



HAL
open science

Humour gaulois, perfide Albion et Nouveau Monde : les grandes traversées d'Astérix

Bertrand Richet

► **To cite this version:**

Bertrand Richet. Humour gaulois, perfide Albion et Nouveau Monde : les grandes traversées d'Astérix. Idioma, 2008, 20, pp.131-148. halshs-00661939

HAL Id: halshs-00661939

<https://shs.hal.science/halshs-00661939>

Submitted on 21 Jan 2012

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.

Humour gaulois, perfide Albion et Nouveau Monde : les (grandes) traversées d'Astérix

Bertrand RICHET

Rappel historique

Cinq albums d'Astérix ont été traduits à la fois en anglais britannique et en anglais américain. Inventé en 1959 pour *Pilote*, le petit Gaulois voit sa première aventure publiée en album deux ans plus tard. Si les débuts sont modestes, avec 6 000 exemplaires pour l'édition originale, les choses changent dans les années soixante. Astérix envahit la France, fait la une de *L'Express* en 1966 et donne son nom au premier satellite français lancé un an plus tôt. La question de sa traduction se pose, d'autant que dans ses aventures Astérix découvre les pays qui entourent la Gaule.

La traduction anglaise débute en 1969 et est confiée à Anthea Bell, traductrice professionnelle déjà réputée, et Derek Hockridge, un enseignant avec des contacts en France. René Goscinny, qui a passé plusieurs années aux États-Unis, parle couramment anglais, relit les traductions et noue une relation d'amitié avec les traducteurs qui s'achèvera prématurément en novembre 1977 alors qu'il venait de terminer *Astérix chez les Belges*, sorti deux ans plus tard après un procès avec Dargaud.

Cette excellente traduction, que nous avons eu l'occasion d'étudier à plusieurs reprises (voir bibliographie), ne suit pas l'ordre de publication de l'original. L'éditeur britannique, timoré et conscient du statut différent de la bande dessinée de part et d'autre de la Manche, choisit de cantonner les albums aux rayons de littérature pour (jeunes) enfants et décide de présenter d'abord à ce public les histoires les plus proches du monde anglo-saxon, chose rendue possible par le fait que 14 aventures étaient déjà sorties en France en 1969. Exit donc les pérégrinations à Lutèce (*La Serpe d'Or*, second album de la série) et en Gaule (*Le Tour de Gaule*, cinquième album), finalement proposées au lecteur britannique en 15^e et 22^e positions. Faisant fi de l'évolution du graphisme, de quelques allusions inter-albums et de l'alternance entre aventures gauloises et extra-gauloises, l'éditeur britannique emmène sept fois de suite après *Astérix le Gaulois* le lecteur loin de l'incompréhensible Hexagone : on découvre l'Hispanie, la (Grande) Bretagne, l'Égypte, la Germanie, Rome (*Gladiateur*), l'Afrique (*Légionnaire*) et l'Helvétie, avant de revenir en Gaule avec le savoureux *Combat des Chefs*.

L'aventure américaine est plus complexe. Il est d'abord décidé, en mai 1977, de publier un album en *strips* dans des journaux, avec publication préalable de trois planches de présentation dans le *National Geographic* (reprises dans *Astérix et la Rentrée gauloise*, p. 14). Le format *strip* implique une modification des bulles et donc du texte, ce que les auteurs n'acceptent guère. La publication aura lieu mais sera un échec. Dargaud ne s'avoue pas vaincu et décide en 1984 (les Éditions Albert-René, créées en 1981 après la mort de Goscinny et les déboires d'Uderzo avec Dargaud, ne disposaient pas alors des droits des albums publiés jusqu'en 1979) de conserver le format d'origine et de demander à Robert Stephen Cohen une traduction plus adaptée au monde américain. L'album de lancement est bien choisi : *La Grande Traversée*, avec la découverte de l'Amérique par les Vikings et les Gaulois. L'opération ne rencontre pas plus de succès. Dernière tentative malheureuse en 1992 et 1995, avec quatre nouveaux albums parmi lesquels on retrouve trois de ceux qui ont été choisis en

premier pour la traduction britannique : *Cléopâtre*, *Bretons* et *Légionnaire*, auxquels s'ajoute *Astérix aux Jeux Olympiques*. Le choix se justifie dans l'ordre par les péplums hollywoodiens (l'original, notamment sa couverture, se donne comme parodie de ces films), par la « Relation Spéciale » avec la Grande-Bretagne et par le fait que les États-Unis sont une nation essentiellement militaire et sportive. Complémentairement, tant l'expérience militaire que les Jeux Olympiques ont une portée universelle. *Hispanie* passe à la trappe mais l'Espagne n'est sans doute pas le pays européen le plus connu aux États-Unis. Manifestement, pour reprendre l'expression de Elzbieta Skibinska, le « facteur commercial » l'emporte pour la retraduction sur le « facteur historique » de vieillissement de la première traduction (Skibinska 2007 : 3).

Caractéristiques des albums choisis pour la double traduction

Voici donc cinq albums traduits deux fois, pour des publics culturellement différents malgré une langue partagée, et avec des contraintes éditoriales différentes par delà des impératifs commerciaux communs. Alors que la traduction britannique est un prolongement presque naturel de l'original français, même si la série a rencontré moins de succès outre-Manche qu'en Allemagne par exemple, la traduction américaine est une opération agressive, destinée à attirer coûte que coûte le lecteur. Dans une lettre, Anthea Bell nous indiquait que le succès n'a guère été au rendez-vous que dans les cercles cultivés du nord-est des États-Unis, les plus proches culturellement du Vieux Continent.

