

Secrets involontaires : Les mystérieuses traductions des mangas

Valérie COOLS
Université Concordia

La présence de traductions de mangas (bandes dessinées japonaises) en Europe francophone remonte aux années 1980, et a augmenté considérablement à la fin du XX^e siècle, témoignant ainsi d'un véritable engouement pour ces ouvrages (Tillon 2006 : 126-128). Aujourd'hui, les rayons de bibliothèques et de librairies chargés de mangas n'ont probablement plus rien d'étonnant pour les plus jeunes lecteurs, habitués à cette présence. Pourtant, ce déferlement inattendu d'images étrangères et étranges à l'intérieur du paysage littéraire occidental a commencé dans l'étonnement et la perplexité d'une grande partie des lecteurs de l'époque : personne n'avait prévu que les mangas, si différents des bandes dessinées franco-belges et des *comics* américains, éveilleraient de telles résonances chez un public non japonais. Avec leur esthétique particulière, leur style éclaté et « paroxystique » (Groensteen 1999 : 191), leur contenu excessivement expressif et leurs codes graphiques et culturels inconnus, les mangas semblaient entourés de mystère et vaguement inquiétants, voire même effrayants pour certains (Ferrand, Langevin 2006 : 9). Or, il est probable que cette aura de mystère a justement contribué au succès des mangas en Occident. Mais qu'en est-il aujourd'hui? Les mangas ont-ils encore des secrets pour nous? Si oui, ce secret joue-t-il encore un rôle dans la réception de ces œuvres?

Mon objectif ici sera d'analyser la fonction du secret à l'intérieur des différents modes de réception des mangas traduits en français. Ainsi, la première partie de cet article sera consacrée à l'étude de la découverte des mangas par des lecteurs occidentaux non initiés à ces ouvrages, en démontrant le rôle du mécanisme du secret lors de cette première lecture. Je tenterai, dans un deuxième temps, de montrer que la notion de secret continue d'agir comme un agent de plaisir dans la lecture de mangas, même pour un lecteur ayant percé leur secret initial. J'examinerai ce phénomène tel qu'il s'opère notamment à travers certains aspects liés à la traduction, en prenant comme exemple principal la série *Fruits Basket* de Takaya Natsuki¹.

Secret initial : le cryptogramme culturel

Comme je l'ai mentionné en introduction, le succès des mangas en Occident était imprévu. Pourquoi les lecteurs de BD et de *comics* ont-ils fait si bon accueil à ces ouvrages? La réponse à cette question, je pense, réside précisément dans ce qui différencie les mangas de leurs équivalents occidentaux.

Un premier élément différentiel saute littéralement aux yeux de ceux qui ouvrent un manga pour la première fois : le sens de lecture. En effet (les habitués le savent bien), les mangas sont, depuis de nombreuses années maintenant, publiés dans le sens de lecture japonais, c'est-à-dire que les images se lisent de droite à gauche. Il fut un temps où les images étaient « retournées » afin d'accommoder les lecteurs non japonais, mais cette pratique est à présent révolue, notamment suite à la demande des lecteurs (Peeters 2002 : 90).

¹ Les noms de personnes japonaises et de personnages de manga seront inscrits en respectant l'ordre japonais, qui consiste à placer le patronyme avant le prénom.

Parmi les caractéristiques propres aux mangas, il faut également mentionner les nombreux éléments culturellement spécifiques qui parsèment une grande partie de ces ouvrages. Ces éléments peuvent être divisés en deux groupes : les références culturelles dans le texte, et les aspects de l'image relevant de conventions ou de codes particuliers à la culture japonaise². Lors des premières traductions françaises de mangas, les références culturelles étaient transformées et cachées, dans un souci de limiter le dépaysement du lecteur occidental. Par exemple, dans la première traduction de la série *Dragon Ball* de Toriyama Akira, une prière bouddhiste est remplacée par une version chrétienne (tome 5 : 160). Cependant, les traductions plus récentes de mangas ont tendance à conserver tels quels les éléments textuels culturellement japonais, quitte à mettre une note en bas de page ou en fin de livre : ce fut le cas dans la deuxième traduction de *Dragon Ball*, où la prière bouddhiste est conservée dans l'exemple donné précédemment, et agrémentée d'une note de bas de page. De la même manière, dans les traductions françaises des mangas de Yazawa Ai, on trouve un grand nombre de « clés de compréhension » qui expliquent certaines particularités de la culture japonaise. De plus, certaines expressions japonaises usuelles sont laissées dans la langue d'origine et traduites en fin de texte (*Nana*, tome 5 : 154; tome 7 : 100).

