



HAL
open science

La stratégie Tetris : Retour sur deux expériences de traduction d'œuvres hypermédiatiques à l'université

Joasha Boutault, Anaïs Guilet

► To cite this version:

Joasha Boutault, Anaïs Guilet. La stratégie Tetris : Retour sur deux expériences de traduction d'œuvres hypermédiatiques à l'université. Traduire l'hypermédia / l'hypermédia et le traduire. Cahiers virtuels du Laboratoire NT2 n°7, 2014. hal-02463696

HAL Id: hal-02463696

<https://hal.science/hal-02463696>

Submitted on 1 Feb 2020

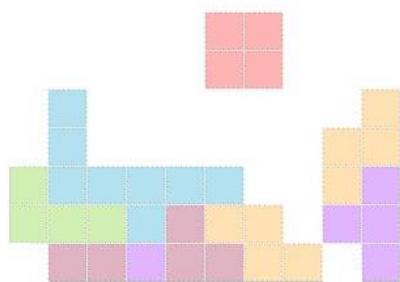
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.

La stratégie Tetris : retour sur deux expériences de traduction d'œuvres hypermédiatiques à l'université

Joasha Boutault et Anaïs Guilet

Image d'illustration principale



[Tetris] (LeMay : 2012)

Nous sommes de jeunes enseignantes-chercheuses à l'université de Poitiers et nous avons souhaité mettre en place un projet pédagogique commun original autour de nos deux champs de recherches, la littérature et les nouveaux médias d'une part, les études anglophones d'autre part. Notre première collaboration s'est effectuée avec les étudiantes de première année de Master professionnel Livre et Médiations ^[i] (LiMés [<http://ll.univ-poitiers.fr/masterlivre/>]). Au premier semestre, ces étudiantes avaient suivi un cours sur les hypertextes et les hypermédias dans le cadre d'une approche à la fois historique et théorique. L'objectif suivant était de leur faire appréhender les œuvres hypermédiatiques dans un contexte plus pragmatique et plus proche des œuvres-mêmes, à savoir celui de la traduction. Cet exercice s'est avéré si positif qu'il a été poursuivi avec des étudiants de troisième année de la spécialité Langue, Traduction et Médiation Interculturelle ^[ii] [<http://ll.univ-poitiers.fr/formations/guides-plaquettes/guides-des-formations-941371.kjsp?RH=1360313621756>] de la mention Langues, Littératures et Civilisations Etrangères anglaises de l'Université de Poitiers.

Nous proposons ici nos réflexions sur ces deux expériences pédagogiques, et ce en tant qu'enseignantes en Lettres et en linguistique à la recherche d'objets contemporains à la fois pertinents, originaux et ludiques, à proposer aux étudiants. Chacune d'entre nous a des objectifs pédagogiques différents: l'une utilise la traduction comme moyen d'aborder de plus près, dans sa structure même,

l'œuvre hypermédiatique; l'autre se sert des œuvres hypermédiatiques comme nouveau support d'apprentissage du travail de traduction. Le cours offert aux étudiantes du Master LiMés constituait un travail linguistique, éditorial (sélection de l'œuvre, contact avec l'auteur, puis diffusion) en même temps que réflexif puisqu'il impliquait de tenir compte des structures complexes des œuvres comme de leurs aspects techniques (animations, hyperliens, codes). Les étudiants de License LTMI n'avaient jusque-là travaillé que sur des extraits de romans ou d'articles de journaux, textes ne présentant pas ou peu d'enjeux liés à leur structure. L'atelier de traduction avait pour but de leur faire (re-)découvrir le travail de traduction à partir d'un support différent et avec des enjeux plus vastes que la sanction de la note [iii]. N'étant ni l'une ni l'autre chercheuses en didactique, nous présentons cet article avant tout comme un retour d'expérience.

Dans *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies* (1988), James S. Holmes conçoit la traduction comme un *métalangage* [iv]. Pour le traductologue, cet exercice construit un commentaire sur le texte qui en révèle la structure et les problématiques par la distance qu'elle instaure. C'est cette distance à l'égard du texte et, par extension, envers la posture du traducteur même que nous souhaitons que nos étudiants prennent à travers cet exercice. Notre objectif est de montrer comment la traduction d'œuvres hypermédiatiques à l'université permet aux étudiants d'interroger les notions même de textualité, de lecture [v] et d'hypertextualité, ainsi que d'analyser quelques postures propres à l'exercice de traduction. Dans un premier temps, nous reviendrons sur la première étape du cours qui aura été de sélectionner les œuvres appropriées parmi la vaste production d'œuvres hypermédiatiques, puis, au sein des œuvres, d'identifier le texte à traduire. C'est ensuite aux difficultés de traduction spécifiques au support que nous nous intéresserons. Finalement, nous ferons le bilan des apports pédagogiques d'un tel exercice.

1) De l'œuvre au texte, que traduit-on?

