



**HAL**  
open science

## L'enseignement mixte au service de la traduction multimédia. Session 3 - La formation du traducteur

Pascaline Merten

### ► To cite this version:

Pascaline Merten. L'enseignement mixte au service de la traduction multimédia. Session 3 - La formation du traducteur. Tralogy I. Métiers et technologies de la traduction : quelles convergences pour l'avenir ?, Mar 2011, Paris, France. 12p. hal-02495749

**HAL Id: hal-02495749**

**<https://hal.science/hal-02495749>**

Submitted on 2 Mar 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.

# TRALOGY

## L'enseignement mixte au service de la traduction multimédia

**Pascaline Merten**

Haute École de Bruxelles – Institut supérieur de traducteurs et interprètes

TRALOGY I - Session 3  
Date d'intervention : 03/03/2011

**Technology has transformed the field of professional translation; but it has also changed the way teachers teach.**

**1. Professional context:**

Two aspects gain in prominence, namely the development of the Internet and, as a consequence, the phenomenon of relocation and globalization, and the change in the nature of the materials to be translated: from paper to file, from translation to localisation.

**2. Working conditions:**

The translation team work over the Internet and there are even collaborative tools that are now developed on the model of wikis. The most recent phenomenon, in parallel with the development of social networks is the emergence of crowdsourcing and other practices such as fan subbing, fan dubbing or rom hacking.

**3. Contents**

The translator is now faced with a wide variety of contents: not only text, but also web pages, software interfaces and more and more multimedia: films, video games, audio sequences, Flash animations etc. The communications strategies are as diverse as the media: web pages or software localisation, subtitling, translation for voice-over, reversioning, game localisation. It also poses interesting linguistic questions: you don't translate the same way for an oral communication and for a textual communication.

**4. Translation tasks**

The job of the translation has become more and more technical. It may even include CAP tasks, testing tasks and job management tasks.

**5. Educational context**

New paradigms have emerged in education: traditionally teachers teach in a face-to-face situation. With the development of ICTs, e-learning and blended learning are more and more used. In the so-called constructivist approach, training is moving away from a prescriptive teacher-centred transmissionist model to one which focuses on learners who construct knowledge (Kiraly 2000, O'Hagan 2008). While traditional face-to-face educational models stills remains interesting in some domains and in some educational situations, the use of ICT and of e-learning or blended learning models may address the difficulties of the new areas of translation as the localisation of multimedia e-contents, project management or the use of CAT tools. Examples will be taken from the educational scenarios and from the materials developed in the eCoLoMedia project (<http://ecolomedia.uni-saarland.de/fr/projet.html>), which aims to develop a curriculum (courses and exercises) to teach multimedia e-contents localisation.



# 1. Les évolutions techniques et professionnelles de la traduction

## 1.1 Contexte professionnel

Les nouvelles technologies n'ont cessé, depuis l'avènement de la micro-informatique au milieu des années quatre-vingts, de modifier les activités professionnelles, celle du chirurgien, de l'architecte, comme celle de l'enseignant ou du traducteur.

Les objets à traduire sont devenus numériques : ce n'est plus seulement un *contenu cognitif* qu'il faut transmettre, c'est un *objet numérique* qui doit être adapté. Et dès lors, le document qui n'a longtemps été perçu que sous sa forme textuelle est devenu multimédia, intégrant le son, l'image, l'image animée. C'est peu de dire que la tâche du traducteur s'est « technicisée » : sa tâche s'est démultipliée et elle s'est aussi ouverte à d'autres modes de communication voire à la multimodalité de la communication.

Parallèlement, les outils du traducteur se sont numérisés : le traducteur emploie son traitement de texte, le dictionnaire s'est fait électronique, son expérience est enregistrée dans une mémoire de traduction. Des mémoires de traduction... Grâce aux télécommunications, les équipes de traducteurs se sont faites virtuelles : nul besoin de faire venir un traducteur tchèque puisqu'il peut travailler à distance.

## 1.2 Travail collaboratif et distribué

La manière de travailler a également été profondément modifiée par les TICs. La traduction est une profession qui se prête particulièrement au télétravail. L'administration wallonne qui promeut le télétravail l'expérimente d'abord auprès des traducteurs. Ces traducteurs – qui sont souvent des traductrices – se prêtent volontiers au jeu, à temps partiel pour garder le nécessaire et social contact avec ses collègues, jeu qui – moyennant une solide organisation, évite bien des embouteillages et facilite l'organisation des horaires familiaux.

Mais on assiste aussi à la délocalisation du travail et à la création d'équipes virtuelles. Il ne sera plus nécessaire de rassembler en un lieu géographique toute l'équipe de localisation d'un logiciel ou d'un site web. Ceci ouvre la question des tarifs pratiqués dans différents pays et/ou selon la langue, mais ce n'est pas l'objet de cet aperçu.