Par ailleurs, la dimension visuelle des mangas comporte également son lot d'éléments culturellement spécifiques. Pour commencer, les onomatopées sont aujourd'hui majoritairement laissées en caractères japonais, alors qu'elles étaient auparavant transposées en caractères romains et traduites pour correspondre aux normes culturelles du pays de réception. Ce premier exemple demeure certes relié à la dimension textuelle des mangas, mais il s'agit pour le lecteur francophone d'une question visuelle : en effet, à moins que celui-ci ne sache lire le japonais, ces onomatopées sont pour lui indéchiffrables, donc illisibles.

Voici à présent un exemple plus clairement graphique : il s'agit des symboles visuels expressifs qui possèdent une signification particulière au Japon (McCloud 1994 [1993] : 131). Les mangas font un usage fréquent de ces symboles, dont la signification est sous-entendue, donc rarement expliquée, et inutilisée en dehors du Japon : ainsi, un saignement de nez dénote l'excitation sexuelle, une croix sur le visage signifie que le personnage est vexé ou en colère (et cela, même s'il sourit calmement), et une goutte de sueur exagérée peut être un indice de consternation comique. Bien entendu, ces significations sont a priori inconnues du lecteur néophyte.

Pour terminer cette partie sur les éléments visuels culturellement spécifiques, je me pencherai sur les changements stylistiques visuels qui peuvent s'opérer dans les mangas. En effet, plusieurs spécialistes de la bande dessinée ont noté que les mangas ont la particularité de ne pas se limiter à un style graphique homogène au sein d'une même œuvre. Thierry Groensteen note que, toute bande dessinée européenne tenant habituellement du dessin documenté (réaliste) et du dessin imaginaire (non réaliste ou iconique), la plupart ont tendance à employer un style uniforme, qui fait oublier cette dichotomie en équilibrant les deux aspects (il cite Hergé en exemple). Le théoricien ajoute cependant une note de bas de page : « Je rappellerai simplement que l'homogénéité du style n'existe pas dans la bande dessinée japonaise, où règne plutôt "la règle du style à facettes" » (Groensteen 1999 : 53). Scott McCloud mentionne également cette particularité des mangas, en expliquant que les auteurs de mangas peuvent changer de style

² Je ne pense pas que la bande dessinée puisse être en tout temps divisée en textes d'une part et en images de l'autre. Cependant, cette classification a l'avantage d'être claire dans le présent contexte d'analyse.

graphique d'une séquence à l'autre : il arrive que, dans une case, un objet soit dessiné dans le style iconique qui domine l'ensemble de l'œuvre, et que, dans la case suivante, il soit dessiné dans un style plus réaliste, parce que l'intrigue exige que cet objet ait plus de poids à ce moment précis (McCloud 1994 : 44). De même, les personnages peuvent être dessinés dans des styles très différents, selon le degré d'expressivité requis – c'est ce à quoi Groensteen fait référence lorsqu'il mentionne que : « l'expressivité paroxystique de certains mangas japonais n'a guère d'équivalents dans la bande dessinée franco-belge » (Groensteen 1999 : 191). Ainsi, dans les mangas, le trait s'adapte aux circonstances, et ce, à l'intérieur d'une même page, voire d'une même case. Les conventions visuelles des mangas impliquent donc une suite sans fin de ruptures stylistiques qui sont uniques à la bande dessinée japonaise.

J'en viens à présent au lien entre ces différentes spécificités du manga et notre thématique du secret. Mais, il faut d'abord se demander : pourquoi ces spécificités sont-elles de plus en plus conservées dans les mangas ? Pourquoi, en effet, choisir de bouleverser totalement nos habitudes de lecture en lisant les mangas de droite à gauche (Peeters 2002 : 93) ? Pour ce qui est de cet aspect précis, on peut certes mettre ce choix sur le compte des fréquentes « coquilles visuelles » qu'entraînaient ces modifications éditoriales visuelles : l'exemple classique souvent cité lors de ces discussions est que tous les personnages avaient, dans les versions « retournées », le cœur situé à droite et étaient subitement tous devenus gauchers. Mais, au-delà de ces préoccupations de lisibilité, pourquoi exiger la conservation des éléments culturels japonais ? Enfin, quel plaisir le lecteur éprouve-t-il à découvrir les ruptures stylistiques des mangas (car il faut bien présumer que ce plaisir existe, sans quoi l'engouement pour les mangas ne serait pas ce qu'il est) ? Il existe bien sûr plusieurs réponses à ces questions, mais l'une d'entre elles est clairement reliée au secret : il s'agit du plaisir du décryptage.

