

## Traduction commentée d'un extrait du jeu vidéo Afterparty

**Auteur** : Denis, Margaux

**Promoteur(s)** : Bada, Valerie

**Faculté** : Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme** : Master en traduction, à finalité spécialisée

**Année académique** : 2021-2022

**URI/URL** : <http://hdl.handle.net/2268.2/14745>

---

### *Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---



## Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues modernes : linguistique, littérature et traduction

Filière Traduction et Interprétation

# **Traduction commentée** **d'un extrait du jeu vidéo *Afterparty***

Travail de fin d'études présenté par Margaux DENIS

en vue de l'obtention du grade de Master en Traduction, à finalité spécialisée

Promotrice : M<sup>me</sup> Valérie BADA

Co-promoteur : M. Pierre-Yves HOULMONT

Lecteur : M. Pierre-Yves HUREL

Année académique 2021 – 2022



## **REMERCIEMENTS**

Je tiens tout d'abord à remercier ma promotrice madame Valérie Bada, pour son aide dans la marche à suivre, ses relectures attentives et ses remarques judicieuses. J'adresse ensuite mes remerciements à mon co-promoteur Pierre-Yves Houlmont, pour ses idées très précieuses, ses explications complètes et ses conseils avisés. Je vous remercie pour les nombreuses heures que vous m'avez consacrées. Je n'aurais pas pu espérer un meilleur encadrement.

Je remercie également monsieur Pierre-Yves Hurel d'avoir accepté le rôle de lecteur, ainsi que tous les professeurs qui ont participé à ma formation au sein de la filière de Traduction-Interprétation de l'Université de Liège et dont les bons conseils ont été plus qu'utiles lors de la rédaction de ce travail. Je tiens à remercier tout particulièrement madame Anne Debras qui m'a soutenue dès le début de ce projet et qui m'a encouragée à poursuivre mon idée.

Je souhaite enfin remercier mes proches, famille et amis, pour le soutien sans faille et leurs encouragements tout au long de cette aventure. Je tiens également à exprimer ma gratitude à Marie et à Stéphane pour avoir accepté de relire ce travail. Merci infiniment.



# Table des matières

INTRODUCTION.....	1
TEXTE SOURCE ET TEXTE CIBLE .....	3
COMMENTAIRES TRADUCTOLOGIQUES .....	48
LA TRADUCTION DE JEUX VIDÉO .....	49
1. Historique de la traduction de jeux vidéo .....	49
2. Définition de la traduction de jeux vidéo .....	51
3. Définition de concepts controversés au sein de la discipline .....	56
LE JEU VIDÉO <i>AFTERPARTY</i> .....	57
1. Mode opératoire.....	57
2. Résumé du jeu.....	57
3. Profil typologique .....	58
4. Types de textes .....	61
4.1. Interface utilisateur .....	62
4.2. Temps de chargement .....	63
4.3. Dialogues .....	63
4.4. Choix dans les dialogues.....	64
4.5. Interaction avec les lieux ou les personnages .....	67
4.6. Réseau social.....	67
4.7. Panneaux.....	68
5. Stratégies traductologiques.....	68
5.1. Public cible .....	68
5.2. Liberté du traducteur.....	70
5.3. Humour .....	71
5.4. Culturalisation.....	72
5.5. Recherche documentaire .....	76
LA GRILLE DE KOLLOBSON.....	77

1. Composante dénotative.....	80
2. Composante connotative.....	80
2.1. Incises .....	81
2.2. Marqueurs discursifs.....	81
2.3. Disfluences.....	83
2.4. Tutoiement ou vouvoiement .....	84
2.5. Interjections .....	85
2.6. Vulgarité .....	86
2.7. Surnoms .....	87
3. Composante esthétique-formelle .....	89
4. Composante textuelle-normative .....	92
5. Composante ludo-conative .....	92
6. Composante narrato-conative .....	93
7. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR) .....	94
8. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA) .....	95
9. Composante culturelle .....	96
9.1. Références culturelles .....	96
9.2. Noms propres .....	104
CONCLUSION .....	112
BIBLIOGRAPHIE .....	114

# INTRODUCTION

Le présent travail de fin d'études consiste en une traduction commentée d'un extrait du jeu vidéo *Afterparty*, développé par *Night School Studio*. Le choix de traduire ce jeu relève d'un intérêt pour le domaine audiovisuel et d'une envie d'apporter ma pierre à l'édifice à la traduction de jeux vidéo. Le jeu en question recèle de nombreuses difficultés de traduction, telles qu'une abondance de références culturelles et un registre particulièrement familier. Ce travail se divise en deux parties : la partie pratique et la partie théorique.

La première partie du travail porte sur la traduction d'un extrait du jeu vidéo *Afterparty*. Le contact avec les développeurs étant resté sans réponse, le texte source a été établi en jouant au jeu vidéo et en procédant à la transcription du début de cette version du jeu. Une légende se trouve ci-après pour faciliter la lecture de la transcription et de sa traduction.

La seconde partie comprend les commentaires traductologiques liés à la traduction de ce jeu vidéo. Je commence par dresser un portrait de la traduction de jeux vidéo. Je parle ensuite plus précisément du jeu vidéo traduit dans le cadre de ce travail. Dans cette partie, j'aborde le mode opératoire pour arriver à la conception du travail, le résumé du jeu, le profil typologique, les différents types de textes qui composent le jeu et pour finir, les stratégies utilisées pour le traduire. Enfin, je termine par présenter et appliquer la grille de lecture utilisée pour analyser les difficultés de traduction du jeu vidéo en question, en particulier l'humour, le registre familier et les références culturelles.

## Légende du texte source et du texte cible

Lola : Les personnages qui parlent sont indiqués par leur prénom suivi d'un deux-points et de leur réplique.

**Début** : Certaines parties de la transcription sont séparées par des titres.

→ Choix 1 : Des puces «flèches» sont placées à côté des différents choix pour les distinguer des dialogues.

**Gras** : Le choix réalisé pendant le jeu quand plusieurs choix étaient proposés est indiqué en gras.

**Choix 3** : Des choix plus audacieux sont proposés sur un fond coloré dans le jeu lorsque le personnage a bu, ils sont donc surlignés en jaune dans le texte source.

@someone : Le jeu vidéo comprend un réseau social et les personnages qui se déplacent en arrière-plan écrivent parfois des publications qui apparaissent au-dessus de leur tête.

● GO UPSTAIRS – SPACE : Quand les personnages changent d'endroit, une action leur est proposée et est suivie de la touche sur laquelle appuyer pour réaliser cette action. «SPACE» est également mis en gras lorsque j'ai cliqué dessus. S'il n'est pas en gras, il s'est affiché lors de mon passage, mais je n'ai pas cliqué dessus.

- Librarian : Les panneaux qui apparaissent en arrière-plan sont indiqués par un tiret.

## **TEXTE SOURCE ET TEXTE CIBLE**

## Page d'accueil

Afterparty

**PLAY**

OPTIONS

QUIT

## Page de chargement

LOADING...

THE EIGHT HUNDRED MILLIONTH HELLCOMING DANCE FEATURING LORD SATAN AT THE BIG HOUSE ON WELKIN WAY TONIGHT, TOMORROW NIGHT AND EVERY ~~FUCKING~~ NIGHT

## Début du jeu

Billy: Well. This is it. Our journey has come to its end. Our lives, as we know them, are over. Fuck college! We're adult now! [laughs] No no, seriously though, I just wanted to say thanks for coming out, fellow breathers. We are officially college graduates! So congrats, monkeys. There's beer in the pool, condoms in the fridge. And if you can't be careful, there's a clinic like three blocks down, they'll do you cheap if you give'em our promo code.

- CONGRATS / CLASS OF "WHATEVER-YEAR-THIS-IS"

Lola: Okay. We came. We saw. If we leave now, we can still make the donut place. Let's go before we get recognized...

Allison: Lola! Milo! I almost didn't recognize you!

Lola: Hi, Allison.

Allison: Can you believe we graduated? And what better way to end school than with an indigenous, late-century style mixer coupled with property damage and substance abuse?

Lola: Well-

## Page d'accueil

Afterparty

**JOUER**

OPTIONS

QUITTER

## Page de chargement

CHARGEMENT...

LA HUIT CENT MILLIONIÈME DANSE ENDIABLÉE AVEC MAÎTRE SATAN À LA GRANDE MAISON DU CHEMIN DES CIEUX CE SOIR, DEMAIN SOIR ET TOUS LES ~~PUTAINS DE~~ SOIRS

## Début du jeu

Billy : Voilà. Ça y est. Notre voyage est arrivé à sa fin. Nos vies, telles que nous les connaissons, sont terminées. Nique la fac ! On est adultes, maintenant ! [Il rit] Non, non, plus sérieusement, je voulais vous remercier d'être venus, mes chers crétins. On est officiellement diplômés de l'université ! Alors, félicitations, bande de singes. Il y a de la bière dans la piscine, des capotes dans le frigo. Et si vous êtes pas fichus de faire gaffe, il y a une clinique à genre trois rues d'ici, ils vous feront une réduction si vous leur donnez notre code promo.

- FÉLICITATIONS / PROMO DE «PEU-IMPORTE-L'-ANNÉE»

Lola : Bon. On est venus. On a vu. Si on part maintenant, on a encore le temps d'aller chez le marchand de donuts. Allons-y avant que quelqu'un ne nous reconnaisse...

Allison : Lola ! Milo ! Je vous ai presque pas reconnus !

Lola : Salut Allison.

Allison : Vous arrivez à croire qu'on est diplômés ? Et quoi de mieux pour finir les cours qu'une soirée bien de chez nous de style fin de siècle avec dommages immobiliers et toxicomanie ?

Lola : Eh bien...

→ YEAH, THIS IS FUN.

→ THIS PARTY SEEMS KINDA LAME.

Allison: Oh, I love that—that—your outfit, Lola. You're always doing your own thing, which—you know, which I love. Who wants to get drunk?! Let's get a drink! Like right now, c'mon—the table's right—it's here.

Lola: Whatever speeds this process up.

Allison: Oh, and I'm sorry—this is my cousin, Katie! She's gonna be starting here in the fall.

Katie: Hey.

Allison: I was just telling her about you guys, how you've been friends forever, like... a weirdly long time. Everyone always thinks you're dating—

Lola: No no no no no, no. No. Never *ever* ever.

Allison: I know *now*, but—

Lola: Ever.

→ **WHY WOULD THEY THINK THAT**

→ OKAY, TAKE IT EASY.

Milo: Why would they—why would they think that?

Allison: Think that you're screwing? I mean, somebody has to fuck the next generation of internet stars into existence! Let's drink, c'mon, they have'em right over here.

Lola: Are we getting that drink, Milo?

● **GET A DRINK – SPACE**

Milo: Hi. Is this—is this where the—uh—the ales are?

Vicki: It's all two dollar vodka mixed with three dollar lemonade, want one?

→ OUAIS, C'EST SYMPA.

→ CETTE FÊTE A L'AIR PLUTÔT NULLE.

Allison : Oh, j'adore cette... Cette... Ta tenue, Lola. T'as toujours ton propre style, et je... Tu sais, j'adore ça. Qui veut se prendre une cuite?! Allons prendre un verre! Genre maintenant, allez... Le bar est juste... Il est juste là.

Lola : Peu importe, si ça peut faire avancer les choses.

Allison : Oh, et désolée... Voici ma cousine, Katie! Elle commencera à étudier ici à l'automne.

Katie : Salut.

Allison : J'étais justement en train de lui parler de vous, du fait que vous êtes amis depuis une éternité, depuis genre... trop longtemps pour que ce soit normal. Tout le monde pense toujours que vous sortez ensemble...

Lola : Non non non non non, non. Non. Jamais *au grand* jamais.

Allison : *Maintenant* moi je sais, mais...

Lola : Jamais.

→ **POURQUOI ILS PENSERAIENT ÇA**

→ D'ACCORD, DÉTENDS-TOI.

Milo : Pourquoi ils... Pourquoi ils penseraient ça?

Allison : Penser que vous baisez? Je veux dire, quelqu'un doit bien baiser pour mettre au monde la prochaine génération de stars d'internet! Allons boire, allez, c'est juste là.

Lola : On boit ce verre, Milo?

● **PRENDRE UN VERRE – ESPACE**

Milo : Salut. Est-ce que... Est-ce que c'est... Euh... C'est bien ici les bières?

Vicki : On a que de la vodka à deux dollars mélangée à de la limonade à trois dollars, ça vous dit?

Allison: Yes please! Milo, Lola? It really helps pave over those awkward beats in the conversation... You could almost say it *literally* gives you more options in life. It's *evolutionary*, you know? I read somewhere that monkey-humans invented alcohol—

→ I GUESS I SHOULD SETTLE MY NERVES...

→ **DOESN'T IT DIMINISH YOUR APTITUDE?**

Milo: Uh, wouldn't it be kinda the exact opposite, since, you know... drinking actively damages neurotransmitters?

Allison: So does playing professional football and those guys marry supermodels, okay— Do brain scientists marry supermodels? Case closed, hung jury.

Vicki: Yeah so... do you guys want one? They're getting warm.

→ **SURE!**

→ NO THANKS.

Milo: Yeah, sure. Why not?

Lola: [sigh] Okay, fine. I—uh—always take one if he does... and vice versa. Makes it so we can't lie to each other about how drunk we're getting.

Billy: Attention! All skin bags who now have to pay taxes... Please make your way to the dance floor. It's time to shake.

Allison: Ahh! Okay, really quick, give Katie meaningful life advice about higher learning! Mine was don't major in philosophy, law, any form of medicine, or theology, 'cause those are all career suicide. Oh! And don't buy your books from the campus store. You don't want the clerk there knowing your pin number.

→ [DRINK]

→ MAKE MORE FRIENDS THAN I DID!

→ **TRY NOT TO STRESS ABOUT STUFF...**

Lola: Uh, life advice?

Allison : Oui, s'il te plaît! Milo, Lola? Ça aide vraiment à supporter les blancs gênants dans les conversations... On dirait presque que ça vous donne *littéralement* plus de choix dans la vie. C'est *évolutionnaire*, vous voyez? J'ai lu quelque part que les hommes-singes ont inventé l'alcool...

→ J'IMAGINE QUE JE DEVRAIS CALMER MES NERFS...

→ **ÇA NE DIMINUE PAS TES APTITUDES?**

Milo : Euh, ce serait pas plutôt totalement le contraire, vu que, tu sais... Boire endommage activement les neurotransmetteurs?

Allison : Tout comme être footballeur professionnel et ces mecs épousent des top-modèles, d'accord... Est-ce que les neuroscientifiques épousent des top-modèles? Affaire classée, jury suspendu.

Vicki : Ouais, donc... Vous en voulez une? Elles vont plus être très fraîches.

→ **BIEN SÛR!**

→ NON MERCI.

Milo : Ouais, bien sûr. Pourquoi pas?

Lola : [Elle soupire] D'accord, très bien. Je... Euh... Je prends toujours un verre s'il en prend un... Et inversement. Comme ça, on ne peut pas se mentir sur notre taux d'alcool.

Billy : Votre attention! Tous les sacs de peau qui doivent dès à présent payer des impôts... Dirigez-vous vers la piste de danse, s'il vous plaît. C'est l'heure de se lâcher.

Allison : Ahh! O.K., dépêchez-vous, donnez à Katie un sage conseil pour ses études! Le mien était de ne pas faire de master en philosophie, en droit, en toute sorte de médecine ou en théologie, ce sont tous des suicides professionnels. Oh! Et n'achète pas tes livres au magasin du campus. Tu n'as pas envie que le vendeur connaisse ton code PIN.

→ [BOIRE]

→ FAIS-TOI PLUS DE POTES QUE MOI!

→ **ESSAYE DE NE PAS STRESSER...**

Lola : Euh, un sage conseil?

Milo: Uh, generally just try not to, uh–

Allison: Yeah, that’s good, thanks. Keep in touch!

Lola: Allison Haines, ladies and gentlemen. Like, why would anyone think that we’re—I was just as confused as you were.

Milo: No, it’s fine–

Lola: Allison’s just an idiot. Can’t wait to read her posts about her summer “vacay!” Drinking pina coladas out of some cruise boat magician’s navel.

→ **YEAH, WHAT A MESS.**

→ **SHE SEEMED OKAY.**

Milo: Yeah, she seemed a little, uh, sloopy. “Sloopy?” Sloppy. Christ, I can’t even say the damn–

Lola: Well whatever, I’m not gonna let that be the last meaningful conversation you ever have at school.

Milo: No, if you wanna go, we can go–

Lola: Oh no no no, no no... We’re leaving. This is just us saying bye to some folks on our way out the door. So pick whoever looks the least stupid and make this quick. [laughs] You crack me up, though. Man, I will not miss this place at all... Not that I’m—I don’t wanna sound like I hated it.

Milo: No I know–

Lola: It’s just... I’m glad I’ll never have another hot flash cause someone’s in my seat, that’s all.

● **TALK – SPACE**

Movie Guy 1: No no no no, when the guy was all, “Not today!” and then the smokin’ hot chick was all, “Uhhhhh...”

Movie Guy 2: Right?! And those effects! I couldn’t even tell that those weren’t his hands!

Milo : Euh, en général, essaye simplement de ne pas, euh...

Allison : Ouais, c'est bien, merci. On reste en contact !

Lola : Allison Haines, mesdames et messieurs. Genre, pourquoi quelqu'un penserait qu'on... J'étais tout aussi perturbée que toi.

Milo : Non, ça va...

Lola : Allison est juste une imbécile. J'ai hâte de lire ses publications sur ses «vacs!» d'été à boire des *piña colada* dans le nombril d'un magicien sur un bateau de croisière.

→ **OUAIS, QUEL BORDEL.**

→ **ELLE AVAIT L'AIR D'ALLER BIEN.**

Milo : Ouais, elle avait l'air un peu, euh, négligée. «Négligée?» Négligée. Mon dieu, j'arrive même pas à dire ce satané...

Lola : Bon, peu importe, je veux pas que ce soit la dernière conversation importante que t'auras eue à l'école.

Milo : Non, si tu veux y aller, on peut y aller...

Lola : Oh non non non, non non... On part. On va juste dire au revoir à quelques personnes en nous dirigeant vers la porte. Donc choisis celui ou celle qui te semble le moins débile et fais ça vite. [Elle rit] Tu me fais mourir de rire, quand même. Mec, cet endroit ne me manquera pas du tout. Non pas que je... Je ne veux pas que ça donne l'air que je le détestais.

Milo : Non, je sais...

Lola : C'est juste que... Je suis contente de ne plus jamais avoir de bouffées de chaleur parce que quelqu'un a pris ma place, c'est tout.

● **PARLER – ESPACE**

Cinéphile 1 : Non non non non, quand le mec était en mode «Pas aujourd'hui!» et puis que la meuf super sexy était en mode «Uhhhhh...»

Cinéphile 2 : T'as vu?! Et ces effets spéciaux! J'aurais jamais deviné que c'étaient pas ses mains!

Movie Guy 1: And the score! Ugh. If he doesn't get his Oscar...

Movie Guy 2: Forget the score man, what about the sets...

→ [DRINK]

→ AND WHAT AN ENDING

→ **WHAT MOVIE ARE YOU TALKING ABOUT?**

Milo: Hey guys, what, uh, what major motion picture studio tentpole are we-are we talking about? Sorry, this is Lola, I'm Milo, I think I—didn't we have the same Advanced Frisbee class in—

Movie Guy 1: Yeah no I remember. He's the one who had his wisdom teeth removed and then threw up all over the admissions director.

Movie Guy 2: Ohhh yeah!

Lola: That-it wasn't that bad.

→ [DRINK]

→ **HAHAHA, SO FUNNY!**

→ THAT WASN'T ME...?

Milo: [Laughs] Yeah, th-that story just didn't go away did it? Talk about a bad second day!

Movie Guy 1: Sigma Kappa gave you a nickname, right? Herpaderp?

Lola: Chunkamunk.

Movie Guy 1: Or wasn't it Colonel Shitlips?

Lola: Well, it was nice catching up! Have a good summer!

Movie Guy 2: See ya!

Milo: That—okay, I know that could've gone better—

Lola: Shitlips, I mean Milo... who cares, man, seriously, they're just being dickbags.

Cinéphile 1 : Et la bande-son ! Oh. S'il ne reçoit pas un Oscar...

Cinéphile 2 : Oublie la bande-son, mec, pense un peu aux décors...

→ [BOIRE]

→ ET QUELLE FIN

→ **DE QUEL FILM VOUS PARLEZ ?**

Milo : Salut les gars, de quel, euh, de quel blockbuster de grand studio de cinéma est-on... Est-on en train de parler ? Désolé, voici Lola, moi c'est Milo, je pense que je... On n'était pas dans le même cours de frisbee avancé en...

Cinéphile 1 : Ouais, non, je me souviens. C'est le mec qui s'est fait enlever les dents de sagesse, puis qui a vomi sur le directeur des inscriptions.

Cinéphile 2 : Aaah ouais !

Lola : Ce... C'était pas si grave.

→ [BOIRE]

→ **HAHAHA, TROP DRÔLE !**

→ C'ÉTAIT PAS MOI... ?

Milo : [Il rit] Ouais, pe... Personne n'a oublié cette histoire, pas vrai ? Tu parles d'un deuxième jour pourri !

Cinéphile 1 : Sigma Kappa t'a donné un surnom, pas vrai ? Herpèsman ?

Lola : Gros thon.

Cinéphile 1 : Ou alors c'était Colonel Shitlips ?

Lola : Bon, c'était sympa de se voir ! Profitez bien de votre été !

Cinéphile 2 : À plus !

Milo : Ça... D'accord, je sais que ça aurait pu mieux se passer...

Lola : Shitlips, enfin Milo... On s'en fiche, mec, sérieusement, c'est juste des connards.

Milo: Well it doesn't feel that way! It feels like I'm a freshly born antelope just learning how to walk. I should know how to make adult friends by now!

Lola: You just make it so much harder than it has to be.

Milo: Okay, Sven-fucking-goolie, you—you go and talk to people and—and—and teach me— Show me the ropes. Let's—I wanna see how easy it is.

→ [DRINK]

→ **IF YOU WANT!**

→ CAN'T WE JUST LEAVE?

Lola: Hey, if that's what you want! My trick is remembering that everyone's born screaming in terror.

Milo: Whatever it takes. Go forth, show me how it's done.

● **TALK – SPACE**

Intellectual Man: Like, have you ever thought that what you consider your personality is is just the dream your unconscious body is having?

Intellectual Woman: No, totally. And, like, what we think of as money... Is just like... just our projections of value?

→ [DRINK]

→ INTERESTING CONCEPT...

→ **DON'T OVERHEAT, EINSTEIN.**

Lola: Don't overheat, there, Einstein. Save some of that brain matter for when the psychedelics come out.

Intellectual Man: Uh, who are you?

Lola: I'm Lola, this is—

Intellectual Man: Colonel Shitlips, we know.

Milo: Oh, c'mon, I—that was—

Milo : Eh bien, j'en ai pas l'impression ! J'ai l'impression d'être une antilope qui vient à peine de naître et qui apprend à marcher. Je devrais savoir comment me faire des amis adultes, maintenant !

Lola : Tu rends les choses tellement plus difficiles qu'elles ne le sont vraiment.

Milo : O.K., putain de Mercredi Addams, tu... Vas-y, toi, parle aux gens et... Et... Et apprends-moi... Donne-moi les ficelles. Allez... Je veux voir comment ça peut être si facile.

→ [BOIRE]

→ **SI TU VEUX!**

→ **ON NE PEUT PAS PARTIR ?**

Lola : Hé, si c'est ce que tu veux ! Mon truc, c'est de me rappeler que tout le monde naît dans un hurlement de terreur.

Milo : Quoi qu'il en coûte. Vas-y, montre-moi comment on fait.

● **PARLER – ESPACE**

Intellectuel : Genre, t'as déjà imaginé que ce que tu considères comme ta personnalité est simplement le rêve que ton corps inconscient est en train de faire ?

Intellectuelle : Non, tout à fait. Et, genre, ce qu'on voit comme de l'argent... C'est juste genre... Juste notre projection de la valeur ?

→ [BOIRE]

→ **QUEL CONCEPT INTÉRESSANT...**

→ **NE SURCHAUFFEZ PAS, EINSTEIN.**

Lola : Hé Einstein, ne surchauffez pas. Épargnez un peu de votre matière grise pour le moment où les hallucinogènes arriveront.

Intellectuel : Euh, t'es qui toi ?

Lola : Je suis Lola, et c'est...

Intellectuel : Colonel Shitlips, on sait.

Milo : Oh, allez, je... C'était...

Intellectual Woman: Lola, was it? Are you a friend of... Captain Pukemouth, or... townie? Auditing the school? Thinking of transferring here, maybe? Cause if you are, don't believe the brochure.

→ [DRINK]

→ **I WENT HERE FOUR YEARS.**

→ I JUST DIDN'T GO OUT MUCH...

Lola: No, I, uh, I actually went here four years.

Intellectual Man: Yeah I think... weren't you a part of the protests to get lunch workers equal pay?

Lola: Yes! Exactly.

Intellectual Woman: But then didn't they just replace them all with robots?

Milo: Only after it turned out they were putting bleach in the rich kids' coffee. Okay, well, good to see you guys. Keep it—keep it up.

Intellectual Woman: Bye Chinflaps! Bye Nola!

Lola: Milo, you wanted to mingle, why are you sheepdogging me.

Milo: Lola, they don't even remember you! And the only reason they remember me is because I pooped out of my mouth once! I mean how sad is this! We went to the school! These are our peers! I sat next to that guy in at least four classes!

→ **WHO CARES WHAT THEY THINK!**

→ SORRY THIS ISN'T WORKING OUT...

Lola: Who cares what any of these people think about us?! We graduated, remember? We're done with these idiots.

Milo: Lola—

Intellectuelle : Lola, c'est ça ? T'es une amie de... Capitaine Vomito, ou... tu viens de la ville ? T'es élève libre dans l'école ? Tu penses venir étudier ici, peut-être ? Si oui, ne crois pas ce qui est dit dans la brochure.

→ [BOIRE]

→ **J'AI ÉTUDIÉ ICI PENDANT QUATRE ANS.**

→ JE NE SORTAIS PAS BEAUCOUP...

Lola : Non, je, euh, en fait j'ai étudié ici pendant quatre ans.

Intellectuel : Ouais, je pense... Tu participais pas aux manifestations pour que les employés de la cantine aient un salaire décent ?

Lola : Si ! Exactement.

Intellectuelle : Mais ensuite ils ont pas fini par tous les remplacer par des robots ?

Milo : Seulement après avoir découvert qu'ils mettaient de l'eau de Javel dans le café des gosses de riches. O.K., bon, c'était sympa de vous voir, les gars. Continuez... Continuez comme ça.

Intellectuelle : Salut Double-menton ! Salut Nola !

Lola : Milo, tu voulais parler aux gens, pourquoi tu fais mon garde du corps ?

Milo : Lola, ils se souviennent même pas de toi ! Et la seule raison pour laquelle ils se souviennent de moi, c'est parce qu'un jour j'ai chié par la bouche ! Qu'est-ce que c'est triste, sérieux ! On est allés à cette école ! Ce sont nos camarades ! J'étais assis à côté de ce mec à au moins quatre cours !

→ **ON S'EN FICHE DE CE QU'ILS PENSENT !**

→ **DÉSOLÉE, ÇA NE FONCTIONNE PAS...**

Lola : On s'en fiche de ce que ces gens pensent de nous ! On est diplômés, tu te souviens ? On en a fini avec ces débiles.

Milo : Lola...

Lola: College was a nonstop, inescapable popularity contest where the winners rule over an imaginary world. You think anyone in society is gonna care what they called you in college? What's gonna be etched on your metallic space crypt will be what you did in the actual real world... And the real world starts right fucking now!

Party Boy: Everyone! Hairy people! Your attention please!

Party Girl: Stop the awesome music! Is someone named Milo and Lola here?

Party Boy: Actually, this is— That's probably two separate people.

Party Girl: Milo and-or Lola? Are you here?

→ [DRINK]

→ **IS THIS A PRANK?**

→ YEP, HERE.

Lola: Uh, is this, like a prank, guys, cause it's a little—

Party Boy: Milo... Lola... I'm very sorry to tell you this, but both of your parents were just run over by a train.

Lola: What?!

Party Girl: They were scissored in half, but the wheels are keeping their guts in place.

Party Boy: But as soon as they move the train again, their intestines will fall out of their bodies, and they'll die.

Party Girl: The EMTs are keeping them alive so you have time to be with them in their final moments.

Milo: What?!

Party Boy: It's their last request.

→ [DRINK]

→ THAT'S HORRIBLE

→ **THEY'RE FUCKING WITH YOU.**

Lola : L'université était un concours de popularité incessant et inévitable où les gagnants régnaient sur un monde imaginaire. Tu penses que quelqu'un dans la société va s'inquiéter des surnoms qu'on t'a donnés à la fac ? Ce qui sera gravé sur ta crypte spatiale métallique sera ce que tu auras fait dans le monde réel. Et le monde réel commence dès maintenant, putain !

Fêtard : Tout le monde ! Les poilus ! Votre attention, s'il vous plaît !

Fêtarde : Arrêtez cette fabuleuse musique ! Est-ce que quelqu'un s'appelle Milo et Lola ici ?

Fêtard : En fait, c'est... Ce sont certainement deux personnes différentes.

Fêtarde : Milo et/ou Lola ? Vous êtes là ?

→ [BOIRE]

→ **C'EST UNE FARCE ?**

→ OUAIP, ICI.

Lola : Euh, est-ce que c'est, genre, une farce, les gars, parce que c'est un peu...

Fêtard : Milo... Lola... Je suis vraiment navré de vous apprendre ça, mais vos parents viennent d'être écrasés par un train.

Lola : Quoi ?!

Fêtarde : Ils ont été coupés en deux, mais les roues maintiennent leurs entrailles en place.

Fêtard : Mais dès qu'ils bougeront le train à nouveau, leurs intestins sortiront de leur corps, et ils mourront.

Fêtarde : Les secouristes les maintiennent en vie pour que vous ayez le temps d'être avec eux dans leurs derniers instants.

Milo : Quoi ?!

Fêtard : C'est leur dernière requête.

→ [BOIRE]

→ **C'EST HORRIBLE**

→ **ILS SE FOUTENT DE TOI.**

Lola: Milo, c'mon, they're just fucking with you.

Milo: Huh?

Party Boy: I'm sooo happy it's Friday, right?

Party Girl: Thank God I don't have to do my kegels.

Milo: Ah-holy-holy shit, uh, are-are you...

→ [DRINK]

→ ARE YOU OKAY?

→ **AHHHHH!**

Lola: Ahh! Oh my god! You're- your- skin, it's- Gah!

Milo: Lola, I-what's-is this a-

Demon 1: Hahahaha!

Demon 2: Hahahaha!

Demon 3: Hahahaha!

Demon 2: Oh look at them- they still think they're alive! They think they're alive!

Milo: [Wimpering] What is-

Demon 3: Aw, look at his dumb face!

→ HOW ARE YOU DOING THIS?

→ **WHAT THE FUCK IS GOING ON.**

Lola: Okay, what the fuck is going on. You freaks should know that my uncle's a volunteer fireman so I can get an axe whenever I want.

Demon 1: You wanna know what's going on? Well, we'll tell you what's going on!

Rhadamanthus: Hey, what the Hell's going on in here?!

Demon 2: Mr. Rhadamanthus! We were just assisting in the transition between-

Lola : Milo, allez, ils se foutent de toi, c'est tout.

Milo : Hein ?

Fêtard : Je suis siii content d'être vendredi, pas vrai ?

Fêtarde : Dieu merci, je dois pas faire mes exercices de Kegel.

Milo : Ah... Putain... Putain de merde, euh, vous... Vous allez...

→ [BOIRE]

→ VOUS ALLEZ BIEN ?

→ **AHHHHH!**

Lola : Aaah ! Oh mon Dieu ! Vous êtes... Votre... peau, elle est... Ah !

Milo : Lola, je... Qu'est-ce que... Est-ce que c'est une...

Démon 1 : Hahahaha !

Démon 2 : Hahahaha !

Démon 3 : Hahahaha !

Démon 2 : Oh, regardez-les... Ils pensent qu'ils sont encore en vie ! Ils pensent qu'ils sont en vie !

Milo : [Il gémit] Qu'est-ce que...

Démon 3 : Oh, regarde sa tête de débile !

→ COMMENT VOUS FAITES ÇA ?

→ **C'EST QUOI CE BORDEL, PUTAIN ?**

Lola : O.K., c'est quoi ce bordel ? Vous devriez savoir que mon oncle est pompier volontaire, bande de tarés, donc je peux me procurer une hache quand je veux.

Démon 1 : Tu veux savoir c'est quoi ce bordel ? Eh bien, on va te dire c'est quoi ce bordel !

Rhadamanthe : Hé, c'est quoi ce bordel infernal ici ?!

Démon 2 : M. Rhadamanthe ! Nous étions simplement en train d'aider à la transition entre...

Rhadamanthus: I don't want to hear it. I told you guys to wash the floors with pony blood, not fuck with the newborns. Clean all this shit up. I mean it. And Milo. Lola. You're late. Luckily, there's a Processor down the road. And you better double-time it if you wanna get in before close.

Milo: D-d-double-double-time it?

→ **LATE FOR WHAT?**

→ **NOW I'M IMPRESSED!**

Lola: Uh, late for what? The wildly expensive costume ball everyone is apparently going to?

Rhadamanthus: Sorry to break this to you, but I'm not a parade float.

Milo: Uh-wh-what-

Rhadamanthus: You died.

Milo: Died?

Rhadamanthus: Ten minutes ago. I'd head to the Process station now if I were you.

Lola: What the-uh, okay? Let's, uh, let's go get processed...

● **TALK – SPACE**

Rhadamanthus: And the rest of you put all this crap away. Some evil nuns are dying in a bus crash tomorrow. So I want this place spotless.

Lola: You're probably, uh, used to this, but I- we have a couple of questions...

Rhadamanthus: Wrong. You want the door, there. I'm not a door. Go down the road. The Processor will explain everything.

Demon 2: Hey, I got tickets to the '19 Black Sox fighting a pack of wolves tonight. I can't really be doing overtime.

Rhadamanthus: The wolves have Ty Cobb, asshole. So spoiler alert: the Sox are losing. Get in the grooves, there. It should be gross. You should feel gross if you're cleaning right.

Rhadamanthe : Je veux rien entendre. Je vous ai dit de nettoyer le sol avec du sang de poney, pas d'emmerder les nouveau-nés. Nettoyez-moi toute cette merde. Je rigole pas. Et Milo. Lola. Vous êtes en retard. Heureusement, il y a un Attributeur en bas de la rue. Et vous feriez bien d'y aller en quatrième vitesse si vous voulez y arriver avant la fermeture.

Milo : D'y... D'y... D'y aller en quatrième... Quatrième vitesse?

→ **EN RETARD POUR QUOI?**

→ **LÀ, VOUS M'IMPRESSIONNEZ!**

Lola : Euh, en retard pour quoi? Le bal costumé extrêmement cher auquel tout le monde a l'air d'aller?

Rhadamanthe : Désolé de vous annoncer ça, mais je ne suis pas un char.

Milo : Euh... Qu... Quoi?

Rhadamanthe : Vous êtes morts.

Milo : Morts?

Rhadamanthe : Il y a dix minutes. Maintenant, si j'étais vous, j'irais au guichet des Attributions.

Lola : C'est quoi ce... Euh, d'accord? Allons, euh, allons nous faire attribuer...

● **PARLER – ESPACE**

Rhadamanthe : Et vous autres, rangez-moi toutes ces conneries. Des nonnes maléfiques décèdent dans un accident de bus demain. Donc je veux que cet endroit soit impeccable.

Lola : Vous devez sûrement être, euh, habitué à ça, mais je... On a quelques questions...

Rhadamanthe : Raté. Vous cherchez la porte, là-bas. Je ne suis pas une porte. Allez en bas de la rue. L'Attributeur vous expliquera tout.

Démon 2 : Hé, j'ai deux tickets pour voir les joueurs des Black Sox de 1919 se battre contre une meute de loups ce soir. Je peux pas vraiment faire d'heures sup.

Rhadamanthe : Les loups ont Ty Cobb, trouduc. Donc alerte aux spoilers : les Sox vont perdre. Passe dans les coins, là. Ça doit être dégueulasse. Tu devrais te sentir dégueulasse si tu nettoies correctement.

Demon 2: And this– I can't– do we have a step stool anywhere? I was made to put bees in traffic cop's ears! Not clean up party fouls.

Rhadamanthus: Well, you should've thought of that before you pulled this stunt, Hornetius, Keeper of the Honey.

● **GO OUTSIDE – SPACE**

Milo: Oh my God, Lola, we're dead! We're fucking dead and there's a God! [groans] There's a God and we're dead!

→ **HOW DID WE DIE?!**

→ **GET A GRIP, MILO!**

Lola: Yeah–how did we even die? I mean–I don't even remember how we got to the party...

Milo: Was there a party?! What do I know!

- **FEISTY'S – FLAMIN' FUN! / TRIVIA / DEVILS WING / KARAOKE**

Bobolyne Local Demon: Hey.

Milo: Hi, hey, how's it goin'?

Rhadamanthus: Yeah, Tuesdays are always slow, the custodians get bored, you know how it is... But the Processing Station's just down the way, there. Start walkin', you can't miss it.

@unknownwriter: goodest-baddest boy award goes to Baphomet. He licked my ear and like half my face sloughed off thirty minutes later but **WORTH IT**

Milo: I... can't even remember, like... when did we go to that party? Was there a party? How'd we even die?

Lola: I can barely remember anything.

Démon 2 : Et ça... J'y arrive pas... Il y a pas un tabouret quelque part? J'ai été fait pour mettre des abeilles dans les oreilles des policiers de la circulation! Pas pour nettoyer la porcherie en fin de soirée.

Rhadamanthe : Eh bien, tu aurais dû penser à ça avant de trouver cette combine, Hornetius, Gardien du Miel.

● **SORTIR – ESPACE**

Milo : Oh mon Dieu, Lola, on est morts! Putain, on est morts et Dieu existe! [Il gémit] Dieu existe et on est morts!

→ **COMMENT ON EST MORTS?!**

→ **RESSAIS-TOI, MILO!**

Lola : Ouais... Comment on a pu mourir? Sérieux... Je sais même plus comment on est arrivés à la soirée...

Milo : Est-ce qu'il y avait une soirée?! Qu'est-ce que j'en sais!

- **FEISTY'S – FLAMIN' FUN! / TRIVIA / DEVILS WING / KARAOKE**

Démon de Bobolyne : Salut.

Milo : Salut, hé, ça va?

Rhadamanthe : Ouais, les mardis sont toujours lents, les agents d'entretien s'ennuient, vous connaissez la chanson... Mais le guichet des Attributions est juste en bas de la rue, là-bas. Marchez dans cette direction, vous ne pouvez pas la manquer.

@auteurinconnu : le prix du plus gentil et du plus méchant garçon revient à Baphomet. Il a léché mon oreille et genre la moitié de mon visage s'est détachée trente minutes plus tard mais  
**ÇA EN VALAIT LA PEINE**

Milo : Je... n'arrive même pas à me souvenir, genre... Comment on est allés à cette soirée? Est-ce qu'il y avait une soirée? Comment on a pu mourir?

Lola : J'arrive à peine à me souvenir de quoi que ce soit.

Milo: Look at this place! What are we even standing on? Is this a rock? Why is it sticking to my shoes?! You know what, screw it, I don't even—this has to be a mistake. We—we had plans. And people can't die if they have plans. And they can't get sent to Hell if they babysat their neighbors' kids for free.

→ **MAYBE WE DID SOMETHING BAD...**

→ WE'LL ASK THE PROCESSING GUY.

Lola: Look, right now I can maybe remember twenty full days of my whole entire life. So I can't really say with absolute certainty I didn't purposely run over a giraffe at some point.

Milo: Ugh—I just can't believe this is happening! Hell cannot be real! It just doesn't make any sense! It's cheating! The whole universe shouldn't be that train station where I had my socks stolen.

→ **I'M AS SHOCKED AS YOU.**

→ I BELIEVED IN THE AFTERLIFE!

Lola: Hey, Milo, I'm as surprised as you are, okay? My Mom made me go to church until I was twelve. I mean, I—I just sat there and read Mad Magazine until I stopped hearing, "Can I get a witness?"

Milo: Just—this is wrong. *Way* wrong. And—and—and there better be somebody at this station whose job it is to file paperwork somewhere... And—and—and we'll—we'll get this—they'll fix it, it'll get fixed. We're—we'll be fine.

→ SURE.

→ **OR NOT.**

Lola: Or they won't and this is our new existence.

Milo: [Deep sigh]

● **GO DOWNSTAIRS – SPACE**

- SECURITY / CLOSED

Milo : Regarde cet endroit ! On est sur quoi, en fait ? C'est de la pierre ? Pourquoi ça colle à mes chaussures ?! Tu sais quoi, et puis merde, je sais même pas... Ça doit être une erreur. On... On avait des projets. Et les gens peuvent pas mourir s'ils ont des projets. Et ils peuvent pas être envoyés en enfer s'ils ont gardé l'enfant de leurs voisins gratuitement.

→ **PEUT-ÊTRE QU'ON A FAIT QUELQUE CHOSE DE MAL...**

→ ON DEMANDERA AU MEC DES ATTRIBUTIONS.

