

« Analyse de la traduction de l'humour dans le doublage espagnol de la série Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir (anglais-espagnol) », autotraduction en français, révision par Rebecca Huglo et Santiago Rosero Ojeda

Sofía Arrebola Quesada

🔗 <http://interfas.univ-tlse2.fr/lamaindethot/1098>

Référence électronique

Sofía Arrebola Quesada, « « Analyse de la traduction de l'humour dans le doublage espagnol de la série Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir (anglais-espagnol) », autotraduction en français, révision par Rebecca Huglo et Santiago Rosero Ojeda », *La main de Thôt* [En ligne], 10 | 2022, mis en ligne le 05 janvier 2023, consulté le 11 mai 2023. URL : <http://interfas.univ-tlse2.fr/lamaindethot/1098>

« Analyse de la traduction de l'humour dans le doublage espagnol de la série Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir (anglais-espagnol) », autotraduction en français, révision par Rebecca Huglo et Santiago Rosero Ojeda

Sofía Arrebola Quesada

PLAN

1. Introduction
 - 1.1. Objectifs et hypothèses
 - 1.2. Méthodologie
 - 1.3. Justification de la structure
2. Cadre théorique : la traduction de l'humour audiovisuel
 - 2.1. Classification des blagues
 - 2.2. Les stratégies de traduction
3. La traduction de l'humour dans la série Miraculous
 - 3.1. Jeux de mots traduits par équivalence
 - Exemple 1. Un cas d'homophonie
 - Exemple 2. Un cas d'interaction entre les dialogues
 - Exemple 3. Un cas de babillage hyperbolique
 - Exemple 4. Un cas de rime
 - 3.2. Jeux de mots traduits par substitution
 - Exemple 5. Un cas de portmanteau
 - Exemple 6. Un cas de pantomime
 - 3.3. Jeux de mots traduits par omission
 - Exemple 7. Un cas d'allitération
 - 3.4. Jeux de mots additionnels
 - Exemple 8. Un cas de parodie
4. Analyse des résultats
 - 4.1. Fréquence des types de jeux de mots
 - 4.2. Fréquence des stratégies de traduction
 - 4.2.1.1. L'équivalence
 - 4.2.1.2. L'omission
 - 4.2.1.3. La substitution
 - 4.2.1.4. L'addition de blagues
5. Conclusions

TEXTE

1 1

1. Introduction

2 *Miraculous Ladybug* est une série d'action, de comédie et de romance qui a été produite en France sous le nom de *Miraculous : Les aventures de Ladybug et Chat Noir*. En Espagne, elle est diffusée sous le nom de *Prodigiosa: Las aventuras de Ladybug* et aux États-Unis sous le titre *Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir*.

3 Il s'agit d'une série d'animation numérique (Computer-generated imagery) créée par Thomas Astruc et produite par Jeremy Zag, qui se compose de quatre saisons diffusées, chacune comprenant vingt-six épisodes de 24 minutes. En Espagne, elle est diffusée sur Disney Channel, une chaîne en clair qui a permis d'atteindre des pics de 300 000 téléspectateurs lors des premières diffusions des épisodes, avec un audimat allant jusqu'à 2,5% (ADV451, 2017). La série a été traduite en espagnol par des traductrice professionnelles : Ainhoa Trecet, Tatiana López, Rocío Barrio Muñiz, Laura Sáez et Natividad Puebla. En raison de la multiplicité des canaux de diffusion de la série, le nombre d'épisodes ne concorde souvent pas entre les plateformes. C'est pourquoi la numération des tableaux tout au long de cet article est basée sur l'ordre de production.

4 Puisque *Miraculous* est une série de grand impact en Espagne, et que l'une de ses principales caractéristiques est son ton léger et drôle capable de capter l'attention d'un large éventail de publics, nous proposons dans cet article d'étudier la fidélité de la traduction du doublage espagnol de la première saison, en nous limitant aux moments d'humour linguistique : c'est-à-dire, ceux qui sont basés à la fois exclusivement et dans une large mesure sur la langue et les énoncés oraux, ce que Zabalbeascoa appellerait des blagues linguistiques-formelles (2001, 271).

1.1. Objectifs et hypothèses

- 5 Puisque les blagues dépendent de la langue et de ses caractéristiques intrinsèques, bien que limitées dans la série par l'élément visuel et donc considérées à leur tour comme icono-verbales, on suppose que dans le doublage espagnol l'effet humoristique sera omis assez souvent, de sorte que la série pourrait être moins drôle que dans le doublage anglais.
- 6 On suppose également que dans le doublage anglais, certains types de blagues (comme l'homophonie ou l'homonymie) sont plus nombreux qu'en espagnol, parce que ces caractéristiques sont plus fréquemment associées à l'anglais et, en général, difficiles à traduire.
- 7 En dernier lieu, nous nous concentrerons sur les types de jeux de mots les plus courants dans la première saison, dans la version anglaise et dans le doublage espagnol, afin de découvrir les stratégies de traduction les plus fréquentes pour chacun de ces types, dans le but d'offrir une sorte de guide traductologique des difficultés de traduction et des techniques de résolution utilisées par les traductrices de la série.

1.2. Méthodologie

- 8 Afin d'atteindre les objectifs fixés, le travail a été divisé en une série d'étapes :
- 9 - Tout d'abord, les langues qui seraient considérées pour la recherche ont été choisies. Bien que la série soit d'origine française, le doublage espagnol est basé sur la version anglaise, comme l'ont confirmé les traductrices de la série, que nous avons contactés avant de procéder à la rédaction de cet article. Pour cette raison, il a été décidé de travailler avec un corpus bilingue en anglais et en espagnol, constitué d'épisodes de la première saison de la série.
- 10 - Concurrément avec le visionnage des vingt-six épisodes de la première saison de *Miraculous*, d'abord en anglais puis en espagnol, les dialogues correspondant aux scènes ou aux énoncés humoristiques ont été transcrits dans un tableau Excel pour faciliter la compilation ultérieure des tableaux de fréquence.

- 11 - Après avoir compilé le corpus, chaque cas a été analysé pour extraire le locus (ou noyau humoristique) de l'énoncé (Nash, 1985), indiqué en gras dans les exemples inclus dans ce travail, afin de déterminer la typologie de la blague en question. Cette phase a donné lieu à 141 cas de jeux de mots dans la version anglaise et 104 dans la version espagnole.
- 12 - Après avoir classé les exemples en anglais et en espagnol, selon les critères énumérés dans l'annexe I, nous avons procédé à la détermination de la stratégie de traduction utilisée en suivant une version modifiée de la proposition de Zabalbeascoa (2005).
- 13 - Enfin, une fois le corpus et les stratégies de traduction classées, nous avons procédé au calcul des fréquences d'emploi de l'omission, de l'équivalence, de la substitution et de l'addition comme stratégies de traduction, ainsi que de la fréquence d'occurrence de chaque type de blague en anglais et en espagnol.