Le choix de l'œuvre

Dans les deux cas, la première étape aura été de choisir la ou les œuvres sur lesquelles travailler. L'œuvre de Tal Halpern *Endgame: A Cold War Love Story* [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/endgame-cold-war-love-story>] s'est assez vite imposée aux étudiantes du Master LiMés. Ce sont elles qui l'ont trouvée en naviguant sur le site du NT2. L'atelier des LTMI était organisé autour d'une liste d'œuvres hypermédiatiques tirées, elles-aussi, du répertoire du laboratoire NT2. Les étudiants ont choisi les suivantes: *The Tetris Effect* (Eric LeMay) [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/tetris-effect>], *Notions of the Archival in Memory and Deportment* (J. R. Carpenter) [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/notions-archival-memory-and-deportment>], *With Love, from a Failed Planet* (Jason Nelson) [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/love-failed-planet>], *Rememori* (Christine Wilks) [nt2.uqam.ca/fr/repertoire/rememori], *Awkward NYC* (Zannah Marsh), [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/awkward-nyc>], *Digital Nature, a Case Collection* (Tal Halpern) [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/digital-nature-case-collection-version-20>], *Le Nouveau Western* (Tal Halpern) [<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/le-nouveau-western>] et *Windows* (Cara Brewer Thompson et Nathan Hill) [<http://www.bornmagazine.org/projects/windows/media.html>].

Dans chacun des cas, il a fallu tenir compte de la faisabilité du projet de traduction des œuvres sélectionnées. En effet, celles-ci devaient contenir suffisamment de texte pour présenter un intérêt dans le cadre d'un exercice de traduction sans pour autant constituer un travail trop important à réaliser en un semestre. Les œuvres devaient posséder une certaine clôture puisque l'objectif était de les traduire dans leur intégralité. De plus, leur structure devait être suffisamment spécifique à l'hypermédia pour être originale et pertinente sans poser trop de défis structurels et techniques pour des étudiants non spécialisés en informatique et en littérature hypermédiatique. Ainsi, par exemple, les œuvres génératives ont été rapidement écartées. Une complexité faible des dispositifs était un critère important pour cette première expérience. Par exemple, *Endgame* propose une structure non linéaire qui se déploie à partir de neuf pièces de puzzle déclenchant neuf séquences dont l'ordre de lecture n'est pas prédéfini. L'œuvre permet de choisir entre les différents éléments qui constituent l'intrigue,

tout en offrant la possibilité d'une lecture exhaustive. La difficulté principale soulevée par la structure est qu'elle implique que chaque séquence soit suffisamment autonome et compréhensible sans pour autant nécessiter la connaissance des autres. Il a fallu également tenir compte du niveau de langue, mais aussi du contenu narratif puisque le récit et le sujet de l'œuvre devaient être accessibles et compréhensibles relativement aisément.

Quel texte traduire?

La sélection des étudiants ayant reçu notre approbation, les auteurs ont été contactés afin d'obtenir leur accord et le script de l'œuvre. Tous se sont montrés très enthousiastes. La mise en ligne des versions françaises leur offrait l'opportunité d'une plus large visibilité, un enjeu important dont les étudiants étaient tous, on le verra, extrêmement conscients.

Déterminer ce qui constituait le script s'est avéré plus problématique que nous aurions pu le croire. Que traduit-on quand on travaille sur une œuvre hypermédiate, c'est-à-dire multimédia, où l'animation est omniprésente? Les productions hypermédiatees sont souvent entourées d'un abondant paratexte (liens, titres, menus, contacts, consignes etc.), dont on peut se demander s'il est constitutif ou non de l'œuvre et s'il est nécessaire de le traduire. C'est tout particulièrement pertinent dans le cas d'*Awkward NYC*, qui utilise Google Maps pour proposer aux internautes de placer, sur une carte du monde centrée sur New York, des marqueurs correspondant à une anecdote. *Awkward NYC* est donc une œuvre collaborative, en constante évolution. Elle contient tout un ensemble de directives et explications destinées à faciliter son utilisation par les internautes écrivains:



[*Awkward NYC*] (Marsh, 2012)

Les œuvres hypermédiatees sont par essence multimédias et en tant que telles possèdent une grande iconicité. Le travail sur *With Love, from a Failed Planet* aura posé des questions autour de la traduction des images. L'œuvre est constituée d'un globe sur lequel apparaissent les logos de quarante-cinq grandes entreprises, telles que McDonald's, Amazon ou Playboy. À chaque logo est

associé un court texte qui relate une possible chute de l'entreprise, toujours satirique et farfelue. Or, certains logos contiennent du texte, pour lequel la question de la traduction s'est posée. C'est par exemple le cas de celui de Mashable, le site internet d'information anglo-américain:



[Mashable] Logo du site Internet Mashable. Source: mashable.com (22 février 2014)

Faut-il traduire le sous-titre alors que le site Web désigné n'est *a priori* destiné qu'à un public anglophone? De façon similaire, faut-il considérer que «The White House» fait référence à une institution suffisamment connue pour que le texte de son logo n'ait pas besoin d'être traduit, et ce bien qu'il en existe une traduction officielle en français?