Une nouvelle tendance venue des réseaux sociaux touche la traduction, et en particulier les mondes quelque peu parallèles de l'adaptation des jeux vidéo et des séries TV : le *crowdsourcing*. Les versions françaises de certaines pages de Wikipedia et d'autres sites sont le résultat de telles traductions collaboratives et bénévoles. On ne peut certes nier les problèmes ou le modèle économique sous-jacent. Bien des entreprises récupèrent à leur profit la bonne volonté des traducteurs bénévoles. Une entreprise de télécommunications belge importante a récemment lancé un concours où il était demandé aux internautes de proposer leur propre vidéo de promotion. Le gagnant verrait sa vidéo utilisée par la société en question, qui faisait ainsi d'une pierre deux coups : attirer un nombre important de clients potentiels et s'offrir une campagne publicitaire à moindre coût.

Le *crowdsourcing* peut exaspérer ou inquiéter. Et les sous-titres professionnels ne manquent pas de stigmatiser les erreurs de traduction ou de synchronisation des séries traduites par des traducteurs amateurs. Ils peuvent aussi s'inquiéter à juste titre de l'impact économique que

de telles pratiques peuvent avoir : pourquoi des entreprises paieraient-elles cher ce qu'elles peuvent avoir gratuitement ? D'autant qu'à côté de traductions grossières, le monde du logiciel libre propose des logiciels remarquablement localisés.

Mais après tout, peut-être le développement de ce modèle ne fait-il que démontrer la nécessité de la traduction... Et comme pour la traduction automatique, on peut penser que dans certains cas, c'est la traduction bénévole ou pas de traduction.

Mais, ce qui intéressera davantage le traducteur que l'économiste c'est l'émergence, au sein de la traduction bénévole, de nouvelles tendances ou de nouvelles normes.

Le sous-titrage bénévole (ou sauvage) de séries s'appelle en anglais le *fan-subbing*<sup>1</sup>. Diaz Cintas et Muñoz Sánchez (2006) ont montré comment cette pratique moins réglementée que le sous-titrage officiel débouche sur des pratiques étonnantes, amusantes, et qui ouvrent peut-être de nouvelles perspectives. Si le sous-titreur « sérieux » cache en général son ego derrière un langage de bon aloi, le fan-subber n'hésitera pas à s'exprimer librement, en couleurs, en variant le graphisme, en plaçant ses sous-titres en haut de l'image, en égayant l'image d'onomatopées qui rapprochent l'image d'une planche de bande dessinée ou de lettres de sang qui viennent dégouliner sur la scène de crime. La situation hors norme du fan-subber lui ouvre des perspectives créatrices intéressantes, même si on ne souhaite pas les voir se multiplier dans n'importe quel contexte.

Les jeux vidéo également connaissent cette pratique, connue sous le nom anglais de *rom-hacking*.

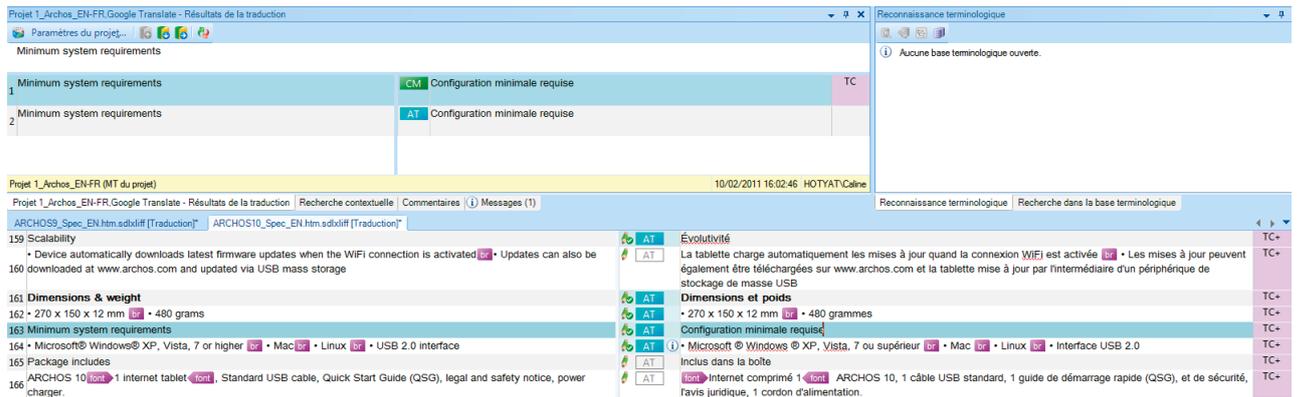
## 1.3 Nouveaux outils

Bien des intervenants abordent ici l'emploi des outils nés de la numérisation des textes et de l'automatisation du travail. Dès 1949, Weaver imaginait traduire automatiquement. Depuis, on est depuis passé de l'idée du remplacement de l'homme par la machine à l'idée d'une collaboration. Et le traducteur ne se plaint pas de voir la machine l'aider à traduire les termes spécialisés ou à lui restituer des segments de texte déjà traduits. Le fait d'avoir des corpus de textes numérisés en versions multilingues a permis le développement des mémoires de traduction, des corpus parallèles, de la TA statistique (comme celle proposée par Google). Pour un traducteur, accéder à la base de textes juridiques multilingue Eur-Lex et trouver comment une expression, un terme a été préalablement adapté, de façon tout à fait officielle est tout simplement prodigieux.