Lola : Écoute, pour l'instant, j'arrive peut-être à me souvenir entièrement de vingt jours dans toute ma vie. Donc je ne peux pas dire avec certitude que je n'ai pas délibérément écrasé une girafe à un moment donné.

Milo : Oh... J'arrive vraiment pas croire ce qui nous arrive ! L'enfer ne peut pas être réel ! Ça n'a juste aucun sens ! C'est de la triche ! L'univers tout entier ne devrait pas se résumer à cette gare des trains où on m'a volé mes chaussettes.

→ **JE SUIS AUSSI CHOQUÉE QUE TOI.**

→ JE CROYAIS EN LA VIE APRÈS LA MORT !

Lola : Hé, Milo, je suis tout aussi surprise que toi, d'accord ? Ma mère m'a forcée à aller à l'église jusqu'à mes douze ans. Enfin, je... J'étais juste assise là et je lisais *Mad Magazine* jusqu'au moment où je n'entendais plus «Can I get a witness?»

Milo : Mais... C'est une erreur. Une *grossière* erreur. Et... Et... Et il y a intérêt à ce que quelqu'un dans cette gare s'occupe du classement de la paperasse quelque part... Et... Et... Et on... On arrangera... On arrangera... Ils arrangeront ça, tout s'arrangera. On sera... Tout rentrera dans l'ordre.

→ BIEN SÛR.

→ **OU PAS.**

Lola : Ou ils n'arrangeront rien et c'est notre nouvelle vie.

Milo : [Il pousse un long soupir]

● DESCENDRE – ESPACE

- SÉCURITÉ / FERMÉ

● GO UPSTAIRS – SPACE

● LOOK – SPACE

Lola: Wait wait wait, look at this—it says the “Scales of Judgment.” Where “Osiris weighed Satan against a feather in a drunken bet to see who gained the most weight over winter break.”

● GO DOWNSTAIRS – SPACE

@missingbreakfast: Some guy asked me if I wanted to go to “Pound Town” and I said Yes you can go to my house and beat up my idiot husband, please?

Sam: Hey– hey, either one of you guys, Jimmy Boulanger? James Whitney Boulanger? Tu t’appelles comment?

→ NOPE NOT US

→WHAT? HUH?

Lola: What? Jimmy who?

Sam: Okay, well, judging by your complexion you are probably not the plantation owner who was drowned by his own kids, so. Sorry to bother ya, have a good one.

- Le fay’s – LIBRARIAN – DAEDONUM / FOR SALE / BOOK

Peddler: Hey, hey kids–hey, you wanna buy a rug–listen–I got dodecahedrons, punch bowls... Uh-uh toilet covers with St. Michael’s face on ‘em–

Lola: Sorry, maybe we’ll uh–maybe we’ll come back later.

Peddler: Yeah, they all say that!

- PROCESSING

Processor Demon: Okay... Marcy Sullivan? Marcy Sullivan?

Marcy: Oh, y-yes, h-here, here.

Processor Demon: Marcy. How you doin’?

Marcy: Uh, not too good–

● MONTER – ESPACE

● REGARDER – **ESPACE**

Lola : Attends, attends, attends, regarde ça, il est écrit «la Balance du Jugement». Où «Osiris pèse Satan sur un plateau et une plume sur l'autre lors d'un pari alcoolisé pour voir qui avait pris le plus de poids pendant les vacances d'hiver.»

● DESCENDRE – **ESPACE**

@sauterlepetitdej : Un mec m'a demandé si je voulais un coup rapide et j'ai répondu Oui tu peux aller chez moi et tabasser mon imbécile de mari, s'il te plaît?

Sam : Hé... Hé, les gars, l'un d'entre vous ne serait pas Jimmy Boulanger? James Whitney Boulanger? What is your name?

→ NON, PAS NOUS.

→ **QUOI? HEIN?**

Lola : Quoi? Jimmy qui?

Sam : O.K., bon, à en juger par ta couleur de peau, tu n'es certainement pas le planteur qui s'est fait noyer par ses propres enfants, donc... Désolée pour le dérangement, bonne journée.

- Le fay's – LIBRARIAN – DAEDONUM / FOR SALE / BOOK

Colporteur : Hé, hé les enfants... Hé, vous voulez acheter un tapis... Écoutez... J'ai des dodécaèdres, des bols à punch... Euh... Euh, des planches de toilettes avec la tête de saint Michel dessus...

Lola : Désolée, peut-être qu'on euh... On reviendra peut-être plus tard.

Colporteur : Ouais, c'est ce qu'ils disent tous!

- **ATTRIBUTIONS**

Démon attributeur : O.K... Marcy Sullivan? Marcy Sullivan?

Marcy : Oh o... Oui, i... Ici, ici.

Démon attributeur : Marcy. Comment ça va?

Marcy : Euh, pas très bien...

Processor Demon: Yeah yeah I know, just proceed down to table three, if you please, thank you very much. Take as much—take all day to get there, yeah—there ya go, okay... Alright now... Lola... Lola Woolfe? Is there a Lola Woolfe here?

**→ WE THINK THERE'S BEEN A MISTAKE...**

**→ PRESENT!**

Lola: Uh, sir, I—we think there's been a mistake, since uh—

Processor Demon: Please hold all stupid questions and dumb comments till after this part so I don't have to deal with it, thank you. How about Sang Bong? Is Sang Bong here?

Lola: Milo. You're up.

Processor Demon: Sang. Bong. Anybody know this guy?

**→ WHAT'S THIS FOR?**

**→ I GO BY MILO!**

Milo: Uh, sorry, but what-what is all this for?

Processor Demon: You know, I ask myself that very same question every morning. This—okay, this is weird. It says you two are going together.

Lola: What does that mean?

Processor Demon: Proceed on to table two, please? [Groans] I'd like to get home before my wife gets the good spot in the garage. Alright, moving-moving right along... Is there an Abby here? Abigail Cunningham?

Abby: H-here, yes, I'm here.

Processor Demon: Yes, good, that's you. Miss Cunningham, did you die with any metal on you? Any pieces of tin?

Abby: N-no, I don't think so...?

Processor Demon: Sometimes the Aztec judges mistake it for a bribe. I've seen guys end up somebody's bocce ball just cause they forgot they were wearing a dreamcatcher. Okay, Abby, table four's got your name on it.

Démon attributeur : Ouais, ouais, je sais, dirigez-vous vers la table trois, si vous le voulez bien, en vous remerciant. Prenez autant... Prenez toute la journée pour y aller, ouais... Et voilà, d'accord... Bon, maintenant... Lola... Lola Woolfe? Y a-t-il une Lola Woolfe ici?

**→ ON PENSE QU'IL Y A EU UNE ERREUR...**

**→ PRÉSENTE!**

Lola : Euh, monsieur, je... On pense qu'il y a eu une erreur, étant donné que, euh...

Démon attributeur : S'il vous plaît, gardez toutes vos questions stupides et tous vos commentaires débiles jusqu'à l'étape suivante afin que je n'aie pas à m'en occuper, merci. Au tour de Sang Bong? Est-ce que Sang Bong est là?

Lola : Milo. C'est à toi.

Démon attributeur : Sang. Bong. Quelqu'un connaît ce mec?

**→ À QUOI ÇA SERT?**

**→ APPELEZ-MOI MILO!**

Milo : Euh, pardon, mais à quoi... À quoi ça sert tout ça?

Démon attributeur : Vous savez, je me pose la même question tous les matins. C'est... D'accord, c'est bizarre. Ça dit que vous êtes ensemble, tous les deux.

Lola : Ça veut dire quoi, ça?

Démon attributeur : Dirigez-vous vers la table deux, s'il vous plaît? [Il grogne] J'aimerais rentrer à la maison avant que ma femme ne trouve ma cachette dans le garage. Très bien, avancez, circulez... Y a-t-il une Abby ici? Abigail Cunningham?

Abby : I... Ici, oui, je suis là.

Démon attributeur : Oui, très bien, c'est vous. Mademoiselle Cunningham, êtes-vous morte avec du métal sur vous? Des bouts de fer?

Abby : N... Non, je ne pense pas... ?

Démon attributeur : Les juges aztèques prennent parfois ça pour un pot-de-vin. J'ai vu des mecs servir de boules de pétanque juste parce qu'ils avaient oublié qu'ils portaient un grigri. O.K., Abby, votre nom se trouve à la table quatre.

@grandmasbullshit: Was wondering why there's no 6 second video platform down here and found out that, unfortunately, Divine is heaven-exclusive.

• **SIT – SPACE**

Milo: “Table 2”, okay, that's–this must be us. You know, it's funny, I-I'm kind of... I feel like I'm sort of adjusting already. Like... I've just–I'm getting some level of emotional control, at least, that–

Lola: Oh my God, Milo, we're dead! We're fucking dead and we're in Hell! How was this not hitting me before?! We are in Hell and we are dead! Oh Jesus Christ, Milo, I can't believe it!

→ **GET A GRIP, LOLA!**

→ I KNOW, IT SUCKS.

Milo: Get a grip, Lola! You were the rock! Don't make me the rock!

Lola: Ok–I can't be the rock! I am not fine! How was I fine, this is–this is insane! Literally the worst thing that could possibly happen to us is happening to us right now!

Audit Demon: Hi, guys! I'm Barbatos. No relation to the island, which– I hate that I even have to say that now. I'll be doing your Personality Audit before the Processing commences. I have your file here on my phone... sorry, I'm coming from the gym.

Lola: Look, we–there has–there's been a mistake, we don't–we don't even know why or how we died, so–

Audit Demon: Yeah, you know how when you're a kid, you stop remembering your infancy past a certain age? It's because your brain reconfigures itself to make more room. Ditto here. So when you pierce the mortal veil only the important stuff stays. Phone numbers, the smell of your mother's hair... All that garbage gets dumped like a red-headed boyfriend.

→ **BUT I CAN REMEMBER LOLA.**

→ **SO HOW DID WE DIE?**

@conneriesdegrandmere : Je me demandais pourquoi il n’y avait pas d’application avec des vidéos de 6 secondes ici-bas et j’ai découvert que, malheureusement, Divine est réservée au paradis.

● **S’ASSEOIR – ESPACE**

Milo : «Table 2», d’accord, c’est... Ça doit être pour nous. Tu sais, c’est drôle, je... Je suis un peu... J’ai l’impression que je m’adapte déjà en quelque sorte. Genre... Je viens de... J’ai atteint un certain niveau de contrôle émotionnel, au moins, ça...

Lola : Oh mon Dieu, Milo, on est morts ! Putain, on est morts et on est en enfer ! Pourquoi ça ne m’a pas frappé plus tôt ? On est en enfer et on est morts ! Oh, bon sang, Milo, j’arrive pas à le croire !

→ **RESSAISIS-TOI, LOLA !**

→ JE SAIS, ÇA CRAINT.

Milo : Ressaisis-toi, Lola ! C’est toi, le maillon fort ! Pas moi !

Lola : D’accord... Je peux pas être le maillon fort ! Je vais pas bien ! Comment est-ce que j’ai pu aller bien, c’est... C’est complètement dingue ! La pire chose qui pourrait nous arriver est littéralement en train de nous arriver !

Démon analyste : Salut les gars ! Je suis Barbatos. Aucun rapport avec l’île, qui... Je déteste avoir à dire ça, maintenant. Je vais procéder à votre Analyse de personnalité avant le début des Attributions. J’ai votre dossier ici sur mon portable... Désolée, je reviens de la salle de sport.

Lola : Écoute, on... Il y a eu... Il y a eu une erreur, on ne... On ne sait même pas pourquoi ni comment on est morts, donc...

Démon analyste : Ouais, vous voyez quand vous êtes enfant et que vous ne vous souvenez plus de votre petite enfance après un certain âge ? C’est parce que votre cerveau se réorganise pour faire plus de place. C’est pareil ici. Donc, quand vous traversez la frontière entre la vie et la mort, seules les choses importantes restent. Les numéros de téléphone, l’odeur des cheveux de votre maman... Toutes ces ordures sont jetées à la poubelle comme un petit copain roux.

→ **MAIS JE ME SOUVIENS DE LOLA.**

→ **ALORS, COMMENT ON EST MORTS ?**

Lola: I can remember some stuff, though, 'kay? Mostly... Milo. And... school.

Audit Demon: Then that and ten other things are the stuff you cared about when you were alive.

Lola: Wait wait– ‘make more room’ for what? We’re dead.

Audit Demon: And how! You’re gonna be here for a very long time. Like... for eternity. And a lot of new, mostly painful memories need their baby rooms made up before delivery. Which means the spank bank is getting converted, whether you like it or not.

Lola: Look, I know what this is. I’ve seen white guys bribe hotel clerks in movie, okay? Just tell us what you want to let us go home.

Audit Demon: Hm? Oh! Sorry, I wasn’t listening.

Milo: [Yells in fear]

Lola: [Yells in fear] Ow.

Audit Demon: Okay! This is novel, you two going together. Normally that’s reserved for murder suicides and moms with albino sons. But we’ll tag team it, alright? Answer the following questions without thinking. Milo, regardless of the truth, have you ever suspected a lover was cheating on you? There are no wrong answers. Well... except that one.

→ YES.

→ NO.

Milo: Uh, no, not really.

Audit Demon: “No, not really.” Okay, cool. Alright, Lola. Which image is closest to representing what was your ideal life?

→ THE WOMAN WITH THE FAMILY.

→ **THE LEADER RUNNING THINGS.**

Lola: Okay, even though I’m sure this is a trap... the exec running shit.

Lola : Mais je me souviens de certaines choses, quand même, O.K. ? Principalement... de Milo. Et... de l'école.

Démon analyste : Donc ces deux souvenirs et dix autres sont les trucs qui importaient le plus quand tu étais en vie.

Lola : Attends, attends... «Faire plus de place» pour quoi ? On est morts.

Démon analyste : Et comment ! Vous allez être ici pour un bon moment. Pour genre... l'éternité. Et plein de nouveaux souvenirs, pour la plupart douloureux, ont besoin que leur chambre de bébé soit prête avant l'accouchement. Ça veut dire que votre réserve de fantasmes va être transformée, que vous le vouliez ou non.

Lola : Écoute, je sais ce que c'est. J'ai vu des mecs blancs soudoyer des réceptionnistes d'hôtels dans des films, d'accord ? Dis-nous simplement ce que tu veux pour nous laisser rentrer chez nous.

Démon analyste : Hein ? Oh ! Pardon, j'écoutais pas.

Milo : [Il hurle de peur]

Lola : [Elle hurle de peur] Aïe.

Démon analyste : O.K. ! C'est nouveau, vous passez ensemble, tous les deux. Normalement, c'est réservé pour les meurtres suicidaires et les mamans avec des enfants albinos. Mais on va faire ça en équipe, ça va ? Répondez aux questions suivantes sans réfléchir. Milo, quelle que soit la vérité, as-tu déjà soupçonné une petite amie de t'avoir trompé ? Il n'y a pas de mauvaises réponses. Enfin... Sauf celle-là.

→ OUI.

→ **NON.**

Milo : Euh, non, pas vraiment.

Démon analyste : «Non, pas vraiment.» D'accord, génial. Très bien, Lola. Quelle image représente le plus ce qu'était ta vie de rêve ?

→ LA FEMME AVEC LA FAMILLE.

→ **LA LEADER QUI GÈRE TOUT.**

Lola : D'accord, même si je suis sûre que c'est un piège... La directrice qui gère tout le bordel.

Audit Demon: I would have guessed that one for you! I would have, that's so funny. You guys—can I just say, you're doing really well.

Milo: Really?

Milo: [Yells in fear]

Lola: [Yells in fear] Come the fuck on, man—

Audit Demon: Okay, you see that head over there?

Lola: Uh huh... I mean ughghgh!

Audit Demon: Alright, fling that thing up into the hamper like you're George Gervin. Good job!... is what I'd be saying if you made the shot, since that was the test here. I'll just put you down as "hands included, but questionable proficiency..."

Milo: [Yells in fear]

Lola: [Yells in fear]

Audit Demon: Lightning round! This is a Word Association, so just say the first thing that pops into your head. Ring!

→ WEDDING!

→ **PHONE!**

Milo: Uh, phone?

Audit Demon: Lola! Drugs!

→ YES, PLEASE!

→ **NO, THANKS.**

Lola: No thank you.

Audit Demon: Milo! Crowds!

→ **TIRED.**

→ JOY.

Milo: Uh—tired.

Démon analyste : J'aurais deviné celle-là pour toi ! Je l'aurais dit, c'est trop marrant. Les gars...  
Si je peux vous dire quelque chose, vous vous en sortez très bien.

Milo : Vraiment ?

Milo : [Il hurle de peur]

Lola : [Elle hurle de peur] C'est pas vrai, putain...

Démon analyste : Bon, tu vois cette tête là-bas ?

Lola : Mmh... Je veux dire berk !

Démon analyste : O.K., lance ce truc dans le panier comme si t'étais George Gervin. Bien joué !  
C'est ce que j'aurais dit si t'avais réussi le lancer, vu que c'était le but du test. Je vais juste noter  
«mains incluses, mais maîtrise discutable».

Milo : [Il hurle de peur]

Lola : [Elle hurle de peur]

Démon analyste : Tour rapide ! C'est une association de mots, donc dites simplement la  
première chose qui vous vient à l'esprit. Batterie !

→ MUSIQUE !

→ **TÉLÉPHONE !**

Milo : Euh, téléphone ?

Démon analyste : Lola ! Drogue !

→ OUI, S'IL VOUS PLAÎT !

→ **NON MERCI.**

Lola : Non merci.

Démon analyste : Milo ! Foule !

→ **NUL.**

→ **GÉNIAL.**

Milo : Euh, nul.

Audit Demon: Milo! I mean, Lola! Break!

→ BONES.

→ **REST.**

Lola: Like taking a break?

Audit Demon: Ho ho ho, what could this be? Hmm? All the way from the deepest, darkest broom closets of your mind...

Milo: Lola... what's—

Audit Demon: The reigning pride of your ceaseless sorrow... the Sultan of Revulsion, the Drain on your Brain, that pebble in your shoe you just can't get out... I give you, *your*... Personal Demon!

Wormhorn: How in tarnation are you, man! I am just *so* excited to be workin' with you—with anyone really, it's—I am just so ready for this shit, we are gonna be a team, a real partnership, I want you to know that— Oh crap. There's two of you, I-I'm so sorry, little lady, I didn't see you there! Let, uh, let me start over, okay? I'm Sister Mary Wormhorn and—and I will be assisting you guys with your mental anguish here in Hell! We're gonna be brain bunkmates! You're hungry, I'm hungry! You're sad, I'm—I mean that means I'm doing my job!

→ AHHHHH!

→ **HI.**

Lola: Yeah, Hi.

Wormhorn: Hi!

Audit Demon: Sister Wormhorn here is your Personal Demon. “Slow down, Barbatos! What does that mean?” Well, it's a comfort inhibitor only you and other demons can see. And it's so during your “off hours” there's still somebody to nudge you into traffic sometimes.

Lola: “Off hours?” What does—what does that mean?

Démon analyste : Milo ! Enfin, Lola ! Pause !

→ PLAY.

→ REPOS.

Lola : Comme dans «faire une pause»?

Démon analyste : Ho ho ho, qu'est-ce que ça peut bien être ? Mmh ? Venu tout droit des plus profonds, des plus sombres placards à balai de votre esprit...

Milo : Lola... Qu'est-ce que...

Démon analyste : L'arrogance régnante de votre peine incessante... Le Sultan du dégoût, la tumeur dans votre cerveau, ce caillou dans votre chaussure que vous n'arrivez pas à enlever... Je vous présente votre... Démon personnel !

Corne-de-ver : Comment diable vas-tu, mec ?! Je suis *tellement* contente de bosser avec toi... Avec n'importe qui, en fait, c'est... Je suis tellement prête pour ces conneries, on va former une équipe, un vrai partenariat, je veux que tu saches que... Oh crotte. Vous êtes deux, je... Je suis tellement désolée, ma petite dame, je ne t'avais pas vue ! Laissez, euh, laissez-moi recommencer, d'accord ? Je suis Sœur Marie Corne-de-ver et... Et je vais vous accompagner dans vos angoisses ici en enfer ! On va être colocataires de cerveau ! Vous avez faim, j'ai faim ! Vous êtes tristes, je suis... Eh bien, ça veut dire que je fais bien mon boulot !

→ AHHHH !

→ SALUT.

Lola : Ouais, salut.

Corne-de-ver : Salut !

Démon analyste : Sœur Corne-de-ver ici présente est votre Démon personnel. «Deux secondes, Barbatos ! Ça veut dire quoi ?» Eh bien, c'est un inhibiteur de confort que seulement vous et d'autres démons peuvent voir. Ainsi, même en dehors de vos heures de travail, il y a toujours quelqu'un pour vous pousser dans les embouteillages de temps en temps.

Lola : «En dehors des heures de travail ?» Qu'est-ce que... Ça veut dire quoi ?

Processor Demon: Yeah, Dev, no—the fact that you only ate free-range chicken doesn't change anything. Okay, now that you have all been appointed your Personal Demons... We can now assign you your torture! Your torture will take place during regular office hours by a certified sadist... Exempting holidays and Medusa's birthday. Even though I don't know why we even bother... The bitch still says she's thirty nine.

→ “OFFICE HOURS?”

→ **HER TORTURE?!**

Lola: Her torture?! I thought—doesn't Hell like just generically suck?

Milo: Yeah, I didn't know there were seat assignments.

Processor Demon: I would think it an apparentness that cannibals and canoe tippers shouldn't get the same treatment... But yes, you all get different shit that happens to you. Abigail Cunningham?

Abby: Yes?

Processor Demon: Your bones will be broken every day by a ball peen hammer for the sin of repeatedly misusing the express lane in grocery stores.

Abby: But I always have more than fifteen things! [Screams as she falls]

→ OH MY GOD.

→ **SHE WASN'T EVEN THAT BAD!**

Lola: What?! She wasn't even that bad!

Processor Demon: Dev Sadana and Marcy Sullivan?

Dev: Uh... no?

Processor Demon: It's you, I can—we just did this like two minutes ago.

→ SIR! WE'RE GOOD PEOPLE!

→ **WE HAVE TO GET OUT OF HERE!**

Marcy: He knows.

Démon attributeur : Ouais, Dev, non... Même si vous avez uniquement mangé du poulet élevé en plein air, ça ne change rien. Bon, maintenant que vous avez tous reçu votre Démon personnel... Nous pouvons désormais vous attribuer votre torture! Votre torture aura lieu pendant les heures de bureau habituelles et sera réalisée par un sadique certifié... Excepté les jours de congé et le jour de l'anniversaire de Méduse. Même si je ne sais pas pourquoi on prend encore la peine de le fêter... Cette salope continue à dire qu'elle a 39 ans.

→ "HEURES DE BUREAU?"

→ **VOTRE TORTURE?!**

Lola : Torture?! Je croyais... L'enfer ne craint pas genre en général?

Milo : Ouais, je ne savais pas qu'on avait des places réservées.

Démon attributeur : Ça me semble être une évidence que les cannibales et les renverseurs de canoës ne devraient pas recevoir le même traitement... Mais oui, vous allez tous vivre des emmerdes différentes. Abigail Cunningham?

Abby : Oui?

Démon attributeur : Vos os seront brisés tous les jours par un marteau à panne ronde pour avoir commis le crime d'abuser à maintes reprises de la caisse rapide dans les épiceries.

Abby : Mais j'ai toujours plus de quinze articles! [Elle hurle en tombant]

→ OH MON DIEU.

→ **ELLE N'ÉTAIT MÊME PAS SI MÉCHANTE!**

Lola : Quoi?! Elle n'était même pas si méchante!

Démon attributeur : Dev Sadana et Marcy Sullivan?

Dev : Euh... Non?

Démon attributeur : C'est vous, je peux... On s'est vu il y a genre deux minutes.

→ MONSIEUR! ON EST DES GENS BIEN!

→ **IL FAUT QU'ON SORTE D'ICI!**

Marcy : Il le sait.

Lola: Milo, this is it, this is—we got to get out of here!

Milo: Lola, what the hell do you think we can even—

Processor Demon: Now for robbing all those liquor stores, Dev will be suspended from a pole by his genitals—

Dev: WHAT?!

Processor Demon: —while children use your head like a tetherball, weather permitting. Marcy your tits will be consumed by snapping turtles, only for them to re-grow larger every day giving you intense back pain when you jog.

Marcy: But—but—we—we only robbed Jewish liquor stores! [Screams as she falls]

Dev: [Screams as he falls]

Processor Demon: Now. Milo and Lola. For the sin of— For the sin of being too late to get assigned a punishment... you get to wander the city until tomorrow, have fun, see you later, I'm going to get drunk.

→ WHAT'S OUR PUNISHMENT?

→ **BUT WHAT WAS OUR CRIME?**

Lola: Wait! What was our crime, our—our sin?

Processor Demon: Our hours are nine to six, guys.

Milo: Can't you just tell us now?

Processor Demon: Come back in the morning when we're open—

Milo: Okay but—but what are we supposed to do until then?

Processor Demon: Sight see. Meet people. Might as well carve out your shitting hole. And hey, don't worry. You'll be having maggots forced up your nose soon enough.

Milo: Well what the Hell are we supposed to do now?

@thenether: Quittin time! Feisty's! Heard they just pulled a prank on some stupid clods. Wish I coulda been there to see their feelings hurt!

Lola : Milo, ça y est, c'est... Il faut qu'on sorte d'ici !

Milo : Lola, qu'est-ce que tu crois qu'on peut seulement...

Démon attributeur : Maintenant, pour avoir volé dans tous ces magasins d'alcool, Dev sera suspendu à un poteau par ses organes génitaux...

Dev : QUOI?!

Démon attributeur : ... tandis que des enfants utiliseront sa tête comme un ballon poteau, si le temps le permet. Marcy, vos seins seront dévorés par des tortues alligators et repousseront plus gros de jour en jour, vous donnant d'intenses maux de dos quand vous courez.

Marcy : Mais... Mais... On... On a seulement volé des magasins juifs d'alcool! [Elle hurle en tombant]

Dev : [Il hurle en tombant]

Démon attributeur : Maintenant. Milo et Lola. Pour avoir commis... Pour avoir commis le crime d'arriver en retard à l'attribution des sentences... Vous pouvez déambuler en ville jusqu'à demain, amusez-vous bien, à plus tard, je vais me bourrer la gueule.

→ C'EST QUOI NOTRE SENTENCE ?

→ **MAIS C'ÉTAIT QUOI NOTRE CRIME ?**

Lola : Attendez ! C'était quoi notre crime, notre... Notre péché ?

Démon attributeur : On est ouverts de 9 h à 18 h, les gars.

Milo : Vous ne pouvez pas juste nous le dire maintenant ?

Démon attributeur : Revenez demain matin quand on sera ouverts...

Milo : D'accord, mais... Mais on est censés faire quoi jusque-là ?

Démon attributeur : Visiter. Rencontrer des gens. Vous pouvez aussi bien creuser votre trou à merde. Et aussi, ne vous inquiétez pas. On vous enfoncera bientôt des asticots dans le nez.

Milo : Bordel, on est censés faire quoi maintenant ?

@laudela : L'heure de se barrer ! Feisty's ! J'ai entendu qu'ils ont joué un tour à des connards de lourdauds. J'aurais voulu être là pour les voir chialer !

Sam: Hey! You two coulda told me that guy got another ride.

Milo: What?

Sam: Boulanger. Jimmy? I was lookin' for him earlier. The guy got another ride, that's all. You coulda fuckin' told me.

**→ WHAT? A RIDE?**

**→ WE'RE, UH, SORRY?**

Lola: Huh? The guy got another 'ride?' Are you, like, his-his friend?

Sam: I'm just fuckin' with you, sorry, you're confused—it's—I'm—I'm being mean. I'm a— a psychopomp. "Friend of Urshanabi, tooth of Phlegyas... Charon's lost dog?"

Milo: Uh huh.

Sam: A cab driver. A ferryman, to be, uh, specific.

Milo: Oh, a psyCHO-pomp.

Sam: Yeah, you— you got it.

**→ HELL NEEDS CAB DRIVERS?**

**→ CAN YOU GET US OUT OF HERE?**

Lola: What would Hell need cab drivers for. I don't know how aware you are of the infrastructure here but I just fell through the floor into a phantasmagorium.

Sam: Yeah, no, that, uh... that'll happen. Look, I just clocked in, I need a fare, you guys look clean enough... Wanna roll with me on a chore I gotta do? It's at 1<sup>st</sup> and Izzard, I gotta see about a friend, I'll introduce you to some people. I'm Sam, Sam Hill, short for Samantha... short for Salathiel Machidiel.

Milo: Milo.

Lola: Lola.

Sam: Mr. Milo. Miss Lola. I'm nicer than I look. What do you say. I promise I won't bite.

Sam : Hé! Vous auriez pu me dire que le mec avait chopé une autre course !

Milo : Quoi?

Sam : Boulanger. Jimmy? Je le cherchais un peu plus tôt. Le mec a chopé une autre course, c'est tout. Vous auriez pu me le dire, putain.

**→ QUOI? UNE COURSE?**

**→ ON EST, EUH, DÉSOLÉS?**

Lola : Hein? Le mec a chopé une autre «course»? Est-ce que t'es, genre, son... son amie?

Sam : Je vous charrie juste, désolée, vous êtes tout perdus... C'est... Je suis... Je suis méchante là. Je suis psychopompe. «Amie de Urshanabi, dent de Phlégius... Le chien perdu de Charon?»

Milo : Uh huh.

Sam : Une chauffeuse de taxi. Une passeuse, pour être, euh, précise.

Milo : Oh, une psyCHO-pompe.

Sam : Ouais, tu... t'as capté.

**→ L'ENFER A BESOIN DE CHAUFFEURS DE TAXI?**

**→ TU PEUX NOUS SORTIR D'ICI?**

Lola : Pourquoi l'enfer aurait besoin de chauffeurs de taxi? Je sais pas si tu connais bien l'infrastructure ici, mais je viens de traverser le sol et d'atterrir dans une fantasmagorie.

Sam : Ouais, non, ça, euh... Ça arrive. Écoutez, je viens de pointer, j'ai besoin de passagers, vous avez l'air assez réglo... Vous voulez venir avec moi? J'ai une mission à faire. C'est à 1 à Zède, je dois voir un pote, je vous présenterai à des gens. Je suis Sam, Sam Hill, diminutif de Samantha... Diminutif de Salathiel Machidiel.

Milo : Milo.

Lola : Lola.

Sam : M. Milo. M<sup>lle</sup> Lola. Je suis plus sympa que j'en ai l'air. Vous en dites quoi? Je vous jure que je mords pas.

→ SURE!

→ I DON'T THINK SO...

Lola: I'm getting the same feeling I did when that guy in the van tried to sell me a raccoon, but... I'm choosing to trust this.

Sam: And what the fuck else are you gonna do with your night, right? C'mon my ride's this way. Won't be a long trip.

Milo: Uh, so, uh... Hell, huh?

Sam: Yeah, "the days have worn away," haven't they. I could tell you cats were new. Dead-eyed and pig... tailed, so I guess I'll hit the questions everyone has... First of all, whatever church you went to, whatever faith—they were a little right and a lot wrong— And if you didn't go to church, you were kind of right, too. It's not like God takes attendance. Uh, reincarnation's a thing, but it's kind of like having triplets... It's pretty rare. Usually means there were a lot of hormone supplements involved. And if you don't know why you're here—

Milo: Yes?

Sam: —I can't tell you.

Milo: Because you don't know or—

Sam: Because I don't know. Only your assigned Processor Demon and Lucifer himself would be privy to your permanent record. Here's my little bundle of joy. I should give her a name, but never had the time. Or really the desire. Hop on in, but mind the leather. It's perfectly safe, don't worry.

● TAXI – SPACE

Milo: Oh—okay. It's—uh—the... the seat's wet.

→ **BIEN SÛR!**

→ JE NE PENSE PAS...

Lola : Ça me rappelle ce mec dans une camionnette qui a essayé de me vendre un raton laveur, mais... Je choisis de te faire confiance.

Sam : Et vous comptiez faire quoi d'autre de votre putain de nuit, hein ? Allez, mon taxi est par là. Ce sera pas un long voyage.

Milo : Euh, donc, euh... L'enfer, hein ?

Sam : Ouais, «les jours sont écoulés», n'est-ce pas ? Je me doutais que vous étiez nouveaux, les chatons. Défraichis et... bouleversés. Donc j'imagine que je vais répondre aux questions que tout le monde se pose... Tout d'abord, peu importe l'église à laquelle vous êtes allés, peu importe votre foi, ils avaient un peu raison et beaucoup tort. Et si vous n'alliez pas à l'église, vous aviez plutôt raison aussi. Euh, la réincarnation existe, mais c'est un peu comme avoir des triplés. C'est assez rare. Ça veut souvent dire qu'il y a eu beaucoup de suppléments hormonaux. Et si vous ne savez pas pourquoi vous êtes ici...

Milo : Et ?

Sam : ... je ne peux pas vous le dire.

Milo : Parce que tu ne sais pas ou...

Sam : Parce que je ne sais pas. Seuls votre Démon attributeur attitré et Lucifer lui-même sont au courant de votre dossier permanent. Voilà mon petit ange. Je devrais lui donner un nom, mais j'ai jamais eu le temps. Ou l'envie, à vrai dire. Montez, mais attention au cuir. C'est totalement sécurisé, ne vous en faites pas.

● **TAXI – ESPACE**

Milo : Oh... D'accord. C'est... Euh... Le... Le siège est mouillé.

Sam: Oh yeah, that's probably urine. Okay, everybody in? Great! So... you're dead, you're in Hell, it's bewildering, I know. But like moving to a new place or cutting up a body, it's best to just focus on one thing at a time. So, for instance, what the fuck are we driving on right now? This is the River Styx. It's an immaterial, trans-dimensional spirit-course that connects all the little islands of Hell. And provides ferrywomen like me a job. It used to cost money... But then someone upstairs finally realized we don't really have an economy down here.

→ I THOUGHT THIS WAS A MYTH.

→ **"ISLANDS" OF HELL?**

Lola: Um, "islands" of Hell? Hell isn't just like one big landmass?

Sam: What you think of Hell is what's called the Nine Circles, the, uh, conurbation where everyone gets tortured during punch in. But outside the Nine Circles is an infinite chain of islands we call, "Nowhere." And it's what you're in now. God's coloring book, I guess you could say? Everything comes from the abstract, the abyss... The "outer realm" where He set his dark materials. It's a long story. Longer than we have time for. Right now, at least... But hang tight, we're almost there. Okay, here we are. Watch your step getting off. I know sometimes you kids like to play at the shore, but you fuckers sink fast, so... And I ran outta the house without my flippers today, so. Just keep your eyes on each other's toes.

→ WE CAN SWIM, DON'T WORRY

→ **HOW YOUNG DO YOU THINK WE ARE?**

Lola: "Play at the shore?" How young do you think we are?

Sam: Look, until you turn two hundred you should require a car seat. Your brain's basically a litter box a cat died in. So, not that either of you asked, but this is 1<sup>st</sup> and Izzard— I think the tourism board calls it "The Bludgeoning Capital of Nowhere." So, uh, use that information as you will. Just don't shake everybody's hand, is what I'm sayin'. And look at people's shoes when you talk to them.

Sam : Oh oui, c'est sûrement de l'urine. O.K., tout le monde à bord ? Génial ! Bon... Vous êtes morts, vous êtes en enfer, c'est perturbant, je sais. Mais comme pour déménager dans un nouvel endroit ou pour découper un corps, il vaut mieux se concentrer sur une chose à la fois. Donc, par exemple, c'est quoi le putain de truc en dessous de nous là ? C'est le fleuve Styx. C'est un cours d'eau spirituel, immatériel et transdimensionnel qui relie toutes les petites îles de l'enfer. Et qui assure un métier aux passeuses comme moi. Avant, ça coûtait de l'argent... Mais ensuite, quelqu'un là-haut s'est enfin rendu compte que nous n'avons pas vraiment d'économie ici-bas.

→ JE PENSAIS QUE C'ÉTAIT UN MYTHE.

→ LES «ÎLES» DE L'ENFER ?

Lola : Euh, les «îles» de l'enfer ? L'enfer n'est pas juste une grosse masse continentale ?

Sam : Ce que tu vois comme l'enfer, c'est ce qu'on appelle les Neuf Cercles, la, euh, conurbation où tout le monde se fait torturer dès le pointage. Mais en dehors des Neuf Cercles se trouve une chaîne infinie d'îles que l'on appelle «Nulle Part». Et c'est là que vous vous trouvez en ce moment. En fait, on pourrait l'appeler le livre de coloriage de Dieu. Tout sort de l'abstrait, des abysses... Le «royaume lointain» où Il a placé ses matériaux obscurs. C'est une longue histoire. Trop longue pour le temps qu'il nous reste. Maintenant, au moins... Accrochez-vous, on est bientôt arrivés. Voilà, nous y sommes. Attention à la marche en sortant. Je sais que les enfants comme vous aiment jouer à la plage, mais vous coulez vite, bande de cons... Et je suis partie de chez moi sans mes palmes aujourd'hui, donc faites attention l'un à l'autre.

→ ON SAIT NAGER, T'EN FAIS PAS.

→ TU PENSES QU'ON A QUEL ÂGE ?

Lola : «Jouer à la plage» ? Tu penses qu'on a quel âge ?

Sam : Écoute, tant que tu n'as pas 200 ans, tu dois avoir un siège auto. Ton cerveau est tout simplement une litière où un chat est mort. Donc, c'est pas comme si vous l'aviez demandé, mais voici 1 à Zède... Je pense que l'office du tourisme l'appelle «La frappante capitale de Nulle Part». Donc, euh, utilisez cette information comme vous le souhaitez. Ne serrez pas la main de n'importe qui, je dis ça, je dis rien. Et regardez les chaussures des gens quand vous leur parlez.

→ DO PEOPLE LIVE HERE?

→ “1<sup>ST</sup> AND IZZARD?”

Lola: “1<sup>st</sup> and Izzard?” Why is it called 1<sup>st</sup> and Izzard?

Sam: How the Hell am I supposed to know? Why is New York called New York?

Milo: It’s named after the Duke of York.

Sam: Oh thanks, brainiac. Why don’t you lecture us on what a rhetorical question is next.

Milo: Wait, why’d we come here? If it’s so dangerous—I mean, *these* are the types of people you think we should know?

Sam: They’re the only type you can know. If you wanted a different crowd, you probably shouldn’t have drowned all those kittens.

Hanging Man: Hey hey! Sam! Sam!

Sam: What!

Hanging Man: Did you—did you hear the one about the blind guy who walked into a bar?

Hanging Woman: He walked into the table and chairs next! Hohoho!

Hanging Man: Hahaha!

Sam: Get some better material!

Hanging Man: How?!

● TALK – SPACE

Lola: Um, what are you guys eating?

BBQ Demon: Whoever he was, he tastes like a prick.

@apolone999: Just got back from the clinic. Looks like now I’m an STDemon. :(

Sam: Hey! Excuse me, we’re trying not to get dumbass all over our pants here.

→ IL Y EN A QUI VIVENT ICI?

→ «1 À ZÈDE?»

Lola : «1 à Zède»? Pourquoi ça s'appelle 1 à Zède?

Sam : Comment tu veux que je le sache? Pourquoi New York est appelée New York?

Milo : La ville a été nommée en l'honneur du Duc de York.

Sam : Oh, merci, l'intello. Pourquoi tu ne nous donnes pas un cours sur les questions rhétoriques, maintenant?

Milo : Attends, pourquoi on est venus ici? Si c'est si dangereux... Sérieux, c'est *eux* le genre de personnes que tu penses qu'on devrait connaître?

Sam : C'est le seul genre que vous pouvez connaître. Si vous vouliez un autre public, vous n'auriez probablement pas dû noyer tous ces chatons.

Homme pendu : Hé, hé! Sam! Sam!

Sam : Quoi!

Homme pendu : Tu... Tu connais la blague du mec aveugle qui rentre dans un bar?

Femme pendue : Après, il rentre dans la table et dans les chaises! Hohoho!

Homme pendu : Hahaha!

Sam : Trouve mieux!

Homme pendu : Comment?!

#### ● PARLER – ESPACE

Lola : Euh, vous mangez quoi, les gars?

Démon du BBQ : Peu importe qui c'était, il a un goût de connard.

@apolone999 : De retour de la clinique. Désormais on dirait bien que je suis un chlamydémon. :(

Sam : Hé! Excuse-moi, on aimerait bien ne pas avoir du vomi d'abruti partout sur notre pantalon.

- GORGON DISCO/ NOWHERE / WE FIX HORNS 1-666-DOCHORN / SPIRITS /  
Schoolyard STRANGLER

@missingbreakfast: Bad vibes at #izzard. Also my ass won't stop itching and it's annoying the  
shit outta me

Bouncer: I warned you like eighteen Goddamn times: you'll get your stomach back when you  
learn to behave. Sam. Hey, how's it going.

Sam: Eh, pretty good, pretty good. Is, uh, Forny in there?

Bouncer: Forneus, yeah. He's 52 ava52ng' with his dick somewhere... Are the kids with you?

Sam: Yeah, they're cute, right? I'm playing tour guide on my coffee break.

Bouncer: Alright, well. Anything happens, I get their hair.

