

TRADUCTION AUDIOVISUELLE: DÉFIS PRÉSENTS ET A VENIR.

Yves Gambier
Université de Turku
Finlande

Toute prospective est forcément risquée. Mais en se basant sur des projets en cours, sur des prototypes réalisés, elle est possible. Il est d'ailleurs toujours intéressant de comparer prédictions et réalisations. Qui aurait prévu l'émergence et l'impact de l'informatique grand public en 1980? Il est à la fois loin et proche le temps où certaines compagnies de télévision recouraient encore à des cartes perforées pour sous-titrer, où les sous-titres devaient suivre en studio les programmes pour projeter un à un les sous-titres.

Ma présentation esquissera quatre types de défis qui se posent aux transferts linguistiques dans l'audiovisuel - celui du numérique, celui de la réception, celui du rapport à la traductologie et celui de la formation.

1. DÉFIS DU NUMÉRIQUE

1.1 Une avancée rapide

Une des raisons sans doute qui ont aidé à faire reconnaître l'importance de la traduction audiovisuelle (TAV) est le passage, dans les années 1990, des équipements analogiques aux équipements numériques, plus rapides, plus flexibles, moins encombrants.

D'autres produits ou secteurs ont connu, en parallèle, des ruptures comparables. Qu'on pense, pour transporter des informations entre ordinateurs, à l'avènement grand public d'Internet et du courriel, au passage de la disquette au cédérom et DVD réenregistrables; qu'on pense, pour stocker des informations, à l'utilisation de disques durs informatiques non plus seulement pour les ordinateurs mais aussi pour les lecteurs de musique MP3, les téléphones mobiles, les appareils photos numériques; qu'on pense enfin à la transformation des tubes cathodiques en écrans plats (plasma ou LCD), qui concerne tout autant les écrans d'ordinateurs que les téléviseurs. Dans cette évolution rapide, les cassettes audio et vidéo apparaissent déjà archaïques alors qu'elles ont un temps révolutionné notre rapport à la musique et aux programmes télévisés. La photographie est certainement emblématique de cette avancée des technologies: de la photographie argentique (chimique) à la photographie numérique (électronique), ont été bouleversés à la fois tout un secteur d'activités industrielles et commerciales (production des objectifs, des supports - boîtiers jetables, films, etc.) et un processus (impression sur pellicule, développement, tirage, etc.).

Qu'en est-il dans l'AV, incluant cinéma, télévision, vidéo?

La numérisation affecte et affectera de plus en plus l'écriture de scénario, la production des images, des sons, des décors, des costumes, des maquillages, le tournage et le montage, la distribution et les projections - mettant ainsi fin à la matérialité des films comme bobines et copies. Certains films, comme *Star Wars II* (Georges Lucas), *Festen* (Lars von Trier), *Ten* (Abbas Kiarostami), ont déjà été tournés en numérique à haute définition, même si les projecteurs numériques (Digital Light Projectors/DLP) sont encore peu nombreux dans les salles.

Cette évolution n'est pas et ne sera pas sans conséquences sur l'architecture des cinémas, sur la nature de lieux où projeter les films, sur la qualité des prises de vue et des bandes sonores, sur le piratage de film et de vidéo (et donc indirectement sur les problèmes de droits d'auteur), sur l'archivage et la restauration des produits AV - part de plus en plus grande de notre mémoire culturelle collective. L'histoire de cette mémoire fut longtemps celle de ses supports; elle tend désormais à devenir l'histoire des droits qui s'y rattachent.

Il est aisé d'imaginer les implications de ces transformations sur les investissements, le marketing et aussi l'esthétique de ces produits AV, creusant davantage l'écart entre une industrie cinématographique et télévisuelle de plus en plus globale (blockbusters; programmes internationaux formatés) et une production expérimentale ou culturellement exigeante.

