la détection et puis on a un délai pour adapter le programme en français. Le doublage, c'est recréer une œuvre en français, on en fait une transposition dans la mesure où on change de langue, on change de culture.

On traduit pour un public francophone, moi dans ma tête c'est le public français, je parle pas québécois, il ya des expressions qu'on emploie en France qui sont pas comprises au Québec, et les québécois d'ailleurs qui mangent un peu de doublage français voire beaucoup parce qu'ils ont une petite industrie, et qui essaient de se défendre et c'est très bien. Ils se plaignent de nos mots d'argot, ce qui est normal, puisque ce n'est pas leur réalité linguistique, quand bien même on parle français et qu'ils nous comprennent. La francophonie, c'est pas que du français de France, voir du français parisien, et c'est vrai que moi j'écris avec la langue que je parle, donc un français de France mais à la base je suis lyonnais. Je me dis pas quand j'écris "est ce qu'un belge ou un québécois va comprendre", j'adapte le programme, quand bien même il va être diffusé dans toute la francophonie, mais c'est vrai qu'on ne peut pas adapter dans un français international très neutre, qui va d'ailleurs être lisse et pas très joli, pour moi c'était des choses qui après manque de saveurs quoi.

Mon travail c'est de regarder le programme et puis j'ai peur ou j'ai pas peur, sinon ce qui m'attend, si ça va être compliqué ou pas compliqué. Ensuite, on travaille, on prend boucle par boucle. Le programme est découpé en ce qu'on appelle des boucles, des séquences qui font un peu moins d'une minute. On prend chaque réplique de chaque personnage avec toutes les contraintes que demande le doublage c'est à dire 3 synchronismes : le synchronisme labiale donc les bouches, l'isochronie donc le début et fin de phrases c'est à dire qu'en fait le personnage ouvre la bouche, il dit sa phrase et ferme sa bouche donc en fait nous, notre phrase elle devra tenir dans ce temps là, en fait, je peux pas le faire commencer avant alors qu'il n'a pas ouvert la bouche, je peux pas le finir plus tard. On voit par exemple, les japonais dans les animes, y a des battements à vide, des bouches qui s'ouvrent et qui se ferment où il n'y a pas de sons qui sortent et à l'inverse parfois la bouche qui est fermée puis ça parle, et il y a un décalage. Nous, on nous demande, comme on est très cartésien en France, et quand on essaie de faire du doublage assez rigoureusement, on nous demandera de respecter l'isochronie. Le troisième synchronisme, un comédien bouge son corps, et quand on parle, on parle avec ses mains, avec son corps, on a des appuis, c'est le synchronisme kinésique, qui correspond au mouvement et au corps, et ça a une incidence sur notre façon d'écrire. Quand il y a un appui à l'image, comme le comédien français doit appuyer au même moment, nous il faut que le mot qui tombe à cet endroit serve d'appui, que ce soit pareil. Quand il y a des gestes qui montrent à droite, à gauche, on ne peut pas avoir une main qui montre la droite et dire à gauche à ce moment-là dans la bouche. Ça désynchroniserait, sauf si c'est voulu bien sûr.

Il faut prendre en compte pas simplement que la bouche, on regarde beaucoup l'oeil du comédien, puisqu'en fait on a toutes les émotions qui passent dans l'oeil, dans le visage dans les expressions et ça nous sert à écrire, à choisir les bons mots ou à trouver la phrase juste par rapport à l'expression entière du comédien qui est à l'écran.

En une journée, on écrit huit minutes utiles, plus ou moins. Avec le dessin animé, ça va plus vite. Mais on peut passer une heure sur trois phrases parce qu'il y a un jeu de mots, parce qu'une référence. C'est une négociation, le passage de la langue de la VO au français, dans la mesure où notre but, c'est qu'on va recréer une œuvre en français, puisqu'on efface la VO et on va remettre du français. Notre but, c'est déjà de respecter l'oeuvre, de la transmettre le plus fidèlement possible, donc de respecter toutes les attentions qui ont été mises par le réalisateur, les comédiens, et on doit donc le reproduire en français, donc avec ce que ça implique de passage d'une langue, d'une culture à l'autre, le plus fidèlement possible, et puis de faire un texte qui va être jouable par des comédiens. C'est la grosse différence avec le sous-titre, qui va être lu directement par le spectateur, où les contraintes sont complètement différentes, et nous on fait notre texte, il va pas arriver chez le téléspectateur "brut" comme le sous titre, il va passer dans la bouche d'un comédien qui va l'interpréter. Il faut que le texte soit jouable, soit naturel, soit fluide.

Quand c'est du cinéma et des grosses séries, il y a ce qu'on appelle la vérification donc c'est-à-dire qu'on va en studio, avec le directeur artistique, qui va diriger les comédiens en plateau, et souvent le client. L'auteur va passer sa journée, mais parfois ça peut durer une demi-journée, on va jouer tout le texte, pour s'accorder sur le texte, vérifier la synchronisation et cetera. C'est un passage de relais entre l'auteur et le directeur artistique, pour qu'ensuite le directeur artistique puisse diriger au mieux ses comédiens en ayant un dialogue avec l'auteur, puisqu'on ressent les choses pas forcément de la même manière.

Le texte de l'auteur peut être changé en plateau pour de bonnes ou de mauvaises raisons. L'auteur est rarement en plateau, moi j'essaye d'y aller régulièrement mais on n'est jamais là tout le temps parce que, déjà on n'est pas payé pour le faire, mais pour moi je considère que ça fait partie de notre travail et d'y aller, parce qu'on apprend énormément au contact des comédiens. On n'est jamais consultés sur le changement de nos textes, ce qui est problématique quand il y a des grosses erreurs qui sont mises dans notre texte. C'est pour ça que la vérification est importante, mais bon, il y en a pas tout le temps, c'est vraiment au niveau du cinéma et des grosses séries, ou de temps en temps quand on commence à travailler avec un client, ou sur certains programmes. Moi qui fais beaucoup de dessins animés, je n'en ai pas fait énormément.

Une fois que le texte est validé, il arrive qu'il soit relu par la chaîne pour qu'ils aient une validation en amont, et ensuite il est envoyé, il est donc interprété par les comédiens et mixé, puis après tout ça toute la technique que je connais pas trop.

On prend une réplique, on voit ce qu'elle veut dire dans le contexte, moi je me mets à la place du personnage, "si j'étais dans cette situation, qu'est-ce que je dirais en français naturellement", le premier truc qui vient, parfois c'est des choses qui marchent et on part de ça, puis après on s'arrange un peu avec la synchro, avec le rythme. Il faut toujours ménager la chèvre et le chou, c'est un vrai travail d'équilibriste, dans le sens où on a l'idée de l'original et puis bon on passe en français, donc on fait du français, on fait pas du la soupe quoi. On se dit qu'il y a cette référence là où il y a ça qui parle beaucoup aux anglophones, et nous comment on peut essayer de le rendre, en ne perdant pas le public mais en ne le prenant pas pour un demeuré non plus. "Ce mot, tu le connais pas, mais moi je mets ce mot là parce que pour moi, il fonctionne et si tu ne le comprends pas, t'iras regarder dans un dico ou tu iras chercher la référence plus tard". Tout ça, c'est des questions que l'on doit se poser régulièrement. Après il y a plusieurs écoles, mais c'est vrai qu'on ne peut pas faire abstraction de toute la VO et ré-écrire un truc en français comme je veux" comme il a pu se faire à une époque. Le métier, il a vachement évolué dans ce sens-là, c'est à dire qu'avant, le doublage c'était des dialoguistes, des adaptateurs, ils parlaient pas forcément la langue du programme, on leur donnait une traduction brut, et ils s'arrangeaient avec ça. Quand on regarde des vieux films, il y a parfois des gros contresens, parce qu'ils ne maîtrisent pas totalement l'anglais ou autre. Maintenant, les plus jeunes sur le marché, on est beaucoup plus respectueux de la version originale. Avant, c'était une autre façon de travailler, qui a donné des belles choses mais là, c'est vraiment plus la même œuvre. Quand on s'écarte vraiment de ce que dit la VO pour réécrire complètement quelque chose, quand les comédiens improvisent pour réécrire complètement, on n'est plus dans du doublage, on est dans autre chose.

Par exemple, en animation japonaise, ce qui a été fait sur *Ken Le Survivant*, où ça mêlait aussi de la censure, je jette la pierre à personne, mais le rapport, il est différent. En étant linguiste (entre guillemets) à la base, en n'ayant vraiment conscience de ce que dit la VO, on va quand même beaucoup plus respecter, il ne faut pas en rester prisonnier, mais il ne faut pas trop s'éloigner.

C'est quoi la détection : Il y a un technicien, un détecteur ou une détectrice, avant la phase d'adaptation, qui va avoir le fichier vidéo. C'est lui qui va, sur la bande rythmo, détecter tous les

mouvements de bouche de tous les personnages à l'écran, avec le scripte. Il repose le texte VO dessus et nous on arrive, on a des signes de détection qui vont nous servir de bases pour écrire synchronisé. De plus en plus, ça a été demandé aux auteurs de le faire, surtout sur l'animation. Ça coûte moins cher, puisqu'on paye un technicien en moins, des cotisations sociales en moins puisque nous on est payé en droits d'auteur. Le technicien est payé en salaire, donc les cotisations ne sont pas les mêmes, les laboratoires et les studios prennent une marge en plus.