Qu'on le veuille ou non, la TA fait son chemin. Et si elle restera inutile pour le traducteur littéraire, le principe de fonctionnement d'un outil comme Google Translate la rend incontournable .... Le danger sera le manque d'esprit critique, mais que ce soit la traduction proposée par Google Translate ou la première traduction que l'on trouve dans un dictionnaire ou une base terminologique, si l'on ne comprend pas ce que l'on traduit ou que l'on ne confronte pas ses sources, on risque de commettre un contre-sens.

La saisie d'écran ci-dessous illustre ce double phénomène : d'une part Google Translate a correctement traduit un segment – et pour cause puisqu'il existait sur Internet un manuel quasi identique à celui qui est en cours de traduction ; d'autre part il donne une traduction comiquement incorrecte du « PC tablet ».

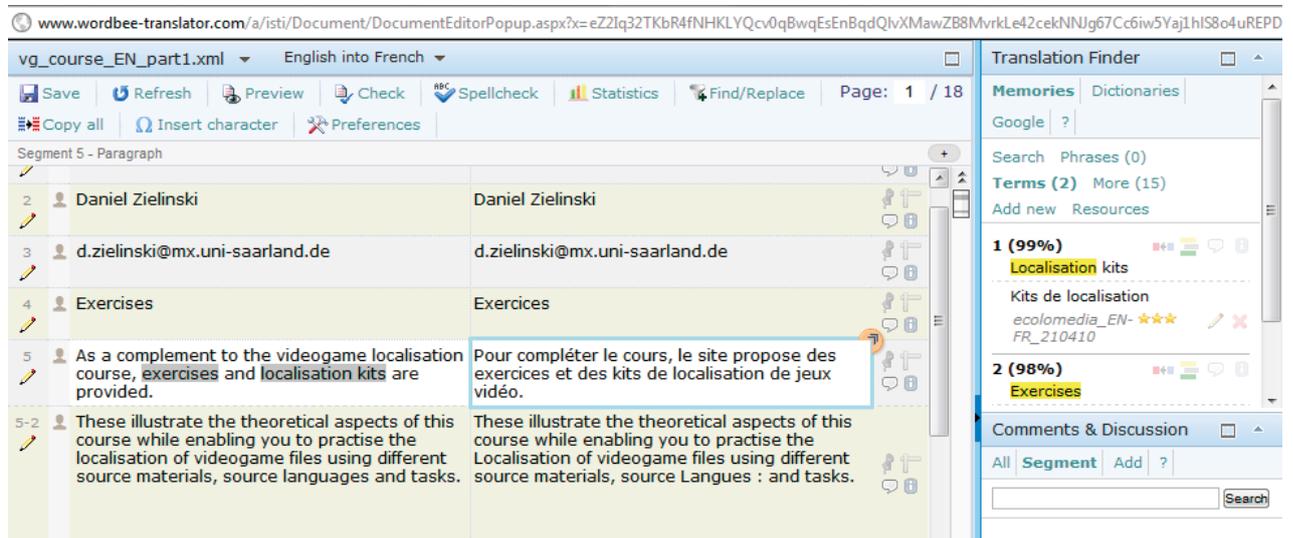
(1) À l'origine, le fan-subbing s'exerçait sur les séries japonaises non disponibles à l'étranger. Aujourd'hui, le terme s'est étendu à la traduction non officielle et non commerciale de toute production audiovisuelle par des amateurs.



SDL Studio

Mais à côté des outils d'aide à la traduction (outils terminologiques, mémoires de traduction, traduction automatique, outils de localisation), le traducteur doit parfois utiliser des outils qui l'aideront à localiser des fichiers particuliers (un logiciel graphique pour adapter une image), l'application native d'un fichier particulier ou des outils de gestion de projet (ce peut être Excel comme un outil spécialisé).

La virtualisation touche aussi les outils d'aide à la traduction. Il se développe des outils en ligne et l'on peut désormais traduire « dans le nuage ». Le logiciel Wordbee par exemple, ne s'installe pas en local mais s'utilise à distance pour traduire et gérer ses projets de traduction.