Pierre Brunel consacre une partie de son *Imaginaire du secret* aux différentes formes de cryptogrammes, qu'elles soient musicales ou littéraires. Il définit le cryptogramme comme « un écrit en caractères secrets », un « langage codé » (Brunel 1998 : 73), et ajoute que, face à ces derniers, « au plaisir du lecteur vient s'adjoindre celui du déchiffreur » (*Ibid.* : 76). Ainsi, le cryptogramme ne rebute pas le lecteur investi, mais au contraire l'incite à vouloir percer et comprendre le code. On objectera peut-être que c'est aller un peu loin que de parler de cryptogramme pour décrire les aspects précédemment passés en revue. Par exemple, une simple inversion du sens de lecture des images peut-elle être qualifiée de cryptogramme ? Les conventions et codes culturels sont-ils des cryptogrammes ?

Commençons par le sens de lecture inversé. Au début, il s'agit d'une complication de la lecture, d'une difficulté supplémentaire : pour le lecteur néophyte de mangas, le premier instinct est de lire les cases de gauche à droite, et il doit donc se reprendre à chaque page, reprendre sa lecture, reconditionner ses réflexes : il y a bien là apprentissage d'un nouveau mode de lecture. Et, si ce décryptage peut être pénible au début, il aboutit, au final, à un sentiment d'accomplissement, à l'impression d'avoir déchiffré et maîtrisé quelque chose qui, auparavant, était obscur. De plus, cette nouvelle connaissance, cette aptitude à lire d'une manière radicalement différente, procure, du moins au début, un sentiment de satisfaction, celle de faire partie de ceux qui lisent « à l'envers ».

Prenons à présent les éléments culturellement spécifiques dans le texte. Ces derniers constituent autant de réseaux de signification que le lecteur doit apprendre à percer : les références culturelles et les symboles possèdent des significations cachées, car inconnues du lecteur. Même les ruptures de style graphique connotent une signification qu'il faut décoder,

même s'il ne s'agit que d'un effet comique ou d'une emphase. Il est possible de relier cette question à la notion de décentrement en traduction, telle que définie par Henri Meschonnic :

Le *décentrement* est un rapport textuel entre deux textes dans deux langues-cultures jusque dans la structure linguistique de la langue, cette structure linguistique étant valeur dans le système du texte. L'*annexion* est l'effacement de ce rapport, l'illusion du naturel, le comme-si, comme si un texte en langue de départ était écrit en langue d'arrivée, abstraction faite des différences de culture, d'époque, de structure linguistique. Un texte est à distance : on la montre, ou on la cache. (Meschonnic 1973 : 308)

Ainsi, tandis que le réflexe des premiers traducteurs de mangas était de pratiquer l'annexion et de tenter d'effacer la distance entre la culture japonaise d'origine du texte de départ et la culture occidentale d'arrivée de la traduction, la tendance actuelle vise le décentrement, en mettant justement en valeur le décalage culturel et linguistique entre les deux textes obtenus : au lieu de naturaliser le texte de départ, on dénature le texte d'arrivée. Le lecteur s'en trouve alors volontairement perturbé, déstabilisé, « décentré ». De plus, cette sensation est accentuée par les éléments visuels spécifiquement japonais : les symboles et les ruptures stylistiques contribuent au décentrement, mais un décentrement cognito-visuel, cette fois. Pourquoi rechercher ce décentrement ? Parce qu'une partie du plaisir de la lecture de mangas, du moins au début, réside justement dans cette condition de décentrement, et dans l'acte de se « recentrer » progressivement. Ainsi, ce qui était inconnu devient familier, ce qui était secret est découvert.

On me reprochera peut-être de confondre « secret » ou « étrangeté ». Mais mon raisonnement est le suivant. Le lecteur francophone de mangas lit des ouvrages qui ne lui étaient pas destinés à l'origine, les mangas n'ayant pas été créés pour être exportés. Il se retrouve donc face à une série de conventions narratives, formelles, graphiques et stylistiques qu'il ne reconnaît pas. Pourtant, il sait que d'autres, soit les lecteurs japonais, les reconnaissent et les maîtrisent, ce qui signifie qu'ils partagent tous une connaissance que lui, lecteur occidental, ne possède pas encore. Or, le secret se caractérise notamment par l'exclusion. Ainsi, le lecteur tente de décoder l'inconnu, pour faire sienne l'expérience d'autrui et détenir lui aussi cette connaissance. Il n'y a évidemment pas de secret volontaire dans ces cas-ci : personne, ni l'auteur ni l'éditeur, ne cherchent à cacher quelque chose au lecteur³. Et pourtant, quelque chose est bel et bien nébuleux, mystérieux, et ce quelque chose invite au décodage, à l'apprentissage, dans l'espoir d'aboutir à la maîtrise. Ainsi, d'une certaine manière, le lecteur se crée son propre secret. Ce processus s'accomplit à travers l'équilibre que l'on constate entre l'étrange et le décodable : si les mangas paraissaient totalement incompréhensibles au lecteur occidental, il est probable que leur attrait serait moindre. Cependant, les mangas comportent en même temps un fil conducteur suffisamment net pour guider le lecteur, aussi bien au niveau du récit qu'au niveau du visuel : d'une part, les personnages se caractérisent par une expressivité très communicative (Allison 2006 : 53), et de l'autre, le découpage fluide des actions par les images permet au lecteur de relier les vignettes sans devoir fournir un effort trop grand (Ferrrand, Langevin 2006 : 15). Ainsi, le vague mystère initial se constitue rapidement en un secret, c'est-à-dire en une invitation au décryptage. Certes, ce processus n'est pas fondamentalement différent de celui qui s'opère dans d'autres récits traduits (qu'il s'agisse de BD ou de romans). Cependant, l'inconnu dans les mangas se montre sous des formes bien précises, qui lui sont propres. De plus, comme je l'ai mentionné plusieurs fois, ce secret de l'étranger (ce cryptogramme culturel) est de plus en plus