1.3. Justification de la structure

- 14 Le travail d'analyse suit un modèle empirico-descriptif dans lequel nous nous éloignons des positions critiques pour analyser objectivement les données fournies par le corpus afin de pouvoir répondre aux hypothèses et remplir les objectifs fixés.
- 15 Cette étude vise à éclairer le domaine de la traduction audiovisuelle, notamment en ce qui concerne le doublage de séries destinées à un public jeune mais aussi adulte, afin de fournir des données spécifiques sur les types de blagues linguistiques les plus courantes et les propositions fournies par les professionnelles de la traduction. L'objectif est donc de présenter une étude analytique et rigoureuse qui pourra servir de guide de référence pour ceux qui s'intéressent aux difficultés de la traduction humoristique de ce type de séries destinées à la jeunesse à des fins de recherche ou de documentation.

2. Cadre théorique : la traduction de l'humour audiovisuel

- 16 Dans le domaine de l'humour et de sa traduction, nous trouvons de nombreux auteurs de renom, bien que dans cet article nous ne

mentionnerons que les chercheurs dont les théories et les contributions sont essentielles pour le développement de la présente étude.

2.1. Classification des blagues

- 17 - La proposition de Nash : dans son ouvrage *The Language of Humor* (1985), Walter Nash énumère une série de blagues, dont nous avons extrait la métaphore (appelée analogie dans cette étude), le portmanteau², l'homophonie, l'homonymie et la rime, le pantomime³, le pseudomorphose⁴, la parodie, l'allitération et le gologwynisme⁵
- 18 - La proposition d'Attardo : les types de jeux de mots susmentionnés peuvent être trouvés dans des phrases et des énoncés individuels. De Salvatore Attardo (2014), cependant, nous obtenons deux des trois typologies basées sur l'échange communicatif à travers des dialogues en interaction : l'ambiguïté référentielle⁶ et le chiasme⁷.
- 19 - La proposition de Chiaro (1992), dont la contribution nous invite à inclure deux catégories : la métathèse (*lapsus linguae*) et l'interaction entre les dialogues⁸ (ou interaction avec l'énoncé).
- 20 - Typologies de contribution propre : en plus de ce qui précède, le corpus avec lequel nous travaillons demande l'ajout de la littéralité, d'adéquation, de l'exagération et du babillage hyperbolique.
- 21 > Littéralité : il se produit généralement avec des phrases fixes ou des phrases fossilisées ; le sens concret, mot à mot, est ce qu'on voit à l'écran, dans l'image, même si cela n'est pas courant.
- 22 > Adéquation : également généralement attribuable aux expressions fossiles ou aux idiomes ; l'énoncé est drôle parce que le sens abstrait est parfaitement adapté à la situation et constitue donc un choix linguistique approprié au contexte.
- 23 > Exagération : le fait d'exagérer ou de déformer une situation, une chose ou une personne de manière à montrer que ses qualités sont plus grandes ou plus importantes qu'elles ne le sont réellement.
- 24 > Babillage hyperbolique : énoncé au cours duquel l'émetteur enfreint la maxime de Grice (citée dans Escavy, 2004) sur la manière et obscurcit le sens ou la signification du message. Ainsi, le bégaiement rompt la quatrième maxime de la conversation appartenant au

principe de coopération de Grice, « sois clair », qui consiste à délivrer des énoncés facilement compréhensibles, à éviter l'obscurité, l'ambiguïté et à opter pour la brièveté et une stratégie orale méthodique. Ce bavardage est produit dans une situation de nervosité et devient de plus en plus alambiqué, de sorte que le personnage finit par dire quelque chose de très différent de ce qui était prévu à l'origine ou par délivrer un message qui n'a aucun sens. C'est pourquoi nous l'appelons hyperbolique : il s'agit d'une exagération de la panique ou de l'émotion intérieure de l'émetteur, qui est capturée dans son discours pour que le public en profite à ses dépens.

2.2. Les stratégies de traduction

25 Zabalbeascoa (2005, 18) met en évidence cinq stratégies de traduction :

26 1) Même blague : elle comporte une difficulté de nature dans la mesure où c'est le traducteur qui doit décider ce qui constitue la même blague que dans le texte source.

27 2) Même type de blague, pas nécessairement la même.

28 3) On remplace la plaisanterie en la compensant par d'autres outils comme l'hyperbole ou la comparaison.

29 4) Tout autre type de solution, comme la reproduction non humoristique du message.

30 Sur la base du corpus Miraculous, nous avons décidé d'adapter les stratégies ci-dessus et de travailler avec les trois suivantes :

31 1) Équivalence : même type de blague. La typologie de l'occurrence humoristique du Texte Source, désormais TS (par exemple, l'homophonie), correspond à la typologie de l'occurrence correspondante du Texte Cible, désormais TC (une autre homophonie), même s'il ne s'agit pas nécessairement de la même blague (pas nécessairement du même mot homophone).

32 2) Substitution : type de blague différent. La typologie de la blague originale ne correspond pas à la typologie de la blague cible, bien que toutes deux s'appuient sur un locus et soient des occurrences

humoristiques. Elle correspond à la proposition de Fuentes Luque (citée dans López, 2017), du même nom.

- 33 3) Omission : une blague apparaît dans le texte source, mais pas dans le texte cible. Dans la version cible, il n'y a pas de centre humoristique, et l'énoncé n'est donc pas considéré comme une blague, une plaisanterie ou un jeu de mots.
- 34 À cela s'ajoute, enfin, une stratégie mentionnée par Zabalbeascoa (2005) et élaborée par Fuentes Luque (citée dans López, 2017, 288), que nous incluons dans les stratégies étudiées :
- 35 4) Addition : compensation du lieu. Une blague est incorporée dans le texte cible alors qu'elle n'apparaissait pas dans le texte source, généralement pour remplacer une autre blague qui ne pouvait pas être traduite auparavant.
- 36 Il convient de noter que l'addition, la substitution et l'équivalence sont toutes des stratégies qui préservent le ton humoristique de l'énoncé, contrairement à l'omission.

3. La traduction de l'humour dans la série Miraculous

- 37 Dans la première saison de Miraculous nous avons détecté différents types d'humour linguistique. Lors de la constitution du corpus, 141 cas d'humour ont été identifiés dans la version anglaise et 104 dans la version espagnole.
- 38 Ensuite, un exemple représentatif de chaque type de blague linguistico-formelle sera analysé (voir le tableau de l'annexe I), en fournissant son contexte et quelques brèves réflexions à son propos. En outre, les tableaux suivants présentent la version anglaise (version doublée en anglais ou Texte Cible anglais T.C. - ENG) et la version espagnole (version doublée en espagnol ou Texte Cible espagnol T.C. - ESP) afin de permettre une comparaison entre les deux langues.

3.1. Jeux de mots traduits par équivalence

Exemple 1. Un cas d'homophonie

ÉPISODE : 1x02	TCR - 09 : 50	MÉCHANT : Le Dessinateur
CONTEXTE : CHLOÉ, une camarade de classe des protagonistes, oblige Chat Noir à écrire sa partie de l'exposé pour la classe.		
T.C. - ENG		T.C. - ESP
Now, make it sound purr-fect for my presentation. See what I did? I made a cat joke! Ah! I can be funny!		Y ahora haz de miauravilla mi presentación. ¡Oh! ¿Has visto? ¡He hecho una broma! ¡Já! ¡Qué graciosa soy!