Ça vous est arrivé de vous auto-détecter : Oui, mais ça se fait pas au cinéma, le cinéma c'est un peu le domaine un peu protégé, mais en télé, en DVD, en plate-forme, ça peut arriver, ça arrive très régulièrement. Moi, il m'arrive de me détecter et en particulier sur du dessin animé.

Pour le coup, l'animation japonaise, il n'y a pas besoin "vraiment" de faire la détection, il faut poser la réplique, qu'elles soient posées synchrones aux débuts et fins de phrase et puis les arrêts entre, puisqu'il y a quand même parfois des arrêts entre quelques groupes de phrase.

Ça fait partie du travail du détecteur, c'est la base. Mais là en fait, il y a une pénurie de détecteurs. J'ai travaillé cet été, on a dû attendre très longtemps pour avoir les détections parce que c'était sur du dessin animé, tous les détecteurs étaient pris.

Avec l'arrivée du numérique et des bandes-rythmos numériques, on a commencé à perdre des détecteurs parce certains auteurs se détectaient, donc il y avait moins de travail. Maintenant qu'on a un nouvel afflux de travail, on a besoin de détecteurs, et c'est important quand c'est bien fait. Quand il y a des défauts, que c'est mal fait, malheureusement l'auteur y passe son temps à lui même régler plein de choses, et c'est un peu compliqué mais c'est super important d'avoir une bonne détection, que tout soit en place, puisque tout va être détecté, toutes ce qu'on appelle les réactions, des soupirs, les rires, les machins, les "ah" qui vont être refaites aussi par les comédiens, tout ça c'est noté par le détecteur, qui va amorcer le plan de travail du directeur artistique. C'est lui qui va faire le bouclage, qui va découper le programme en boucles. Une fois que le programme a été bouclée, ça permet de générer ce qu'on appelle un "croisillé", et c'est-à-dire un tableau avec des croix, avec le numéro des boucles, et le nom des personnages, et la croix qui correspond à "machin il intervient dans la boucle 3, 6, 44 et 63", le comédien il va venir et il verra que ces passages là voilà donc c'est ça c'est aussi le boulot du détecteur.

Il y aura toujours des programmes avec peu de budget où ils vont demander à l'auteur de faire sa détection et nous on doit se battre, on peut demander à faire sa détection mais à être payé en salaire.

Qui fait la bible de doublage : Dieu. Non. La bible, en doublage, c'est la centralisation de tous les éléments de la série. C'est surtout pour les séries ou pour les films à franchise, les sagas. Réunir tous les éléments qui vont revenir très régulièrement avec les personnages, quand on va adapter le nom d'un personnage, les surnoms, les "tu", les "vous", les gimmicks de tels personnages. Quand on travaille sur une série, c'est rarement un auteur qui fait toute la série, ou toute la saison, donc il y a au moins deux auteurs, même si ça arrive d'être tout seul. Quand je suis tout seul, je me fais ma bible mais c'est pour moi, mais après on peut se dire que si jamais il y a des saisons qui arrivent plus tard, c'est des choses qui pourront servir. C'est de la responsabilité des auteurs puisque c'est leur travail, c'est eux qui se tiennent au courant par mail, on se dit "ce nom qu'est ce qu'on en fait ?" "elles, elles se tutoient ou elles se vouvoient ? qu'est ce qu'on décide ? à quel moment on passe du vous au tu ?" tout ça c'est des discussions entre auteurs et on élabore la bible. Elle peut nous être fournie, quand on débarque sur une série.

Moi je me souviens sur *Dragon Ball Super : Broly*, on avait eu un bout de bible parce que je ne connaissais rien à la série, et on avait une bonne communication avec le client. Ça pour le coup, c'est très important parce que c'est assurer la cohérence du programme. C'est ce qui a été fait en original, il y a une cohérence, quand bien même il y a plusieurs auteurs aussi. Quand il y a des flashbacks, on a

aussi la liste de qui s'occupe de quel épisode, et donc on peut contacter machin qui a écrit truc, on reprend le même texte qui sera soit rejoué soit repiqué en studio, ça dépendra vraiment de la technique et si ça va plus vite. Parfois ça va plus vite de réenregistrer que d'aller chercher.

La bible, c'est primordial. Il m'est arrivé de travailler sur des programmes où on n'avait pas de bible, du coup c'est compliqué parce qu'on peut pas inventer des choses qu'on n'a pas écrit. Mais c'est vrai que ça fait aussi partie de notre travail, c'est nous qui gérons la bible. Le client parfois, il veut y avoir accès. Ça fait partie de notre travail de nous relire entre nous.

Dernièrement j'ai travaillé sur une série où on est deux, on ne s'entend pas du tout avec mon co-auteur, qui ne me partage pas grand chose, qui n'a pas besoin de lire quoi que ce soit, et donc en fait il y a des erreurs.

La bible c'est ça, c'est tout l'univers de la série pour pouvoir être cohérent dans tous les épisodes, puisqu'on peut pas avoir dans un épisode ils se tutoient, et puis dans celui d'après ils se vouvoient, tel perso a trois surnoms différents parce qu'en fait on s'est pas mis d'accord, ça c'est pas possible. C'est des choses qui peuvent être corrigées en plateau parce que le comédien et le directeur artistique, surtout le directeur artistique, ils vont voir "mais attend dans l'épisode 1 il s'appelle machin et là il s'appelle pas comme ça" donc là ils vont changer directement en plateau. Mais c'est un problème parce que c'est de la responsabilité de l'auteur, parce que ça fait perdre du temps en plateau. Quand ce genre de trucs arrive au plateau, on peut se faire remonter les bretelles parce que ce n'est vraiment pas à eux de gérer ça en plateau, et ça veut dire que ça n'a pas été fait correctement de notre côté.

Pourquoi travailler avec plusieurs adaptateurs, et comment : En doublage; mais ça fonctionne en sous-titrage, ça va plus vite pour le client. Quand on a un programme où il y a dix épisodes, si on donne dix épisodes à un seul auteur, il faudra 33 mois pour qu'il les fassent, alors que si on le prend deux auteurs ou trois auteurs... En général quand il y a beaucoup d'auteurs, c'est qu'il n'y avait pas le temps. En une semaine par exemple, il y a une mini-série en quatre épisodes, mais en fait il faut enregistrer très vite, on prend quatre auteurs, on aura nos quatre épisodes à la fin de la semaine, on en aura pas qu'un.

On peut avoir le temps et avoir deux auteurs, ça y'a pas de souci, mais c'est vrai que moins il y a d'auteurs, moins on a ces problèmes de cohérence, plus on facilite aussi la communication. Mais même sur un unitaire, on peut écrire un programme à deux, je connais des collègues qui écrivent à deux, que ce soit un téléfilm ou autre, parce qu'ils aiment travailler comme ça.

Il faut que les auteurs communiquent entre eux, on a chacun notre style malgré tout dans la mesure où on a le statut d'auteur, on a un style particulier, on fait preuve d'une créativité particulière. Le téléspectateur ne le ressentira pas forcément, je sais que les comédiens le sentent quand on change d'auteur parce que il y a une façon d'écrire, chacun à sa façon d'écrire mais ça, on ne peut pas le rendre cohérent puisqu'on est deux individus différents. La cohérence, ça va être sur le vocabulaire, sur tout ce qui va dans la bible et cetera.

Et puis c'est quand on a un problème "j'ai cette scène, cette réplique, je trouve rien qui va" et puis y' a mon collègue ou ma collègue qui me relie et ils ont une idée. Ça c'est agréable pour le coup quand on travaille à plusieurs parce qu'on fait déjà un métier très solitaire vous quand on est sur une série, en plus avec des gens avec qui on aime travailler et que tout le monde a la même visée, qu'on veut servir l'oeuvre qu'on nous a confié. Quand ça se passe comme ça c'est génial parce qu'on est tous là à travailler pour l'oeuvre et pour essayer de faire un texte français le mieux possible, et donc on échange, on remplit la bible, on se relit. C'est ce côté humain, c'est quand même super important donc ça se passe beaucoup en ligne, on mélange des mails, on utilise des outils un peu en ligne, on peut s'appeler mais après comme je le disais il arrive que sur certains des épisodes, il ya deux auteurs qui travaillent en même temps, qu'ils écrivent à quatre mains.