[The White House] Logo du site de la Maison Blanche. Source: <http://www.whitehouse.gov/> (22 février 2014)

Cette question ne se posait pas dans tous les cas. Ainsi Wikipedia, propose un logo dans chacune des versions de son site:



[Wikipedia anglais] [wikipedia France] Logos des sites Internet de Wikipédia en français, source: <http://fr.wikipedia.org>, et en anglais, source: <http://en.wikipedia.org>, (22 février 2014)

Mais que faut-il faire lorsqu'il s'agit du site de vente en ligne Amazon, dont le logo inclut le nom de domaine qui varie selon le pays d'hébergement? Si la version anglophone de l'œuvre contient le logo avec l'extension «.com», la version française doit-elle préférer l'extension «.fr»?

Au-delà des difficultés liées à l'iconicité, l'inscription des textes dans le flux inhérent au Web nous aura confrontées à des problèmes d'identification du texte à traduire. Pour *Endgame*, le script envoyé par Tal Halpern ne correspondait pas exactement à celui mis en ligne. En effet, Halpern a saisi l'occasion de cette traduction pour étoffer et améliorer son œuvre, notamment en éclaircissant certains éléments de l'intrigue, les rendant ainsi plus accessibles à un public non-américain. L'œuvre traduite

n'est alors qu'une de ses différentes versions. Il aura donc fallu effectuer tout un travail d'ajustement quant à l'objet-même de la traduction. L'auteur a finalement mis en ligne une nouvelle version en anglais (légèrement augmentée et qui clarifie le contexte historique ainsi que l'identité des personnages) et c'est cette version et son script qui ont été traduites. Sandra et Laure ont été confrontées à un problème similaire lors de leur travail sur *With Love, from a Failed Planet*. L'une des petites histoires à traduire décrivait les conséquences catastrophiques qu'un accident nucléaire survenu en France avait eu sur les arbres à baguettes au fromage:

France (between Germany and Spain)

Due to a fault in the design of its nuclear reactors in combination with the French custom of long meandering vacations, France was stricken with multiple melt-downs. Leaders only recognized the problem after the death of thousands of Cheesey Baguette Trees. To contain the radiation, the EU formalized their abandonment of France and installed a monstrously large and yet tastefully tailored dome over the country. (Nelson, 2001, nous soulignons)

L'auteur a jugé plus intéressant d'intégrer à la version française de son œuvre une histoire ayant pour objet les États-Unis:

Due to a fault in the design of its nuclear reactors in combination with the US custom of short and meaningless vacations, the US was stricken with multiple melt-downs. Leaders only recognized the problem after the death of Ronald McDonald and the entire Dallas Cowboys team. To contain the radiation, the UN formalized their abandonment of the US dollar and installed a monstrously large and yet tastefully tailored dome over the country. (Nelson, 2014, nous soulignons)

Cette difficulté à distinguer la version du texte qu'il faut traduire témoigne de la labilité ^[vi] du Web, qui permet de produire des œuvres évolutives. À cet effet, le travail effectué sur *Awkward NYC* est particulièrement parlant. Nous sommes en présence d'une œuvre fluctuante puisque tout lecteur peut y ajouter son histoire. L'étudiante qui a entrepris le travail de traduction a accepté de le poursuivre dans les mois à venir au fur et à mesure des contributions apportées à l'œuvre. On peut se demander ce que l'on traduit sinon un texte tel qu'il est à un moment T? Sur quel texte travaillons-nous? Pour Clive Scott dans *Literary Translation and the Rediscovery of Reading*: «Translation becomes a snapshot, a sliver of time, captured, however, in the potential totality of space.» (2012: 80). L'œuvre en ligne n'est jamais achevée, figée alors que la traduction, elle, fixe un des états de l'œuvre.

2) Quelques spécificités de l'exercice

Dans le cadre de nos deux expériences, l'exercice de traduction a été réalisé en groupe. La majorité des étudiants a choisi de commencer par réaliser individuellement une première traduction d'une partie du script. À l'issue de cette étape, les travaux ont été mis en commun, discutés et retravaillés. L'activité en groupe, très appréciée des étudiants, constituait un élément crucial dans le processus de traduction. Tous ont relevé l'intérêt en même temps que les difficultés posées par ce type de tâche: nécessité de négocier pour choisir entre différentes propositions, importance de la communication et de l'écoute, obligation de trancher entre plusieurs solutions possibles [vii]. Au-delà de l'apprentissage en termes de diplomatie, c'est surtout la relation très subjective à la langue qui s'est révélée, tout comme l'importance de se mettre d'accord sur le vocabulaire à employer. Par exemple, *Notions of the Archival in Memory and Deportment*, utilise un vocabulaire spécifique emprunté à la médecine ainsi qu'un style très poétique qui ont constitué un vrai défi pour les deux traductrices en charge de ce texte. Ainsi, la scansion devait être respectée dans l'extrait ci-dessous:

