

**Carnasses, paludicroques, limonards et luminards :  
traduction des néologismes d'auteur de la série *The Edge Chronicles*  
de l'anglais vers le français**

**Vincent Des Rosiers**

**Thèse présentée à la Faculté des études supérieures et postdoctorales  
dans le cadre du programme de Maîtrise ès arts en traductologie (M.A.)  
avec concentration en traduction littéraire en vue de l'obtention du grade de**

**Maîtrise ès arts**

**Directeurs de thèse : Marc Charron et Luise von Flotow**

**École de traduction et d'interprétation**

**Faculté des arts**

**Université d'Ottawa**

**© Vincent Des Rosiers, Ottawa, Canada, 2017**

# Table des matières

<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>V</b>
<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>VI</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1 : LA FANTASY .....</b>	<b>2</b>
1.1 INTRODUCTION À LA FANTASY .....	2
1.2 LES ORIGINES DE LA FANTASY .....	3
1.3 CRÉATION DES MONDES SECONDAIRES : VÉRISIMILITUDE ET <i>IRREALIA</i> .....	6
1.4 LES NÉOLOGISMES ET NÉOLOGISMES D’AUTEUR .....	8
1.5 LA QUESTION DE LA TRADUCTION DES NÉOLOGISMES D’AUTEUR EN FANTASY .....	11
<b>CHAPITRE 2 : PRÉSENTATION DU CORPUS.....</b>	<b>12</b>
2.1 <i>THE EDGE CHRONICLES</i> ET <i>LES CHRONIQUES DU BOUT DU MONDE</i> .....	13
2.2 PRÉSENTATION DE L’UNIVERS DES <i>CHRONIQUES</i> .....	14
2.3 RÉSUMÉ DES LIVRES DE LA PREMIÈRE TRILOGIE .....	17
<b>CHAPITRE 3 : CADRE THÉORIQUE APPUYANT L’ANALYSE.....</b>	<b>20</b>
3.1 SIGNIFIANT, SIGNIFIÉ, ET LES BASES DE LA NÉOLOGIE SELON TOURNIER .....	20
3.2 LES PROCÉDÉS DE CRÉATION DES NÉOLOGISMES.....	21
3.2.1 PROCÉDÉS MORPHO-SÉMANTIQUES .....	23
3.2.2 PROCÉDÉS SYNTACTICO-SÉMANTIQUES .....	26
3.2.3 LES PROCÉDÉS MORPHOLOGIQUES .....	28
3.2.4 LES PROCÉDÉS SÉMANTICO-PRAGMATIQUES.....	29
3.2.5 L’EMPRUNT .....	29
3.2.6 LES PROCÉDÉS DE CRÉATION ABSOLUE.....	30
3.2.8 PROCÉDÉS RETENUS.....	31
3.2.9 IDENTIFICATION ERRONÉE ET EMPLOI DE MULTIPLES PROCÉDÉS DE CRÉATION.....	32
3.3 UN BREF APERÇU DE LA THÉORIE DU <i>SKOPOS</i> .....	37
3.3.1 CRITIQUE DE LA THÉORIE DU <i>SKOPOS</i> .....	41
3.4 LES PROCÉDÉS DE TRADUCTION .....	33
3.5 PRÉSENTATION DES ÉTUDES ANTÉRIEURES .....	42

**CHAPITRE 4 : ANALYSE .....47**

**4.1. LES MOTS COMPOSÉS.....49**

4.1.1 LES COMPOSANTS *WOOD*, *OAK* ET *BARK* ..... 49

4.1.2 MOTS COMPOSÉS DONT L'ÉQUIVALENT FRANÇAIS EST UN MOT COMPOSÉ SAVANT HYBRIDE ..... 54

4.1.3 NOMS INDIQUANT L'APPARTENANCE CULTURELLE OU ETHNIQUE ..... 56

4.1.4 NOMS DE LIEUX MOTIVÉS ..... 59

4.1.5 NOMS DE RACES..... 60

4.1.6 TITRES ET PROFESSIONS ..... 62

4.1.7 CAS VARIÉS..... 64

**4.2 MOTS-VALISES .....65**

**4.3 SYNAPSIES .....67**

**4.4 CRÉATIONS EX NIHILO .....68**

**4.5 EXTENSIONS DE SENS .....72**

**4.6 CONVERSIONS.....73**

**4.7 DÉFORMATIONS GRAPHIQUES.....75**

**4.8 DÉTOURNEMENTS.....77**

**4.9 NÉOLOGIE CPOMBINATOIRE .....78**

**4.10 AUTRES PROCÉDÉS .....79**

4.10.1 AFFIXATION..... 79

4.10.2 ONOMATOPÉE ..... 79

4.10.3 REDOUBLEMENT ..... 79

4.10.4 TRONCATION.....80

4.10.5 SIGLAISON ET ACRONYMIE ..... 80

**4.11 SYNTHÈSE DE L'ANALYSE .....81**

**CHAPITRE 5 : CONCLUSION.....83**

**BIBLIOGRAPHIE.....85**

**ANNEXES .....89**

<b>I : CRÉATIONS EX NIHILO .....</b>	<b>91</b>
<b>II : MOTS COMPOSÉS .....</b>	<b>92</b>
II.I ESPÈCES ANIMALES .....	92
II.II ESPÈCES VÉGÉTALES.....	94
II.III NOMS DE PEUPLES ET D'ESPÈCES INTELLIGENTES.....	96
II.IV TOPONYMES ET BÂTIMENTS .....	98
II.V NOMS DE PERSONNAGES .....	99
II.VI NOMS DE NAVIRES .....	101
II.VII PHÉNOMÈNES MÉTÉOROLOGIQUES .....	101
II.VIII AUTRES TERMES .....	101
<b>III SYNAPSIES .....</b>	<b>105</b>
<b>IV MOTS-VALISES .....</b>	<b>107</b>
<b>V EXTENSIONS DE SENS.....</b>	<b>107</b>
<b>VI CONVERSIONS .....</b>	<b>107</b>
<b>VII DÉTOURNEMENTS .....</b>	<b>108</b>
<b>VIII AUTRES PROCÉDÉS.....</b>	<b>110</b>
VIII.I ONOMATOPÉES .....	110
VIII.II REDOUBLEMENTS.....	110
VIII.III DÉFORMATION GRAPHIQUES.....	110
VIII.IV TRONCATIONS.....	111
VIII.V PARONYMES .....	111
VIII.VI SUFFIXATIONS .....	111
VIII.VII SIGLAISONS .....	111
<b>IX Verbes, adverbess et adjectifs.....</b>	<b>112</b>

## Résumé

**Résumé :** Chaque année, un grand nombre d'œuvres de fantasy sont traduites de l'anglais vers le français. Ce genre, basé sur la création par l'auteur d'un univers fictif détaillé, présente aussi un défi auquel les traducteurs sont rarement confrontés : une abondance de néologismes qui n'ont pas d'équivalents dans la langue d'arrivée, forçant les traducteurs à recourir, eux aussi, à la néologie. Pour étudier la question de la traduction des néologismes d'auteur en fantasy de l'anglais vers le français, cette thèse présente une typologie des procédés utilisés pour la création et la traduction des néologismes d'auteur et l'utilise pour comparer près de 400 termes tirés de la première trilogie de la série *The Edge Chronicles* avec leurs équivalents français. L'auteur de cette thèse en arrive ainsi à certaines conclusions et observations portant sur la traduction des néologismes dans cette série en particulier, qui seront (il l'espère) utiles à d'autres chercheurs et traducteurs.