Avec qui vous communiquez en tant qu'adaptateur : Quand ça se passe bien, on est en contact avec le détecteur, on est en contact avec le directeur artistique, on est en contact avec le client, avec notre chargé de prod qui gère la production du doublage de la série ou du film. Le chargé de projet fait l'interface avec le vrai client, la chaîne, le distributeur la plateforme ou que sais-je. On n'est pas en relation avec les comédiens sauf si on va en plateau, et encore quand on est en plateau, on peut nous laisser dans un coin, mais y'a que quand on veut en plateau qu'on rencontre les comédiens, sinon on ne les rencontre pas, ils ne nous connaissent pas en général. Pour moi, c'est assez problématique parce qu'en fait on travaille pour la même chose, notre texte ne vaut rien sans interprétation du comédien, le comédien ne peut pas avoir de travail s'il n'a pas de texte à jouer, c'est une vraie relation d'interdépendance. Les deux métiers ne se parlent pas beaucoup ce qui est dommage. Quand on est en relation avec son détecteur et puis les coauteurs et puis le directeur artistique, il n'y a pas forcément besoin d'avoir accès aux comédiens entre guillemets.

Pareil quand on est en plateau qu'on rencontre les ingés sons, les mixeurs, tous ceux qui font l'habillage, sauf quand on doit envoyer un truc spécifique, mais ça se passe par le chargé de prod qui transmet et qui sert d'interface, parce qu'on n'a pas forcément y'a pas forcément plus d'intérêt que ça entre guillemets.

On est un maillon d'une chaîne, là on a déjà cité 4-5-6 métiers, et pour moi il est très important de savoir la place qu'on a dans cette chaîne, et de savoir tout ce qui est fait avant confie un programme et jusqu'où notre texte va aller. Moi, je ne me dis pas "c'est bon, j'ai livré mon épisode et on oublie", c'est pour ça que je vais souvent au plateau.

Après, quand on a apprécié un programme, on peut essayer de le suivre jusqu'au bout parce qu'on y met beaucoup de nous. Mais y en a, ils font leurs trucs et puis c'est bon on passe à autre chose. C'est important de savoir tout, j'ai jamais pu mais j'ai toujours voulu assister par exemple à un mixage, ou au montage son pour les films de cinéma, parce que ya des choses qui peuvent avoir une incidence. Quand je suis allé beaucoup en plateau, en discutant aussi avec les ingés sons, j'ai appris des choses et qui m'ont servi en me disant "quand je vais écrire en fait je pense aussi à ça", c'est un élément que je prends en compte avec ce qui va venir après. C'est pour ça que je trouve que c'est super important de savoir comment tout fonctionne, pas dans les pas forcément dans les détails, mais je trouve que c'est super intéressant. Il y a des choses qui sont utiles en fait, tout comme il est utile de savoir comment un comédien a joué, pourquoi il y a des phrases qui sont compliquées, et ça en fait on peut pas le savoir en restant devant notre ordinateur. Dans la mesure où on travaille tous pour la même chose a priori, ça permet un peu de créer du lien.

Au niveau de ce qui a changé, on saucissonne de plus en plus plein de choses, et avec les plateformes, on n'a pas forcément accès à ce qu'ils vont faire les bouts sous-titrés qu'on voit dans la VF, ça ne sera pas complètement cohérent. Ils essaient de mettre en place des bibles en ligne, mais en fait on n'a pas créé à ça, et donc du coup tout est un peu saucissonné en fait on se dit mais moi c'est un fait j'aurais pu le faire, on perd un peu de vue la globalité du truc.

Est-ce que les plateformes de VODs ou SVODs affectent votre travail : Il faut savoir qu'on n'a pas les éléments au dernier moment, on travaille très en amont. Les U.S. + 24h en sous-titrage, ils ont l'épisode quand même deux-trois semaines avant. On a la version définitive du montage quelques jours avant, mais en fait tout le travail a été fait en amont. Mais même sur Netflix, on a 24 épisodes d'un coup, nous on les a, on est en train de travailler maintenant pour des trucs qui vont sortir dans six mois. On travaille sur des images préliminaires. Là j'ai fait *Fast & Furious*, la série Dreamworks pour Netflix on travaille sur du "prélim", ce qu'on appelle des versions préliminaires, c'est à dire qu'on a des images sans les couleurs, mais bon ça n'empêche rien puisqu'on a la bouche qui est faite, ça sera pas changé. Ensuite, quand on reçoit la version définitive, on fait ce qu'on appelle une conformation, c'est-à-dire qu'on vérifie ce qui a été ajouté ou enlevé.

Je suis pas sûr que ça ait accéléré vraiment les choses, mais tant qu'on nous laisse le temps minimum qu'il faut pour faire un travail, qu'ils sortent tout d'un coup, qu'ils sortent un épisode par semaine, c'est pas problématique.

Il y a des choses qui pourraient être faites beaucoup plus tôt en amont. Y a des choses qui sont vraiment aberrantes, on fonctionne tous un peu au cul du camion, en flux tendu et ça c'est problématique. Moi je me dis qu'on pourrait laisser finir le film, mais comme il faut prendre de l'avance... L'exemple de *Fast & Furious*, du dessin animé, on avait le temps, on recevait les images préliminaires, on avait tout à fait le temps d'écrire notre épisode. Et puis un mois ou un mois et demi plus tard, la belle image définitive, on repassait dessus et voilà. Moi, ça me gênait pas parce qu'on me laissait le temps à la base, et tant qu'on laisse que les comédiens, le temps qu'il leur faut pour faire un peu de qualité, ce qui est peut-être problématique, c'est que les plateformes, il y a une espèce de tombeau. C'est des espèces d'ogres qui n'ont pas d'estomac, ils veulent du contenu, du contenu, du contenu, du contenu, on ne s'arrête pas. On n'a plus le temps, parce qu'il faut aller vite, il faut tout faire vite, pour sortir des trucs qui n'ont aucun intérêt, c'est ce qu'on se dit. C'est l'époque qui veut ça, tout doit aller vite, moi qui ai vécu dans les années 90, où on attendait un an pour avoir une série, une saison. Il y avait du désir qui se créait pour la série, aujourd'hui, il y a une espèce de frénésie et du coup il n'y a pas de désir, ce qui est très problématique. On est dans de la consommation, on consomme, on consomme, on bingwatche, on enchaîne, sauf que notre travail, c'est un travail créatif. On a besoin d'un minimum de temps, tout comme les comédiens, ils ont besoin d'un minimum de temps.

Pourquoi on entend toujours les mêmes ? Des comédiens y en a, mais on entend toujours les mêmes sur les gros rôles parce qu'il faut aller vite, on n'a pas le temps donc on va prendre des gens où on est sûr d'avoir quelque chose de potable. Sauf qu'on fait plus de nuances, et ça ne fait qu'entretenir "on entend toujours les mêmes". Est ce que les comédiens se remettent en cause ? On n'est plus dans la nuance, mais c'est pas grave, on est dans du mécanique, on n'est plus du tout dans l'artistique et le créatif. Moi c'est surtout ça qui me gêne dans le fait que tout aille vite. La quantité peut être gérée tant qu'on laisse le temps aux gens.

Moi, je ne fais plus des choses en urgence, alors qu'au tout début j'en ai fait, mais quand j'ai une proposition "oui alors est-ce que t'es dispo dès aujourd'hui ou dès demain, et en fait dès la semaine prochaine il faut nous rendre un épisode". À priori, moi aussi j'essaie d'établir aussi un planning assez serré. Quand on laisse pas le temps, quand on dit "voilà j'ai 90 minutes et il faut faire la semaine prochaine", sauf qu'un 90 minutes ça se fait pas en 5 jours. Est-ce que le week-end je peux m'arrêter de travailler, ou est-ce que la nuit je dors, on en arrive à des auteurs où on sait pas ce que c'est qu'un week-end, qu'est ce que c'est un jour férié, la nuit on doit travailler, il ya des choses qu'on doit faire qui nous arrive du jour au lendemain. On nous demande "il faut que ça soit fait tout de suite" sauf que je suis peut-être sur autre chose, que ça fait un mois que j'attendais ça et que ça n'arrivait pas, ça arrive comme un cheveu sur la soupe.

On nous demande, de plus en plus, de faire plein de choses supplémentaires, d'écrire des synopsis, de traduire des synopsis, de traduire des mots clés. On ne nous paye pas plus, on nous donne plus de temps.

Après c'est à l'auteur de se dire "ben écoute moi est ce que je peux te faire ça qualitativement parlant", c'est chacun prend ses responsabilités, mais c'est vrai qu'au bout d'un moment, si j'enchaîne trop j'ai l'impression de travailler à la chaîne. J'y perds parce que je me dis "est-ce que je suis bien rentré dans le truc ?". Ils vont dire "on s'en fout la qualité", mais en fait, moi je suis pas là pour faire du "tant que ça va, ça va", je suis là pour faire du mieux que je peux sur un truc qu'on m'a donné, qui peut être très bien. Pourquoi on va gâcher un programme qui a mis du temps et de l'argent à la base, et qu'en fait le doublage on a fait un truc dégueulasse pour que les gens puissent avoir accès à la VF ou aux sous-titrés dégueux à moitié automatiques.