Tableau 1. Exemple d'homophonie. Élaboration propre.

- 39 L'exemple donné ici reflète de manière particulièrement évidente les éléments constitutifs de la plaisanterie : le ronron, le ronronnement des chats (remplacé par l'onomatopée *miau* en espagnol) et l'adjectif parfait (remplacé par le nom *maravilla* en espagnol). Ce cas est à nouveau étroitement lié au fait que Chat Noir ressemble à un chat.
- 40 Une caractéristique de cet exemple, que l'on retrouve également dans d'autres entrées du corpus, est la signalisation orale indiquant l'énonciation d'une blague (*See what I did? I made a cat joke! Ah! I can be funny!*), ce qui constitue une contrainte importante pour décider de la stratégie de traduction à suivre. Puisqu'une omission serait en principe une option inacceptable ; en effet, le traducteur a choisi une stratégie d'équivalence, respectant non seulement la typologie mais aussi la conceptualisation du locus : *purr/miau* + *(per)fect/(mara)villoso*.
- 41 L'exemple proposé pour l'analyse est le seul cas d'homophonie à avoir été traduit comme une équivalence dans le corpus.

Exemple 2. Un cas d'interaction entre les dialogues

ÉPISODE : 1x25	TCR – 13 : 54	MÉCHANT : Kung Food
CONTEXTE : CHAT NOIR se trouve dans l'ascenseur avec Ladybug et remplit le temps d'attente jusqu'à ce qu'ils atteignent l'étage suivant.		
T.C. – ENG		T.C. – ESP
"Ladybug, come on. It's just you and me together. We could go places ."		-Oh, Ladybug, vamos. Solo quedamos tú y yo. Vayamos a algún lado .
"Uh, yeah. Like up ."		-Sí, ¿ arriba ?
"Exactly! We've got nowhere to go but up !"		-Exacto, solo podemos ir hacia arriba .

Tableau 2. Exemple d'interaction entre les dialogues. Élaboration propre.

- 42 Dans l'interaction ci-dessus, on peut détecter jusqu'à trois sens différents de locus, qui deviennent explicites à mesure que l'échange progresse : avoir un rendez-vous, monter sur le toit et avancer dans la relation. Cette interaction, qui repose en grande partie sur l'homonymie du premier locus détecté (en gras), dépend également du plan visuel et, plus précisément, de la pose suggestive que Chat Noir adopte au moment de formuler le premier énoncé, lorsque le jeu de mots débute :



Illustration 1. Ladybug et Chat Noir dans Kung Food. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Kung_Food/Gallery

- 43 Cet exemple démontre clairement la relation étroite entre l'humour linguistique et le domaine visuel, qui interagissent constamment pour aider le spectateur à saisir les sous-entendus humoristiques de la scène, souvent indépendamment de son âge.

Exemple 3. Un cas de babillage hyperbolique

ÉPISODE : 1x02	TCR – 20 : 28	MÉCHANT : Le Dessinateur
CONTEXTE : Adrien demande à MARINETTE si elle a eu peur lorsque Chat Noir l'a sauvée de son rendez-vous avec Dessinateur.		
T.C. – ENG		T.C. – ESP
Me, scared? Pfft, it was a dream. I mean, you're a dream. I mean, in your dreams! Huh? Oh, this is a nightmare...		¿Yo? ¿Miedo? Nah, fue como un sueño. O sea, tú lo eres. O sea, sueño contigo. Ay... Qué pesadilla...

Tableau 3. Exemple de babillage hyperbolique. Élaboration propre.

- 44 L'exemple proposé commence comme une réponse naturelle à la question qu'on lui a posée, mais Marinette est très nerveuse et continue à parler (l'infraction à la maxime de quantité de Grice s'ajoute à celle de la manière), en disant quelque chose qui ne lui convient pas : *you're a dream*. Pour masquer ce compliment involontaire et faire comme s'il n'avait pas été prononcé, elle s'autocorrige (*I mean, in your dreams!*) et, constatant que son verbiage est devenu incompréhensible, finit par soupirer avec exaspération.
- 45 En espagnol, une stratégie d'équivalence a été réalisée, en conservant toutes les étapes mentionnées ci-dessus.



Illustrations 2, 3 et 4. Marinette parle avec Adrien à la fin de Le Dessinateur. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/The_Evillustrator/Gallery

- 46 Dans les deux cas, les spectateurs ont l'impression d'avoir assisté à un faux pas, à un redressement de dernière minute et, finalement, à une chute. C'est précisément dans cette hésitation verbale, et dans la succession des saccades du personnage, que réside l'humour de la scène.

Exemple 4. Un cas de rime

ÉPISODE : 1x04	TCR – 09 : 37	MÉCHANTE : Princesse Fragrance
CONTEXTE : NADJA Chamack, présentatrice de télévision, ouvre la connexion en direct pour diffuser une interview.		
T.C. – ENG		T.C. – ESP
Nadja Chamack, don't be bemused, it's just the news!		Nadja Chamack, en primicia llega la noticia.

Tableau 4. Exemple de rime. Élaboration propre.

- 47 Cet exemple se distingue par le fait qu'il s'agit d'une intervention récurrente dans toute la série. Cependant, si dans le doublage anglais la même rime apparaît toujours, dans le doublage espagnol elle n'a pas la même cohérence. Ceci est démontré par le fait que dans l'épisode 1x14 la même blague a été traduite par *Nadja Chamack, no se vayan, sigan aquí* (omission de la typologie humoristique). L'exemple qui est donc le seul exemple de la stratégie d'équivalence de cette blague particulière.

3.2. Jeux de mots traduits par substitution

Exemple 5. Un cas de portmanteau

ÉPISODE : 1x01	TCR – 18 : 04	MÉCHANT : Climatika
CONTEXTE : CHAT NOIR attire l'attention de la méchante sur lui tout en faisant gagner du temps à Ladybug.		
T.C. – ENG		T.C. – ESP
Hey, coldilocks , is that all you've got?		Ey, témpano de hielo , ¿es todo lo que sabes hacer?

Tableau 5. Exemple de portmanteau. Élaboration propre.

- 48 Il y a cinq exemples de portmanteaux dans le corpus. Celui-ci, le premier par ordre d'apparition, associe les mots *goldilocks* (Boucle d'or) et *cold* pour désigner la méchante, qui dans le civil est une jeune fille blonde et après avoir été victime du Papillon provoque tempêtes et catastrophes naturelles.