Revenons-en aux textes, publiés entre 1965 et 1968 pour *Cléopâtre*, *Bretons*, *Légionnaire* et *Jeux* et en 1975 pour *Traversée*. Cette différence est d'importance : si les quatre premiers appartiennent à la grande époque de la série, le dernier arrive alors que les textes sont plus sérieux (moins de 10 jeux de mots par album pour *Devin*, *Corse*, *Cadeau*, *Traversée* et *Compagnie* contre une vingtaine en moyenne pour les autres — il faudra attendre *Belges* pour retrouver le plein humour gaulois...). *Traversée* est assez pauvre car on rit plus facilement de ce que l'on connaît et que l'on peut détourner que de ce qui est lointain. Or les Indiens ne parlent pas la même langue et les Vikings sont plutôt barbares. Difficile donc de tirer grand-chose de ces deux peuples, d'autant que les Vikings ont déjà servi de modèle pour *Astérix et les Normands* et qu'il s'agit d'éviter la répétition. Difficile aussi, en raison de l'anachronisme, de multiplier dans l'original les allusions à l'Amérique, les clichés associés au Nouveau Monde (gratte-ciels, automobiles, Far West, Hollywood) étant, mis à part les Indiens bien sûr, difficilement transplantables dans l'univers gaulois. Au contraire, l'héritage pharaonique et la présence française en Égypte, les siècles d'échanges plus ou moins amicaux avec la perfide Albion, l'atemporalité du monde militaire et la renaissance moderne des Jeux Olympiques associée à l'imprégnation de la culture gréco-latine confèrent à l'univers décrit dans les premiers albums une indéniable familiarité avec laquelle il est aisé de jouer.

Éléments étudiés

Trois aspects fondent la spécificité d'*Astérix* et nous informent sur les contraintes et les options propres à la traduction et à la retraduction : les jeux de mots, les allusions culturelles (chansons, citations et faits de civilisation) et les accents et dialectes.

Les jeux de mots comprennent essentiellement les expressions prises au pied de la lettre de manière contextuellement riche et les formes de répétition de surface, qui souvent se combinent :

Assurancetourix (descendant de son arbre) : J'ai composé une marche olympique. Céautomatix : Non, tu ne chanteras pas !!! [Atterrissage du Barde] Agecanonix : Qu'est-ce qu'il a ? Astérix : Je pense qu'il a dû rater une marche.
--

BRETONS 47/1	<i>Attaque bretonne et gauloise</i>
Légionnaire 1 : Ils font une sortie ! Légionnaire 2 : Ils vont nous rentrer dedans !!!	

Les jeux sur les parlers nationaux et régionaux sont légion. C'est le cas dans *Bretons*, avec l'anglais :

BRETONS/6/2	<i>Débarquement imminent des Romains en Bretagne</i>
Breton 1 : Bonté gracieuse ! Ce spectacle est surprenant ! Breton 2 : Il est, n'est-il pas ?...	

Mais on en trouve aussi dans *Légionnaire*, avec des recrues exotiques :

LÉGIONNAIRE/18/5	<i>Présentations</i>
Grec : Plazadetos, je suis grec, par Zeus ! Breton : Faupayélatax. Breton. Je dis. Belge : Mon nom, ça est Mouléfix. Belge.	

Ainsi que dans *Cléopâtre* :

CLÉOPÂTRE/18/6-8	<i>Déchargement inédit</i>
Capitaine : Débarquez les pierres ! [Début de déchargement] Capitaine : Pas sur la rive ! De l'autre côté ! Récitatif : Les ouvriers, originaires du sud de l'Égypte, obéissent sans discuter. Ouvrier 1 : Vé ! Faut pas chercher à comprendre, peuchère ! Ouvrier 2 : Té ! Si tu veux mon avis, le chef, il est fada !	

Les allusions culturelles se répartissent de manière homogène pour les chansons et citations (peu de chansons dans ces albums où le barde n'apparaît guère et un nombre faible, mais dans la norme, de citations — on est loin de *Belges* et de la citation filée de Hugo pour décrire la Bataille de Waterloo) :

JEUX 31/3	<i>Entraînement bachique</i>
Romains : Ah, le petit vin blanc, qu'on boit sous les colonnes... Du côté d'l'A.. cropooooole !	

TRAVERSÉE 45/1	<i>Réflexion viking</i>
Obsen : Hmm... Il y a quelque chose de pourri dans mon royaume...	

Les faits de civilisation sont en revanche bien plus présents dans *Cléopâtre*, *Bretons* et *Jeux* que dans *Légionnaire* (pas de mention des populations locales) ou *Traversée*, pour les raisons données en introduction.

TRAVERSÉE 42/3	<i>Incroyable découverte viking</i>
Obsen : Hohohohoho ! Un nouveau monde ! Voyez-vous ça !	
Kerosen : Parfaitement ! Une terre d'opportunité qu'il ne tiendra qu'à nous de conquérir !	

CLÉOPÂTRE 6/9a	<i>Jeu de dés</i>
Astérix : CDXXI* encore !... Ça tient du prodige !	
Panoramix : Hé ! Hé ! C'est du prodige !	
Obélix : Ça ne prendra jamais chez nous, ce jeu romain...	
* 421	

Au total, pour ces cinq albums, nous avons dénombré 171 occurrences de jeu dans l'original français, qui se répartissent comme suit (JdM correspond à Jeu de Mots) :

Titre	JdM	Accent	Chanson	Citation	Civili	Total
<i>Bretons</i>	13	6	3	6	11	39
<i>Cléopâtre</i>	29	3	0	5	9	46
<i>Jeux</i>	15	1	2	5	8	31
<i>Légionnaire</i>	22	4	2	4	2	34
<i>Traversée</i>	9	1	2	3	6	21
Total	88	15	9	23	36	171

Les jeux de mots se taillent la part du lion puisqu'ils représentent plus de la moitié des exemples, mais les faits de civilisation sont bien représentés, ce qui est justifié précisément par le choix d'albums de voyage. Il est à noter que nous n'avons pas pris en compte l'ensemble des occurrences de représentation de l'anglais dans *Bretons*. Au delà des premiers exemples, véritablement mis en scène, l'effet comique s'estompe.

