

Transcr(é)ation



Localisation et scénographique de Naruto shippūden en ewondo et en medumba pour un public jeune au Cameroun

Stéphanie Engola et Dylane Nana

Volume 2, numéro 1, 2023

L'adaptation – De la bande-dessinée (et comics) aux films et/ou vice versa

Adaptation – From Graphic Novels (and Comics) to Films and/or vice versa

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110899ar>

DOI : <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15578>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Engola, S. & Nana, D. (2023). Localisation et scénographique de Naruto shippūden en ewondo et en medumba pour un public jeune au Cameroun. *Transcr(é)ation*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15578>

Résumé de l'article

Naruto shippūden est une série télévisée d'animation japonaise créée par Masashi Kishimoto. C'est le troisième manga le plus vendu dans le monde. L'aspect rétrofuturiste n'épargne pas son ancrage dans la civilisation septentrionale et on y retrouve des éléments traditionnels est-asiatiques. Bien qu'il soit localisé en plusieurs langues, ce manga n'est traduit dans aucune langue nationale du Cameroun. Cet article se propose d'examiner les écueils que pourrait rencontrer le traducteur dans l'exercice de localisation en ewondo et en medumba. Pour ce faire, l'approche fonctionnaliste du skopos est exploitée pour rendre compte de la réception ainsi que des obstacles culturels, linguistiques et technologiques. Sur le plan pratique, une méthode sociologique a été mise en oeuvre sur la base d'un échantillon de 30 téléspectateurs et locuteurs medumba et ewondo. L'article adopte une démarche de focus de groupe et l'observation d'une séance de visionnage. Il ressort de cette analyse que la localisation de Naruto en langues medumba et ewondo va poser des problèmes d'équivalences mythologiques, de scénographie et de restitution stylistique.

© Stéphanie Engola, Dylane Nana, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Localisation et scénographique de *Naruto shippūden* en ewondo et en medumba pour un public jeune au Cameroun

STÉPHANIE ENGOLA & DYLANE NANA

Université de Yaoundé I

RÉSUMÉ

*Naruto shippūden est une série télévisée d'animation japonaise créée par Masashi Kishimoto. C'est le troisième manga le plus vendu dans le monde. L'aspect rétrofuturiste n'épargne pas son ancrage dans la civilisation septentrionale et on y retrouve des éléments traditionnels est-asiatiques. Bien qu'il soit localisé en plusieurs langues, ce manga n'est traduit dans aucune langue nationale du Cameroun. Cet article se propose d'examiner les écueils que pourrait rencontrer le traducteur dans l'exercice de localisation en ewondo et en medumba. Pour ce faire, l'approche fonctionnaliste du skopos est exploitée pour rendre compte de la réception ainsi que des obstacles culturels, linguistiques et technologiques. Sur le plan pratique, une méthode sociologique a été mise en œuvre sur la base d'un échantillon de 30 téléspectateurs et locuteurs medumba et ewondo. L'article adopte une démarche de focus de groupe et l'observation d'une séance de visionnage. Il ressort de cette analyse que la localisation de *Naruto* en langues medumba et ewondo va poser des problèmes d'équivalences mythologiques, de scénographie et de restitution stylistique.*

Mots clés : *animation · traduction audiovisuelle · localisation · langues hétérogènes*

Introduction

Le contexte actuel de globalisation est révélateur de la nécessité d'une convergence culturelle entre les communautés, ce qui justifie amplement l'essor que connaît le domaine de la traduction, en particulier l'industrie de la traduction audiovisuelle et le divertissement. Il s'agit de répondre à une demande croissante d'accessibilité des contenus audiovisuels à un public varié et de plus en plus inégalement réparti sur le globe, d'où les besoins d'adaptation linguistique et culturelle assurés par la localisation. Toutefois, la difficulté du processus de localisation repose en majeure partie sur les différences culturelles entre communautés, alors bien perceptibles dans un contexte de traduction, où le public cible appartient à un système linguistique et culturel différent de celui initialement visé par l'auteur (Brisset, 2015).

Sur le plan financier, le marché du jeu vidéo est extrêmement lucratif avec des revenus annuels exponentiels. L'Afrique du Sud occupe la première place de cette industrie avec 290 millions de dollars. Ce pays est suivi par le Nigéria, le Ghana, le Kenya et l'Éthiopie qui engrangent respectivement 185, 42, 38 et 35 millions de dollars¹. Au Cameroun, le doyen dans cet espace ludique est Kiro'o Games qui excelle dans le développement des contenus en langues française et anglaise. Ce marché est grandissant du fait de l'ouverture des jeunes aux technologies. Il constitue donc une excellente opportunité pour la localisation en langues locales. L'anime qui fait l'objet de notre étude a été diffusé pour la première fois au Japon sur TV Tokyo le 15 février 2007. C'est le deuxième volet de l'anime *Naruto*. Il s'agit d'adaptations cinématographiques des *shōnen mangas* (destinés à un public masculin), éponymes écrits et dessinés par Masashi Kishimoto. Ils sont considérés comme deux des animes les plus vus au Japon et ont connu un franc succès à l'international. Les ventes de DVD de *Naruto Shippūden* figurent parmi les plus élevées dans le monde de l'animation et les épisodes en continu libres de l'anime sont en moyenne visités par plus de 160 000 internautes par semaine. Un tel succès a valu à la franchise d'être diffusée dans de nombreux pays (en France entre autres à partir du 5 septembre 2008) et en plusieurs langues.