Pour la télévision, des changements dans la production et la diffusion sont également prévisibles grâce à la numérisation, même si la télévision numérique terrestre (TNT) ne connaît pas, partout, un décollage aussi rapide que prédit par certains, à cause de la nécessité d'un décodeur, du réglage de l'antenne, ou encore pour des raisons de contrôle sur les opérateurs, ou enfin pour des questions techniques, liées aux formats de diffusion en concurrence, les deux normes de compression en présence (Mpeg2 et Mpeg4) n'offrant pas néanmoins les mêmes avantages. Mpeg4 permet de diviser par deux le débit de données nécessaires pour numériser la vidéo, ce qui autorise soit à doubler le nombre de canaux acheminables avec la qualité actuelle, soit de passer à la télévision à haute définition. Il faut dire aussi que la version piratée de Mpeg4 s'est répandue assez spontanément, comme le MP3 pour la compression du son face à la norme du CD audio, contribuant à la circulation illégale de films sur les sites de partage libre de fichiers ou systèmes d'échange pair à pair (peer to peer, P2P)

1.2 La TAV à l'ère du numérique

Grâce au numérique, on peut recourir au DVD (Digital Versatil Disc), avec jusqu'à 32 sous-titrages (en différentes langues ou dans une même langue mais visant divers publics: jeunes, sourds, quatrième âge avec des problèmes de vitesse de lecture, etc.). Ou encore avec un doublage en quatre langues. Dans toute la courte histoire de l'électronique grand public, les lecteurs de DVD sont le produit dont le prix a chuté le plus vite. Certains de ces lecteurs enregistreurs sont utilisés pour sauvegarder trois à quatre films en Mpeg4 (un film occupant

environ un gigaoctet (Go) dans ce format contre quatre à cinq Go avec Mpeg2), ou pour archiver des programmes télévisés.

Autres avancées: le DVB (Digital Video Broadcasting) qui permet la diffusion d'une grande quantité d'informations numérisées, et la distribution sur l'Internet - le traducteur n'ayant plus alors à manipuler des bandes vidéo (VHS).

Pour le doublage, on peut envisager un réel futur numérisé, pour au moins deux raisons:

- la qualité du son, améliorée par l'analyse et la re-synthétisation de la voix des acteurs qui doublent, ainsi que par la possibilité de retenir les effets sonores et la musique de l'original, désormais séparables de ce qui est dit. Comme exemple, on citera le prototype *Reel/Voice*, logiciel de compression de la voix (Voice compression software) mis au point aux Etats-Unis par VoxWorks Technologies. Avec un tel logiciel, la voix du doubleur ressemble à s'y méprendre à celle de l'acteur original, indépendamment de la langue de départ. Le processus consiste à enregistrer d'abord un échantillon de la voix originale puis les dialogues doublés. Le logiciel fait alors coïncider le premier enregistrement avec le second pour produire une bande sonore comme si l'acteur original parlait la langue d'arrivée, avec ses intonations.

Cette sorte de voix clonée oblige à s'interroger sur les droits à sa voix, comme on a dû s'interroger sur le droit à son image. Elle peut s'appliquer à des films (nouveaux ou restaurés, distribués en salle ou en DVD), à des publicités (sur vidéo, par clips, au téléphone, sur des sites Internet), à des jouets ou jeux électroniques, à des discours politiques, etc.

- Le doublage pourra également être amélioré par les possibilités de manipuler l'image de départ, par exemple pour modifier le mouvement des lèvres, en gros plan, afin de les faire mieux synchroniser avec l'articulation en langue d'arrivée.

Une autre innovation vaut la peine d'être mentionnée ici: la création de personnages virtuels, ressemblants à des locuteurs en chair et en os grâce à la numérisation en trois dimensions: les gestes, les expressions faciales d'un acteur sont clonés pour produire ensuite une doublure, pour des effets (visuels) spéciaux, ou encore pour réaliser des jeux vidéo, à la manière de Lara Croft.

Avec un visage expressif et des lèvres en parfaite synchronisation, de tels doubles peuvent aussi devenir présentateurs d'informations sur le Net comme Ananova, Eve Solal, Kyoto Date. La chaîne franco-allemande Arte a un projet actuellement pour remplacer des programmes sous-titrés par un visage animé dont les lèvres seraient facilement lisibles par les mal entendants.