Illustrations 5 et 6. Climatika (méchante) et Aurore Beauréal. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Stormy_Weather

- 49 Cet exemple présente un grand intérêt pour deux raisons essentielles. La première est le grand poids de la référence culturelle (et, par conséquent, l'importance de l'intertextualité) dans la version anglaise de l'histoire⁹, à peine modifiée pour rester reconnaissable. La seconde est la priorité que les traductrices ont décidé d'accorder à la composante « froide » par rapport à la référence à l'apparence de la méchante, de sorte que l'accent a été mis sur la nature de ses pouvoirs (le portmanteau a été remplacé par une analogie en espagnol).

Exemple 6. Un cas de pantomime

ÉPISODE : 1x08	TCR - 09 : 09	MÉCHANT : L'Imposteur
CONTEXTE : L'IMPOSTEUR, qui se fait passer pour Chat Noir, apparaît à la télévision en train de voler le tableau de la Joconde au Louvre, et ADRIEN le regarde avec indignation.		
T.C. - ENG		T.C. - ESP
"This painting is the cat's meow ".		—Se llamará La Minina Lisa .
"Cat's meow? Not only is that person a fake, he's a terrible fake!"		—¿La Minina Lisa? No solo es un farsante; es un farsante malísimo.

Tableau 6. Exemple de pantomime. Élaboration propre.

- 50 Contrairement aux types de blague présentés jusqu'à présent, la pantomime intervient dans ce cas dans la version espagnole, où la *Minina* n'est pas seulement une imitation amusante du nom anglais, mais maintient également le thème du chat de la blague (ce qui correspond à un cas d'adéquation). Il s'agit donc d'une stratégie de substitution.

- 51 D'autre part, cet exemple présente une restriction visuelle importante, car, bien que la version anglaise se limite à parler d'un tableau, l'écran montre le voleur et son butin, élément que le traducteur a utilisé pour créer la pantomime (l'élément visuel subordonne la création de la blague) :



Illustration 7. L'Imposteur. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Copycat/Gallery

3.3. Jeux de mots traduits par omission

Exemple 7. Un cas d'allitération

ÉPISODE : 1x11	TCR - 12 : 35	MÉCHANT : Rogercop
CONTEXTE : Rogercop lance CHAT NOIR dans les airs, et lorsque Ladybug le sauve avec son yo-yo, le héros la remercie.		
T.C. - ENG	T.C. - ESP	
Thanks for the lasso, lassie.	Gracias por salvarme, Ladybug.	

Tableau 7. Exemple d'allitération. Élaboration propre.

- 52 Ceci est le seul cas d'allitération dans le corpus. De plus, comme le montre le tableau fourni, il n'a pas été traduit en espagnol.
- 53 La comparaison implicite que Chat Noir fait de Ladybug avec un cowboy du Far West, au vu de la similitude partagée entre son yo-yo et les lasso avec lesquels on capture les chevaux, est perdue dans la version espagnole. Cette omission annule tout effet humoristique sous-jacent au profit d'une traduction neutralisée.



Illustration 8. Ladybug dans Rogercop. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Rogercop/Gallery

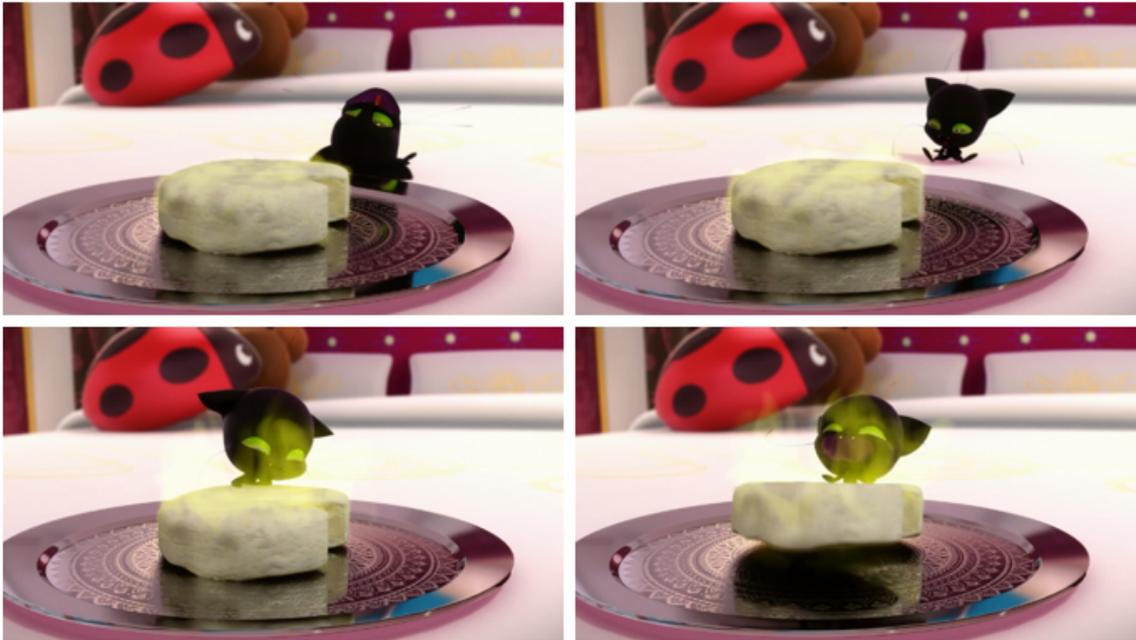
3.4. Jeux de mots additionnels

Exemple 8. Un cas de parodie

ÉPISODE : 1x06	TCR – 14 : 01	MÉCHANT : M. Pigeon
<p>CONTEXTE : PLAGG est sorti de l'anneau d'Adrien, annulant la transformation de ce dernier. Épuisé, il s'allonge sur un lit, désormais certain de ne plus avoir une once d'énergie ; Adrien pose devant lui un plateau de Camembert, l'aliment préféré du kwami, et Plagg embrasse le fromage et le caresse.</p>		
T.C. – ENG	T.C. – ESP	
My gooeyness...	¡Mi tesooooorooo...!	

Tableau 8. Exemple de parodie. Élaboration propre.

54 Dans le corpus, deux cas d'addition ont été détectés dans la version espagnole : c'est-à-dire deux blagues qui n'apparaissent pas comme telles en anglais mais qui ont été changées pour être humoristiques en espagnol. Cet exemple pourrait être considéré comme l'un d'entre eux, mais pour mieux le comprendre, il est nécessaire de se tourner à nouveau vers le plan visuel, si essentiel dans la scène proposée.