Données chiffrées des traductions

Voyons maintenant comment ces différents jeux ont été traduits d'abord en anglais britannique. Le code XXX correspond à l'absence de jeu quel qu'il soit.

Type F	Type GB						Total
	JdM	Accent	Chanson	Citation	Civili	XXX	
JdM	75	0	1	1	1	10	88
Accent	3	10	0	0	0	2	15
Chanson	0	0	9	0	0	0	9
Citation	1	0	1	19	0	2	23
Civili	0	0	1	0	34	1	36
XXX	23	0	3	8	3	-	37
Total	102	10	15	28	38	15	208

L'examen de la diagonale en gras montre l'homogénéité de traduction du mécanisme pour l'ensemble des types considérés. Un jeu de mots est d'abord traduit par un jeu de mots, une chanson par une chanson, etc. Ce peut être lié à une contrainte de présentation, comme pour les chansons, accompagnées graphiquement de notes de musique et d'une attitude « lyrique » des personnages. Plus souvent, le respect du procédé est à mettre au crédit du traducteur, soucieux de restituer la nature du texte.

Les pertes (passage à XXX) sont faibles. Elles sont un peu plus nombreuses avec les jeux de mots (10 occurrences) et concernent surtout des jeux peu visibles au départ :

BRETONS 27/4	<i>Avant une bagarre</i>
Centurion : Il s'agit, sans doute, d'un de ces Gaulois que nous devons rechercher !!... Il ressemble à sa description d'une façon frappante, par Jupiter ! Arrêtons-le !	
<i>Centurion : It must be one of those Gauls we're after. He's just like his description, by Jupiter! Let's get him!</i>	

CLÉOPÂTRE 35/4	<i>Les vilains sont condamnés à travailler</i>
Tournevis : Voilà où j'en suis parce que vous m'avez poussé à commettre de mauvaises actions, patron !...	
Amonbofis : Tais-toi et tire, maintenant !	
<i>Krukhut : This is what comes of all those wicked things you made me do, boss!</i>	
<i>Artifis : Shut up and pull, will you!</i>	

Ces pertes sont largement compensées par les créations (à partir de XXX), au nombre de 37 dont 23 jeux de mots. En voici deux exemples :

BRETONS 44/6b	<i>Un pêcheur est entraîné dans l'eau par un poisson</i>
Récitatif : La potion magique, elle, s'est diluée dans les eaux glauques de la Tamise... Ce qui aura pour conséquence de faire connaître des émotions étranges aux pêcheurs cette saison-là...	
<i>Indication : As for the magic potion, it mingles with the green waters of the Thames... Causing anglers to have some distinctly fishy experiences that season...</i>	

CLÉOPÂTRE 27/8	<i>Idée d'un gâteau empoisonné</i>
Amonbofis : Je viens d'avoir une idée horrible !...	
<i>Artifis : I've got it! It's a piece of cake!</i>	

En conclusion intermédiaire, la traversée outre-Manche semble se dérouler sans difficulté majeure quelle que soit la forme d'humour considérée et, au delà de l'accompagnement du texte, la traduction se caractérise par un prolongement, un dépassement de l'humour présent dans l'original : l'humour verbal se traduit sans véritable perte (et sans peine ?) et il nourrit son propre développement dans la recreation traduisante.

Qu'en est-il de l'autre côté de l'Atlantique ?

Type F	Type US						Total
	JdM	Accent	Chanson	Citation	Civili	XXX	
JdM	71	2	0	2	5	8	88
Accent	5	4	0	1	3	2	15
Chanson	0	0	8	1	0	0	9
Citation	2	0	0	18	0	3	23
Civili	2	0	1	0	30	3	36
XXX	70	6	4	15	27	11	133
Total	150	12	13	37	65	27	304

On n'observe pas de grande différence avec l'anglais. La diagonale regroupe la majorité des exemples, même si on note une diffusion plus grande des procédés pour les

accents. Quelques jeux passent à la trappe comme en anglais britannique et pour les mêmes raisons. Le plus marquant est le nombre de créations *ex nihilo* : 70 jeux de mots, 27 allusions civilisationnelles et 15 citations. Quelque 122 jeux sont donc introduits pour 171 présents au départ (et 155 conservés). Il y a presque doublement de la masse humoristique.

Voilà un indice de la démarche agressive de Dargaud pour conquérir l'Amérique. La multiplication de ces formes est destinée à séduire le public, au delà peut-être de la fidélité à l'esprit du texte de départ. Il reste que la traduction britannique ne se prive pas d'introduire des nouveautés et le texte de Gosciny se prête en partie à de tels aménagements : la parodie se fonde sur une résonance et cette résonance pourra être amplifiée en fonction de la langue et de la culture d'arrivée. Dans le cas qui nous concerne, la langue est la même pour l'essentiel et, mis à part l'album *Traversée*, les ressources culturelles du monde américain n'ont pas à être plus convoquées que nécessaire. Il y a donc pour la traduction américaine une volonté éditoriale de surenchérir en développant les jeux de mots et, chaque fois, que c'est possible, en ajoutant des données culturelles spécifiques.