On est là pour servir une œuvre à la base, et pour respecter le téléspectateur, respecter notre propre travail, quand bien même c'est de la télé-réalité dégueulasse. En ce moment je suis en train de faire une télé-réalité, elle n'a pas grand intérêt, mais on peut essayer d'en faire quelque chose, et moi j'ai le temps que j'ai, je vais pas faire des miracles et je vais pas forcément passer des heures jusqu'à trois heures du matin à me dire "qu'est-ce qu'ils veulent se dire c'est deux-là" alors que c'est pas très intéressant. On a quand même des délais qui se sont beaucoup réduits, nos tarifs nous sont imposés par nos clients alors que c'est pas à eux d'imposer nos tarifs, mais c'est à nous de donner les nôtres, on est indépendants, on n'est pas leur employé. On nous demande de faire de plus en plus de choses, d'aller de plus en plus vite, sauf qu'on fait un métier de création, et donc il faut quand même un minimum de temps et respecter un minimum. Ne serait-ce que de se faire relire, parce qu'on laisse passer toujours des petites conneries, des petits trucs. Quand notre collègue prend une heure ou deux à repasser derrière, on peut éliminer quelques petits trucs qu'on avait laissé passer.

Dans la mesure où on perd un peu ce côté créatif, on devient mécanique, on cherche plus, moi je me suis pris dans ce flot là, on fait des choses qui sont pas géniales et ça dessert tout le monde, ça dessert l'œuvre, ça dessert le téléspectateur.

Qu'est-ce qui fait qu'une adaptation peut prendre plus ou moins de temps : La technicité des dialogues, moi je le retrouve beaucoup en documentaire. Quand j'ai commencé, j'ai fait des trucs sur les grues, j'ai dû appeler des grutiers pour demander "comment elle fonctionne ta grue" parce que j'y connais rien. C'est des choses qu'on invente pas, qu'on ne peut pas raconter, le vocabulaire technique. On n'est pas des spécialistes, moi j'aime bien les avions, l'aviation aéronautique, mais je suis pas pilote de ligne donc quand j'ai des dialogues entre la tour de contrôle et le pilote, c'est des choses qui ne s'inventent pas parce que c'est vraiment très codifié. Il faut chercher les bons interlocuteurs pour vérifier si ce qu'on fait est bon, si ça correspond à la profession.

Le côté bavard, puisqu'il y a des films très contemplatifs. Contrairement aux comédiens, on n'est pas payé à la ligne, donc on ne gagne pas plus d'argent quand le film est bavard.

La complexité ça peut être "qu'est ce que ce film un peu perché veut raconter et comment je rends ça" ou un truc une espèce d'OVNI ou une langue réinventée, ou quand il ya de la poésie, quand il ya des chansons à faire, c'est des choses qui prennent plus de temps parce que c'est des trucs très, très particuliers. Quand on arrive à rentrer dans un programme et que ça coule, on a l'impression. Puis il y a des moments où on galère parce qu'on se dit "ils ont des bouches, qu'est ce qu'on leur met dedans quoi ?"

Si il y a une langue particulière, quand la VO y a quelque chose de particulier, c'est pas une langue inventée, mais il y a un travail sur la langue particulier, il faut faire pareil, c'est ça qui fait que ça va être plus long.

Est-ce que y a un medium plus facile à traduire et adapter qu'un autre : Je sais pas s'il ya un truc facile, parce que moi en fait à chaque fois qu'on me confie un truc, j'ai l'impression que je ne sais plus travailler et je repars de zéro. Le dessin animé, on peut considérer que c'est un peu plus simple, mais il y a des choses particulières. Parfois, il y a des choses qui paraissent très simples, et en fait non, pourtant il n'y a pas de vocabulaire particulier, il n'y a pas une façon particulière de parler. C'est très simple, moi je le regarde et je le comprends, mais quand il faut que je le passe en français, y a une espèce de résistance puisqu'on va décaler quelque chose.

Y a des choses plus difficiles, quand y a de la poésie, quand y a des concepts un peu étranges, je n'aurais jamais pu être traducteur de philosophie par exemple. C'est des choses auxquelles on peut être confronté, on peut avoir un biopic sur un philosophe. À chaque fois qu'on a un programme, on se renseigne. J'ai fait l'année dernière une super série espagnole sur la transidentité. Je suis pas transgenre, je n'ai pas de transgenre dans ma famille ou dans mon entourage proche donc je lis

beaucoup de trucs, j'essaye de regarder des émissions qui parlent de ça, de lire des gens qui sont concernés par ça, et puis pour vérifier, on contacte des personnes qui sont concernées. Comme on travaille sur la vie en général, on est obligé d'essayer d'aller voir avec un peu des experts, ou des gens qui sont concernés par le truc pour nous dire ça ou ça.

On a chacun nos sujets de prédilection, nos genres de prédilection. Moi, je fais beaucoup de dessins animés parce que je suis un gamin dans ma tête, et puis ça me va très bien, mais j'aime bien de temps en temps faire des trucs, faire des séries. Moi c'est surtout les personnages en fait qui me touchent. Par exemple, je bosse sur *Brokenwood*, c'est du policier néo-zélandais, c'est des épisodes d'une heure et demie, c'est pas une série oufissime, mais déjà c'est un rythme assez lent, c'est assez sympa et c'est un peu l'humour britannique qui a des personnages et c'est ça qui m'intéresse. Là je fais une télé-réalité sur du dating, ya aucun intérêt mais il y a une voix-off complètement pétée, qui fait n'importe quoi, et bien là en fait on va prendre cet intérêt là, et on va essayer d'en faire quelque chose de vachement bien pour qu'eux aussi, ça passe. On a une semaine pour le faire, autant s'amuser cette semaine, même si après c'est des dialogues très creux, comment on va les faire parler, c'est ça qui est intéressant parce qu'on en fait on fait parler plein de personnages et c'est ça qui est intéressant, c'est de trouver chacun sa manière de parler et c'est de les colorer, donner une couleur, donner une saveur à la langue. Il faut toujours trouver un truc intéressant, quand on fait des trucs pas intéressants, mais je parlerai jamais en facilités.

C'est un métier assez ingrat parce qu'on décortique un peu tout, on s'est arraché les cheveux sur une phrase et on va en plateau, il l'a joué comme ça, puis en fait tu te fais chier à écrire un truc et c'est passé tout seul. Il y a une satisfaction parce qu'en fait finalement c'est passé tout seul, c'était bien, et puis à l'inverse t'avais écrit cette phrase, il galère, pourquoi il galère, est ce que c'est vraiment de ta faute. C'est pour ça qu'il faut essayer de sortir des automatismes, parce que parfois on trouve une solution sur un truc et en fait on retrouve la même réplique, dans un autre épisode, sur une autre série, puis ça marche pas, parce qu'on n'est pas dans le même contexte, pas le même personnage, la labiale c'est pas pareil, la synchro est différents. Ça nous demande toujours de sortir un peu de notre zone de confort.

Comment vous savez quels termes passeront l'épreuve du temps : C'est une question intéressante, l'épreuve du temps, parce qu'en fait je me dis que la VO, elle va vieillir aussi. La VF s'inscrit à un instant T, dans une époque, avec un auteur VF et avec des comédiens VF.

Effectivement, on dit souvent qu'il faut éviter de mettre des choses un peu trop actuelles, parce qu'il y a des modes de langage, et l'année prochaine on dit plus "swag" ou je sais pas quoi. La langue est comme ça à un instant T, et pour moi une œuvre elle s'inscrit dans le temps à un instant T aussi. Du coup, je me la pose pas trop cette question, je sais qu'on peut me le reprocher, je sais que j'ai des collègues qui vont mettre des éléments plus passe-partout. Mais moi, je n'écris pas pour que le truc soit vu dans 2500 ans, parce qu'en fait je me dis que de toute manière la VO c'est pareil, elle sera aussi vieille que la VF. L'anglais, il évolue comme le français.

C'est pour ça que je suis contre les redoublages. C'est marqueur d'une époque en fait. C'est symptomatique d'une époque, et c'est intéressant qu'on ait cette marque là, à ce moment-là, à un instant T dans le temps. Quand j'utilise de l'argot, des trucs un peu modernes, parce que c'est des choses qui me viennent, pour moi ça marche dans le contexte et avec le personnage, déjà le québécois il va pas le comprendre, et je me dis pas que dans 50 ans ou dans 100 ans, elle sera vieilli. C'est normal parce que de toute manière notre langue évolue.

Pourquoi on a un statut d'auteur ? On essaye de le défendre un minimum, c'est parce qu'en fait, on donne le même épisode à dix auteurs différents, on aura dix VF différentes, sensiblement différentes. C'est la même histoire, on change pas le scénario, mais il y aura des choses qui seront différentes et qui relèveront la sensibilité de l'auteur, et c'est pareil pour un comédien, parce qu'il met un peu de sa

sensibilité. Qui dit sensibilité, dit subjectivité, en plus on parle tous la même langue, mais on l'utilise tous à notre manière, et donc on a chacun nos nuances, nos subtilités, les mots qu'on aime, les mots qu'on n'aime pas. Je relisais ma collègue sur cette télé-réalité, les "oh my god" c'était des "oh mon dieu" et moi quand je mettais autre chose. De plus en plus, on entend des français dire "oh mon dieu" mais pour moi, en américain on dit "oh my god" tout le temps, mais en français on dit pas "oh mon dieu" aussi souvent qu'eux. Ça va dépendre de la situation mais c'est très chiant à remplacer avec d'autres mots en télé-réalité.