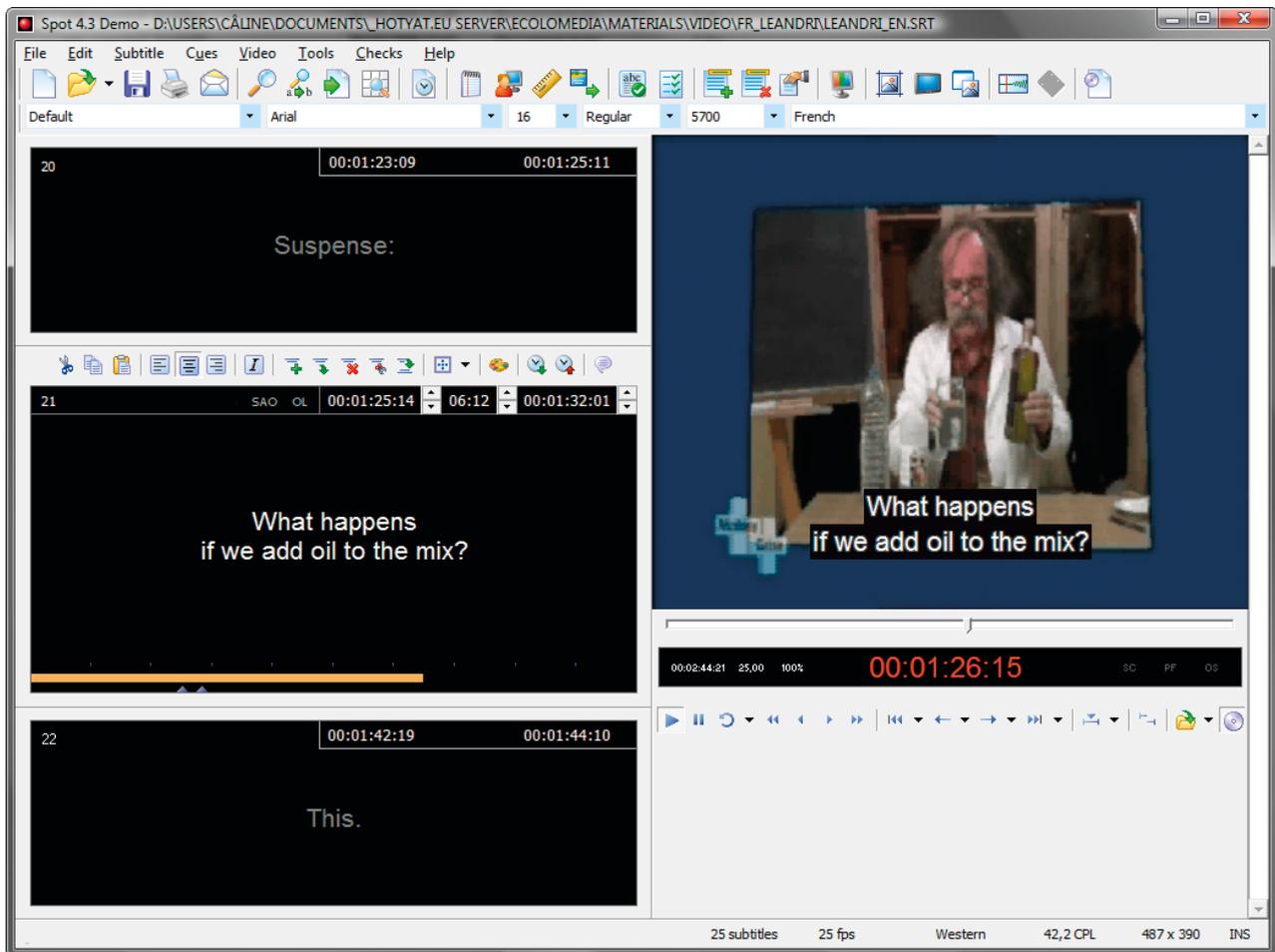


WordbeeTranslator.com

## 1.4 Nouveaux contenus et multimédia

Cette numérisation va de pair avec une multiplication des médias et des modes de communication. Si l'on compare ce que l'on traduisait il y a trente ans et aujourd'hui, le constat est clair : le texte est certes toujours présent, mais il est émaillé de graphiques, d'illustrations ; il est devenu page web animée de scripts et d'animations Flash ; le traducteur est confronté à la localisation de logiciels ou de jeux vidéos.

Des logiciels spécialisés permettent au traducteur de saisir les sous-titres et de les synchroniser, comme *Spot*, illustré ci-dessous :



Même si les traditions varient fort de pays à pays en matière de sous-titrage et de doublage, le sous-titrage prend de plus en plus d'importance, pour des raisons politiques, culturelles mais aussi économiques. Certains états choisissent de sous-titrer pour favoriser l'apprentissage de la lecture et des langues ; le sous-titrage est bien moins onéreux que le doublage (qui reste la norme pour les médias destinés aux jeunes publics). Le sous-titrage pour sourds et malentendants (en abrégé sous-titrage *SM*) se développe également en raison du vieillissement de la population et est d'ailleurs promu par une directive européenne<sup>2</sup>.

Le projet eCoLoMedia (<http://ecolomedia.uni-saarland.de>) met l'accent sur le doublage, voice-over audio et vidéo, le sous-titrage, le sous-titrage *SM* et la localisation d'animations Flash et de jeux vidéo. On pourrait y ajouter l'audio-description, le surtitrage ou encore le respaking. Mais nous avons choisi de mettre l'accent sur la traduction et sur les modes d'adaptation qui font intervenir des moyens informatiques.