**Abstract:** Every year, many fantasy stories are translated from English into French. This genre, based on the creation by the author of an intricate fictional universe, also regularly presents translators with a challenge that they are otherwise unlikely to encounter very often: an abundance of neologisms having no equivalent in the target language, forcing the translators to create their own neologisms. In order to study the question that is the translation of author neologisms from English to French, this thesis presents a typology of strategies used to create and translate author neologisms, using it to compare more than 400 terms from the first trilogy of the *Edge Chronicles* series with their French equivalents. The author of this thesis thus reaches certain conclusions and observations that will be, he hopes, useful to other researchers and translators.

## Remerciements

Je remercie tous ceux qui m'ont aidé dans la rédaction de cette thèse, notamment mes directeurs de thèse, Marc Charron et Luise von Flotow.

Je remercie aussi tous ceux qui ont pris le temps de lire les premières versions de ce travail et m'ont encouragé à écrire. Merci donc à mon père, Gilles Des Rosiers, qui m'a aidé d'une centaine de façons. Merci à mon oncle et à ma tante, Fernand et Raymonde Turgeon, qui ont été une source d'encouragement bienvenue lors des derniers mois. Merci à mon ami Silvano Kirika, pour qui cette thèse est un cadeau de Noël quelque peu en retard.

Et merci à mes collègues de l'École de traduction et d'interprétation qui ont lu et relu les premières versions de ce document. Valérie Milner, Louis Alberti, Stephen Slessor et Daniel Josephy-Hernández, merci.

## Introduction

Je me suis toujours intéressé aux mondes fictifs. Bien sûr, tous les ouvrages de fiction (et une bonne partie de ceux prétendant présenter des faits réels) prennent place dans un monde différent du nôtre, ne serait-ce qu'à cause des diverses libertés que les auteurs prennent avec la réalité pour rendre leurs histoires plus intéressantes. Et certains univers, particulièrement en fantasy et en science-fiction, sont particulièrement détaillés.

Ces mondes construits me fascinent encore aujourd'hui. Et en étudiant la traduction, je me suis rendu compte de l'abondance de vocabulaire spécialisé dans ce genre d'histoire; des mots créés de toutes pièces pour désigner des êtres, des choses et des idées qui n'existent pas en dehors de cet univers fictif. La traduction de ces « néologismes d'auteur » sera l'objet de cette thèse. Pour ce faire, j'utiliserai la série *The Edge Chronicles* (abrégées ci-après par TEC), coécrite par Paul Stewart et Chris Riddell, traduite en français sous le titre *Les Chroniques du bout du monde* (appelées « les *Chroniques* » ci-après) par Natalie Zimmermann et Jacqueline Odin.

Le chapitre 1 est consacré à la définition de la fantasy, suivi d'un court historique et d'une présentation des particularités du genre, notamment l'importance des néologismes d'auteur dans la création des mondes secondaires. Le chapitre 2 présente l'univers de TEC et un résumé des trois romans formant la trilogie de Twig (le personnage principal, appelé Spic en français), la source des néologismes d'auteur analysés pour cette thèse. Le chapitre 3 décrit les bases théoriques du travail, notamment les diverses études déjà faites sur la création et la traduction des néologismes, notamment les néologismes d'auteur en fantasy. Le chapitre 4 est consacré à l'analyse elle-même, suivie de la conclusion générale au chapitre 5. Les nombreux néologismes relevés dans la trilogie sont inclus en annexe, avec les dernières pages consacrées à la bibliographie.

## Chapitre 1 : La fantasy

Le terme « fantasy » est un terme emprunté à l'anglais, désignant un genre multimédia relativement récent mais dont les racines et inspirations sont très anciennes. Une des principales caractéristiques de la fantasy est l'omniprésence des néologismes d'auteur, dont la traduction offre aux traducteurs un défi qu'ils rencontrent rarement dans d'autres domaines.

### 1.1 Introduction à la fantasy

Le *Cambridge Companion to Fantasy Literature* (James, Mendlesohn et coll., 2012) remarque que la fantasy désigne un vaste groupe de récits hétéroclites partageant des thèmes et des tropes communs (*ibid.*; 1). Ces récits sont marqués par l'omniprésence du surnaturel, l'utilisation de mythes et légendes comme inspiration, et la création par la prose de mondes fictifs possédant une abondance d'*irrealia* (une notion qui sera définie dans quelques pages), mais la « véritable » définition demeure évasive, si elle existe. Ainsi, le *Cambridge Companion* présente plutôt la fantasy comme une catégorie englobant tous les récits qui utilisent certains éléments narratifs (notamment l'omniprésence du surnaturel, l'emploi de mondes secondaires et de thèmes tirés des contes et légendes).

Sachant cela, il n'est guère surprenant que la fantasy comprenne plusieurs sous-genres: *high fantasy* idéaliste et épique, *low fantasy* sombre et cynique, fantasy urbaine prenant place dans les temps modernes, ou encore science-fantasy mêlant (évidemment) fantasy et science-fiction, pour n'en nommer que quelques-uns. Comme le dit Marlies Kok, « *a novel falls under the fantasy genre because of its setting and not its plot* » (Marlies Kok, 2012; 30). En gros, une histoire de fantasy peut être aussi une histoire d'amour, un roman policier, une comédie parodique ou un récit épique, prenant place dans une cité médiévale ou à bord d'un vaisseau

spatial; ce qui importe, c'est que l'univers servant de décor à l'histoire soit un monde construit où le surnaturel est omniprésent.

Deux autres termes, « fantastique » et « merveilleux », sont parfois considérés comme des synonymes de « fantasy », et ces trois termes ont en effet beaucoup en commun. On peut dire que le fantastique et le merveilleux sont des genres où le surnaturel est omniprésent et peuvent être considérés comme des précurseurs de la fantasy, dont ils diffèrent par l'absence de mondes secondaires (un concept qui sera défini dans quelques pages).

Finalement, on doit mentionner l'existence du néologisme français « fantaisie », en utilisation depuis au moins 2007<sup>1</sup>. Le terme « fantasy » sera néanmoins utilisé pour cette thèse, car il est utilisé plus souvent et risque moins d'être confondu avec d'autres termes comme « fantastique » ou « fantaisie ».