Les technologies de la langue pourraient s'appliquer au sous-titrage de contenu multimédia (films, jeux vidéo, films d'animation japonais, etc.). Cependant jusqu'à aujourd'hui, trop peu d'expériences ou de réalisations ont été encore menées dans cette direction. On peut citer l'emploi de la reconnaissance

de la parole pour produire des sous-titres en direct (programmes sportifs à la BBC et sur Sky), des essais d'automatisation de sous-titres intralinguistiques, surtout pour les informations télévisées, et les efforts de certains comme Minako O'Hagan (2003) pour tester l'utilité et la performance de logiciels de mémoire de traduction, de traduction automatique, quand on sous-titre surtout des films basés sur des ouvrages de fiction déjà traduits.

Le projet *MUSA* (*MU*ltilingual Subtitling of *MU*ltimediA content) mérite également d'être signalé ici, mis en place à partir de documentaires, d'actualités et de programmes de BBC World Service. Il développe sa propre stratégie pour diverses étapes du sous-titrage, intégrant plusieurs logiciels:

- un logiciel de reconnaissance vocale pour convertir le flux sonore en une sorte de transcription écrite (anglais-anglais), avec un degré d'exactitude variant selon que bruits, musique et verbal sont faciles ou pas à discriminer, selon aussi le vocabulaire emmagasiné;
- puis un logiciel de compression automatique, utilisant un corpus parallèle de transcriptions et de sous-titres, un tableau de paraphrases (par ex. D'ici quelques années → bientôt) et un ensemble de règles syntaxiques pour omettre par ex. adjectifs, adverbes, etc.; cette compression vise à générer des énoncés condensés, avec un taux de réussite à ce jour de plus de 70%;
- enfin un logiciel de mémoire de traduction et un de traduction automatique (version Systran) pour produire des sous-titres en grec ou en français, les réparties ou monologues étant segmentés en unités sémantiques à partir de la ponctuation et d'une analyse grammaticale partielle - l'acceptabilité de ces sous-titres s'élevant aujourd'hui à 45-55%.

Une telle automatisation qui réduit le temps de travail ne supprime pas l'intervention humaine lors de l'édition de la version finale. Quoi qu'il en soit, le recours à la parole plutôt qu'au clavier annonce des avantages non négligeables (d'économie, de productivité, d'ergonomie)

e-title est un autre projet, aussi subventionné par l'Union européenne, pour démontrer l'applicabilité de certains outils informatisés déjà existants, de sorte qu'on puisse créer des contenus multilingues en grande partie automatisés. Sont ainsi testés des logiciels de transcription (speech-to-text transcription engine), de compression de phrases, de traduction automatique, de mémoire de traduction, des corpus électroniques, des modes de positionnement des sous-titres (en plusieurs langues) sur l'écran, etc. Sont également évalués les coûts et bénéfices d'un tel développement. Les cinq membres du consortium justifient les langues et traduction utilisées dans ce projet de deux ans (2004-2005): de l'anglais vers le castillan, le catalan et le tchèque ainsi que du castillan vers le catalan.

Quoi qu'il en soit, deux raisons justifient le recours accru aux technologies numériques dans le sous-titrage: d'une part les délais de plus en plus serrés pour diffuser des contenus très variés, d'autre part la baisse des coûts liés aux transferts linguistiques, et cela en dépit du volume à sous-titrer en augmentation

avec la télévision numérique et les offres en DVD. Cette triple contrainte (délais/coûts/volume) défie bien évidemment les exigences de qualité. Mais celle-ci ne relève pas du seul traducteur: elle concerne aussi les producteurs, les distributeurs, les spectateurs...qui n'ont pas forcément des attentes et des demandes similaires à celle des traducteurs, qui n'ont pas forcément une relation aux langues, à la langue écrite identique à celle des sous-titres (cf.section 4). Il y a là un enjeu sociétal important: entre le producteur ou même le metteur en scène qui n'a cure des dialogues traduits et le jeune fanatique des messages SMS, des chats rédigés avec abréviations et émoticônes (smileys), le traducteur n'a pas toujours le dernier mot, surtout s'il ne sait pas souligner son rôle dans la médiation culturelle, sa fonction spécifique dans le développement des capacités de lecture, d'apprentissage des langues de ceux qui lisent ses sous-titres.

