

Appel à communication

## **Traduire les sens en littérature pour la jeunesse**

colloque co-organisé  
par l'Université de la Sorbonne Nouvelle (Paris 3)  
et l'Université de Rouen  
en partenariat avec l'Institut International Charles Perrault  
qui se tiendra à Paris  
en français et en anglais

**les vendredi 13 et samedi 14 octobre 2014**

*Ce n'est pas un hasard si ce précurseur de l'album moderne qu'est l'Orbis Sensualium Pictus (1658) de l'éducateur tchèque Comenius établit un parallèle entre le plaisir physique découlant de la relation que l'enfant entretient avec le livre par le biais du sens de la vue et son rapport au monde environnant. Cet ancêtre de l'imagier d'aujourd'hui, encyclopédie à l'usage des enfants destinée à apprendre les mots au moyen de la représentation visuelle des choses - en partant de l'axiome d'Aristote et de Thomas d'Aquin selon lequel " Rien n'est dans l'intellect qui ne soit d'abord passé dans les sens " (1) -, exploitait déjà le lien entre le passage d'une langue à une autre (en l'occurrence de la langue maternelle de l'enfant au latin) (2) et le passage d'un mode à un autre (de l'image au mot).*

De façon significative, la littérature de jeunesse en tant que telle n'a véritablement émergé en Occident, un siècle après la parution de l'ouvrage de Comenius, que lorsque la notion de plaisir du texte s'est imposée et que le principe de divertissement est venu faire contrepoids à l'incontournable mission éducative des livres pour enfants. Les progrès des techniques d'imprimerie, et notamment de la gravure sur bois, ont ainsi contribué, dès les débuts, à la place centrale de l'image. L'importance de la dimension non verbale du livre pour enfants a fait de ce corpus une littérature multimodale par essence, non seulement dans les livres numériques actuels et pour les adaptations sur de multiples supports, mais aussi dans le support traditionnel de l'imprimé : les illustrations, la matérialité du livre comme objet qui décline à l'infini les jeux de taille, de forme, de matière et de graphisme y suggèrent des expériences de manipulation proches de celles procurées par le jouet (livre animé ou pop-up, kamishibai, livre accordéon ou leporello, livre à toucher, à trous...), renvoyant souvent à une matérialisation de la langue elle-même, terrain d'expérimentation et de jeu d'un jeune lecteur qui ne la maîtrise pas encore parfaitement.

Ainsi, traduire le livre pour enfants signifie bien plus que de traduire le seul texte verbal, et le traducteur n'est qu'une des différentes instances impliquées dans ce processus. Il s'agit aussi de parvenir à la recreation, dans un objet éditorial différent, d'une expérience sensorielle proche de celle générée par l'original. Dans de nombreux cas, il faudra traduire non pas le texte seul mais le rapport texte-image (album, BD, manga) (3), voire traduire des éléments autres que verbaux (le graphisme, la mise en page, la texture du papier, etc.) (4) : même l'album sans texte est traduisible ! (5)

Parallèlement à cette multimodalité essentielle, la traduction a joué un rôle fondateur dans l'émergence de la littérature de jeunesse dès le XVIIIe siècle, grâce à la richesse des échanges européens retravaillant le même matériau textuel, dans un va-et-vient incessant de traductions, retraductions, réécritures et adaptations, afin de forger et de développer un corpus et un patrimoine enfantins. (6) L'appropriation par la littérature de jeunesse émergente de matériaux textuels antérieurs (littérature orale et populaire, fables, contes et légendes, mythologies gréco-romaine, celtique, nordique) trouve un

.../...

.../...