## 1.2 Les origines de la fantasy

Les origines de la fantasy sont difficiles à déterminer. Ses racines sont vieilles et profondes, puisant dans d'innombrables mythes héroïques, légendes et contes de fées de multiples cultures. Les aventures épiques des héros gréco-romains, de Beowulf ou des chevaliers du roi Arthur inspirent les auteurs encore aujourd'hui. Ce n'est pourtant qu'à partir du XIX<sup>e</sup> siècle que des œuvres semblables à la fantasy moderne commencent à être publiées. On assiste alors en Occident à la naissance du **fantastique**, un genre littéraire caractérisé par une intrusion du surnaturel, de l'inexpliqué et de l'inexplicable dans un monde ordinaire, ordonné, voire banalisé par le progrès scientifique de l'époque. Ainsi, dans *Le Horla* de Guy de Maupassant, un riche gentilhomme et ses domestiques sont tourmentés par une créature invisible qui leur vole leur

---

<sup>1</sup> Legifrance, « Vocabulaire du patrimoine et de la création contemporaine », 2007, <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000017735178>, page consultée le 27 juillet 2016.

force vitale. Cependant, malgré cette incursion surnaturelle somme toute temporaire, limitée, voire intime, le monde fictif demeure identique au monde réel, et les personnages sont les seuls à être véritablement changés, le plus souvent pour le pire.

La deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle voit aussi la publication d'histoires où le surnaturel est présenté de façon plus positive, particulièrement en Angleterre. Ces histoires sont souvent destinées aux enfants et tiennent encore beaucoup du conte de fées et du merveilleux tout en se démarquant par les mondes secondaires relativement élaborés construits par leurs auteurs, comme *Peter Pan*, *Alice au Pays des Merveilles* ou les histoires du pays d'Oz.

La fin du XIX<sup>e</sup> siècle et le début du XX<sup>e</sup> voient les débuts du genre tel qu'on le connaît : Lord Dunsany (*The King of Elfland's Daughter*, 1924), H.P. Lovecraft (créateur du mythe de Chtulhu, *The Call of Chtulhu*, 1928), Robert E. Howard (les aventures de Conan le barbare, débutant avec *The Phoenix on the Sword*, 1932) et d'autres auteurs commencent à écrire des histoires attribuées de façon presque unanime à la fantasy.

Il faut cependant attendre la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle pour que le genre gagne vraiment en popularité, plus précisément à partir de 1954, quand l'écrivain britannique J.R.R. Tolkien publie *The Lord of the Rings*. Depuis sa sortie (dont le tirage initial est assez modeste par rapport à son futur succès), la trilogie s'est vendue par millions d'exemplaires dans des dizaines de langues, sans parler du succès de son adaptation cinématographique entre 2001 et 2003. Elle codifie plusieurs thèmes désormais quasi omniprésents dans le genre (Elfes, Nains, seigneurs ténébreux sur leur sombre trône, groupe hétéroclite d'aventuriers chargés d'une quête dont dépend le salut du monde, et autres choses encore) et inspire une multitude d'auteurs, qui écrivent leurs propres romans et créent leurs propres mondes secondaires.

Cependant, les livres ne demeurent pas le seul médium de la fantasy. Ainsi, les années 70 voient la naissance des jeux de rôles sur table comme *Dungeons and Dragons (D&D)* et *Runequest*.

*D&D*, par exemple, crée de nombreux univers fictifs inspirés par des auteurs de fantasy comme J.R.R. Tolkien ou Jack Vance pour servir de décor aux sessions de jeu, et encourage les joueurs à créer leurs propres mondes. Le genre se répand aussi aux jeux vidéo peu après leur popularisation, du modeste *dnd* (1975) au géant qu'est *World of Warcraft* (2004). Quel que soit le médium, la fantasy a encore de beaux jours devant elle : on n'a qu'à penser aux records de vente que détient encore la série *Harry Potter*, sans parler du succès un peu plus modeste de son adaptation cinématographique.

De plus, même si la fantasy est un phénomène avant tout anglophone, de nombreux auteurs provenant d'autres cultures apportent leur contribution. On peut nommer *Berserk* de Kentaro Miura (Japon, 1989-présent), *Fullmetal Alchemist*<sup>2</sup> d'Hiromu Arakawa (Japon, 2001-2010), *Les Sentinelles de la nuit* de Sergei Lukyanenko (Russie, 1998), *Cœur d'encre* de Cornelia Funke (2003, Allemagne), *Grimpow, l'élus des templiers* de Rafael Ábalos (Espagne, 2007), *Le Roman de Nostradamus* de l'Italien Valerio Evangelisti (1999-2002) et *La route de la faim*, par le Nigérien Ben Okri (1991).

Quant à la francophonie, le succès relativement récent de séries telles qu'*Amos Daragon* de Bryan Perro (2003-2006) et des *Chevaliers d'Émeraude* d'Anne Robillard (2003-2008) au Québec, ainsi que du dessin animé *Wakfu* (2008-présent) et des romans de la série *Tara Duncan* (2003-présent) en France témoignent de la croissance manifeste de la fantasy « indigène » de langue française.

---

<sup>2</sup> Les versions françaises de ces deux séries gardent leur titre anglais.

Malgré le succès des auteurs francophones, la traduction de fantasy anglophone demeure encore très populaire, tant en ce qui concerne le nombre de titres que le nombre de ventes. En 2002, environ 200 000 exemplaires des quatre premiers volumes de la série *Harry Potter* avaient déjà été vendus au Québec<sup>3</sup>, phénomène loin d'être unique à la Belle Province : en octobre 2005, 800 000 exemplaires de la version française du sixième livre avaient déjà été vendus en France seulement cinq jours après sa sortie<sup>4</sup>.

La traduction de la fantasy est donc d'un grand intérêt, non seulement à cause du grand nombre d'œuvres anglophones de ce genre traduites en une multitude de langues, mais aussi à cause de l'omniprésence des néologismes que les auteurs utilisent pour construire des univers fictifs aux détails relativement élaborés, ce que Tolkien a appelé le « monde secondaire ».