Ce personnage, il a dit ce mot là, moi je lui mets ce mot d'argot, ce mot un peu moderne et après est-ce que ça va passer, déjà s'il ya un relecture de la chaîne, la chaîne va aussi avoir son mot à dire, et puis ça va passer aussi à une vérification, quand ça va arriver en plateau, le D.A. il va avoir aussi son idée en fait, "je ne suis pas d'accord" ou "je comprends pas ce mot" et donc ils vont changer, à tort ou à raison.

Je ne réfléchis pas en ces termes là parce que, quand bien même une œuvre peut être intemporelle, la langue est une langue vivante, que ce soit la langue de la VO ou la VF, elle est marqueur d'une époque, d'un temps et c'est très bien comme ça en fait. C'est pour ça qu'on retraduit aussi. Quand je dis que je suis contre les redoublages, c'est plus qu'il faut pas effacer les doublages, il faut les garder parce que ces marqueurs d'une époque. Pourquoi on retraduit Shakespeare, pourquoi on va traduire n'importe quelle œuvre, parce qu'en fait ces marqueurs d'une époque. En plus, il y a des modes en traduction. Avant, dans les vieux films, on francisait tout, on appelait "Michael" "Michel", quand on parlait d'Halloween, on disait la Toussaint, parce qu'on connaissait pas, ou parce que c'était pas arrivé chez nous. Il y a des choses qu'on ne traduit plus, et des choses qu'on adapte différemment. Il y a la sensibilité de l'auteur qui travaille, du traducteur qui a compris telle chose, ou qui a voulu appuyer plus là dessus que là dessus, parce qu'il l'a senti comme ça.

L'art de la traduction, c'est intéressant pour ça, on s'inscrit à un instant T. J'ai bossé sur mon mémoire sur Tennessee Williams, j'ai toujours lu en anglais. Quand j'ai commencé à regarder ce qui avait été fait en français, les traductions Pocket 10/18 en français sont très mauvaises, d'ailleurs elles sont toujours vendus et il faut du coup se tourner dans les éditions théâtrales, dans les trucs modernes, ou quand ils ont mis en scène du Tennessee Williams en français, où là ça a été beaucoup mieux traduit et adapté. On perdait vraiment quelque chose, et pourtant c'est un grand dramaturge américain, et ben voilà ça a été fait comme ça à l'époque parce qu'on considérait que la traduction, c'était comme ça, et qu'en fait on pouvait enlever la moitié des trucs, rajouter des trucs, réécrire des machins. Maintenant on fait plus les choses comme ça, mais c'est marqueur d'une époque, et je trouve que c'est intéressant du point de vue de l'histoire de l'humanité. Je considère que l'audiovisuel c'est pareil et parce que la langue évolue.

Black Lagoon, les *GokuDolls*, comme c'est assez vulgaire à la base, on s'est lâchés avec nos mots à nous, il faudrait que je vois ce que ça donne maintenant, et en fait si j'aurais mis la même chose maintenant que j'ai douze ans de métier derrière moi. Avec ma langue maintenant, est-ce que j'aurais fait la même chose, peut-être pas, y aura peut-être des décalages. On m'avait demandé ça à tel moment.

C'est pour ça que les redoublages, c'est bien de garder le vieux doublage, parce qu'il est marqué d'une époque, et puis on ne jouait pas de la même manière, le phrasé était différent, tout ça, ça a évolué, parce que la langue est vivante. L'image est assez vieillie, les codes de jeux ont aussi évolué, c'est important de le garder, ça fait partie du truc dans la mesure où on retraduit des œuvres. Effectivement, ça coûte très cher de redoubler, on ne va pas s'amuser, tous les 50 ans, à redoubler toute la production audiovisuelle, mais je trouve que c'est intéressant.

Personnellement, je ne sais pas si j'ai raison ou si j'ai tort, parce que je sais que c'est des choses qu'on peut nous reprocher, de faire un truc trop moderne, trop actuel trop "wesh wesh", les mots qu'on utilise maintenant, et effectivement l'année prochaine on n'utilisera plus. En tout cas c'est pas ma

façon de sentir le truc, je ne le sens pas comme ça. Il y en a d'autres qui vont vous dire "ouais on va éviter de dire c'est frais ou c'est swag ou je ne sais quoi" mais je trouve qu'on perd de la saveur de la langue, on perd du naturel.

Comment vous savez qu'une réplique sera drôle (*Black Lagoon*, *GokuDolls*) : En plus là, on est sur du japonais, une langue que je ne maîtrise pas puisque je travaille à partir d'un script en anglais.

À quel point on respecte la VO ou pas, il faut voir l'anglais qu'on nous donne, et est-ce que la traduction a été bien faite. Pour le coup, effectivement, on a une distance qui est un peu plus grande.

C'est vraiment mettre le contexte et les personnages. Si moi ça m'a fait hurler de rire.

Quand j'écoute *Black Lagoon* ou les *GokuDolls*, moi je ne comprends rien. J'arrive à capter des mots maintenant que j'en fais beaucoup, il y a des phrases que j'arrive à comprendre. Je vois avec la phrase japonaise, j'ai ma traduction relais, ou parfois on travaille sur une traduction brut du japonais mais en français. On voit un truc un peu perché, il faut faire un truc perché quoi. On essaie de sortir le mieux qu'on a, c'est pas forcément facile, il y a des trucs qui viennent naturellement. Les souvenirs que j'ai de *Black Lagoon*, c'était mon tout premier doublage, c'est sorti comme ça, j'avoue je ne les explique pas. L'oeuvre est comme elle est, il y a d'autres moments où on pourra moins se permettre d'aller loin, parce que ça va être sur telle chaîne, et telle chaîne va un peu plus édulcorer, et ça c'est un peu embêtant parce que moi je suis pas là pour satisfaire la chaîne. Mon but premier, à priori, c'est de servir l'oeuvre et de l'abîmer le moins possible, donc on le fait mais pas forcément de gaieté de cœur. Si on me disait avant que je me mette à travailler "attention il faut vraiment tout édulcorer, vraiment rester très vraiment propre sur soi", peut-être que je le ferais pas, j'accepte pas la mission parce que j'ai pas envie. J'ai regardé le truc, ça m'a fait rire.

J'ai des collègues, ils travaillaient sur une série, ça parlait de sexes et il fallait être très chaste, on dénature un programme et moi, c'est quelque chose que je veux pas faire. On a le droit de dire non, je refuse de le faire, ils vont chercher quelqu'un d'autre, ça sera dénaturé.

Sur des moments, on a des petites fulgurances, on se dit que sur telle réplique on a pas réussi à faire une blague marrante, puis là sur celle-là où il n'y a pas grand chose, y a un truc qui me vient et qui a l'air un peu plus drôle, je le mets. C'est ce qu'on appelle la compensation de traduction, là où j'ai perdu, je vais essayer de le regagner ailleurs. C'est un vrai travail d'empathie, c'est-à-dire que moi, quand je regarde le programme, j'essaie de me mettre à la place des personnages. Ça me fait pleurer, il faut que je fasse pleurer, ça me fait rire, il faut que je fasse rire. Il y a des choses mais c'est très inexplicable. Le japonais pour le coup, c'est une langue que je ne connais que émotionnellement parlant. C'est quelque chose que je ne peux pas intellectualiser, parce que je ne comprends pas. Je ne peux pas l'intellectualiser comme je le fais avec l'anglais ou l'espagnol, parce que quand j'écoute la VO. je comprends. Le japonais, j'écoute, je ne comprends pas, je suis obligé de lire via un filtre de l'anglais ou du français qu'on m'a donné. Dans la langue japonaise, dans le jeu que je ressens du comédien sur la situation, il y a des choses qui passent. C'est ça qui va parfois m'aiguiller quand je sens qu'en fait là il est en train de rigoler sur un petit mot ou d'appuyer sur un truc, mais je sais pas si j'ai raison ou tort, parce qu'on est que sur d'émotionnel, que sur du ressenti. Quand c'est sur de l'anglais, je peux le mentaliser, je comprends le jeu mais je peux le mentaliser.

Si y a ce mot là en anglais, il me parle ou il ne me parle pas du tout, et si j'ai ce mot-là en français qui me vient, je vais le mettre, et puis de toute manière, moi je vais utiliser ce mot là, parce que moi il me parle, il va pas du tout vous parler de la même manière parce que vous n'avez pas le même ressenti par rapport à ce mot là, parce que le comédien qui va l'interpréter, peut-être que ce mot va pas lui parler, ou il va lui parler différemment. On ne peut pas avoir le même niveau de ressenti puisqu'on est tous des êtres humains différents, on peut parler la même langue, mais il ya des mots, il y a des expressions, il y a des choses qui vont nous faire penser à des trucs dans notre histoire, on n'a pas le même vécu, on n'est pas les mêmes individus donc en fait ils vont pas nous parler de la même

manière. Pourquoi quand on a vu un film, moi j'ai adoré et moi j'ai détesté ? Parce qu'en fait, on n'a pas le même ressenti, les personnes ne nous ont pas parlé de la même manière. Je ne parle même pas de doublage ou quoi que ce soit, moi et tous mes collègues, quand ils écrivent un tel mot, on y a mis un truc derrière. Le comédien derrière, il va devoir réinterpréter toutes les émotions, avec des textes français qu'il découvre, qui va lui faire écho d'une certaine manière en lui, le mot où j'ai mis toute mon âme derrière, lui c'est pas ça qui va l'émouvoir, c'est un autre mot dans la phrase. C'est de l'indicible, on ne peut pas l'expliquer, il y a un truc. On pèse nos mots. Quand le comédien va le changer, peut-être qu'on va mal le prendre.