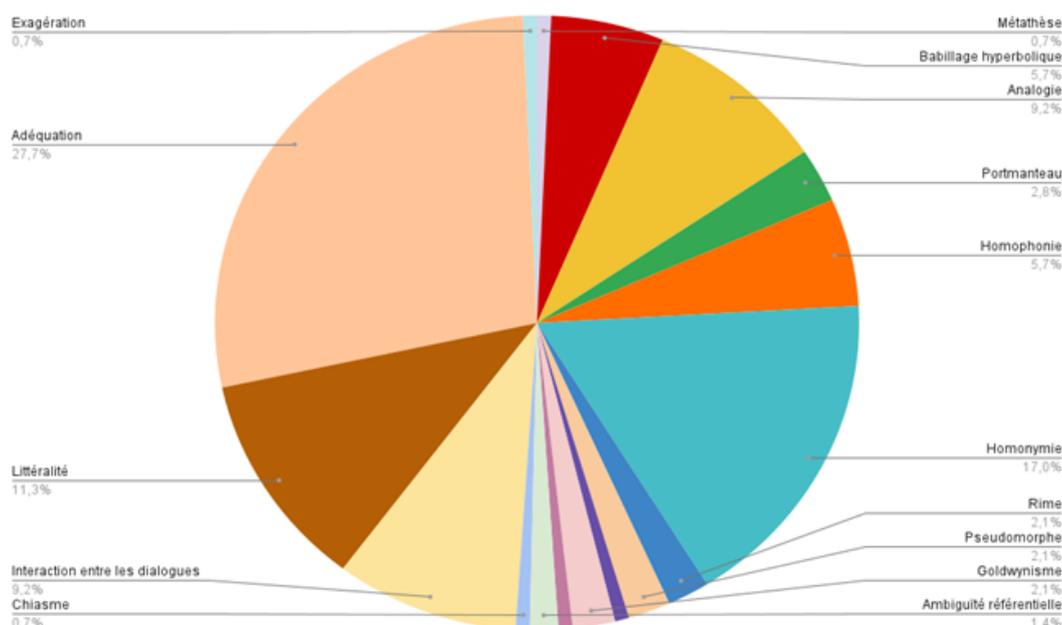
Illustrations 9, 10, 11 y 12. Plagg et son Camembert. Thomas Astruc y ZAG, 2015 miraculousladybug.fandom.com/wiki/Mr._Pigeon/Gallery

- 55 La combinaison d'éléments visuels, prosodiques (allongement des voyelles) et linguistiques produit une parodie basée sur une référence culturelle partagée par les spectateurs, qui nous ramène à la célèbre phrase de Gollum dans les films du Seigneur des Anneaux. C'est un exemple clair de ce que Martínez Sierra considère comme des « éléments sur la communauté et les institutions », car l'humour provient d'une référence culturelle partagée par les destinataires espagnols (2016, 112). Dans la troisième image de Plagg, en effet, nous voyons se refléter la même avidité qui caractérise le personnage de la Terre du Milieu.
- 56 La parodie, qui par définition implique une forte présence des références culturelles présentes dans l'imaginaire collectif, est particulièrement prononcée dans la version espagnole. Indépendamment du fait qu'un récepteur anglophone pourrait détecter la référence à travers les caractéristiques prosodiques et visuelles, en espagnol l'élément linguistique est ajouté, ce qui ne laisse aucune place au doute. Ainsi, nous considérons qu'une blague parodique est produite dans la version espagnole.

4. Analyse des résultats

4.1. Fréquence des types de jeux de mots

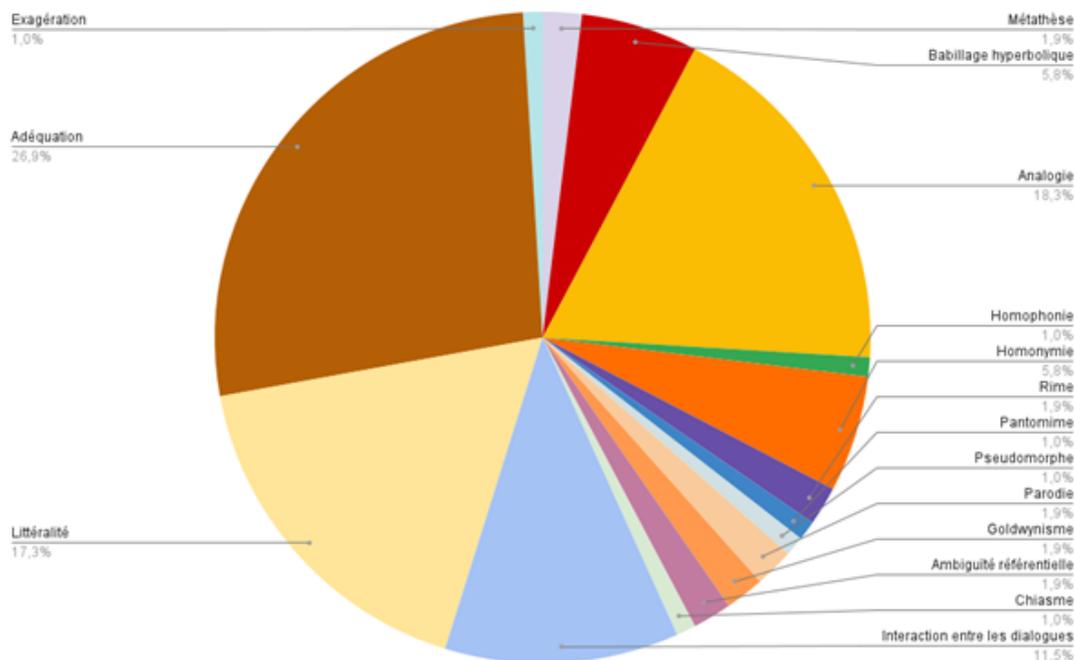
57 Après avoir analysé les occurrences de l'humour présentes dans la première saison, il est possible d'analyser la récurrence de certains types de blagues dans la version anglaise (sur laquelle se base la traduction en espagnol).



Graphique 1. Jeux de mots dans la version anglaise. Élaboration propre.

58 Comme en atteste ce graphique, élaboré à partir du tableau inclus dans l'annexe I, les stratégies les plus fréquentes sont l'adéquation (27,7%), la littéralité (11,3%), l'homonymie (17%), l'interaction entre les dialogues (9,2%) et l'analogie (9,2%).

59 D'autre part, il serait intéressant de comparer brièvement les types de blagues les plus courants dans la version anglaise avec ceux qui apparaissent plus fréquemment dans la version espagnole, afin de mettre en évidence la grande similitude entre eux.



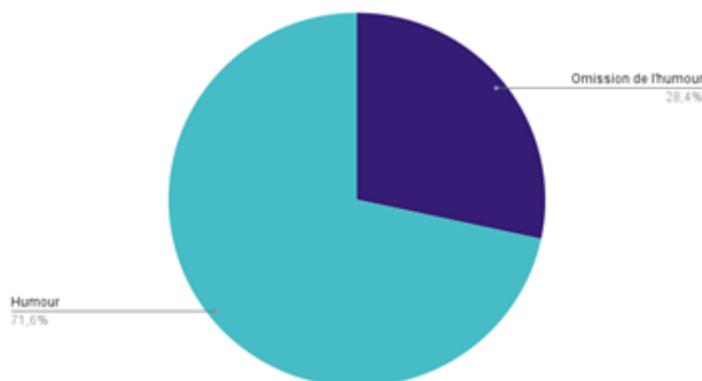
Graphique 2. Jeux de mots dans la version espagnole. Élaboration propre.