### 1.3 Création des mondes secondaires : vérisimilitude et *irrealia*

Le **monde secondaire** est omniprésent en fantasy moderne. Soit, la plupart des ouvrages de fiction (et la plupart des œuvres prétendant présenter des faits réels) prennent certaines libertés avec la logique et la réalité. Cependant, presque toutes les histoires de fantasy prennent place dans des mondes fictifs souvent inspirés de sociétés historiques, avec leurs propres règles internes, lois, et conventions. Il s'agit parfois de planètes entières dont la géographie, l'histoire et la mythologie sont définies par l'auteur avec divers degrés de détail et de vraisemblance, ou encore de sociétés parallèles de monstres, magiciens et autres êtres surnaturels cohabitant plus ou moins secrètement avec les humains dans un monde presque identique au monde réel tel qu'il était lors de l'écriture de l'œuvre. Ainsi, la série *Harry Potter* prend place dans une version alternative du Royaume-Uni à la fin du XX<sup>e</sup> siècle où les magiciens et créatures magiques vivent

---

<sup>3</sup> « Le phénomène *Harry Potter* », Godelieve De Koninck, Québec français, n° 120, 2001, p. 44-47

<sup>4</sup> Mahgress, « Le dernier Harry potter [*sic*] en tête des ventes en France », 2005, <http://www.mahgress.com/fr/aujourd'hui/40354>, page consultée le 12 octobre 2016.

cachés des non-magiciens (ou « moldus ») depuis toujours, alors que le *Disque-Monde* de Terry Pratchett est, comme son nom l'indique, un monde plat porté par quatre gigantesques éléphants, eux-mêmes portés par une tortue géante qui parcourt le cosmos, le tout étant maintenu en place par magie. Si l'histoire prend place dans un univers construit par l'auteur, si cet univers possède ses propres règles et si ce qui s'y passe peut être considéré comme « vrai » selon les règles de ce monde, on peut parler de monde secondaire (J.R.R. Tolkien, *On Fairy Stories*, 1947; 12).

De plus, une œuvre de fantasy doit posséder une certaine **vérisimilitude**, c'est-à-dire l'illusion de la vérité (« the carefully created illusion of truth » (Turner, 2005; 35)). Pour maintenir cette illusion, une histoire doit donc présenter un cadre cohérent et respecter ses propres règles. Souvent, ces règles ne sont pas seulement logiques ou métaphysiques, mais aussi socioculturelles : les sociétés et civilisations créées pour une œuvre de fantasy possèdent donc leurs propres cultures, normes et traditions.

Dans le domaine culturel, les objets et concepts propres à une culture donnée et dont la signification connotative et dénotative est liée à leur culture d'origine sont appelés **realia**. Ainsi, *kimono* et *seppuku* font partie de la **realia** japonaise, tandis qu'*American Dream* et *cowboy* font partie de la **realia** américaine. Les mondes secondaires possèdent aussi une **realia** qui leur est propre. Cette « **realia** fictive » est appelée **irrealia** (Loponen, 2009).

Pour donner un exemple d'**irrealia**, « Valar » est un concept propre à l'œuvre de Tolkien et possède des connotations historiques et religieuses pour une bonne partie de ses personnages. Dans le contexte du *Seigneur des Anneaux* et du *Silmarillion*, les Valars sont des figures en partie divines, en partie angéliques, veillant sur le monde d'Arda au nom du Dieu créateur, Eru Ilúvatar. Et en dehors du contexte de la série, Valar ne veut donc rien dire. C'est un terme

endémique propre à un monde secondaire spécifique, qui ne se retrouvera sans doute jamais dans les dictionnaires, à part ceux parlant de fantasy ou de l'œuvre de l'auteur. Les termes de ce genre, créés par l'auteur pour servir de signifiants aux concepts d'*irrealia*, sont appelés **néologismes d'auteur**.

#### 1.4 Les néologismes et néologismes d'auteur

Un néologisme est, selon la définition générale, un mot nouveau. Cependant, on ne s'entend guère sur le moment précis où un néologisme cesse d'être un néologisme, ce qui fait en sorte que la distinction entre néologisme et non-néologisme reste assez peu précise et souvent arbitraire.

Une définition suffisamment ouverte du terme « **néologisme** » est donc nécessaire. Pour cela, je me suis arrêté sur celle du dictionnaire Larousse en ligne :

« Tout mot de création récente ou emprunté depuis peu à une autre langue ou toute acception nouvelle donnée à un mot ou à une expression qui existait déjà dans la langue<sup>5</sup> ».

Cependant, comme plusieurs néologismes sont composés de plusieurs mots, le terme (défini comme étant un « mot ou ensemble de mots ayant, dans une langue donnée, une signification précise et exprimant une idée définie<sup>6</sup> ») me semble une base plus appropriée. Dans le cadre de cette thèse, un néologisme sera donc :

---

<sup>5</sup> Dictionnaire de français Larousse, « Néologisme », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/néologisme/54201>, consulté pour la première fois le 13 mars 2016.

<sup>6</sup> Centre national de ressources textuelles, « Terme », <http://www.cnrtl.fr/definition/terme>, consulté pour la première fois le 1<sup>er</sup> novembre 2016.

Tout terme ou locution consacrée considéré comme nouveau, formé soit par création lexicale, par emprunt à une autre langue ou par ajout d'un nouveau sens à un terme existant.

Cette définition possède certains avantages : elle inclut les termes complexes (formés de plusieurs mots) et les locutions. Le choix de mots « considérés comme nouveaux » permet aussi de donner une réponse satisfaisante (du moins dans le cadre de cette thèse) aux questions concernant la présence ou l'absence des nouveaux termes dans des dictionnaires, le statut précis des archaïsmes (certains néologismes étant des archaïsmes « recyclés ») ou la durée du « sentiment néologique » qui fait en sorte que le terme est encore considéré comme nouveau (Pruvost et Sablayrolles, 2012).

Dans le cadre de cette thèse, **un néologisme d'auteur** est défini comme étant **tout terme ou locution créé par un auteur de fiction pour nommer l'*irrealia* propre à une œuvre spécifique**. Utilisés hors du contexte particulier pour lequel ils ont été conçus, ils ne signifient rien ou peuvent être confondus avec des termes existants. Comme le dit Antonina Litak,

Author neologisms appear to convey the author's purpose. Most of them do not live long. They are not meant to live long. They are, as it were, coined for use at the moment of speech, and therefore possess a peculiar property – that of temporariness.

(Litak, 2013; 25)

La plupart des néologismes d'auteur ne risquent donc guère de s'ajouter au vocabulaire du public, ce qui explique pourquoi certaines sources considèrent le terme « hapax » (« Mot, forme

qu'on ne rencontre qu'une fois dans un corpus donné<sup>7</sup> ») comme étant synonyme de néologisme d'auteur, du moins dans les langues vivantes<sup>8</sup>. Un terme peut donc exister depuis dix, cinquante ou cent ans, s'il n'est pas utilisé en dehors de l'œuvre pour laquelle il a été créé (et dans laquelle il peut apparaître plusieurs fois, au contraire de l'hapax) sauf pour faire référence à l'œuvre en question, il conserve éternellement sa nouveauté et demeure un néologisme. Ce qui ne veut pas dire que les néologismes d'auteur ne passent jamais dans la langue courante. C'est le cas de centaines de termes anglais désormais anodins dont la création (ou du moins la popularisation) est attribuée à Shakespeare, tels qu'*assassination*, *lovely* et même *road*<sup>9</sup>. La plupart des néologismes d'auteur resteront cependant « congelés » dans leur contexte original et n'auront donc aucun équivalent existant dans une autre langue. Ce qui pose un problème pour tout traducteur ayant reçu la tâche de traduire une œuvre qui contient une multitude de ce genre de néologismes.