Le présent article anticipe sur la pénétration de l'anime japonais *Naruto shippūden* en langues nationales dans l'espace ludique camerounais et analyse les éventuels écueils de sa localisation en ewondo et en medumba pour la jeunesse

¹<https://www.agenceecofin.com/medias/2302-95321-les-studios-de-jeux-video-africains-s-unissent-pour-creer-un-editeur-continental>, consulté le 23 février 2023.

camerounaise. Le paysage linguistique et culturel du Cameroun présente une pléthore de langues et de cultures qui doivent leur existence au nombre important de groupes ethniques du pays. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle le pays est qualifié d'Afrique en miniature. Fort de cette masse linguistique et culturelle, nous nous limitons ici à deux aires linguistico-culturelles suffisamment riches pour représenter, sur le plan traductologique, les éléments de réflexions sur l'exercice de localisation. Ainsi, l'ewondo est une langue parlée dans la région du Centre du Cameroun tandis que le medumba s'utilise dans le département du Ndé, c'est-à-dire la région de l'Ouest. Les deux langues comptent respectivement près de 2 500 000 et 210 000 locuteurs. C'est dire qu'il existe un potentiel commercial pour le marché de l'anime et des jeux vidéo. *A priori*, la distance linguistique et culturelle qui se justifie par l'absence de contact historique entre l'Asie et l'Afrique pourrait faire émerger de nouveaux défis de localisation dans ces deux langues nationales du Cameroun.

Au vu du fossé qui sépare les deux univers culturels, l'on se demande quels obstacles pourraient surgir dans le cadre d'une localisation d'un anime en langues ewondo et medumba. Ce questionnement permet également de se pencher sur les stratégies de localisation susceptibles de rendre efficacement l'anime pour une portée didactique. Il importe de préciser que la version de *Naruto Shippūden* qui fait l'objet de notre étude est celle qui a été localisée pour un public français. Son profond ancrage culturel japonais inspire l'analyse de trois aspects prédominants notamment la culture mythologique et religieuse, la scénographie et l'aspect discursif dont les transformations pourraient influencer le rendu de l'anime source et le perçu de l'anime cible.

Transcréation, adaptation ou localisation ?

D'emblée, il est important de mettre en lumière les implications d'une localisation par opposition à la transcréation et à l'adaptation. Pour Georges Bastin, l'adaptation est une manière de traduire l'intraduisible. Dans un cas d'adaptation, le lecteur a pleinement conscience qu'il est en contact avec une traduction visant à contraindre son imagination à se représenter un fait culturel qui ne relève pas de son monde de socialisation. Elle permet de conserver le fil de la communication entre deux entités culturelles séparées par une étrangeté dans la matérialisation linguistique. Il insiste donc sur le fait que « l'adaptation est le processus, créateur et nécessaire, d'expression d'un sens général visant à rétablir, dans un acte de parole interlinguistique donné, l'équilibre communicationnel qui aurait été rompu s'il y avait simplement eu traduction » (Bastin, 1993, p. 477).

La transcréation est un exercice de traduction créative qui tient simultanément en compte le sens, le contexte et le ton. Deux éléments concourent à complexifier la relation de transcréation, notamment la distance civilisationnelle et la bipolarité culturelle. La première implique un éloignement des schèmes de pensée qui s'adosent sur des pratiques anciennes, des savoir-faire, des croyances, des rituels et des perceptions qui amplifient les difficultés d'équivalences paradigmatiques. La seconde est plus ou moins la résultante de la première et conduit à des imaginaires identitaires collectifs. Lorsque les cultures en présence partagent peu d'éléments en commun, l'exercice de transcréation tend vers une indigénisation, c'est-à-dire une appropriation culturelle du texte et du contenu source. Debbie Folaron et Yves Gambier le corroborent en précisant que

la transcréation inclut [...] (a) la traduction du contenu verbal selon les conventions textuelles et linguistiques de la langue réceptrice et (b) l'adaptation du contenu non verbal – depuis les couleurs, les icônes, le format bitmap jusqu'à l'emballage et aux autres contraintes formelles. Elle inclut aussi toutes les données et les paramètres utiles à la prise en compte des exigences culturelles, techniques et légales du lieu visé. En somme, la transcréation ne porte pas tant sur des tâches spécifiques que sur des processus d'adaptation de produits (2007, p. 37).

Il existe par conséquent un important travail de transcréation compte tenu de ce que la difficulté d'adaptation repose principalement sur la négociation des écueils engendrés par la distance linguistique et culturelle. L'écart géographique entre le Pays du soleil levant, situé au large de la côte de l'Asie de l'Est, et le Cameroun, situé au milieu du Golfe de Guinée, peut à suffisance justifier l'inconfort du traducteur.

La localisation, quant à elle, vise à susciter un engagement de la part du récepteur. Elle s'entend comme un exercice de communication interculturelle qui prend en compte des spécificités régionales lors du processus de traduction. Les conventions linguistiques et textuelles de la langue cible ainsi que le contenu non textuel répondent aux exigences culturelles de la langue d'arrivée. Il s'agit d'une régionalisation dans le choix des mots. On peut donc introduire des modifications de formats de date, d'heure, des devises et des images afin qu'ils s'adaptent à des spécificités régionales. Ainsi, la façon dont les sites internet (puisque'ils sont concernés par la localisation) présentent les informations, les fonctions de ces sites et même l'imagerie participent de la localisation.