Le sous-titrage, le voice-over et la localisation de jeux vidéo sont particulièrement intéressants pour le formateur en traduction. Ce sont par essence des médias multimodaux – où doivent se coordonner le texte, la parole, le son et l'image.

(2) Directive n°2007/65/CE intitulé « Services de médias audiovisuels » (SMA).

Les sous-titres doivent au premier chef être synchronisés avec les changements de plan. Un sous-titre ne perdure pas au-delà d'un changement de séquence.

Lorsque les langues sont (relativement) proches, les noms peuvent en langue source peuvent être identifiés par le spectateur, il y a donc intérêt à le conserver au même endroit dans la phrase :

Dialogue en anglais	Sous-titre en français
I heard The Police would come for a gig in Paris.	J'ai entendu que Police viendrait en concert à Paris.

Les sous-titres doivent être synchronisés avec l'image qui apparaît à l'écran :

Dialogue en anglais	Image	Sous-titre en français
That's gorgeous !	Fleurs	Magnifiques, ces fleurs !
Look at those flowers, they are just beautiful!	Pain	Il a l'air tellement bon ce pain.
And that bread looks so good!	Pain	Regarde ça!

Chaque mode de communication a ses règles, par exemple :

- Le voice-over (audio ou vidéo) débute quelques secondes après la voix du locuteur ; il se prolonge après que le locuteur a cessé de parler.
- Un sous-titre débute deux images après le changement de plan et cesse deux images avant.
- Le doublage met en revanche l'accent sur la synchronisation labiale et peut prendre de grandes distances par rapport à l'original. Certains s'en offusqueront, d'autres admireront la créativité et l'humour du doubleur, en particulier dans les films d'animation. La contrainte de la synchronisation y est moins forte mais l'effort d'adaptation au public jeune est important.

La traduction multimédia peut être un excellent exercice de créativité. La règle d'or du sous-titrage est celle de la réduction : de l'oral à l'écrit, on doit réduire, mais le sous-titreur devra être inventif pour tout dire en moins de mots. Entre autres techniques :

la fusion de (courtes) réponses permet de gagner du temps tout en gardant la synchronisation des sous-titres avec le son. :

Dialogue en anglais	Sous-titre en français
-Do you live in Newcastle? -Yes. -And you work in a coal mine? -Yes. -Do you like the work? -No. -That's too bad.	-Tu es mineur à Newcastle ? Ca te plaît ? Non. -C'est bien dommage.

Les différences entre doublage et sous-titrage sont parlantes :

Doublage	Sous-titre
Vous croyez que je n'ai jamais assisté à un match de boxe ?	Ce n'est qu'un match de boxe !
Vous oubliez que sans moi, Madame la Marquise, on vous aurait retrouvée morte au coin d'une rue	Et sans moi, votre Altesse serait morte dans la rue !
Cuisse élancée, crinière flamboyante, j'en ferais bien mon casse-croûte !	Cuisse élancée, rouquine, mon genre de pouliche !

Extraits du film *Far and away* de Ron Howard (1992)

Le rendu de l'humour n'est pas toujours chose aisée. Fuentes Luque (2003) donne un exemple remarquable tiré du film *The Duck Soup* des Max Brothers :

Dialogue en anglais	Sous-titre en français
-I suggest that we give him ten years in Leavenworth, or eleven years in Twelveworth.	-Envoyez-le 2 ans à la prison de Troie ou 6 ans à celle de Sète.

Le jeu de mots anglais joue sur le nom d'une prison et l'assonance *eleven - twelve* ; le français crée un autre jeu de mots en employant des noms de villes qui évoquent des nombres.

C'est aussi l'occasion d'expérimenter la diversité des types de textes et des modes de communication. Un jeu vidéo de simulation se rapproche de la traduction technique : si vous ne traduisez pas correctement les éléments du tableau de bord d'un avion, votre pilote risque la catastrophe ! Et le joueur risque de ne pouvoir accomplir sa quête. Dietz (2006 : 125) mentionne que, lors de la traduction en allemand de l'expression anglaise *audio crystals*, le joueur devait, pour progresser, assembler ces « cristaux sonores » pour entendre un message magique qui lui permettrait de continuer. Or le traducteur s'était trompé et avait conservé l'ordre des mots anglais.