Quelques réflexions sur la traduction

L'humour, singulièrement les jeux de mots et autres types d'allusions culturelles, se donne souvent comme lieu de l'intraduisible, ou plutôt de l'impossibilité de la littéralité, l'écart à la lettre du texte étant perçu négativement comme une adaptation. Deux données sont à prendre en compte : le degré d'universalité de l'allusion et la différence entre surface et mécanisme. Pour les allusions culturelles, mais le phénomène se rencontre aussi pour des formes verbales selon l'évolution diachronique des langues, la forme de départ peut avoir un rayonnement qui la fasse déborder sur la culture d'arrivée. Dès lors, on se s'étonnera guère que les réflexions shakespeariennes du viking explorateur (« Être ou ne pas être [découvreur], telle est la question ») se retrouvent naturellement en anglais ou que des emprunts rimés au latin passent également les frontières sans difficultés :

BRETONS 18/7	<i>Rencontre romano-bretonne</i>
	Breton : Je dis, messieurs, il est interdit de marcher sur le gazon. Decurion : Par Jupiter, Breton ! Tu t'opposes à la marche des représentants de Rome ? Breton : Mon jardin est plus petit que Rome, mais mon pilum est plus solide que votre sternum.
	<i>Briton : Here, I say, sir, please keep off the grass!</i> <i>Decurion : By Jupiter, Briton! How dare you bar the way of the emissaries of Rome?</i> <i>Briton : My garden is smaller than your Rome, but my pilum is harder than your sternum.</i>
	<i>Briton : I say, gentlemen, please, keep off the grass.</i> <i>Decurion : By Jupiter, Briton! Are you obstructing the way of Rome's envoys?</i> <i>Briton : My garden is smaller than your Rome, but my pilum is harder than your sternum.</i>

Au delà de la traduction littérale, la question du mécanisme se pose et celle du sens d'un texte de départ qui s'apparente souvent, hors nécessaire quoique relative continuité narrative, à un prétexte. La plupart du temps, seule l'idée du jeu compte :

LÉGIONNAIRE 33/1	<i>Arrivée d'une troupe fatiguée à Massilia</i>
	Légionnaire : Le dépôt se trouve au port neuf. Mais un conseil, par Jupiter : remettez-vous en tenue. À Massilia, si on vous voit en tenue fantaisie, on vous passera un savon !

<i>Legionary : The barracks are in the new port. Just a word of advice, by Jupiter! Get yourselves smartened up! If you go about Massilia dressed up like that you'll soon get a dressing-down!</i>

<i>Legionary : The barracks are in the new port. A piece of advice, by Jupiter! Better get ready for show time. If they see you like that in Massilia it's curtains!</i>
--

De l'utilisation détournée du savon de Marseille à la répétition de *dress* + particule en anglais britannique et à l'exploration de l'isotopie du spectacle en anglais américain, toutes les formes de détournement et de retournement sont employées pour servir l'illustration de l'image.

La chose essentielle à retenir est que l'humour est un arrêt partiel dans la progression narrative, arrêt mis à profit pour diffuser dans l'espace communicationnel une accumulation de sens. Il est une mise en spectacle du discours en même temps qu'il s'inscrit souvent dans un commentaire (celui du légionnaire romain dans l'exemple ci-dessus), qui est lui-même de l'ordre de la contemplation, de l'arrêt sur image.

L'image, quant à elle, a un double statut. Illustration du scénario d'origine, elle devient par le biais du renversement de la traduction point de départ d'un texte qui doit s'inscrire dans sa composition, non seulement en raison de la taille imposée des phylactères mais aussi du contenu pictural, à la fois contrainte (avec une marge de manœuvre) et source ponctuelle de nouveauté lorsque le traducteur peine à trouver un équivalent convenable.

En vérité, le travail des traducteurs fonctionne en spirale, du proche au lointain, partant du texte d'origine en recherchant la possibilité de littéralité, puis explorant le cadre discursif immédiat (mécanisme et micro-intégration narrative) et, à défaut, cherchant dans l'image de quoi construire un sens complémentaire. Le phénomène est exemplaire dans *Bretons* avec le jeu de mots sur le chapeau melon :

BRETONS 24/8	<i>Scènes de rue</i>
Marchand : Il est trop cher mon melon !?!	
Acheteur : Il est !	
Obélix : Tu as vu, Astérix ? Ce Londinien est coiffé d'un melon !	
<i>Shopkeeper : Oh, so this melon's bad, is it?</i>	
<i>Buyer : Rather old fruit!</i>	
<i>Obelix : I say, Asterix, I think this bridge is falling down.</i>	
<i>Shopkeeper : My melon's a lemon!?</i>	
<i>Buyer : Indeed!</i>	
<i>Obelix : That sign says Piccadilly Circus! Can we go to the circus, Asterix?</i>	

Le fait qu'Obélix soit tourné vers l'arrière du chariot autorise les traducteurs à poser un hors-cadre de manière libre (deux lieux touristiques de la capitale, London Bridge dans la version anglaise, avec allusion à une comptine, et Piccadilly Circus en américain, de façon moins convaincante en raison de l'anachronisme de la référence) tout en ajoutant un jeu de mot pour le premier échange, qui se présente aussi comme équivalent du jeu sur le dialecte « breton » (reprise de « Il est » en français).