I wonder at the thinness of
my skin and how it is that I
come to be on the other
side of acceptable vision,
the bulk of the technology
of my eyes being dark
matter in the interior of my
body, impenetrable to the
sight they are otherwise so
willing to facilitate.
(Carpenter, 1999)

Je m'étonne de la finesse de
ma peau et de comment j'ai pu parvenir
à être de l'autre côté
de la vision acceptable,
la majeure partie de la technologie
de mes yeux, matière noire
à l'intérieur de mon corps,
est inaccessible à la vue,
qu'ils sont pourtant
disposés à faciliter.

Mais c'est sur des problématiques idoines à la traduction des hypermédias que nous aimerions nous concentrer. Nous avons le pris le temps de faire un travail d'analyse en profondeur de *Endgame*. Celui-ci s'est révélé extrêmement important pour la suite du travail. Comme le remarque Amaëlle, l'une des traductrices:

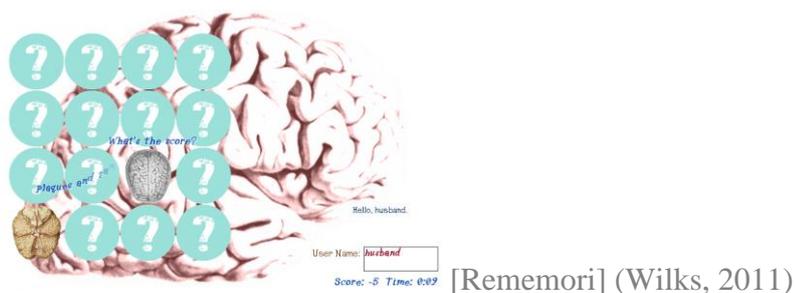
Endgame est une œuvre dans laquelle l'importance des illustrations est primordiale, bien que cet aspect puisse paraître éloigné d'un travail de traduction, à mon sens l'analyse et l'interprétation des images permet de saisir le sens de l'œuvre.

En effet, l'œuvre hypermédiatique ne peut se réduire au texte et le travail de compréhension qui précède tout exercice de traduction ne peut faire l'économie de la prise en compte d'un des aspects

fondamentaux de l'hypermédia, à savoir sa multimédialité. À cet effet, l'analyse des films d'archives diffusés dans l'œuvre aura permis de mieux situer le contexte social, historique et politique qui préside à l'œuvre: le Maccarthysme et la Peur Rouge, à partir de la fin des années 40 aux États-Unis. Sa prise en compte permet d'identifier les quelques sigles utilisés dans l'œuvre et dont il a fallu trouver le sens, comme «HCUA» qui désigne le *House Committee on Un-American Activities* [viii]. En plus des images, vidéos et sons qui doivent être considérés à leur juste valeur, c'est la structure hypertextuelle qui doit faire l'objet d'une grande attention, ainsi que s'en aperçoivent très vite les étudiantes traduisant *Endgame*. Marie dit alors:

L'œuvre se présente sous la forme d'un puzzle. [...] Cette structure morcelée a demandé un travail de compréhension et de reconstitution du sens de tous les chapitres, de leur agencement ainsi que les liens qu'ils pouvaient entretenir entre eux. [...] L'absence de linéarité dans l'œuvre requiert une maîtrise des intrigues et de leur agencement afin de ne pas commettre de contre-sens et être au plus près du sens initial en langue anglaise.

Dans un autre ordre d'idée, le problème de la gestion de l'espace consacré au texte aura été récurrent chez les LTMI puisque le français demande généralement plus de place que l'anglais. Dans *Rememori* [ix], les étudiants ont dû prendre garde à être les plus succincts possible pour traduire les phrases apparaissant puis disparaissant rapidement après que chaque carte qui compose le jeu de Memory mis en scène par Christine Wilks ait été retournée:



Chaque phrase devait être suffisamment courte pour ne pas chevaucher les cartes voisines. Mais *Awkward NYC* s'est avérée plus problématique encore puisqu'afin d'ajouter leurs anecdotes à l'œuvre en cours, les internautes se voient contraints de taper leur texte dans des champs limités à cinq-cents caractères. Le traducteur doit donc également respecter cette obligation. C'est ce qu'a fait Rosie dans l'extrait suivant:

We set up our croquet pitch in the Ikea parking lot for our annual Spring Game. Simple misses took their toll. After a flubbed shot at the fourth wicket, I spied an aging hipster on his five speed banana seat bike being pulled by his giant Scottish Deerhound rolling across the pitch. I knew the ass would roll right over the fifth wicket. He did. I unleashed a verbal tirade. His Asian GF returned the volley, children were present, I apologized, but the Brit tweet deserved worse. (Wilks, 2011, nous soulignons)