Globalement, la numérisation change(ra) non seulement certaines façons de faire du traducteur mais aussi la relation entre propriétaires de droits et distributeurs. Ceux qui contrôleront en effet la circulation des produits AV éclipsent le pouvoir des producteurs parce que désormais personne n'investira dans un projet qui n'a pas assuré ses circuits de diffusion. Il en est de même dans d'autres secteurs des médias, comme la presse écrite. Quelle place sera accordée aux langues et donc à la traduction dans le marketing à venir?

Le paysage AV ne se modifie pas seulement à cause des technologies numériques. Il évolue rapidement aussi suite aux concentrations et alliances qui touchent la distribution et suite à l'accroissement rapide des offres de programme (payantes, thématiques, ethniques, locales, transfrontalières). Dans l'Europe des 15, le nombre de chaînes télévisées est passé de 47 en 1989 à plus de 1500 en 2002! Ces transformations ont déjà des conséquences sur la stratégie des diffuseurs et sur la traduction AV, avec par exemple l'emploi d'une lingua franca (anglais) pour les ventes et échanges de programmes. Si demain, la plupart des produits AV (co-produits ou pas) sont en anglais (contrat, descriptif ou synopsis, liste de dialogues, etc.), le recours à certains outils d'automatisation deviendra encore plus pertinent, le travail ne se faisant plus de telle langue à telle langue (ex. tchèque-français) mais en passant par l'anglais, langue-pivot (tchèque-anglais-français).

2. DEFI DE L'ACCESSIBILITÉ ET DE LA RÉCEPTION

L'accessibilité donne lieu, depuis quelques années, à des engagements légaux, techniques de la part des Etats pour améliorer l'accueil des handicapés et leur accès physique aux transports, aux lieux d'activité et de performance culturelles (rampe d'accès, plans inclinés, emplacements dans le public, parkings, etc.). Depuis peu, elle est sujette à discussion au sein des industries de l'informatique, des télécommunications pour accroître l'utilisabilité des logiciels, des sites web, etc. Enfin, la distribution des médias AV est désormais aussi concernée par les communautés comme celle des sourds. On ne saurait néanmoins lier l'accessibilité uniquement à des déficiences visuelles, auditives, motrices,

cognitives; c'est une perception par trop limitative quand on pense à la fracture numérique, aux différences socio-économiques dans l'emploi de l'Internet, à l'exclusion d'informations pour certaines couches de la société. L'accessibilité signifie que produits et services AV, électroniques, doivent pouvoir être utilisés par n'importe qui, indépendamment de son lieu de domicile, de son expérience, de ses capacités physiques et mentales, de la configuration de l'ordinateur, etc.

Les Etats-Unis ont intégré cette accessibilité technologique dans la section 508 de leur Rehabilitation Act (amended) de 1998. L'Union Européenne n'est pas en reste depuis 1999 pour assurer le développement de la société de l'information (Plan d'action adopté en 2000; e-Europe 2000: Accessibilité des sites web publics et de leurs contenus, etc.). La France a sa Charte nationale de l'accessibilité (2004), année où elle a organisé ses premières Assises sur le sujet pour sensibiliser différents professionnels.

D'une manière, les enjeux de l'accessibilité (au sens restreint) croisent ceux de la localisation - les deux visant à offrir des informations équivalentes à différentes audiences. Bien des acquis des technologies des langues (par exemple reconnaissance vocale, sous-titres oralisés) peuvent aujourd'hui élargir la gamme des moyens d'accessibilité, s'ajoutant aux audio-livres, aux décodeurs, aux DVD, aux supports tactiles, à l'interprétation en langue des signes, etc.