écho dans le recyclage qu'elle opère de textes d'autres langues-cultures afin de pallier l'insuffisance de certaines productions nationales par la traduction d'œuvres étrangères auxquelles le jeune lecteur n'a forcément pas accès. Mais la traduction, indispensable en littérature de jeunesse, vient compliquer encore le rapport déjà complexe sur lequel reposent ces livres. Les livres pour enfants constituent en effet la seule littérature qui se définit par son lectorat : c'est pourquoi la question du destinataire et de sa spécificité est doublement essentielle lorsqu'il s'agit de traduire ce corpus. La littérature de jeunesse reposant sur un paradoxe fondateur – un auteur adulte tentant de retrouver dans son entreprise d'écriture le point de vue enfantin qu'il a définitivement perdu –,

le processus de traduction ne fait que redoubler l'inextricable équilibre adulte/enfant et doit notamment tenir compte des liens sensoriels qui caractérisent cette relation asymétrique (7) dans laquelle les sens tiennent une place essentielle. Chez le très jeune lecteur surtout, le rapport à la langue maternelle (8), la présence physique et le grain de la voix de l'adulte lorsqu'il fait la lecture à l'enfant constituent des défis particuliers de la traduction de cette littérature. (9) Mais la difficulté de traduire l'oralité concerne également les lecteurs plus âgés, adolescents et jeunes adultes, lorsqu'elle implique la transposition dans la langue cible de la musicalité d'une écriture désormais plus résolument multiculturelle à destination de la jeunesse et de plus en plus métissée de langages vernaculaires (argot des cités, verlan, etc.)

On pourra notamment s'intéresser, dans le cadre de la traduction de la littérature pour la jeunesse, aux aspects suivants :

- la traduction du rapport texte-image dans l'album et dans la littérature graphique
- le cas particulier du manga, notamment la traduction des onomatopées comme expression des sens
- la traduction des éléments non-verbaux dans les livres pour enfants
- l'objet-livre en traduction (mise en page, couleurs, graphisme, matières et textures, format, découpes...)
- la traduction de l'oralité et de la musicalité du livre pour enfants, notamment en poésie
- la traduction de la multimodalité des livres pour enfants
- les spécificités de la traduction de la littérature numérique pour la jeunesse
- sens et traduction du nonsense
- ...

(1) "Nihil est in intellectu nisi prius fuerit in sensu".

(2) L'Orbis Pictus étant une version modifiée de la *Janua linguarum*, manuel écrit par Comenius pour faciliter l'apprentissage du latin.

(3) Cf. Isabelle Nières-Chevrel, "Traduire *In the Night Kitchen*" (dir.), *Traduction pour les enfants. Meta* 48 : 1-2, mai 2003, Presses de l'Université de Montréal et Patrick Honnoré, "État des lieux de la traduction des mangas", in Virginie Douglas, *État des lieux de la traduction pour la jeunesse*, Rouen : Presses universitaires de Rouen et du Havre, 2015.

(4) Cf. Loïc Boyer, "Rétrographisme", Florence Cabaret et Virginie Douglas (dir.), *La Retraduction en littérature de jeunesse / Retranslating Children's Literature*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, 2014.

(5) Cf. le cas de l'imagier *Tout un monde*, analysé par Marie-Odile Derrien et Sophie Van der Linden dans "La traduction de l'album : quels choix éditoriaux ?", in *Traduire les livres pour la jeunesse : enjeux et spécificités*, sous la dir. de Nic Diament, Corinne Gibello et Laurence Kiefé, Paris, Hachette et BnF, 2008.

.../...

.../...

(6) Cf. les travaux d'Isabelle Nières-Chevrel.

(7) Emer O'Sullivan parle de " communication asymétrique " (*asymmetrical communication*) dans *Comparative Children's Literature*.

(8) Cf. Roberta Pederzoli.

(9) Cf. Riitta Oittinen, *Traduction pour les enfants. Meta* 48 : 1-2, mai 2003, Presses de l'Université de Montréal ; et les articles de la 2<sup>e</sup> partie : " Retraduire l'oralité et la musicalité, entre création et retour à l'œuvre ", in Virginie Douglas et Florence Cabaret (dir.), *La Retraduction en littérature de jeunesse / Retranslating Children's Literature*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, 2014.

Les propositions de communications/articles  
(résumé d'une demi-page, en français ou en anglais),  
ainsi qu'un bref CV, sont à adresser pour

**le vendredi 31 mars 2017**

à

Clíona Ní Ríordáin

([cliona.ni-riordain@univ-paris3.fr](mailto:cliona.ni-riordain@univ-paris3.fr))

et

Virginie Douglas

([virginie.douglas@univ-rouen.fr](mailto:virginie.douglas@univ-rouen.fr))

<http://www.institutperrault.org>