³ Excepté, bien sûr, lorsque le récit comporte un secret, comme dans le cas de *Fruits Basket*, que nous examinerons dans la deuxième partie.

préservé; ceci permet d'avancer qu'il est bel et bien essentiel au plaisir du lecteur occidental de mangas.

Traduire le labyrinthe

Au-delà du secret initial, une fois que le lecteur a suffisamment lu de mangas pour en maîtriser les différents codes et réseaux, le secret continue néanmoins de jouer un rôle dans la lecture. Si le secret initial était imprévu, le type de secret que nous allons étudier à présent est encore plus involontaire, voire accidentel. Cette fois-ci, il est relié directement à la traduction du texte.

Les labyrinthes de *Fruits Basket*

Il faut d'abord préciser que le type de secret sur lequel je vais à présent me pencher appartient à un groupe de mangas bien précis : ceux dans lesquels le secret occupe déjà une place importante au sein du récit. Ceci va me permettre d'examiner de manière plus concrète le récit des mangas en question. Je baserai principalement mes réflexions sur la série de 23 tomes *Fruits Basket*, écrite et dessinée par Takaya Natsuki. Je commencerai en offrant un très bref résumé du début de cette série et en analysant l'importance du secret à l'intérieur de ce récit en particulier. En effet, ce passage est nécessaire pour l'analyse du secret lié à la traduction.

Le personnage principal de *Fruits Basket* est une lycéenne japonaise de 16 ans, nommée Honda Tohru, orpheline depuis peu. Par un concours de circonstances, elle se retrouve hébergée par trois jeunes hommes : Shiguré, Yuki et Kyō, qui appartiennent à la famille Sohma. Dès le début de la série, Tohru découvre par hasard le secret des Sohma : treize des membres de cette famille sont victimes d'une malédiction ancestrale. Ainsi, dans certaines circonstances, chacun se transforme temporairement en l'un des douze animaux du zodiaque chinois, plus le chat (qui est, selon une ancienne légende, exclu du zodiaque). Cependant, ce premier secret en cache bien d'autres. C'est ici que l'analyse du secret devient intéressante. Deleuze et Guattari, dans *Mille Plateaux*, parlent du « secret comme sécrétion » (Deleuze, Guattari 1980 : 351); cela signifie que le propre du secret est justement de transparaître, de se laisser deviner :

[L]e secret, défini comme contenu qui a caché sa forme au profit d'un simple contenant, est inséparable de deux mouvements qui peuvent accidentellement en interrompre le cours ou le trahir, mais en font partie essentiellement : quelque chose doit suinter de la boîte, quelque chose sera perçu à travers la boîte ou dans la boîte entrouverte. (*Ibid.* : 352)

Ce mécanisme du secret, ce double mouvement de dissimulation et de dévoilement sont très clairs dans *Fruits Basket*. En effet, très rapidement, des allusions sont faites sur l'existence d'au moins un autre secret – et probablement plusieurs : dès le tome 2, l'un des Sohma avertit Tohru de ne pas trop se mêler de leurs affaires, sous prétexte qu'elle risquerait de découvrir quelque chose de regrettable (107). Mais il est également possible d'utiliser la métaphore du labyrinthe, qui s'applique très bien à *Fruits Basket*. C'est encore Brunel qui fait usage de la figure du labyrinthe pour explorer l'imaginaire du secret, car un labyrinthe peut emprisonner un monstre, mais aussi le dissimuler (Brunel 1998 : 57-58). Dans *Fruits Basket*, cette figure fonctionne sur trois niveaux : le premier concerne l'identification du lecteur au personnage principal et le fil

conducteur de l'intrigue; le second s'opère à l'intérieur du récit même, en tant que thématique; enfin, le troisième concerne la seule réception par le lecteur.