60 Globalement, il est évident que les blagues les plus courantes dans la version anglaise sont également présentes dans la version espagnole, bien qu'avec des fréquences d'apparition un peu plus faibles. D'autre part, la version espagnole comprend la pantomime, un type de jeu de mots qui n'apparaît pas en anglais, et vice versa, comme c'est le cas du portemanteau et de l'allitération.

61 En ce qui concerne l'hypothèse que nous avons soulevée sur la fréquence élevée de l'homonymie et de l'homophonie et la possible réduction de leurs apparitions dans le texte cible, il faut souligner qu'en réalité, ce sont des plaisanteries qui apparaissent moins fréquemment dans le scénario espagnol. Dans le cas de l'homophonie, un seul exemple a été traduit comme une équivalence ; dans le cas de l'homonymie, cependant, bien qu'elle ait été maintenue dans six de ses vingt-quatre apparitions (ce qui correspondrait à 25% des cas), les données indiquent encore que dans plus de la moitié des occasions, il s'agit d'une plaisanterie qui ne parvient pas à être traduite par un autre homonyme en espagnol.

62 En outre, la fréquence élevée de l'apparition dans la version espagnole stratégies humoristiques telles que l'adéquation, la littéralité, l'interaction entre les dialogues ou l'analogie témoigne de

l'effort et du grand travail de traduction réalisés par les professionnelles espagnoles pour traduire les mêmes types de blagues de la version anglaise dans notre langue, privilégiant ainsi l'obtention de l'effet humoristique dans le plus grand nombre d'occasions possibles. En effet, étant donné qu'il y a 141 occurrences d'humour dans la version anglaise et 104 dans la version espagnole, nous pouvons affirmer que l'humour n'a été omis que dans 28,4% des cas, comme le montre le graphique suivant :



Graphique 3. La traduction de l'humour dans la version espagnole. Élaboration propre.

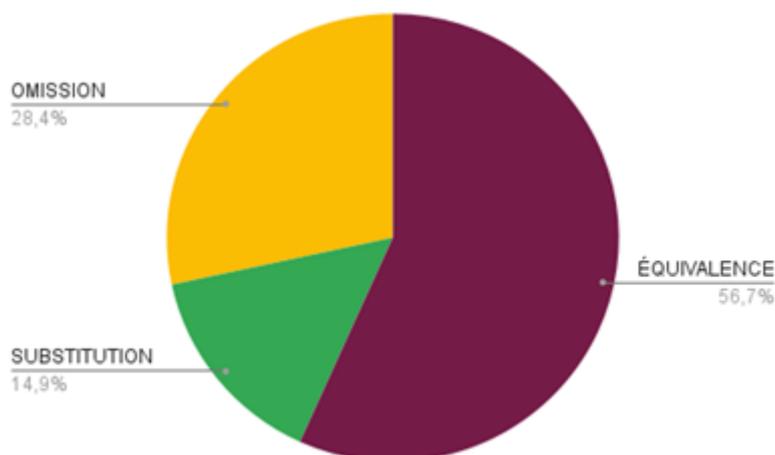
4.2. Fréquence des stratégies de traduction

TYPOLOGIES DES JEUX DE MOTS	APPARITIONS DANS LA T.C. - ENG	STRATÉGIES DE TRADUCTION EN ESPAGNOL		
		ÉQUIVALENCE	SUBSTITUTION	OMISSION
Adéquation	39	22	5	10
Allitération	1	0	0	1
Ambiguïté référentielle	2	2	0	0
Analogie	13	11	0	2
Babillage hyperbolique	8	6	1	1
Chiasme	1	1	0	0
Exagération	1	1	0	0
Goldwynisme	3	2	1	0
Homonymie	24	6	7	13
Homophonie	8	1	2	5
Interaction entre les dialogues	13	12	0	1

Littéralité	16	12	2	2
Métathèse	1	1	0	0
Pantomime	0	0	0	1
Parodie	1	1	0	0
Portmanteau	4	0	2	1
Pseudomorphe	3	1	0	2
Rime	3	1	1	1
TOTAL	141	80	21	40

Tableau 9. Les jeux de mots : leur fréquence d'apparition dans la version anglaise et les stratégies de traduction. Élaboration propre.

- 63 Selon les données recueillies, la stratégie la plus courante est, contrairement à ce qui était proposé parmi les hypothèses, l'équivalence. Sur la base de cette stratégie, les blagues d'un certain type ont été traduites par ce même type en espagnol.
- 64 Il semble que le script espagnol a non seulement maintenu l'humour dans la plupart des cas (équivalence ou substitution, qui se sont produites alternativement dans 71,6% des cas, comme le montre le graphique 3), mais il a également obtenu le même type de blague que dans l'original (56,7% du temps, comme le montre le graphique 4).
- 65 Cependant, il convient également de noter le nombre élevé d'omissions dans la traduction de la première saison, ce qui est déconseillé pour une série qui accorde une telle importance à l'humour et où l'on trouve au moins deux jeux de mots par épisode dans la version anglaise.



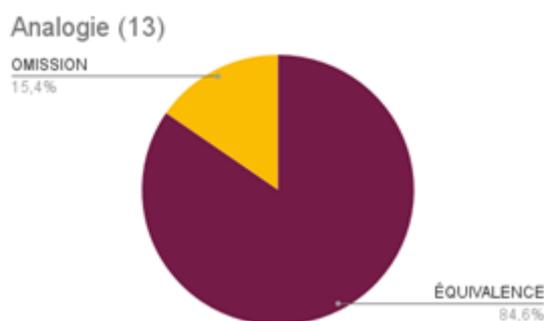
Graphique 4. Stratégies de traduction. Élaboration propre.

66 Les stratégies de traduction utilisées au cours de la première saison seront examinées ensuite.

4.2.1.1. L'équivalence

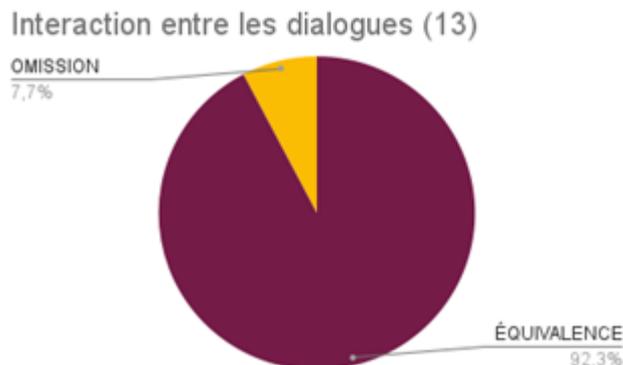
67 Comme mentionné ci-dessus, la traduction par équivalence a été utilisée dans 56,7 % des cas, ce qui en fait la stratégie de traduction la plus fréquente.

68 Parmi les blagues présentant le taux d'équivalence le plus élevé, nous trouvons l'analogie, qui n'est jamais substituée, bien qu'elle soit omise 15,4% du temps. En général, cependant, une stratégie d'équivalence tend à être choisie très fréquemment (84,6% du temps), de sorte qu'elle ne semble pas poser une grande difficulté de traduction dans les treize cas analysés.