On avait installé le terrain de croquet dans le parking d'Ikea pour le match printanier annuel. Les coups ratés se faisaient sentir. Après un tir foiré au 4^e arceau, j'ai aperçu un vieil hipster traverser le terrain sur un vélo à siège banane tiré par un énorme lévrier écossais. Je sentais que ce connard allait rouler pile sur le 5^e arceau. Gagné. J'ai poussé une gueulante. Sa copine a riposté, les enfants ont tout entendu, je me suis excusé, mais cet idiot de British méritait bien pire.

L'altercation est décrite de manière très détaillée et le texte anglais approche déjà les 500 caractères.

La traductrice a donc laissé de côté certains détails, soulignés dans le texte, de façon à pouvoir traduire précisément l'essentiel de la rencontre en respectant le style utilisé dans la langue source.

L'expérience aura ainsi été l'occasion pour les étudiants de mettre à profit les acquis de leur formation, notamment les procédés à disposition des traducteurs, tels qu'ils sont décrits dans *Approche linguistique des problèmes de traduction* (1987) d'Hélène Chuquet et Michel Paillard.

Ce problème lié à l'espace du texte et à sa variation dans le passage d'une langue à l'autre n'est certes pas spécifique à l'hypermédia. On le retrouve aussi dans le travail de traduction de la poésie ou des sous-titrages de films par exemple, toutefois il semble tout particulièrement prégnant dans l'exercice de traduction des œuvres hypermédiatiques.

Dans certains cas, les difficultés de traduction rencontrées peuvent nécessiter un changement dans la structure informatique même de l'œuvre et donc dans le code. Au début de l'œuvre *Rememori*, le joueur doit choisir un utilisateur dans une liste comportant des noms qui font référence à des personnes de sexe masculin ou féminin: *husband, nurse, daughter*, etc. Contrairement à l'anglais, le français oblige dans bien des cas à utiliser des accords différents. À titre d'exemple, la première traduction de «It feels like rejection, but isn't» que les étudiants ont proposée était «Je me sens rejeté mais il n'y a pas de quoi». L'accord du participe passé pose problème. La flexibilité de l'hypermédia fournit alors une solution simple, du moins pour le traducteur: créer deux versions de l'œuvre, l'une pour utilisateur masculin et l'autre pour utilisateur féminin.

3) Apports pédagogiques de ces deux expériences

Les diverses difficultés rencontrées ont eu pour conséquence principale de faire prendre, aux étudiants comme à nous, du recul sur nos objets d'études, soient l'hypermédia et la traduction. L'exercice et l'aspect concret du travail ont intéressé tous les étudiants. Le dialogue avec les auteurs constituait un élément important de la formation. En plus du contact initial pour proposer leurs services de traduction et demander le script, l'objectif était que les étudiants travaillent en collaboration directe avec leurs auteurs et qu'ils puissent leur poser des questions. C'est par exemple ce qu'ont fait les traductrices de *With Love, from a Failed Planet* à plusieurs reprises, ce qui a conduit à la modification d'une des histoires, comme expliqué plus haut. Ainsi que le fait remarquer Rosie, qui a travaillé sur *Awkward NYC*:

On traduit le travail de quelqu'un d'autre, il faut donc travailler avec eux, d'une certaine manière. Ce lien est très important : en effet, la plupart du temps la mise en ligne de la traduction dépend d'eux. On peut avoir recours à eux en cas de besoin, pour demander des explications sur un point qui pourrait ne pas être clair. Évidemment, dans mon cas, je n'ai pas accès aux auteurs des récits, mais la créatrice est là pour m'éclairer sur certains points en cas de besoin. Je pense notamment au titre : comme on ne peut pas envisager une traduction littérale d'*Awkward NYC*, il faut trouver autre chose. On y réfléchit donc ensemble, car c'est un élément important et elle devrait pouvoir donner son avis là-dessus.

Au-delà du fait que les contacts avec leurs auteurs ont permis de faciliter la traduction et la compréhension des textes, les étudiants ont surtout apprécié de ne pas traduire «dans le vide» mais pour une personne rendue concrète par les échanges de mails. La publication de leur traduction, si elle était de suffisamment bonne qualité, constituait un aboutissement extrêmement valorisant et motivant.

Pour Clovis, qui a travaillé sur *Rememori*:

Ce dossier constitue quelque chose de nouveau pour moi, dans la mesure où il est rattaché à un travail concret de traduction, qui pourrait même être officiellement publié. C'est la première fois que j'ai un travail de ce genre à faire. Mais quelque part on a moins le sentiment que c'est pour l'université. Tout de suite on s'y croit beaucoup plus, et on travaille plus sérieusement, ou tout au moins on travaille avec plus d'enthousiasme. Ce n'est pas nécessairement plus facile, parce que les enjeux sont eux aussi plus concrets, et on est sujet à une forme de pression différente de celle des notes, que je perçois comme des blocages. Cette pression est moins pesante, et plus motivante car dans le cas de ce travail, le côté pratique et « palpable » fait vraiment une grosse différence.