Le premier niveau relève de la quête de Tohru, qu'accompagne le lecteur. Au fil des tomes, Tohru rencontre chacun des treize Sohma maudits, plus le chef de famille, qui se révèle par la suite incarner le rôle de « Dieu » dans la légende et s'avère être un despote jaloux. Avec l'introduction de chaque nouveau personnage, les révélations s'accroissent progressivement et un labyrinthe se crée et se complique. Prenant la *Phèdre* de Racine comme exemple, Brunel écrit que « tous les personnages [...] sont susceptibles de devenir créateurs de labyrinthes, même si ce ne sont que des labyrinthes de discours » (Brunel 1998 : 66). De la même manière, en tissant une toile de secrets, les personnages de *Fruits Basket* constituent un labyrinthe à l'intérieur duquel Tohru et le lecteur naviguent, en quête d'une réponse à une question qui n'est peut-être même pas encore formulée, comme le pressent Tohru : « Le secret des Sohma... J'ai l'impression que je le connais déjà, mais en même temps, c'est comme si je ne savais rien. Un jour viendra peut-être, où j'apprendrai même ce que je ne souhaite pas savoir » (tome 2 : 124).

Une grande partie de l'intérêt de la série réside dans la découverte progressive des personnages, de leur passé, de leurs désirs. Chaque personnage semble receler au moins une expérience ou un désir dont il ou elle a de la réticence à parler. Or, comme le remarque Brunel, il arrive que les personnages soient prisonniers de leurs propres labyrinthes (Brunel 1998 : 67), ce qui constitue le deuxième niveau sur lequel cette figure opère : si les personnages tentent de préserver chacun leurs secrets, c'est parce qu'ils se considèrent eux-mêmes comme des monstres, et qu'ils s'enferment en conséquence dans un dédale de sentiments refoulés et de doutes. Ainsi, le secret opère ici non plus comme mécanisme, mais comme thématique de l'imaginaire. On finit d'ailleurs par apprendre que le personnage de Kyō, habité par l'esprit du chat et par conséquent le plus maudit de tous, est justement destiné à passer le restant de ses jours enfermé – non pas dans un labyrinthe, mais dans une pièce (tome 6 : 110). Il s'agit de la manière qu'ont les Douze de survivre, en se servant du chat comme d'un bouc émissaire; le « chat » devient ainsi le Minotaure de tous les autres, comme l'explique Shigurū, le « chien » :

[L]e rôle de celui qui est hanté par l'esprit du chat, *c'est justement d'être enfermé!* Nous, les douze maudits, nous sommes tous des monstres, des êtres aussi laids que grotesques. [...] Pour vivre dans cette société formatée, peux-tu imaginer les souffrances que nous devons endurer? [...] Pour nous l'existence du chat est une consolation. S'il n'était pas là, nous ne saurions que faire... Car lui, il est encore plus pathétique que nous douze, il est inférieur à nous. C'est pour cela qu'il est normal qu'il soit discriminé et enfermé. Le voir souffrir de cette manière, cela nous soulage. « Ouf! Je suis meilleur que ce truc-là »! (tome 19 : 19-21)

Enfin, le troisième niveau de fonctionnement du labyrinthe est atteint lorsque le lecteur perd son guide : en effet, Tohru elle-même, qui se présente pourtant comme équilibrée et bien adaptée, dissimule des angoisses qu'elle cache mieux que quiconque, peut-être parce qu'elle les méconnaît elle-même. Lorsque le personnage principal lui-même laisse entrevoir l'existence de ses secrets, le lecteur perd son compagnon, son guide dans le labyrinthe, et se retrouve seul face à cet enchevêtrement de secrets. Il arrive aussi que l'auteur adresse implicitement des indices au seul lecteur, par exemple en nous montrant une scène où des personnages discutent ensemble en l'absence de Tohru. L'auteur laisse alors filtrer juste assez d'informations pour que le lecteur comprenne que les personnages savent quelque chose qui est pour le moment hors de sa propre atteinte.