Il est important de noter que même si un néologisme d'auteur (en fantasy, du moins...) entre dans le langage populaire, le caractère fictif du signifié fait en sorte qu'il s'agit plutôt de la création d'un nouveau terme désignant un nouveau signifié. Ainsi le « quidditch » joué dans le monde réel par certains fans de la série *Harry Potter* n'est pas le même sport que celui pratiqué par les personnages, notamment à cause de l'impossibilité de se procurer des balais volants ou des balles ensorcelées.

---

<sup>7</sup> Centre national de ressources textuelles et lexicales, « Hapax », <http://www.cnrtl.fr/definition/academie9/Hapax>, page consultée le 13 juin 2016.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> No Sweat Shakespeare, « Words Shakespeare Invented », <http://www.nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-words/>, page consultée le 14 octobre 2016

## 1.5 La question de la traduction des néologismes d'auteur en fantasy

La traduction des néologismes d'auteur demande donc la création de nouveaux néologismes endémiques, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent vraiment exister que dans leur texte (ou contexte) cible, tout comme l'original était endémique au texte (ou contexte) source. Il s'agit d'une situation qui survient rarement dans d'autres domaines, mais que les traducteurs travaillant sur des œuvres de fantasy doivent affronter presque chaque jour. Et c'est ce qui rend la question digne d'être étudiée. Cependant, je ne possède ni les moyens ni les connaissances qui me permettraient d'étudier la traduction des néologismes dans un genre tout entier. Un corpus limité a donc été sélectionné, composé de textes tirés d'une série de fantasy et de leur traduction vers le français contenant un grand nombre de néologismes d'auteur. Ces textes, ce sont les trois premiers livres de *The Edge Chronicles*, une série de fantasy destinée aux adolescents et préadolescents traduite en français sous le titre *Chroniques du bout du monde*.

Cette thèse est donc centrée sur la question suivante : **comment les néologismes d'auteur dans la première trilogie de la série *The Edge Chronicles* sont-ils traduits de l'anglais vers le français?**

## Chapitre 2 : Présentation du corpus

Pour le présent travail, plutôt que d'étudier la totalité des (très nombreux) néologismes d'auteur de la série sélectionnée ou de me concentrer uniquement sur un seul livre, j'ai décidé de choisir comme corpus les trois premiers livres de la série, à savoir la trilogie de Spic (*The Twig Saga*, en anglais). Malgré le grand nombre de néologismes introduits dans chaque livre, il me semble nécessaire d'étudier la trilogie en entier pour que les termes relevés « représentent » la totalité du monde secondaire des *Chroniques* plutôt qu'une partie de celui-ci. Ainsi, le premier livre serait amplement suffisant si on voulait parler uniquement des noms de personnages et/ou des noms d'espèces animales ou végétales des Grands Bois. Cependant, le deuxième livre introduit Sanctaphrax et Infraville, les seules véritables cités de la Falaise, et le lecteur découvre donc divers concepts entièrement différents de ceux du premier livre, en plus de nouveaux personnages et de nouvelles créatures, et le troisième continue cette tendance. Qui plus est, les termes de la première trilogie sont évidemment utilisés pour le reste des *Chroniques*, et le fait que deux traductrices (Nathalie Zimmermann pour le premier livre, Jacqueline Odin pour tous les autres) aient travaillé sur la série a eu quelques conséquences qui sont dignes d'être étudiées. Néanmoins, cette thèse contiendra aussi quelques références à d'autres livres de TEC et des *Chroniques*, le plus souvent pour clarifier certains concepts qui ne sont pas définis pendant la première trilogie ou pour mentionner les rares cas où la traductrice remplace un équivalent qu'elle avait créé pour la première trilogie par un autre terme. La trilogie de Rémiz (*The Rook Saga*, en anglais), qui raconte les aventures d'un jeune orphelin une cinquantaine d'années après la conclusion de la première trilogie, sera ainsi mentionnée à quelques reprises.

Ce chapitre donne un aperçu de l'univers des *Chroniques du bout du monde*, suivi d'un résumé relativement bref des événements de la trilogie de Spic. Pour ce chapitre, comme pour le reste

de la thèse, les termes français seront utilisés par défaut et les termes anglais ne seront employés que lorsque le texte parle de leur traduction vers le français, ou pour mettre en relief un détail important. Les néologismes anglais originaires du texte source seront aussi toujours en italique (hormis les locutions créées par détournement et les créations ex nihilo reportées vers le français), même dans le cas de noms propres.

## 2.1 *The Edge Chronicles* et les *Chroniques du bout du monde*

*The Edge Chronicles* est le fruit d'une collaboration entre les Britanniques Paul Stewart et Chris Riddell, auteurs acclamés de plusieurs romans pour enfants et adolescents. Riddell est aussi un illustrateur accompli dont le style distinctif donne vie aux créatures et personnages décrits par le texte. Il est d'ailleurs rare de lire plus de quatre ou cinq pages de suite sans tomber sur l'une de ses illustrations. Comme l'essentiel de leur œuvre, *The Edge Chronicles* est destinée à un jeune public, principalement des adolescents et préadolescents. Cela ne les empêche pas d'y aborder des thèmes relativement « matures », comme l'esclavage, la mort de proches, la folie ou l'abandon parental, et ce d'une façon beaucoup plus réaliste que l'on pourrait le penser.

Le premier tome de la série, intitulé *Beyond the Deep Woods*, est paru en 1998. Il est suivi par *Stormchaser* en 1999 et *Midnight over Sanctaphrax* en 2000, formant *The Twig Saga* (la trilogie de Spic, en français). Dans le même univers, on compte deux autres trilogies achevées (et un roman hors série, *The Immortals*), une quatrième trilogie dont le deuxième livre est sorti pendant l'été 2015, un recueil de nouvelles (*The Lost Barkscrolls*) et une poignée de guides visuels ou d'histoires publiées en ligne. À l'été 2016, la série avait été traduite en plus de 20 langues et au-delà de trois millions d'exemplaires avaient été vendus<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> « The Edge Chronicles », <http://edgechronicles.co.uk/>, page consultée le 27 juillet 2016.

Le premier livre a été traduit vers le français par Natalie Zimmermann en 2002, avec le titre *Par-delà les Grands-Bois*. La traduction du reste de la série a été confiée à une autre traductrice, Jacqueline Odin, commençant par les deux autres livres de la trilogie de Spic, *Le Chasseur de tempête* et *Minuit sur Sanctaphrax*. Les possibles conséquences de ce changement de traductrices seront discutées lors de l'analyse.