Sam: Okesmokee. Who's drinkin' cause I'm buyin'. Just kidding. You can drink for free, 'cause  
we're in Hell.

→ ARE WE SAFE IN THERE?

→ WHO'S FORNEUS?

Lola: Is Forneus like a, uh, a demon drinking buddy or something?

Sam: He's a middle manager in the Fifth Circle. Sometimes he makes requests, you know,  
specific souls for his department... I think some tech start-up guy had a heart attack sport-  
hunting homeless people in Portugal, so... maybe it's that. So, whenever you're ready...

● BODY – SPACE

Lola: You, um okay?

Milo: Uh—I think he's taking a time out.

● GO INSIDE – SPACE

Lola: Here goes nothing...

Thomas: A bottle for everyone! Is that crazy? It's fun, right?

- GORGON DISCO / NULLE PART / WE FIX HORNS 1-666-DOCHORNS / SPIRITS /  
Schoolyard STRANGLER

@sauterlepetitdej : Mauvaise ambiance à #zède. En plus mon cul arrête pas de me gratter et ça me fait chier

Videur : Je t'ai prévenu au moins dix-huit putain de fois : tu récupéreras ton estomac quand tu apprendras à bien te comporter. Sam. Hé, comment tu vas ?

Sam : Oh, ça va, ça va. Est-ce que, euh, Forny est à l'intérieur ?

Videur : Fornéus, ouais. Il se tripote la bite quelque part... Les gosses sont avec toi ?

Sam : Ouais, ils sont mignons, non ? Je joue à la guide touristique pendant ma pause-café.

Videur : D'accord, eh bien. S'il se passe quelque chose, je m'occupe de leur scalp.

Sam : Okidoki. Qui veut boire parce que c'est ma tournée. Je déconne. Vous pouvez boire gratos, parce qu'on est en enfer.

→ ON EST EN SÉCURITÉ LÀ-DEDANS ?

→ C'EST QUI FORNÉUS ?

Lola : Est-ce que Fornéus est genre, euh, un démon pote de beuverie ou quoi ?

Sam : C'est un cadre intermédiaire dans le Cinquième Cercle. Parfois il fait des demandes, tu sais, des âmes spécifiques pour son département... Je pense qu'un geek d'une start-up a eu une crise cardiaque en chassant des sans-abris au Portugal, donc... C'est peut-être pour ça qu'il est là. Bon, quand vous êtes prêts...

#### ● CORPS – ESPACE

Lola : Euh, ça va ?

Milo : Euh... Je pense qu'il fait une pause.

#### ● ENTRER – ESPACE

Lola : Quand faut y aller...

Thomas : Une bouteille pour tout le monde ! C'est pas dingue, ça ? C'est marrant, non ?

Danny: My balls hadn't dropped yet! How would I think that was funny?!

Pong Demon: BOOM! Just drink it, don't even look at me. Who's next?!

Forneus: Well if it isn't the smelliest pile of puke in all of Nowhere, Samantha Hill! How the Heckfire are ya?

Sam: Hey, Forny! Perfect timing. Guys, this is Forneus. Forneus, this is Milo and Lola.

@reaperman: Collegeaged kids in the strangler look like tweelde dee and deedle dipshit and thebooze isn't makin em any prettier.

Forneus: So you adopted two human children and those are the names you gave them?

Sam: I didn't pick their names.

Forneus: But you did adopt them.

Sam: They're not mine, I'm just showing 'em around!

→ CAUSE WE LOOKED CUTE AT THE POUND.

→ **WE'RE NOT CHILDREN!**

Lola: We're not kids, alright! I got a savings account and everything!

Forneus: Tommy's having his party upstairs. Wanna drink?

Sam: You read my mind.

Milo: Wait, Sam—

Sam: What uh—what's the problem?

Milo: Look, we—we didn't want to get into earlier but we—we actually wanna try and get home, if uh—if that's—

Sam: Okay, yeah, alright, that's, uh, that's cool, uh, yeah we can—we can get into it in a bit, just, uh—just follow me, okay?

Milo: Uh, um, a—alright.

Danny : Mes testicules n'étaient même pas encore descendus ! Comment j'aurais pu trouver ça drôle?!

Démon du Beer Pong : BOUM! Bois-le, ne me regarde même pas. C'est qui le suivant?!

Fornéus : Eh bien, ne serait-ce pas le tas de vomi le plus puant de tout Nulle Part, Samantha Hill ! Comment tu vas ?

Sam : Hé, Forny ! Quel timing parfait. Les gars, voici Fornéus. Fornéus, voici Milo et Lola.

@lefaucheur : Des gosses de la fac au strangler ressemblent à ces connards de jumeaux tweedle et lagnôle n'arrange pas leur cas.

Fornéus : Donc tu as adopté deux enfants humains et ce sont les noms que tu leur as donnés ?

Sam : J'ai pas choisi leurs noms.

Fornéus : Mais tu les as bien adoptés.

Sam : Ils sont pas à moi, je leur montre juste les environs !

→ ON ÉTAIT UN BON RAPPORT MIGNONNERIE – PRIX

→ ON EST PAS DES ENFANTS!

Lola : On est pas des gosses, d'accord ? J'ai un compte épargne et tout !

Fornéus : Tommy organise une soirée en haut. Tu veux un verre ?

Sam : T'as lu dans mes pensées.

Milo : Attends, Sam...

Sam : C'est euh... C'est quoi le problème ?

Milo : Écoute, on... On voulait pas en parler tout à l'heure, mais on... On aimerait vraiment essayer de rentrer chez nous, si euh... Si c'est...

Sam : D'accord, ouais, très bien, c'est, euh, ça va, euh, ouais on peut... On peut faire ça dans un instant, juste, euh... Suivez-moi, d'accord ?

Milo : Euh, hum, d...d'accord.

Forneus: Forneus? With one F? We're just going upstairs to, uh, Tommy's deathday party.

Sam: See you up there, kids.

● GO UPSTAIRS – SPACE

Lola: Um, excuse me.

Bouncer: Private party.

Lola: But our friend just went up.

Bouncer: Sam? She's on the list. You ain't.

→ YOU DON'T KNOW OUR NAMES.

→ BUT WE NEED TO TALK TO OUR FRIEND.

Lola: You don't even know our names. How do you know we're not on the list?

Bouncer: I'm looking at you. That's more than enough information.

Bartender: Tommy Boy! The man o' the hour...

Thomas: Hey, Father Vandyke.

Bartender: Get over here! I got a new cocktail I need reviewed.

Thomas: Well, I'll happily be your willing test pilot.

Milo: I think that's the guy having the party upstairs. Are you thinking what I'm thinking?

→ GET HIM TO INVITE US UP?

→ I'M NOT WEARING A BUNNY COSTUME.

Lola: Uh, get him to invite us up?

Milo: Get him to invite us up, yes. Let's get a drink.

● GO UPSTAIRS – SPACE

● GET DRINK – SPACE

Bartender: Alright, Tommy, sorry for the wait. What can I get ya?

Fornéus : Fornéus ? Avec un F ? On va juste en haut à, euh, la fête d'anniversaire de décès de Tommy.

Sam : On se voit en haut, les enfants.

● MONTER – **ESPACE**

Lola : Hum, excusez-moi.

Videur : Soirée privée.

Lola : Mais notre amie vient juste de monter.

Videur : Sam ? Elle est sur la liste. Pas vous.

→ **VOUS NE CONNAISSEZ PAS NOTRE NOM.**

→ **MAIS ON DOIT PARLER À NOTRE AMIE.**

Lola : Vous ne connaissez même pas notre nom. Comment vous savez qu'on n'est pas sur la liste ?

Videur : Je vous regarde. C'est plus que suffisant comme information.

Barman : Mon petit Tommy ! C'est ton jour...

Thomas : Hé, Père Vandyke.

Barman : Viens par ici ! J'ai un nouveau cocktail à tester.

Thomas : Eh bien, je me porte volontaire comme goûteur.

Milo : Je crois que c'est le mec qui fait une soirée en haut. Tu penses à ce que je pense ?

→ **SE FAIRE INVITER EN HAUT ?**

→ **JE NE PORTERAI PAS DE DÉGUISEMENT DE LAPIN.**

Lola : Euh, se faire inviter en haut ?

Milo : Se faire inviter en haut, oui. Allons prendre un verre.

● MONTER – **ESPACE**

● **PRENDRE UN VERRE – ESPACE**

Barman : Voilà, Tommy, désolé pour l'attente. Qu'est-ce que je te sers ?

Thomas: Oh, geez, I don't know... What's uh, what do you recommend?

Bartender: Top shelf? A case of Lung Batter just came in.

→ HOW'S IT GOING, TOMMY?

→ **WE'D LIKE A DRINK!**

Lola: Excuse me, barkeep, we would like a, uh—

Bartender: Hey! Can't you stupid pieces of shit see there's a conversation happening here?!

Thomas: [light laugh] Vandyke! It's okay! They're new—you're new, right? How you liking Hell so far? Was the suicide pact worth it? Or eating fifty raw eggs— I don't know what young people are into nowadays.

→ IT'S SUPPOSED TO SUCK HERE, RIGHT?

→ **DOESN'T SEEM SO BAD.**

Lola: It's not the—the worst place I've been to. That gas station off of Fremont'll still, ya know... I mean, I don't know about you, Milo, but I've seen scarier versions of Hell in Tales from the Crypt.

Milo: Let's be fair, it's scary, I'm scared, I don't—nobody take it as a challenge— She's Lola, I'm Milo. We're actually just trying to—

Thomas: Wait wait wait, you're new, we gotta have a toast. Do a shot with me, c'mon. Vandyke, three Brass Bulls, if you please.

Bartender: Sure thing. If you ate before you got here... You might wanna pre-throw up.

→ WE WOULD REALLY STAY SOBER...

→ **UH, SURE.**

Lola: Uh, sure. Our livers are unkillable, might as well take advantage...

Milo: Wow, really? Guys, you should be honored. Lola is not the type for spontaneous, uh, revelry.

Thomas: Perfect, let's go.

Thomas : Oh, mon dieu, je ne sais pas. Qu'est-ce que, euh, qu'est-ce que tu me conseilles ?

Barman : Du haut de gamme ? Une caisse de Pâte de Poumon vient d'arriver.

→ COMMENT ÇA VA, TOMMY ?

→ **ON VOUDRAIT BOIRE UN VERRE!**

Lola : Excusez-moi, barman, on voudrait un, euh...

Barman : Hé ! Bande de sacs à merde, vous voyez pas qu'on est en pleine discussion, là ?!

Thomas : [Il rit doucement] Vandyke ! C'est bon ! Ils sont nouveaux... Vous êtes nouveaux, pas vrai ? Comment vous trouvez l'enfer, jusqu'ici ? Le pacte de suicide en valait la peine ? Ou manger cinquante œufs crus... Je connais pas les délires des jeunes de nos jours.

→ C'EST CENSÉ CRAINDRE ICI, NON ?

→ **ÇA SEMBLE PAS SI MAL.**

Lola : C'est pas le... Le pire endroit que j'ai connu. Cette station-service de Fremont restera, tu sais... Enfin, je ne sais pas toi, Milo, mais j'ai vu des versions plus effrayantes de l'enfer dans *les Contes de la crypte*.

Milo : Soyons honnêtes, c'est flippant, j'ai peur, je ne... Ne prenez pas ça pour un défi... Voici Lola, moi c'est Milo. En réalité, on essaye simplement de...

Thomas : Attendez, attendez, vous êtes nouveaux, il faut qu'on porte un toast. Prenez un shot avec moi, allez. Vandyke, trois Taureaux d'Airain, s'il te plaît.

Barman : Évidemment. Si vous avez mangé avant de venir... Je vous conseille de dégueuler avant.

→ ON AIMERAIT VRAIMENT RESTER SOBRES.

→ **EUH, BIEN SÛR.**

Lola : Euh, bien sûr. Nos foies sont insubmersibles, autant en profiter...

Milo : Waouh, vraiment ? Les gars, vous devriez être honorés. Lola n'est pas du genre à participer à des festivités, euh, spontanées.

Thomas : Parfait, allons-y.

Bartender: Okay Katzenjammer Kids, listen up... Above ground booze is watered down milk, but here... this shit ain't two percent.

Thomas: Father Vandyke's been serving Hellcohol since Jesus was still overcharging for kitchen cabinets.

Bartender: Around the bend, let's go.

Thomas: Cheers!

Milo: [coughing from bad drink]

Thomas: Ahh, goes down smooth. Now, you should notice you feel a little... empowered, right? Maybe a little freer?

Bartender: Or if you have eyeballs you'll notice you have an extra choice floating around in your brain.

Thomas: Yes, it could be said that you are now unshackled from previous concerns of societal appropriateness.

**→ YEAH THIS FEELS WEIRD!**

→ JUST LIKE COLLEGE!

→ WHAT IF I'M NOT A BIG DRINKER

Lola: Hey! You're right! This feels weird. Like I grew an extra toe.

Thomas: You'll get used to it.

Bartender: But be careful what you order. Different drinks affect people different ways. Like, you know... for instance—

Drunk Idiot Demon: Hey! Jim Jum! What the fu— what the shit is that you got on your head, hahahaha.

Milo: Uh, sir, I'm not, uh Jim Jum—

@reaperman: Poor Phil's I yelled at again. It's like the neverending story of 'The Littlest Demon that Couldn't Make a Friend.'

Drunk Idiot Demon: Sure you are, Jim Jum! Why I even called you—you last—Uh, yesterday morning? At night! Yeah.

Barman : D'accord, les *Katzenjammer Kids*, écoutez-moi bien... La gnôle sur Terre, c'est du lait dilué, mais ici... Cette saloperie n'est pas à deux pour cent.

Thomas : Père Vandyke servait déjà de l'alcool quand Jésus surfacturait encore des meubles de cuisine.

Barman : Complètement cinglé, c'est parti.

Thomas : Santé!

Milo : [Il s'étouffe avec la mauvaise boisson]

Thomas : Ah, ça fait du bien par où ça passe. Maintenant, vous devriez remarquer que vous vous sentez un peu... émancipés, non? Peut-être un peu plus libres?

Barman : Ou si vous avez des yeux vous remarquerez que vous avez un choix supplémentaire qui flotte dans votre cerveau.

Thomas : Oui, on peut dire que vous êtes désormais libérés de vos anciens soucis du respect des règles sociales.

**→ OUAIS C'EST TROP BIZARRE!**

→ COMME À LA FAC!

→ ET SI JE NE SUIS PAS UN GRAND BUVEUR

Lola : Hé! Vous avez raison! C'est trop bizarre. C'est comme si j'avais un orteil en plus.

Thomas : Tu t'y habitueras.

Barman : Mais attention à ce que vous commandez. Les gens réagissent de différentes manières à différentes boissons. Comme, vous savez... Par exemple...

Stupide démon bourré : Hé! Chim Chum! C'est quoi ce... C'est quoi cette merde que t'as sur la tête, hahahaha.

Milo : Euh, monsieur, je ne suis pas, euh Chim Chum...

@lefaucheur : Le pauvre Phil se fait encore engueuler. On dirait l'histoire sans fin du «plus petit démon qui n'arrivait pas à se faire d'amis.»

Stupide démon bourré : Évidemment que c'est toi, Chim Chum! Pourquoi je t'ai appelé... Hier... Euh... Hier matin? Hier soir! Ouais.

→ PLEASE LEAVE SIR

→ GET THE FUCK OUTTA HERE!

→ YOU HAVE THE WRONG GUY.

Lola: Uh, buddy, we don't know any Jim Jum. 'Kay? You've got the wrong guy.

Drunk Idiot Demon: Remember that— that dance, man, when you scored all those points in the, uh, the wheelbarrow?

Milo: What?

Thomas: C'mon, guys, this is a prime opportunity here to really utilize your drunken spirit! You got a Brass Bull in you. So use it!

Drunk Idiot Demon: You remember [belches] Kristin? Boy, she was—

→ [DRINK]

→ HE'S NOT JIM JUM.

→ CAN WE HAVE SOME PRIVACY?

Lola: That's Milo. This is not—he's not—

Drunk Idiot Demon: Are you still workin' the House of Knives? That hostess with— she's down to party, right?

Bartender: Oh, for Lucifer's sake, will you tell this moron to fuck off?

Drunk Idiot Demon: What was— what's her name? Mary? Mary... Mark? No, Mark's a dog's name... It's great to see you, man, this is great.

→ [DRINK]

→ HUH?

→ UHHHH....

Drunk Idiot Demon: [belches loudly] [laughs] We're—this is great, we're gonna hang out all night.

Milo: Lola? Little help?

→ VEUILLEZ PARTIR, MONSIEUR.

→ FOUS LE CAMP D'ICI!

→ TU TE TROMPES DE MEC.

Lola : Euh, mon pote, on ne connaît pas de Chim Chum. D'accord? Tu te trompes de mec.

Stupide démon bourré : Tu te rappelles... Cette danse, mec, quand t'as marqué tous ces points dans la, euh, la brouette?

Milo : Quoi?

Thomas : Allez, les gars, c'est une occasion en or pour utiliser votre esprit alcoolisé! Vous avez un Taureau d'Airain en vous. Alors, utilisez-le!

Stupide démon bourré : Tu te souviens de [Il rote] Kristin? Mon gars, elle était...

→ [BOIRE]

→ CE N'EST PAS CHIM CHUM.

→ ON PEUT AVOIR UN PEU D'INTIMITÉ?

Lola : C'est Milo. Ce n'est pas... Il n'est pas...

Stupide démon bourré : Tu travailles toujours à la Maison des Couteaux? Cette hôtesse avec... Elle sait comment faire la fête, pas vrai?

Barman : Oh, pour l'amour de Satan, allez-vous dire à cet abruti d'aller se faire foutre?

Stupide démon bourré : C'était quoi... Comment elle s'appelait? Mary? Mary... Mark? Non, Mark, c'est un nom de chien... Ça fait du bien de te voir, mec, c'est génial.

→ [BOIRE]

→ HEIN?

→ EUHHH...

Stupide démon bourré : [Il rote bruyamment] [Il rit] On est... C'est génial, on va trainer ensemble toute la nuit.

Milo : Lola? Un peu d'aide?

Drunk Idiot Demon: [giggling]

→ GUHHHHH...

→ UGHGUGHHGH

**→ GET THE FUCK OUTTA HERE!**

Lola: Hey! Dickhead! Get the Hell out of my friend's face before you start pissing me off!

Drunk Idiot Demon: Jesus, you– you don't have to raise your voice at– at me. I know when I'm not wanted, I can– I can read body languages. Where's the latrine, anyway...

Milo: See ya later!

Thomas: See? Having an extra little bit of confidence can really help keep the sailing smooth down here.

Bartender: Or, you know, it can get the shit kicked out of you. Whichever side the coin lands on. But, like I was saying: Brass Bulls tend to make people a lil' ornery, but... Try different drinks for different results. Christ, I sound like a fucking car commercial.

Pong Demon: Tithead Tommy, are we having our rematch or have your balls not grown back yet?

Thomas: [Laughs] Hey, I'm coming over there, alright! Nice meeting you, kids.

Milo: Crap, we should–we're missing our chance, we should go ask him. Right? I mean, he's our ticket upstairs. To Sam and, uh, her info.

→ WE SHOULD GET A DRINK FIRST.

→ **OKAY. [LEAVE]**

Lola: Okay, let's get him.

Danny: I thought we were friends. How could you not tell me?

Doll Demon: Why would I need to tell you dolls can't really talk!

Stupide démon bourré : [Il glousse]

→ GUHHHHH...

→ UGHGUGHHGH

**→ DÉGAGE D'ICI, BORDEL!**

Lola : Hé ! Connard ! Dégage de la vue de mon pote avant que je pète vraiment un câble !

Stupide démon bourré : Mon dieu, tu... Pas besoin de hausser le ton avec... Avec moi. Je sais quand on ne veut pas de moi, je sais... Je connais le non-verbal. Où sont les toilettes, de toute façon...

Milo : À plus tard !

Thomas : Vous voyez ? Avoir un peu plus de confiance en soi peut vraiment aider à passer un bon moment ici-bas.

Barman : Ou, vous savez, ça peut vous attirer des emmerdes. Ça dépend sur quel côté de la pièce vous tombez. Mais comme je le disais : le Taureau d'Airain a tendance à rendre les gens un peu grincheux, mais... Tentez différentes boissons pour des résultats différents. Mon dieu, on dirait une putain de pub pour voitures.

Démon du Beer Pong : Tommy la tête de con, on se fait cette revanche ou tes couilles n'ont toujours pas repoussé ?

Thomas : [Il rit] Hé, j'arrive tout de suite, t'inquiète ! C'était sympa de vous rencontrer, les enfants.

Milo : Merde, on devrait... On est en train de rater notre chance, on devrait aller lui demander. Pas vrai ? Il peut nous faire monter, quand même. Près de Sam et, euh, de son information.

→ ON DEVRAIT D'ABORD PRENDRE UN VERRE.

→ **O.K. [PARTIR]**

Lola : O.K., allons lui demander.

Danny : Je pensais qu'on était amis. Comment t'as pu me le cacher ?

Démon Poupée : Pourquoi est-ce que j'aurais besoin de te dire que les poupées ne savent pas réellement parler !

Bouncer: Can it, you two! I warned you once, already. One more outburst, you and everyone near you are getting their feet nailed to the top of Mt. Vasectomy.

Lola: Oh wait. Maybe we should just egg those two idiots on? The bouncer will have to deal with it, and then we can go upstairs.

Milo: “The Bouncer will have to—“ How do you even know that’ll happen? Doesn’t that seem—like, uh, advanced?

Lola: Hey, whatever you wanna do! I’m just a squirrel tryin’ to—tryin’ to—ugh, nevermind. I’ll follow your lead. Dick.

Milo: Okay.

- GET DRINK – SPACE

Milo: Hey, fellas. Beer pong, huh? My—my dorm room was next to the guy who won his league tournament.

@pumpkingirl: @tommykiller playing blood pong this early means it’s gonna be [sings] ONE OF THESE NIIIIIGHTS” #fullmooncalling

@VinniesRightEar: The last time I played beer/blood/bile pong/beirut I woke up on that Third Circle turnpike that smells like rotting pumpkins. #neveragain

Pong Demon: That’s awesome! You know what’d be even more awesome? If you could stop talking and never start again.

Thomas: Hey now! Artesius, Consumer of Negligent Fathers, that’s not cool. Milo, right? You wanna play a round? It’s really simple. Easy to learn, hard to master, right?

→ I’VE NEVER PLAYED BEFORE.

→ WE ACTUALLY JUST WANNA GO UPSTAIRS?

Milo: I’ve, uh, never played before. Is it like normal Pong? Cause in that, the ball bounces back...

@dimarcovaldo: Dartmouth was founded by a minister wo wanted to teach Indian girls “housewifery,” so how cool can Pong really be?

Videur : Bouclez-la, vous deux ! Je vous ai déjà prévenus une fois. Encore une crise et toi et tous ceux qui se trouvent autour de toi allez vous retrouver les pieds cloués au sommet du Mont Vasectomie.

Lola : Oh attends. On pourrait peut-être simplement provoquer ces deux abrutis ? Le videur devra s'en occuper et on pourra ensuite monter !

Milo : «Le videur devra...» Comment tu peux savoir que ça va se passer comme ça ? Ça ne te semble pas être... Genre, euh, compliqué ?

Lola : Hé, c'est comme tu veux ! Je suis juste un écureuil qui essaie de... Qui essaie de... Oh, peu importe. Je te suivrai. T'es con.

Milo : D'accord.

● **PRENDRE UN VERRE – ESPACE**

Milo : Salut les gars. Un beer pong, hein ? Ma... Ma chambre d'étudiant était à côté de celle du mec qui a gagné le tournoi de sa division.

@femmecitrouille : @tommyletueur qui joue au blood pong aussi tôt, ça veut dire que ça va être [Elle chante] UNE DE CES NUIIIITS #lappeldelapleinelune

@OreilleDroitedeVinnie : la dernière fois que j'ai joué au beer/blood/bile pong/beirut je me suis réveillé sur cette autoroute du Troisième Cercle qui sent la citrouille pourrie. #plusjamais

Démon du Beer Pong : C'est génial ! Et tu sais ce qui serait encore plus génial ? Si tu pouvais arrêter de parler et ne plus jamais recommencer.

Thomas : Hé oh ! Artesius, Consommateur de Pères Négligents, c'est pas sympa. Milo, c'est ça ? Tu veux jouer un tour ? C'est vraiment simple. Facile à apprendre, difficile à maîtriser, pas vrai ?

→ **JE N'AI JAMAIS JOUÉ AUPARAVANT.**

→ **EN FAIT, ON VEUT JUSTE MONTER ?**

Milo : Je n'ai, euh, jamais joué auparavant. Est-ce que c'est comme le ping-pong normal ? Parce que là, la balle rebondit et revient...

@dimarcovaldo : Dartmouth a été fondé par un ministre qui voulait apprendre «l'art du ménage» à des Indiennes, donc le ping-pong peut-il vraiment être cool ?

Pong Demon: You catch on quick! Did you die drinking bleach thinking it was just really painful water?

Thomas: Look, it's easy...

@joe\_hartlieb: My beer pong team names have been Wet Balls, Soaked Balls, Everyone Has Herpes and Simply Balls. #winnerseverytime

Pong Demon: Lola? Okay. You and me, bright eyes. I'm going to wreck you.

Milo: Lola? Do you want to, uh, to play?

→ SURE, LET'S, UH, LET'S DO IT.

→ LET'S PARTY UPSTAIRS, GUYS!

Lola: Uh, yeah, sure. Might as well learn Blood Pong while I can still say I'm new.

Pong Demon: Gather round, everyone, this chickadee thinks she's a rooster, already. Well I eat people who eat roosters for breakfast.

Crowd: Oooooooo...

Milo: Hey, alright, you make more well wishers with honey than with vinegar...

Thomas: [Laughs] No, it's okay, guys! We really pride ourselves on our ability to trash talk down here. It's like... even if you lose... if you got in a few good verbal jabs along the way, a few witty rejoinders...

Pong Demon: Yeah. So take you shot, shithead.

Thomas: Or you can just call eachother names, you know, whichever's faster.

@reaperman: Blood pong game at #thestrangler. Artesius's challenger looks like a Cabbage Patch doll grew up and became a heroin addict.

Pong Demon: Oh, are you chicken, now?

@thenether: You can take the demon out of blood pong but not the blood pong out of the demon.  
#strangler

Pong Demon: Should we bring out the oven, get a roast going? You get lucky in Hell once a century, so I hope that was worth it.

Démon du Beer Pong : Tu piges vite! Est-ce que t'es mort en buvant de l'eau de Javel en pensant que c'était juste de l'eau très douloureuse?

Thomas : Regarde, c'est simple...

@joe\_hartlieb : Mes noms d'équipes au beer pong ont été Boules Mouillées, Boules Trempées, Tout le Monde a de l'Herpès et Boules Tout Court #gagnantsàchaquefois

Démon du Beer Pong : Lola? Très bien. Toi et moi, ma beauté. Je vais te démolir.

Milo : Lola? Tu veux, euh, jouer?

**→ BIEN SÛR, C'EST, EUH, C'EST PARTI.**

**→ ALLONS FAIRE LA FÊTE EN HAUT, LES GARS!**

Lola : Euh, ouais, bien sûr. Autant apprendre le blood pong tant que je peux encore dire que je suis nouvelle.

Démon du Beer Pong : Approchez-vous, tout le monde, cette poulette se prend déjà pour un coq. Mais moi je mange des gens qui mangent des coqs au petit-déjeuner.

Foule : Ooooooh...

Milo : Hé, d'accord, on n'attrape pas les mouches avec du vinaigre...

Thomas : [Il rit] Non, tout va bien, les gars! On est vraiment fiers de notre capacité à insulter ici-bas. Genre... Même si tu perds... Si t'as pu lancer quelques bonnes piques verbales en chemin, quelques réparties marrantes...

Démon du Beer Pong : Ouais. Donc tente ta chance, tête de bite.

Thomas : Ou vous pouvez vous appeler par vos prénoms, vous savez, ce qui est le plus rapide pour vous.

@lefaucheur : Jeu de blood pong au #strangler. L'adversaire d'Artesius ressemble à une poupée Corolle qui a grandi et qui est devenue héroïnomane.

Démon du Beer Pong : Oh, t'es une poule mouillée, maintenant?

@laudela : Chassez le démon d'un jeu de blood pong, il revient au galop. #strangler

Démon du Beer Pong : On a le temps d'amener le four, de préparer un rôti? T'as de la chance une fois tous les siècles en enfer, donc j'espère que ça en valait la peine.

→ YOU'RE GOING, UH, DOWN!

→ **YOU'LL MISS.**

Lola: Don't miss...

Pong Demon: There we go...

Milo: You can do it!

Pong Demon: Does your family know you're this bad at this? Because someone should tell them.

→ **DON'T EVEN, UM, BOTHER!**

→ NO BATTER, NO BATTER...

Lola: Why--why bother? You'll probably just, like, miss...

Pong Demon: See that? Which angel's ass did you tickle for that one?

→ **YOU'RE BAD AT THIS!**

→ THROW SOME STRIKES

→ **YOU WERE BORN A MISTAKE.**

Lola: You-you're just bad at this!

@sistercecilia: At the Schoolyard Strangler. Blood pong. Artesius vs a sixteen year old window washer (?). Window washer about to win (?).

Pong Demon: If I had a controller, I'd throw it.

Milo: Picture victory and victory will be yours! Good try!

Pong Demon: [Scoffs]

Milo: Lola, let's go! Thank God you're playing.

Pong Demon: I cannot believe this shit! My arm was tired from stabbing and eating fathers all day!

→ HEY! I WON!

→ **GOOD GAME, MAN.**

→ JE VAIS TE, EUH, COULER!

→ **TU VAS RATER.**

Lola : Ne rate pas...

Démon du Beer Pong : Et voilà...

Milo : Tu peux le faire!

Démon du Beer Pong : Est-ce que ta famille sait que t'es nulle à ce jeu ? Parce que quelqu'un devrait lui dire.

→ **C'EST MÊME PAS, EUH, LA PEINE!**

→ RATÉ, RATÉ...

Lola : Pourquoi... Pourquoi tu prends la peine ? Tu vas sûrement, genre, rater...

Démon du Beer Pong : T'as vu ? Quel cul d'ange t'as chatouillé pour ce lancer-là ?

→ **T'ES NUL À CE JEU!**

→ LANCE MIEUX

→ **TA NAISSANCE ÉTAIT UNE ERREUR.**

Lola : Tu... T'es nul à ce jeu!

@sœurcecilia : Au Schoolyard Strangler. Blood pong. Artesius contre une laveuse de vitres de seize ans (?). Laveuse de vitre sur le point de gagner (?).

Démon du Beer Pong : Si j'avais une télécommande, je la lancerais.

Milo : Imagine la victoire et la victoire sera tienne ! Bien essayé !

Démon du Beer Pong : [Il se moque]

Milo : Lola, vas-y ! Dieu merci, c'est toi qui joue.

Démon du Beer Pong : Merde, je n'arrive pas y croire ! Mon bras était fatigué d'avoir poignardé et mangé des pères toute la journée !

→ **HÉ! J'AI GAGNÉ!**

→ **BIEN JOUÉ, MEC.**

Lola: Hey, c'mon, good game, man. You kept it... close?

Milo: Oh please, you flattened him! He can't remember where his fuckin' house is!

Pong Demon: God! This is gonna ruin my whole week.

Thomas: [Laughs] Man, you got the luck of a white Protestant, kid. I'm inviting them, alright?

Pong Demon: Eh... they're goofy looking enough.

Thomas: You guys wanna hang out more, I'm throwin' a little party upstairs. Just tell the big guy your name, I'll put you on the list.

Milo: Awesome, thanks. You're awesome. Let's go get Sam before he looks at us again and changes his mind.

→ WANT A DRINK?

→ **OKEDOKEE.**

Milo: [Sighs] Okie Dokie

● GET DRINK – SPACE

● GO UPSTAIRS – **SPACE**

Milo: *Ahem.*

Bouncer: Forget something?

Lola: Good sir, I believe we're on... the list.

Bouncer: Your parents must be proud.

→ **THEY ARE!**

→ THANKS!

Milo: You know what? You know what—they are proud of us!

Bouncer: I just said that.

Lola: This—uh—wait, is this even the same bar?

Demon 2: Welcome, welcome, to Tommy Tulaney's Death Day Celebration! I saw you two talking to Tommy downstairs—are you a victim or a fan?

Lola : Hé, allez, bien joué, mec. C'est pas passé... loin ?

Milo : Oh s'il te plaît, tu l'as écrasé ! Il se souvient même pas d'où il habite !

Démon du Beer Pong : Putain ! Ça va gâcher toute ma semaine.

Thomas : [Il rit] Ça alors, t'as la chance d'un protestant blanc, petite. Je les invite, d'accord ?

Démon du Beer Pong : Ouais... Ils ont l'air assez ridicules.

Thomas : Si vous voulez trainer encore un peu, j'organise une fête en haut. Dites simplement votre nom au grand gaillard, je mettrai votre nom sur la liste.

Milo : Génial, merci. T'es génial. Allons retrouver Sam avant qu'il nous regarde encore et qu'il change d'avis.

→ TU VEUX UN VERRE ?

→ **OKIDOKI.**

Milo : [Il soupire] Okidoki.

● PRENDRE UN VERRE – ESPACE

● MONTER – **ESPACE**

Milo : Ahum.

Videur : Vous avez oublié quelque chose ?

Lola : Mon bon monsieur, je pense bien que nous sommes sur... La liste.

Videur : Vos parents doivent être fiers.

→ **ILS LE SONT!**

→ **MERCI!**

Milo : Vous savez quoi ? Vous savez quoi... Ils sont fiers de nous !

Videur : C'est ce que je viens de dire.

Lola : C'est... Euh... Attends, est-ce que c'est le même bar ?

Démon 2 : Bienvenue, bienvenue à la fête d'anniversaire de décès de Tommy Tulaney ! Je vous ai vu parler à Tommy en bas... Vous êtes des victimes ou des fans ?

@bob\_fosse\_grimen: Birthdays are always dumb cause you didn't do anything to earn them but not die. Now Death Days are something we can all support.

Lola: Wait, the—the guy we were—that's Thomas Tulaney? The serial killer?

Demon 2: Kidnapped, tortured, and killed thirteen young men over a period of six years, yessiree bob!

Thomas: Never caught, though!

→ BUT HE WAS NICE TO US...

→ **WHAT'S A DEATH DAY?**

Milo: Uh, not that this isn't probably obvious, but... what's a Death—

Demon 2: A Death Day? Yeah, words can be confusing. This is Tommy's first year in Hell. We like to kinda go full helicopter mom for the paper anniversary, don't ask me why.

Lola: Have you seen Sam?

Demon 2: Yeah, she's over on the balcony talking with Forneus.

● **GO DOWNSTAIRS – SPACE**

Thomas: Hey, thanks for—for coming out, really, I appreciate it. I can't believe it's just been a year. Feels a lot shorter... and longer, you know?

Demon in Crowd 1: Oh, definitely.

Thomas: Was, uh, Capaneous not able to make it? I thought I saw him check, 'Yes' on the evite...

Demon in Crowd 1: He wanted to. He really did. It's stupid, but he's gained so much weight, recently—

Thomas: You're kidding me, that's not—

Demon in Crowd 1: No, that's not the reason, he— he actually joined a gym, if you can believe it. And he didn't want to lose on the free days they give you for signing up? I guess they expire in like a week.

@bob\_fosse\_grimen : Les anniversaires sont toujours débiles parce qu'on a rien fait pour les mériter à part ne pas mourir. Mais les anniversaires de décès mettent tout le monde d'accord.

Lola : Attends, le... Le mec avec qui on... C'est Thomas Tulaney? Le tueur en série?

Démon 2 : Il a enlevé, torturé et tué trente jeunes hommes sur une période de six ans, et ouais mon gars!

Thomas : Sans jamais me faire choper!

→ MAIS IL ÉTAIT GENTIL AVEC NOUS...

→ C'EST QUOI UN ANNIVERSAIRE DE DÉCÈS?

Milo : Euh, non pas que ce ne soit certainement pas évident, mais... C'est quoi un anniversaire de...

Démon 2 : Un anniversaire de décès? Ouais, les mots peuvent prêter à confusion. C'est la première année de Tommy en enfer. On aime bien jouer les mamans poules pour les noces de coton, ne me demandez pas pourquoi.

Lola : Vous n'auriez pas vu Sam?

Démon 2 : Si, elle est sur le balcon en train de parler à Fornéus.

#### ● DESCENDRE – ESPACE

Thomas : Hey, merci de... D'être venus, vraiment, ça me fait plaisir. Je n'arrive pas à croire que ça fait un an. Ça me paraît beaucoup plus court... et plus long, vous voyez?

Démon dans la foule 1 : Oh, tout à fait.

Thomas : Euh, Capanée n'a pas pu venir? Je pensais qu'il avait répondu «oui» à l'invitation en ligne.

Démon dans la foule 1 : Il voulait venir. Il voulait vraiment. C'est bête, il a pris tellement de poids, récemment...

Thomas : Tu te fiches de moi, c'est pas...

Démon dans la foule 1 : Non, c'est pas la raison, il... En fait, il s'est inscrit à une salle de sport, si t'arrives à le croire. Et il voulait pas rater les jours gratuits qu'on lui offre à l'inscription? J'imagine qu'ils expirent dans genre une semaine.

Thomas: So... he had an extra week.

Demon in Crowd 1: Or less than a week, I don't know. You'll have to talk to him.

Thomas: Well... I'm just disappointed, that's all.

Forneus: It won't take long.

Sam: How do you know it "won't take long?" Something like this could take all fuckin' week.

Forneus: Lady. Gentleman.

Lola: Forny.

Sam: God, that guy. You give him an inch, he takes a really long conversation. Sorry that took a while. How'd you even get up here?

Lola: We sorta made friends with Thomas *the Night Scalper* Tulaney, so... yay.

Milo: *Lola* beat his buddy in blood pong.

Sam: Wow! I'm impressed! You're a little old for Tulaney... You know, but with Milo's head of hair, I can—I can see the appeal, actually.

→ WE'RE COOL, OKAY?!

→ **UH, BEGINNER'S LUCK...**

Milo: Lola's... overstating things. It was beginner's luck, really.

Sam: "Beginner's luck is only possible if you *try*," Milo. Lee Harvey Oswald taught me that.

Lola: Listen, Sam... it's been a fun, uh, *hour* or however long we've been here, but... We really—we really wanna get out. If possible. We just—we wanna go home.

Sam: See that big mansion down the way?

Lola: The one having the party?

Thomas : Donc... Il avait encore une semaine.

Démon dans la foule 1 : Ou moins d'une semaine, je sais pas. Il faudra que tu lui parles.

Thomas : Eh bien... Je suis juste déçu, c'est tout.

Fornéus : Ça ne prendra pas longtemps.

Sam : Comment tu peux savoir que «ça ne prendra pas longtemps»? Un truc comme ça pourrait prendre toute la putain de semaine.

Fornéus : Madame. Monsieur.

Lola : Forny.

Sam : Mon dieu, ce mec. Tu lui tends la main, il t'emmène dans une conversation à rallonge. Désolée, ça a pris du temps. Comment vous avez réussi à monter ici ?

Lola : On est en quelques sortes devenus amis avec Thomas Tulaney *l'arnaqueur nocturne*, donc... Ouais.

Milo : *Lola* a battu son pote au blood pong.

Sam : Waouh! Je suis impressionnée ! T'es un peu vieille pour Tulaney... Tu sais, mais avec la chevelure de Milo, je peux... Je comprends l'attrance, en fait.

→ ON EST COOL, D'ACCORD?

→ **EUH, LA CHANCE DU DÉBUTANT...**

Milo : Lola... exagère les faits. C'était la chance du débutant, vraiment.

Sam : «La chance du débutant n'est possible que si tu *essayes*», Milo. Lee Harvey Oswald m'a appris ça.

Lola : Écoute, Sam... C'était marrant cette, euh, *heure* ou peu importe depuis combien de temps on est ici, mais... On voudrait... On voudrait vraiment sortir d'ici. Si possible. On veut... On veut rentrer chez nous.

Sam : Vous voyez le grand manoir au bout de la rue?

Lola : Celui où il y a la fête?

Sam: That's Satan's house. He throws a rager every night, invites the fuckin' universe... tries to keep everybody's spirits up. You see Hell's been in a bit of a... low period, recently. And by recently I mean like the last thousand years. Nowhere and the Nine Circles... they used to be a place of—ya know—creativity... of uncompromised *refusal* to go to bed when you're told. We were the... scribbled-in margins in God's field guide, you know? And now... well... Now people just like to get shitfaced. And I don't really know who we are anymore.

→ **WHY ARE YOU TELLING US THIS?**

→ SOUNDS LIKE HELL TO ME!

Milo: Okay, but why are you telling us this? I feel like I'm talking to my Uncle about how great *Brooklyn* used to be—

Sam: I'm telling you this cause it deserves context.

Lola: What deserves *context*?

Sam: You see, chums, there's one old practice that's stayed around... And Satan has a standing offer... to anyone that wants to try... You outdrink him, you outparty him, you earn his *respect*... he opens the door and lets you go back home. Back to Earth. Alive. To do whatever you want to do until you die of something else.

→ **HAS ANYONE DONE IT?**

→ “OPENS THE DOOR?”