Enfin, la navigation solitaire du lecteur est compliquée par la structure temporelle particulière de la série. En effet, on trouve dans *Fruits Basket* une utilisation fréquente de ce que l'on pourrait appeler des « flashbacks anticipatifs ». J'utilise ce terme pour désigner les passages où un personnage se souvient d'un fragment d'une scène de son passé (représenté par une image silencieuse ou accompagnée de texte), mais dont le lecteur n'a pas encore pris connaissance. Étant donné qu'il s'agit d'un fragment donné sans plus d'explications, le lecteur reçoit l'information sous une forme décontextualisée, sans en connaître le sens précis. Ce n'est qu'après que la scène sera révélée dans son entièreté, à l'occasion d'un autre flashback plus complet, et que le lecteur pourra faire sens de ce qu'il a vu précédemment. Ce procédé appelle donc une relecture, un va-et-vient entre les deux flashbacks (l'anticipatif et le complétif). Or, il arrive que les deux soient séparés par plusieurs tomes, ce qui augmente les chances que le lecteur ne se souvienne plus exactement d'où provenait le premier fragment d'information. Ainsi, il doit parcourir le labyrinthe en sens inverse cette fois (si l'on peut dire), à la recherche de cet indice, afin de pouvoir (ré)interpréter ce dernier.

Ce dernier aspect du secret dans *Fruits Basket* nous mène enfin à la dernière partie de cet article. J'y traiterai d'une complication supplémentaire, qui relève du troisième niveau du labyrinthe, mais qui concerne plus précisément la traduction.

Le secret accidentel de la traduction

Je me concentrerai ici sur un type de secret plus particulier : le secret accidentel qui découle de la traduction. Je terminerai donc cet article en analysant les différentes étapes par lesquelles ce secret peut être construit par le lecteur.

Les lecteurs chevronnés ou particulièrement passionnés de mangas peuvent découvrir au fil du temps que les traductions ne sont pas toujours exactes ou fiables. Cependant, la plupart du temps, cela nécessite une comparaison avec le texte japonais, ou avec d'autres traductions (en français ou non). Prenons pour exemple la série *Dragon Ball* amorcée en 1984 au Japon et mentionnée précédemment, qui est une des rares séries à avoir bénéficié d'une deuxième traduction. En comparant les deux textes, on se rend compte que la traduction la plus récente conserve les éléments culturels japonais, tandis que la première les efface – nous avons d'ailleurs vu un exemple de ces différences plus haut. Cependant, au-delà des différences d'adaptation, il arrive qu'en comparant les deux traductions on découvre des contresens. Pour donner un exemple rapide : au milieu d'un combat entre deux personnages, le personnage principal se dit : « Ça ne va pas être de la tarte! » dans la première traduction, tandis que dans la nouvelle version, il pense plutôt : « C'est la première fois que je me bats contre un type aussi nul » (tome 12 : 91). De la même manière, en comparant les traductions anglaises et françaises de certaines séries, on découvre des contresens entre les deux versions, tels que le lecteur ne peut qu'en déduire que l'une des traductions est fautive, et non plus seulement approximative⁴. Cependant, comme je l'ai précisé, il s'agit de problèmes dont le lecteur ne se rend compte que si son intérêt est suffisamment grand pour le pousser à comparer activement les traductions. Or, si de tels lecteurs existent, ils ne forment pas pour autant une majorité. Ainsi, si ces erreurs de traduction posent problème au niveau de la qualité de la traduction, elles n'affectent pas l'expérience de la majeure partie des lecteurs, car ces derniers ne connaissent pas leur existence.

⁴ On trouve un tel exemple dans le tome 4 de la série *Trigun Maximum*, de Nightow Yasuhiro, p. 193-194.

Cependant, il arrive que les problèmes de traduction soient discernables à l'intérieur d'une même traduction d'une même série. C'est sur ce cas que j'aimerais me pencher, et il se trouve qu'on le rencontre dans *Fruits Basket*. Le plus souvent, il ne s'agit que de détails, notamment liés aux noms des personnages. Pour prendre un exemple concret : dans le tome 3, il est question de l'enfant d'une hôtesse, un personnage qui n'est pas encore apparu, et qui se prénommerait « Li » (173). Plus tard, dans le tome 8, Tohru rencontre une personne et, à son comportement, devine qu'il s'agit de l'enfant de l'hôtesse : « Vous êtes Ritsu! N'est-ce pas?! » s'exclame-t-elle (36). Tout lecteur est nécessairement perplexe en lisant ce nom, qui n'est prononcé nulle part dans les pages précédentes. On comprend par la suite que, dans la version originale japonaise du tome 3, le personnage était sans doute désigné par un diminutif : « Ri »⁵; cependant, comme, dans la langue japonaise, le *r* et le *l* se confondent, l'équipe de traduction a opté pour « Li », probablement sans connaître le nom complet du personnage, « Ritsu », qui n'est révélé que dans le tome 8. Une fois ce nom révélé, il est toujours employé par la suite pour désigner le personnage dans la traduction. Il demeure cependant que le cafouillage lié à la traduction est évident pour tout lecteur.