Ils se sont tous sentis investis d'une grande responsabilité, d'habitude absente des exercices universitaires, à l'égard du texte originel et de son auteur. La note importait alors moins que d'être à la hauteur et de ne pas trahir le créateur. La question, centrale en traduction, du respect du texte, du style et du sens, prenait ici un relief plus prégnant. Pour la première fois, les étudiants devaient faire des choix qui impliquaient de tenir aussi compte du support. Il n'était plus question de justifier les

suppressions de texte visant à gagner de l'espace en disant que «ce n'est pas indispensable à la compréhension de l'histoire», phrase que nous avons trouvée à l'occasion des premiers jets de traduction. Il faut pouvoir répondre de ses choix non plus seulement devant le professeur mais devant les futurs lecteurs de l'œuvre et devant l'auteur. Comme le remarque Laure, qui a traduit *With Love, from a Failed Planet*:

Pèsent également sur nous l'espoir et le stress du traducteur qui se demande si son travail sera apprécié. C'est également une source de stress pour nous parce que nous voulons faire les choses comme il faut, et je pense que l'auteur demandera à un francophone de nous relire de façon à s'assurer que nous avons traduit correctement. Il ne peut pas se permettre de mettre en ligne une version française qu'il n'a pas vérifiée.

Il est important d'ajouter que, pour les étudiantes du Master LiMés, la responsabilité envers l'auteur se doublait d'une volonté de valorisation et de diffusion des œuvres hypermédiatiques elles-mêmes. Leur travail sur *Endgame* était présenté à un concours organisé par le laboratoire Figura Concordia et la revue en ligne *bleuOrange* [<http://revuebleuorange.org/>]. En septembre 2012, il proposait un numéro consacré à des traductions d'œuvres hypermédiatiques. Ainsi que le signale Joëlle Gauthier dans son article «Enjeux de la traduction», *bleuOrange* a recours à la traduction pour remplir une de ses missions principales: la promotion et la diffusion de la littérature hypermédiatique francophone:

Ici, la traduction est pensée comme une stratégie de diffusion de la culture de l'hypermédia, comme une pratique permettant de solidifier les réseaux sociaux à l'intérieur d'une communauté internationale vivante et comme un moyen d'assurer la documentation et la préservation d'œuvres classiques. (Gauthier, 2013)

Les étudiantes étaient tout à fait conscientes du fait que le corpus francophone reste encore assez restreint en comparaison du nombre d'œuvres anglophones. Traduire l'une d'entre elles était donc un moyen d'aider à rendre accessible de nouvelles œuvres au public francophone.

Pour conclure, cette expérience de traduction des œuvres hypermédiatiques à l'université s'est avérée, pour les étudiants comme pour leurs enseignantes, un exercice des plus enrichissants. Les étudiants en traduction auront acquis de nouvelles compétences linguistiques mais surtout l'exercice

leur aura permis de prendre conscience des enjeux réels de la traduction (respect du texte, responsabilité du traducteur). Les étudiantes en lettres, quant à elles, auront exercé leur anglais, mais surtout se seront confrontées de près aux enjeux des œuvres hypermédiatiques. Il aura fallu en effet tenir compte de ses aspects multimédias et interactifs ainsi que de la structure hypertextuelle. À cette occasion, la notion même de textualité a dû être de nouveau abordée puisque, dans un tel contexte, le texte doit être pris dans une acception large, proche de celle proposée par les poststructuralistes, principalement par Barthes (cf. «De l'œuvre au texte»), pour qui toutes les pratiques signifiantes engendrent du texte. Peuvent alors être considérés comme texte les images, les sons et les vidéos. L'exercice de traduction des œuvres hypermédiatiques implique de ne plus seulement s'intéresser aux mots mais à tout ce qui fait sens dans l'œuvre. Nous reprenons alors une conception de la textualité telle que la propose Christian Vandendorpe dans *Du papyrus à l'hypertexte*:

Nous utiliserons le concept de «textualité» défini comme la caractéristique d'un objet sensible appréhendé de façon spatiale et qui s'adresse à la compréhension d'un lecteur en jouant à la fois sur la mise en rapport systématique de propositions élémentaires placées en contiguïté et sur des rappels plus ou moins lointains, continus et réglés d'éléments présentés en amont. Ce jeu de mise en rapport de divers éléments est influencé par la disposition du texte sur l'espace de la page, ses attributs typographiques et son environnement iconique, ainsi que, dans le cas du texte sur écran, par le placement d'éléments dans des fenêtres distinctes, accessibles par des liens hypertextuels. (Vandendorpe, 1999:88)

Toutes ces variables possèdent des répercussions sur le sens et modifient en retour la lecture, elles doivent donc être prises en compte dans l'exercice spécifique qu'est celui de la traduction d'œuvre hypermédiatique.