Milo: Okay. Well... has anyone ever, like, *done* it?

Sam: Oh *sure*. I mean, not since... when was Buddha farting around, again?

Lola: Five hundred years before Christ.

Sam: Okay, well, there ya go. And I think there was a velociraptor before him.

Lola: Okay, so, yeah, okay—um... but you're saying the only way out of Hell is... outdrink the Prince of Lies?

Sam : C'est la maison de Satan. Il fait une fête tous les soirs, invite tout le putain d'univers... Il essaye de remonter le moral de tout le monde. Tu vois, l'enfer a récemment traversé une sorte de... mauvaise passe. Et par récemment j'entends les mille dernières années. Nulle Part et les Neuf Cercles... étaient un endroit de... tu sais... créativité... De *refus* intransigeant d'aller au lit quand on te le demande. On était les marges gribouillées dans le guide pratique de Dieu, tu vois? Et maintenant... Eh bien... Maintenant les gens aiment juste se bourrer la gueule. Et je ne sais plus vraiment qui nous sommes.

→ **POURQUOI TU NOUS RACONTES ÇA?**

→ ÇA ME SEMBLE BIEN ÊTRE L'ENFER!

Milo : D'accord, mais pourquoi tu nous racontes ça? J'ai l'impression d'entendre parler mon oncle sur la belle époque de *Brooklyn*...

Sam : Je vous raconte tout ça parce qu'il vous faut le contexte.

Lola : Le *contexte* pour quoi?

Sam : Vous voyez, les amis, une vieille pratique a persisté... Et Satan fait une proposition permanente... à quiconque veut essayer... Vous le battez à la boisson, vous le battez à la fête, vous gagnez son *respect*... Il ouvre les portes et vous laisse rentrer chez vous. Retourner sur Terre. En vie. Pour faire tout ce que vous voulez faire jusqu'à ce que vous mourriez d'autre chose.

→ **QUELQU'UN L'A DÉJÀ FAIT?**

→ «IL OUVRE LES PORTES»?

Milo : O.K. Bon... Est-ce que quelqu'un l'a, genre, déjà *fait*?

Sam : Oh *évidemment*. Enfin, pas depuis... Quand est-ce que Bouddha pétait dans le coin, encore?

Lola : Cinq cent ans avant Jésus Christ.

Sam : D'accord, ben, voilà. Et je pense qu'il y avait un vélociraptor avant lui.

Lola : O.K., donc, ouais, O.K... Euh... Mais tu dis que la seule façon de sortir de l'enfer c'est de... battre le Père du Mensonge à la boisson?

Sam: We call him the Prince of Partying down here, but, yes, you have to outparty the Prince of Partying.

Lola: Okay.

Sam: Lola. Milo. Welcome to the show. Now if you don't mind, I got other fares to pick up, so if you wanna head to Lucifer's... now's the time.

Lola: Well there's nothing else to do, so... yeah, let's go.

- GO UPSTAIRS – SPACE

- GO OUTSIDE – **SPACE**

Lola: How, uh, long have you been a cab driver? Or, uh, a– a psycho– psychopomp?

Sam: Oh, a good long while. Since I've been here, really. You know, it's hard to complain—I get to meet interesting clans such as yourselves—Drift in and out of peoples' peccadillos—I think my life would make a good CBS sitcom, you know? I don't go on many adventures, but... I feel like I'm always strangely getting involved in random folks' deaths.

→ **HOW DO DEMONS GET ASSIGNED JOBS?**

→ WHO WAS YOUR MOST INTERESTING FARE?

Milo: So if you're a ferryman–*woman*, how did you get assigned that particular job? Is it like sixth grade P.E. where you sign up on a clipboard and hope you don't get square dancing?

Sam: Wait, you didn't like square dancing in gym class?

Lola: [scoffs] Who likes square dancing in gym class?

Sam: I would—are you joking? But anyways, demons are born to do what they do. It's called versification. “Doggerel—” it's written in their souls, conscripted since the angels came. The angels, like Lucifer... they changed everything.

Milo: Satan's an angel?

Sam: *The* angel. Anyway... my ride's just up here.

Sam : On l'appelle le Père de la Fête ici-bas, mais oui, vous devez battre à la fête le Père de la Fête.

Lola : D'accord.

Sam : Lola. Milo. Bienvenue à bord. Maintenant, si ça ne vous dérange pas, j'ai d'autres clients à prendre, donc si vous voulez aller chez Lucifer, c'est le moment.

Lola : Eh bien, il y a rien d'autre à faire, donc... Ouais, c'est parti.

● MONTER – ESPACE

● SORTIR – ESPACE

Lola : Depuis combien, euh, de temps t'es chauffeuse de taxi? Ou, euh, psycho... Psychopompe?

Sam : Oh, depuis un bon moment. Depuis que je suis ici, en réalité. Tu sais, je ne suis pas à plaindre... Je rencontre des groupes intéressants comme vous... J'erre entre les petits péchés des gens... Je pense que ma vie pourrait faire l'objet d'une bonne sitcom sur CBS, vous voyez? Je ne pars pas beaucoup à l'aventure, mais... J'ai l'impression de toujours m'impliquer étrangement dans la mort de certaines personnes.

→ COMMENT LES BOULOTS SONT ASSIGNÉS AUX DÉMONS?

→ QUI ÉTAIT TON CLIENT LE PLUS INTÉRESSANT?

Milo : Donc si tu es un passeur... Une passeuse, comment t'as été assignée à cette fonction bien précise? Est-ce que c'est comme en EPS en sixième où tu t'inscris sur une liste et tu espères que tu ne tomberas pas sur la danse carrée?

Sam : Attends, tu n'aimais pas la danse carrée en EPS?

Lola : [Elle se moque] Qui aime la danse carrée en EPS?

Sam : Moi j'aurais aimé... Tu rigoles? Enfin bref, les démons sont nés pour faire ce qu'ils font. Ça s'appelle la versification. Des «vers de mirliton»... C'est écrit dans nos âmes, nous sommes conscrits depuis que les anges sont arrivés. Les anges, comme Lucifer... Ils ont tout changé.

Milo : Satan est un ange?

Sam : Il est *l'ange*. Bref... Mon taxi est juste là.

Wormhorn: Hey! My skin sponsors! The guy that thinks no one ever cheated on him—and the gal that thinks she’s going to run a mid-level ad agency one day, reach for the stars! Havin’ a good adventure so far? I’m just about to clock in, just wanted to—wanted to let you know. Just so you’re... aware. I’m really excited to hit the ground blazin’. I think we’re gonna be a good team.

**→ SO, WHAT DOES THAT MEAN?**

→ UH, COOL?

Milo: Uh huh... and, uh, what does that mean, again, exactly?

Wormhorn: Oh, it means I’ll be popping up here and there to mentally and spiritually agonize you... To—to the best of my ability, of course, I’m still new.

Sam: Personal Demons are like mayflies or—or like, uh, dime-store gossip, kids. They flare up like fireworks from the *chorea imaginativa*—the—the—the pits of, ya know, *Unus Mundus*. But they can only hurt ya if, you know—you’re too poor to afford therapy.

Wormhorn: Yeah, it’s hard, okay? Animals, *plants* give demons somethin’ to work with— Most organisms fear being eaten or not dying quickly enough while being eaten— But humans are afraid of, like, not making money. Or dying before using a sex swing, like— You people get nervous when you see a car drive on the sidewalk—how—how am I supposed to work with that?

**→ CAN’T YOU JUST LEAVE US ALONE?**

→ WELL, UH, GOOD LUCK?

Milo: Can’t you just, like, leave us alone? Go play a round of Hell golf, take the—take the day off?

Wormhorn: Can you “take the day off” from having to go to the bathroom? Then no, I can’t take the day off.

Milo: Well actually some days I don’t go at all, so—

Corne-de-ver : Hé ! Mes parrains de peau ! Le mec qui pense que personne ne l'a jamais trompé et la meuf qui pense qu'elle va diriger une agence de pub moyenne, visez la lune ! Vous vivez une belle aventure, jusqu'ici ? Je vais bientôt commencer mon travail, je voulais juste... Je voulais que vous le sachiez. Comme ça vous êtes... au courant. J'ai vraiment hâte de me mettre au taf. Je pense qu'on va former une bonne équipe.

**→ ET ÇA VEUT DIRE QUOI ?**

→ EUH, SUPER ?

Milo : Mm mm... Et euh, ça veut dire quoi, encore, exactement ?

Corne-de-ver : Oh, ça veut dire que je vais apparaître par-ci, par-là pour vous tourmenter mentalement et spirituellement... Du... Du mieux que je peux, évidemment, je suis toujours nouvelle.

Sam : Les Démons personnels sont comme des éphémères ou... Ou genre, euh, des concierges de magasins, les enfants. Ils éclatent comme des feux d'artifices depuis votre chorée imaginative... Le... Le... Le noyau de, vous savez, l'*unus mundus*. Mais ils ne peuvent vous faire du mal que si, vous savez... Vous êtes trop pauvres pour vous payer une séance chez le psy.

Corne-de-ver : Ouais, c'est pas facile, d'accord ? Les animaux, les *plantes*, donnent du travail aux démons... La plupart des organismes ont peur d'être mangés ou de ne pas mourir assez vite en étant mangé... Mais les humains ont peur de ne pas avoir d'argent par exemple. Ou de mourir avant d'avoir utilisé une balançoire sexuelle, genre... Vous devenez nerveux quand vous voyez une voiture conduire sur le trottoir... Comment... Comment je suis censée travailler avec ça ?

**→ TU NE PEUX PAS NOUS LAISSER TRANQUILLES ?**

→ EH BIEN, EUH, BONNE CHANCE ?

Milo : Tu ne peux pas simplement nous laisser tranquille, tu vois ? Va jouer une partie de golf infernal, prends... Prends congé ?

Corne-de-ver : Tu peux «prendre congé» d'avoir besoin d'aller aux toilettes ? Alors non, je ne peux pas prendre congé.

Milo : Eh bien, en réalité, il y a certains jours où je n'y vais pas du tout, donc...

Wormhorn: Anyways, I'll see you around when you least expect it. [evil laughs] Oh, quick reminder— Crowds... against'em? You didn't like 'em, right? Whatever, I'll look at my notes. Byeeeeeeee.

Sam: Alright, Satan's place is on Welkin Way. I figure you'd want to get there spittely-lick if you're itching to get home before your oatmeal cools. So. Whenever you're ready, we'll head over.

● **TAXI – SPACE**

Milo: Alright, let's uh... let's meet, uh... Lucifer.

Sam: Spoken like a true necromancer. Next stop... Welkin Way.

Milo: So... what's, uh, what's Satan like? Do we—do we call him Satan, or the—the Devil— What's his—actually, am I caring too much about what Satan wants? That's probably not a good thing, right?

Sam: First of all, take a—take a couple breaths, okay? Morningstar's used to the whole, you know... “Wow, it's really you, I can't believe it” celebrity fawning song-and-samba. Everybody falls into the reverence trap—Cyrus the Great woulda shaken his hand, I mean you can't help it. But there's only two things you gotta know about the Little Horn, okay? The first is that him and Daddy had a falling out—after Lucifer thought he could run the family business better than his old man. He started the War, he lost the War, so he ended up here—in Abaddon aka Hell aka The Place Where It Smells Like A Wet Anteater Even In Winter. And second... he didn't make the rules. But he has to enforce them. Think of him like the first kid sent to detention, and forced to become, like, a hall monitor. He knows he's a bit of a goober. And he doesn't like it any more than you do.

→ **YOU EVER MET HIM?**

→ **BUT HE'S EVIL THOUGH, RIGHT?**

Lola: You, um, you ever met him?

Sam: Uh—you're gonna meet him in like ten minutes, Lola, do you really think I haven't met him, yet?

Milo: That's not saying yes...

Corne-de-ver : Bref, je vous verrai quand vous vous y attendrez le moins. [Elle lance un rire démoniaque] Oh, rappelle-moi vite... Les foules... T'es contre ? Tu ne les aimais pas, non ? Peu importe, je relirai mes notes. Saluuuuut.

Sam : Bon, la maison de Satan est au chemin des Cieux. Je suppose que vous voudriez y aller le plus vite possible si vous avez hâte de rentrer à la maison avant que vos flocons d'avoine ne refroidissent. Donc. Quand vous êtes prêts, on pourra démarrer.

● **TAXI – ESPACE**

Milo : Très bien, allons euh... Allons rencontrer, euh... Lucifer.

Sam : Tu parles comme un vrai nécromancien. Prochain arrêt... le chemin des Cieux.

Milo : Donc... Comment, euh, comment il est Satan ? On doit... On doit l'appeler Satan, ou le... Le Diable... Quel est son... En fait, est-ce que je réfléchis trop à ce que veut Satan ? C'est sûrement pas une bonne chose, pas vrai ?

Sam : Tout d'abord, respire... Respire un peu, d'accord ? Morningstar est habitué à toutes ces, tu sais... La chanson des fausses groupies « Waouh, c'est vraiment toi, je n'arrive pas à le croire ». Tout le monde tombe dans le piège de la révérence... Cyrus le Grand lui aurait serré la main, on ne peut pas s'en empêcher, à vrai dire. Mais il y a seulement deux choses que vous devez savoir à propos de la Petite Corne, d'accord ? La première, c'est que lui et Papa se sont disputés – quand Lucifer pensait qu'il pouvait diriger l'entreprise familiale mieux que son vieux père. Il a lancé la Guerre, perdu la Guerre, donc il a atterri ici – à Abaddon alias l'enfer alias l'endroit qui sent comme un fourmilier mouillé même en hiver. Et la deuxième chose... Il n'a pas écrit les règles. Mais il doit les faire appliquer. Imaginez-le comme le premier enfant envoyé en retenue et forcé de devenir une sorte de surveillant. Il sait que c'est un peu un crétin. Et il n'apprécie pas plus ça que vous.

→ **TU L'AS DÉJÀ RENCONTRÉ ?**

→ **MAIS POURTANT IL EST MÉCHANT, NON ?**

Lola : Tu, euh, tu l'as déjà rencontré ?

Sam : Euh... Tu vas le rencontrer dans genre dix minutes, Lola. Tu penses vraiment que je ne l'ai pas encore rencontré ?

Milo : Ça ne veut pas dire oui...

Sam: Yes, I've met The Devil, okay, we know each other.

Milo: Well?

Sam: [sighs] As well as anyone, I guess. As well as any ferryman, anyway.

→ YOU SOUND AWFULLY CAGEY...

→ **DID YOU TWO DATE OR SOMETHING?**

Lola: What, did you two, like, date or something?

Sam: [laughs] Sorry. Uh—no, sweetheart, Satan could find a way to kill a damn cactus let alone a relationship. He's very, uh, committed to himself, let's say. Okay, I can see the lights—almost there. Hold on. Welkin Way, last stop, watch your—watch your head. This place used to be... ya know—actually, nevermind. You gotta do the hike, might as well let you discover it for yourself. Luke's is the only house—it's the big one at the top. And remember... a night out drinking usually starts a little apprehensive—songs of humanity's secrets only you and your mates know the lyrics to. Have fun. Text me at any cab stand if you need a ride somewhere! I'm usually just cleanin' up puke, so.

Milo: You know, I always get nervous before walking into parties, like— I get this idea that everyone is gonna turn and look at me right when I get there and just know... That guy isn't cool enough to own a pair of sunglasses.

Lola: Well... don't worry about it, yet. See that giant ass line of people? I don't think we're getting in for a while.

Milo: No, there's—there has to be another way. Let's check it out.

● **TALK – SPACE**

Milo: This *is* the line to get into Satan's party, right?

Verin: None other. Where's your sleeping bag and coffee pot?

Sam : Oui, j'ai rencontré le Diable, d'accord, on se connaît.

Milo : Bien ?

Sam : [Elle soupire] Aussi bien que n'importe qui, j'imagine. Aussi bien que n'importe quel passeur, de toute façon.

→ TU SEMBLES HORRIBLEMENT ÉVASIVE...

→ VOUS ÊTES SORTIS ENSEMBLE OU UN TRUC DU GENRE ?

Lola : Quoi, vous êtes sortis ensemble ou un truc du genre ?

Sam : [Elle rit] Désolée. Euh... Non, ma chérie, Satan pourrait trouver un moyen de tuer un foutu cactus, alors une relation, n'en parlons pas. Il est très, euh, dévoué à lui-même, disons. Bon, j'aperçois les lumières... On est presque arrivés. Tenez bon. Le chemin des Cieux, gare terminus, attention... Attention à la tête. Avant, cet endroit était... Tu sais... En fait, c'est rien. Il faut marcher un moment, je vais vous laisser le découvrir par vous-même. La maison de Luke est la seule... C'est la grande tout en haut. Et n'oubliez-pas, une soirée de beuverie commence généralement par un peu d'appréhension... Les chansons des secrets de l'humanité dont seuls vous et vos potes connaissez bien les paroles. Amusez-vous bien. Envoyez-moi un message à n'importe quelle station de taxi si vous avez besoin d'aller quelque part ! En général, je nettoie juste du vomi, donc...

Milo : Tu sais, je suis toujours stressé avant d'aller à une fête, en fait... Je me fais cette idée que tout le monde va se retourner et me regarder quand je rentrerai et qu'ils sauront que... Ce mec n'est pas assez cool pour avoir des lunettes de soleil.

Lola : Eh bien... Ne t'en fais pas encore pour ça. Tu vois cette énorme file d'attente ? Je pense pas qu'on rentrera avant un moment.

Milo : Non, il y a... Il doit y avoir un autre moyen. Allons voir.

#### ● PARLER – ESPACE

Milo : C'est bien la queue pour aller à la fête de Satan ?

Verin : C'est bien ça. Vous avez pas pris votre sac de couchage et votre cafetière ?

Lola: Hold it! C'mon, guys, there's gotta be some faster way. Haven't any of you seen *Adventures in Babysitting*? If a bunch of white fourth graders can get into a jazz club—

Canfield: There's a faster way, definitely. We see people cut through every night.

Verin: *Some* people.

Milo: Let's just keep on. Maybe we can convince whoever's at the door to let us in. I mean, we don't even *want* to, like, “party.” We just want to outdrink Satan, bada-bing-bada-boom. It'll take like ten minutes.

● **ELEVATOR – SPACE**

Lola: Um. Hello?

Elevator Demon 1: Hi! I'm Gooseneck! I'll be your First Floor Carriage for the evening. It's the only way up. Unless you somehow smuggled in rock-climbing gear.

→ YEAH!

→ **WAIT, THIS IS SAFE, RIGHT?**

Lola: Uh. Is this... safe? Heights kind of give me a little anxiety...

Elevator Demon 1: Oh, I'm very safe. My last inspection and renewed certification was three months ago by one Misha Vasiliev. And she would know better than anyone, being here on account of shoving three different people down elevator shafts. Just let me know when you want to go up one.

● **ELEVATOR – SPACE**

Elevator Demon 1: Two customers! Let's head up.

Lola: Ohhh shit, Jesus.

Milo: Whoahh.

Elevator Demon 1: Sorry, it's a little bumpy. I had quesadillas this morning. Second floor! Dish mops, hand towels and segregated washrooms! Just kidding! This obviously isn't a department store from the 40's. You're in Hell.

Lola : Attendez ! Allez, les gars, il doit bien y avoir un moyen plus rapide. Aucun d'entre vous n'a vu *Nuit de folie* ? Si une bande de quatrième primaire ont réussi à rentrer dans un club de jazz...

Canfield : Il y a un moyen plus rapide, sans aucun doute. On voit des personnes dépasser tous les soirs.

Verin : *Certaines* personnes.

Milo : Continuons. Peut-être que nous pouvons convaincre quiconque se trouve à la porte de nous laisser rentrer. Sérieux, on ne *veut* même pas, genre, «faire la fête». On veut juste battre Satan à la boisson... Bim bam boum. Ça ne devrait pas prendre plus de dix minutes.

● ASCENSEUR – **ESPACE**

Lola : Euh. Bonjour ?

Démon ascenseur 1 : Salut ! Je suis Gooseneck ! Je serai votre transport du premier étage pour la soirée. C'est le seul moyen de monter. Sauf si vous faites passer en douce du matériel d'escalade par je ne sais quel moyen.

→ OUAIS !

→ **ATTENDEZ, C'EST SÉCURISÉ, PAS VRAI ?**

Lola : Euh. C'est... sécurisé ? Les hauteurs me font un peu angoisser...

Démon ascenseur 1 : Oh, c'est très sécurisé. Mon dernier contrôle et renouvellement de certification a eu lieu il y a trois mois par une certaine Misha Vasiliev. Et elle le sait mieux que quiconque, elle était ici pour forcer trois personnes différentes à monter dans les cages d'ascenseurs. Faites-moi savoir quand vous voulez en emprunter une.

● ASCENSEUR – **ESPACE**

Démon ascenseur 1 : Deux clients ! On monte.

Lola : Ohhhh merde, mon dieu.

Milo : Woooooh.

Démon ascenseur : Désolé, c'est un peu mouvementé. J'ai mangé des *quesadillas* ce matin. Deuxième étage ! Serpillères, essuie-mains et toilettes séparées ! Je rigole ! Ce n'est évidemment pas un grand magasin des années 1940. Vous êtes en enfer.

● ELEVATOR – SPACE

Demon In Line: What time is it?

Human In Line: A half hour after you asked me the last time—

Demon In Line: I mean how long have we been standing here, jackass?

Human In Line: Standing in line or standing in this exact spot?

Demon In Line: Pick one.

Human In Line: Uh, this exact spot something like two days.

Demon In Line: —and how long in line.

Human In Line: I don't know. I remember people were really excited about faxing things—  
“Hey, fax my ass!” God, I don't miss the eighties.

● ASCENSEUR – ESPACE

Démon dans la queue : Il est quelle heure ?

Humain dans la queue : Une demi-heure après la dernière fois que tu me l'as demandé...

Démon dans la queue : Je veux dire, ça fait combien de temps qu'on se trouve ici, imbécile ?

Humain dans la queue : Qu'on se trouve dans la queue ou qu'on se trouve à cet endroit précis ?

Démon dans la queue : Choisis-en un.

Humain dans la queue : Euh, à cet endroit précis, un truc comme deux jours.

Démon dans la queue : ...et dans la queue ?

Humain dans la queue : Je sais pas. Je me souviens que les gens étaient vraiment excités à l'idée de faxer des trucs... «Hé, faxe mon cul !» Mon dieu, les années 1980 ne me manquent pas.

## **COMMENTAIRES TRADUCTOLOGIQUES**

# LA TRADUCTION DE JEUX VIDÉO

Avec environ 3 milliards de joueurs dans le monde en 2021<sup>1</sup>, l'industrie du jeu vidéo est un des divertissements les plus répandus. Les jeux vidéo ont évolué à la faveur des nouvelles technologies et se distinguent aujourd'hui des premiers jeux vidéo sortis dans les années 1960. L'exportation des jeux vidéo dans le monde entier a entraîné une forte demande de traduction créant ainsi un nouveau type de traduction qui n'a cessé d'évoluer. Dans cette section, je dresse d'abord un historique de la traduction de jeux vidéo, je donne ensuite une définition de la traduction de jeux vidéo et relève les difficultés principales y afférant, pour enfin aborder certains concepts controversés au sein de la discipline.

## 1. Historique de la traduction de jeux vidéo

Dans cette partie, je donne un historique de la traduction de jeux vidéo des années 1970 à nos jours. Miguel Ángel BERNAL-MERINO, dans son article «A Brief History of Game Localisation», divise l'évolution de la traduction de jeux vidéo en quatre étapes correspondant aux quatre décennies qui se sont écoulées depuis les premiers jeux traduits.

Les années 1970 ont vu naître l'industrie vidéoludique. Face à l'engouement autour des premières salles d'arcades, les développeurs américains ont développé les jeux vidéo à la maison sur consoles et ordinateurs au début des années 1970 (BERNAL-MERINO, 2011 : 12). Les développeurs japonais ont été les premiers à rejoindre le mouvement. Les jeux vidéo étaient donc présents aux États-Unis et au Japon, mais ils commençaient à être exportés sur le continent européen, principalement au Royaume-Uni. La mondialisation n'était donc pas encore d'actualité et les jeux ne comprenaient qu'une petite quantité de texte à traduire. Par conséquent, l'auteur affirme que la localisation n'avait pas beaucoup d'intérêt à cette période (Ibidem). La localisation est un terme utilisé pour décrire la traduction de jeux vidéo que j'expliquerai ci-après. Les jeux vidéo n'étaient donc que très peu traduits et c'est à ce moment-là que certains termes anglais ont commencé à intégrer différentes langues, comme le très connu *game over*. Les premiers à penser à la localisation étaient les développeurs japonais : s'ils souhaitaient réaliser plus de profits dans le secteur des jeux vidéo, ils avaient besoin d'exporter leurs produits aux États-Unis en les traduisant en anglais (Ibidem). BERNAL-MERINO donne l'exemple de *Pac-Man*, qui est l'un des premiers jeux à avoir été localisé. Le nom original était *Puck-Man*, mais

---

<sup>1</sup> NewZoo : <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>, consulté le 2 février 2022.

le mot était trop proche du juron anglais *fuck* et les développeurs japonais craignaient de voir le P détourné en F. Ils ont alors dû trouver une solution adaptée au marché américain. Les noms et surnoms des personnages ont également été conçus dans un ancrage américain, au lieu de les traduire littéralement depuis le japonais (Idem : 13 – 14).

Les années 1980 ont fait place à l'établissement de l'industrie du jeu vidéo. Celle-ci développait son offre de jeux à domicile avec, par exemple, le très connu *Super Mario Bros.* de Nintendo qui a demandé un certain degré de traduction. Le texte au sein du jeu restait en anglais, mais le *packaging* et la documentation étaient traduits en plusieurs langues européennes (Idem : 14). Ce type de traduction est appelé « Box and Docs », en anglais comme en français, et est encore utilisé aujourd'hui. BERNAL-MERINO présente également un autre terme qui a été conçu à cette époque et qui est encore utilisé à ce jour : «E-FIGS». Cet acronyme désigne le groupe de langues dans lesquelles la plupart des jeux sont traduits, en l'occurrence *English, French, Italian, German* et *Spanish* (Idem : 14 – 15).

Les années 1990 représentent l'établissement de l'industrie sur le marché européen. La traduction *Box and Docs* est en majorité remplacée par la «localisation partielle», qui comprend la traduction de l'interface utilisateur et l'intégration de sous-titres. Selon BERNAL-MERINO, cet effort a permis aux joueurs non anglophones d'être davantage immergés dans le jeu (Idem : 15). Je reviendrai sur ce concept d'immersion en le confrontant à d'autres théories. Après le sous-titrage, les développeurs ont commencé à envisager le doublage avec la «localisation complète», une option onéreuse et généralement réservée aux gros titres (Ibidem). Toutefois, l'auteur souligne que le secteur des jeux vidéo n'aurait pas connu un tel essor sans la traduction (BERNAL-MERINO, 2006 : 24).

Les années 2000 ont été marquées par la mondialisation et la course à la sortie simultanée. Ce dernier terme désigne la sortie du jeu vidéo et des traductions en même temps dans différents pays. Le nouveau millénaire, placé sous le signe de l'utilisation d'internet à grande échelle, a vu le nombre de joueurs augmenter considérablement. D'après BERNAL-MERINO, les joueurs ne jouent pas longtemps au même jeu, donc les développeurs doivent en produire d'autres rapidement et les rendre disponibles sur le marché dans différentes langues en même temps pour répondre à cette demande accrue. Ils doivent alors avoir recours à la sortie simultanée (BERNAL-MERINO, 2011 : 16). Ce système supposait que les traducteurs devaient commencer la traduction lorsque les jeux n'étaient pas encore terminés, sans toujours avoir accès au contexte ou au design du jeu. La sortie simultanée, précise l'auteur, rendait le travail

des traducteurs peu optimal et a dû être modifiée pour prendre davantage en compte la traduction, au vu de son caractère essentiel dans l'exportation des jeux vidéo, et ce, malgré le large coût qu'elle implique (Ibidem).

L'article de BERNAL-MERINO ayant été publié en 2011, il ne prend pas en compte la décennie qui vient de s'écouler. À l'aube des années 2010, la localisation complète gagnait du terrain à mesure que l'industrie vidéoludique se développait (Idem : 17). Peu d'articles scientifiques récents exposent l'évolution de la traduction de jeux vidéo dans les années 2010. Marileide Dias ESQUEDA explique cependant l'ampleur qu'a pris ce domaine. Les jeux vidéo se sont fait une place dans le secteur culturel et dépassent aujourd'hui les revenus des secteurs de la musique et du cinéma réunis (ESQUEDA : 712). Face à la dimension de l'industrie du jeu vidéo, l'auteure de l'article insiste sur la pertinence d'inclure des cours sur la traduction vidéoludique dans les formations en traduction (Idem : 713).

## **2. Définition de la traduction de jeux vidéo**

Dans cette partie, je situe la traduction de jeux vidéo par rapport à d'autres types de traduction, relève les difficultés de traduction propres à ce domaine et donne une définition des concepts utilisés pour décrire ce type de traduction.

Tout d'abord, BERNAL-MERINO souligne que la traduction de jeux vidéo semble avoir des points communs avec trois autres types de traduction. Selon lui, elle se rapproche d'abord de la localisation de logiciels, qui possèdent un contenu technique et court (BERNAL-MERINO, 2008 : 58). Toutefois, aujourd'hui, de nombreux jeux vidéo sont composés de longs textes et se distinguent donc des logiciels. Ensuite, l'auteur compare la traduction de jeux vidéo à celle de livres pour enfants, car elle requiert de l'imagination et de la créativité (Ibidem). En effet, le jeu vidéo a pour but principal de divertir et l'industrie du jeu vidéo fait partie des industries culturelles et créatives (BENGHOZI et CHANTEPIE : 35). Enfin, BERNAL-MERINO termine par indiquer que, à l'instar de la traduction audiovisuelle, la traduction de jeux vidéo contient des dialogues doublés ou sous-titrés (BERNAL-MERINO, 2008 : 58). Comme pour le doublage et le sous-titrage, la traduction de jeux vidéo est souvent réalisée en fin de production, alors les traducteurs doivent effectuer un travail rapide et de dernière minute (Idem : 59).

En outre, BERNAL-MERINO met en évidence une autre difficulté rencontrée par les traducteurs de jeux vidéo, mais celle-ci est beaucoup plus spécifique à ce secteur. Comme mentionné ci-dessus, la sortie simultanée des produits et de leurs traductions a pour

conséquence que les traducteurs doivent travailler pendant le développement du jeu. Dès lors, ils n'ont pas toujours accès au dénouement du jeu, aux images ou au contexte. Ils doivent parfois même travailler dans un simple fichier de traitement de texte (Ibidem). Ce manque de contexte donne lieu à des situations où les traducteurs ne savent pas si le personnage s'adresse à un homme ou à une femme, ou bien à une personne ou à un groupe. Selon BERNAL-MERINO, les traducteurs doivent alors faire preuve de créativité afin de contourner ces difficultés. Par exemple, ils peuvent reformuler la phrase afin qu'elle ne contienne pas de mots qui reflètent un genre ou un nombre et qui pourraient induire des erreurs dans le jeu vidéo. Par conséquent, ces problèmes peuvent fortement diminuer la qualité de la traduction (Idem : 60). À ces difficultés, il en ajoute encore une : les détails du développement du jeu impliquant des histoires et des noms de personnages. Pour ces détails, le traducteur devra faire preuve d'une écriture plus créative, tandis qu'il devra réaliser une traduction plus technique pour le *packaging* et le menu, par exemple. En résumé, le traducteur de jeux vidéo doit être capable de jongler avec les différents types de traduction auxquels il devra certainement faire face (Idem : 61).

En plus de relier la traduction de jeux vidéo à d'autres types de traduction et d'établir les différentes difficultés rencontrées par les traducteurs, il est important de faire la différence entre mondialisation, internationalisation et localisation, des termes souvent utilisés dans le secteur. D'abord, la mondialisation «se réfère au processus que les entreprises doivent adopter pour être en mesure de répondre aux besoins des marchés internationaux depuis chaque territoire» (BERNAL-MERINO, 2006 : 61, ma traduction)<sup>2</sup>. Ce terme désigne donc le système économique dans lequel les entreprises fonctionnent pour exporter leurs produits dans d'autres pays, ce n'est pas un terme inhérent au secteur du jeu vidéo. Ensuite, CHANDLER et DEMING définissent l'internationalisation comme «[l]e processus de création d'un jeu qui peut être facilement localisé sans changer le design du produit» (CHANDLER et DEMING : 344, ma traduction)<sup>3</sup>. En d'autres termes, il s'agit d'adapter techniquement un jeu en amont du processus de localisation. Par exemple, les développeurs peuvent permettre d'inclure des accents ou d'autres alphabets dans le design du jeu (Idem : 4 – 5), ainsi ils tiennent compte du fait que le jeu va être traduit par la suite. Enfin, la localisation désigne «[l]e processus d'adaptation d'un jeu à un pays spécifique. Il comprend la traduction, l'intégration et le test des éléments

---

<sup>2</sup> Ma traduction de «refers to the process companies need to undergo to be able to cater for international markets from within each territory.» (BERNAL-MERINO, 2006 : 61).

<sup>3</sup> Ma traduction de «The process of creating a product that can be easily localized without changing the design of the product.» (CHANDLER et DEMING : 344).

localisés.» (Idem : 345, ma traduction)<sup>4</sup>. BERNAL-MERINO ajoute : «lorsqu'il s'agit de logiciels de divertissement interactifs et multimédias, un grand nombre de professionnels, et pas seulement des traducteurs, sont requis» (BERNAL-MERINO, 2006 : 63, ma traduction)<sup>5</sup>.

Malheureusement, ces auteurs ne donnent pas de définition complète de la localisation. BERNAL-MERINO affirme que la localisation touche plusieurs produits multimédias et compte plusieurs acteurs en plus des traducteurs, sans expliquer lesquels, tandis que CHANDLER et DEMING citent d'autres étapes que la traduction, mais ne précisent pas en quoi elles consistent.

Certains sites internet d'entreprises de localisation sont plus clairs sur le sujet et soulignent que les produits qui peuvent être localisés comprennent des jeux vidéo, mais aussi des logiciels, des sites web et des applications<sup>6</sup>. Si l'on souhaite parler de ce processus dans le secteur vidéoludique, il est nécessaire de préciser qu'il s'agit d'une localisation de jeux vidéo. Le processus requiert également d'autres acteurs que les traducteurs, comme des éditeurs et des développeurs de jeux vidéo, afin d'aider les traducteurs à accéder à la traduction, sans avoir besoin de notions de codage<sup>7</sup>. Ces sites s'accordent à dire que la localisation consiste à traduire, mais aussi à adapter des éléments non textuels (unités de mesure, dates, etc.) et culturels (références, couleurs, etc.) d'un produit aux normes d'une région<sup>8</sup>. Par «adaptation», j'entends la définition de Jean DELISLE : «Procédé de traduction qui consiste à remplacer une réalité socioculturelle de la langue de départ par une réalité propre à la socioculture de la langue d'arrivée convenant au public cible du texte d'arrivée.» (DELISLE : 641). En plus de cette adaptation, la localisation présente des contraintes techniques qui ajoutent des étapes à la traduction, comme l'utilisation d'un logiciel qui ne reprend que les segments à traduire afin de faciliter le travail du traducteur<sup>9</sup> ou les tests pour vérifier le bon fonctionnement de la traduction sur le support<sup>10</sup>. La combinaison de toutes ces caractéristiques forme alors la localisation.

---

<sup>4</sup> Ma traduction de «The process of adapting a game to a specific country. This includes the translation, integration, and testing of localized assets.» (CHANDLER et DEMING : 345).

<sup>5</sup> Ma traduction de «when talking about multimedia interactive entertainment software products, a large amount of professionals, not only translators, are needed.» (BERNAL-MERINO, 2006 : 63).

<sup>6</sup> CPSL : <https://www.cpsl.com/fr/localisation-de-jeux-video/>, consulté le 9 mai 2022.

<sup>7</sup> Alconost : <https://alconost.com/fr/localization/games>, consulté le 9 mai 2022.

<sup>8</sup> Dee-Pad : [https://www.dee-pad.fr/fr\\_FR/faq-agence-de-traduction-reponses-a-vos-questions.php](https://www.dee-pad.fr/fr_FR/faq-agence-de-traduction-reponses-a-vos-questions.php), consulté le 9 mai 2022.

<sup>9</sup> AlconostTube – Chaîne Youtube d'Alconost : <https://www.youtube.com/watch?v=MbyyhlHBOtk&t=57s>, consulté le 9 mai 2022.

<sup>10</sup> Blog du Master «Traduction Spécialisée Multilingue» (TSM) de l'Université de Lille : <https://mastertsm Lille.wordpress.com/2017/09/10/les-grands-commandements-de-la-localisation-de-jeu-video/>, consulté le 9 mai 2022.

Comme je viens de l'expliquer, les traducteurs sont au cœur de ce processus. C'est pour cette raison que BERNAL-MERINO introduit le concept d'«auctorialité partagée» (BERNAL-MERINO, 2006 : 28, ma traduction)<sup>11</sup>. Les traducteurs participent à la conception du produit, alors ils partagent son auctorialité avec les autres acteurs du processus de développement (Ibidem). Selon BERNAL-MERINO, contrairement à d'autres types de traduction, la traduction de jeu vidéo intègre de plus en plus le traducteur au processus de développement du jeu, menant ainsi à une grande liberté à l'heure de poser des choix de traduction (Idem : 34). Or, le principe d'auctorialité partagée n'est pas inhérent au jeu vidéo, car il se retrouve également dans d'autres arts, tels que le jazz où les artistes partagent la composition de la musique (MICHEL : 3).

En plus de l'auctorialité partagée, BERNAL-MERINO applique à la traduction de jeux vidéo une notion majeure en traductologie : la négociation. Le concept de négociation est proposé par Umberto ECO dans son ouvrage *Dire presque la même chose*.

Voici le sens des chapitres qui suivent : tenter de comprendre comment, tout en sachant qu'on ne dit jamais la même chose, on peut dire *presque* la même chose. À ce stade, ce qui fait problème, ce n'est pas tant l'idée de la *même* chose, ni celle de la même *chose*, mais bien l'idée de ce *presque*. [...] Établir l'élasticité, l'extension du *presque*, cela dépend de critères qui doivent être négociés préalablement. Dire presque la même chose est un procédé qui se pose, nous le verrons, sous l'enseigne de la *négociation*.

(ECO, 2006 : 8 – 9)

L'auteur expose que la traduction est une négociation entre différents choix pour essayer de se rapprocher au mieux de ce que l'original veut dire, puisqu'on ne peut pas dire exactement la même chose. BERNAL-MERINO explique alors que, lors de la traduction d'un jeu vidéo, la négociation finit toujours par prendre plus en compte le public cible. Cette adaptation au joueur cible arrive beaucoup plus que dans d'autres disciplines (BERNAL-MERINO, 2006 : 29).

Afin d'adapter la traduction au public cible, certains auteurs insistent sur le recours à la créativité, un autre concept récurrent dans les publications sur la traduction de jeux vidéo. Selon BERNAL-MERINO, les traducteurs de jeux vidéo doivent faire preuve d'une grande créativité pour adapter le jeu aux attentes du public cible et établir ce lien entre les joueurs et le jeu (BERNAL-MERINO, 2008 : 64). Carmen MANGIRON et Minako O'HAGAN poussent la réflexion encore plus loin et empruntent le terme «transcréation» pour parler de la traduction de jeux

---

<sup>11</sup> Ma traduction de «shared authorship» dans le segment suivant : «The game does not have a traditional author like a film director or a writer, but a 'shared authorship' because the only relevant issue is the product itself and how it woos the users by adapting to them.» (BERNAL-MERINO, 2006 : 28).

vidéo. Ce terme a été utilisé par plusieurs traductologues et peut être défini comme «le mélange symbiotique de l'original avec la traduction» (BASSNETT et TRIVEDI : 10, ma traduction)<sup>12</sup>. MANGIRON et O'HAGAN ne donnent pas de définition claire du terme, mais elles appliquent ce concept à ce domaine «pour expliquer la liberté accordée au traducteur, malgré les grandes contraintes d'espace» (MANGIRON et O'HAGAN, 2006 : 11, ma traduction)<sup>13</sup>. Elles précisent que la transcréation «représente les approches transformatives délibérées qui sont présentes dans la localisation de jeux vidéo, opérant à plusieurs niveaux et dans la multimodalité pour recréer l'ensemble de l'expérience de jeu dans un nouveau cadre d'utilisateur-cible» (O'HAGAN et MANGIRON, 2013 : 199, ma traduction)<sup>14</sup>. En d'autres termes, ce concept justifie la grande liberté que le traducteur peut prendre dans le but de faire prévaloir l'expérience de jeu. Il peut alors modifier, supprimer ou ajouter des éléments au nom de l'expérience, un concept sur lequel je reviendrai. Selon elles, cette liberté et cette créativité distinguent la traduction de jeux vidéo des autres types de traduction.

Or, la traduction de jeux vidéo n'est pas toujours plus créative que les autres types de traduction. Bien que BERNAL-MERINO soutienne que la traduction de jeux vidéo requière une certaine créativité, il avance des arguments contre la transcréation, car toutes les traductions nécessitent un degré différent de créativité (BERNAL-MERINO, 2006 : 33). Comme expliqué ci-dessus, la traduction de livres pour enfants demande aussi une grande créativité. La différence entre la traduction de jeux vidéo et les autres types de traduction ne repose pas sur ce concept.