De ce fait, la localisation du contenu de *Naruto Shippūden* pourrait impliquer une re-création au sens de Jothiraj (2014, p. 146) ; en un mot, une transcréation. À l'origine, la transcréation ne concernait principalement que les textes littéraires.

Transcreation was then intended as a process whereby the translation was considered a retelling by the translator in another language, rather than a mere transfer of meanings from one linguistic and cultural system to another and whose main aim is to reproduce a fluent text completely accessible to the target reader (Spinzi, 2018, p. 4)².

En tant que re-création, elle était considérée comme une stratégie qui ne pouvait convenir à des textes non littéraires, ceux-ci devant être transmis tels quels (Jothiraj, 2014, p. 151). Paradoxalement, l'objectif de cette stratégie orientée vers la cible est à l'origine de son application à des textes non littéraires, touchant tout d'abord le domaine commercial (Benetello, 2018, p. 28) pour ensuite s'étendre à tous les secteurs visant une réception contextuelle et culturelle favorable de la cible. La nécessité de comprendre l'importance de la médiation en traduction et de valoriser les changements nés de la médiation et de l'adaptation est dorénavant mise en avant³ (Viviana Gaballo, 2012 ; 2016). La localisation est très souvent associée à la transcréation. En général, l'une s'applique aux contenus digitaux tandis que l'autre est utilisée dans les secteurs marketing et publicitaire. Toutefois, il ne s'agit que de barrières floues qui n'empêchent aucune de ces approches de s'implanter dans d'autres domaines. Ainsi, transcrire *Naruto Shippūden* impliquerait une re-création de l'anime, avec un scénario, des héros, des personnages, une trame aux couleurs plus locales, tout en conservant le message, l'intérêt ludique et la portée didactique de l'histoire originelle.

Méthodologie

La présente recherche s'adosse sur un corpus de cinq épisodes extraits de quatre saisons. Il s'agit des épisodes 246 de la saison 10, 265 de la saison 11, 338, 459 et 469 des saisons 14 et 15. Cet échantillon présente un fort ancrage dans la culture japonaise et en expose les propriétés spécifiques. La culture mythologique, religieuse ainsi que les choix scénographiques correspondent à un environnement

² La transcréation a alors été conçue comme un processus où la traduction est considérée comme une relecture par le traducteur dans une autre langue, plutôt qu'un simple transfert de sens d'un système linguistique et culturel à un autre et dont le but principal est de restituer un texte fluide totalement accessible au lecteur cible (notre traduction).

³ Voir Gaballo, Viviana, « Exploring the Boundaries of Transcreation in Specialized Translation », *ESP Across Cultures*, vol. 9, 2012, pp. 95-113 ; Katan, David, « Translation at the cross-roads: Time for the transcreational turn? », *Perspectives*, Routledge, vol. 24, n°3, 2016, pp. 365-381.

culturel japonais (architecture des maisons, paysages, climat), et le discours s’inspire largement d’une culture séculaire que les auteurs mettent volontairement en exergue. Quinze téléspectateurs locuteurs de l’ewondo et 15 autres du medumba, dont l’âge varie entre 10 et 16 ans, ont été exposés séparément à ce corpus. Pour réduire le niveau d’influence des réponses des participants d’un groupe à l’autre, les focus groupes ont été organisés en fonction de la combinaison linguistique. Concernant l’échantillonnage, certains critères de sélection ont été appliqués afin d’obtenir une diversité d’appréciations de la bande dessinée. En effet, l’âge constitue un critère important parce que le manga *Naruto* est destiné aux enfants. Ce critère est résumé ci-après selon les langues cibles :

1. Téléspectateurs du medumba

Âge	10	11	12	13	14	15	16
Nombre	4	4	2	1	2	1	1

2. Téléspectateurs de l’ewondo

Âge	10	11	12	13	14	15	16
Nombre	2	4	2	3	1	1	2

Par ailleurs, tous les participants ont une connaissance avérée du manga sans pour autant en maîtriser l’ordre ou le nombre d’épisodes par saison. Chaque épisode a été passé deux fois en groupe. Après chaque passage, une séance avec l’observateur s’est tenue suivant un guide d’entretien semi-structuré composé d’une trame de cinq questions ouvertes, soit deux questions par épisode⁴. Chaque séance d’échange a été enregistrée et transcrite. Les analyses ont ainsi permis de réaliser une synthèse et de tenir une discussion sur les éventuels problèmes auxquels les traducteurs feraient face en cas de demande de localisation du manga *Naruto*.

⁴ Voir questionnaire en annexe.

Conditions préalables à la localisation de *Naruto*

D'entrée de jeu, il est capital de préciser qu'une version localisée de *Naruto Shippūden* en langues medumba et ewondo est destinée, à l'origine, à un public jeune immergé dans un environnement culturel et social différent de celui de production de la version source. Elle nécessite de procéder à un ajustement à la culture, aux valeurs et traditions des groupes concernés. Des changements peuvent être nécessaires en ce qui concerne par exemple l'onomastique, les circonstances et les traits de caractère dans le but de les faire correspondre aux canons locaux. Il s'agit ici de faire preuve de créativité, d'inventivité et de flexibilité, le tout en évitant des changements radicaux qui pourraient entamer le message essentiel de l'anime et porter atteinte à sa portée didactique et récréative.