Un autre cas où les problèmes de traduction sont évidents survient lors des flashbacks anticipatifs et complétifs dont j'ai parlé précédemment. En effet, ces derniers entraînent de nombreuses répétitions de texte. Normalement, le texte devrait être identique dans les deux flashbacks, puisqu'il s'agit de la même scène. Cependant, il apparaît que ce n'est pas toujours le cas. Ainsi, dans un premier flashback anticipatif, on lit le texte suivant :

Écoute-moi bien... Le monde qui t'entoure est tout noir! Et ta vie aussi, elle est complètement noire! Parce qu'il n'y a aucun espoir pour toi! Quoi que tu fasses, tu vivras toujours dans l'obscurité. Ne t'illusionne pas en pensant qu'un jour, quelqu'un viendra te sauver! (tome 10 : 16).

Par contre, dans le flashback complétif correspondant, on constate que le texte a été traduit de manière considérablement différente :

Écoute-moi, ce monde est tout noir. Ta vie aussi. Puisque tu n'as aucune alternative, ni aucun espoir pour ton avenir. Puisque tu suivras un chemin totalement sombre. Alors ne crois surtout pas que quelqu'un va venir te sauver un jour! (tome 15 : 21-22)

Cela dit, ce genre de glissement, tout comme les différentes traductions des noms, n'est pas fondamentalement grave en ce qui concerne le lecteur. Après tout, le sens du texte demeure le même d'une version à l'autre dans l'illustration que je viens de donner; et la perplexité du lecteur concernant le nom de Ritsu ne dure pas longtemps. Ces phénomènes peuvent certes intéresser les traductologues et les spécialistes, mais le lecteur moyen n'y verra pas un inconvénient majeur.

Au contraire, la situation change du tout au tout lorsqu'il y a effectivement contresens. Non pas un contresens que l'on ne peut déterminer qu'en comparant deux traductions, mais un contresens qui apparaît à l'intérieur d'une même traduction. Or, cela arrive. Par exemple, dans le tome 3, Hatori (le « dragon ») réprimande Shiguré en l'accusant de se servir de Tohru pour servir ses propres intérêts, et prononce ces mots : « Yuki, Kyō, ou Tohru... Je ne sais pas qui, mais au moins une personne recevra un coup de poing! » (118). Ce à quoi Shiguré répond : « C'est pas drôle d'avoir mal, mais on ne pourra rien y faire. » Cependant, dans le dernier tome de la série, l'un des Sohma, Hatsuharu (le « boeuf ») déclare : « Hatori avait dit que Shiguré recevrait

⁵ Plus précisément, dans le texte original, on appelle Ritsu « Rit-chan », *-chan* étant un suffixe japonais diminutif, employé pour les enfants ou les intimes.

certainement des coups de l'un d'entre nous. Mais heureusement pour lui, ça n'a pas été le cas. » (tome 23 : 145). Dans le même tome, la traduction d'un commentaire de l'auteur confirme qu'il s'agit bien d'une référence à la scène du tome 3 :

Dans le dernier chapitre, Hatsuharu fait remarquer que personne n'a finalement donné de coup de poing à Shiguré. Or, quand ce sujet a été abordé pour la première fois (dans le chapitre 16), j'ai fait dire à Hatori : « Yuki ou Kyō... Je ne sais pas qui, mais au moins l'un d'entre eux, te mettra un coup de poing! » et je le pensais vraiment! Mais au final [Yuki et Kyō] sont devenus bien plus adultes que je ne l'imaginai. Ce qui fait que Shiguré n'a jamais reçu de coup de poing ni de l'un ni de l'autre! (tome 23 : 39)

On voit donc que cet extrait de dialogue dans le tome 3 comportait bel et bien un contresens, ce qui est bien plus grave qu'une simple nuance : ici, le sujet et l'objet ont été inversés, et avec eux le sens, ce qui a des conséquences significatives sur la perception qu'a le lecteur des personnages. En effet, dans le tome 3, la réponse de Shiguré (« C'est pas drôle d'avoir mal, mais on ne pourra rien y faire ») paraît cruelle, signifiant que cela lui est égal que l'un des trois adolescents souffre à cause de lui; par contre, si l'on considère que l'avertissement de Hatori était mal traduit, alors la réponse de Shiguré signifie plutôt qu'il est prêt à assumer les conséquences de ses actes et à accepter tout châtement. De plus, comme il s'agit ici d'un personnage des plus mystérieux, qui laisse deviner un secret deleuzien sous son air jovial, la moindre de ses paroles peut avoir une importance.