Dès lors, je peux me fonder sur l'explication de BERNAL-MERINO pour choisir le terme que je vais utiliser pour désigner la traduction de jeux vidéo. Il affirme que la localisation comprend d'autres processus que la traduction et que la transcréation n'est pas très bien définie. Il préfère alors employer le terme «traduction» (Idem : 35). Malgré leur importance, les concepts susmentionnés qui sont liés à la traduction de jeux vidéo ne sont pas inhérents à ce secteur et sont parfois tout aussi présents dans d'autres types de traduction. Le nom de la discipline ne peut pas reposer sur un de ces concepts, comme la création dans le terme «transcréation», car nous pourrions aussi parler de transcréation dans d'autres disciplines

---

<sup>12</sup> Ma traduction de «symbiotic intermingling of the original with the translation.» (BASSNETT et TRIVEDI : 10).

<sup>13</sup> Ma traduction de «to explain the freedom granted to the translator, albeit within severe space limitations» (MANGIRON et O'HAGAN, 2006 : 11).

<sup>14</sup> Ma traduction de «represents the deliberate transformative approaches which are present in game localization, operating at multiple levels and in multimodality to recreate the whole gameplay experience in a new target-user setting.» (O'HAGAN et MANGIRON, 2013 : 199).

créatives qui conservent pourtant le nom de «traduction». Dans ce travail, j'utiliserai «la traduction de jeux vidéo».

### **3. Définition de concepts controversés au sein de la discipline**

Dans cette partie, je définis des principes controversés au sein de la recherche en traduction de jeux vidéo. Comme je l'ai démontré ci-dessus, nombre d'auteurs insistent sur le concept d'expérience de jeu. Selon eux, l'unicité de la traduction de jeux vidéo réside dans la liberté accordée au traducteur pour adapter l'expérience de jeu au public cible. En plus de l'expérience, le concept d'immersion est souvent mentionné dans les discussions sur les jeux vidéo. Pour illustrer le principe d'immersion, BERNAL-MERINO explique qu'il est aussi utilisé dans le domaine de la traduction de livres pour enfants. De nombreux éléments sont en effet supprimés ou modifiés lors de la traduction afin de ne pas introduire des notions étrangères à la culture dans laquelle grandit l'enfant. Le même processus de traduction se déroule dans la traduction de jeux vidéo afin de ne pas perturber le joueur (Idem : 31). L'expérience et l'immersion que le joueur va vivre sont donc primordiales, selon lui.

Avant d'exposer le problème de l'intérêt que portent ces auteurs à l'expérience et à l'immersion, il est nécessaire de définir ces concepts. Dominic ARSENAULT et Martin PICARD décrivent l'expérience vidéoludique comme le plaisir procuré lorsqu'un joueur surmonte les obstacles dressés par le jeu. L'immersion se trouve un degré au-dessus de l'expérience, quand le réel est oublié au profit de l'activité. Selon eux, quelqu'un se retrouve en immersion lorsqu'il n'a plus conscience du monde autour de lui lors de la lecture d'un livre ou du visionnage d'un film (ARSENAULT et PICARD : 1 – 2). Dans son mémoire, Pierre-Yves HOULMONT soutient qu'à force de vouloir à tout prix transmettre au joueur une «expérience», les traducteurs ne se concentrent plus que sur cet objectif macro-textuel et en oublient les autres aspects qui se situent plutôt au niveau micro-textuel de la traduction de jeux vidéo (HOULMONT, 2017 : 28). Selon lui, il est préférable de définir des stratégies de traduction au niveau macro-textuel et d'analyser ensuite le jeu au niveau micro-textuel, au niveau des segments de texte (Idem : 88).

Ces notions controversées sont utilisées par de nombreux théoriciens. Elles reviendront donc plusieurs fois dans ce travail au sein de diverses citations, mais il est important de garder en tête que l'immersion et l'expérience ne sont pas des concepts inhérents à la traduction de jeux vidéo. Il s'agira de choisir des stratégies de traduction micro-textuelles adaptées à la situation et au contexte du segment de texte, tout en conservant une certaine cohérence macro-textuelle tout au long de la traduction.

## LE JEU VIDÉO *AFTERPARTY*

Cette partie de mon travail porte sur la présentation du jeu vidéo *Afterparty*. J'explique d'abord le mode opératoire qui m'a amené à le traduire, puis j'établis un résumé de l'extrait du jeu. Ensuite, je dresse un profil typologique, ce qui m'amène à parler des différents types de textes présents dans le jeu et à développer des stratégies pour me guider dans la traduction.

### 1. Mode opératoire

Lorsque mon choix s'est arrêté sur *Afterparty*, deux manières de procéder se présentaient à moi. Si mon objectif était de travailler avec les développeurs du jeu, voire de publier la traduction par la suite, je pouvais contacter l'entreprise afin de recevoir des fichiers tels que le script et un document me permettant de me repérer dans le codage. Cependant, si mon but était de me concentrer sur la traduction en elle-même, je pouvais jouer au jeu vidéo, le transcrire et le traduire. Avant de choisir la deuxième option, je voulais tout de même tenter de prendre contact avec *Night School Studio*, les développeurs, dans l'espoir d'obtenir des informations qui m'aideraient pour mon travail. Ma demande est restée sans réponse. Mon copromoteur Pierre-Yves HOULMONT les a ensuite contactés, sans davantage de succès.

Avant de commencer ce travail, une autre question s'était également posée, celle du jeu à fins multiples. En effet, au fil du jeu, des choix sont proposés et, en fonction de ces décisions, la fin sera différente. Toutefois, traduire toutes les séquences du jeu aurait rendu le travail beaucoup trop imposant pour un travail de fin d'études. Je me suis donc tournée vers la deuxième option, qui était de jouer au jeu vidéo en enregistrant mon écran et de transcrire une partie du jeu pour procéder à la traduction. J'ai traduit la version du jeu que j'ai produite et enregistrée, pas les autres fins multiples. Par conséquent, la transcription porte sur une heure de jeu et est composée d'environ quarante pages.

### 2. Résumé du jeu

La plateforme de téléchargement de jeux vidéo Steam présente le jeu comme suit : «Dans *Afterparty*, vous incarnez Milo et Lola, des meilleurs amis récemment décédés qui se retrouvent soudainement condamnés en enfer pour l'éternité. Mais l'enfer a une faille : battez Satan à la boisson et il vous laissera retourner sur Terre.»<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Ma traduction de «In *Afterparty*, you are Milo and Lola, recently deceased best buds who suddenly find themselves staring down an eternity in Hell. But there's a loophole: outdrink Satan and he'll grant you re-entry to Earth.», sur Steam : <https://store.steampowered.com/app/762220/Afterparty/>, consulté le 17 décembre 2021.

L'extrait du jeu choisi pour ce travail porte sur l'arrivée de Milo et Lola, les personnages principaux, en enfer. Une fausse fête est organisée par les démons pour faire croire aux protagonistes qu'ils sont encore en vie, uniquement pour leur annoncer ensuite qu'ils sont morts. Ils doivent se rendre au guichet des Attributions pour passer une Analyse de personnalité et se voir attribuer leur sentence, mais ils arrivent en retard et peuvent déambuler en enfer jusqu'à l'ouverture du guichet le lendemain matin. Ils rencontrent alors Sam, une chauffeuse de taxi, qui leur propose de leur faire découvrir les lieux. N'ayant rien de mieux à faire de leur nuit, Milo et Lola acceptent et arrivent dans un bar où Sam est invitée à une fête privée. Avant que Sam ne les quitte, les personnages lui expliquent qu'ils ne se souviennent pas de leur mort et pensent qu'il y a eu une erreur. Elle leur répond qu'elle leur racontera tout s'ils arrivent à monter à l'étage où se trouve la fête. Les personnages rencontrent l'organisateur de cette fête, jouent une partie de beer pong avec lui et se font inviter à l'étage, où Sam leur annonce qu'il existe une façon de retourner sur Terre : battre Satan à la fête. Ils se mettent donc en route vers la soirée organisée chez Satan et rencontrent démons et humains coincés dans la queue depuis des années, mais les deux protagonistes ne se découragent pas pour autant et sont déterminés à rentrer chez eux.

### **3. Profil typologique**

Dans cette partie, je tente d'établir un profil typologique du jeu vidéo *Afterparty*. Les auteures Minako O'HAGAN et Carmen MANGIRON abordent les différents genres de jeu vidéo. Elles expliquent qu'il existe de nombreuses catégories et autant de classifications différentes. La classification des jeux vidéo revêt une importance majeure selon elles, car elle permet de déterminer la quantité et le type de texte que le jeu comprend et donc de savoir quelles compétences le traducteur devra mettre en place. Certains jeux ne contiennent presque pas de texte, ce qui rend la traduction beaucoup plus courte, tandis que d'autres en possèdent une quantité remarquable et comprennent même une terminologie aussi spécialisée que pour une traduction technique (O'HAGAN et MANGIRON, 2013 : 70). Par conséquent, il est nécessaire de connaître le genre de jeu que l'on va traduire afin de déterminer si l'on connaît la terminologie du domaine spécialisé dans lequel se situe le jeu vidéo ou si des recherches sont nécessaires à la bonne compréhension de cette terminologie.

Toutefois, Minako O'HAGAN et Carmen MANGIRON ne citent que treize genres de jeux vidéo (Idem : 68), tandis que les sites de référence Steam et jeuxvideo.com en proposent plusieurs dizaines. En outre, dans le cas du jeu vidéo *Afterparty*, la classification n'est pas tâche

aisée, car il ne correspond qu'à un seul genre cité par les deux traductologues : les *adventure games*. Selon elles, ce genre de jeux présente une perspective en vue de dos et contient des histoires détaillées (Ibidem). *Afterparty* est en vue de profil, pas en vue de dos, mais le point commun entre ce jeu et les *adventure games* réside dans le fait qu'il se compose d'une multitude d'histoires détaillées. Néanmoins, le genre «aventure» est une catégorie trop large en français, alors que les *adventure games* tels que décrits dans *Game Localization* se réfèrent principalement aux jeux textuels. En français, ce genre pourrait plutôt être appelé «jeux d'aventure textuels». La caractéristique principale du jeu vidéo *Afterparty* est assurément la grande quantité de texte. Les joueurs se retrouvent impliqués dans une quête où ils rencontrent de nombreux personnages non jouables (PNJ) qui leur proposent des missions à travers de longs dialogues.

Minako O'HAGAN et Carmen MANGIRON parlent aussi des premiers jeux vidéo sortis dans les années 1980 qui étaient composés de textes et dans lesquels le joueur pouvait interagir avec l'avatar au moyen de saisies de texte (Idem : 69). Dans le cas d'*Afterparty*, l'interaction ne se réalise pas en écrivant, mais en cliquant à l'aide de la souris sur les propositions qui s'affichent à l'écran. Erwan CARIO relate l'arrivée de la souris dans le monde du jeu vidéo et explique qu'elle a permis de développer des jeux plus complexes (CARIO : 61). Ce genre de jeu est appelé un *point and click*. Le site Steam parle de *Point & Click* ou de «pointer et cliquer»<sup>16</sup>, tandis que jeuxvideo.com parle de *Point'n Click*<sup>17</sup>, mais pour harmoniser ce travail, j'utilise la formulation *point and click*.

En outre, dans son mémoire, Fanny BARNABÉ donne un court historique des jeux d'aventure textuels, qui confirme que, avec sa grande quantité de textes de tout type, *Afterparty* se situe bien dans la catégorie des jeux d'aventure textuels. D'après elle, les premiers jeux d'aventure se rapprochaient de la littérature numérique. Elle parle, comme MANGIRON et O'HAGAN, des saisies de texte pour diriger le jeu, mais elle ajoute que le contenu du jeu était décrit par du texte (BARNABÉ : 53). Si le texte continue à être utilisé dans les jeux vidéo jusqu'à ce jour, c'est parce qu'il s'avère être un outil pratique pour transmettre des informations (Ibidem) ou pour construire l'histoire du jeu (Idem : 54).

Toutefois, ce n'est pas pour autant que le texte est utilisé dans tous les jeux. Comme nous venons de le voir, il existe de nombreux genres de jeux vidéo et certains sont plus chargés

---

<sup>16</sup> Steam : <https://store.steampowered.com/tags/en/Point+%26+Click?l=french>, consulté le 15 mai 2022.

<sup>17</sup> Jeuxvideo.com : <https://www.jeuxvideo.com/meilleurs/machine-10/genre-2120/>, consulté le 15 mai 2022.

en textes que d'autres. *Afterparty* fait partie des jeux qui reposent sur la narration, qui elle-même repose principalement sur les dialogues. Néanmoins, Fanny BARNABÉ propose d'éviter les termes narration et récit. Selon elle, le récit ne se limite pas uniquement aux textes qui apparaissent par exemple dans les cinématiques, car cela signifie que le reste du jeu ne se compose d'aucun récit (Idem : 30). À l'instar des œuvres cinématographiques, le récit d'un jeu vidéo ne repose pas uniquement sur les textes ou les dialogues (Idem : 33), mais sur une autre notion qu'elle appelle «univers fictionnel» (Idem : 34). L'univers se compose du récit interne, mais également d'autres critères externes, comme les adaptations de jeux vidéo ou les renvois inter-fictionnels (Ibidem). Les références intertextuelles, très présentes dans le jeu *Afterparty*, aident donc à construire cet univers fictionnel.

Maintenant que j'ai décrit le genre de jeux d'aventure textuels, je vais citer les différentes manières de concevoir des classifications de jeux vidéo et souligner le problème que leur grand nombre implique. Dominic ARSENAULT classe les jeux vidéo selon deux critères, ceux qui mettent l'accent sur le *gameplay*, la jouabilité, et ceux qui prennent davantage en compte les thèmes (ARSENAULT : 134). Toutefois, Fanny BARNABÉ ajoute que ces nombreuses manières de classer les jeux font de la catégorisation des jeux vidéo un sujet peu pertinent (BARNABÉ : 36 – 37). En outre, elle insiste sur l'inadéquation des catégories de jeux vidéo en précisant qu'un troisième critère vient parfois s'ajouter dans la classification : le point de vue (Idem : 37). Ce critère est également présent dans les classifications susmentionnées et proposées par Minako O'HAGAN et Carmen MANGIRON.

Fanny BARNABÉ n'est pas la seule à critiquer la classification des jeux vidéo. Miguel Á. BERNAL-MERINO rejoint l'idée que le nombre de critères différents et le caractère confus de ces classifications ne les rend que très peu utiles d'un point de vue traductologique (BERNAL-MERINO, 2007 : 2). Par conséquent, il préfère établir deux types de jeux par rapport à la traduction : d'un côté, l'on retrouve les jeux demandant plus de recherche et de l'autre, ceux demandant plus de créativité (Idem : 3). Comme mentionné ci-dessus, *Afterparty* regorge de références culturelles qui nécessitent de nombreuses recherches, mais d'autres passages du jeu permettent une certaine créativité, comme les concepts spécifiques au jeu, le registre familier, la vulgarité et les surnoms. Il est intéressant de retenir que certains passages demandent plus de créativité et de liberté, et que d'autres requièrent plus de recherches. Le tout est de savoir faire la différence entre les deux et de les traduire en conséquence.

En résumé, le jeu vidéo étudié se rapproche d'un jeu d'aventure textuelle, ou *adventure game*, et d'un *point and click*, mais d'après ces auteurs, il existe un manque de typologie claire. Après une discussion avec mon co-promoteur Pierre-Yves HOULMONT, nous avons conclu qu'il serait plus pertinent de dresser un profil traductologique du jeu vidéo au lieu d'un profil typologique, c'est-à-dire de définir les enjeux des jeux vidéo textuels et les stratégies utilisées pour leur traduction au lieu de faire rentrer dans des cases l'ovni qu'est *Afterparty*.

Ce conseil est également prodigué par Alberto Fernández COSTALES. Il souligne la complexité des jeux vidéo, ce qui implique que leur traduction nécessite plusieurs approches et stratégies (COSTALES, 2012 : 392). L'auteur affirme qu'il est possible de repérer des stratégies de traduction pour différentes catégories de jeu, mais que certains jeux hybrides ne sont pas pratiques pour en retirer des stratégies (COSTALES, 2014 : 231). *Afterparty* correspond en effet à plusieurs catégories, comme de nombreux autres jeux qui présentent des caractéristiques appartenant à plusieurs genres. Les stratégies utilisées pour la traduction d'*Afterparty* seront définies ci-dessous dans la partie sur les stratégies traductologiques. Or, je vais d'abord définir les différents types de texte présents dans le jeu avant d'aborder la manière de les traduire.

#### **4. Types de textes**

Comme précisé précédemment, le texte d'un jeu vidéo ne se compose pas uniquement des dialogues ou des cinématiques, mais aussi d'autres types de textes. Minako O'HAGAN et Carmen MANGIRON citent les types de textes présents dans les jeux vidéo. Elles distinguent l'interface utilisateur, les passages narratifs et descriptifs, et les dialogues écrits avec des personnages non jouables, aussi connus sous l'acronyme PNJ (O'HAGAN et MANGIRON, 2013 : 122). En ce qui concerne le jeu vidéo *Afterparty*, l'interface utilisateur est présente et les dialogues écrits en sous-titres peuvent être activés dans les options du jeu, mais le jeu ne contient pas de passages narratifs doublés par une voix-off, par exemple. Les dialogues sont doublés en anglais et de nombreux autres types de textes apparaissent à l'écran avec lesquels le joueur peut interagir en cliquant dessus.

BERNAL-MERINO donne également une liste de différents types de textes : le manuel, le *packaging*, le fichier "Lisez-moi", le site officiel, les dialogues pour le doublage, les dialogues pour le sous-titrage, l'interface utilisateur et enfin l'art graphique avec des mots (BERNAL-

MERINO, 2007 : 4, ma traduction)<sup>18</sup>. Les quatre derniers types de textes se retrouvent dans l'extrait du jeu vidéo *Afterparty* et sont expliqués ci-dessous.

Les catégories données par ces auteurs permettent de définir les différents types de textes présents dans l'extrait traduit d'*Afterparty*. Lors de la transcription, une des difficultés était de distinguer clairement les textes pour ne pas perdre le lecteur. Ils sont listés et décrits ci-dessous, accompagnés de captures d'écran du jeu vidéo. Les difficultés et enjeux de leur traduction sont également discutés.

#### 4.1. Interface utilisateur

L'interface utilisateur est la page qui s'affiche au lancement du jeu. Comme l'indique BERNAL-MERINO, la contrainte d'espace est à prendre en compte pour ce type de texte (BERNAL-MERINO, 2007 : 4). Une recherche de la traduction de l'interface utilisateur du jeu vidéo *Oxenfree* par les mêmes développeurs a rendu la traduction de cette partie simple et rapide.

Fanny BARNABÉ aborde également ce type de texte qu'elle appelle l'écran-titre. Il permet d'après elle de plonger le joueur dans l'ambiance du jeu avant même d'avoir cliqué sur «Jouer» (BARNABÉ : 87). La vidéo qui tourne lorsque le joueur se trouve sur l'écran-titre d'*Afterparty* permet en effet de lui faire découvrir le monde du jeu vidéo.



Capture d'écran : *Afterparty* (2019) 1

<sup>18</sup> Ma traduction de «Manual [...] Packaging [...] “Readme” file [...] Official website [...] Dialogue for dubbing [...] Dialogue for subtitling [...] UI (user interface) [...] Graphic art with words» (BERNAL-MERINO, 2007 : 4).

## 4.2. Temps de chargement

Le deuxième type de texte est le temps de chargement qui apparaît juste après avoir lancé la partie. Cette page se compose du mot «Chargement» et d'un élément graphique, en l'occurrence plusieurs affiches, dont une avec une image de Satan et un texte. Comme précisé ci-dessus, l'élément graphique est un des types de textes que BERNAL-MERINO appelle «art graphique avec des mots» (BERNAL-MERINO, 2007 : 4). Fanny BARNABÉ aborde également le temps de chargement et, comme pour l'écran-titre, elle précise qu'il est souvent composé d'éléments visuels qui offrent un aperçu de l'histoire du jeu (BARNABÉ : 93).

Le temps de chargement présente en effet une illustration et un court texte qui suffisent pour plonger le joueur dans le contexte du jeu, il est donc pertinent de le traduire. Si j'avais réussi à établir le contact avec les développeurs, j'aurais pu savoir si un outil était prévu pour traduire les éléments graphiques. Si aucun outil n'est prévu, il n'est pas possible du point de vue technique de traduire l'affiche. Il faudrait alors opter pour un sous-titrage.



Capture d'écran : *Afterparty* (2019) 2

## 4.3. Dialogues

La majeure partie du texte source provient des dialogues entre les personnages. D'après BERNAL-MERINO, il existe deux types de dialogues : les dialogues pour le doublage et les dialogues pour le sous-titrage. La traduction des dialogues présente donc différents enjeux : soit le but est de sous-titrer le jeu, il faudra donc prendre en compte les contraintes d'espace et de temps, soit le but est de le doubler, alors la synchronisation labiale doit être respectée (BERNAL-MERINO, 2007 : 3 – 4). Dans le cadre de ce travail, étant donné que je n'ai pas pu entrer en contact avec les développeurs et que je n'ai pas accès à leurs outils de traduction, il est difficile

de respecter les contraintes liées au sous-titrage ou au doublage. Je me suis donc concentrée sur d'autres difficultés telles que la traduction du registre familier et des références culturelles.



*Capture d'écran : Afterparty (2019) 3*

#### **4.4. Choix dans les dialogues**

Le jeu vidéo est un jeu à fins multiples. C'est un type de jeu dans lequel le joueur se voit proposer plusieurs options entre lesquelles il doit choisir pour avancer. Ces choix apparaissent dans des encadrés au-dessus de la tête du personnage. Le joueur peut contrôler les deux avatars Milo et Lola, mais le contrôle change parfois, indépendamment de la volonté du joueur.

Fanny BARNABÉ aborde l'importance de l'influence du joueur dans les jeux vidéo à fins multiples. Le récit du jeu vidéo varie souvent en fonction des choix de son joueur et ne se déroule pas de façon linéaire comme dans un roman (BARNABÉ : 20). C'est une idée qu'on retrouve également chez BERNAL-MERINO. Étant donné que les joueurs sont «“maîtres de leur propre destin” dans un monde virtuel» (BERNAL-MERINO, 2008 : 63, ma traduction)<sup>19</sup>, leur expérience sera unique en fonction des décisions qu'ils auront prises au cours du jeu.

D'après Fanny BARNABÉ, le texte vidéoludique évolue donc en fonction de deux types de choix : ceux qui portent sur les dialogues et ceux qui portent sur les actions ou les itinéraires (BARNABÉ : 56). Le premier type de décision cité par cette auteure concerne celui que je développe dans ce point sur les choix dans les dialogues, tandis que le deuxième type de décision est abordé ci-dessous dans le point sur «L'interaction avec les lieux ou les personnages». Elle affirme que les décisions dans les dialogues peuvent avoir différentes

---

<sup>19</sup> Ma traduction de «“masters of their own destiny” in a virtual world.» (BERNAL-MERINO, 2008 : 63).

conséquences. Parfois, elles ont une influence sur la fin de l’histoire et d’autres fois, elles ne changent rien à la tournure des événements, mais servent à ajouter des détails à l’histoire et à enrichir l’univers du jeu (Ibidem).

En plus d’avoir une influence sur l’histoire, les choix peuvent également avoir un effet positif sur le joueur, toujours selon Fanny BARNABÉ. Les choix reflètent une vision du monde, donc si le joueur peut émettre des choix qui lui correspondent, il s’attachera davantage à l’histoire que si aucun des choix proposés ne lui convenait (Idem : 154).

Les auteurs Yellowlees DOUGLAS et Andrew HARGADON soutiennent l’idée que les développeurs de jeux vidéo interactifs doivent se mettre dans la peau des joueurs, en essayant d’imaginer les choix pour lesquels ils auront une préférence. En outre, ils tissent un lien entre ces jeux et les hypertextes de fiction, où les auteurs doivent également proposer des choix qui conviennent aux lecteurs (DOUGLAS et HARGADON : 153). L’hypertexte de fiction est une œuvre qui utilise les liens hypertextes, une fonctionnalité propre à internet, pour relier plusieurs éléments de la fiction<sup>20</sup>. Dans *Afterparty*, les choix sur lesquels le joueur doit cliquer sont aussi des hypertextes qui mènent à différentes fins de jeu.

Si j’avais réussi à entrer en contact avec les développeurs, j’aurais peut-être eu accès à un document reprenant le texte du jeu. BERNAL-MERINO explique que ce genre de document est créé pour que les traducteurs ne rencontrent pas de difficultés et ne modifient pas le code du jeu. Cette caractéristique des textes de jeux vidéo est appelée «fragmentation» et permet de mettre par écrit les différents choix proposés aux joueurs (BERNAL-MERINO, 2007 : 5).

D’après DOUGLAS et HARGADON, les choix proposés aux joueurs de jeux vidéo interactifs rendent l’histoire imprévisible et ne leur permettent pas de savoir vers quelle fin leurs choix vont les amener parmi les fins possibles (DOUGLAS et HARGADON : 158). Cette incertitude est un aspect des jeux vidéo recherché par les joueurs, comme l’affirme Pierre-Yves HUREL dans sa thèse de doctorat. En fonction du jeu ou du joueur, il existe plusieurs manières de réagir à l’incertitude qui se présente à eux. Le joueur peut par exemple essayer de lutter contre elle dans le but de la maîtriser ou il peut plutôt se laisser porter par le jeu (HUREL, 2020 : 193). Dans le cas de jeux à fins multiples comme *Afterparty*, le joueur se retrouve sans cesse dans l’incertitude. Des choix lui sont constamment proposés, lui rappelant que la tournure des

---

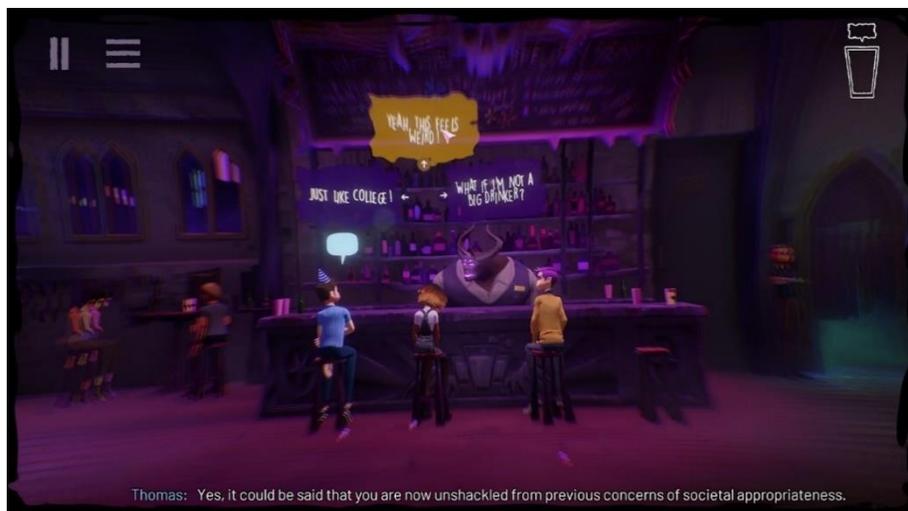
<sup>20</sup> Hypothèses : <https://acolitnum.hypotheses.org/306>, consulté le 21 février 2022.

événements peut changer en un clic. Il ne peut pas savoir ce qui arrivera dans l'immédiat ou plus tard s'il opte pour un choix ou un autre.



*Capture d'écran : Afterparty (2019) 4*

En outre, une possibilité supplémentaire apparaît lorsque le personnage boit. Ce choix est beaucoup plus audacieux que les deux choix habituels, la couleur de l'encadré change en fonction du type de boisson et chaque boisson possède un effet différent sur chaque personnage. Certaines boissons rendront les personnages plus grincheux, plus joyeux ou plus téméraires.



*Capture d'écran : Afterparty (2019) 5*

#### 4.5. Interaction avec les lieux ou les personnages

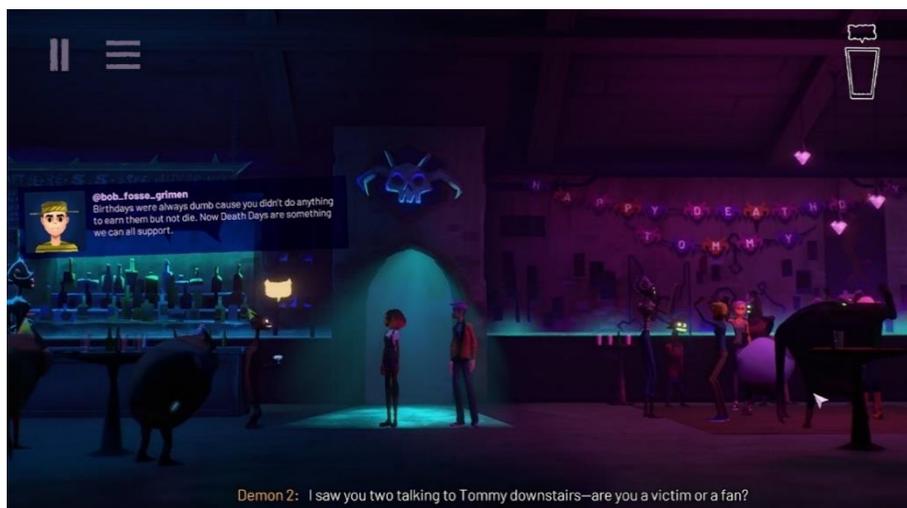
En plus de cliquer sur des choix, le joueur doit interagir avec les autres personnages ou les lieux pour avancer dans la partie. Cette interaction se présente sous la forme d'un encadré blanc avec la proposition d'interaction, telle que «go upstairs», «talk» ou «get a drink», et la touche pour y accéder, la barre espace. Le joueur peut aussi cliquer sur l'encadré.



Capture d'écran : Afterparty (2019) 6

#### 4.6. Réseau social

Des publications d'un réseau social appelé «bicker» apparaissent au-dessus des autres personnages présents dans le jeu. Les utilisateurs peuvent poster des messages, souvent à caractère humoristique, en rapport avec ce qu'ils voient. Cet aspect du jeu permet d'ajouter une touche d'humour aux situations vécues par les personnages.



Capture d'écran : Afterparty (2019) 7

## 4.7. Panneaux

Lorsque le joueur se déplace dans le jeu, il passe devant des panneaux. Ce sont des éléments graphiques, appelés «art graphique avec des mots», tel qu'expliqué ci-dessus (BERNAL-MERINO, 2007 : 4). Comme pour la page de chargement, je ne sais pas si les développeurs ont prévu un outil pour traduire ces éléments, mais je me suis quand même livrée à une réflexion à ce sujet. La plupart des panneaux sont des enseignes de bar ou des publicités. Je ne trouvais pas intéressant de traduire les enseignes, donc j'ai préféré conserver l'ancrage américain du jeu vidéo. Cependant, certains panneaux peuvent être intéressants à traduire et pourraient être affichés en sous-titres, car ils apportent une touche d'humour, comme «PROMO DE "PEU-IMPORTE-L'-ANNÉE"», ou car ils permettent au joueur de se situer dans l'espace du jeu, comme le guichet des Attributions. Je développerai leur traduction plus loin dans ce travail, dans la partie sur les lieux imaginaires inventés pour le jeu.



Capture d'écran : *Afterparty* (2019) 8

## 5. Stratégies traductologiques

### 5.1. Public cible

Maintenant que j'ai défini les différents types de texte présents dans *Afterparty*, je peux élaborer des stratégies de traduction en me fondant sur des théories et stratégies proposées par des traductologues ou d'autres théoriciens. Nombre d'entre eux soulignent l'importance de la définition du public cible avant de se lancer dans une traduction. J'examine certaines de ces théories ci-dessous et les applique à *Afterparty* afin de poser des choix réfléchis de traduction.

Sébastien GENVO a proposé le concept du joueur-modèle. Selon lui, un joueur-modèle est un joueur qui est censé comprendre la structure et l'expérience du jeu (GENVO : 6). Il fonde la théorie du joueur-modèle sur celle du lecteur modèle d'Umberto ECO. Ce dernier affirme qu'un auteur doit prévoir un lecteur modèle qui est capable de comprendre et d'interpréter le texte que l'auteur produit (ECO, 1985 : 67 – 68). La théorie du lecteur modèle d'Umberto ECO s'applique à la littérature, mais elle peut être étendue au jeu vidéo avec celle du joueur-modèle de Sébastien GENVO. Je peux donc prévoir un joueur-modèle et déterminer mes stratégies de traduction en fonction de celui-ci.

Comme l'indique ECO, afin que le joueur-modèle comprenne le texte cible, il est nécessaire qu'il possède un ensemble de compétences. Eric ZIMMERMAN appelle ces compétences par le terme «gaming literacy», que l'on peut traduire par «littératie vidéoludique» et dont il donne la définition : «un concept qui pourrait faire référence aux liens croissants entre les jeux, l'apprentissage, la littératie et le design» (ZIMMERMAN : 164, ma traduction)<sup>21</sup>. Il spécifie également le sens du terme «littératie» : «La littératie vidéoludique fait partie de la *littératie* — c'est la capacité à comprendre et à créer différentes sortes spécifiques de significations» (Idem : 157, ma traduction)<sup>22</sup>. La littératie est effectivement un concept qui existe déjà dans de nombreux autres domaines, tels que la littérature et les médias (Idem : 155).

Le concept de littératie se rapproche de celui de capital culturel développé par Pierre BOURDIEU qui signifie l'ensemble des ressources culturelles d'un individu (BOURDIEU : 3). Mia CONSALVO part du capital culturel pour développer la notion de «gaming capital» qui peut être traduite par «capital vidéoludique». Selon elle, «le concept de capital vidéoludique offre une façon essentielle de comprendre la manière dont les individus interagissent avec les jeux, avec les informations sur les jeux et sur l'industrie du jeu vidéo, et avec d'autres joueurs» (CONSALVO : 4, ma traduction)<sup>23</sup>.

En somme, si l'on considère que le joueur modèle possède cet ensemble de compétences et de connaissances que l'on retrouve dans les théories sur la littératie et le capital vidéoludique, le traducteur peut alors prendre une certaine liberté dans sa traduction. Par conséquent, je peux

---

<sup>21</sup> Ma traduction de «a concept that could reference growing connections between games, learning, literacy, and design» (ZIMMERMAN : 164).

<sup>22</sup> Ma traduction de «Gaming literacy is *literacy* — it is the ability to understand and create specific kinds of meanings» (ZIMMERMAN : 157).

<sup>23</sup> Ma traduction de «the concept of gaming capital provides a key way to understand how individuals interact with games, information about games and the game industry, and other game players» (CONSALVO : 4).

estimer que le joueur-modèle d'*Afterparty* possède une littératie ou un capital vidéoludique, ce qui me permettra de choisir de conserver certaines références, par exemple, en assumant qu'il les comprendra grâce à ses connaissances.

## 5.2. Liberté du traducteur

Comme je viens de l'expliquer, une fois le joueur modèle déterminé, le traducteur est libre de choisir différentes stratégies de traduction. Ce concept de liberté du traducteur a déjà été abordé ci-dessus avec la transcréation et est repris par plusieurs théoriciens.

La dichotomie que propose Jean-René LADMIRAL a été fortement critiquée. Il affirme qu'un traducteur a le choix de rendre son texte plutôt sourcier ou plutôt cibliste (LADMIRAL : 33), c'est-à-dire qu'un sourcier traduit la forme tandis qu'un cibliste traduit plutôt les idées. Néanmoins, Lance HEWSON critique cette dichotomie et préfère parler de perspective (HEWSON : 123), d'une intention de traduire. Si un traducteur possède une intention sourcière, la traduction sera plus littérale et plus compréhensible par un public spécialisé (Idem : 126). Par contre, une intention cibliste donne au traducteur une certaine liberté d'apporter des modifications (Idem : 125). Il introduit alors ironiquement la dichotomie sourciste-ciblier (Idem : 123).

En outre, Lance HEWSON précise que l'intention cibliste permet au traducteur de s'effacer et au lecteur de lire le texte sans sentir qu'il s'agit d'une traduction (Idem : 126). Ce concept d'invisibilité du traducteur a été davantage développé par Lawrence VENUTI. Il oppose deux types de traduction (VENUTI : 20) : «foreignizing translation» et «domesticating translation», c'est-à-dire «traduction exotisante» et «traduction naturalisante». La première conserve plutôt la forme du texte source, tandis que la deuxième s'en éloigne pour s'adapter au public cible. Le traducteur est donc plus invisible dans le deuxième cas.

Alberto Fernández COSTALES explique que les deux stratégies de Lawrence VENUTI sont à utiliser dans certains cas bien précis. Par exemple, la «domesticating translation» peut être plutôt utilisée pour le langage familier, les blagues et jeux de mots, ainsi que certaines références culturelles (COSTALES, 2012 : 396). Par ailleurs, la «foreignization translation» peut être utilisée par exemple pour les noms de certains lieux ou de certains personnages (Idem : 395), ce qui permettra, dans le cas d'*Afterparty* de garder un ancrage américain. En adoptant cette stratégie exotisante, certains termes sont donc conservés tels quels dans le texte cible. Ce choix s'appelle la «non-traduction» (Idem : 397) et s'applique également au titre du jeu vidéo

*Afterparty*, car la tendance pour la traduction des titres de jeux vidéo est justement la non-traduction pour qu'ils soient reconnaissables partout dans le monde, contrairement aux titres de films qui sont souvent traduits (Idem : 398).

Toutefois, il est difficile d'être fondamentalement sourcier ou cibliste, ou d'utiliser uniquement la traduction naturalisante ou exotisante. Pour la traduction d'un même texte, il est possible de choisir de coller à la langue source comme un sourcier le ferait, mais d'utiliser des procédés ciblistes, et inversement. Lance HEWSON conclut qu'une bonne traduction relèverait plutôt de la créativité du traducteur (HEWSON : 132). Selon cet auteur, la véritable liberté d'un traducteur résiderait donc dans le fait de ne pas s'accrocher à un des deux pans de ces nombreuses dichotomies et de laisser parler sa créativité.

Cependant, cette notion de créativité est à prendre avec des pincettes, comme je l'ai expliqué avec la transcréation. Il est en effet préférable de choisir des stratégies de traduction micro-textuelles adaptées à la situation et au contexte du segment de texte, tout en conservant une certaine cohérence méta-textuelle tout au long de la traduction. Je donnerai des exemples de ces situations dans la suite de ce travail.

### **5.3. Humour**

Lorsqu'il est question de créativité dans la traduction, l'humour est un des aspects qui requiert le plus cette qualité. Carmen MANGIRON explique que la traduction de l'humour a fait l'objet de peu d'études et qu'il n'est pas possible de le traduire littéralement (MANGIRON, 2010 : 90). L'humour a pourtant une place prépondérante dans les jeux vidéo. L'auteure affirme qu'un des objectifs principaux des jeux vidéo est de divertir et d'amuser, et que l'humour remplit les mêmes fonctions. Par conséquent, l'humour est un moyen utile pour atteindre ce but dans les jeux vidéo (Idem : 103). Or, l'humour cumule d'autres fonctions lorsqu'il est combiné au medium vidéoludique. Je passerai en revue ces différents types d'humour dans la partie sur la traduction de l'humour ci-après.

Plusieurs théoriciens soulignent la difficulté de la traduction de l'humour. MANGIRON souligne que sa traduction ne peut pas être parfaite et soutient la notion de perte inévitable. Il est parfois possible de conserver ces segments ou de les adapter, mais il est également possible de les omettre (Idem : 103 – 104). Dans ce dernier cas, ces jeux de mots seront en partie perdus, mais remplacés par d'autres afin de permettre au public cible de les comprendre. COSTALES insiste sur la notion de perte inévitable et soutient qu'il est parfois difficile de traduire certains

jeux de mots ou énigmes en gardant le même sens que l'original (COSTALES, 2014 : 235). BERNAL-MERINO rejoint également les idées de ces deux auteurs et affirme que cette perte inévitable pousse parfois le traducteur à créer une toute autre blague (BERNAL-MERINO, 2008 : 66). En outre, il est nécessaire de trouver de bonnes solutions pour la traduction de l'humour dans les jeux vidéo, étant donné que les joueurs risquent de les entendre à plusieurs reprises, comme l'explique Ornella LEPRE (LEPRE : 69).

Je donnerai des exemples dans le point dédié à l'humour dans la grille d'analyse ci-dessous. Les touches d'humour sont présentes sous différentes formes dans *Afterparty* : les références culturelles, par exemple, participent au côté humoristique du jeu.

#### 5.4. Culturalisation

*Afterparty* comprend de nombreuses références, entre autres à la culture américaine, le pays de production du jeu. Il est donc nécessaire de définir au préalable ma position par rapport à celles-ci. Cette étape de la localisation est appelée culturalisation par Kate EDWARDS : «La culturalisation va un peu plus loin que la localisation, puisqu'elle examine plus profondément les suppositions fondamentales et les choix de contenu du jeu, et qu'elle mesure ensuite leur viabilité sur le vaste marché multiculturel ainsi que dans des lieux géographiques spécifiques.» (EDWARDS : 20, ma traduction)<sup>24</sup>. En somme, la culturalisation consiste à adapter les éléments culturels au public cible pour permettre au joueur de se sentir plus proche du jeu. Il me semble que ce principe est très semblable à l'adaptation. Pour faciliter l'usage de la terminologie dans ce travail, je n'utiliserai que le terme «adaptation» pour parler du transfert des éléments de la culture source vers des éléments de la culture cible.