En 1996, la Grande-Bretagne a adopté une Broadcasting Act, spécifiant que 50% des programmes télévisés devaient être sous-titrés pour les sourds, dans les dix ans après que serait lancée la programmation numérique; le taux est passé à 80% en 2001, alors qu'on envisageait dans le même temps 10% au moins en audiodescription et 5% en langue des signes. Aujourd'hui, suite à une recommandation communautaire, les membres de l'UE ont voté des lois allant dans le même sens, et confirmant les textes sur l'égalité de statut, la non-discrimination: d'ici à 2010, le taux de traduction sur les écrans européens devrait progressivement augmenter pour satisfaire les communautés de mal entendants et de mal voyants. Dans certains cas, comme au Portugal, le défi est de taille puisqu'il faut à la fois organiser une formation idoine des traducteurs, investir dans les équipements et les salles de projection, susciter l'intérêt et retenir l'attention des distributeurs, etc. L'UER-EBU (Union européenne de radio-télévision) a publié en 2004 un rapport avec recommandations pour mettre en oeuvre les accès aux services de la télévision numérique et partager les meilleures pratiques.

Cette dimension sociétale de l'offre de TAV exige une meilleure connaissance des besoins et des capacités de réception des spectateurs. Et beaucoup reste à rechercher à ce niveau, pour mieux ajuster ce que permettent les technologies et ce que demandent, attendent les usagers. Ainsi, pour ne prendre qu'une catégorie (sourds et mal entendants) et qu'un mode de TAV (sous-titrage intralinguistique), il faut admettre nos limitations actuelles. (Gambier 2003: 174-177).

Le nombre de sourds selon les statistiques oscille de 4M à 80 M. pour l'Europe des 15 - tant les définitions sont hésitantes. De fait, il y a plusieurs types et degrés de surdité. On peut naître sourd ou le devenir à cause de l'âge, d'une maladie, d'un accident au travail. Les capacités de lire un texte, de comprendre un discours oral, de lire les lèvres, les mains, les doigts ne sont pas identiques chez tous, et donc les besoins en communication peuvent différer. On peut être sourd d'une oreille ou des deux, être sourd profond ou partiel, être sourd temporairement ou irrémédiablement. Dans chaque cas, la maîtrise de la langue, le développement de la parole varient. Que veulent ces sourds et mal entendants quand ils regardent la télévision, un film, une vidéo? Certains ne tolèrent aucun bruit de fond, comme les applaudissements; d'autres qui ne lisent pas les sous-titres ont l'attention distraite par la langue des signes. Comment mieux adapter les offres de traduction à ces audiences spécifiques, en sachant que la technologie peut concourir à cibler plus précisément les publics visés? Comment les producteurs et fournisseurs de ces services peuvent-ils prendre des décisions en connaissance de cause quand vraiment trop peu de recherches fiables existent à ce propos?

On pourrait multiplier les exemples avec les aveugles et mal voyants, avec les spectateurs (experts ou enfants) de documentaires... L'audiodescription pour les uns, le voice over ou les commentaires pour les autres pourraient être mieux ajustés à ces divers groupes et sous-groupes si on connaissait mieux leurs capacités, leurs pratiques, leurs habitudes.

Le défi est de taille et dépasse les débats ordinaires entre traducteurs, toujours trop centrés sur leurs problèmes de transfert, plutôt que sur les effets et fonctions de leur travail.

3. DÉFI DU RAPPORT À LA TRADUCTOLOGIE

Certains concepts de la traductologie doivent sans doute être révisés, élargis, discutés de nouveau quand ils sont appliqués à la TAV. Par exemple:

-- La notion de *texte*: les «textes» pour écran (Screen texts) sont de courte durée et dépassent la dichotomie traditionnelle entre texte source et texte d'arrivée. Ils sont par ailleurs caractérisés par leur multimodalité. Peut-on alors continuer à parler de texte entendu habituellement comme suite linéaire de phrases, comme suite de séquences seulement verbales? En outre, un film peut être adapté (plus ou moins) librement d'un ouvrage (roman ou pas) - traduction intersémiotique ou traduction filmique stricto sensu; cet ouvrage peut être lui-même une traduction; puis le film est sous-titré ou doublé, à partir du script ou pas (Gambier, 2004). Dans ce processus, il y a plusieurs types de changements (shifts), à différents niveaux, et le passage entre oral et écrit peut être constant, ou du code écrit à l'oralité. Quel est alors l'«original»?