Moi c'est dans la musique de la langue, parfois l'expression du comédien, ou des trucs qui me rappellent telle chose, et ça fait qu'on écrit ensuite des dialogues.

Est-ce que l'humour japonais est plus difficile à traduire que l'humour occidental : Je peux pas parler pour le japonais, parce qu'il passe par un filtre que j'ai pas naturellement. Je me base sur la situation et les personnages. Dans *One Piece* par exemple, y a des trucs très rigolos, quand j'ai bossé dessus y avait des épisodes qui me faisaient beaucoup rire, parce que il y a un côté très naïf, sur les shonens surtout.

J'ai pas une réponse à apporter sur l'humour japonais, parce que je suis pas spécialiste et je peux pas dire comment j'adapte culturellement du japonais, parce qu'il est adapté dans l'anglais, c'est passé par un filtre. C'est mieux de passer par une traduction brut vers le français, ou de travailler avec un traducteur japonisant, ou des adaptateurs japonais. Malheureusement, il n'y en a pas suffisamment pour le volume qu'il y a.

L'humour c'est très compliqué. À fortiori en doublage, si on a un jeu de mots, on va refaire un jeu de mots. Déjà, on peut se prendre la tête sur le jeu de mots, mais quand on a un jeu de mots visuel, c'est-à-dire qui fait référence à quelque chose qu'on voit l'image. On a beau se creuser les méninges, on ne trouve pas, c'est déjà plus compliqué à gérer l'humour quand il est visuel. Après c'est encore des questions de "est-ce qu'on a saisi l'ironie, le sarcasme, tout ça".

J'ai fait une ou deux fois de la sitcom, c'est dur parce que c'est que du culturel pour le coup, c'est beaucoup de références et du coup adapter les références, c'est compliqué. On ne peut pas s'amuser à faire du franco-français, parce que ça ne va pas du tout, mais si on est très général ça marche pas, donc faut essayer de faire autre chose. Je sais pas comment j'ai pu donner treize épisodes, je sais que j'ai fait des trucs biens, mais je sais que j'ai fait des trucs qui passaient un peu à côté. Il faudrait que je regarde, ça fait tellement longtemps. Si on me repropose maintenant la sitcom, je ne sais pas si j'accepterais, parce que c'est vraiment bavard, c'est des jeux de mots, culturellement c'est compliqué.

En audiovisuel, comme on a l'image en plus, ça aide parce que c'est une contrainte supplémentaire, et en sous-titrage aussi d'ailleurs mais les contraintes sont différentes, on doit aussi prendre l'image en compte. Il n'y a vraiment pas de formule magique, parce que c'est vraiment sur le moment avec le personnage et la situation, on le cherche pendant trois jours. Je fais des séries pour enfants, c'est moins chargé, c'est moins culturel, c'est moins difficile à gérer je pense, mais c'est une grosse prise de tête. Quand on ne s'en sort pas, on demande à des collègues, "j'ai cette scène, voilà le contexte, est-ce que ça vous inspire quelque chose ?"

Les sitcoms en plus y a les fameux rires enregistrés du coup, c'est censé être drôle à ce moment. En tout cas, il faut faire drôle, même quand y'a pas les rires enregistrés, si on peut en rajouter, il faut en rajouter si ça marche en français.

La sitcom, c'est dur, pour le coup, j'aurais pas du tout voulu adapter *Friends*, par exemple. Ça me faisait beaucoup rire, j'ai adoré regarder, mais j'ai regardé en anglais. J'ai surtout l'anglais dans la tête, c'est pas impossible à traduire, mais il faut avoir du temps, l'adaptateur était tout seul.

Les plateformes, elles sont pas très friandes de sitcom, j'ai l'impression qu'elles n'ont pas fait beaucoup, après tant mieux je sais pas. C'est du tac au tac, donc c'est vrai que la synchro, on peut

essayer d'en franchir un peu plus que d'habitude, parce qu'on se dit qu'il faut être drôle. Et là pour le coup c'est des épisodes de 20 minutes, il faut le même temps qu'un 45 minutes, c'est épuisant quoi.

Bibliographie

Bibliographie “papier” citée

- BERGSON Henri, *Le Rire*, Paris, Flammarion, 2013, 272 p.
- CORNU Jean-François, *Le Doublage et le Sous-Titrage : Histoire et Esthétique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, 442 p.
- DESPROGES Pierre, *Les Étrangers sont nuls*, Paris, Points, 1998, 128 p.
- ECO Umberto, *Dire presque la même chose, expériences de traduction*, Alexandrie, Grasset, 2003, 464 p.
- LE NOUVEL Thierry, *Le doublage*, Paris, Eyrolles, 2007, 98 p.
- ROYAL Ségolène, *Le ras le bol des Bébés-Zappeurs*, Robert Laffont, Paris, 1989, 197 p.
- SAUREL Louis, « La question du doublage », in *La Cinématographie française*, 25 Juin 1932, n° 712, pp. 65-66.

Bibliographie “papier” consultée mais non-citée

- LAVAU Jean-Marc et SERBAN Adriana, *La Traduction Audiovisuelle*, Paris, De Boeck, 2015, 162 p.
- JUSTAMAND François, *Rencontres autour du doublage de films et de séries*, Paris, Objectif Cinéma, 2006, 220 p.

Mémoires et thèses cités

- NAUD Éric, *L'humour au-delà des frontières : traduction du gyagu manga Boku to Issho, de Furuya Minoru*, Mémoire : Littératures, Paris 7, Université Paris Diderot, 2019, 118p.

Mémoires et thèses consultés mais non-cités

- BELLIÈRE Étienne, *La voix dans le jeu vidéo*, Mémoire : Études cinématographiques, Aubagne, Université Aix-Marseille, 2016, 121 p.
- LE BEC Félix, *Les comédiens enregistrés, la voix actée*, Mémoire : Études cinématographiques, Aubagne, Université Aix-Marseille, 2016, 64 p.
- VAN QUYNH Jérémie, *La voix parlée*, Mémoire : Études cinématographiques, Aubagne, Université Aix-Marseille, 2006, 97p.
- RIGAL Fanny, *Glee : de la VO aux Etats-Unis à la VF diffusée sur les chaînes françaises, comment la série trouve-t-elle sa voie ?*, Mémoire : Études cinématographiques, Aubagne, Université Aix-Marseille, 2012, 81p.

GILLET Louis, L'invisibilité à l'image : le cas de la traduction audiovisuelle, Mémoire : Traduction et traductologie, Aix-Marseille, Université Aix-Marseille, 2019, 88p.

PARRAT Romain, Éditer la traduction littéraire : Traduire, éditer et publier les œuvres étrangères, Mémoire : Littératures, Poitiers, Université de Poitiers, 2019, 126p.

BRISSET Frédérique, Cinéma d'auteur et doublage : Le paradoxe Woody Allen, Thèse : Études du monde anglophone, Paris 3, Université de Sorbonne Nouvelle, 2012, 560p.

SCHULER Lisa, Un aspect de la traduction : le doublage et le sous-titrage, Mémoire : Métiers de la traduction, Angers, Université d'Angers, 2014, 69p.