Il faut également tenir compte de la législation en vigueur et de la censure locale. La version française de *Naruto Shippūden* diffusée pour la première fois sur la chaîne Game One était destinée à un public de 10 ans et plus. L'on peut à juste titre affirmer que le contenu de l'anime est approprié pour la même tranche d'âge au Cameroun⁵. Cette spécification justifie la délimitation de la tranche d'âge de notre échantillon de participants. Cependant, une localisation basée sur cette version française doit être soumise à un filtre scénographique supplémentaire. À ce titre, il faudrait envisager la censure de certaines scènes. Tous les participants à l'étude ont manifesté une certaine gêne lors du visionnage de l'épisode 265 de la saison 11 où, pendant la Quatrième Grande Guerre Shinobi, la relation que le ninja du camp ennemi, Zabuzza Momochi, entretient avec son partenaire, Haku, un jeune homme aux allures efféminées, semble ambiguë. En outre, la pratique de l'homosexualité⁶ est interdite au Cameroun, sa diffusion à travers un anime ne serait que délit.

Hétérogénéité culturelle

Sur le plan des représentations cosmogoniques, notre corpus regorge d'éléments historiques et religieux associés au contenu ludique. En effet, les religions les plus populaires au Japon restent sans conteste le shintoïsme et le bouddhisme, bien que l'on note une montée du catholicisme. Le shintoïsme, religion la plus ancienne, est très souvent considéré comme animiste en raison du principe de vénération de divinités ou esprits (*kami*) présents dans la nature. Le bouddhisme s'est quant à lui rapidement répandu au Japon après son introduction

⁵ Loi n°2015/007 du 20 avril 2015 régissant l'audiovisuel au Cameroun

⁶ Loi n° 2016/007 du 12 juillet 2016

par les Coréens. Les Japonais accordent une grande importance à leur vie spirituelle, dont l'influence se ressent au quotidien sur presque tous les aspects culturels japonais (Yoneyama, 2008). Le manga et la *Japanimation* ne font aucunement exception. Bien que *Naruto Shippūden* ne regorge pas de temples et de sanctuaires comme dans la réalité, on y retrouve un grand nombre de références mythologiques. On retrouve par exemple le *kitsune*, un démon renard dont le nombre de queues varie entre 1 et 9, et qui est l'un des piliers de l'univers *Naruto* ; ou encore les noms de divinités qui désignent parfois des techniques ou des personnages assez puissants ou même des divinités fictives. Les épisodes 338, 459 et 460 respectivement des saisons 14 et 19 regorgent, entre autres, d'exemples probants : *Izanami* et *Izanagi* sont de puissantes techniques d'hypnose, et on assiste à l'apparition de la déesse *Kaguya*, originellement une princesse mythologique.

La forte présence d'aspects du shintoïsme, du bouddhisme et du taoïsme dans cet anime rétrofuturiste impose au récepteur une connaissance minimale de ces cultures. À la question *que savez-vous d'un kitsune ?* Les participants ont simplement limité leur réponse à l'énumération des atouts du personnage du manga. Un *kitsune* serait alors un démon à queues. Aucun d'entre eux n'a établi de relation avec la mythologie japonaise notamment l'association à une divinité shintoïste, *Inari*. Mieux encore, l'équivalence mythologique n'a pas pu être trouvée dans leurs langues respectives car ils ignorent non seulement ces éléments de la pensée chinoise, mais ils ne se doutent pas non plus de leur existence. De même, la proportion de participants qui se sont efforcés de faire des recherches sur la culture japonaise est relativement faible. Parmi les locuteurs du medumba, trois participants ont affirmé s'être intéressés à cet aspect du manga sans pour autant approfondir la recherche sur les représentations. Quant aux locuteurs ewondo de l'échantillon, aucun n'a manifesté cette curiosité. Cet état des choses a entraîné la question sur les équivalences culturelles et linguistiques dans leurs langues (*Comment vous représentez-vous un kitsune en medumba / ewondo ? Quelle divinité vous rappelle un kitsune dans votre culture ?*). Bien que les participants soient tous d'accord qu'il existe également des divinités dans leur culture, leur contact avec ces divinités relève des contes entendus ou lus. Le transfert de caractéristiques du *kitsune* n'a pas pu être effectué. La localisation enregistrerait ainsi une érosion d'équivalence.