-- Autre concept à réinterroger, celui d'*auteur* (authorship): dans la tradition littéraire et en traductologie, cette question a été souvent sous-estimée car l'auteur a été perçu comme unique. En TAV, elle ne peut être éclipsée puisque plusieurs groupes ou institutions interviennent: le scénariste, le producteur, le metteur en scène, les acteurs, l'ingénieur du son, le caméraman, le scénographe, etc. Chacun a sa propre compétence (financière, technique, juridique, esthétique) et une autorité variable dans le processus. D'où la complexité des problèmes de droits d'auteur, par exemple lorsqu'un film est co-produit, quand déjà sous-titré il est rediffusé sur une chaîne de télévision ou diffusé sur le Net.

-- Les chercheurs en TAV doivent aussi questionner le concept de *sens* dont la production n'est pas linéaire et ne repose pas sur un système unique de signes. Il y a interaction entre les intervenants, entre eux et les spectateurs, entre les productions AV elles-mêmes (renvois, clins d'œil, allusions). Les hiérarchisations établies entre original et traduction, entre production et reproduction, entre diffusion et rediffusion sont mises à mal, sachant que la propriété intellectuelle d'un film permet souvent, comme aux Etats-Unis, des montages variés, pour la télévision, sur les lignes aériennes (versions avionnables), ou encore pour des projections «morales» expurgées de toute expression considérée comme injurieuse. Le numérique pourrait donner à chacun (parents, éducateurs, associations religieuses, groupements idéologiques, etc.) l'accès à son propre «final cut».

-- Ces interrogations sur texte, auteur et sens entraînent aussi le questionnement sur les *unités de traduction* en TAV, sur la notion d'*équivalence*.

-- Le concept même de *traduction* crée des réticences; surtout il vient se brouiller avec ceux d'*adaptation*, de *manipulation*, de *censure*, de *transfert*, de *remake*.

-- Sont également à reconsidérer les liens entre *normes* de traduction, socialement déterminées et transmises, et *contraintes* techniques, ainsi que la notion de *stratégie* de traduction.

- Autre interrogation pertinente: celle des *rapports entre écrit et oral*, entre *norme écrite*, *conventions dominantes et écrit des sous-titres*, entre *parler ordinaire et oral du doublage*. On peut déjà parler de sous-titres «abusifs», par exemple pour les films d'animation japonais sur le Net, réalisés par des amateurs qui s'affranchissent des usages de sous-titrage, introduisant ainsi des variations typographiques, ajoutant des notes explicatives ou des commentaires, plaçant des lignes à des endroits différents, etc. (Norns, 1999). Plus largement, on peut s'interroger sur les effets à long terme des écritures avec icônes et abréviations, telles que pratiquées pour les messages SMS, les chats ou conversations en direct. La qualité d'une langue n'est pas une évidence et connaît des variations plus ou moins rapides et profondes, selon les époques. Il y a peu, suggérer des sous-titres avec émoticônes/ smileys et mots raccourcis pouvait relever de la

provocation; aujourd'hui, la ville de Montréal offre trois façons d'accéder à son site Internet (www.ville.montreal.qc.ca → cliquez sur «accès simple») dont une est en «ortograf altêrnativ» qui mise sur une correspondance orthographique entre lettres (graphèmes) et sons (phonèmes) et qui vise «les personnes qui ont des incapacités intellectuelles» (sic). Ainsi on peut lire «dan bokou de kartié», «lê list dê z'aktivité é dê sêrvîs son fêt pour le sitouayin», «alé vouar», etc. Cette «simplicité» n'est pas le texte simplifié, offert par ailleurs. Dans cette perspective, on peut reconsidérer l'état de la langue proposé par des programmes de traduction automatique (commercialisés ou sur le Net) et qui satisfait un certain nombre de clients, non pas illettrés mais ne recherchant pas un texte figolé, léché.