Articles en ligne

« Une année 2021 hors norme pour les acteurs de la BD » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.gfk.com/fr/press/annee-2021-hors-norme-pour-les-acteurs-de-la-bd>

« Salaires des voix chantées » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://lesvoix.fr/le-metier/remunerations/chanteurs-pour-le-doublage/>

AEBISCHER Sylvie, « Le PCF des années 1950 comme « contre-société » » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<http://www.lilas.org/fabrique/le-pcf-comme-contre-societe/>

Arkaron, « Rencontre avec Gaspar Noé - Enter The Void » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.cloneweb.net/rencontre-avec-gaspar-noe-enter-the-void/>

BARONNET Brigitte, « Vampires en toute intimité : quand Nicolas et Bruno s'emparent de la VF d'une comédie sur les vampires » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18647948/>

BONNEMAISON Romain, « Dragon Ball Super : la censure frappe la version diffusée en France, en vidéo » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.papergeek.fr/dragon-ball-super-censure-frappe-version-diffusee-france-video-15071>

CROISIÈRE Thomas, « Pourquoi il faut revoir “Wayne's World” de Penelope Spheeris » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.franceinter.fr/emissions/la-chronique-de-thomas-croisiere/la-chronique-de-thomas-croisiere-16-juin-2020>

FILIPPI-PAOLI Sophie, « Mangas: pourquoi les Français y sont accros » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.lavoixdunord.fr/1035020/article/2021-06-25/mangas-pourquoi-les-francais-en-sont-accros>

GONZALEZ Romain, « Je faisais les doublages dans « Ken le survivant » » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.vice.com/fr/article/znawj9/je-faisais-les-doublages-dans-ken-le-survivant-294>

LANE Chris, « Canned laughter works, finds UCL-led study of 'dad jokes' » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL :

<https://www.ucl.ac.uk/news/2019/jul/canned-laughter-works-finds-ucl-led-study-dad-jokes>

- MATEO Alex, « Le marché de la distribution de l'animation sur internet renverse celui domestique au Japon » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.animenewsnetwork.com/fr/news/2020-05-07/le-marche-de-la-distribution-de-lanimation-sur-internet-renverse-celui-domestique-au-japon/.159304>
- PARIKH Ravi, « Distribution of Word Lengths in Various Languages » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <http://www.ravi.io/language-word-lengths>
- PICQUET Nicolas, « La VF à quitte ou double » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : https://www.liberation.fr/medias/2012/07/08/la-vf-a-quitte-ou-double_831981/
- SAJI Reith, « Quels sont les pays qui consomment le plus d'animation » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://adala-news.fr/2020/06/quels-sont-les-pays-qui-consomment-le-plus-danimés/>
- TURCAN Marie, « Pourquoi des épisodes de South Park ont-ils été censurés sur Netflix France ? » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.numerama.com/pop-culture/559077-pourquoi-certains-episodes-de-south-park-ont-ils-ete-censures-sur-netflix-france.html>

Netographie citée

- BARNIER Mathilde, « Versions multiples et langues en Europe » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/map/1490>
- BLUTEAU Mariel, « Daniel Auteuil, Vincent Lindon, Léa Seydoux... Wes Anderson a mis son "équipe française de rêve" dans "L'île aux chiens" » [en ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.franceinter.fr/cinema/wes-anderson>
- BOILLAT Alain, « Le Doublage au sens large » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/decadrages/701>
- BOVIER François, « Doublage et détournement » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/decadrages/707>
- GUÉGAN Yann, « La France de la VO et celle de la VF » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://dansmonlabo.com/2017/07/20/la-france-de-la-vo-et-celle-de-la-vf-les-cartes-dune-fracture-francaise-1399/>

Netographie consultée mais non-citée

- BOIRON Maï, « Le sous-titrage et le doublage au cinéma » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://journals.openedition.org/traduire/2101>

Archives vidéos

- Archive de Féodor Atkine en studio, sur le plateau du doublage de Dr. House, [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Lo2EsNcf6yg>
- « Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3 : Wild Hunt » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=chf3REzAjgI>
- « Brigitte/Nozawa collaboration » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Vc8b8tDhNZQ>

« Patrick Poivey, la voix de Bruce Willis », Archives de l'INA [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Lxd6otwER38>
« Sergio Leone supervise le doublage français de "Il était une fois la révolution" », Archives de La Gazette du Doublage [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hESLQNMdx6I>
AMIZET Hugo, « Parasite : Les coulisses du doublage » [En ligne], page consultée le 25/03/2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fUsguLIKWss>

Filmographie

Films

Avatar, James CAMERON, 2009.
Being Georges Clooney, Paul MARIANO, 2016.
Buried, Rodrigo CORTÉS, 2010.
Catch Me If You Can (Arrête-moi si tu peux), Steven SPIELBERG, 2002.
Cocktail, Roger DONALDSON, 1988.
Crush Karaté, Kwang-Gee DOO et Lam NIN TUNG, 1972.
Das Lied vom Leben (Le Chant de la vie), Alexis GRANOWSKY, 1931.
Dead Men Don't Wear Plaid (Les cadavres ne portent pas de costard), Carl REINER, 1982.
Der blaue Engel (L'ange bleu), Josef VON STERNBERG, 1930.
Die Drei von der Tankstelle (Le Chemin du paradis), Max DE VAUCORBEIL et Wilhelm THIELE, 1930.
Die Hard (Piège de Cristal), John MCTIERNAN, 1988.
Enter the Void, Gaspar NOÉ, 2009.
Giù la testa (Il était une fois la révolution), Sergio LEONE, 1971.
Inglourious Basterds, Quentin TARANTINO, 2009.
Isle of Dogs (L'île aux chiens), Wes ANDERSON, 2018.
La Classe Américaine, Michel HAZANAVICIUS et Dominique MÉZERETTE, 1993.
La Dialectique Peut-Elle Casser des Briques ?, René VIÉNET, 1973.
Les Demoiselles de Rochefort, Jacques DEMY, 1967.
Les Filles de Kamaré, René VIÉNET, 1974.
Lettre de Sibérie, Chris MARKER, 1957.
Monty Python and the Holy Grail (Monty Python : Sacré Graal !), Terry GILLIAM et Terry JONES, 1975.
Monty Python's Life of Brian (Monty Python : La vie de Brian), Terry JONES, 1979.
Monty Python's The Meaning of Life (Monty Python : Le sens de la vie), Terry JONES, 1983.
Pickup on South Street (Le Port de la Drogue), Samuel FULLER, 1953.
Singin' in the Rain (Chantons sous la pluie), Stanley DONEN et Gene KELLY, 1952.
The Artist, Michel HAZANAVICIUS, 2011.
The Crowd Roars, Howard HAWKS, 1932.
The Exorcist (L'Exorciste), William FRIEDKIN, 1973.
The Hollywood Revue of 1929 (Hollywood chante et danse), Charles REISNER, 1929.
The Jazz Singer (Le Chanteur de Jazz), Alan CROSLAND, 1927.
The Sisters Brothers (Les Frères Sisters), Jacques AUDIARD, 2018.
Traduction audiovisuelle, de l'ombre à la lumière, Serge GALLO, 2017.
Treasure Island (L'île au trésor), Victor FLEMING, 1934.
Wayne's World, Penelope SPHEERIS, 1992.

What We Do in the Shadows (Vampires en toute intimité), Taika WAITITI et Jemaine CLEMENT, 2014.

What's Up, Tiger Lily? (Lily la tigresse), Woody ALLEN, 1996.

Séries télévisés

Back Street Girls: Gokudolls, Chiaki KON, 2018.

Black Lagoon, Sunao KATABUCHI, 2006.

Brooklyn Nine-Nine, Dan GOOR et Michael SCHUR, 2013-2018.

Cowboy Bebop, Shin'ichirō WATANABE, 1998-1999.

Disenchantment (Désenchantée), Matt GROENING, 2018 (série en cours).

Dragon Ball, Daisuke NISHIO et Minoru OKAZAKI, 1986-1989.

Dragon Ball Super, Kimitoshi CHIOKA, 2015-2018.

Excel Saga, Shinichi WATANABE, 1999-2000.

Friends, David CRANE et Marta KAUFFMAN, 1994-2004.

Futurama, Matt GROENING et David X. COHEN, 1999-2013.

Great Teacher Onizuka, Naoyasu HANYU et Noriyuki ABE, 1999-2000.

Hokuto no Ken (Ken le survivant), Toyoo ASHIDA, 1984-1987.

House M.D. (Dr House), David SHORE, 2004-2012.

Looney Tunes, Tex AVERY, Bob CLAMPETT, Friz FRELENG, Hugh HARMAN, Rudolf ISING, Chuck JONES, Robert MCKIMSON, Frank TASHLIN, 1930-1969.

Malcolm in the Middle (Malcolm), Linwood BOOMER, 2000-2006.

Message à Caractères Informatif, Nicolas CHARLET et Bruno LAVAINÉ, 1998-2000.

Monster, Masayuki KOJIMA, 2004-2005.

Monty Python's Flying Circus, Graham CHAPMAN, John CLEESE, Terry GILLIAM, Eric IDLE, Terry JONES et Michael PALIN, 1969-1974.

Mr. Bean, Rowan ATKINSON et Richard CURTIS, 1990-1995.

One Piece, Toshinori FUKAZAWA, Tatsuya NAGANIME, Hiroaki MIYAMOTO, Munehisa SAKAI et Konosuke UDA, 1999 (série en cours).

Paradise PD (Paradise Police), Roger BLACK et Waco O'GUIN, 2018 (série en cours).

Ranking of Kings (Ōsama Ranking), Makoto FUCHIGAMI, Yōsuke HATTA et Arifumi IMAI, 2022 (série en cours).

Scrubs, Bill LAWRENCE, 2001-2010.

Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion), Hideaki ANNO, 1995-1996.

South Park, Trey PARKER et Matt STONE, 1997 (série en cours).

Tetsuwan Atom (Astro Boy), Osamu TEZUKA, 1963-1966.

The Big Bang Theory, Chuck LORRE et Bill PRADY, 2007-2019.

The Fast Show, Charlie HIGSON et Paul WHITEHOUSE, 1994-1997.

The Simpson (Les Simpsons), Matt GROENING, 1989 (série en cours).