Contrairement au Japon, le Cameroun compte parmi ses religions l'islam, le christianisme et, dans une moindre mesure, l'animisme. Sa mythologie intègre l'essentiel des mythologies africaines avec trois caractères qui sont communs aux croyances : l'existence d'un Être Suprême inaccessible aux humains, la croyance aux divinités que peuvent invoquer les hommes et les génies, ou encore les esprits

qui sont présents dans la vie quotidienne. Les cultures ancestrales incluent des divinités le plus souvent liées à la nature. Les dieux ont des noms variés et chaque groupe culturel a ses pratiques. Mais les spécificités des génies et des divinités peuvent servir de recoupement aux valeurs transcrites dans *Naruto*. Évidemment, cet exercice de recoupement et de rapprochement des divinités n'est pas sans conséquence sur les plans sémantique et pratique. Par exemple, comme le *kitsune* qui est un démon renard dont la particularité est de prendre possession de ses hôtes, le *wokolo* est connu, chez les Bambara du Mali, pour être un génie malveillant. Autrement dit, l'on peut établir des parallèles sur l'échelle de valeurs et les caractéristiques des données mythologiques des deux mondes. Cette transculturalité mythologique permet de retracer des valeurs cosmogoniques partagées par les deux espaces. Le parallèle civilisationnel et les ressemblances culturelles pourraient constituer une passerelle pour la localisation avec les risques stratégiques que comporte cette opérationnalisation.

Cosmogonie et scénographie

L'univers de *Naruto* est un mélange assez original de folklore et de modernité. Bien que des éléments de la vie contemporaine y apparaissent, ce monde est inspiré du Japon féodal. Les références culturelles traditionnelles sont celles du Japon. Sur le plan géopolitique, *Naruto* évolue autour de cinq pays nommés d'après les cinq éléments naturels japonais, placés chacun sous la protection d'un *daimyō*. Ce terme est un titre nobiliaire japonais désignant les gouverneurs de provinces pendant la période Edō (ancien nom de Tokyo, capitale du Japon) qui commence vers 1600 et se termine vers 1868 avec la restauration Meiji. Chaque pays abrite un « village caché », une sorte de base des forces armées, composé de *ninjas*. Ces derniers (encore appelés *shinobis* et, dans une moindre mesure, les samourais) constituent de véritables puissances militaires. À la tête de chaque village se trouve un *kage*, chef des forces armées. La puissance d'un pays se mesurant au potentiel et à la force de son armée, les pays sont en conquête permanente d'autres territoires. Les guerres entre villages *ninja* sont par conséquent courantes, au même titre que la formation d'alliances et les trahisons. Cette ère de conflits permanents peut être mise en analogie avec l'époque Sengoku (littéralement « la guerre des provinces »), une période de l'histoire du Japon qui s'étend du XV^e à la fin du XVI^e siècle, et caractérisée par des troubles sociaux, des intrigues politiques et des conflits militaires.

L'organisation au sein des *ninjas* mérite une parenthèse. Ce sont des guerriers d'élite organisés en familles et clans, et respectant une hiérarchie claire et stricte basée sur leur importance au sein du clan. Les *ninjas* étaient actifs jusqu'à

la période *Edō* et étaient réputés pour l'espionnage, le sabotage, l'infiltration, l'assassinat et la guérilla. Lorsqu'ils sont situés au niveau le plus bas de l'échelle clanique, ils sont considérés comme des exécutants qui s'occupent des tâches subalternes et qui n'ont aucune influence sur les décisions. Le niveau moyen quant à lui regroupe des *ninjas* qui servent d'intermédiaires entre l'élite du clan et les subordonnés. Au sommet de la pyramide, siège l'aristocratie, qui détient les pouvoirs de décision et de protection des secrets et de l'idéologie du clan. Chacune de ces familles a ses origines, ses traditions, ses spécialités et ses techniques de combat. Kishimoto a déclaré s'être inspiré de la structure historique du clan japonais et l'avoir étendue aux villages *ninjas* de son œuvre⁷. Ainsi, les *ninjas* de chaque village sont répartis selon différents grades ou rangs, basés sur cette structure : le *jōnin*, qui désignait historiquement le chef du clan, représente, dans l'univers *Naruto*, des *ninjas* de rang supérieur chargés de mission de haut niveau et pouvant avoir la responsabilité d'une équipe de jeunes *ninjas*. Les *chūnin*, qui auparavant distribuaient les ordres reçus aux *ninjas* au bas de l'échelle, sont devenus des *ninjas* de rang moyen pouvant être envoyés individuellement en mission ou affectés à l'administration du village. Les *genin*, que l'on retrouvait au bas de la pyramide, sont des aspirants *ninjas* effectuant en équipe des missions simples de rang C ou D.

Cette représentation sociale constitue un point majeur dans la localisation en medumba et en ewondo. Il est capital que le localisateur dresse des équivalences sociales, de sorte que l'architecture globale de la société japonaise corresponde à une configuration connue des participants. Pour ce faire, la discussion a porté sur l'organisation des classes traditionnelles avant la colonisation avec les participants des deux groupes (*Avez-vous une idée de l'organisation des chefferies de vos villages avant la colonisation ?*). À cette question, les membres du groupe medumba ont été plus prolixes, car il s'agit d'un groupe dont la réalité anthropologique exerce une forte influence sur le quotidien. Par ailleurs, « beaucoup d'auteurs (linguistes, anthropologues, historiens, etc.) estiment que le Grasland est l'habitat originel des peuples bantu, répandus aujourd'hui dans toute l'Afrique au Sud de l'Équateur » (Notue, 1984, p. 119). En d'autres termes, la configuration des chefferies chez les Ewondo dérive de celle des Bamilks. Nous reviendrons de ce fait sur l'organisation sociale de ces derniers.