Mais lorsqu'on aborde un jeu de fantastique médiéval<sup>3</sup>, il faut développer l'art de recréer un monde, de trouver des équivalents aux toponymes et autres patronymes. Les premières adaptations d'un des jeux multi-joueurs les plus joués, *WoW (Word of Warcraft)* de Blizzard Entertainment), conservaient les noms de lieux en anglais : *Ironforge, Undercity, Stormwind, Thunder Bluff*, etc. Lorsqu'ils ont été traduits, certains joueurs ont émis des critiques véhémentes, affirmant d'une part que les noms en français gâtaient leur expérience de jeu, d'autre part que certaines traductions n'avaient pas de sens ou ne correspondaient pas à l'original. Nous pensons au contraire que les traducteurs ont su faire preuve de créativité tout en s'adaptant à la culture francophone. Si *Ironforge* et *Thunder Bluff* sont devenus simplement « Forgefer » et « Piton du Tonnerre », *Stormwind* est devenu « Hurlevent » ce qui est quand même plus évocateur et poétique que « Vent de Tempête » et *Undercity* qui a fait couler beaucoup d'encre virtuelle et fielleuse parmi les joueurs, a été traduit par « la Fossoyeuse ». Il ne s'agit rien d'autre que d'une technique courante de traduction, le *déplacement* : certes, l'accent n'est plus mis sur le fait que la cité se trouve en sous-sol, sous des ruines, mais sur le fait que c'est un monde de morts-vivants. Et ce rendu ne choque pas le joueur francophone ignorant de la version anglaise puisqu'elle rend compte d'une réalité, d'une autre réalité.

Dietz (2006) insiste sur le fait qu'un jeu est conçu pour le divertissement : le premier objectif de la traduction du jeu doit être de préserver l'« expérience de jeu » (*game experience*). Mangiron et O'Hagan (2006) ont appelé *transcréation* cette adaptation qui recrée à travers la langue un univers ludique cohérent adapté au public cible. Il s'agit d'un type de traduction clairement cibliste

## 1.5 Les nouvelles tâches du traducteur

On a vu que la traduction s'est faite de plus en plus technique, parce que l'objet à traduire est aussi un fichier, parce que ce fichier s'est fait multimédia et enfin parce que la numérisation de l'objet à traduire a créé des outils spécifiques d'aide à la traduction.

Partant, les tâches du traducteur se sont également diversifiées. Un site web ou un jeu vidéo demandent de recourir à une vaste équipe : le traducteur devient alors gestionnaire de projet et

(3) Pour reprendre la traduction d'*heroic fantasy* utilisée par Sébastien Genvo (2009 : 200)

calcule les devis, distribue les bénéfiques... Le jeu ou le logiciel consiste en fichiers informatiques, fourni – pour les besoins de la traduction – dans un format de tableur ou un format utilisable par un outil de localisation qui permettra au traducteur de visualiser la boîte de dialogue à traduire. Mais le résultat devra être testé sur les plans linguistique et technique, afin de vérifier que les chaînes de caractères sont correctes et que le logiciel ou le jeu fonctionne toujours correctement, même après l'intervention du traducteur. Il n'est pas rare non plus que l'on demande des tâches de mise en page : le client fournit une revue à traduire et attend que le résultat soit la version traduite prête à imprimer, conforme à l'original.

En général, la traduction d'un jeu vidéo se fait dans une feuille de calcul<sup>4</sup>. Cela peut paraître très décalé par rapport à l'objet de départ, mais il y a deux bonnes raisons à cette façon de faire :

- Les jeux sont des programmes informatiques ; il est plus sûr de demander au traducteur de ne pas travailler dans le code informatique mais dans des tableaux où ont été extraites les chaînes de caractères à traduire, d'autant plus que la traduction commence souvent avant que les développements informatiques ne soient achevés
- On pourrait bien sûr employer des outils de localisation comme en localisation de logiciels, mais les développeurs de jeux vidéo sont très frileux et répugnent à « donner » le logiciel avant sa commercialisation.

Le résultat est que le traducteur travaille sans autre contexte que les informations fournies par les développeurs (descriptifs des personnages, glossaires etc.) : il ne voit pas l'image. Ce n'est donc pas une tâche aisée, et elle requiert idéalement une bonne expérience des jeux vidéo de la part du traducteur.

Dans des formes plus classiques de traduction, le traducteur peut être confronté à une grande variété de formats de fichiers. Même s'il ne doit pas être à même de manipuler tous ces fichiers, il doit être capable de faire des conversions de fichiers, des extractions de texte, de la mise en page ou de la manipulation d'images.

Ainsi, si l'on reçoit un fichier PDF au lieu du fichier natif, il faudra le convertir dans un format éditable et, une fois traduit, le remettre en page à l'identique de l'original pour produire le PDF cible. On peut aussi être confronté à l'adaptation d'une image. Si on la reçoit dans son format d'origine, la traduction ne sera pas trop difficile. Si, en revanche, on reçoit l'image générée, on n'aura pas d'autre choix que la manipuler dans un programme de retouche graphique.

La traduction elle-même connaît des variantes puisque le traducteur deviendra après quelques années d'expérience réviseur de ses cadets ; il peut se faire post-éditeur de traductions automatiques ou terminologue.

## 2. L'enseignement de la traduction

### 2.1 Évolution de la réflexion pédagogique

La réflexion sur l'enseignement est aussi vieille que l'enseignement lui-même. Si elle fut instituée sur le mode transmissif par Comenius, c'est Rousseau qui a initié une pédagogie centrée sur l'apprenant : l'enfant apprend en expérimentant, en faisant, en agissant.