Ludographie

(dans le cas où un réalisateur n'est pas clairement identifié, le studio de développement principal sera crédité)

Half-Life 2, Valve Corporation, 2004.

Final Fantasy XIV : A Realm Reborn, Noaki YOSHIDA, 2013.

Mass Effect, Casey HUDSON, Mike SPALDING et Preston WATAMANIUK, 2012.

Need for Speed : Hot Pursuit, Criterion Games, 2010.

Overwatch, Jeff KAPLAN, Aaron KELLER et Chris METZEN, 2016.
The Last of Us, Neil DRUCKMANN et Bryce STRALEY, 2014.
The Secret of Monkey Island : Special Edition, Ron GILBERT, Dave GROSSMAN,
Tim SCHAFFER, 2009.
Watch Dogs, Danny BELANGER, 2014.
Wiedźmin 3: Dziki Gon (The Witcher 3: Wild Hunt), Mateusz KANIK, Sebastian
STĘPIEŃ, Konrad TOMASZKIEWICZ, 2015.

Contacts

Jean-Philippe Brière, ingénieur du son et directeur artistique, Paris

Jean-Philippe Brière est directeur artistique de jeux vidéo dans la société La Marque Rose, société appartenant au groupe Keywords. Il a dirigé les doublages français de *The Last of Us*, *Overwatch*, *Death Stranding* ou du jeu français *A Plague Tale : Innocence*. Ancien ingénieur du son, là encore son expertise me sera chère pour mon mémoire, et étant donné qu'il a travaillé énormément sur des jeux d'origine américaine, mais aussi européennes ou japonaises, je souhaitais lui poser des questions sur les différences culturelles qu'il peut y avoir entre les différents jeux. Il est à noter que Jean-Philippe Brière est également comédien amateur et qu'il a pu prêter sa voix pour mon projet de doublage amateur sur le jeu vidéo *The Secret of Monkey Island*. J'ai donc déjà travaillé avec lui, il connaît très bien mon travail et ma passion pour ce milieu, et il a su répondre à mes questions de manière exhaustive. Par ailleurs, j'ai encore quelques contacts avec lui, en espérant pouvoir travailler à La Marque Rose.

William Coryn, comédien, traducteur et directeur artistique, Paris

William Coryn est une pointure du doublage français depuis une trentaine d'années. Non seulement comédien dont beaucoup ont déjà entendu la voix sous les traits de Jackie Chan, il est également traducteur et adaptateur pour des séries animées. Qu'elles soient japonaises comme *Great Teacher Onizuka*, mais aussi américaines comme *Futurama* ou *South Park*, dont il est également directeur artistique, c'est un spécialiste des séries humoristiques trash, décalées et sans limites. Son expérience dans tous ces domaines trouvera son sens dans mes parties deux et trois, où j'aborde en long et en large l'humour afin de distinguer des différences culturelles. Mon entretien avec lui fut très court, je suis donc resté sur l'essentiel et j'ai voulu poser des questions auxquelles seul lui pouvait répondre, plutôt que de parler du métier de manière générale.

Samuel Julien, directeur de Dizale, Rennes

Samuel Julien est le directeur de Dizale, une société de doublage basée à Rennes. La particularité de cette société est qu'elle pratique le doublage en breton, avec près d'une cinquantaine de productions à leur actif. Dizale a déjà doublé pour le cinéma, avec *Terminator 2* ou *Braveheart*, mais aussi pour la télévision avec la série *Columbo* ou la série d'animation japonaise *Psycho Pass*. Mon mémoire comportait à la base une partie sur la réappropriation culturelle qui peut émaner du doublage, où je liais les expériences de Monsieur Julien. Cependant, j'ai préféré m'en tenir à l'introduction, étant donné que nous sommes rentrés dans des détails plus techniques, passionnants, mais quasiment hors-sujet avec mon mémoire. Son témoignage m'a permis de me recentrer sur mon sujet, et de le traiter de manière plus politique.

Michel Mella, comédien, traducteur et directeur artistique, Paris

Michel Mella est un comédien très actif dans le milieu du doublage depuis un peu plus de trente ans, spécialisé dans les voix de cartoon, qu'elles soient dans des séries animées, des jeux vidéo ou des films d'animation. Mais c'est davantage pour son travail d'adaptation de séries comiques américaines ou britanniques que son travail m'intéresse. Étant donné que Michel Mella a été directeur artistique sur le doublage français de quelques films de la troupe des Monty Python, je pensais qu'une discussion avec lui pourrait apporter de la lumière sur ce sujet. Ce fut le cas, revenant avec humour sur ses quelques défis d'adaptations, sans lésiner sur le côté technique qui peut émaner du doublage.

Anthony Panetto, traducteur et adaptateur, Paris

Anthony Panetto est un traducteur et adaptateur actif dans le milieu depuis une dizaine d'années. Il est spécialisé dans l'adaptation d'œuvres d'animation japonaise, ayant œuvré notamment sur *Dragon Ball Super Broly* au cinéma, *Black Lagoon* pour la télévision ou *Back Street Girls* sur Netflix. Je voulais le questionner sur les différences notables entre la traduction du japonais au Français et de l'anglais au Français, notamment quand l'on traite de degré d'humour, assez opposé entre les deux cultures. Je souhaitais aussi aborder des thèmes divers liés au doublage, comme la méthodologie qu'il peut utiliser, son avis sur la liberté qu'on peut lui donner, et tant d'autres sujets. Notre entretien a duré près de deux heures, en revenant sur beaucoup d'éléments liés à l'équipe de doublage ou à sa sensibilité en tant qu'auteur.

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 7 |
| I) Historique du doublage et du sous-titrage | 11 |
| 1) Des débuts tumultueux | 12 |
| 2) Les évolutions au fil du temps | 17 |
| 3) Les autres médias | 22 |
| II) Des cultures anglophones à la France | 27 |
| 1) L'humour anglais | 28 |
| 2) L'humour étasunien | 33 |
| 3) Se réappropriier ces cultures | 38 |
| III) Du Japon à la France | 43 |
| 1) Le doublage de production japonaises : censures et doublage au kilo | 44 |
| 2) Quels sont les codes de la création de voix japonaise ? | 49 |
| 3) Quid de l'humour japonais ? | 52 |
| Conclusion | 57 |
| Annexes : Retranscription des entretiens | 59 |
| Retranscription de l'entretien avec Jean-Philippe Brière | 59 |
| Retranscription de l'entretien avec William Coryn | 65 |
| Retranscription de l'entretien avec Samuel Julien | 66 |
| Retranscription de l'entretien avec Michel Mella | 73 |
| Retranscription de l'entretien avec Anthony Panetto | 78 |
| Bibliographie | 91 |
| Contacts | 97 |

Doublage français, choc, collision et impact culturel

Résumé

Il existe toute une industrie qui fonctionne au bout de la chaîne audiovisuelle, et des métiers de l'ombre que très peu connaissent. Pourtant, des millions de spectateurs vont les entendre au cinéma, à la télévision ou sur leurs écrans d'ordinateurs. Ce monde-là, c'est le monde du doublage français. J'ai voulu mettre de la lumière sur ce sujet, et parler d'acteurs du milieu injustement critiqués à mon sens.

Pour cela, j'ai souhaité parler de l'adaptation des éléments culturels, propres à certains pays et à certaines langues, et voir les difficultés que l'équipe de doublage peut rencontrer. J'ai pu m'entretenir avec des adaptateurs, des comédiens et des directeurs artistiques, afin de voir les particularités, inhérentes de chaque métier, à ces œuvres venues d'ailleurs.

J'ai observé l'adaptation d'œuvres anglaises et japonaises bien précises, qui ont des choix d'adaptation qui leur sont propres. Des films des *Monty Python* (1975-83) à *Great Teacher Onizuka* (1999 - 2000), en passant par *Vampires en toute intimité* (2014), je parle de l'humour, l'élément culturel le plus dur à adapter. Qu'est-ce qui rend ces œuvres si complexes à adapter, et comment passer outre les obstacles de la langue ?

Mots-clés

Doublage, culture, voix, comédien, localisation, détournement, traduction, adaptation

French dubbing, shock, clash and cultural impact

Summary

There is an industry that works in the shadows, at the ends of audiovisual production, that not a lot of people know. However, millions of viewers can hear them at the cinema, on their TV sets, or through their computer screens. This industry is the French dubbing industry. I wanted to bring this subject to light, and talk about those unfairly criticized actors and technicians.

To do so, I wanted to talk about the adaptations of cultural elements, dear to some countries and languages, to see the difficulties that each member of the dubbing team can meet. I had the pleasure to meet with translators, actors and voice directors, to see each and everyone's struggles to adapt what they work on.

I observed English and Japanese films and series that had different choices to make in order to adapt them to the French language. From *Monty Python* films (1975-83) to *Great Teacher Onizuka* (1999 - 2000), with *What We Do In The Shadows* (2014) on the way, I talk about humor, the hardest cultural element to adapt. What makes those works of art so hard to adapt, and how do you break their language barriers?

Keywords

Dubbing, culture, voice actor, localization, cultural appropriation, translation, adaptation