Jean Paul Notué (1984) rapporte que le peuple bamiléké a une histoire qui remonte au néolithique et aurait enregistré des faits militaires au même titre que les Japonais. À la tête de la chefferie régnait un *fo*, chasseur astucieux, qui effectuait

⁷ <https://www.narutohq.com/masashi-kishimoto.php>, consulté le 23 février 2023.

aussi des missions de conquête. Les chefs conquis portaient le nom de *mfantiā* et leurs espaces de pouvoir devenaient des sous-chefferies (*to'*). Les chefferies-mères se seraient éclatées entre le XVI^e et le XVIII^e siècles du fait de la pression démographique. Par-dessus les chefferies, se dresse le *nguη* :

C'est un État au sens plein du terme, qui s'individualise par un territoire bien délimité, une population bien définie et un pouvoir qui les contrôle réellement. Les limites sont bien précises, mais ont bougé au cours de l'histoire à la suite de pertes ou de gains de territoires consécutifs aux guerres (Dogmo, 1981, p. 45).

Tout comme un pays ou un royaume, le *nguη* se compose d'un territoire d'origine, d'un territoire conquis au cours de l'histoire et des territoires des chefs soumis. Bandjoun, territoire bamiléké, est par exemple divisé en sept grandes provinces (*jyə*) avec à leurs têtes des *tajyə* nommés par le *fo* et placés sous l'autorité d'une sorte de Premier ministre *ηwala'ka*. Ce dernier est « le chef de guerre et c'est lui qui dirige l'armée sur le terrain en cas de troubles. C'est aussi un juge coutumier qui remplace très souvent le *fo* » (Notué, 1984, p. 162). Il a sous sa responsabilité les *wabo*, grands guerriers dévoués au *fo*. Comme tel est le cas des *ninjas*, les *wabos* sont également hiérarchisés en termes de responsabilités.

Les *wabo* sont répartis en deux groupes hiérarchisés : les *wabo* ayant le droit au bracelet de cuivre, et les autres. Les premiers sont dignitaires de la société *nyaleg*, société gardienne des instruments de la musique sacrée (doubles cloches, tambours à figuration du buffle). Elle participe aussi au rituel du *kε* (la magie) tous les deux ans. Pour avoir cet honneur, on dit que les *wabo* doivent livrer en sacrifice aux sorciers neuf personnes qui leur sont chères (Notué, 1984, p. 164).

Fort de ces déclinaisons, la localisation peut établir des équivalences de rôle et de hiérarchisation du pouvoir comme suit :

Japon	Medumba
Pays	<i>Ngūη</i>
Daimyō	<i>Fo</i>
Shinobis	<i>jyə</i>
Kage	<i>Tajyə</i>
Samourais / ninjas	<i>Wabo</i>

En ce qui concerne le positionnement de *Naruto* dans l'histoire du Japon, un certain nombre d'indices récurrents nous permettent de corréliser la trame de l'anime à la période historique japonaise *Tokugawa*⁸, communément appelée *Edō*. En outre, le contexte de conflits permanents et de relations diplomatiques versatiles et houleuses de cet univers est caractéristique de l'ère *Sengoku*. Bien que le déroulement de l'histoire reflète ce cadre temporel, les saisons 8 et 9 de l'anime clarifient en l'occurrence la délimitation de cet historique. Alors que la Quatrième Grande Guerre Ninja est sur le point d'éclater, une rétrospection aux origines nous permet d'être au fait de la situation géopolitique de l'univers *Naruto*. Le cadre spatial se précise. Il apparaît en effet que l'espace dans lequel les *shinobis* évoluent dans *Naruto* correspond à la tradition qui veut que les *ninjas* établissent leurs campements dans des contrées montagneuses ou des forêts. Les principaux pays de ce monde (le Pays du Feu, le Pays de l'Eau, le Pays de la Foudre, le Pays de la Terre et le Pays du Vent) abritent chacun un village caché, respectivement Konoha, le village de la feuille (dans lequel se déroule la majorité des événements de *Naruto*), Kiri, le village de la brume, Kumo, le village des nuages, Iwa, le village de la roche, et Suna, le village du sable. Le but de la localisation pour une cible medumba et ewondo jeune serait de la placer dans un contexte spatiotemporel qui, à défaut de lui être familier, ne cause pas de dépaysement. Concrètement, cela impliquerait d'identifier ces réalités spatiotemporelles à un public dont l'histoire ne connaît pas d'époque *Sengoku*, ni de *ninjas*.

En effet, la représentation spatiale chez les participants de l'étude montre qu'il n'y pas de conscience de cette distribution. Les éléments spatiaux sont appréhendés comme de simples toponymes sans charge sémantique ni historique. Or, les montagnes et les forêts sont des constituants et des indicateurs des ères de vie et d'espace qui s'associent à la sécurité, le contrôle de l'environnement et la prudence guerrière. Ces sentiments ne sont pas réellement perçus par les participants. Les réponses collectées pour la quatrième question du guide d'entretien (*Que pensez-vous que les dénominations des villages représentent dans l'environnement des guerriers dans Naruto ? Quels sont les renseignements que les noms des pays et des villages vous apportent sur votre espace local ?*) prouvent à suffisance la déconnexion spatiale des participants par rapport au décor de l'anime. La moitié des locuteurs et téléspectateurs medumba n'ont pas pu identifier de champ lexical ou sémantique dans ces dénominations des pays et des villages tandis que, dans le groupe de locuteurs ewondo, aucun locuteur n'a fait un rapprochement avec son champ spatial.