## 2.2 Présentation de l'univers des *Chroniques*

« *Les Grands Bois, la Lande, la forêt du Clair-Obscur, le Bourbier et le Jardin de pierres. Infraville et Sanctaphrax. L'Orée. Autant de noms sur une carte. Pourtant, chaque nom recèle un millier d'histoires consignées sur des parchemins ancestraux, des récits transmis oralement de génération en génération – des récits que l'on raconte encore aujourd'hui.*

*Comme en témoigne ce qui suit ».*

*Par-delà les Grands bois, p. 11*

L'univers des *Chroniques*, appelé la Falaise (*the Edge*, en anglais), est fort différent du nôtre. La plupart des auteurs de fantasy se contentent d'un monde fortement inspiré de l'Europe médiévale en matière de société, de culture et de biosphère, avec une bonne dose de magie et de créatures monstrueuses et/ou surnaturelles pour ajouter du piquant. En créant la Falaise, Stewart et Riddell sont allés un peu plus loin. Très loin, en fait...

Imaginez un immense éperon rocheux de la taille d'un continent, « surplombant le vide comme la proue d'un grand vaisseau de pierre »<sup>11</sup>, bordé sur deux côtés par un océan de nuages dissimulant un abyme sans fond d'où arrivent des vents, des brumes et des tempêtes aux propriétés mystérieuses. Quant à la base de ce triangle, très loin à l'ouest, elle est plongée dans des ténèbres perpétuelles.

---

<sup>11</sup> *Par-delà les Grands bois, p. 7.*

Et pourtant, entre le ciel et la terre, les abysses et les ténèbres, la vie foisonne en abondance. Car la plus grande partie de la Falaise est occupée par les Grands Bois, une forêt sauvage et pour la plupart inexplorée peuplée d'innombrables espèces végétales et animales, toutes plus bizarres les unes que les autres : des hordes de petites créatures poilues aux dents acérées, des arbres étranges au bois si léger qu'il en flotte dans les airs, de gros crapauds à l'haleine si fétide qu'elle en est mortelle, des plantes aux fruits qui font rapetisser ceux qui les mangent ou des vers flottants au venin qui fait enfler comme un ballon, de grands oiseaux parlants qui naissent dans des cocons, des lianes parasites qui prennent leur proie au lasso avant de la jeter dans la gueule de leur hôte, un gigantesque chêne carnivore, pour n'en mentionner que quelques-unes. Et les civilisations des Grands Bois sont tout aussi étranges et hétéroclites que sa faune et sa flore : de multiples sous-espèces de trolls, d'elfes et de gobelins, ainsi que des tribus de femmes-oiselles, de grandes sauterelles au corps transparent et de vampires télépathes survivent comme ils le peuvent dans ce milieu hostile.

À l'extrémité est de la Falaise (sa « proue »), un grand fleuve, l'Orée, se jette dans le vide. On y trouve le Jardin de pierres où poussent les roches de vol, ces étranges rochers vivants qui changent de poids selon leur température, ainsi que la métropole de la Falaise : Infraville.

Des représentants de chaque race, espèce et tribu de la Falaise s'entassent sur les berges du fleuve, résidant pour la plupart dans des quartiers insalubres et malfamés. Le pouvoir politique et économique est entre les mains des ligueurs, un groupe de marchands corrompus unis par leur haine des pirates du ciel, un ensemble hétéroclite d'aventuriers, de mercenaires et de contrebandiers.

Séparés du reste de la Falaise, d'abord par un désert toxique de boue décolorée créé par la pollution de leurs usines (le Bourbier), puis par un bois hanté plongé dans un crépuscule

perpétuel (la forêt du Clair-Obscur), les Infravillois voyagent par les airs à bord de navires à voile en bois ultralégers. Pirates et ligueurs peuvent ainsi commercer avec les divers peuples de la Falaise, échangeant la monnaie et les produits finis d’Infraville contre les vivres et les matières premières des Grands Bois. Ces deux groupes dépendent cependant de l’expertise des universitaires de la cité flottante de Sanctaphrax. Bâtie sur une gigantesque roche de vol, Sanctaphrax est maintenue en place par une longue et lourde chaîne fixée à un grand socle au cœur d’Infraville. Ces savants-météorologues gardent jalousement les secrets qui rendent possible la navigation aérienne, et mille complots et contre-complots se trament nuit et jour.

Dans cet univers, le surnaturel est présent, mais subtil, prenant la forme de tempêtes magiques, d’oiseaux parlant qui « partagent les rêves » de leurs congénères et de croquemitaines malveillants capables de changer d’apparence à volonté. Ainsi, la plupart des formes de magie communes en fantasy comme les sortilèges, prophéties ou objets enchantés n’existent pas sur la Falaise, un monde dont la flore, la faune et même la forme sont pourtant entièrement incompatibles avec ce qu’on peut considérer comme « normal », ou même possible. En fait, la plupart des éléments d’apparence fantastique s’expliquent par les étranges propriétés des espèces animales, végétales et même minérales qui peuplent la Falaise plutôt que par l’existence de forces surnaturelles manipulées par quelques individus privilégiés. Ce qui est « naturel » sur la Falaise est donc si étrange que les quelques éléments véritablement surnaturels de la série semblent, par comparaison, tout naturels. Et finalement, les antagonistes sont pour la plupart des dirigeants corrompus ou des hommes d’affaires sans scrupule plutôt que des dieux malveillants cherchant à détruire le monde ou des seigneurs ténébreux sur leur sombre trône.

En dehors des villes jumelles d'Infraville et de Sanctaphrax, où l'on retrouve divers éléments inspirés du Moyen Âge Européen (guildes, universités et preux chevaliers) et de l'Âge des découvertes (navires à voile en partance pour des terres exotiques), les peuples de la Falaise ne semblent pas avoir été inspirés par des cultures existantes. Ainsi, lors du premier livre de la série, le protagoniste séjourne brièvement chez trois tribus : un village de bergers quasihumains, hormis leur mode de vie nocturne et les poils cramoisis qui leur couvrent le corps; une sorte de ruche habitée par de petits gobelins stupides obsédés par le nectar cuisiné par leur énorme « grossemère »; et une caverne dont les habitants pourraient passer pour des humains pâles et fragiles, excepté que les femelles deviennent gigantesques et hargneuses à la puberté et traitent leurs mâles comme des esclaves. Il passe aussi plusieurs semaines en compagnie d'un ours intelligent et termine son aventure à bord d'un navire volant.

Cet univers atypique sert de décor à la trilogie de Spic, qui sera résumée dans les prochains paragraphes.