La représentation du parler breton

L'album *Astérix chez les Bretons* trouve son originalité et son succès dans la rencontre entre des Gaulois et leurs cousins d'outre-Manche. La perfide Albion, éternelle amie et

ennemie de la France, se construit comme une altérité relative, un monde à l'envers tant sur le plan routier (« Mais... tu conduis du mauvais côté de la route, Jolitorax ») que linguistique (« Pourquoi parlez-vous à l'envers ? »). La reprise en français de l'antéposition adjectivale (« une romaine patrouille »), des reprises par auxiliaire (Sûr, vous pouvez) et d'autres tournures britanniques (« J'étais en dehors de mes esprits avec l'inquiétude ») en est une confirmation. Logiquement, elle ne supporte qu'assez mal un voyage dans l'autre sens synonyme de retour à la normalité : « Il est, n'est-il pas ? » a meilleure allure que « It is, isn't it ? ». D'où l'idée des traducteurs britanniques de passer à des formes dialectales avec, majoritairement, une façon de parler à la Wodehouse (« The French version of a British accent is extremely difficult to translate into English, and has been done with a dated upper-class-twit style of English in *Asterix in Britain* and elsewhere », dit Anthea Bell sur un site de traducteurs littéraires) et le recours ponctuel aux variétés locales. Le traducteur américain suit pour sa part ses collègues pour l'anglais et laisse de côté les accents régionaux, sans doute en raison de la distance géographique et culturelle. En revanche, il intègre des jeux de mots supplémentaires. Voici deux exemples :

BRETONS 6/4	<i>Fin provisoire de bataille</i>
Breton : Aoh ! Je pense qu'il va être l'heure, n'est-il pas ?	
Romain : L'heure ?... L'heure de quoi ?	
<i>Briton : I say, old chap, I think it's getting on for time!</i>	
<i>Roman : Time? Time for what?</i>	
<i>Briton : Oh, dear! I believe it's almost that time again, is it not?</i>	
<i>Roman : Time?... What the dickens...?</i>	

BRETONS 7/3	<i>Conseil de guerre au village breton</i>
Il y a là des hommes venus de toute la Bretagne, unis par leur amour de la liberté. Parmi eux, des Hiberniens et des Calédoniens...	
Mac Anotérapix : O'Torinolaringologix et moi-même avons été convoqués par le chef, Jolitorax.	
Jolitorax : Oui, Mac Anotérapix, la situation est assez sérieuse. Plutôt.	
<i>Chieftains from all over Britain meet here, united by their love of liberty, among them Hibernians and Caledonians...</i>	
<i>McAnix : Ooh aye, Anticlimax! O'Veroptimisix and myself were bidden here by yon laird.</i>	
<i>Anticlimax : I say, McAnix, we're in a bit of a fix, old boy!</i>	
<i>Men from every corner of Britain, united by their love of freedom, have come there. Among them we find Hibernians and Caledonians...</i>	
<i>Mac Alomaniax : Both O'Torhinolaringologix and I have been summoned by the chief, Brasstax.</i>	
<i>Brasstax : Yes, Mac Alomaniax, we're really in a stew, what.</i>	

Le glissement vers le jeu de mots "pur" n'a rien d'étonnant. L'emploi de l'accent breton dans l'original a précisément un but comique par la répétition forcée de l'étrangeté. De cette forme de tension aux autres formes de tension que sont la langue caricaturale et les jeux de mots, il n'y a qu'un pas. Cette politique vaut d'ailleurs plus généralement pour les accents régionaux ou « ethniques » et ceci dès la version britannique : autant les Arvernes et les Marseillais que le pirate noir voient leurs discours perdre leur couleur locale et gagner quelques calembours, plus faciles à créer et, dans le dernier cas, plus politiquement corrects.

Le cas de *La Grande Traversée*

Le comique y est peu développé, nous l'avons dit, avec seulement 21 occurrences de jeux de toutes natures. La traduction britannique colle à l'original avec 18 traductions respectant le mécanisme initial, dont la moitié sont littérales. La version de Robert Stephen Cohen est très différente puisque l'on triple le nombre d'occurrences de comique avec 62 exemples en tout et l'introduction de 20 jeux de mots, 13 allusions culturelles, 6 citations et 1 chanson. Les jeux de mots seront étudiés dans un autre point car leur ajout n'est pas spécifique de cet album, à la différence des données culturelles. Voici deux exemples qui illustrent bien l'intérêt et les limites de la traduction :

TRAVERSÉE 31/10	<i>Préparatifs de départ</i>
Astérix : Pendant la chasse, je me suis aperçu que nous étions sur une île... Il nous faudra un bateau.	
Obélix : J'ai vu des bateaux, près de la rivière.	
<i>Asterix : While we were hunting, I noticed that we're on an island... We'll need a boat.</i>	
<i>Obelix : I saw some boats down by the river.</i>	
<i>Asterix : During the hunt, I noticed that we're on an island... So, we need a boat.</i>	
<i>Obelix : I saw some boats down by the east river.</i>	

TRAVERSÉE 35/4	<i>Départ clandestin</i>
Astérix : Les mercenaires risquent de nous retrouver... Et ils ne doivent pas être contents de notre départ... surtout du tien !	
<i>Asterix : Those mercenaries might well catch up with us... And they wouldn't be very pleased we got away... especially you!</i>	
<i>Asterix : Those mercenaries might find us... and I'm sure they're not pleased that we left Green Witch village... especially you!</i>	

Robert Stephen Cohen adopte la même politique qu'Anthea Bell et Derek Hockridge et, par extension, celle de tout traducteur qui trouve dans la culture d'arrivée, déjà représentée dans l'original, la matière d'un étoffement des références qui pourra aussi compenser certaines pertes ailleurs. Dans le premier exemple, il est question de l'île sur laquelle les Gaulois ont débarqué et qui deviendra Manhattan sans qu'il y soit explicitement fait référence dans le texte français pour d'évidentes raisons et la traduction américaine ajoute subtilement l'adjectif *East* pour compléter l'allusion géographique. Dans le second exemple, la difficulté vient de la lecture non allusive de *Green Witch*. Il n'y a pas de sorcière dans le village indien et seule la fille du chef, éprise d'Obélix, pourrait correspondre à ce descriptif peu attrayant, mais elle n'est pas vêtue de vert. On en arrive à une pertinence marginale de la forme, la résonance de l'allusion ne permettant pas de masquer son manque d'intégration contextuelle.