Ces éléments liés à la culture sont appelés «allusions» par Ritva LEPPihalme dans l'ouvrage *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Le terme utilisé dans son titre et au cours de son livre, *culture bump*, est défini comme «une situation où le lecteur d'un texte cible rencontre un problème de compréhension d'une allusion à la culture source» (LEPPihalme : 4, ma traduction)<sup>25</sup>. Pour éviter ces *culture bumps* et pour que l'allusion fonctionne dans la culture cible, la compréhension de la part du lecteur, ou plutôt du joueur

---

<sup>24</sup> Ma traduction de «Culturalization is going a step further beyond localization as it takes a deeper look into a game's fundamental assumptions and content choices, and then gauges their viability in both the broad, multicultural marketplace as well as in specific geographic locales.» (EDWARDS : 20).

<sup>25</sup> Ma traduction de «a situation where the reader of a TT has a problem understanding a source-cultural allusion.» (LEPPihalme : 4).

dans le cas des jeux vidéo, est nécessaire (Idem : viii). L'importance de la prise en compte du public cible lors de la traduction est encore une fois soulignée ici.

Ritva LEPPihalme donne l'exemple des références bibliques, qui s'appliquent au jeu vidéo *Afterparty* au vu de son histoire ancrée en enfer. Elle explique que la Bible est souvent utilisée comme référence dans le monde anglophone (Idem : 68), mais que si la culture cible a également été influencée par la Bible, ces références ne poseront pas de problème de compréhension de la part du lecteur (Idem : ix). Dans le cas d'*Afterparty*, le monde francophone a effectivement été autant influencé par la Bible, ce qui me permet de conserver ces nombreuses références que je citerai ci-après. En plus de la Bible, l'auteure cite l'exemple des noms porteurs de références, encore une fois très présents dans le jeu vidéo étudié dans le cadre de ce travail. Ces noms sont souvent connus dans plusieurs cultures différentes et doivent simplement voir leur typographie adaptée au public cible, parfois par l'ajout d'un accent. Ils peuvent encore une fois avoir un lien avec la religion ou avec la culture populaire (Idem : 80), et ils peuvent aussi se référer à des personnes réelles ou fictives (Idem : 66).

En résumé, les allusions sont en quelques sortes des références. L'auteure affirme que les allusions se rapprochent des citations, des emprunts, des jeux de mots ou encore de l'intertextualité (Idem : 6). Les références dans *Afterparty* ont principalement pour but d'apporter de l'humour, de replacer l'histoire dans son contexte grâce à l'intertextualité ou encore de donner de la couleur aux personnages. D'après Ritva LEPPihalme, en fonction des allusions qu'un personnage réalise, le joueur en apprendra davantage sur ses intérêts et sur sa personnalité (Idem : 44).

Maintenant que ces éléments ont été définis, je vais aborder les différents choix de traduction possibles. D'abord, Ritva LEPPihalme soutient que les allusions ont du sens dans la culture source, mais pas forcément dans la culture cible (Idem : ix). Il conviendra de trouver une solution compréhensible pour le joueur cible. De plus, comme précisé dans la partie sur les choix dans les types de textes, le joueur va créer sa propre version du jeu en effectuant différents choix au cours de la partie. Par conséquent, d'après BERNAL-MERINO, étant donné que le joueur crée sa propre histoire, le traducteur doit davantage le prendre en considération lors de la traduction des références culturelles (BERNAL-MERINO, 2008 : 64).

Toutefois, Ritva LEPPihalme souligne que certaines allusions sont parfois partagées par plusieurs cultures et peuvent être conservées dans le texte cible sans induire de problème de compréhension (LEPPihalme : ix). Il est en effet possible que certains joueurs ne les

comprennent pas, tandis que d'autres les saisissent certainement toutes. Afin que d'autres joueurs aient accès à ces références, je peux les conserver et considérer qu'il est possible, pour un joueur qui ne retrouve pas cette référence, d'en comprendre une partie par le contexte du reste de la phrase ou de la situation, et de ne pas se retrouver dans un *culture bump*. Cette idée est liée au concept du joueur-modèle développé ci-dessus. Après avoir établi mon joueur-modèle, je considère que sa littératie vidéoludique lui permet de comprendre ces allusions.

Carmen MANGIRON rejoint également cette idée. Une adaptation culturelle poussée ou une réécriture complète du jeu original n'est pas à prôner, car elle pourrait justement empêcher le joueur de se rapprocher du jeu (MANGIRON, 2016 : 202). Pour *Afterparty*, il ne faut alors pas verser dans l'exagération en trouvant une adaptation à la culture francophone de chaque référence à la culture américaine. Conserver certaines références permet même de respecter les attentes de certains joueurs conscients que le jeu vidéo a été produit aux États-Unis et que certaines références au pays d'origine seront présentes (MANGIRON, 2016 : 202).

D'après Carmen MANGIRON, le degré d'adaptation de ces références ne sera pas le même dans tous les jeux vidéo, ni dans un même jeu vidéo. Le traducteur peut choisir une stratégie générale d'adaptation au niveau macro, mais utiliser diverses stratégies au sein du texte, au niveau micro (Idem : 194). Cette idée rejoint celle exposée par Pierre-Yves HOULMONT par rapport à l'expérience, que j'ai abordée ci-dessus dans les concepts de la traduction de jeux vidéo. Carmen MANGIRON ajoute même qu'une traduction pertinente des références culturelles peut mener à l'immersion du joueur (Idem : 195) qui, comme expliqué plus haut, ne doit pas être un objectif de traduction.

Un exemple d'exercice de la traduction des références réside dans les jeux vidéo sur les superhéros. COSTALES affirme que ces jeux demandent du traducteur une certaine loyauté envers le texte source, qui peut être un film ou une bande dessinée (COSTALES, 2014 : 231). Le jeu vidéo étudié ne se réfère pas à un texte original comme un film ou un roman. Cependant, il fait référence entre autres à divers éléments de la culture américaine et à la mythologie. Sa traduction peut donc être réalisée en combinant la liberté d'adapter le contenu au public cible et la loyauté envers les différentes références culturelles évoquées au cours du jeu.

Par conséquent, il ne faut pas avoir trop peur de conserver certaines références culturelles d'origine dans le texte source. À la notion d'incertitude apportée par Pierre-Yves HUREL et présentée ci-dessus dans la partie sur les choix dans les types de textes, Pierre-Yves HOULMONT ajoute celle de la contingence. Il pose la question «Pourquoi avoir peur de la trace

culturelle?» et y répond par l'hypothèse que «les éléments culturels ajoutent de l'incertitude» (HOULMONT, 2021 : 6). Il expose alors trois sortes de contingences en fonction du niveau d'incertitude que le joueur peut rencontrer dans un jeu : la macro-contingence, qui pourrait être une incertitude au niveau du jeu dans sa globalité; la contingence intermédiaire, soit l'incertitude qu'un joueur peut rencontrer dans une partie de jeu; et enfin, la micro-contingence, qui représente une incertitude rencontrée lors d'une énigme, par exemple (Idem : 11). Selon cette classification, la traduction des références culturelles se situe alors au niveau de la micro-contingence. Si le joueur tombe sur une référence culturelle qu'il ne connaît pas, il aura alors une petite incertitude, mais elle ne posera pas de problème quant à la compréhension globale du jeu. Évidemment, si la compréhension de la référence culturelle est nécessaire pour avancer dans le jeu, il faudra la traduire de façon à être certain que le joueur la comprenne. Néanmoins, dans *Afterparty*, les références culturelles n'ont pas un tel rôle et sont principalement présentes pour ajouter de l'humour au jeu.

En résumé, les références culturelles ne doivent pas toutes être adaptées ou toutes être conservées. Il est possible d'en adapter si l'on estime que les conserver n'apporte rien à la traduction, voire place le joueur dans une situation de *culture bump*, alors que les adapter permettent d'apporter une touche d'humour, de se rapprocher du joueur et de rendre les personnages plus réels. Toutefois, il est également possible de les conserver si l'on souhaite rester loyal au pays d'origine du jeu étant donné que le joueur est au courant et s'attend peut-être à y trouver des références aux États-Unis, qu'il les comprenne entièrement ou partiellement.

Afin de traduire ces jeux vidéo truffés de thèmes spécifiques, BERNAL-MERINO conseille de connaître les genres de jeux et de chercher des jeux similaires sur le marché (BERNAL-MERINO, 2007 : 2). Afin de me familiariser au jeu vidéo étudié, j'ai joué à un autre jeu des mêmes développeurs, *Oxenfree*, et j'ai visionné des *Let's Play* sur YouTube. Les *Let's Play* sont des vidéos où des joueurs filment leur écran et partagent leurs commentaires sur le jeu. Les jeux vidéo visionnés abordaient les mêmes thèmes qu'*Afterparty* ou se rapprochaient du même genre de jeu. Ce conseil de la part de BERNAL-MERINO me permet de faire le lien avec le point sur la recherche documentaire.

## 5.5. Recherche documentaire

Comme je l'ai indiqué ci-dessus, il est important que le traducteur ait une bonne connaissance des références pour les traduire correctement. Jean DELISLE mentionne qu'il est nécessaire que le traducteur possède un «bagage cognitif», soit l'«[e]nsemble des connaissances acquises qui constituent le savoir permanent d'une personne.» (DELISLE : 644).

Mateusz SAJNA pousse cette idée encore plus loin avec la théorie du traducteur-joueur. Il estime que, pour traduire un jeu vidéo, un traducteur doit avoir de l'expérience dans le domaine, soit en ayant déjà traduit des jeux, soit en étant lui-même un joueur (SAJNA : 140). Toutefois, de nombreuses théories contredisent ce mythe du traducteur-joueur. Si un traducteur n'a pas le bagage cognitif suffisant, il se doit d'effectuer les recherches nécessaires à la bonne compréhension du texte. DELISLE appelle ce concept «les compléments cognitifs», c'est-à-dire des «[c]onnaissances extralinguistiques mobilisées par le traducteur au moment où il cherche une équivalence et qui contribuent à la constitution du sens» (DELISLE : 647).

Les bagages et les compléments cognitifs de Jean DELISLE rejoignent la notion de recherche documentaire de Christine DURIEUX. L'auteure soutient que cette recherche est nécessaire si le traducteur se retrouve face à un sujet qu'il ne connaît pas ou peu (DURIEUX, 1990 : 669). Si le traducteur n'a pas une grande expérience dans le domaine abordé, il prendra alors le temps de se documenter, mais un traducteur qui sera plus expérimenté sur le sujet ne prendra pas autant de temps pour effectuer ses recherches (Idem : 670). Il est en effet possible de se documenter pour se créer un bagage cognitif à mobiliser plus tard, mais les traducteurs auront toujours recours à la recherche qui sera réalisée de manière plus ponctuelle. Que ce soit pour un traducteur expérimenté ou un traducteur moins informé sur le sujet, la recherche documentaire occupe toujours une place pertinente dans le travail de traduction (Idem : 675).

## LA GRILLE DE KOLLOBSON

Afin de développer mes choix de traduction, j'ai choisi d'utiliser la grille de Kollobson établie par Pierre-Yves HOULMONT dans le cadre de son mémoire. À l'origine, cette grille d'analyse a été développée pour identifier les spécificités du médium vidéoludique : «La grille de Kollobson permettra d'identifier les composantes présentes dans le texte source, de les hiérarchiser par ordre d'importance et de vérifier les équivalences correspondantes.» (HOULMONT, 2017 : 44). Dans cette définition, nous pouvons remarquer qu'il distingue l'«équivalence» de la «composante». D'une part, le terme «équivalence» est utilisé pour les «caractéristiques du texte source qui doivent faire l'objet d'un transfert dans le texte cible» (Idem : 34), autrement dit pour la relation de traduction. D'autre part, le terme «composante» est utilisé pour les caractéristiques situées soit dans le texte source, soit dans le texte cible, sans parler de traduction (Ibidem). La grille de Kollobson est la suivante :

1. Équivalence dénotative
2. Équivalence connotative
3. Équivalence esthétique-formelle
4. Équivalence textuelle-normative
5. Équivalence ludo-conative
6. Équivalence narrato-conative
7. Équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR)
8. Équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA)

Cette grille se compose de huit équivalences. En premier lieu, l'équivalence dénotative concerne «la dénotation, c'est-à-dire, le sens propre d'un terme.» (HOULMONT, 2017 : 34). En deuxième lieu, l'équivalence connotative se réfère à la connotation, que Pierre-Yves HOULMONT définit comme une «sorte de bagage conceptuel venant se greffer à la dénotation» (Ibidem). Il illustre cette équivalence par le terme voiture, qui est assez neutre, et par le terme bagnole, qui possède plusieurs connotations à cause de son registre. En troisième lieu, l'équivalence esthétique-formelle «se réfère aux caractéristiques formelles du texte dans un but esthétique; les métaphores en sont un bon exemple» (Ibidem). En quatrième lieu, l'équivalence textuelle-normative renvoie «aux normes formelles qui régissent certains types de textes» (Ibidem). En cinquième lieu, l'équivalence ludo-conative concerne «la capacité du langage à faire agir le destinataire d'un message ou à modifier sa manière d'agir ou de penser en lui

fournissant de nouvelles informations.» (Idem : 36). En sixième lieu, l'équivalence narrato-conative a pour objectif «de pousser le joueur à se poser des questions à propos de la présence d'un élément, de sa nature ou de sa raison d'être.» (Idem : 40). Enfin, l'équivalence métasémiotique-hétérosémiotique concerne le fait d'avoir recours «à la sémiotique de la langue afin de se référer aux autres sémiotiques lorsque les mots décrivent ce que le joueur voit à l'écran, ce qu'il entend, ou encore, les règles du jeu.» (Idem : 37). Néanmoins, il est nécessaire de scinder cette équivalence en deux, vu le grand nombre de sémiotiques présentes dans les jeux vidéo. Les deux dernières équivalences de la grille de Kollobson entrent alors en jeu : «l'équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles, particulièrement adaptée au média vidéoludique, et l'équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques comme les images ou les sons.» (Idem : 42).

Cependant, lors de l'application de la grille au jeu vidéo *Afterparty*, je me suis rendu compte qu'elle n'était pas tout à fait adaptée pour ce jeu. Le jeu vidéo présente de nombreuses références culturelles, mais elles ne rentrent pas dans les différentes catégories d'équivalences définies ci-dessus. Ces références ne peuvent pas être incluses dans l'équivalence dénotative, car elles ne se réfèrent pas uniquement au sens d'un terme, et elles ne peuvent pas non plus être comprises dans l'équivalence textuelle-normative, car elles ne renvoient pas aux normes concernant la forme des textes. Elles n'ont pas pour but de faire réagir le joueur, les deux équivalences conatives sont donc écartées, et elles ne décrivent pas non plus une composante du jeu, les deux équivalences métasémiotique-hétérosémiotiques sont également rejetées. Ces références auraient donc pu rentrer dans deux catégories, l'équivalence esthétique-formelle, si elles n'avaient qu'un but esthétique, et l'équivalence connotative, si l'on n'observait que les connotations de ces références dans une culture donnée. Néanmoins, les références culturelles ne peuvent pas être analysées uniquement à travers le prisme de l'esthétique et de la connotation. Ces références n'ont pas les mêmes connotations dans des cultures différentes.

Ainsi, il me faut ajouter une dernière catégorie à la grille de Kollobson. Toutefois, le terme «équivalence» ne se prête pas aux références culturelles. Cette notion a été définie de différentes manières par divers théoriciens. Comme expliqué ci-dessus, Pierre-Yves Houlmont l'utilise comme la relation de traduction entre les composantes et, par exemple, les auteurs VINAY et DARBELNET définissent l'équivalence comme un «[p]rocédé de traduction qui rend compte de la même situation que dans l'original, en ayant recours à une rédaction entièrement différente.» (VINAY et DARBELNET : 8 – 9). Or, il n'existe pas toujours d'équivalence entre les cultures et il faut souvent passer par des adaptations. Par exemple, la traduction de

«Svengoolie» par «Mercredi Addams» ne peut pas être appelée une équivalence, car les deux référents culturels ne sont pas vraiment équivalents. L'utilisation du terme «composante» me semble plus adéquat pour parler des enjeux de chaque segment et de la façon de les traduire. En m'éloignant du concept d'équivalence, je rends l'outil développé par Pierre-Yves HOULMONT plus flexible et je permets d'y intégrer des caractéristiques importantes du jeu vidéo étudié.

En somme, pour répondre aux besoins mis en évidence par l'application de cette grille à la traduction de l'extrait d'*Afterparty*, j'utilise le terme «composante» pour désigner les différentes catégories et j'ajoute une catégorie que je nomme «composante culturelle». Celle-ci porte sur les différentes références culturelles présentes dans le texte source et les manières de les transférer dans le texte cible.

L'application de cette grille à la traduction de l'extrait du jeu vidéo *Afterparty* permettra de mettre en évidence les différentes caractéristiques de ce jeu, d'identifier les difficultés de traduction de l'extrait et de définir les plus importantes d'entre elles. La grille me permettra également de repérer les effets que les composantes ont sur le joueur et de prêter une attention particulière à la traduction de celles-ci. Ces réflexions me permettront de poser des choix de traduction. Les catégories de composantes sont perméables, donc certains passages de la traduction se retrouveront dans plusieurs d'entre elles. Pierre-Yves HOULMONT souligne en effet la possibilité de la perméabilité entre les catégories (HOULMONT, 2017 : 51). Toutefois, je ne citerai que quelques exemples pour chaque point abordé, étant donné que mon objectif n'est pas d'établir un classement systématique de tous les segments de traduction.

J'obtiens donc la grille de Kollobson suivante :

1. Composante dénotative
2. Composante connotative
3. Composante esthétique-formelle
4. Composante textuelle-normative
5. Composante ludo-conative
6. Composante narrato-conative
7. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR)
8. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA)
<b>9. Composante culturelle</b>

## **1. Composante dénotative**

Certaines composantes auront plus ou moins d'importance en fonction des textes. En effet, dans son mémoire, Pierre-Yves HOULMONT avait pour objectif d'identifier les équivalences les plus importantes en les hiérarchisant (HOULMONT, 2017 : 34). Dans le cas d'*Afterparty*, la composante dénotative n'est que très peu représentée et ne revêt pas une importance majeure dans l'identification des difficultés de traduction.

Cette composante a été repérée dans trois segments. Tout d'abord, «I'm not a parade float» est traduit par «je ne suis pas un char». Ensuite, «I'm not a door» est traduit par «Je ne suis pas une porte». Enfin, «I am a– a psychopomp» est traduit par «Je suis psychopompe».

## **2. Composante connotative**

La composante connotative est très présente dans ce jeu vidéo. L'histoire se déroule en enfer, un lieu très connoté dans l'imaginaire des joueurs. Par conséquent, à chaque fois que le terme «enfer» ou d'autres mots y afférant sont mentionnés, de nombreuses connotations viennent en tête du joueur. La traduction de ces composantes seront discutées dans la partie «composante culturelle» ci-dessous, au vu de leur lien avec la religion et donc avec la culture.

La définition de la composante connotative donnée ci-dessus cite le niveau de langue. Cette caractéristique est prépondérante dans *Afterparty*, étant donné le registre très familier qui est utilisé. Afin de définir le registre de la traduction, il est nécessaire de déterminer l'ancrage temporel du jeu. Il n'est pas précisé en quelle année se déroule l'histoire, mais il est possible de le déduire d'après les images promotionnelles des personnages que l'on peut trouver sur le Wiki du jeu vidéo *Afterparty*<sup>26</sup>. Sur ces images, une tombe est représentée avec les noms des personnages et des dates incomplètes : «NOV 19XX» et «AUG 20XX». Ils seraient donc nés dans les années 1990 et décédés dans les années 2000 ou 2010. Le jeu précise également qu'ils viennent d'être diplômés de l'université, ce qui signifie qu'ils ont au minimum la vingtaine. En outre, un personnage qui utilise le réseau social du jeu donne une indication précieuse sur la période dans laquelle ils se situent : «@conneriesdegrandmere : Je me demandais pourquoi il n'y avait pas d'application avec des vidéos de 6 secondes ici-bas et j'ai découvert que, malheureusement, Divine est réservée au paradis.» Ce personnage fait référence à l'application Vine. Cette plateforme permettant de poster de courtes vidéos de 6 secondes a été créée en 2012

---

<sup>26</sup> Wiki Afterparty: <https://afterparty.fandom.com/wiki/Lola>, consulté le 05 janvier 2022.

et a annoncé sa fermeture à la fin de l'année 2016<sup>27</sup>. Par conséquent, le jeu se déroule probablement vers le milieu des années 2010, j'utiliserai donc un registre familier de cette décennie.

Le registre familier peut prendre la forme d'une question sans inversion entre le sujet et le verbe. En anglais, cette inversion n'apparaît pas, mais je l'ai ajoutée en français, comme dans le segment «Look at this place! What are we even standing on? Is this a rock? Why is it sticking to my shoes?!» que j'ai traduit par «Regarde cet endroit! On est sur quoi, en fait? C'est de la pierre? Pourquoi ça colle à mes chaussures?!» Ce type de registre peut également se manifester par l'omission du «ne» dans la négation en français : «I almost didn't recognize you!» que j'ai traduit par «Je vous ai presque pas reconnus!»

Le registre familier se compose de différentes caractéristiques que je vais développer ci-après : les incisives, marqueurs discursifs et disfluences, le choix entre le tutoiement et le vouvoiement, les interjections, la vulgarité et les nombreux surnoms donnés aux personnages. La composante connotative se retrouve dans de nombreux aspects du jeu vidéo *Afterparty*. Par conséquent, il est intéressant de passer en revue les réflexions auxquelles je me suis livrée à l'heure de traduire ces passages.

### **2.1. Incises**

Dans sa thèse de doctorat intitulée *Analyse syntaxique automatique de l'oral : étude des disfluences*, Rémi BOVE étudie le langage oral et parle d'abord de la «construction parenthétique» aussi appelée «incise» (BOVE : 28). Les incisives sont nombreuses dans *Afterparty*. En voici un exemple, lorsque Billy, le personnage qui introduit le jeu, accueille les personnages principaux à la fête de fin d'année ou plutôt de fin de vie : «Our lives, as we know them, are over.» a été traduit par «Nos vies, telles que nous les connaissons, sont terminées.»

### **2.2. Marqueurs discursifs**

Rémi BOVE développe ensuite le sujet des marqueurs discursifs, en d'autres termes des «mots ou locutions tels que *hein, bon, ben, quoi, tu vois, tu sais.*» (Idem : 30). Il classe les marqueurs discursifs en plusieurs catégories que je vais citer ci-dessous et illustrer par quelques exemples issus de l'extrait d'*Afterparty*.

---

<sup>27</sup> Le Monde : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/31/les-raisons-de-la-fermeture-de-vine-ancienne-star-des-reseaux-sociaux\\_5023015\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/31/les-raisons-de-la-fermeture-de-vine-ancienne-star-des-reseaux-sociaux_5023015_4408996.html), consulté le 22 mai 2022.

D'abord, il introduit les connecteurs, c'est-à-dire «*mais, donc, parce que, puisque, aussi, car, etc.*» (Idem : 32). Par exemple, «Okay but–but what are we supposed to do until then?» est traduit par «D'accord mais... Mais on est censés faire quoi jusque-là?»

La catégorie suivante comprend les particules discursives, telles que «*bon, voilà, ben, là, quoi, etc.*» (Idem : 34). De nombreux exemples composent le texte étudié : «Well. This is it.» est traduit par «Voilà. Ça y est.», un autre «Well-» est traduit par «Eh bien...», «there's a clinic like three blocks down» est traduit par «il y a une clinique à genre trois rues d'ici.» ou encore «Okay. We came. We saw.» est traduit par «Bon. On est venus. On a vu.» Des particules discursives assez fréquentes en anglais sont «like», «well» et «I mean». Pour la traduction d'*Afterparty*, j'ai essayé de varier les traductions car ces particules reviennent assez souvent : *like* est souvent traduit par «genre», *well* est souvent traduit par «bon» ou «eh bien», et *I mean* est souvent traduit par «enfin», «je veux dire» ou «sérieux».

Viennent ensuite les éléments phatiques et régulateurs dont il donne des exemples : «*tu sais, tu vois, hein, etc.* (phatiques) et *hm hm, oui d'accord, je vois, etc.* (régulateurs).» (Idem : 34). D'une part, un élément phatique présent dans *Afterparty* est, par exemple, «It's evolutionary, you know?» traduit par «C'est évolutionnaire, vous voyez?» D'autre part, un exemple d'élément régulateur présent dans le jeu vidéo est «Okay! This is novel, you two going together.» traduit par «O.K. ! C'est nouveau, vous passez ensemble, tous les deux.»

Puis il parle de certaines locutions, comme «*de toute façon, en fin de compte, en définitive, de toute manière, etc.*» (Idem : 35). En voici un exemple : «I know when I'm not wanted, I can– I can read body languages. Where's the latrine, anyway...» est traduit par «Je sais quand on ne veut pas de moi, je sais... Je connais le non-verbal. Où sont les toilettes, de toute façon...»

Vient ensuite la catégorie de certains verbes parenthétiques tels que «*je veux dire, je sais pas, je précise, etc.*» (Ibidem). Par exemple, «Or less than a week, I don't know. You'll have to talk to him.» est traduit par «Ou moins d'une semaine, je sais pas. Il faudra que tu lui parles.»

Et enfin, la dernière catégorie reprend «[l]es autres éléments “non régis” [...] Ces éléments comprennent par exemple les adverbes qui n'assurent pas leur fonction syntaxique habituelle et qui fonctionnent comme des marqueurs discursifs» (Idem : 35 – 36). Toutefois, je n'ai pas retrouvé ce genre d'éléments dans le jeu vidéo. Ce dernier est scénarisé, ce n'est pas

une conversation spontanée où les personnes pourraient commettre ce genre d'erreurs à l'oral. Le scénario aurait pu en comprendre si les développeurs avaient voulu en ajouter, mais ce n'est pas le cas ici.

### 2.3. Disfluences

En plus des marqueurs discursifs, Rémi BOVE aborde également les disfluences et les divise en plusieurs catégories.

Il parle d'abord des pauses remplies. Elles se manifestent de deux manières : soit par un morphème tel que «euh» ou «hum», soit par un allongement de syllabe (BOVE : 55). Étant donné que j'ai transcrit le jeu vidéo, il n'est pas vraiment possible de remarquer les allongements de syllabe, mais voici un exemple où le «so» est allongé à l'oral : «Yeah so... do you guys want one? They're getting warm.», un segment qui est traduit par «Ouais, donc... Vous en voulez une? Elles vont plus être très fraîches.» Les pauses remplies par des «euh» sont très fréquentes, en particulier pour Milo, un personnage introverti qui hésite beaucoup lorsqu'il prend la parole : «Uh, generally just try not to, uh-» que j'ai traduit par «Euh, en général, essaye simplement de ne pas, euh...» Pour écrire les hésitations, je pensais utiliser les points de suspension ou les tirets cadratins. En anglais, le tiret cadratin est collé au mot et en français, il est détaché, mais il est plutôt utilisé pour les incises. J'ai donc choisi d'utiliser les points de suspension qui, selon TERMIUM Plus, «indiquent qu'une phrase est interrompue ou laissée inachevée, volontairement ou non»<sup>28</sup>.

Il introduit ensuite les amorces. Ce phénomène apparaît lorsqu'un mot interrompu est complété ou lorsqu'un mot interrompu est corrigé et poursuivi par d'autres mots (Idem : 58 – 60). Le premier type d'amorce, interrompue et complétée, est présent à plusieurs reprises. Par exemple, «I can remember some stuff, though, 'kay? Mostly... Milo. And... school.» est traduit par «Mais je me souviens de certaines choses, quand même, O.K.? Principalement... de Milo. Et... de l'école.» Le second type d'amorce, interrompue et corrigée, est également présent : «Oh, I love that-that-your outfit, Lola.» est traduit par «Oh, j'adore cette... Cette... Ta tenue, Lola.»

Puis il aborde les répétitions, qui peuvent être soit des retouches, soit des emphases (Idem : 61). L'exemple suivant montre une répétition, mais Lola insiste sur le fait qu'elle ne

---

<sup>28</sup> TERMIUM Plus : <https://www.btb.termiumplus.gc.ca/clefsfp-srch?lang=eng&srchtxt=suspension&i=&cur=1&nbr=&comencsrch.x=0&comencsrch.y=0>, consulté le 17 décembre 2021.

sort pas avec Milo, ce qui ajoute de l'emphase : «No no no no no, no. No. Never *ever ever*.» est traduit par «Non non non non non, non. Non. Jamais *au grand jamais*.»

La catégorie suivante est celle des autocorrections. Il les compare à la répétition, mais cette fois-ci, les mots sont corrigés et remplacés par d'autres (Idem : 65). Par exemple, «Not that I'm—I don't wanna sound like I hated it.» est traduit par «Non pas que je... Je ne veux pas que ça donne l'air que je le détestais.»

Pour finir, il parle des inachèvements, qui introduisent des ruptures syntaxiques (Idem : 69). Par exemple, Lola parle avec Milo du fait que leurs camarades de classe pensent qu'ils sortent ensemble, elle s'interrompt dans sa phrase pour ne pas dire «dating» ou autre chose, peut-être par gêne, et elle recommence une autre phrase : «Like, why would anyone think that we're—I was just as confused as you were.» traduit par «Genre, pourquoi quelqu'un penserait qu'on... J'étais tout aussi perturbée que toi.»

#### **2.4. Tutoiement ou vouvoiement**

Le *you* polysémique anglais demande souvent une réflexion sur sa traduction, car il peut être traduit de différentes manières. Le *you* peut être traduit par la deuxième personne du pluriel *vous* lorsqu'il désigne plusieurs personnages, comme dans «Everyone always thinks you're dating—» traduit par «Tout le monde pense toujours que vous sortez ensemble...». Il peut aussi être traduit par la troisième personne du singulier *on* lorsqu'il s'agit d'un *you* indéfini pour désigner une réalité générale, comme lorsque Sam décrit les enfers : «God's coloring book, I guess you could say?» traduit par «En fait, on pourrait l'appeler le livre de coloriage de Dieu.»

Souvent, les personnages s'adressent à Milo et Lola avec le *vous* pluriel, mais dans certaines situations, le *you* peut également être utilisé comme le *tu* ou le *vous* de politesse, il s'agit alors de faire le choix entre le tutoiement ou le vouvoiement. Pour savoir s'il s'agit de plusieurs personnages ou d'une généralité, il suffit de se référer au contexte, mais pour savoir si le personnage emploierait le tutoiement ou le vouvoiement pour s'adresser à une personne s'il parlait français, c'est un peu plus compliqué.

La plupart du temps, j'ai décidé de traduire ce pronom par le tutoiement afin de créer une proximité entre les personnages et d'installer une ambiance décontractée. Les démons et les morts semblent en effet relaxés dans les enfers du jeu par le registre qu'ils emploient et les activités qu'ils exercent, principalement boire des verres au bar. Par exemple, Sam est un personnage récurrent et s'adresse à Milo et Lola de façon très amicale et familière : «Oh thanks,

brainiac. Why don't you lecture us on what a rhetorical question is next.» est traduit par «Oh, merci, l'intello. Pourquoi tu ne nous donnes pas un cours sur les questions rhétoriques, maintenant?»

Les personnages principaux vouvoient seulement deux personnages. Le premier personnage est le Démon attributeur. Il parle parfois avec un langage familier, mais dans le cadre de son travail, il garde une certaine distance avec ses clients. Par conséquent, il vouvoie tout le monde et tout le monde le vouvoie, comme dans l'exemple suivant où le Démon attributeur s'adresse à une nouvelle-venue en enfer : «Yeah yeah I know, just proceed down to table three, if you please, thank you very much.» que j'ai traduit par «Ouais, ouais, je sais, dirigez-vous vers la table trois, si vous le voulez bien, en vous remerciant.» J'avais également hésité à vouvoyer et faire vouvoyer le Démon analyste, mais elle est beaucoup plus enjouée et proche des personnages lorsqu'elle leur fait passer leur Analyse de personnalité. Le vouvoiement ne collait donc pas à son caractère. Le deuxième personnage est le Videur. Les protagonistes le vouvoient, car ils essaient d'aller à la fête privée à l'étage du bar et il vaut mieux employer le vouvoiement avec ce genre de personnes peu commodes. Toutefois, le videur ne vouvoie pas les gens, il les tutoie soit parce que ce sont des habitués du bar, soit pour leur montrer qu'il se réserve le droit d'entrée. Voici un exemple où Lola le vouvoie : «You don't even know our names. How do you know we're not on the list?» que j'ai traduit par «Vous ne connaissez même pas nos noms. Comment vous savez qu'on n'est pas sur la liste?»

## 2.5. Interjections

De nombreuses interjections se retrouvent dans *Afterparty*. Pierre HALTÉ explique qu'il existe deux types d'interjections. Les interjections primaires, telles que «Oh», «Aïe» et «Ouf», et les interjections secondaires, comme «Hélas» et «Merde». Il affirme que les interjections ne servent pas à désigner un objet, mais à exprimer l'émotion (HALTÉ : 6).

Des interjections primaires comme secondaires se retrouvent dans *Afterparty*. La traduction des interjections primaires demande moins de réflexion que les secondaires, car les onomatopées ont souvent des traductions que l'on peut aisément retrouver en français. Par exemple, «Ahh! Oh my god! You're– your– skin, it's– Gah!» est traduit par «Aaah! Oh mon dieu! Vous êtes... Votre... peau, elle est... Ah!»

La traduction des interjections secondaires entraîne quant à elle un peu plus d'analyse, car il existe beaucoup plus de manières de les traduire en français qu'un simple «Oh». Les

interjections secondaires sont parfois des jurons, dont la traduction sera discutée dans le prochain point consacré à la vulgarité. D'autres exemples d'interjections secondaires sont «Oh my God!» traduit par «Oh mon Dieu!», «Wait!» traduit par «Attendez!», «Great!» traduit par «Génial!», «Cheers!» traduit par «Santé!» ou encore «YEAH!» traduit par «OUAIS!»

## 2.6. Vulgarité

Le jeu se déroulant en enfer, il est évident que les personnages n'utiliseront pas toujours le vocabulaire le plus distingué. D'ailleurs, la plupart des insultes ou jurons présents dans le texte source font référence à la religion, par exemple à Dieu ou à Jésus («Christ», «Jesus Christ», «oh my God»), à l'enfer et à la damnation («what the hell», «damn») ou simplement au caractère sacré («holy shit»). En français comme en anglais, l'utilisation de jurons blasphématoires est très répandue, étant donnée la grande place de la religion dans l'histoire des différentes cultures liées à ces langues. Leur degré d'utilisation est toutefois différent selon les régions. Par exemple, la partie francophone du Canada utilise de nombreuses expressions, telles que «crisse», «calice» ou encore «tabernacle», qui sont connues, mais pas utilisées en France ou en Belgique.

Je suis consciente que ces locutions sont courantes en anglais, mais vu leur grand nombre, je trouvais qu'il était important de les traduire en conservant au maximum la référence à la religion, même si ce n'était pas toujours possible. Par exemple, j'ai traduit «what the hell is going on in here» par «c'est quoi ce bordel infernal ici», mais j'ai traduit «holy shit» par «putain de merde». Dans le deuxième exemple, le côté sacré qui se situait dans «holy» est perdu dans un but d'intelligibilité et d'idiomaticité. C'est un cas de perte inévitable, comme expliqué plus tôt dans ce travail.

Néanmoins, d'autres jurons qui ne sont pas liés à la religion apparaissent également dans le jeu. Par exemple, l'élément visuel sur la page de chargement invite à une soirée chez Satan et contient un juron biffé : «TOMORROW NIGHT AND EVERY ~~FUCKING~~ NIGHT» traduit par «CE SOIR, DEMAIN SOIR ET TOUS LES ~~PUTAINS DE~~ SOIRS». D'autres jurons sont poussés lorsque le barman s'énerve sur les personnages principaux qui viennent d'interrompre sa discussion : «Hey! Can't you stupid pieces of shit see there's a conversation happening here?!» est traduit par «Hé! Bande de sacs à merde, vous voyez pas qu'on est en pleine discussion, là?!»

Les jurons ne sont pas la seule forme de vulgarité présente dans le jeu, les personnages parlent souvent de manière crue. Lorsque Sam et les personnages principaux arrivent au bar, Sam demande au videur si son ami Fornéus est présent et le videur lui répond : «Fornéus, yeah. He's fiddling with his dick somewhere...» que j'ai traduit par «Fornéus, ouais. Il se tripote la bite quelque part...»

## 2.7. Surnoms

Les surnoms sont une autre manière d'utiliser un registre familier. Lors de la première scène du jeu vidéo, les démons appellent les personnages par divers surnoms : «fellow breathers», «monkeys», «skinbags» et «hairy people». À part «monkeys», les surnoms me semblaient étranges, comme si les démons qui organisent la mise en scène de l'accueil des protagonistes en enfer avaient du mal à faire semblant d'être des humains. Ils insisteraient alors sur le fait que les humains respirent et ont encore de la peau et des cheveux, contrairement aux morts et aux démons. Dans la même idée, Sœur Marie Corne-de-ver surnomme également les personnages principaux plus tard dans l'histoire. Elle les appelle «My skin sponsors», car elle est leur Démon personnel et a pour but de se faufiler dans leur tête et de les tourmenter au plus profond de leur âme. J'ai choisi de traduire ce surnom par «Mes parrains de peau», pour garder l'emphase mise sur le corps humain.

Selon cette logique, je pensais d'abord que «breather» était utilisé dans le sens de «personnes qui respirent». J'avais également trouvé que «breather» était utilisé dans le sens de «a short rest or break from work» comme l'indique le dictionnaire Cambridge<sup>29</sup>. Ce sont des personnes qui font une pause, dans ce cas-ci à une soirée, donc j'aurais pu parler de «fêtards». Cependant, ma promotrice madame Bada m'a fait remarquer que, d'après le site internet The Spinoff, *breather* est un surnom donné aux étudiants de l'université d'Otago en Nouvelle-Zélande, mais le site ne donne pas beaucoup d'informations quant à sa signification<sup>30</sup>. Le terme est un mélange entre *brother* et *mouth-breather*, une insulte commune pour désigner une personne stupide, le terme *mouth* étant de plus en plus laissé de côté. Ce serait donc un ami, presque un frère, qui est toujours là pour faire rire les autres en faisant le pitre. Toutefois, cette référence est peut-être connue par des joueurs néo-zélandais, mais il est compliqué d'affirmer qu'elle peut aussi l'être par des joueurs francophones. Par ailleurs, il n'est pas possible d'être

---

<sup>29</sup> Cambridge dictionary : <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais-francais/breather>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>30</sup> The Spinoff : <https://thespinoff.co.nz/society/16-03-2021/once-students-were-scarfies-now-theyre-breathers>, consulté le 17 décembre 2021.

certain que ce soit une référence à ce sujet. Alors, pour éviter de créer une référence à «breather» que le public cible ne comprendra pas, j'ai préféré me rapprocher de la signification plus répandue de *mouth-breather* et de traduire ce surnom par «mes chers crétins».

Pour les deux autres surnoms faisant référence au corps humain, «skin bags» a été traduit par «sacs de peau» et «Hairy people» par «Les poilus», afin de conserver cette ambigüité introduite par les démons.

En ce qui concerne le surnom «monkeys», selon le dictionnaire Cambridge, ce terme signifie, en plus de l'animal, «a child who behaves badly»<sup>31</sup>. Dans le contexte d'un enfant, on pourrait traduire le terme par «canaille», «fripouille», «crapule», «chenapan» ou encore «garnement». En français, il existe également l'expression «faire le singe», qui signifie, selon le CNRTL, «faire des grimaces, des pitreries dignes d'un singe»<sup>32</sup>. Ce même dictionnaire en ligne donne d'autres définitions du singe «pitre», «farceur» ou encore «personne rusée». J'ai souhaité garder cette idée de singe avec une emphase : «bande de singes».

Plusieurs autres surnoms font référence à la littérature et au cinéma. Lors de la scène d'introduction, Lola dit à Milo que ce n'est pas si compliqué de parler aux gens. Milo lui répond de lui montrer comment elle fait et l'insulte de «Sven-fucking-goolie», que j'ai traduit par «putain de Mercredi Addams». Vu que les catégories de la grille de Kollobson sont perméables et que ces surnoms sont des références culturelles, ils peuvent également être classés dans la composante culturelle, où je développerai l'explication de Svengoolie et l'origine de la famille Addams.

«Colonel Shitlips» est un surnom donné à Milo, par rapport au deuxième jour d'université de Milo, quand il a vomi sur le directeur des inscriptions. Ce nom est une référence à Colonel Chester Phillips, un personnage de l'univers cinématographique Marvel. J'ai décidé d'emprunter le surnom anglais, car j'estime que les mots *shit* et *lips* ne sont pas très compliqués et sont connus du public cible francophone. Par «emprunt», j'entends la définition donnée par VINAY et DARBELNET : «Mot qu'une langue emprunte à une autre sans le traduire.» (VINAY et DARBELNET : 8). Cette référence fait également partie de la composante culturelle.