-- Enfin la *réception* de produits AV est loin d'être une notion consensuelle. A la pluralité des émetteurs, individuels et institutionnels, répond une diversité socio-culturelle des auditoires (voir section 2). C'est dire que des éléments comme l'*acceptabilité*, la *lisibilité*, la *synchronicité* doivent s'élargir vers d'autres comme l'*accessibilité* (voir section 2), la *pertinence* des informations à transmettre, à omettre, à ajouter, à clarifier, pour ne pas accroître l'effort cognitif des spectateurs. etc. Le montage final d'un film, et donc la coproduction de son sens, dépend de divers paramètres. Des programmes adaptés pour passagers d'avion aux longs métrages censurés automatiquement de leur langage tabou, il y a place pour un large spectre de possibilités. Quelle surprise par exemple de regarder, récemment, en DVD *The Good, the Bad and the Ugly* (*Le bon, la bête et le truand*), avec Clint Eastwood! La version internationale, distribuée en 1967 par United Artists, était plus courte de 20 minutes que l'original italien: les séquences de violence de la guerre de Sécession furent simplement coupées, coupant par la même occasion les innovations stylistiques du metteur en scène, Sergio Leone.

La globalisation de l'industrie du film ne signifie donc pas nécessairement uniformisation des significations, des narrations, des réactions publiques.

Quand et comment réinterroger ces concepts? Pour l'instant, le domaine reste dominé par des descriptions isolées, courant le risque d'une fragmentation intellectuelle. Si une part des recherches en TAV est purement taxinomique, une autre aspire à une certaine neutralité à travers un discours qui ne se veut qu'informatif. Ainsi les Catalans nous disent sur la télévision catalane, les Italiens sur la télévision italienne, etc. Mais où sont les travaux sur la domination de l'anglais, langue de départ et langue-pivot, sur la convergence entre l'industrie AV et les fournisseurs d'Internet, sur la concentration verticale entre production, distribution et programmation? Qu'en est-il des liens entre économie et technologie qui conditionnent inévitablement les coûts? Qui sont ceux qui conduisent des recherches sur la langue des produits AV et leur traduction? Comment perçoivent-ils l'approche orientée vers la cible, si leur position est bornée à la culture de départ?

4. DÉFI DE LA FORMATION

Un lieu et un moment devraient concentrer ces défis: la formation. J'ai déjà esquissé le profil du traducteur de l'AV, à la fois dans ses compétences et ses comportements (Gambier, 2000). Depuis, les multimédias ont pris une place plus grande encore et la convergence TAV-traduction des multimédias (sites web, logiciels, aides en ligne, cédéroms, etc.) devient plus évidente: non seulement les deux types de traduction font face à des problèmes similaires (temps et espace limités; multimodalité; travail d'équipe à partir de documents «intermédiaires», à la vie courte; importance des récepteurs visés) mais les deux sont confrontés à des options techniques pour accroître leur productivité. Ils doivent avoir une place de plein droit dans les cursus, en sachant que par exemple la traduction de jeux vidéo (video games ou digital games), connaît une variété d'applications, comme les localisations de sites web (O'Hagan 2004). En effet, il ne s'agit pas uniquement de rendre les dialogues, les chansons, les graphiques avec textes; il faut également traduire les manuels d'instruction, les aides en ligne, les menus, les messages d'avertissement. De fait, la localisation de ces jeux vidéo est désormais une industrie plus performante aujourd'hui que l'industrie cinématographique, à tel point que le doublage vocal de tels jeux devient aussi l'affaire de comédiens de premier plan comme Al Pacino, Sean Connery, Clint Eastwood, Kiefer Sutherland, etc.. Deux de ses particularités sont que d'une part elle se fait sur des produits qui souvent empruntent et parodient des formes préexistantes de divertissement ou de récit et d'autre part elle sert fréquemment des fans du genre, pointilleux sur le vocabulaire, le style, le registre, l'ambiance des jeux. D'où l'importance du testing, de la vérification avec le client, avant la mise sur marché.