Le degré de modernité

La question de la modernité vient en prolongement des interrogations suscitées par les choix du traducteur américain. *Astérix* est fondé sur une parodie du monde contemporain de l'écriture (des chansons de variétés à la présidentielle de 1974 en passant par les Ferrari). Logiquement, ces références vieillissent (qui se souvient du groupe *The Monkeys* évoqué dans *Normands* ?). Faut-il donc proposer une traduction elle aussi vieillissante ou au contraire choisir de l'inscrire dans le moment présent ? S'il est vrai qu'on peut s'interroger, avec Yves Gambier, sur le rapport au temps (« Le rapport au temps est-il similaire pour l'original et sa traduction ? », Gambier 1994 : 416), la question, à l'instar du théâtre, est celle du véritable statut du « costume d'époque ».

Cette question ne se pose pas vraiment pour la traduction britannique qui, hors modification de l'ordre de publication, s'est constituée en parallèle avec l'œuvre originale. Le décalage temporel est en revanche net avec la version américaine dont les derniers opus sont sortis en 1995, trente ans après les albums français.

TRAVERSÉE 41/5	<i>Accueil en terre viking</i>
Avansen : C'est... C'est Obsen le terrifiant, le chef de notre clan !	
Kerosen : Bien sûr que c'est Obsen ! Tu croyais que c'était une petite sirène ?	
<i>Stepoanssen : It's... It's Odiuscomparissen the terrifying, the chief of our tribe!</i>	
<i>Herendethelessen : Of course it's Odiuscomparissen! Did you think it was a dear little mermaid?</i>	
<i>Bittermedesen : It's... It's Vaternocassen the Terrifying, chief of our tribe.</i>	
<i>Visconsen : Of course it's Vaternocassen. Who were you expecting, the Viking cheerleaders?</i>	

L'universalité supposée d'Andersen et de la statue qui trône à l'entrée du port de Copenhague est ici mise en perspective. La volonté d'intégration au monde contemporain américain dépasse la référence à la culture littéraire européenne. On est loin de cette dernière avec les demoiselles qui accompagnent en froufrouant l'équipe de football du Minnesota.

TRAVERSÉE 27/3	<i>Défi indien</i>
Astérix : Je crois qu'il te lance un défi.	
<i>Asterix : I think he's challenging you!</i>	
<i>Asterix : The Great Communicator just made a point!</i>	

Cette traduction constitue une entorse à l'esprit de l'œuvre de Goscinny et Uderzo. Alors qu'il n'était pas d'usage de faire référence dans le texte à la politique, *Great Communicator* fut le surnom du Président Reagan (rappelons que la traduction date de 1984). Ainsi Goscinny supportait mal qu'on cherche à faire du petit Gaulois la représentation du général De Gaulle ou le héraut d'idéologies (« [Il] répète inlassablement qu'Astérix aimerait surtout qu'on lui fiche la paix », Marie-Ange Guillaume 1987 : 62). La chose est différente à l'image, avec la caricature de Jacques Chirac en jeune Néarque dans *Compagnie*, publié en 1976. On peut aussi s'interroger sur le degré d'intégration contextuelle de la remarque d'Astérix dans cette version américaine.

LÉGIONNAIRE 45/5	<i>Rappel à l'ordre d'un Obélix bagarreur</i>
Astérix : Obélix !	
Légionnaire : On... on vous appelle !...	
<i>Asterix : Obelix!</i>	
<i>Legionary : Someone wants you!</i>	
<i>Asterix : Obelix!</i>	
<i>Legionary : You... You're being paged!...</i>	

Ce troisième exemple est clairement anachronique en se voulant moderne. Bien qu'inventé à la fin des années 50, le *pager* a connu son heure de gloire dans les années 80 et 90. À trop vouloir coller au monde du lecteur visé, on en oublie le monde décrit avec une certaine distance dans l'original. Et on vieillit prématurément : le *bip* a tôt fait de disparaître, remplacé par le téléphone mobile. Un autre exemple est révélateur. Dans l'adaptation au cinéma de *Cléopâtre* (devenu *Opération Cléopâtre*), un personnage s'appelle Itinérís (terminaison égyptienne en -is) mais le nom a perdu de sa modernité avant même la sortie du film en janvier 2002. En juin 2001, l'opérateur français était devenu Orange...

Nouveaux jeux de mots et créations isotopiques

On l'a dit, la traduction, en tant que réécriture, est le lieu du dépassement, une forme de surenchère d'un premier dit, non pas par facilité verbale du traducteur, non pas seulement par crainte d'être pris en défaut de virtuosité ou par volonté de compensation, mais fondamentalement comme reprise d'un premier discours. Nous renvoyons à notre article sur la contradiction (Richet 2004a), dans le cadre de laquelle « trouver à redire » est l'occasion de « dire plus ». L'inflation verbale dépasse l'opposition : elle s'inscrit naturellement dans toute reprise, comme dans les tournures de type « loin, très loin... ».