Le barman surnomme les deux protagonistes par «The Katzenjammer Kids» lorsque Lola explique qu'elle n'est pas si impressionnée par les enfers et que Milo et elle peuvent faire

---

<sup>31</sup> Cambridge dictionary : <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/monkey>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>32</sup> CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/singe>, consulté le 17 décembre 2021.

un cul-sec avec le barman et Thomas Tulaney car leurs foies sont insubmersibles. J'expliquerai également la traduction de ce surnom dans la partie sur les références culturelles ci-dessous.

De nombreux autres surnoms sont donnés à Milo par les autres étudiants de la scène d'introduction pour se moquer de lui et ils ont requis une certaine créativité lors de leur traduction. «Herpaderp» est traduit par «Herpèsman», «Chunkamunk» est traduit par «Gros-moine», «Captain Pukemouth» est traduit par «Capitaine Vomito» et «Chinflaps» est traduit par «Double-menton». Dans la foulée, Lola est appelée Nola, j'ai gardé le surnom, car les interlocuteurs ne savent juste pas très bien à qui ils parlent et ont oublié le nom de Lola.

### **3. Composante esthétique-formelle**

Dans la définition susmentionnée que Pierre-Yves HOULMONT donne de l'équivalence esthétique-formelle, il utilise l'exemple des métaphores. Celles-ci peuvent parfois apporter une touche d'humour et une des caractéristiques majeures du jeu vidéo *Afterparty* est justement l'humour, une composante qui peut parfois reposer sur d'autres catégories de composantes. Par exemple, l'humour qui repose sur la forme du texte entre aussi dans la composante textuelle-normative. Dans leur article «Humour Theory and Videogames: Laughter in the Slaughter», Claire DORMANN, Pippin BARR et Robert BIDDLE classent le rôle et la valeur de l'humour en cinq catégories. Je vais citer ces catégories, les expliquer et les illustrer par des exemples tirés de l'extrait d'*Afterparty*.

La première catégorie est «la valeur de l'étrangeté pour l'engagement» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 96, ma traduction)<sup>33</sup>. Les auteurs soutiennent que l'humour permet de stimuler l'intérêt et la curiosité (Ibidem). Les jeux de mots lors de l'Analyse de personnalité en constituent un bon exemple. Le Démon analyste demande aux personnages d'associer le mot qu'elle leur donne avec un des deux mots proposés, qui n'ont aucun rapport l'un avec l'autre, mais qui ont pourtant un lien avec le premier mot donné par le démon. Ces jeux de mots donnent envie au joueur de voir quelles associations de mots viendront après. En anglais, le démon proposait «Ring!» et Milo devait choisir entre «WEDDING!» ou «PHONE!». En français, il n'était pas possible de traduire ce jeu de mot littéralement, car il n'aurait tout simplement eu aucun sens. J'ai donc conservé un des mots, le téléphone, pour ne pas repartir de zéro et garder un lien avec l'original. Le démon propose «Batterie!» et Milo doit alors choisir entre «MUSIQUE!» et «TÉLÉPHONE!»

---

<sup>33</sup> Ma traduction de «The value of incongruity for engagement» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 96).

La deuxième catégorie est «l'humour en tant que soulagement pour supporter la jouabilité» (Idem : 97, ma traduction)<sup>34</sup>. L'humour peut en effet être utile pour relâcher la pression que le joueur subit lorsqu'il accumule une série d'échecs (Ibidem). Lors du jeu de beer pong, les personnages lancent des piques à leurs adversaires, qu'ils ratent ou qu'ils réussissent leur coup, et cela permet de détendre l'atmosphère. Le Démon du Beer Pong dit «Should we bring out the oven, get a roast going? You get lucky in Hell once a century, so I hope that was worth it.», ce qui a été traduit par «On a le temps d'amener le four, de préparer un rôti? T'as de la chance une fois tous les siècles en enfer, donc j'espère que ça en valait la peine.»

Les auteurs introduisent ensuite le troisième type d'humour : «la théorie de la supériorité et la fonction sociale de l'humour» (Ibidem, ma traduction)<sup>35</sup>. Ils expliquent que les jeux utilisant ce type d'humour imitent les situations sociales dans lesquelles des critiques anodines sont formulées ou des stéréotypes et autres différences sont soulignées dans un but humoristique (Ibidem). Par exemple, au début du jeu, Milo dit à Allison Haines que l'alcool endommage les neurotransmetteurs et elle se moque des footballeurs, des mannequins et des neuroscientifiques en lui répondant «So does playing professional football and those guys marry supermodels, okay— Do brain scientists marry supermodels? Case closed, hung jury.» que j'ai traduit par «Tout comme être footballeur professionnel et ces mecs épousent des top-modèles, d'accord... Est-ce que les neuroscientifiques épousent des top-modèles? Affaire classée, jury suspendu.»

La quatrième catégorie parle de «l'humour et la conception des personnages» (Ibidem, ma traduction)<sup>36</sup>. Selon les auteurs, l'humour permet de renforcer la personnalité du personnage, de le rendre plus réaliste et comique (Ibidem). Par exemple, Milo est maladroit dans ses interactions sociales. Au début du jeu, il commande une bière à la soirée et sa manière de faire en dit long sur sa personnalité : «Hi. Is this—is this where the—uh—the ales are?» traduit par «Salut. Est-ce que... Est-ce que c'est... Euh... C'est bien ici les bières?»

Enfin, ils développent la cinquième catégorie intitulée «l'humour pour faire rire et procurer du plaisir» (Idem : 98, ma traduction)<sup>37</sup>. Ce type d'humour a pour principal objectif de transmettre des émotions positives, telles que le plaisir, la satisfaction et la surprise (Ibidem). Une série de jeux de mots pourraient être cités ici, mais je ne vais en développer qu'un :

---

<sup>34</sup> Ma traduction de «Humour as relief to support gameplay» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 97).

<sup>35</sup> Ma traduction de «Superiority theory and the social function of humour» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 97).

<sup>36</sup> Ma traduction de «Humour and Character Design» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 97).

<sup>37</sup> Ma traduction de «Humour for Fun and Pleasure» (DORMANN, BARR et BIDDLE : 98).

«hellcoming dance». Ce jeu de mot apparaît dans le visuel du temps de chargement, une invitation à la fête organisée par et chez Satan. C'est un mélange entre *hell* et *welcoming dance*, c'est-à-dire les danses d'accueil traditionnelles pratiquées dans certains pays. Pour rendre la référence à l'enfer, il était intéressant de trouver un jeu de mot en français avec le mot «danse» et un autre mot en rapport avec l'enfer. La traduction donne donc «danse endiablée». Les jurons tels que «what the hell» ont également un côté humoristique grâce au jeu de mot faisant référence à l'enfer. Les publications du réseau social ajoutent aussi une touche d'humour aux situations.

Comme mentionné ci-dessus, ces catégories sont perméables et certains traits d'humour peuvent se retrouver dans plusieurs catégories à la fois. En prenant pour exemple *Les Sims 2*, ils expliquent que l'humour peut aussi se retrouver hors du texte, comme par la présence d'aliens ou de vêtements étranges (Idem : 96). Ce type d'humour sort du cadre de ce travail de traduction, donc je ne cite que des exemples d'humour trouvés dans le texte du jeu vidéo *Afterparty*.

Ornella LEPRE parle également d'humour caché, aussi appelé des *easter eggs* (LEPRE : 87), en anglais comme en français. Toutefois, elle aborde ce sujet en insistant sur le fait que l'appellation «humour caché» semble impliquer que l'humour se situe hors du texte, dans les images en arrière-plan, alors qu'il ne faut justement pas l'interpréter en ce sens. Le joueur doit parfois déployer des efforts pour trouver l'humour qui se cache derrière un certain contenu (Ibidem), comme un dialogue, un nom de lieu ou un objet. L'humour peut en effet prendre différentes formes et elle cite entre autres les références intertextuelles. Tel qu'expliqué dans les stratégies de traduction des références culturelles, ces références qui apportent de l'humour à la situation peuvent être difficiles à traduire, car elles ne sont pas toujours partagées par les deux cultures source et cible (Idem : 79). Ces références étant très nombreuses, elles seront développées ci-après dans la partie sur la composante culturelle. Toutefois, il est important de souligner la valeur humoristique des références culturelles, car Ornella LEPRE ajoute que si un joueur trouve un «easter egg», il appréciera déjà cette touche d'humour (Idem : 85). Ce n'est donc pas grave si tous les joueurs ne saisissent pas toutes les blagues et références, car les joueurs participent alors à une sorte de chasse aux œufs, où le but est de trouver ces éléments cachés dans le jeu.

La même auteure donne l'exemple d'une autre forme d'humour. Les situations humoristiques cachées dans le jeu n'ont parfois pas d'influence sur la suite des événements et

sont accessibles uniquement en découvrant un objet, en visitant un lieu ou en choisissant une certaine action (Idem : 86). Ce type d'humour rejoint la composante ludo-conative ci-après.

En résumé, comme la composante connotative, la composante esthétique-formelle est très présente dans le jeu vidéo étudié. Cette dernière attire l'attention sur des passages qui feront davantage apprécier le jeu au joueur s'ils ont été correctement traduits.

#### **4. Composante textuelle-normative**

La composante textuelle-normative réside dans les types de texte rencontrés au cours du jeu et présentés ci-dessus dans la partie «Les différents types de textes». Ces textes sont soumis à des normes formelles, en particulier la longueur du texte. L'interface utilisateur, les choix, l'interaction avec les lieux ou les personnages et les panneaux sont des types de textes assez courts. L'interface utilisateur est composée de quelques mots souvent traduits de la même manière, il suffit de regarder la traduction de l'autre jeu vidéo des mêmes développeurs, *Oxenfree*, pour remarquer que cette interface est exactement la même, et souvent similaire dans d'autres jeux. Trouver leur traduction était donc rapide. Pour les trois autres types de textes, ils se doivent également d'être concis pour pouvoir rentrer dans les cases. Je me retrouve donc ici face à une contrainte d'espace, une caractéristique propre aux jeux vidéo. Par contre, les textes qui composent les publications du réseau social *bicker* sont plus longues, car l'encadré est plus grand. Ce type de publication est une référence au réseau social Twitter qui est connu pour avoir longtemps limité ses publications à 140 caractères.

Il est nécessaire de tenir compte de cette composante lors de la traduction d'un jeu vidéo, mais elle n'occupe pas le haut de la hiérarchie dans le cas de la traduction de mon extrait d'*Afterparty*. La traduction du registre, de l'humour et des références culturelles, par exemple, a suscité plus de réflexions.

#### **5. Composante ludo-conative**

La composante ludo-conative pousse le joueur à être davantage actif dans sa manière de jouer (HOULMONT, 2017 : 68), c'est-à-dire qu'il peut explorer des objets ou des lieux, ou bien aborder des personnages s'il le souhaite, au lieu de rester passif et de suivre le cours du jeu. Cette composante n'est pas très présente dans l'extrait d'*Afterparty*, à part pour un passage. Les personnages principaux se promènent dans le jeu et peuvent interagir avec un objet, en l'occurrence un télescope. L'interaction est présentée par l'encadré habituel suivi de la barre espace, il est écrit «LOOK» qui est traduit par «REGARDER». Lorsque Milo regarde dans le

télescope, Lola lit l'inscription : «Attends, attends, attends, regarde ça, il est écrit “la Balance du Jugement”. “Où Osiris pèse Satan sur un plateau et une plume sur l'autre lors d'un pari alcoolisé pour voir qui avait pris le plus de poids pendant les vacances d'hiver.”» La référence culturelle présente dans ce passage sera développée dans le point sur la composante culturelle. Après cette explication, les joueurs peuvent continuer à marcher vers leur mission. Ce passage n'a pas d'importance dans l'histoire, il sert simplement à ajouter un peu de contexte, à plonger davantage le joueur dans le cadre imaginaire. L'encadré qui propose l'interaction a donc incité le joueur à agir, à cliquer sur la barre espace pour interagir avec l'objet.

De plus, ce passage peut également être classé dans la composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA). En effet, comme précisé ci-dessus, les types de composantes peuvent s'entrecroiser et la composante MHA a pour but de décrire l'environnement du jeu. Pierre-Yves HOULMONT décrit justement la combinaison de ces deux catégories. Cette combinaison a pour but de guider l'attention du joueur dans l'univers fictionnel tout en le rapprochant par la même occasion de cet univers (Idem : 82). BERNAL-MERINO aborde également l'utilité d'une traduction de qualité pour orienter le joueur. Une mauvaise traduction peut parfois coincer le joueur dans une situation et le pousser à aller chercher dans la version originale la façon de s'en sortir (BERNAL-MERINO, 2008 : 60).

Bien que cette composante ne soit pas très présente dans l'extrait traduit pour ce travail, elle reste utile pour mettre en exergue qu'une bonne traduction permettra au joueur de se rapprocher de l'univers du jeu.

## **6. Composante narrato-conative**

Comme expliqué dans le point sur la composante dénotative, certaines composantes ont parfois moins d'importance en fonction des textes. Pour rappel, la composante narrato-conative amène le joueur à s'interroger sur l'univers fictionnel en tant que spectateur (HOULMONT, 2017 : 68 – 69). Dans *Afterparty*, cette composante n'est pas beaucoup représentée, mais j'ai tout de même repéré quelques exemples. Lorsque Milo et Lola se rendent compte qu'ils sont en enfer, ils ne savent pas comment ils sont morts. Cela pousse le joueur à se demander également comment ils en sont arrivés là et à s'imaginer les potentielles façons dont ils sont morts. Un autre exemple apparaît lorsque Sam, Milo et Lola sont en route vers la maison de Satan et que les deux protagonistes posent des questions à Sam sur le Diable. Elle leur répond qu'elle ne connaît pas Satan plus que n'importe qui d'autre et reste très évasive sur le sujet. Milo et Lola

lui demandent si elle est sortie avec lui, Sam répond par la négative, mais le joueur peut toutefois se demander s'il n'y a pas eu une histoire entre eux, de quelque nature que ce soit.

### **7. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR)**

Pour rappel, la composante MHR a pour but de guider le joueur dans le jeu en lui expliquant les règles. Dans *Afterparty*, deux situations rendent compte de cette composante. Au début du jeu, le personnage d'Allison Haines explique discrètement à Milo et Lola que la boisson leur permet d'avoir un choix supplémentaire : «On dirait presque que ça vous donne littéralement plus de choix dans la vie. C'est évolutionnaire, vous voyez?» Dans ce cas-ci, aucune réaction n'est attendue du joueur, il peut continuer à jouer sans prendre en compte ce commentaire et il ne sera pas pour autant bloqué dans le jeu. Il peut par la suite utiliser cette information à bon escient, mais le but de ce passage reste simplement d'expliquer les règles.

Plus tard, Thomas Tulaney et le barman leur expliquent plus en profondeur cette règle du jeu. Après avoir bu un verre, Thomas demande aux personnages principaux : «Maintenant, vous devriez remarquer que vous vous sentez un peu... émancipés, non ? Peut-être un peu plus libres?» et le barman insiste de manière beaucoup moins implicite : «Ou si vous avez des yeux vous remarquerez que vous avez un choix supplémentaire qui flotte dans votre cerveau.» Le barman va encore plus loin et explique que «Les gens réagissent de différentes manières à différentes boissons.» À ce moment-là, un personnage, le Stupide démon bourré, entre en scène pour que le joueur apprenne à utiliser cette fonctionnalité du jeu. Le personnage est insistant, le but est de lui dire de partir et le seul moyen d'y arriver est d'utiliser le choix supplémentaire débloqué grâce à la boisson. Thomas surenchérit : «Allez, les gars, c'est une opportunité en or pour utiliser votre esprit alcoolisé! Vous avez un Taureau d'Airain en vous. Alors, utilisez-le!» Lorsque le personnage est parti, le barman conclut : «Mais comme je le disais : le Taureau d'Airain a tendance à rendre les gens un peu grincheux, mais... Tentez différentes boissons pour des résultats différents.»

Grâce à ces passages, le joueur comprend qu'il peut utiliser ce troisième choix plus audacieux en commandant des verres au bar et il réagira alors de différentes manières en fonction des boissons qu'il choisit. Le passage où Thomas et le barman insistent pour que Milo et Lola fassent partir le personnage collant pourrait aussi être inclus dans la composante ludiconative, car une réaction est attendue du joueur. Il est donc nécessaire de traduire ces passages en gardant bien en tête le rôle qu'ils jouent dans la compréhension du jeu par le joueur. Pierre-Yves HOULMONT affirme en effet qu'un joueur doit comprendre qu'il doit modifier sa façon de

jouer et pour ce faire, le texte se charge implicitement ou explicitement de transmettre cette information au joueur (HOULMONT, 2017 : 38-39).

Dans les cas susmentionnés, il est également possible de parler d'accompagnement ludique : «L'accompagnement ludique est ici entendu au sens où les segments ont pour rôle d'affecter la manière de jouer du joueur. Ils sont donc des sortes de balises que le joueur suit sans s'en rendre compte.» (Idem : 38). En effet, dans *Afterparty*, les personnages principaux n'ont pas plus d'informations que le joueur sur les raisons de leur présence en enfer et sur la manière d'en sortir. Même si ces passages ne sont pas très nombreux à première vue, les dialogues ont pour but d'accompagner et de guider le joueur. Il faut donc prêter une attention particulière à ces passages lourds de sens et de compréhension lors de la traduction.

#### **8. Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA)**

Comme expliqué ci-dessus, la composante MHA réside déjà dans l'interaction avec un télescope pour observer la Balance du Jugement, mais elle s'est aussi distinguée dans d'autres situations. Sam, le personnage qui transporte les protagonistes à travers le jeu, est également leur sorte de guide touristique des enfers. Lorsqu'ils sont dans le taxi, elle dit «Donc, par exemple, c'est quoi le putain de truc en-dessous de nous là? C'est le fleuve Styx.» et lorsqu'elle leur explique le moyen pour retourner sur Terre, elle leur montre la maison de Satan et dit : «Vous voyez le grand manoir au bout de la rue?» Lola répond : «Celui où il y a la fête?» et Sam poursuit : «C'est la maison de Satan. Il fait une fête tous les soirs, invite tout le putain d'univers».

Ces passages attirent l'attention sur des images présentes dans le jeu afin d'intégrer le joueur dans l'univers du jeu vidéo. Comme je l'ai expliqué pour la composante ludo-conative, la composante MHA n'est pas beaucoup représentée dans l'extrait d'*Afterparty*, mais elle n'en reste pas moins inutile. Au contraire, si Sam désigne le fleuve et que la traduction parle de route, j'introduirais un grand problème de sens. Il est donc très important de faire attention à ne pas insérer d'erreur dans la traduction de ce genre de passages.

## **9. Composante culturelle**

La dernière catégorie de composantes est celle qui manquait à la grille de Kollobson pour l'appliquer à *Afterparty*. Comme indiqué ci-dessus, les catégories de composantes sont perméables. Les références culturelles peuvent avoir un objectif esthétique ou humoristique et donc correspondre à la composante esthétique-formelle. Elles peuvent également faire résonner toutes sortes de connotations dans l'imaginaire du joueur et donc correspondre à la composante connotative. À l'image de la composante esthétique-formelle et de la composante connotative, la composante culturelle est fortement représentée dans le jeu vidéo *Afterparty*. Par conséquent, il me semblait opportun d'expliquer les réflexions par lesquelles je suis passée lors de la traduction de ces nombreuses références.

Cette catégorie me permet également de classer les segments dans diverses catégories et d'analyser leur traduction. La composante culturelle présente dans *Afterparty* se compose d'abord des références culturelles, ce point contient les références à la culture générale et les références à la mythologie, et la catégorie se compose ensuite des noms propres, divisés en noms de personnages, en noms de lieux et en concepts inventés pour le jeu. Ces références ont pour but de tisser des liens avec d'autres œuvres, thèmes ou concepts d'une culture donnée.

### **9.1. Références culturelles**

#### **9.1.1. Culture générale**

Le texte source regorge de références à la culture occidentale, en particulier à la culture américaine. Il comprend de nombreuses références au domaine du sport, de l'audiovisuel et de la littérature. Les noms propres tels que les noms de personnages et les noms de lieux faisant référence à la culture générale feront l'objet d'une explication développée ci-après.

##### **9.1.1.1. Sport**

Je vais d'abord me pencher sur les références culturelles relevant du domaine du sport.

Lorsque la scène d'introduction se termine et que les démons doivent nettoyer la salle, l'un d'entre eux explique qu'il doit aller voir «the '19 Black Sox» se battre contre une meute de loups : «Hey, I got tickets to the '19 Black Sox fighting a pack of wolves tonight. I can't really be doing overtime.» Ce passage fait référence au scandale des Black Sox. L'encyclopédie Britannica explique que ce scandale concerne huit membres de l'équipe de baseball de Chicago

appelée les White Sox qui ont reçu un pot-de-vin pour perdre un match en 1919<sup>38</sup>. Le nom de l'équipe de baseball a donc été détourné en «Black Sox» pour accentuer le caractère scandaleux de l'évènement. N'existant aucun scandale semblable dans le monde francophone, j'ai décidé de garder la référence en explicitant avec «les joueurs» pour faire comprendre au lecteur francophone qu'il s'agit d'une équipe de sport. Une explicitation, d'après VINAY et DARBELNET, est un «Procédé qui consiste à introduire dans LA des précisions qui restent implicites dans LD, mais qui se dégagent du contexte ou de la situation.» (VINAY et DARBELNET : 9). Par «LA» et «LD», ils entendent respectivement «langue d'arrivée» et «langue de départ». J'ai donc traduit ce segment par «les joueurs des Black Sox de 1919».

Une deuxième référence au baseball est l'expression «no batter», qui apparaît dans les choix lorsque Lola joue au beer pong. *No batter* fait référence à *no-hitter*, appelé en français «un match sans point ni coup sûr»<sup>39</sup>. La ligue majeure de baseball donne la définition suivante : «Un match sans point ni coup sûr officiel se produit lorsqu'un lanceur (ou des lanceurs) ne permet aucun coup sûr pendant toute la durée d'un match»<sup>40</sup>. La traduction française étant trop longue et peu pratique à lancer à son adversaire lors d'un jeu de beer pong, j'ai décidé de traduire l'expression par «raté». Le procédé que j'ai utilisé est une banalisation, d'après la définition de Christine DURIEUX. Une banalisation se déroule lorsque «le traducteur abandonne la référence à la culture d'origine pour désigner à l'aide de mots communs ce dont il s'agit» (DURIEUX, 2010 : 26).

Une troisième référence au baseball réside dans l'expression «throw some strikes», proposée également à Lola dans les choix lors du jeu de beer pong. Le site internet Youth Baseball Edge explique l'utilisation de cette expression : «les entraîneurs font cette remarque lorsque le lanceur rencontre des difficultés à trouver la zone de prises»<sup>41</sup>, le rectangle imaginaire dans lequel il doit envoyer la balle pour qu'elle soit considérée comme valable. Cette expression n'existant pas en français, j'ai décidé de la traduire par «lance mieux», qui est également une banalisation.

---

<sup>38</sup> Britannica : <https://www.britannica.com/event/Black-Sox-Scandal>, consulté le 15 mars 2022.

<sup>39</sup> Société Radio-Canada : <https://ici.radio-canada.ca/sports/1733548/un-match-sans-point-ni-coup-sur-pour-alec-mills-des-cubs?depuisRecherche=true>, consulté le 19 mars 2022.

<sup>40</sup> Ma traduction de «An official no-hit game occurs when a pitcher (or pitchers) allows no hits during the entire course of a game», sur le site de la Ligue majeure de baseball : [http://mlb.mlb.com/mlb/official\\_info/about\\_mlb/rules\\_regulations.jsp](http://mlb.mlb.com/mlb/official_info/about_mlb/rules_regulations.jsp), consulté le 19 mars 2022.

<sup>41</sup> Ma traduction de «coaches make this statement when the pitcher is having difficulty finding the strike zone.», sur le site internet Youth Baseball Edge : <https://www.youthbaseballedge.com/say-throw-strikes/>, consulté le 17 décembre 2021.

Ty Cobb, un joueur de baseball, et George Gervin, un joueur de basketball, sont également cités. Leur traduction est abordée ci-après dans le point dédié aux anthroponymes.

Le texte source parle aussi d'un type de sport tout à fait différent : le « bocce », aussi appelé le bocce en français, un jeu de boules italien proche de la pétanque. Je ne traduirais pas le jeu par pétanque, même si les jeux se ressemblent, je préfère conserver la référence au jeu italien et emprunter le terme.

#### 9.1.1.2. Littérature

Le texte source contient également plusieurs références à la littérature.

Les deux premières références présentes dans *Afterparty* que je vais aborder sont étroitement liées. Lola explique qu'elle lisait *Mad Magazine* lorsqu'elle était à l'église, un magazine américain satirique destiné aux enfants et aux adolescents. Elle affirme également avoir vu pires représentations de l'enfer dans *Tales From the Crypt*, une bande dessinée américaine. Qiana J. WHITTED explique le lien entre ces deux références (WHITTED : 159). EC Comics était une maison d'édition américaine connue pour ses bandes dessinées sur les thèmes de l'horreur, du crime, de la science-fiction et de la satire. Or, la série de comics *Tales From the Crypt* a fait l'objet d'une polémique sur la censure et la délinquance juvénile dans les années 1950, une controverse qui a mené le Comics Code Authority à imposer des restrictions et à mettre fin à tous les titres d'EC Comics. L'auteure précise qu'un seul de ces titres a survécu à cette censure, la bande dessinée satirique *Mad* qui a été transformée en magazine afin de ne plus être soumise à ces nouvelles restrictions (Idem : 159).

Leah GARRETT cite les thèmes abordés dans les bandes dessinées d'EC Comics. Ces ouvrages discutent souvent de thèmes sociaux tels que le racisme ou l'antisémitisme, et ces messages se sont également retrouvés au centre des satires du magazine *Mad* (GARRETT : 59). Elle ajoute que les scénaristes des sitcoms des années 1970 et 1980 ont grandi avec *Mad Magazine*, qui leur a servi d'inspiration et de référence dans leur processus d'écriture, ce qui prouve l'influence du magazine dans l'imaginaire des Américains (Idem : 75). Le monde francophone ne comporte pas de magazines satiriques pour enfants, j'ai donc choisi d'emprunter la référence. En outre, cela permet de garder l'ancrage américain.

Pour ce qui est de *Tales From the Crypt*, ce comic a ensuite été adapté en série diffusée aux États-Unis, puis en France sous le nom «les Contes de la Crypte»<sup>42</sup>. Lorcan MCGRANE raconte que *Tales from the Crypt* était le titre de la bande dessinée d'horreur de EC Comics qui a inspiré de nombreuses productions sur les thèmes du gore et de l'horreur (MCGRANE : 623). Étant donné que la bande dessinée et la série ont le même nom, il est difficile de savoir si le clin d'œil dans *Afterparty* est une référence à l'une ou à l'autre. Toutefois, la bande dessinée n'a pas été traduite, donc j'ai choisi de reprendre le nom de la série en français dans ma traduction.

Une référence à une autre bande dessinée *The Katzenjammer Kids* est également présente lorsque le barman surnomme les personnages principaux de la sorte. *The Katzenjammer Kids* est une bande dessinée américaine, considérée par certains, dont Pierre COUPERIE, comme la première bande dessinée de l'histoire. Dans son ouvrage *Bande dessinée et figuration narrative*, ce dernier explique que les personnages sont apparus pour la première fois en 1897 dans le *New York Journal* sous la forme d'une série d'images dessinées par le débutant Rudolph Dirks, qui venait sans s'en rendre compte de créer la première bande dessinée, aussi appelée comic-strip (COUPERIE : 21). À l'instar des deux personnages principaux d'*Afterparty*, Hanz et Fritz, les deux protagonistes des *Katzenjammer Kids*, n'ont pas froid aux yeux et se soulèvent contre les autorités parentale, scolaire et administrative (Ibidem). On peut alors comprendre la raison pour laquelle le barman surnomme les personnages principaux de la sorte dans *Afterparty*. Pierre COUPERIE souligne que les deux personnages insolents étaient accusés de transmettre cette insubordination à leurs jeunes lecteurs (Idem : 103). Vu que cette bande dessinée est considérée comme la première de l'Histoire, elle est en quelque sorte «unique» et certains joueurs passionnés de bande dessinée comprendront peut-être cette référence. Je préfère donc emprunter la référence en français.

Lorsque les protagonistes montent pour la première fois dans le taxi de Sam, Milo engage la conversation en disant «Euh, donc, euh... L'enfer, hein?» et Sam lui répond par la citation «the days have worn away», qui vient de l'ouvrage *De grandes espérances* de Charles DICKENS. J'ai donc retrouvé la traduction officielle en français, qui est «Les jours sont écoulés» (DICKENS : 134).

---

<sup>42</sup> Allociné : [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=871.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=871.html), consulté le 19 mars 2022.

### 9.1.1.3. *Audiovisuel*

Maintenant que j'ai développé les références à la littérature, je vais parler des références au domaine de l'audiovisuel.

La première est la référence, mentionnée ci-dessus, à la série télévisée américaine *Tales from the Crypt*, diffusée en France sous le nom «les Contes de la Crypte». Le film *Adventures in Babysitting* est également cité à la fin de l'extrait traduit, lorsque Lola prétend pouvoir sortir de l'enfer, si des enfants dans ce film ont réussi à s'infiltrer dans un club de jazz : «Hold it! C'mon, guys, there's gotta be some faster way. Haven't any of you seen *Adventures in Babysitting*? If a bunch of white fourth graders can get into a jazz club—». Ce film est sorti en 1988 avec le titre «Nuit de folie»<sup>43</sup>. J'ai choisi de conserver ces deux références, car même si le joueur anglophone ou francophone n'a pas vu cette série ou ce film, il peut déduire le concept grâce au contexte de la phrase. J'ai donc repris les traductions déjà existantes de ces titres.

À un moment donné, Sam explique que sa vie est si mouvementée qu'elle pourrait faire l'objet d'une série : «I get to meet interesting clans such as yourselves— Drift in and out of peoples' peccadillos—I think my life would make a good CBS sitcom, you know?». Une sitcom est une série télévisée comique, le nom vient de l'anglais *situation comedy*. Ce type de série est assez connu sous ce nom dans le monde francophone, principalement grâce aux séries telles que *Friends*, *How I Met Your Mother* ou encore *The Big Bang Theory*. Je choisis donc de conserver ce terme entré dans l'usage en français. CBS est une grande chaîne de télévision américaine, que je pourrais traduire par une adaptation telle que TF1, mais de nouveau, les amateurs de série connaissent cette chaîne de télévision qui est également productrice de nombreuses séries renommées. Je décide donc d'emprunter le nom de la chaîne et de traduire ce segment par «sitcom sur CBS».

Comme je l'ai déjà expliqué ci-dessus, un surnom donné à Milo est «Colonel Shitlips», une référence à Colonel Chester Phillips, un personnage de l'univers cinématographique Marvel, que j'ai conservé.

Un autre surnom qui fait référence à la télévision et dont l'explication a également été donnée plus haut dans ce travail est «Sven-fucking-goolie» que j'ai traduit par «putain de Mercredi Addams». Svengoolie est l'animateur d'une émission américaine sur des films d'horreur, comme l'explique Phillip J. HUTCHISON. Celui-ci raconte que Jerry G. Bishop, un

---

<sup>43</sup> Allociné : [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=38814.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=38814.html), consulté le 17 décembre 2021.

animateur d'une télévision de Chicago, a créé en 1971 le personnage de Svengoolie en s'inspirant d'un autre personnage nommé Ghoulardi, qui présentait également une émission sur des films d'horreurs (HUTCHISON : 592). L'émission de Svengoolie n'est pas très connue du public francophone, j'ai donc trouvé un personnage de film d'épouvante plus connu qui n'est autre que Mercredi Addams.

Andréa ROMANI-PARTHONNAUD explique que beaucoup pensent que la famille Addams provient des films, surtout de celui de 1991, mais ils oublient qu'elle est d'abord apparue en 1938 dans une bande dessinée publiée dans le *New Yorker* et créée par Charles Samuel Addams (ROMANI-PARTHONNAUD : 6). Par conséquent, étant donné que les catégories sont perméables, je pourrais également classer cette référence dans les références à la littérature ci-dessus. Toutefois, comme les personnages vivent dans les années 2010, je pense qu'en parlant de Mercredi Addams, ils feraient plutôt référence au film de 1991 qui a certainement bercé leur enfance.

Lors du jeu de beer pong, un personnage affirme : «Easy to learn, hard to master». Dans son ouvrage *La grande histoire des jeux vidéo*, Erwan CARIO parle de la création du premier jeu vidéo grand public, *Pong* : «l'association d'une prise en main rapide et d'une vraie courbe d'apprentissage – ce qui est devenu, par la suite, un des crédos du jeu vidéo : “facile à apprendre, difficile à maîtriser”.» (CARIO : 19). La référence à *Pong* lors de ce jeu de beer pong dans *Afterparty* est donc évidente. Ce crédo a été prononcé par Nolan BUSHNELL, le créateur du jeu *Pong*, et est appelé la loi de Bushnell ou la loi de Nolan<sup>44</sup>.

#### 9.1.1.4. *Autres*

Le texte source comporte ensuite d'autres références de toutes sortes.

Le segment «we can still make the donut place» est traduit par «on a encore le temps d'aller chez le marchand de donuts». Je ne voulais pas traduire le terme anglais «donuts» par «beignets» et j'ai conservé l'anglicisme, car même s'il n'est pas accepté par l'Académie française et ne se trouve pas sur le site du CNRTL, il est entré dans l'usage et se réfère à une pâtisserie plus précise que des beignets.

Lorsque Lola explique qu'elle allait à l'église, elle dit qu'elle lisait *Mad Magazine* jusqu'à entendre la chanson de Marvin Gaye «Can I get a witness». Cette chanson est souvent

---

<sup>44</sup> Gamasutra : [https://www.gamasutra.com/view/feature/3977/persuasive\\_games\\_familiarity\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/3977/persuasive_games_familiarity_.php), consulté le 17 décembre 2021.

jouée en fin d'office dans les églises afro-américaines. J'ai emprunté le titre de la chanson pour conserver cette référence.

Entre le bar où les protagonistes sont reçus en enfer et le guichet des Attributions, un personnage apparaît avec une publication du réseau social disant : «Some guy asked me if I wanted to go to “Pound Town” and I said Yes you can go to my house and beat up my idiot husband, please?» Selon Urban Dictionary, «Pound Town» signifie «l'endroit où un homme emmène une femme lorsqu'il cherche du plaisir sexuel, le plus rapidement possible, sans penser à être tendre, attentionné, doux, etc.»<sup>45</sup>. Dans la publication, la personne explique que quelqu'un lui a proposé d'aller à «pound town» et n'ayant pas compris, elle lui a répondu qu'il pouvait aller battre son mari. Je l'ai traduit par l'expression «un coup rapide» pour garder la blague où la personne ne comprend pas «pound town» mais comprend *pound* dans le sens de battre et qu'elle lui répond donc d'aller tabasser son mari. Cette blague pourrait également fonctionner si un francophone ne comprend pas «un coup rapide» dans le bon sens. Pour la traduction de ce terme, j'ai donc eu recours à une adaptation.

Lors du jeu de beer pong, un autre personnage écrit une publication où il se moque de Lola : «Blood pong game at #thestrangler. Artesius's challenger looks like a Cabbage Patch doll grew up and became a heroin addict.» Il la compare à une «Cabbage Patch doll», que j'ai traduit par «poupée Corolle», une autre marque de poupées plus connue du public francophone.

Lorsque Lola et Milo arrivent à monter à l'étage du bar, un démon leur explique qu'ils organisent une grande fête pour le premier anniversaire de décès d'un personnage et leur dit «We like to kinda go full helicopter mom for the paper anniversary». Cette phrase contient deux références : «helicopter mom» et «paper anniversary». Le terme *helicopter mom* signifie «parent hélicoptère» en français, mais ce terme français est moins répandu. J'ai décidé de traduire le concept par un terme ayant le même sens et étant plus utilisé par les francophones : «maman poule». Le terme *paper anniversary* fait référence aux anniversaires de mariage. Toutefois, ces anniversaires sont appelés différemment en anglais qu'en français. Le contexte permet de comprendre que le personnage parle de fêter la première année, soit les «noces de papier» dans la culture anglophone, plus précisément aux États-Unis tandis que, selon Sabine DENUELLE, la culture française parle de «noces de coton» (DENUELLE : 512). J'ai décidé de

---

<sup>45</sup> Ma traduction de «the place where one takes a woman when he is looking for sexual pleasure, as quickly as possible, with no thoughts of being tender, caring, gentle, etc», sur le site Urban Dictionary : <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Poundtown>, consulté le 17 décembre 2021.

traduire «paper anniversary» par «noces de coton». J'ai utilisé «noces» et pas «anniversaire», car, même si ce ne sont pas des noces, mais bien un anniversaire, cette expression est utilisée dans un but humoristique et ne doit pas être comprise littéralement avec l'allusion au mariage.

Le beer pong est appelé de différentes manières dans le jeu, par exemple «beirut» est un autre nom donné au jeu. J'ai décidé de ne pas traduire beer pong car, même si le terme «bière-pong» existe, il n'est pas souvent utilisé en français. J'ai également décidé d'emprunter les autres jeux de mots «blood pong» et «bile pong», car ce sont des mots assez simples et compréhensibles par un joueur francophone, et que traduire le premier par «sang pong» ne donnerait rien, par exemple.

Voici d'autres traductions de références culturelles pour lesquelles il suffisait de rechercher la correspondance, selon la définition de Jean DELISLE susmentionnée, du terme anglais en français. «Jim Jum» est un surnom donné à Milo par un démon. Il s'agit d'un plat typique thaïlandais dont la traduction française est «Chim Chum». De même pour «Sixth grade P.E.», qui a été traduit par «EPS en sixième», la correspondance dans le système scolaire français.

### 9.1.2. Mythologie

Avec un ancrage du jeu en enfer, il va de soi que le texte source foisonne de références à la mythologie. Pour leur traduction, j'ai réalisé de nombreuses recherches afin de retrouver les termes correspondants en français. La plupart des références de ce type se situent dans les noms propres, comme les noms de personnages et les noms de lieux. Ils feront l'objet d'une explication développée plus loin dans ce travail.

Le texte source présente une référence à *the Scales of Judgment*. Dans le jeu, le dieu égyptien Osiris pèse Satan sur un plateau et une plume sur l'autre pour voir qui a pris le plus de poids pendant les vacances d'hiver. D'après Hanane GABER, ce jugement fait référence à la psychostasie dans la mythologie égyptienne, c'est-à-dire la pesée du cœur du défunt devant Osiris qui déterminera son droit à la vie éternelle (GABER : 306). La plume de Maât, la déesse de la justice et de la vérité, se situe sur un plateau et le cœur sur un autre (Idem : 317). En outre, c'est une référence à une carte du jeu Yu-Gi-Oh! appelée «Balance of Judgment» en anglais et

«Balance du Jugement» en français<sup>46</sup>. J'ai donc gardé ces différentes références en traduisant par le même nom que la carte : «Balance du Jugement».

Le personnage de Sam se décrit de différentes manières : «I'm a– a psychopomp. “Friend of Urshanabi, tooth of Phlegyas... Charon’s lost dog?” [...] A cab driver. A ferryman, to be, uh, specific». D'abord, «a psychopomp» signifie «une psychopompe» que le CNRTL définit comme suit : «Qui conduit les âmes des morts dans l'autre monde»<sup>47</sup>. J'ai traduit «Friend of Urshanabi» par «amie de Urshanabi». Ce nom apparaît dans *L'Épopée de Gilgamesh* de Georges CONTENAU et désigne également un passeur qui permet à Gilgamesh d'atteindre les eaux de la mort (CONTENAU : 137). Urshanabi fait également partie de l'univers du jeu *Game of Roles*<sup>48</sup>. «Tooth of Phlegyas» est traduit par «dent de Phlégius», un personnage de la mythologie grecque qui apparaît dans l'ouvrage de Dante ALIGHIERI intitulé *La divine comédie* et qui transporte Dante et Virgile sur les eaux de l'enfer (ALIGHIERI : 66). «Charon’s lost dog» est traduit par «le chien perdu de Charon». Charon est décrit par l'encyclopédie Universalis comme suit : «Charon, le nocher des Enfers, avait pour tâche de faire traverser les marais de l'Achéron dans sa barque aux âmes des défunts qui avaient reçu une sépulture.»<sup>49</sup>. Ces personnages ont la même fonction que Sam, «a ferryman» peut donc être traduit par «une passeuse» ou même par «un nocher», pour faire référence à Charon. Néanmoins, j'ai conservé le terme «passeuse», car Milo se trompe un peu plus tard en appelant Sam «un passeur» et se corrige automatiquement en disant «une passeuse», ce qui ne serait pas possible avec le terme «nocher».

## 9.2. Noms propres

### 9.2.1. Noms de personnages/Anthroponymes

Les noms des personnages du jeu vidéo ont donné matière à réflexion. La plupart des noms dans ce jeu vidéo font référence à une personne réelle ou fictive, en particulier de la mythologie. Il me semble donc nécessaire de clarifier mes choix de traduction à ce sujet.