N'empêche, TAV, traduction de produits et de services multimédias, localisation de logiciels, de sites, de jeux: il y a un défi à relever pour les formations! Une ouverture vers la formation des journalistes, déjà suggérée au début des années 1990 (Gambier, 1994: 76-77), ne serait pas sans doute inappropriée.

Traducteurs et journalistes travaillent tous les deux sur des formes écrites et orales, ont une responsabilité socio-culturelle qui dépasse la production immédiate d'énoncés. Tous les deux nécessitent des aptitudes à la recherche documentaire et terminologique; tous les deux sont de plus en plus fondés sur leurs capacités à établir des relations, à travailler avec d'autres experts.

L'ouverture réciproque des programmes de formation élargirait les horizons de chacun, l'efficacité communicationnelle des journalistes pouvant servir aux traducteurs-localisateurs-rédacteurs, tandis que le souci de la qualité et de la précision de l'expression de ces traducteurs pourrait aider les gens des médias, appelés de plus en plus à traduire à vue, à synthétiser des textes (en anglais surtout). Dans les deux cas, l'apprentissage d'une démarche est plus importante que l'acquisition de savoirs, vite obsolètes; dans les deux cas, l'autonomie de décision et la capacité à s'auto-évaluer apparaissent fondamentales.

5. EN GUISE DE CONCLUSION

Dans le paysage médiatique actuel, il y a un transfert de pouvoir - des propriétaires de médias aux distributeurs et aux opérateurs, c'est-à-dire ceux qui manipulent les codes multiples. Les traducteurs appartiennent à ce nouveau groupe mais ne peuvent encore le conceptualiser, en reconnaître tous les effets. D'une façon, ils tendent à se crisper sur les nouveautés technologiques, en employant des arguments bien connus relevant de la culture, de la qualité, de la langue. Cette résistance, pour compréhensible qu'elle soit, n'est sans doute pas la meilleure arme pour relever tous les défis qui ont été précédemment esquissés, pour faire reconnaître l'importance du transfert linguistique dans l'AV.

RÉFÉRENCES

Chandler H.M. 2005. *The Game Localisation Handbook*. Hingham, MA: Charles River Media, 320p.

e-Title, 2004. www.etime.co.uk

Gambier, Yves. 1994. Multimédia et médiation: quels défis? In Gambier Y. & Snell-Hornby M. (eds) *Problemi e tendenze della Didattica dell' interpretazione e della traduzione*, Atti del Convegno internazionale, Misano Adriatico 28-3.9.1994. Numéro spécial de *Koiné IV*, 67-79.

Gambier, Yves. 2000. Profil des traducteurs pour écrans, in Gouadec D. (éd.) *Formation des traducteurs*, Actes du colloque international de Rennes, 24-25.9.1999. Paris: Maison du Dictionnaire, 89-94.

Gambier, Yves. 2004. Transadaptation cinématographique. In: Pilar Orero (ed.): *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam & Philadelphia, John Benjamins, 169-181.

Gambier, Yves. 2003. Introduction. Screen Translation: Perception and Reception, *The Translator* (special issue) 9 (2), November 2003, 171-189.

Gambier, Yves. (à par., 2006) Orientations de la recherche en traduction audiovisuelle, in: *Target*.

MUSA project, 2004. <http://sifnos.ilsp.gr/musa/>

Norns, A.M. 1999. For an abusive subtitling, *Film Quarterly* 52 (3), 17-33.

O'Hagan, Minako. 2003. Can language technology respond to the subtitler's dilemma? A preliminary study. In: *Translating and the Computer 26* (Conference Proceedings). London: ASLIB.

O'Hagan, Minako. 2004a. Hypertranslation: Applying localization practices to multimedia language transfer. A new era of abusive translation? Communication faite à la Conférence de Rome, 14-16 avril 2004: *Translating with Computer-assisted Technology: Changes in Research, Teaching, Evaluation and Practice*.

O'Hagan, Minako. 2004b. Localization meets Screen Translation: Games localization – Language Transfer in the Digital Age. Communication faite à la 5ème conférence *Language and the Media: New Tools and New Markets*, Berlin, 4-5.11.2004.