Dans le cas d'*Astérix*, cette disposition se trouve confortée par la nature parodique du texte et par le fonctionnement du jeu de mots, fondé sur la circularité, l'itération condensée ou développée du sens.

LÉGIONNAIRE 25/6	<i>Les Gaulois viennent se plaindre de la nourriture</i>
Cuisinier : Sortez, ou je vous fais jeter au cachot !	
<i>Cook : You get out, or I'll have you in the cooler!</i>	
<i>Cook : Get out or I'll have you thrown into the hoosegow!</i>	

Dans cet exemple, la création britannique est un prolongement du texte français et le résultat d'une résonance immédiate dans l'esprit des traducteurs avec les deux sens de *cooler* (glacière et taule). Ils actualisent un jeu que les auteurs auraient inséré dans l'original si la langue française l'avait rendu possible. Il n'y a pas de manipulation exagérée du texte. À noter que la version américaine comporte ici un américanisme (étymologiquement importé de l'espagnol mexicain) désignant en argot une prison.

JEUX 7/3	<i>Traitement de faveur pour un légionnaire athlète</i>
Cornedurus : [...] L'ordinaire s'est bien amélioré, dans la légion... C'est quoi, ces petits machins noirs ?	
Mordicus : Ce sont des oeufs d'esturgeon. Ils viennent de Perse à mes frais.	
<i>Maximus : [...] Army rations are improving! What are these little black things?</i>	
<i>Veriambitius : They're sturgeon's eggs, sent from Persia to our commanding officer - caviar to the general, so to speak!</i>	
<i>Maximus : [...] The mess sure is getting straightened out in the legion... What are those little black doodads?</i>	
<i>Vain Glorius : They're sturgeon eggs from Persia. Go on, no need to mullah over them.</i>	

Dans ce second exemple, les deux traductions proposent des jeux de mots mais la version britannique, longuement analysée dans l'ouvrage sur *Astérix* co-écrit avec Catherine Delesse (Delesse et Richet, à paraître), est d'une très (trop) grande subtilité. On y trouve en effet une citation de *Hamlet* (acte II, scène 2) qui sert de fondement à un jeu élaboré. Le jeu repose sur la polysémie de *general*, qui signifie « peuple » dans l'original shakespearien et, en contexte, « simple soldat » ici, mais aussi « officier », jeu qui ne peut se construire que grâce à un terme de bifurcation, en l'occurrence *our commanding officer*. Ce choix implique un détournement de marchandise (par rapport au sens de l'expression « à mes frais » en français) : le centurion est précisément le chef du camp et on voit mal ce qui justifie qu'en anglais il parle de lui à la troisième personne. L'ajout de la citation est doublé d'une réflexion (*so to speak*) qui agit comme signal de l'allusion culturelle. L'appareillage est donc complexe et ne disparaît pas complètement derrière la beauté d'un résultat qui transforme la parole somme toute banale du centurion en discours d'une grande richesse. C'est là un trait de la

traduction britannique, un travail de très grande qualité qui, quelquefois, en fait trop en termes d'amélioration du texte original.

On va voir qu'en américain le décalage est plus manifeste encore. Robert Stephen Cohen construit des réseaux comiques quasiment absents du texte français, comme dans *La Grande Traversée*, avec les poissons et le monde du spectacle.

TRAVERSÉE 6/1-2	<i>Porteurs malades après avoir mangé du poisson</i>
Abraracourcix : Ce n'est pas possible ! Non ! Ce n'est pas possible !	
<i>Vitalstatistix : This is the limit! The absolute limit!</i>	
<i>Macroeconomix : Something's fishy around here! This fish is really foul!</i>	

TRAVERSÉE 8/6	<i>Explications du poissonnier</i>
Ordralfabétix : Je vends du poisson de Lutèce, moi, Mōssieur ! J'ai le respect du client ! Je me fournis chez les meilleurs grossistes ! Je ne vais pas vendre du poisson sorti de l'eau sans garantie de qualité !	
<i>Unhygienix : Let me tell you, my good sir, I sell top quality fish from Lutetia! My customers trust me! I get my fish from the best wholesalers! I'm not selling any old fish just out of the water! You never know where they've been!</i>	
<i>Fishmonger : You listen to me, sir. I sell fish from Lutetia, yessir, I'm talking tuna! My customers trust me! I'm no shark! I only buy from the best wholesalers! I don't sell the first thing you fish out of the water without the seal of approval. What's the porpoise of that?</i>	

La piètre qualité des poissons d'Ordralfabétix amènent Astérix et Obélix à partir en pêcher du frais entre Manche et Atlantique. La dispute qui inaugure l'album est mise en relief en même temps qu'elle constitue depuis *Hispanie* un élément récurrent de la vie gauloise. Comme *Traversée* fut de surcroît le premier album traduit en américain, on comprend que cette scène prenne une dimension comique et verbale inédite, comme si le traducteur faisait la synthèse d'*Astérix* et concentrait en quelques pages l'univers des autres albums (*Traversée* est le 22^e de la série). Certains des jeux sont même des reprises (conscientes ?) de calembours présents dans la traduction britannique d'autres opus. À l'instar des États-Unis auxquels il est destiné, l'album semble bien être un *melting pot* des aventures du petit Gaulois.