### 2.3 Résumé des livres de la première trilogie

*Par-delà les Grands Bois* raconte les mésaventures de Spic, un jeune humain<sup>12</sup> élevé par les trolls des bois, une race de petits bûcherons poilus et extrêmement traditionalistes. Après une enfance malheureuse rappelant l'histoire du vilain petit canard, il fait ce qu'aucun troll n'avait fait avant lui : il s'écarte du sentier. Perdu dans l'immensité des Grands Bois, il rencontre plusieurs personnages hauts en couleur et échappe à diverses créatures monstrueuses avant de

---

<sup>12</sup> D'autres livres de la série clarifient que les « humains » de la Falaise sont en fait des hybrides appelés « quadrites » (*fourthlings* en anglais) parce que leur race est le résultat d'unions entre divers peuples provenant « des quatre coins de la Falaise ». Cependant, le terme n'est pas utilisé lors de la première trilogie (pas plus que ne l'est, il faut le dire, le mot « humain »). Dans les illustrations de Riddell, Spic et ses congénères ressemblent simplement à des humains de race blanche aux oreilles pointues.

retrouver son véritable père, un célèbre pirate du ciel, et de commencer une nouvelle vie à bord d'un navire volant.

*Le Chasseur de tempête* raconte la suite des aventures de Spic, qui vit maintenant à bord du navire-pirate éponyme en compagnie de son père, le Loups des nues. Après un accident dont Spic est partiellement responsable, le capitaine se voit forcé d'accepter une mission périlleuse qui entraîne le *Chasseur de tempête* au-dessus de la funeste forêt du Clair-Obscur à la recherche de phrax de tempête, une substance merveilleuse dont le poids énorme empêche la cité flottante de Sanctaphrax de rompre ses amarres et de s'envoler dans le ciel infini. Cependant, une mutinerie éclate à un moment crucial, causant la perte du navire et de tout son équipage à l'exception de Spic et du pilote de pierres, un mystérieux personnage dont Spic parvient à gagner la confiance. Contre toute attente, ils parviennent à remplir leur mission, déclenchant une série d'évènements qui provoque la chute (littérale et figurative) du dirigeant corrompu de Sanctaphrax, Vilnix Pompolinius. Le jeune héros apprend ensuite que son père est encore en vie à bord de l'épave du *Chasseur de Tempête*, flottant à la dérive quelque part dans les nuages qui surplombent l'abyme infini entourant la Falaise. Avec un nouveau navire et un nouvel équipage, Spic part immédiatement à la recherche du Loups des Nues.

*Minuit sur Sanctaphrax* commence quelques semaines plus tard, quand Spic retrouve le *Chasseur de tempête* au centre d'un immense tourbillon atmosphérique. Miraculeusement, son père est encore en vie, et a tout juste le temps de lui transmettre une information de la plus haute importance avant qu'une puissante explosion ne détruise les deux navires. Protégés par la magie de la Tempête, Spic et son équipage sont projetés vers la Falaise tels des étoiles filantes, un voyage de retour peu conventionnel qui les disperse aux quatre coins du monde. Spic, frappé d'amnésie, est recueilli par le nouveau dignitaire suprême de Sanctaphrax. Après avoir retrouvé

ses esprits et toute sa mémoire hormis sa dernière conversation avec le Loup des nues, Spic se met à la recherche de son équipage en compagnie d'un jeune universitaire appelé Séraphin. Leur quête les entraîne des ruelles d'Infraville à la source légendaire de l'Orée : la Fontaline, où le pilote de pierres les attend. En lui parlant, Spic se rappelle enfin le message de son père : que la Mère Tempête, un orage magique d'une force incroyable, est en route vers la Fontaline pour la renouveler, et que Sanctaphrax se trouve sur son chemin. Heureusement, le pilote de pierres parvient à improviser une sorte de fusée qui propulse Spic et Séraphin d'un bout du monde à l'autre en quelques minutes, et ceux-ci parviennent à évacuer Sanctaphrax et à rompre ses amarres, sauvant ainsi Infraville de la destruction et la Falaise des ténèbres. Séraphin devient le dignitaire suprême de la nouvelle Sanctaphrax et Spic rassemble un nouvel équipage pour retrouver les compagnons qu'il a laissés derrière lui à la Fontaline.

## Chapitre 3 : Cadre théorique appuyant l'analyse

Ce chapitre explorera comment les néologismes d'auteur sont créés, puis comment ils sont traduits, avec une attention particulière portée aux procédés de création et de traduction. On y abordera aussi les bases de la théorie du *skopos* et son application à l'étude de la traduction de textes littéraires, et finalement des travaux déjà effectués sur la traduction des néologismes d'auteur et de leur contribution au cadre théorique.

### 3.1 Signifiant, signifié, et les bases de la néologie selon Tournier

Rien ne sort du néant. « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme », comme le dit Lavoisier. Il s'agit d'une loi physique fondamentale. Il n'est donc guère surprenant que les auteurs cherchant à créer des néologismes se basent sur des notions et des normes existantes, combinant des mots, des parties de mots, des sons et des connotations pour former des termes nouveaux exprimant des idées nouvelles. Au fil des ans, ce sujet a suscité l'intérêt de bien des chercheurs.

Notamment, dans son *Introduction descriptive à la lexicogénétique de l'anglais contemporain* (1985), le lexicologue Jean Tournier étudie en détail le renouvellement du lexique dans la langue anglaise. En d'autres mots/termes, il s'intéresse particulièrement à la création des néologismes, même s'il utilise rarement le terme et étudie surtout les « anciens » néologismes anglais qui sont maintenant entrés dans la langue courante.

À la base, Tournier considère que la néologie (ou « renouvellement lexical ») se fait à deux niveaux : au niveau du **signifiant**, à savoir le mot ou les suites de mots qui servent de véhicule à un terme (ou « lexie ») dans la langue écrite et parlée, et du **signifié**, soit l'idée ou l'ensemble

d'idées signifié par un terme. Le signifiant et le signifié couvrent respectivement la forme et le sens du terme. Un terme peut donc être modifié par le changement de ses propriétés sémantiques ou morphologiques, ou par une combinaison des deux (incluant la combinaison de mots ou de parties de mots). Ces trois **matrices lexicales** (sémantiques, morphologiques, et morphosémantiques) utilisant les outils et le corpus du langage d'origine sont qualifiées de **matrices internes** par Tournier, en opposition avec l'emprunt de termes à une langue étrangère, qu'il qualifie de **matrice externe**.

Ses théories sont plus tard reprises par Jean-François Sablayrolles, qui les combine avec ses propres idées pour produire une approche portant exclusivement sur la néologie, en plus d'être mieux adaptée au français, plus récente et (sur plusieurs plans) plus détaillée. C'est donc sa classification des procédés de création des néologismes qui a été retenue pour cette thèse et qui sera expliquée dans la section qui suit.

### 3.2 Les procédés de création des néologismes

Les diverses façons dont le sens et la forme peuvent être manipulés pour créer de nouveaux termes sont appelées **procédés de création des néologismes** dans le cadre de cette thèse.