⁸ Tokugawa Ieyasu fut le premier *shogun* d'Edo.

Les réponses à la cinquième question ont eu le même écho. Elles convergent avec l'idée de l'inculturation des participants et leur détachement par rapport à leurs cultures (*Que représentent l'eau, le feu, le vent et la foudre dans votre culture ?*). Pour eux, il ne s'agit que de simples constituants de la nature, nécessaires pour la survie de l'être humain. Or, un rapprochement essentiel de ces éléments à la cosmogonie medumba et ewondo est possible car les deux groupes culturels sont répartis dans les régions montagneuses, pour le premier, et forestières, pour le deuxième. Par ailleurs, le feu, l'eau et la terre sont des éléments dont le sens anthropologique est suffisamment expressif dans les vies des deux groupes. Pour ce qui est de l'eau, Marie-Paule Vigne affirme que « les mythes de l'eau se regroupent autour de trois orientations : fertilité, purification, renaissance » (1984, p. 173), et Mattias Aronsson souligne la charge négative portée par les cataclysmes, les engloutissements et les déluges (2006, p. 34). L'eau a ainsi une double fonction génératrice et destructrice que le téléspectateur peut percevoir dans le manga. Quant au feu, il est utilisé pour les rites tant chez les Ewondo que chez les Bangangté. Il s'agit d'un élément associé à la purification. Il est par exemple prépondérant lors du *mevungu* (rite de fertilité) ou du *ngas* (rite de protection) chez les Ewondo⁹. Le vent est également un porteur de sens anthropologique dans la mesure où sa survenance pourrait renseigner sur des événements à venir ou sur ceux qui se sont déjà déroulés. Par exemple, chez les populations de l'Ouest Cameroun, région à laquelle appartient le groupe de locuteurs du medumba, le vent fait partie des éléments naturels que peut gouverner le *fo* (chef traditionnel et maître des éléments naturels). Jean-Paul Notue souligne d'ailleurs qu'

en cas de nécessité, il doit intervenir auprès des génies des eaux (rivières, lacs), de la foudre, du vent et de la pluie. Ainsi une très grosse pluie suivie d'un arc-en-ciel entourant le soleil est l'annonce de la mort d'un grand *fo*. Ces faits ont pu être vérifiés pour la mort de Happi II, en 1981, à Bana et pour la disparition de Kamga II à Bandjoun. Quand le *fo* meurt, on dit que « le feu s'est éteint » (1984, p. 142).

On peut donc voir en le feu, l'eau, la foudre et le vent des éléments naturels qui font plein sens dans les cosmogonies bamiléké et ewondo. De même, la feuille, la brume, les nuages, la roche et le sable (noms des villages dans le manga) se retrouvent dans l'espace culturel des Bamiléké et des Ewondo. Ils représentent respectivement la verdure, la fraîcheur, l'insaisissable, la solidité et la finesse. La question de la localisation de l'onomastique, et plus précisément de la toponymie,

⁹ Bochet De Thé, M.P., *La femme dans la dynamique de la société bëti, 1887-1966*, Paris, Université de la Sorbonne, thèse de doctorat, 1970.

semble surmontable compte tenu des équivalences de valeur entre les éléments naturels évoqués.

Par ailleurs, les représentations culturelles et les dynamiques identitaires étant le plus souvent liées aux principes discursifs et sémiotiques singuliers (Wagener et Bellachhab, 2014), il est difficile d'effectuer le transfert de ces éléments d'un contexte culturel à un autre, contextes en l'occurrence aussi distants. Bien que notre étude soit basée sur la version française de l'anime, les participants reconnaissent certaines composantes syntaxico-sémantiques et stylistiques propres au discours japonais qui y transparaissent et qui transmettent une réalité et une vision du monde inhérentes à la communauté japonaise. Tous ont particulièrement relevé que, dans l'épisode 246 de la saison 10, Naruto reconnaît sa mère (qu'il rencontre pour la première fois) grâce à un maniement de la langue propre au discours oral japonais.

Les participants ont aussi identifié l'expression « dattebayo » que le personnage principal prononce à chaque fin de phrase. Cette expression japonaise est une sorte de marque déposée dont la teneur ne se ressent que lorsque l'expression est dite en japonais. La version française l'atteste d'ailleurs puisqu'elle n'a pas fait l'objet d'une localisation. C'est une phrase qui apporte un sens de détermination extrême, de motivation, voire d'agressivité. Au vu de sa récurrence dans l'anime, il serait quasiment impossible de l'omettre et encore moins de lui substituer une expression ayant la même portée en medumba ou en ewondo. Si la localisation venait à trouver un équivalent onomatopéique, il faudrait prévoir une absence d'équivalence d'effet auprès de la cible.