TRAVERSÉE 38/3 & 11	
Astérix: Je crois qu'ils veulent savoir qui nous sommes. Obélix : Eh bien, faisons comme avec les colons romains. [...] Ca va Astérix. Il a compris.	
<i>Asterix : I think they want to know who we are.</i> <i>Obelix : Well, let's put on the show we gave those Roman colonials again. [...]It's all right, Asterix. They get the idea.</i>	
<i>Asterix : I think they want to know who we are.</i> <i>Obelix : Well, let's do a rerun of the skit we did for the Roman colonials. [...]It's okay, Asterix. They get the picture.</i>	

TRAVERSÉE 44/5	
Astérix : Ne bois pas trop. Obélix : Bah! Amusons-nous ! Ces gens sont bien sympathiques.	
<i>Asterix : Don't drink too much.</i> <i>Obelix : Oh, come on, let's have a bit of fun. I like these people.</i>	
<i>Asterix : Don't overdo it.</i>	

Obelix : But I'm thirsty. It must be Saturday night fever.

Complémentaire de la modernité évoquée dans le point précédent, la série sur le monde du spectacle est clairement destinée à un public jeune plus amateur de l'audio-visuel que des bandes dessinées européennes. Il est à noter que le film d'animation *Astérix et les Indiens*, tiré précisément de *La Grande Traversée*, intègre à son début la représentation du monde par les Romains non pas comme une sphère, mais, *dixit* le scénario, « plate comme une pizza » (chose dûment représentée à l'écran), allusion d'une finesse toute relative moins à l'Italie qu'aux goûts gastronomiques des jeunes adolescents de part et d'autre de l'Atlantique, le film ayant été aussi distribué aux USA. Cette référence disparaît curieusement de l'album du film. Peut-être les lecteurs consomment-ils moins de pizzas que les cinéphages... En tout état de cause, ces aménagements successifs montrent l'adaptation au public visé. Les films d'animation, de façon plus générale, et cela est vrai aussi pour le dessin animé *Astérix chez les Bretons*, passent de l'humour verbal (intellectuel ?) à un humour visuel plus immédiatement efficace.

Conclusions

« Toute traduction est historique, toute retraduction l'est aussi. Ni l'une, ni l'autre ne sont séparables de la culture, de l'idéologie, de la littérature, dans une société donnée, à un moment de l'histoire donné », nous dit Paul Bensimon (Bensimon 1990 : IX). Et cela est vrai aussi de l'original, même si son caractère sacré tend à le préserver d'un vieillissement qu'on accepte mal de la traduction. Coincé entre la richesse culturelle et verbale de l'œuvre et les impératifs commerciaux de l'éditeur, le traducteur doit réussir à combiner ces exigences. *Astérix*, de ce point de vue, est un cas particulier car son texte est foisonnant et souple, multiple et adaptable, en raison de son caractère parodique et du mode circulaire du fonctionnement des jeux qu'il contient. Dès lors, le traduire est une épreuve et un plaisir pour restituer les plans d'interprétation tout en revisitant la culture d'arrivée pour la mettre au service de l'explosion des sens. En cela, la traduction anglaise de la série est remarquable de finesse et d'inventivité et constitue un véritable écho de l'original qui résonne dans un monde britannique pas si éloigné du nôtre. Le texte, tout en résonances, combine une trame narrative serrée et des digressions contemplatives que les différents jeux viennent souligner avec bonheur. C'est ce mécanisme qu'il faut reproduire car la lettre n'est pas sacrée, même au départ. Le discours de Goscinny et d'Uderzo n'est qu'une étape de la parodie, simplement inscrite dans le temps et renouvelée dans les traductions et les adaptations, au cinéma et ailleurs, un texte dynamique autorisant naturellement relectures et réécritures. Il convient pourtant de ne pas aller trop loin, de ne pas céder à la facilité (ou à la contrainte) du débordement, mouvement que le traducteur américain, trop soucieux de s'attirer les bonnes grâces des éditeurs et des lecteurs, a manifestement eu du mal à contenir, avec pour conséquence une dénaturation partielle de l'original par delà la virtuosité de la traduction produite.

Références

- BELL A. (sans date), « Asterix accents », *Literary Translation Workshops*, The British Council website (<http://www.literarytranslation.com/workshops/asterix/accents/>)
- BENSIMON P. (1990), « Présentation », *Palimpsestes*, 4, Retraduire, pp. IX-XIII
- DELESSE C. et RICHET B. (à paraître) : *Le Coq gaulois à l'heure anglaise*, Arras, Artois Presses Université
- GAMBIER Y. (1994), « La retraduction, retour et détour », *Meta*, XXXIX, 3, pp. 413-417
- GUILLAUME Marie-Ange (1987) : *Goscinny*, Paris, Seghers

- RICHEL B. (1991) : *Jeux de mots et traduction : l'impossible équivalence ?*, Mémoire de Maîtrise inédit (sous la direction de Michel Ballard), Université Charles-de-Gaulle — Lille 3
- RICHEL B. (1993), « Quelques réflexions sur la traduction des références culturelles - Les citations littéraires dans *Astérix* », in Ballard M. (éd.) : *La traduction à l'Université*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires de Lille, pp. 199-221
- RICHEL B. (2004a), « Interjection et contraste : quand il y a à redire », in Claude Delmas (éd.) : *La Contradiction en Anglais, Travaux du C.I.E.R.E.C.*, 116, Saint-Étienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne, pp. 167-182.
- RICHEL B. (2004b), « *On connaît la chanson* : aspects de la traduction des chansons dans *Astérix* », in Lavault-Olléon É. (éd.) : *Cahiers de l'ILCEA, n°6*, « Traduction/adaptation des littératures et textes spécialisés », Grenoble, ELLUG, pp. 151-179
- SKIBINSKA E. (2007), « La retraduction, manifeste de la subjectivité du traducteur », *Doletiana, Revista de Traducció Literatura I Arts*, 1, Subjecte i Traducció (<http://www.fti.uab.cat/doletiana/1Documents/1Skibinska.pdf>)