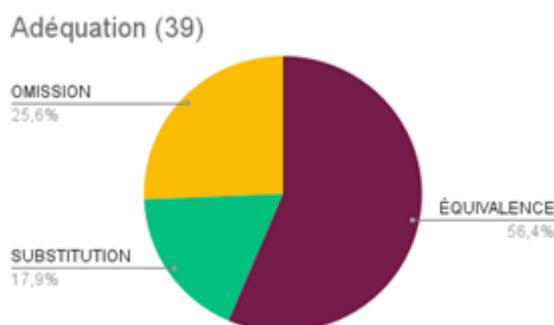
Graphique 5. Traduction de l'analogie. Élaboration propre.

69 Une autre blague souvent traduite par équivalence est l'interaction entre les dialogues. Omise une seule fois, il convient de noter qu'elle a été transférée sans difficulté apparente dans la version espagnole dans plus de 92,3% des cas, ce qui en fait l'une des blagues les plus fidèlement traduites.



Graphique 6. Traduction de l'interaction entre les dialogues. Élaboration propre.

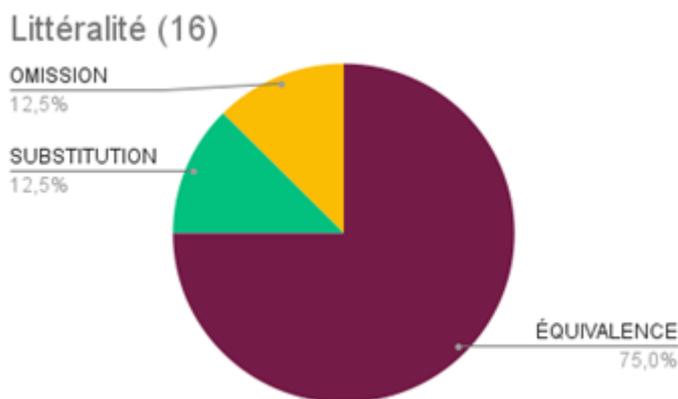
- 70 Un cas similaire est celui de l'adéquation, la stratégie de traduction qui apparaît le plus fréquemment dans le corpus. Sur les trente-neuf cas identifiés, au moins 74% d'entre eux ont été traduits en espagnol tout en conservant le ton comique (au moyen d'une substitution ou d'une équivalence), et seulement 25,6% ou, en d'autres termes, 10 cas ont été omis. Il s'agit donc d'une typologie très récurrente dans les deux langues, ce qui en fait l'une des plus importantes en termes de présence dans la série.



Graphique 7. Traduction de l'adéquation. Élaboration propre.

- 71 Enfin, la littéralité, une autre des stratégies les plus récurrentes de la série, est également très fréquemment traduite à travers de l'équivalence (75%). En observant le graphique ci-dessous, il est clair que c'est l'une des stratégies qui conserve le mieux son effet humoristique au moment de la traduction, puisque sur les seize cas étudiés, seuls deux ont été omis en espagnol. Cela pourrait être dû à

sa grande dépendance à l'aspect visuel de la scène, ce qui conditionnerait les décisions des professionnels impliqués dans sa traduction à privilégier le maintien de cette typologie en espagnol.

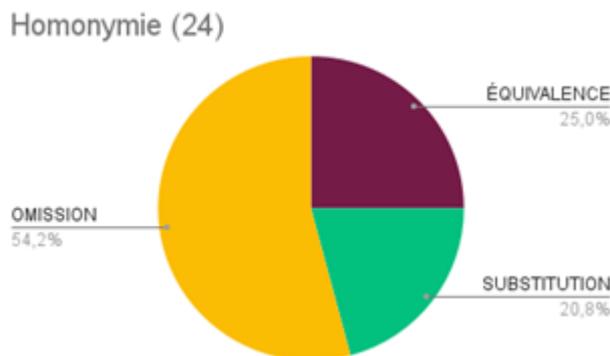


Graphique 8. Traduction de la littéralité. Élaboration propre.

4.2.1.2. L'omission

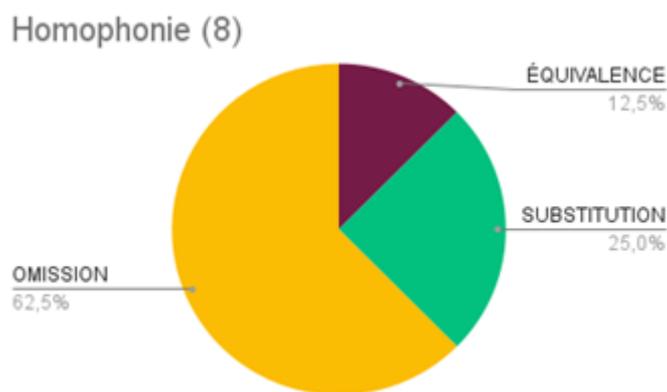
72 Comme mentionné ci-dessus, l'omission intervient dans 28,4 % des cas, ce qui en fait la deuxième stratégie de traduction la plus courante.

73 Le type de blague présentant le plus grand nombre d'omissions est l'homonymie, qui apparaît 24 fois dans le corpus. Il convient de souligner son apparente difficulté de traduction, reflétée par le fait que les traducteurs ne parviennent à la traduire que dans 25% des cas, puisque dans plus de la moitié de ces cas (54,2%), l'effet humoristique de l'énoncé est abandonné au moyen d'une omission. Elle est donc omise plus souvent qu'elle n'est transmise.



Graphique 9. Traduction de l'homonymie. Élaboration propre.

- 74 Un autre cas notable est celui de l'homophonie, l'un des types de blagues les plus récurrents, bien que, comme le montrent les données, elle soit omise 62,5% du temps dans la version espagnole. Afin de maintenir l'humour, la substitution est utilisée plus fréquemment (25%) que l'équivalence (une seule fois), bien que l'étude montre que l'homophonie est un type de blague difficile à traduire et que, dans la plupart des cas, elle est éliminée au profit de traductions plus littérales qui se passent du ton humoristique de l'énoncé original.



Graphique 10. Traduction de l'homophonie. Élaboration propre.