---

<sup>46</sup> Wiki Yu-Gi-Oh! : [https://yugioh.fandom.com/fr/wiki/Balance\\_du\\_Jugement](https://yugioh.fandom.com/fr/wiki/Balance_du_Jugement), consulté le 17 décembre 2021.

<sup>47</sup> CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/psychopompe>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>48</sup> Wiki of Roles Wiki : [https://gameofroles.wiki/view/Urshanabi\\_Dieu\\_psychopompe](https://gameofroles.wiki/view/Urshanabi_Dieu_psychopompe), consulté le 17 décembre 2021.

<sup>49</sup> Universalis : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/charon/>, consulté le 17 décembre 2021.

### 9.2.1.1. *Personnages principaux*

Les deux personnages principaux sont Lola et Milo. Les noms complets des protagonistes sont donnés lorsque le Démon attributeur les appelle pour leur indiquer où réaliser leur Analyse de personnalité. Le nom de famille de Lola est Woolfe et Milo est en réalité un surnom, son nom complet est Sang Bong. Le nom de famille de Lola pourrait être une référence à la célèbre écrivaine Virginia WOOLF ou, en relation avec le thème de la mythologie, au terme *loup* en anglais, voire au loup-garou. Le vrai nom de Milo peut faire référence au créateur de mode coréen Lie Sang Bong, dont la première collection en 1993 portait le nom de *The Reincarnation*<sup>50</sup>. Sur leur page Tumblr, les développeurs du jeu vidéo affirment que les noms des personnages principaux sont très similaires afin de mettre l'accent sur leur amitié<sup>51</sup>. En outre, Iulia CORDUŞ affirme que l'anthroponymie est un élément important à prendre en compte dans la traduction, car un simple nom propre permet de deviner l'origine culturelle de quelqu'un (CORDUŞ : 879). George MOUNIN prônait également la non-traduction des noms propres. C'est la seule limite à ne pas franchir, selon lui, lors d'une traduction. Il faut conserver tout nom étranger s'il n'existe pas déjà en français (MOUNIN : 78). Il n'est donc pas pertinent de modifier les noms des personnages principaux.

### 9.2.1.2. *Personnages faisant référence à la mythologie ou à la Bible*

La plupart des personnages secondaires sont des références à l'enfer. Soit les noms ont été partiellement inventés à partir de noms de personnages mythologiques, soit ce sont eux-mêmes des personnages mythologiques.

Le premier personnage mythologique rencontré dans le jeu est «Rhadamantus» en anglais, soit Rhadamanthe en français. Selon le site internet Mythologica, Rhadamante est le fils de Zeus et d'Europe, il est renommé pour sa sagesse, sa justesse ainsi que ses vertus et, à sa mort, il «devint un des trois juges des Morts, avec Minos et Eaque»<sup>52</sup>. Cette description correspond au jeu vidéo, où ce personnage guide Lola et Milo lors de leur arrivée en enfer.

Le deuxième personnage est Sam, une passeuse qui aide les personnages à se déplacer en enfer. Dans le jeu, elle explique que son prénom est un diminutif de «Sam Hill». Selon le

---

<sup>50</sup> Korea Times : [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2015/11/199\\_189977.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2015/11/199_189977.html), consulté le 17 décembre 2021.

<sup>51</sup> Tumblr Night School Studio : <https://nightschoolstudio.tumblr.com/post/182116849826/did-milo-and-and-lola-become-friends-because-they>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>52</sup> Mythologica : <https://mythologica.fr/grec/rhadamanthe.htm>, consulté le 30 novembre 2021.

site internet Grammarphobia, *sam hill* une expression du XIX<sup>e</sup> siècle utilisée comme un euphémisme pour le terme *hell*<sup>53</sup>. Le personnage ajoute que «Sam Hill» est également un diminutif de «Salathiel Machidiel». Salathiel est un personnage biblique selon le dictionnaire de la Bible d'Augustin CALMET (CALMET : 428), tandis que Machidiel fait référence à plusieurs personnages de l'univers *World of Warcraft*<sup>54</sup>. La langue française ne possède pas de terme correspondant pour l'expression *sam hill*, mais les autres noms sont écrits de la même manière tant en anglais qu'en français. Par conséquent, j'ai conservé tous les noms en anglais se rapportant à ce personnage.

Le troisième personnage ayant un rapport avec la religion est Barbatos. Les noms français et anglais sont les mêmes, je n'ai pas eu à le traduire. D'après le *Dictionnaire infernal* de Jacques Albin Simon COLLIN DE PLANCY, Barbatos est un démon très puissant et un compteduc de l'enfer (COLLIN DE PLANCY : 79). Ce personnage possède effectivement une fonction importante dans l'histoire, car il procède à l'interrogatoire des personnages principaux à leur arrivée en enfer et leur assigne leur Démon personnel qui les suivra tout au long du jeu. Lorsqu'elle se présente, elle dit que son nom n'a rien à voir avec l'île appelée *Barbados* en anglais et la Barbade en français. Il est vrai que le nom anglais de l'île se rapproche plus du nom du personnage, mais le nom français fonctionne aussi pour le jeu de mot.

Le quatrième personnage est «Forneus», aussi surnommé «Forny». Le *Dictionnaire infernal* présente Fornéus comme un marquis des enfers qui dirige de nombreuses légions d'anges (Idem : 281). De fait, le personnage du jeu vidéo est décrit comme un cadre intermédiaire du Cinquième Cercle. Je traduis donc le personnage par Fornéus avec un accent, comme indiqué dans l'ouvrage précité.

Le cas de Satan est particulier. Il est décrit sous plusieurs noms en anglais : «Lucifer», «Morningstar», «Luke», «the Devil» et «the Little Horn». Les noms Satan et Lucifer existent également en français et j'ai conservé les surnoms Luke et Morningstar, car les traduire n'aurait pas d'intérêt et ils sont déjà utilisés dans la série *Lucifer*, par exemple. J'ai traduit les autres appellations par les termes correspondants en français : «the Devil» par «le Diable» et «the Little Horn» par «la Petite Corne». Ces surnoms apparaissent sans majuscules dans la *Bible de Jérusalem*, «le diable» (*La Bible de Jérusalem* : Mt 4.1) et «la petite corne» (Dn 7.8), mais j'ai

---

<sup>53</sup> Grammarphobia : <https://www.grammarphobia.com/blog/2009/12/what-the-sam-hill.html>, consulté le 30 novembre 2021.

<sup>54</sup> World of Warcraft : <https://worldofwarcraft.com/en-gb/search/character?q=machidiel>, consulté le 12 avril 2022.

décidé de conserver les majuscules comme en anglais pour garder l'idée du nom propre. Le *Dictionnaire infernal* précise que la Bible l'appelle le père du mensonge (COLLIN DE PLANCY : 454). J'ai donc traduit le surnom «the Father of Lies» par «le Père du Mensonge». D'après le *Dictionnaire infernal*, Satan est le chef des démons et de l'enfer, un prince révolutionnaire qui s'est révolté contre Dieu et a été condamné à l'enfer (Idem : 596). Cette définition rejoint parfaitement l'histoire du jeu vidéo. Sam explique à Milo et Lola que Satan a voulu se rebeller, mais a été condamné à vivre en enfer et à y appliquer les règles que Dieu a choisies. L'ouvrage ajoute également que Satan signifie adversaire en hébreu (Ibidem). En effet, Satan est l'ultime adversaire des personnages principaux.

D'autres personnages moins récurrents dont le nom fait référence à la mythologie sont également cités ou apparaissent lors du jeu. Tout d'abord, le nom de Baphomet est cité dans une publication sur le réseau social *bicker*. Selon les croyances, Baphomet est un être démoniaque. L'encyclopédie Britannica décrit Baphomet comme une idole ou une divinité païenne que les Templiers vénéraient, ou du moins ils en ont été accusés, et qui a été mis à l'honneur par des écrivains occultes<sup>55</sup>. Il fait également partie de l'univers de *Donjons et Dragons*<sup>56</sup>. Le nom est identique en anglais et en français. Le dieu égyptien Osiris est également cité, encore une fois les noms anglais et français sont les mêmes. La créature fantastique très connue appelée «Medusa» en anglais, soit Méduse en français, est aussi citée lors d'une discussion. Ensuite, vient le personnage «Capaneous», traduit par Capanée en français. Selon le portail Bibliissima, Capanée est un héros de la mythologie grecque<sup>57</sup>. Un autre personnage, «Verin», fait référence à un démon dans le jeu de rôle *Donjons et Dragons*<sup>58</sup>. Ce personnage fait lui-même référence à un démon de la culture populaire française qui porte également le nom de Verrine et que Sébastien MICHAËLIS décrit en train de posséder une jeune fille dans *Histoire admirable de la possession et conversion d'une pénitente* (MICHAËLIS : 3 – 4). J'ai décidé de conserver la référence au jeu de rôle avec le nom Verin. Un tout autre type de croyance est également abordé lorsque Bouddha est cité. J'ai conservé cette référence, car elle est connue des deux cultures anglophone et francophone.

---

<sup>55</sup> Britannica : <https://www.britannica.com/topic/Baphomet>, consulté le 19 mars 2022.

<sup>56</sup> Wiki Forgotten Realms : <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Baphomet>, consulté le 19 mars 2022.

<sup>57</sup> Bibliissima : <https://portail.bibliissima.fr/ark:/43093/desc702df8f337387e0e83db6015f43ff02adb31c423>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>58</sup> Wiki Dungeons & Dragons : [https://wikiproject-dungeons-dragons.fandom.com/wiki/Verin#cite\\_note-Bane2012-1](https://wikiproject-dungeons-dragons.fandom.com/wiki/Verin#cite_note-Bane2012-1), consulté le 17 décembre 2021.

### 9.2.1.3. Personnages faisant référence à des personnes réelles

Le jeu vidéo fait également allusion à des personnes réelles : Albert Einstein, Ty Cobb, George Gervin, le Duc de York, Lee Harvey Oswald, et enfin Cyrus le Grand. J'ai décidé de conserver toutes ces références, car elles sont connues du monde occidental et qu'elles n'ont pas de personnage avec une histoire semblable en français.

### 9.2.1.4. Autres personnages

Un autre personnage récurrent est «Sister Mary Wormhorn», que j'ai décidé de traduire par Sœur Marie Corne-de-ver. Ce nom fait référence à celui que les religieuses choisissent lors de leur formation, toujours précédé de «Sœur». *Wormhorn* n'a pas de traduction, mais vu que le personnage est représenté avec un long corps tel un ver ainsi que des cornes, je l'ai traduit par une signification assez littérale : Corne-de-ver.

Le personnage Artesius semble porter un nom faisant référence à la mythologie, mais est en réalité une référence à un personnage du jeu *World of Warcraft*<sup>59</sup>.

Certains personnages sont juste décrits par leur prénom voire leur nom complet : Billy, Allison Haines, Katie, Vicky, Jimmy Boulanger ou James Whitney Boulanger, et bien d'autres encore. J'ai décidé de ne pas traduire et donc de conserver les noms anglais.

D'autres personnages qui n'apparaissent qu'une fois et qui n'ont que très peu d'importance sont décrits par le thème qu'ils abordent dans leur discussion. J'ai donc traduit ces noms en gardant cette référence au thème de la discussion. En voici des exemples : «Movie Guy 1» a été traduit par «Cinéphile 1», «Hanging Woman» par «Femme pendue» et «Demon in Line» par «Démon dans la queue».

D'autres noms apparaissent dans les publications du réseau social «bicker». Lorsqu'il s'agit de noms propres, je ne les ai pas traduits, mais lorsqu'il s'agit de descriptions, je les ai traduites. Par exemple, «@missingbreakfast» a été traduit par «@sauterlepetitdej», «@grandmasbullshit» par «@conneriesdegrandmere» et «@thenether» par «@laudela».

---

<sup>59</sup> World of Warcraft : <https://worldofwarcraft.com/fr-fr/character/us/area-52/artesius>, consulté le 17 décembre 2021.

### 9.2.2. Noms de lieux

Les noms de lieux cités dans le jeu vidéo *Afterparty* peuvent être classés en trois catégories : soit les noms font référence à des lieux réels, soit ce sont des lieux imaginaires qui font référence à la mythologie, soit ce sont des lieux imaginaires inventés pour le jeu.

#### 9.2.2.1. Lieux réels

Des villes qui existent réellement sont citées. Fremont et Brooklyn sont des villes des États-Unis et j'ai décidé de les conserver, encore une fois pour conserver l'ancrage américain.

#### 9.2.2.2. Lieux faisant référence à la mythologie

D'abord, «Hell» revient très souvent et peut être traduit par l'enfer ou les enfers, mais j'ai décidé d'uniformiser et de suivre la définition du CNRTL en l'écrivant sans majuscule et au singulier<sup>60</sup>. Un autre nom donné à l'enfer est Abaddon. Dans le *Dictionnaire infernal*, ce terme fait référence à un chef des démons ou à l'ange destructeur de l'Apocalypse (COLLIN DE PLANCY : 1), mais dans certains cas, comme dans *Afterparty*, il désigne l'enfer.

Ensuite, lorsque les personnages prennent le taxi, Sam indique qu'ils se situent sur «the River Styx», c'est-à-dire au fleuve Styx en français. Selon l'encyclopédie Universalis, le fleuve Styx est : «L'un des fleuves des Enfers dans la mythologie grecque»<sup>61</sup>.

Enfin, quand Sam explique l'organisation de l'enfer aux protagonistes, elle parle de «the Nine Circles» que j'ai traduit par «les Neuf Cercles», avec des majuscules. Ils existent vraiment dans la mythologie et sont la vision de l'enfer par Dante ALIGHIERI dans *La divine comédie*. On cite également le Cinquième et le Troisième Cercle, et vu qu'ils se réfèrent à des lieux donnés dans le jeu, je les ai laissés avec des majuscules, comme pour le nom d'une ville ou d'une région.

#### 9.2.2.3. Lieux imaginaires inventés pour le jeu

Un lieu important qui revient plusieurs fois dans le texte source est «Welkin Way», l'endroit où habite Satan et où les personnages principaux doivent se rendre pour sortir de l'enfer. J'ai décidé de traduire ce nom de lieu car un joueur francophone peut comprendre *way*, mais il ne comprendrait pas *welkin*, un mot moins connu qui n'a donc aucune résonance pour lui. Selon le dictionnaire en ligne Merriam-Webster, le terme *welkin* peut être défini par «the

---

<sup>60</sup> CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/enfer>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>61</sup> Universalis : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/styx/>, consulté le 17 décembre 2021.

vault of the sky : firmament», «the celestial abode of God or the gods : heaven» ou «the upper atmosphere»<sup>62</sup>. *Welkin* pourrait donc être traduit par «voûte céleste» ou «cieux», mais je choisis de garder «cieux», qui est plus concis pour garder une morphologie proche de l'anglais. Le terme *way* pourrait être traduit par «chemin» ou «rue», mais je préfère garder «chemin», qui a un côté plus aventureux et moins administratif. Concernant l'usage des majuscules pour les odonymes (les noms de voies de communication), le portail linguistique en ligne TERMIUM Plus préconise la minuscule au générique et la majuscule au spécifique<sup>63</sup>. Ma traduction finale de «Welkin Way» est donc «le chemin des Cieux».

«1st and Izzard» est également une ville imaginaire inventée pour le jeu. *Izzard* est un mot anglais qui désigne la dernière lettre de l'alphabet<sup>64</sup>. Je l'ai donc traduit par «1 à Zède». Un autre lieu inventé pour le jeu est «Nowhere», que j'ai traduit par «Nulle Part». Ce nom fait référence à la chaîne infinie d'îles formant l'enfer, aussi appelée les Neuf Cercles tel qu'expliqué ci-dessus. J'ai choisi de traduire ces trois grands lieux, «Welkin Way», «1st and Izzard» et «Nowhere», car ils reviennent souvent dans les discussions et ne sont pas très compréhensibles pour un joueur francophone. Le joueur peut se sentir plus proche du jeu s'il comprend la signification des noms des lieux.

Le texte source cite également «the House of Knives» qui semble être un magasin ou un restaurant et que j'ai traduit par «la Maison des Couteaux», avec des majuscules pour insister sur le fait que c'est un endroit bien précis. En plus de ce magasin, des noms de bars apparaissent dans le texte source et dans les panneaux derrière les personnages. Le «Schoolyard Strangler», le «Feisty's» et le «Gorgon Disco» sont des bars. J'ai préféré ne pas les traduire, tout comme les autres panneaux devant lesquels les personnages passent dans la rue, par exemple «SPIRITS» et «DEVILS WINGS». Ils peuvent être conservés, car ils permettent de garder l'ancrage américain et d'adopter une «foreignizing translation», comme expliqué plus haut.

Les seuls panneaux situés en arrière-plan que j'ai décidé de traduire sont d'abord ceux de la scène du début : «CONGRATS» et «CLASS OF "WHATEVER-YEAR-THIS-IS"», traduits respectivement par «FÉLICITATIONS» et «PROMO DE "PEU-IMPORTE-L'-ANNÉE"». Ils apportent une touche d'humour, mais ils donnent surtout l'information au joueur que quelque chose d'étrange se trame dans cette scène. Il comprendra par la suite que les

---

<sup>62</sup> Merriam-Webster : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/welkin>, consulté le 17 décembre 2021.

<sup>63</sup> TERMIUM Plus : [https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/clefsfp/index-fra.html?lang=fra&lettr=indx\\_catlog\\_r&page=9j2ZgwGLyIDo.html](https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/clefsfp/index-fra.html?lang=fra&lettr=indx_catlog_r&page=9j2ZgwGLyIDo.html), consulté le 17 décembre 2021.

<sup>64</sup> Collins dictionary : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/izzard>, consulté le 17 décembre 2021.

démons ont inventé cette mise en scène pour accueillir les personnages en enfer et qu'ils n'ont pas pris la peine de préciser l'année de diplôme. Ensuite, j'ai décidé de traduire également le panneau «PROCESSING», situé au-dessus du Démon attributeur, par «ATTRIBUTIONS» pour que le joueur se situe dans le jeu et parce que j'ai traduit ce terme dans les dialogues. J'ai également choisi de traduire le panneau «NOWHERE» par «NULLE PART» pour les mêmes raisons. Ce panneau se situe à 1 à Zède lorsque les protagonistes marchent vers le bar.

### 9.2.3. Autres concepts particuliers du jeu

D'autres concepts spécifiques du jeu sont présentés comme des noms propres avec une majuscule. Le titre anglais *Afterparty* a été emprunté dans la traduction. La traduction littérale serait «après-soirée», mais il est plus courant de parler d'«after» même en français. Le titre du jeu est également une référence au mot *afterlife*, qui veut dire «la vie après la mort» ou encore «l'au-delà», mais il n'est pas judicieux de chercher un jeu de mot avec ces expressions qui ne serait pas aussi accrocheur que le titre anglais. En outre, comme expliqué plus tôt dans ce travail, de nombreux jeux vidéo gardent leur titre d'origine. *Oxenfree*, l'autre jeu vidéo développé par *Night School Studio*, a été traduit en français et a conservé son titre anglais.

Les termes en rapport avec le concept de «Processing» comme «Processor», «Processing station» et le verbe «processed» sont traduits respectivement par «Attributions», «Attributeur», «le guichet des Attributions» et «attribuer». Vient ensuite le concept de «Personality Audit», traduit par «Analyse de personnalité». Les personnages liés à ces concepts sont donc le «Démon attributeur» et le «Démon analyste». Pour la traduction de *station*, je trouvais que le visuel ne représentait pas vraiment une gare. J'ai alors trouvé un terme plus cohérent avec l'image, c'est-à-dire un «guichet». C'est le mot juste pour décrire l'endroit où se trouve le Démon attributeur, d'après la définition de Jean DELISLE : «Mot qui témoigne d'une précision lexicale dans la formulation d'une idée et qui rend mieux que tout autre mot une nuance de sens.» (DELISLE : 670).

Lung Batter est une boisson vendue au bar traduite par «Pâte de Poumon». Brass Bulls est une autre boisson dont ils parlent qui signifie «Taureaux d'Airain», une référence à un moyen de torture inventé en Grèce antique et cité dans *La divine comédie* (ALIGHIERI : 155).

Ces nombreuses descriptions des recherches effectuées pour traduire les références culturelles montrent que la composante culturelle se trouve bien dans le haut de la hiérarchie de la grille de Kollobson lorsque celle-ci est appliquée au jeu vidéo *Afterparty*.

## CONCLUSION

Dans le cadre de ce travail de fin d'études, j'ai réalisé une traduction commentée d'un extrait du jeu vidéo *Afterparty* développé par *Night School Studio*. La première partie portait sur la traduction d'un extrait du jeu et la seconde reprenait les commentaires traductologiques en lien avec la traduction.

Dans la deuxième partie, j'ai d'abord dressé un portrait de la traduction de jeux vidéo. Il est composé d'un historique des jeux vidéo dans lequel j'ai souligné l'expansion du secteur vidéoludique ces dernières décennies. J'ai remarqué que peu d'articles relataient l'évolution de la traduction de jeux vidéo à partir de 2010. J'ai également défini des termes utilisés pour désigner la traduction de jeux vidéo ainsi que d'autres concepts controversés au sein de la discipline. Dans ces termes se trouvait la transcréation, que j'ai décidé de ne pas utiliser.

Ensuite, j'ai développé plus précisément le jeu vidéo traduit dans le cadre de ce travail en commençant par expliquer le mode opératoire pour arriver à la conception de ce travail et le résumé du jeu étudié. J'ai tenté d'établir un profil typologique, mais il s'est avéré que la classification de jeux vidéo n'était pas utile pour me guider dans la traduction. J'ai alors différencié les types de textes présents dans le jeu et trouvé des stratégies de traduction pour les différentes caractéristiques qui le composent. J'ai élaboré un joueur-modèle qui possède une littératie et un capital vidéoludique me permettant de prendre certaines libertés lors de la traduction. J'ai expliqué les différentes dichotomies présentes en traductologie, telles que les traductions sourcières et ciblistes, et conclu que la liberté du traducteur réside dans le fait de ne pas se raccrocher à un des deux pans, mais de laisser parler sa créativité dans les situations adéquates. J'ai alors abordé la traduction de l'humour, qui doit être réalisée en gardant en tête la compréhension du joueur et les différents objectifs que servent ces touches d'humour. J'ai ensuite mis en évidence que les références culturelles ne doivent pas toutes être adaptées, mais qu'elles peuvent être conservées si l'on a estimé lors de l'élaboration du joueur-modèle qu'il pourra comprendre ces références qui ne proviennent pas forcément de son pays d'origine. Enfin, afin de les traduire, j'ai déconstruit le mythe du traducteur-joueur et fait le point sur la recherche documentaire, toujours nécessaire et utile pour éclairer le traducteur dans sa mission.

Pour finir, j'ai présenté et appliqué la grille de Kollobson à *Afterparty*. Cette grille de lecture est utile pour repérer les effets que la traduction peut avoir sur le joueur, analyser les difficultés de traduction et les caractéristiques fondamentales du jeu vidéo étudié. En appliquant la grille, je me suis rendu compte que les nombreuses références culturelles présentes dans le

jeu ne rentraient dans aucune catégorie d'équivalence et que le terme «équivalence» ne fonctionnait pas pour désigner le transfert des références culturelles qui ne sont pas toujours équivalentes dans différentes langues. Par conséquent, j'ai préféré utiliser une grille de composantes et j'y ai ajouté une catégorie intitulée «composante culturelle» qui me permet d'analyser la traduction des nombreuses références culturelles.

En outre, j'ai remarqué que certaines composantes étaient plus présentes que d'autres dans le texte, comme la composante culturelle évidemment, mais également la composante esthétique formelle et la composante connotative, mêmes si toutes les composantes sont représentées et essentielles à prendre en compte lors de la traduction d'*Afterparty*. Pour la composante esthétique formelle, j'ai analysé la traduction des différents types d'humour qui se retrouvent dans divers aspects du jeu vidéo et les effets positifs qu'ils ont sur le joueur s'ils sont bien traduits. Par ailleurs, dans le cas de la composante connotative, j'ai mis en exergue des points essentiels du registre familier utilisé dans le jeu qui se compose des marqueurs discursifs, des disfluences, du tutoiement, des interjections, de la vulgarité et des surnoms.

Lors de la rédaction de ce travail, j'ai remarqué de possibles ouvertures sur l'évolution de la traduction de jeux vidéo depuis 2010 et je trouve qu'il serait intéressant d'analyser ce sujet plus en profondeur. En outre, face à l'ampleur du secteur des jeux vidéo, je pense, comme certains théoriciens susmentionnés, qu'il serait pertinent d'inclure des cours de traduction de jeux vidéo dans les programmes d'études de traduction afin de sensibiliser les étudiants aux difficultés inhérentes à ce type de traduction.

J'ai également constaté que l'utilisation de la grille de Kollobson était très intéressante pour mettre en évidence les particularités de la traduction de jeux vidéo. Je pense que l'utilisation du terme «composante» au lieu d'«équivalence» rend la grille plus flexible et permet de réfléchir au transfert de syntagmes qui ne sont pas forcément équivalents dans les deux langues. En outre, la catégorie de la composante culturelle peut aussi être approfondie à la faveur d'analyses de traductions d'autres jeux vidéo qui ne présentent pas forcément les mêmes caractéristiques qu'*Afterparty*. Je ne peux que conseiller aux personnes intéressées par la traduction de jeux vidéo de mettre en pratique cette grille, dans le but d'y ajouter de nouvelles catégories et d'appliquer d'autres stratégies de traduction au médium vidéoludique.

# BIBLIOGRAPHIE

## Articles de périodiques

BERNAL-MERINO Miguel Ángel, «A Brief History of Game Localisation», in *TRANS. Revista de Traductología*, n° 15 (2011), pp. 11 – 17.

BERNAL-MERINO Miguel Ángel, «Challenges in the Translation of Video Games», in *Revista tradumàtica*, n° 5 (2007), pp. 1 – 7.

BERNAL-MERINO Miguel Ángel, «Creativity in the Translation of Video Games», in *Estudis literaris*, v. 13 (2008), pp. 57 – 70.

BERNAL-MERINO Miguel Ángel, «On the Translation of Video Games», in *The Journal of Specialized Translation*, n° 6 (2006), pp. 22 – 36.

BOURDIEU Pierre, «Les trois états du capital culturel», in *Actes de la recherche en sciences sociales*, v. 30 (1979), pp. 3 – 6.

COSTALES Alberto Fernández, «Exploring Translation Strategies in Video Game Localization», in *Monografías de Traducción e Interpretación*, n° 4 (2012), pp. 385 – 408.

COSTALES Alberto Fernández, «Video Game Localisation: Adapting Superheroes to Different Cultures», in *Quaderns. Revista de Traducció*, n° 21 (2014), pp. 225 – 239.

DURIEUX Christine, «La recherche documentaire en traduction technique : conditions nécessaires et suffisantes.» in *Meta*, v. 35, n° 4 (1990), pp. 669 – 675.

DURIEUX Christine, «Traduire l'intraduisible : négocier un compromis», in *Meta*, v. 55, n° 1 (2010), pp. 23 – 30.

EDWARDS Kate, «Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content», in *TRANS. Revista De Traductología*, n° 15 (2011), pp. 19 – 28.

ESQUEDA Marileide Dias, «Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach», in *Revista Brasileira De Linguística Aplicada*, v. 20, n° 4 (2020), pp. 703 – 731.

GABER Hanane, «Le bien et le mal dans les psychostasies égyptienne et chrétienne», in *Revue de l'histoire des religions*, n° 3 (2016), pp. 305 – 327.

GARRETT Leah, «“Shazoom. Was ist das Shazoom?” *Mad Magazine* and postwar Jewish America», in *Journal of Modern Jewish Studies*, v. 16, n° 1 (2017), pp. 57 – 79.

HUTCHISON Phillip J., «Frankenstein Meets Mikhail Bakhtin: Celebrating the Carnival of Hosted Horror Television», in *The Journal of Popular Culture*, vol. 53, n° 3 (2020), pp. 579 – 599.

LADMIRAL Jean-René, «Sourciers et ciblistes», in *Revue d'esthétique*, n° 12 (1986), pp. 33 – 42.

MANGIRON Carmen, «Games Without Borders: The Cultural Dimension of Game Localisation», in *Hermeneus: Revista de Traducción e Interpretación*, n° 18 (2016), pp. 187 – 208.

MANGIRON Carmen, O'HAGAN Minako, «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation» in *The Journal of Specialised Translation*, n° 6 (2006), pp. 10 – 21.

MICHEL Philippe, «La question de l'auctorialité partagée en jazz : l'exemple de Miles Davis», in *Déméter. Théories & pratiques artistiques contemporaines*, n° 2 (2018), pp. 1 – 16.

ZIMMERMAN Eric, «Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century», in *Intersemiose*, v. 2, n° 4 (2013), pp. 155 – 165.

### **Articles d'ouvrages collectifs**

CORDUȘ Iulia, «La traduction des référents culturels dans le roman *Le Testament français* d'Andreï Makine vers le roumain», in *The Proceedings of the International Conference Literature, Discourse and Multicultural Dialogue. Section: Language and Discourse*, v. 1, Tîrgu-Mureș, Arhipelag XXI Press, 2012, pp. 876-883.

DORMANN Claire, BARR Pippin, BIDDLE Robert, «Humour Theory and Videogames: Laughter in the Slaughter», in *Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH Symposium on Videogame*, Boston, ACM Press, 2006, pp. 95 – 98.

DOUGLAS Yellowlees, HARGADON Andrew, «The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow», in *Proceedings of the Eleventh ACM on Hypertext and Hypermedia*, San Antonio, ACM Press, 2000, pp. 153 – 160.

HEWSON Lance, «Sourcistes et cibliers», in BALLARD Michel, HEWSON Lance (dir.), *Correct/Incorrect*, Arras, Artois Presses Université, 2004, pp. 123 – 134.

MANGIRON Carmen, «The Importance of *Not* Being Earnest: Translating Humour in Video Games», in CHIARO Delia (éd.), *Translation, Humour and the Media. Translation and Humour*, v. 2, Londres, Continuum, 2010, pp. 89 – 107.

MCGRANE Lorcan, «Tales From the Crypt», in BOOKER M. Keith (éd.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2010, pp. 623 – 625.

WHITTED Qiana J., «EC Comics», in BOOKER, M. Keith (éd.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2010, pp. 159 – 160.

### **Communications orales**

ARSENAULT Dominic, PICARD Martin, «Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d’immersion vidéoludique», in *Homo Ludens 2007 : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, Congrès de l’ACFAS, Québec, 2008.

GENVO Sébastien, «Caractériser l’expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du “play design”», in *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Congrès de l’ACFAS, Québec, 2008.

HOULMONT Pierre-Yves, «La traduction de jeux vidéo : transfert et équilibrage des contingences», in *Journée des Doctorants de l’École doctorale Langues, Lettres et Traductologie (ED3)*, Mons, 2021.

### **Mémoires et thèses**

ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l’expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat, Université de Montréal, 2011.

BARNABÉ Fanny, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Mémoire de licence, Université de Liège, 2012.

BOVE Rémi, *Analyse syntaxique automatique de l’oral : étude des disfluences*, Thèse de doctorat, Université de Provence – Aix-Marseille I, 2008.

HALTÉ Pierre, *Les marques modales dans les chats : étude sémiotique et pragmatique des interjections et des émoticônes dans un corpus de conversations synchrones en ligne*, Thèse de doctorat, Université de Luxembourg, 2013.

HOULMONT Pierre-Yves, *Traduction vidéoludique : approche microtextuelle d’un média pluri-sémiotique*, Mémoire de licence, Université de Liège, 2017.

HUREL Pierre-Yves, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020.

LEPRE Ornella, *The Translation of Humor in Video Games: a Case Study*, Mémoire de licence, University College London, 2014.

ROMANI-PARTHONNAUD Andréa, *A Genealogy of The Addams family: From Gothic to Comic*, Mémoire de première année de Master, Université de Perpignan Via Domitia, 2020.

### **Ouvrages**

ALIGHIERI Dante, *La divine comédie*, traduit de l'italien par PORTIER Lucienne, Paris, Les Éditions du Cerf, 1987.

BASSNETT Susan, TRIVEDI Harish, *Post-colonial translation: theory and practice*, New York, Routledge, 1999.

BENGHOZI Pierre-Jean, CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, Presses de la Fondation nationale des Sciences Politiques, 2017.

CALMET Augustin, *Dictionnaire historique, critique, chronologique, géographique et littéral de la Bible*, t. 3, Paris, Émery, 1722.

CARIO Erwan, *Start ! : La grande histoire des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la Martinière, 2011.

CHANDLER Heather Maxwell, DEMING Stephanie O'Malley, *The Game Localization Handbook*, 2<sup>e</sup> éd., Sudbury, Jones & Bartlett Learning, 2012.

COLLIN DE PLANCY Jacques Albin Simon, *Dictionnaire infernal*, Genève, Slatkine Reprints, 1980.

CONSALVO Mia, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.

CONTENAU Georges, *L'épopée de Gilgamesh : poème babylonien*, Paris, L'artisan du livre, 1939.

COUPERIE Pierre, *et al.*, *Bande dessinée et figuration narrative*, Paris, Musée des arts décoratifs, 1967.

DELISLE Jean, FIOLA Marco A., *La traduction raisonnée : Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*. 3<sup>e</sup> édition. Ottawa, University of Ottawa Press, 2013.

DENUËLLE Sabine, *Le Petit Larousse du Savoir-Vivre*, Paris, Larousse, 2011.

DICKENS Charles, *De grandes espérances*, traduit de l'anglais par BERNARD-DEROSNE Charles, Paris, Archipoche, 2013.

ECO Umberto, *Dire presque la même chose – expériences de traduction*, traduit de l'italien par BOUZAHER Myriem, Paris, Grasset, 2006.

ECO Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, traduit de l'italien par BOUZAHER Myriem, Paris, Grasset, 1985.

*La Bible de Jérusalem*, Nouvelle éd. revue et corrigée, Paris, Les éditions du Cerf, 2006.

LEPPIHALME Ritva, *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*, Clevedon, Philadelphia, Multilingual Matters Ltd, 1997.

O'HAGAN Minako, MANGIRON Carmen, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 2013.

MICHAËLIS Sébastien, *Histoire admirable de la possession et conversion d'une pénitente*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Charles Chastellain, 1613.

MOUNIN Georges, *Les belles infidèles*, Nouvelle éd., Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2016 [1994].

SAJNA Mateusz, *Video Game Translation and Cognitive Semantics*, Nouv. éd., Peter Lang, AG, 2016.

VENUTI Lawrence, *The Translator's Invisibility: a History of Translation*, London, Routledge, 1995.

VINAY Jean-Paul, DARBELNET Jean, *Stylistique comparée du français et de l'anglais*, Paris, Didier, 1972 [1958].

### **Ludographie**

*Afterparty* (Night School Studio, 2019).

*Les Sims 2* (Maxis, Electronic Arts, 2004).

*Oxenfree* (Night School Studio, 2016).

*Pac-Man* (Namco, 1980).

*Pong* (Allan Alcorn, Atari, 1972).

*Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985).

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

### **Sitographie**

Alconost : <https://alconost.com/fr/localization/games>, consulté le 9 mai 2022.

AlconostTube Chaîne Youtube d'Alconost :  
<https://www.youtube.com/watch?v=MbyyhlHBOtk&t=57s>, consulté le 9 mai 2022.

Allociné : [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=38814.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=38814.html), consulté le 17 décembre 2021.

Allociné : [https://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=871.html](https://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=871.html), consulté le 19 mars 2022.

Biblissima :  
<https://portail.biblissima.fr/ark:/43093/desc702df8f337387e0e83db6015f43ff02adb31c423>,  
consulté le 17 décembre 2021.

Blog du Master «Traduction Spécialisée Multilingue» (TSM) de l'Université de Lille :  
<https://mastertsm Lille.wordpress.com/2017/09/10/les-grands-commandements-de-la-localisation-de-jeu-video/>, consulté le 9 mai 2022.

Britannica : <https://www.britannica.com/event/Black-Sox-Scandal>, consulté le 15 mars 2022.

Britannica : <https://www.britannica.com/topic/Baphomet>, consulté le 19 mars 2022.

Cambridge dictionary : <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais-francais/breather>, consulté le 17 décembre 2021.

Cambridge dictionary : <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/monkey>,  
consulté le 17 décembre 2021.

CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/enfer>, consulté le 17 décembre 2021.

CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/psychopompe>, consulté le 17 décembre 2021.

CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/singe>, consulté le 17 décembre 2021.

Collins dictionary : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/izzard>, consulté le 17 décembre 2021.

CPSL : <https://www.cpsl.com/fr/localisation-de-jeux-video/>, consulté le 9 mai 2022.

Dee-Pad : [https://www.dee-pad.fr/fr\\_FR/faq-agence-de-traduction-reponses-a-vos-questions.php](https://www.dee-pad.fr/fr_FR/faq-agence-de-traduction-reponses-a-vos-questions.php), consulté le 9 mai 2022.

Gamasutra : [https://www.gamasutra.com/view/feature/3977/persuasive\\_games\\_familiarity\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/3977/persuasive_games_familiarity_.php), consulté le 17 décembre 2021.

Grammarphobia : <https://www.grammarphobia.com/blog/2009/12/what-the-sam-hill.html>, consulté le 30 novembre 2021.

Hypothèses : <https://acolitnum.hypotheses.org/306>, consulté le 21 février 2022.

Jeuxvideo.com : <https://www.jeuxvideo.com/meilleurs/machine-10/genre-2120/>, consulté le 15 mai 2022.

Korea Times : [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2015/11/199\\_189977.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2015/11/199_189977.html), consulté le 17 décembre 2021.

Le Monde : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/31/les-raisons-de-la-fermeture-de-vine-ancienne-star-des-reseaux-sociaux\\_5023015\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/31/les-raisons-de-la-fermeture-de-vine-ancienne-star-des-reseaux-sociaux_5023015_4408996.html), consulté le 22 mai 2022.

Ligue majeure de baseball : [http://mlb.mlb.com/mlb/official\\_info/about\\_mlb/rules\\_regulations.jsp](http://mlb.mlb.com/mlb/official_info/about_mlb/rules_regulations.jsp), consulté le 19 mars 2022.

Merriam-Webster : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/welkin>, consulté le 17 décembre 2021.

Mythologica : <https://mythologica.fr/grec/rhadamanthe.htm>, consulté le 30 novembre 2021.

NewZoo : <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version/>, consulté le 2 février 2022.

Société Radio-Canada : <https://ici.radio-canada.ca/sports/1733548/un-match-sans-point-ni-coup-sur-pour-alec-mills-des-cubs?depuisRecherche=true>, consulté le 19 mars 2022.

Steam : <https://store.steampowered.com/app/762220/Afterparty/>, consulté le 17 décembre 2021.

Steam : <https://store.steampowered.com/tags/en/Point+%26+Click?l=french>, consulté le 15 mai 2022.

TERMIUM Plus : <https://www.btb.termiumplus.gc.ca/clefsfp-srch?lang=eng&srchtxt=suspension&i=&cur=1&nbr=&comencsrch.x=0&comencsrch.y=0>, consulté le 17 décembre 2021.

TERMIUM Plus : [https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/clefsfp/index-fra.html?lang=fra&lettr=indx\\_catlog\\_r&page=9j2ZgwGLyIDo.html](https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/clefsfp/index-fra.html?lang=fra&lettr=indx_catlog_r&page=9j2ZgwGLyIDo.html), consulté le 17 décembre 2021.

The Spinoff : <https://thespinoff.co.nz/society/16-03-2021/once-students-were-scarfies-now-theyre-breathers>, consulté le 17 décembre 2021.

Tumblr Night School Studio : <https://nightschoolstudio.tumblr.com/post/182116849826/did-milo-and-and-lola-become-friends-because-they>, consulté le 17 décembre 2021.

Universalis : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/charon/>, consulté le 17 décembre 2021.

Universalis : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/styx/>, consulté le 17 décembre 2021.

Urban Dictionary : <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Poundtown>, consulté le 17 décembre 2021.

Wiki Afterparty : <https://afterparty.fandom.com/wiki/Lola>, consulté le 5 janvier 2022.

Wiki Dungeons & Dragons : [https://wikiproject-dungeons-dragons.fandom.com/wiki/Verin#cite\\_note-Bane2012-1](https://wikiproject-dungeons-dragons.fandom.com/wiki/Verin#cite_note-Bane2012-1), consulté le 17 décembre 2021.

Wiki Forgotten Realms : <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Baphomet>, consulté le 19 mars 2022.

Wiki of Roles Wiki : [https://gameofroles.wiki/view/Urshanabi,\\_Dieu\\_psychopompe](https://gameofroles.wiki/view/Urshanabi,_Dieu_psychopompe), consulté le 17 décembre 2021.

Wiki Yu-Gi-Oh! : [https://yugioh.fandom.com/fr/wiki/Balance\\_du\\_Jugement](https://yugioh.fandom.com/fr/wiki/Balance_du_Jugement), consulté le 17 décembre 2021.

World of Warcraft : <https://worldofwarcraft.com/en-gb/search/character?q=machidiel>, consulté le 12 avril 2022.

World of Warcraft : <https://worldofwarcraft.com/fr-fr/character/us/area-52/artesius>, consulté le 17 décembre 2021.

Youth Baseball Edge : <https://www.youthbaseballedge.com/say-throw-strikes/>, consulté le 17 décembre 2021.