(4) Certains éditeurs de jeu, plus spécialement japonais, vont plutôt employer un modèle appelé « post-gold » où les traducteurs travaillent en interne pour fournir les traductions dans les différentes langues.

John Dewey, Maria Montessori, Célestin Freinet, Ovide Decroly ont, au XX<sup>e</sup> siècle, théorisé des formes de « pédagogies nouvelles », qui, souvent, s'adressent à un public très jeune. L'accent sera mis sur la pédagogie de groupe, sur l'enseignement par objectifs, sur une approche socio-constructiviste.

Cette approche socio-constructiviste, qui n'est pas récente<sup>5</sup>, a retrouvé vigueur en s'appliquant à l'enseignement de la traduction, d'abord sous la plume de Királi (2000), ensuite sous celle de Minako O'Hagan (2008) :

"Essential features of social-constructivist educational experiences would include authentic practice in actual professional activities and a collaborative learning environment including not only interaction among students but also the extensive involvement of the students in every aspect of the teaching/learning process" (Királi 2000).

L'accent, qui est traditionnellement mis sur la transmission du savoir par l'enseignant, se déplace sur l'apprenant et sur le mécanisme d'apprentissage. Le travail collaboratif, la résolution de problèmes, la mise en situation réelle permettent à l'étudiant de construire son propre savoir.

Cette approche pourra s'appliquer à l'enseignement de la traduction à des étudiants adultes et profiter des TICs.

## 2.2 L'impact des nouvelles technologies sur l'enseignement

En effet, l'enseignement connaît des modifications profondes avec le développement et la vulgarisation des TICs. Comme on l'a vu, l'objet de l'enseignement en a été modifié puisqu'il faut aussi enseigner les outils que le futur traducteur utilisera et traduira. Mais les TICs offrent aussi une panoplie d'outils qui modifient la tâche de l'enseignant et la relation d'apprentissage.

Que l'on utilise une présentation comme support à un cours *ex cathedra* ne change pas beaucoup l'enseignement par rapport au classique tableau noir. Plus intéressante est l'intégration des TICs dans le processus d'enseignement. Certains collègues projettent en parallèle deux traductions proposées par les étudiants pour que le groupe puisse en discuter. D'autres mettent à disposition sur un site interne une revue de presse qui pourra être exploitée dans les cours d'interprétation. On voit fleurir les plateformes d'enseignement (*Moodle, Claroline* pour citer deux outils libres assez répandus sous nos latitudes) où l'enseignant pourra mettre à disposition les fichiers et toutes les informations utiles, où les étudiants pourront dialoguer et charger leurs travaux.

## 3. Un essai de synthèse : l'enseignement mixte et le développement de ressources pédagogiques

On parle d'enseignement mixte pour désigner ce mélange d'enseignement en présentiel et de TICs. Si l'on préfère, les TICs viennent en soutien à l'enseignement en présentiel. Des études montrent que ce mélange de méthodes traditionnelles et moins traditionnelles, de connu et de nouveau, favorise davantage l'apprentissage qu'un enseignement strictement à distance ou numérique. L'ordinateur ne remplacera pas tout de suite le professeur mais s'intègre à l'enseignement.

(5) Elle remonte aux années 1930 où elle a été développée par Lev Vygotski dans son ouvrage *Pensée et langage*.

Le souci c'est que les nouvelles technologies sont parfois ressenties comme une menace par le professeur qui est parfois moins compétent que ses étudiants. Quoique... si les jeunes adultes que l'on forme sont très à l'aise avec l'informatique et les nouvelles technologies, la connaissance approfondie des mécanismes en œuvre fait souvent défaut au profit de l'utilisation passive et les outils professionnels spécifiques ne sont bien sûr pas maîtrisés. Mais les pédagogies plus actives nécessitent souvent un important travail de préparation. On est peut-être un peu moins actif au cours, mais il a fallu préparer un site, une revue de presse, des fichiers à traduire, et quand il s'agit de fichiers multimédias, les manipulations (recherche, conversions, découpages) sont particulièrement chronophages. L'étude menée au début du projet eCoLoMedia par l'ITI (2008) montre que le principal obstacle à l'enseignement de la traduction d'autres objets que le document texte est l'absence de matériaux pédagogiques.

C'est pourquoi les projets eCoLoRe d'abord, eCoLoTrain ensuite, eCoLoMedia enfin ont créé des ressources de traduction pour l'enseignement de la traduction assistée par ordinateur et l'enseignement de la traduction de multimédias.

eCoLoRe a créé des fichiers à utiliser avec les mémoires de traduction, dans différents formats : XML, HTML, DOC, XLS. eCoLoTrain consiste en un cours sur les outils d'aide à la traduction et de localisation. eCoLoMedia finalement consiste en cours sur l'adaptation des multimédias (sous-titrage, sous-titrage SM, voice-over audio et video, doublage, localisation d'animations Flash et de jeux vidéo) et a développé des fichiers sur lesquels s'exercer. On trouvera ainsi des extraits audio et vidéo que l'on traduira par voice-over, des extraits de films à sous-titrer (sous-titrage classique et sous-titrage SM), des animations Flash à adapter et un jeu vidéo à traduire. Le professeur peut renvoyer les étudiants aux cours pour complément d'information ou n'utiliser que les fichiers dans des exercices pratiques.