4.2.1.3. La substitution

- 75 La substitution, pour sa part, intervient dans 14,9 % des cas, ce qui en fait la stratégie de traduction la moins récurrente. Parmi les blagues qui sont le plus souvent remplacées par d'autres types de blagues, on

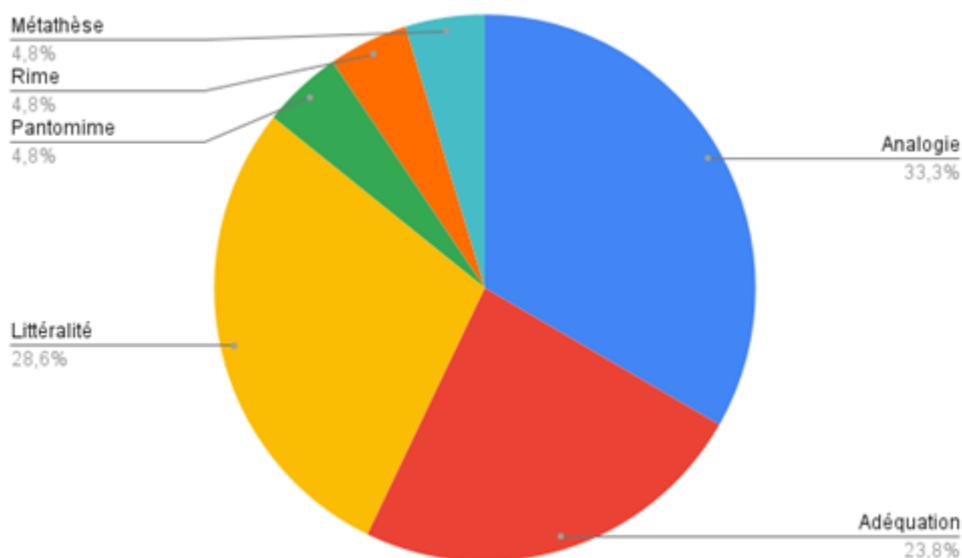
trouve l'adéquation, l'homonymie et la littéralité, mais leurs valeurs sont très faibles.

76 Cependant, il convient de noter quels types de blagues sont le plus fréquemment substitués aux jeux de mots qui ne se traduisent pas par des équivalents. Selon les données, les types de blagues les plus fréquemment utilisées en espagnol pour remplacer les jeux de mots anglais sont les analogies (33,3%), la littéralité (28,6%) et l'adéquation (23,8%), ce qui suggère que ce sont les blagues qui peuvent être élaborées en espagnol plus facilement, du moins dans le contexte de la série.

77

	N.º Apparitions
Analogie	7
Adéquation	5
Littéralité	6
Pantomime	1
Rime	1
Métathèse	1

Tableau 10. Des jeux de mots qui remplacent ceux présents dans la version anglaise.
Élaboration propre.



Graphique 11. Jeux de mots utilisés pour remplacer ceux présents dans la version anglaise.
Élaboration propre.

4.2.1.4. L'addition de blagues

78 Dans la version espagnole, deux blagues ont été ajoutées qui n'étaient pas présentes dans la version anglaise ; il ne s'agit donc que de deux ajouts. Il est donc possible de déduire que ce n'est pas une ressource à laquelle les traductrices de la série ont recours avec une récurrence notable.

5. Conclusions

79 Au cours de ce travail, nous avons développé une proposition de classification des blagues et une analyse comparative exhaustive des types de blagues présents dans la première saison de *Miraculous* afin d'étudier les stratégies de traduction les plus utilisées. Étant donné que le doublage espagnol a été basé sur la version anglaise et non sur la version française, pour des raisons pratiques, seuls les jeux de mots du doublage anglais et espagnol ont été pris en compte. Ainsi, si nous voulions approfondir cette recherche, le scénario français pourrait également être considéré afin de réaliser une étude comparative entre ces trois langues.

80 Au cours du processus d'analyse, nous sommes parvenus à plusieurs conclusions, que nous résumons ci-dessous.

81 Tout d'abord, nous avons vu comment le signal indiquant l'intention de plaisanter n'est pas seulement linguistique, comme on pourrait le déduire de l'exposé de Walter Nash, mais, du moins dans notre objet d'étude, il est également présent dans l'image à travers les poses ou les expressions que les personnages adoptent lorsqu'ils plaisantent, ce qui constitue une restriction supplémentaire s'ajoutant à celles proposées par Zabalbeascoa. Le signal humoristique, les caractéristiques linguistiques et discursives et la relation entre les personnages et les objets à l'écran doivent donc être pris en compte tant dans l'analyse de la traduction audiovisuelle qu'au moment de la traduction.

82 De même, il a été prouvé que dans la traduction audiovisuelle, les plans linguistique et visuel travaillent en étroite collaboration, et que le premier ne peut être analysé sans tenir compte du second, et vice versa. Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction, l'icono-

verbal et le linguistico-formel impliquent une difficulté supplémentaire dans la traduction qui, selon nous, pouvait initialement entraîner une réduction de la fréquence de l'humour dans la version espagnole par rapport à la version anglaise. Cette conviction s'est reflétée dans les données, mais pas de manière particulièrement radicale.

- 83 Bien que certains types de blagues soient plus fréquents dans la version anglaise que dans la version espagnole, peut-être en raison de la difficulté ou de la facilité dérivée de leur formulation en fonction des caractéristiques intrinsèques de la langue en question, le pourcentage élevé d'équivalences trouvées (56,7%) indiquerait que, dans la mesure du possible, l'objectif est de privilégier le même type de blague lors de la traduction, suivi de son omission (28,4%) ou, dans certains cas, d'une substitution (14,9%). Les deux cas d'addition trouvés dans la version espagnole témoignent, quant à eux, de l'engagement de l'équipe en charge à maintenir l'intentionnalité humoristique de la série, même lorsque cela représente un défi.
- 84 Sur ce dernier point, et en guise de conclusion, il convient de souligner l'excellent travail de traduction et d'adaptation pour le doublage réalisé par les équipes espagnoles, dont la créativité et l'effort permettent à cette série d'être appréciée par des milliers d'enfants mais aussi d'adultes en Espagne sans devoir renoncer à son caractère humoristique, leur permettant d'avoir accès à un matériel aussi proche que possible de l'original.

NOTE DE FIN

1 L'auteur voudrait remercier Isabel Cómitre Narváez, professeure à l'Université de Málaga, pour ses conseils et son aide patiente, ainsi que pour avoir été un excellent guide lors de la réalisation de ce projet.

2 Il est formé en joignant deux mots qui existent séparément pour former un nouveau terme à des fins humoristiques.

3 Une forme variante d'un morphème qui imite un mot ou un son différent.

4 À partir de suffixes ou de préfixes ajoutés à un mot existant qui sert de noyau, on en forme un nouveau qui n'existe pas vraiment mais qui pourrait exister et qui ressemble donc à un mot réel ou normatif.

5 Emploi humoristique d'une phrase fossilisée, dans laquelle un élément change.

6 L'échange devient humoristique en raison du manque ou de l'insuffisance de clarté sur la thématique ou la situation en question.

7 s'agit de la répétition et de l'inversion de l'ordre des mots prononcés par l'orateur précédent.

8 Le jeu de mots ou l'intention humoristique de l'énoncé se manifeste en réponse à l'énoncé précédent, et est donc amusant dans la séquence en question ; obtenir ce dernier type est aussi simple que de se rendre compte que, pour montrer la fonction du locus de l'énoncé, il est nécessaire d'inclure l'énoncé qui le précède ou le suit immédiatement.

9 *Goldilocks and the Three Bears* (*Boucle d'or et les trois ours*) de Robert Southey, publié en 1837, était à l'origine une histoire folklorique anonyme de l'Écosse.

AUTEUR

Sofía Arrebola Quesada

Universidad de Málaga (UMA) sarrebolaq@gmail.com