Conclusion

Naruto shippūden est un anime dont la teneur ludique et éducative pourrait se convertir pour un public jeune camerounais. Le succès international et l'ancrage civilisationnel de cet anime imposent une réflexion sur sa mise à disposition dans un espace culturel fort coloré comme le Cameroun où la scène multiculturelle constitue un terrain fertile pour les obstacles à la transcréation. La distance géographique et culturelle entre l'Asie et le Cameroun est à l'origine d'un ensemble de problèmes d'équivalences liés aux aspects culturel, discursif et à la scénographie. Dans ce cas, l'adaptation de l'anime au contexte camerounais, axé sur le scénario et la trame de l'anime ainsi que le doublage des voix, se présente comme la stratégie idoine pour la matérialisation des éléments mythologiques propres au monde asiatique. Même si cette indigénisation pourrait défaire l'anime de son ancrage asiatique, il mettrait en exergue la cosmogonie camerounaise peu

connue de son public. De même, un doublage apporterait une touche locale avec des acteurs medumba et ewondo, capables de satisfaire les attentes du jeune public. L'objectif est d'éviter tout déséquilibre entre le caractère d'un personnage et la voix qu'il aurait, de permettre à chaque spectateur de s'immerger dans l'histoire voire de s'identifier à un personnage. Qu'il s'exprime en medumba ou en ewondo, chaque personnage doit, d'une part, transmettre le message originel et d'autre part, plonger le spectateur dans un environnement qui lui est familier, notamment l'espace culturel et religieux ou traditionnel auxquels les jeunes locuteurs de ces langues appartiennent.

Bibliographie

Aronsson, Mattias, *La thématique de l'eau dans l'œuvre de Marguerite Duras* [2006], Suède : Göteborg University, Department of Romance Languages : French & Italian Section, 2006.

Bastin, Georges, « La notion d'adaptation en traduction », *Meta*, XXXVIII, 3, 1993, pp. 473- 478.

Benetello, Claudia, « When Translation is not Enough: Transcreation as a Convention Defying Practice. A Practitioner's Perspective », *Translation in the Creative Industries: An Introduction*, *JoSTrans*, 29 janvier 2018, pp. 28-44.

Brisset, Frédérique, « Médiation interculturelle et traduction audio-visuelle : Quand traduire c'est (s')adapter », *La traduction, médiation et médiatisation des cultures* (Morcillo, Françoise ; Pélage, Catherine (dir.)), Lille : Éditions Paradigme, 2015, pp. 283-308.

Dogmo, Jean Louis, *Le dynamisme bamiléké : La maîtrise de l'espace urbain*, Centre d'édition et de production pour l'enseignement et la recherche, 1981.

Folaron, Debbie ; Gambier, Yves, « Transcréation et mondialisation », *La transcréation : un enjeu de mondialisation* (Nowicki, Joanna ; Oustinoff, Michaël (dir.)), Paris : CNRS Éditions, *Revue Hermès*, vol. 1, n°49, 2007, pp. 37-43.

Jothiraj, M., *Translation as Transcreation: Problems and Prospects*, University of Calicut : Department of English, 2004.

MotionPoint, *Quelle est la différence entre la traduction classique, la transcréation, la transcréation et la translittération ?* mis en ligne le 27 décembre 2017.

<https://fr.motionpoint.com/resources/difference-between-traditional-translation-localization-transcreation/>, consulté le 23 février 2023.

Notue, Jean Paul, *La symbolique des arts bamiléké (Ouest-Cameroun : approche historique et anthropologique* [1984], France : Université de Paris I, 1984.

Spinzi, Cinzia, « Introduction », *Translation or Transcreation? Discourses, Texts and Visuals*, Cambridge: Cambridge Scholar Publishing, 2018, pp. 1-14.

Vigne, Marie-Paule, *Le thème de l'eau dans l'œuvre de Virginia Woolf*, Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 1984.

Yoneyama, Etsuo, « Culture et gestion au Japon : harmonie, sérénité et rigueur », *Gestion en contexte interculturel : approches, problématiques, pratiques et plongées*, (Davel, Eduardo ; Dupuis, Jean-Pierre ; Chanlat, Jean-François (dir.)), Québec : Presses de l'Université Laval et Télé-université (UQAM), 2008.

Annexe

Trame de questions pour l'entretien semi-structuré

1. Que savez-vous d'un *kitsune* ?
2. Comment vous représentez-vous un *kitsune* dans votre en medumba / ewondo ou encore à quelle divinité vous rappelle un *kitsune* dans votre culture ?
3. Avez-vous une idée de l'organisation des chefferies de vos villages avant la colonisation ?
4. Que pensez-vous que les dénominations des villages représentent dans l'environnement des guerriers dans Naruto ? Quels sont les renseignements que les noms des pays et des villages vous apportent sur votre espace local ?
5. Que représentent l'eau, le feu, le vent et la foudre dans votre culture ?

Biobibliographies des auteures

Stéphanie Engola est titulaire d'un master en traduction et d'un PhD en linguistique. Elle s'intéresse à la traduction et à la communication interculturelle et jouit d'une expérience de près de quinze ans dans le domaine professionnel de la traduction. A ce jour, elle est auteure de plusieurs articles sur les politiques linguistiques, le rôle de la traduction dans l'intégration nationale et le vivre-ensemble, le potentiel interculturel en traduction juridique et la traduction audiovisuelle dans des contextes multilingues et multiculturels.

Dylane Nana est traductrice principale à la cour de justice de la ville de Maroua au Cameroun. Son intérêt pour la recherche en traduction audiovisuelle et plus particulièrement la localisation des dessins animés pour des publics jeunes remonte à son passage à l'Ecole Supérieure de Traducteurs et Interprètes (ASTI) de Buéa. Son mémoire de fin de formation en est d'ailleurs un point de départ essentiel.