À travers le travail très concret qu'ils ont effectués lors de ce projet, les étudiants ont réalisé que l'activité de traduction se trouve à mi-chemin entre les deux définitions de ce qu'Eric LeMay appelle «The Tetris Effect» dans son œuvre éponyme. En français, l'«effet Tetris», ou «stratégie Tetris», est un terme emprunté au domaine de l'intelligence artificielle et qui correspond à l'idée selon laquelle il vaut mieux parfois se contenter d'une solution imparfaite plutôt que de s'acharner à obtenir une solution parfaite qui arrivera trop tard. Le terme anglais «Tetris effect», ou «Tetris syndrome», est une pathologie qui apparaît lorsqu'une personne s'adonne à une activité de façon si intensive qu'elle

envahi ses pensées et fini par régir sa vie. Dans le cas du jeu Tetris, le patient a tendance à rechercher des combinaisons parfaites de formes autour de lui. L'objectif ultime de nos étudiants était de produire un texte le plus parfait possible, qui vise à combiner adroitement le style que l'auteur a choisi et le sens qu'il a souhaité véhiculer, et ce dans une langue qui, dans bien des cas, fonctionne différemment de la langue source. Cette gymnastique contraint parfois le traducteur à faire des choix difficiles et à se contenter d'une solution intermédiaire. Nos étudiants, bien que souvent obsédés par leur soucis de justesse, ont parfois été obligés de faire des concessions. «*Traduttore, Traditore*» selon l'adage, traître fidèle (*Faithful Traitors*) pour Frederic Will (1973:110), nous avons préféré proposer à nos étudiants de se concevoir comme traducteurs joueurs de Tetris. Nous avons ainsi abordé la traduction non seulement comme un mode d'appropriation de la langue, du texte et de l'hypertexte, mais surtout comme un exercice ludique de construction, ligne après ligne.

Bibliographie

- Barthes, Roland. 1984 (1971). «De l'œuvre au texte». *Le bruissement de la langue*. Paris: Seuil.
- Chuquet, Hélène et Paillard, Michel. 1987. *Approche linguistique des problèmes de traduction*. Paris: Ophrys.
- Gauthier, Joëlle. 2013. *Enjeux de la traduction*. En ligne: <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/enjeux-de-traduction> (22 février 2014).
- Gervais, Bertrand et Guilet, Anaïs. (2009) *Go with the Flow*. En ligne: <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/le-flux> (22 février 2014).
- Holmes, James S. 1988. *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies*. Amsterdam: Rodopi.
- Saemmer, Alexandra. 2010. «Lire la littérature numérique à l'université: deux situations pédagogiques». *Ela. Études de linguistique appliquée*. Klincksieck. n°160.
- Scott, Clive. 2012. *Literary Translation and the Rediscovery of Reading*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vandendorpe, Christian. 1999. *Du papyrus à l'hypertexte: essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Paris: La Découverte.
- Will, Frederic. 1973. *The Knife in the Stone: Essays in Literary Theory (De proprietatibus litterarum. Series minor)*. La Hague: Mouton.

Œuvres:

- Brewer Thompson, Cara et Hill, Nathan. *Windows*. En ligne: <http://www.bornmagazine.org/projects/windows/media.html> (22 février 2014).
- Carpenter, J. R. 1999. *Notions of the Archival in Memory and Deportment*. En ligne: <http://luckysoap.com/notions/> (22 février 2014).
- Halpern, Tal. 2002. *Digital Nature, a Case Collection*. En ligne: <http://turbulence.org/Works/nature/intro.html> (22 février 2014).
- _____. 2007. *Le Nouveau Western*. En ligne: <http://www.turbulence.org/Works/nouveau/> (22 février 2014).
- _____. 2011. *Endgame: A Cold War Love Story*. En ligne: <http://turbulence.org/Works/endgame/> (22 février 2014).
- LeMay, Éric. 2012. *The Tetris Effect*. En ligne: <http://ericlemay.org/tetris/tetris-effect.html> (22 février 2014).
- Marsh, Zannah. 2012. *Awkward NYC*. En ligne: <http://turbulence.org/Works/awkwardnyc/index.php> (22 février 2014).
- Nelson, Jason. 2001. *With Love, from a Failed Planet*. En ligne: <http://www.secrettechnology.com/flanet/> (22 février 2014).
- Scott, Clive. 2012. *Literary Translation and the Rediscovery of Reading*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilks, Christine. 2011. *Rememori*. En ligne: <http://www.crisscross.net/elit/rememori.html> (22 février 2014).