Bien sûr, cela présuppose avant tout que la réponse de Shiguré était traduite correctement... Et c'est justement là que notre exemple de traduction clairement problématique (qui en est un parmi d'autres) rejoint la thématique du secret. J'ai tenté de démontrer que parfois, des problèmes significatifs de traduction peuvent survenir, des problèmes tels qu'un lecteur ordinaire est capable de les repérer à la lecture. Certes, il faut que cette lecture soit attentive; cependant, comme j'ai tenté de l'illustrer, la structure labyrinthique de *Fruits Basket*, manifeste notamment à travers la présence de flashbacks anticipatifs, appelle une lecture attentive, ainsi qu'une relecture, car ces derniers retrouvent tout leur sens une fois qu'ils ont été éclairés par les flashbacks complétifs qui leur correspondent. Or, ce sont souvent ces flashbacks anticipatifs qui posent problème aux traducteurs, étant donné que les traducteurs ne connaissent pas plus le contexte que les lecteurs. En effet, les tomes sont traduits par ordre de parution originale, et les séries sont souvent encore en cours au Japon : il n'est donc pas possible aux traducteurs de lire la série entière avant de commencer la traduction du premier tome.

Ainsi, plus le lecteur relit, plus il se heurte aux problèmes potentiels de traduction, et plus le secret s'épaissit. Car, il suffit que le lecteur ait détecté un seul contresens flagrant pour qu'il puisse avoir des doutes concernant le reste de la traduction. Je ne sous-entends absolument pas que la traduction française de *Fruits Basket* est truffée de fautes et de contresens, mais elle en comporte certainement, et le fait que le lecteur puisse facilement s'en rendre compte par lui-même (contrairement à la majorité des traductions en général) place ce dernier dans un état d'esprit où il sent qu'il ne peut jamais être certain qu'il est en train de lire « la vérité ». C'est cette conscience aiguë de la fragilité de la traduction qui rend l'expérience de lecture des mangas si particulière. C'est d'autant plus vrai concernant les phrases énigmatiques, décontextualisées. En effet, comme je l'ai illustré plus haut, le secret dans *Fruits Basket*, comme tout secret fonctionnel, se laisse entrevoir à travers des phrases dont le sens est difficile à décrypter et qui s'offre ainsi à l'interprétation du lecteur, qui cherche à comprendre l'indice qui lui est ainsi donné. Or cette interprétation se voit compliquée par le doute qu'éprouve le lecteur face à la

traduction, *justement dans ces cas-ci*. La clé du secret devient ainsi encore plus insaisissable, plus fuyante – et peut-être le plaisir du lecteur s'en trouve-t-il augmenté. C'est ainsi que, du secret involontaire de la première lecture, on passe au secret accidentel qui mène à la relecture.

Mon but n'a pas été, dans cet article, de dénoncer ou de critiquer les problèmes de traduction des mangas en général, ou de *Fruits Basket* en particulier. Plutôt, en partant de leur constat, j'ai voulu montrer comment ces derniers parviennent à accentuer le secret, à ajouter une autre dimension à cette figure qui opère déjà à tant de niveaux dans la réception des mangas. Je suis d'avis que le secret, sous ses multiples formes, joue un rôle important dans la lecture des mangas, en ce qu'il participe au plaisir de cette expérience. Qu'il soit volontaire ou non, un secret demande à être découvert, et le processus d'enquête qu'il déclenche est source de plaisir, en même temps que de frustration : le secret accidentel de la traduction ne fait pas exception à cette règle.

Bibliographie

Mangas

TAKAYA Natsuki, *Fruits Basket*, tomes 1-23, Paris, Delcourt, 2002-2007 [1999-2006].

TORIYAMA Akira, *Dragon Ball*, tomes 1-42, Grenoble, Glénat, 1993-2000 [1984-1995].

— *Dragon Ball* (nouvelle traduction), tomes 1-24, Grenoble, Glénat, 2003-2005 [1984-1990].

NIGHTOW Yasuhiro, *Trigun Maximum*, tome 4, Montreuil, Tonkam, 2005 [1999].

YAZAWA Ai, *Nana*, tomes 1-18, Paris, Delcourt, 2002-2008 [2000-2008].

Ouvrages

ALLISON, Anne, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006.

BRUNEL, Pierre, *L'imaginaire du secret*, Grenoble, ELLUG, 1998.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.

FERRAND, Stéphane, LANGEVIN, Sébastien, *Le manga*, Toulouse, Éditions Milan, 2006.

GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France (Formes sémiotiques), 1999.

McCLOUD, Scott, *Understanding Comics*, New York, HarperPerennial, 1994 [1993].

PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, 2^e édition, Paris, Flammarion, 2002 [1998].

TILLON, Fabien, *Culture manga*, Paris, Nouveau monde éditions, 2006.