## 4. Conclusions

La traduction professionnelle a changé, tant dans ses objets que dans ses outils. Le document n'est plus seulement texte, il est aussi image, son et vidéo. Le traducteur n'est plus seulement traducteur, il est adaptateur, localisateur, manipulateur de l'image et du son. Il est un peu informaticien quand il utilise des outils professionnels de mise en page, de retouche de photo ou d'aide à la traduction.

Les technologies ont également touché l'enseignement et, loin de remplacer l'enseignant par le site interactif, viennent offrir le moyen de concrétiser des approches pédagogiques théoriques telles que le socio-constructivisme.

Entre l'enseignement à distance et l'enseignement traditionnel et transmissif, l'enseignement mixte se prête particulièrement à l'adaptation des nouveaux supports de la communication que sont les films, les jeux vidéo et les animations et aux modes de communications qui leur correspondent.

## Bibliographie

AFJ.COM (2009), *IDATE : Le marché mondial des jeux vidéo. Marché & Prévisions 2009-2013*, [http://www.afjv.com/press0905/090527\\_marche\\_mondial\\_jeu\\_video.htm](http://www.afjv.com/press0905/090527_marche_mondial_jeu_video.htm). AFJ, édition du 27 mai 2009

Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006), « Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment », in *The Journal of Specilized Translation*, 6, July 2006, <http://www.jostrans.org/archive.php?display=06>

Díaz Cintas, J. & Remael A., (2007), *Audiovisual Translation: Subtitling*, Manchester: St Jerome

Dietz, Franz (2006), « Issues in localizing computer games » in *Perspectives on Localization*, ed. by Keiran J. Dunne, Amsterdam/Philadephia: John's Benjmin Publishing, 2006, pp. 121-134

eCoLoMedia (*Formation professionnelle à la localisation de contenus électroniques multimédias : développement de ressources partageables et personnalisables dans le cadre d'une formation professionnelle à la localisation de contenus électroniques 2009-2010*). <http://ecolomedia.uni-saarland.de>

eCoLoRe (*Création de ressources partagées et adaptables pour la formation des traducteurs aux outils informatiques en localisation de contenus électroniques 2002-2005*). <http://ecolore.leeds.ac.uk>

eCoLoTrain (*Developing Innovative eContent Localisation Training Opportunities for Trainers and Teachers in Professional Translation*). <http://ecolotrain.uni-saarland.de>

Fuentes Luque, A.( 2003), « An Empirical Approach to the Reception of AV Translated Humour. A Case study of the Marx Brothers "Duck Soup" », in *The Translator*, 9-2, 293-306

Gambier, Yves (2004), « La traduction audiovisuelle : un genre en expansion », in *Meta* 49 :1, Montréal, pp. 1-11

Gambier, Yves (coord.) (1998), *Translating for the media*, Turku : Universidad de Turku

Genvo, Sébastien (2009), *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan

Imhauser, Corinne (2007), « Sous-titrage et formation en 2006 », in *Tradurre : formazione e professione*, a cura di Teresa Musacchio e Geneviève Henro Sostero, Padova, CLEUP, 2007, pp. 236-242

ITI (Institute of Translation and Interpreting) (2008), *eCoLoMedia Survey Results*, available at URL: <http://ecolomedia.uni-saarland.de/project/overview/needs-analysis/>, last accessed 19 January 2009.

Királi, D. (2000), *A Social Constructivist Approach to Translator Education: Empowerment from Theory to Practice*, Manchester UK/Northampton, MA: ST. Jerome Publishing

Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako (2006), « Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation », in *JosTrans – The Journal of Specialized Translation*, 6, July 2006

Merten, Pascaline (2009), « Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant », in *Équivalences*, 36/1-2

O'Hagan, Minako (2007), « Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience », in Mangiron, C. (ed.), *Tradumàtica 05 Localització de videojocs*. Available at: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/>

O'Hagan, Minako (2008) « Film Translation Networks: An Accidental Training Environment? », in Kearns (ed.), *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates*, London, New York: Continuum, 159-183

Orero, Pilar (2006), *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins

Pettit, Zoe (2004), « The Audio-Visual Text: Subtitling and Dubbing Different Genres », in *Meta* 49-1, Montréal, pp. 25-38

Secară, Alina, Merten, Pascaline and Ramírez, Yamile (2009), « What's in Your Blend? Creating Blended Resources for Translator Training », in *The Interpreter and Translator Trainer*, St Jerome Publishing, pp. 275-294