5 Mots-clés: traduction, université, didactique, choix de traduction, responsabilité,

Biographies :

Anaïs Guilet est docteure en littératures comparées de l'Université de Poitiers et détient un Ph.D. en études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Sa thèse, intitulée: *Pour une littérature cyborg: L'hybridation médiatique du texte*, a été réalisée en cotutelle sous la direction de Denis Mellier (laboratoire FoReLL) et de Bertrand Gervais (laboratoire NT2). Elle est ATER en littérature comparée et en sciences de l'information et communication à l'université de Poitiers.

Elle a publié des articles sur les esthétiques numériques et transmédias, ainsi que sur la place du livre dans la culture contemporaine dans de nombreuses revues. Elle a participé à des colloques internationaux aussi bien en France (Limoges, Poitiers, Saint Etienne, Nancy, Montpellier, Paris) qu'au Canada (Sherbrooke, Montréal) et en Angleterre (Birmingham).

Son site: www.cyborglitteraire.com

Joasha Boutault est Maître de Conférences en linguistique anglaise à l'Université de Poitiers et agrégée d'anglais. Elle est également docteur en linguistique anglaise, et sa thèse intitulée «'A Hard Nut to Crack', Mouvements syntaxiques et motivation sémantique en anglais contemporain: les constructions 'tough' et moyennes» a été réalisée sous la direction de M. Jean Chuquet et M. Jean-Charles Khalifa (laboratoire FoReLL). Elle enseigne la linguistique anglaise et la traduction à l'UFR d'études anglophones. Ses recherches se concentrent sur la structure de la langue anglaise à travers des thématiques telles que les diathèses, les structures argumentales, les rôles sémantiques et les différentes structures évaluatives, tout en mettant l'accent sur le lien entre syntaxe et sémantique.

ⁱ Les six étudiantes participant à ce cours ne suivaient pas un cursus en langue étrangère, elles n'avaient donc pas l'habitude de faire des traductions. Ce sont des étudiantes de lettres, spécialisées dans les médiations du livre et qui n'ont plus de cours d'anglais inscrit à leur programme d'étude.

ⁱⁱ Il s'agit d'un groupe composé de quatorze étudiants. Cette formation propose l'étude de deux langues étrangères (telles que l'italien, le russe, l'allemand, le portugais, le chinois...) en plus de l'anglais et du français. Lors de leur formation, et principalement en troisième année, les étudiants suivent un parcours pré-professionnalisant axé sur les métiers de la traduction et de l'interprétariat, mais également de la médiation interculturelle.

ⁱⁱⁱ Les étudiants de LTMI ont eu une présentation assez rapide de ce que sont les œuvres hypermédiatiques, avec quelques exemples donnés. De plus, chaque groupe a présenté son œuvre aux autres, en mettant en évidence les différents enjeux concernant la structure mais aussi la langue. Cependant, ce ne sont pas des spécialistes et l'étude des aspects purement hypermédiatiques est restée superficielle.

^{iv} Holmes s'inscrit par ailleurs dans la lignée des théories du texte proposées par Roland Barthes.

^v «[...] la littérature numérique pose par exemple la question de la démocratisation de l'accès à l'écriture [...]; elle permet aux étudiants de s'interroger sur leur propre conception du *texte* (comme dépositaire stable d'un sens immuable, ou au contraire comme tissu, texture, « entrelacs des codes, des formules, des signifiants, au sein duquel le sujet se place et se défait») et de la *lecture* (la conception du sens qui se constitue dans la lettre, ou alors la conception de la lecture comme enchaînement d'un discours nouveau au discours du texte).» (Saemmer, 2010: 416)

^{vi} Sur ces questions nous pouvons nous référer au dossier thématique publié par Anaïs Guilet et Bertrand Gervais sur le site du NT2, intitulé *Go with the Flow* [<http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/le-flux>].

^{vii} Nous avons demandé aux étudiants un retour sur expérience dont nous nous servons pour rédiger cet article. Nous leur avons demandé de réfléchir aux spécificités de l'exercice de traduction d'une œuvre hypermédiatique, de nous faire part de leurs impressions, de nous dire ce qu'ils ont appris, ce qui leur a semblé difficile ou fastidieux.

^{viii} HCUA est traduit en français par «la Commission de la Chambre sur les Activités Anti-Américaines».

^{ix} Cette œuvre se présente sous la forme d'un jeu Memory. À l'écran apparaît une série de cartes que le joueur doit retourner par paires identiques. Chaque carte retournée dévoile une phrase qui s'affiche un court instant puis disparaît. Les phrases constituent les pensées d'un malade d'Alzheimer et le jeu mime l'évolution de la maladie. La difficulté augmente à mesure que le joueur progresse dans les cinq niveaux et que l'état du malade empire: le texte est de plus en plus opaque, les cartes tournent sur elles-mêmes, se superposent, pour finir par ne plus dévoiler que du blanc.