Comme c'est le cas pour beaucoup d'autres notions en linguistique, en terminologie et en traductologie, il n'existe aucune typologie officielle et universelle des procédés de formation des néologismes. C'est pourquoi la liste utilisée pour les fins de cette thèse a été créée sur mesure en s'inspirant fortement des recherches de divers auteurs, particulièrement celles des « trois Jean » (Jean Tournier, Jean-François Sablayrolles et Jean Pruvost, ce dernier ayant écrit le *Que-sais-je? Les néologismes* (2012) en collaboration avec Sablayrolles). Cette section fera aussi référence à d'autres ouvrages, notamment la thèse d'Emma Prené sur les néologismes de la

série Harry Potter (2012) et celle de Marianne Lund sur la traduction de la série *His Dark Materials* vers le danois (2009). Il est important de noter qu'en général, les procédés sont les mêmes en anglais qu'en français. Ainsi, ce qu'Emma Prené appelle les *neo-classical compounds* sont en français des mots composés savants, *blending* désigne les mots valises, et ainsi de suite.

Tableau 1 : Classification des procédés de création des néologismes selon Sablayrolles et Pruvost

Matrices internes	morpho-sémantiques	construction	affixation	préfixation
				suffixation
				dérivation inverse
				parasynthétique
		flexion	flexion	
	syntactico-sémantiques	imitation et déformation	composition	composition
				synapsie
	morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	quasi-morphème
				mot-valise
				onomatopée fausse
morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	coupe jeu graphique	
			paronymie	
morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	conversion	
			combinatoire syntaxique/lexicale	
morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	métaphore	
			métonymie	
morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	autres figures	
			truncation	
morpho-logiques	réduction de la forme	sémantico-pragmatique	siglaison	
			détournement	
matrice externe			emprunt	

Sablayrolles et Pruvost classent les procédés de création de néologismes en cinq **matrices lexicales** basées sur les quatre matrices lexicogéniques développées par Jean Tournier afin de décrire les modifications apportées au lexique anglais, avec davantage d'attention portée à la syntaxe et aux expressions idiomatiques. En plus des cinq matrices de Sablayrolles et Pruvost, cette thèse comprendra aussi deux matrices supplémentaires, à savoir les procédés de création

absolue et les archaïsmes. Veuillez aussi noter que certains des procédés du tableau précédent ne seront donc pas inclus dans cette analyse en raison de leur rareté et/ou du fait qu'ils n'aient pas été utilisés par les auteurs de TEC ou les traductrices des *Chroniques*. Une liste des procédés retenus pour cette thèse sera incluse plus bas.

Dans les prochains paragraphes, chaque procédé sera classé selon la matrice à laquelle il appartient. Chaque définition sera accompagnée d'au moins un exemple, tiré si possible de la première trilogie.

### 3.2.1 Procédés morpho-sémantiques

La première matrice, dite **morpho-sémantique**, est aussi la plus variée, couvrant les procédés qui changent les termes tant sur les plans sémantiques que morphologiques, et le sens et la forme en sont donc affectés.

- Les **procédés d'affixation** impliquent l'ajout d'un ou plusieurs morphèmes non libres. Ces procédés incluent la **préfixation**, ou l'ajout d'un préfixe comme dans redorer (re+dorer); la **suffixation**, ou l'ajout d'un suffixe, comme pour Reaganisme (Reagan+isme); et la **parasyntèse**, ou l'ajout des deux à la fois, comme pour embourgeoiser (em + bourgeois + er) (Pruvost et Sablayrolles, 2012; 102). Les auteurs mentionnent finalement la **dérivation inverse**, soit l'enlèvement d'un affixe; ainsi, « alphabète » est formé par la suppression du préfixe –an du terme « analphabète » (*ibid.*; 102). Dans TEC, la suffixation est le seul de ces procédés à être utilisé, et seulement pour une poignée de termes comme *roundel* ou *Undertowner*. La suffixation est utilisée un peu plus souvent en français, notamment pour des espèces végétales comme le plombinier ou le frangrantin.

- Les **mots composés**, formés en combinant au moins deux mots de catégories diverses afin d'en former un nouveau (*ibid.*; 104). Les mots utilisés pour former un mot composé sont appelés composants<sup>13</sup>. Il s'agit d'un procédé extrêmement commun en langue anglaise (« *compounding* », pour la création de « *compound words* »), et plus de la moitié des néologismes d'auteur de TEC entrent dans cette catégorie. *Scentwood*, *ratbird*, *woodtroll* et *white raven* ne sont que quatre exemples sur plus de deux cent.
- La **synapsie** désigne les termes composés dont les composants sont unis par un joncteur (*ibid.*; 104), comme dans le cas de « pomme de terre » ou « letter of mark ». Les règles grammaticales anglaises favorisent la création de mots composés, alors que la grammaire française encourage la synapsie. Dans les *Chroniques*, plusieurs néologismes français ayant pour équivalent anglais un mot composé sont des synapsies, comme dans le cas de *woodtroll*, traduit par « troll des bois ». L'original présente aussi plusieurs synapsies, comme *Professor of Light* ou *Leagues of Undertown*.
- Les mots composés dont tous les morphèmes sont d'origine gréco-latine sont placés dans une catégorie à part, celle des **mots composés savants** (*ibid.*; 105). C'est une technique relativement commune en français, avec des mots comme « sténographe », « philologue » et ainsi de suite. Un terme utilisant à la fois des morphèmes gréco-latins et des composants ordinaires est appelé **mot composé savant hybride** (Lemaire et Van Campenhoudt, 2008; 5). Ainsi, dans les *Chroniques*, « pourrivore » (**pourriture+*-vore***) est un mot composé savant hybride (et aussi un mot-valise). Le texte original et sa traduction française ne comptent aucun néologisme formé par composition savante, mais la version française comporte quelques cas de composition savante hybride.

---

<sup>13</sup> OQLF, Banque de dépannage linguistique, « Composant et composante », [http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit\\_bdl.asp?id=4416](http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=4416), page consultée le 25 juin 2016.

- Le **mot-valise**, quant à lui, est créé par la fusion de deux mots, dont au moins un est tronqué (Pruvost et Sablayrolles, 2012; 106). « Clavardage » (**clavier+ bavardage**) et « courriel » (**courrier+électronique**) sont des mots-valises. Dans TEC, le *halitoad* (**halitosis + toad**) est un exemple de mot-valise.
- Une **paronymie** est un néologisme produit par l'altération souvent accidentelle d'un signifiant par mauvaise prononciation ou par combinaison avec d'autres termes (*ibid.*; 107). Diverses célébrités, dont George W. Bush aux États-Unis (*nukular weapons, to misunderestimate*) et Jean Perron au Québec (« Paris ne s'est pas construit en plein jour », « l'erreur est humide ») ont fourni bien des exemples au fil des ans. Dans les *Chroniques*, lors de leur première rencontre au cours du troisième livre, *Twig/Spic* appelle ainsi *Cowlquape/Séraphin* « *Cowlquip* »/ « Sépharin » avant d'être corrigé.
- La **déformation graphique** décrit une modification de l'orthographe d'un terme avec un impact souvent mineur ou inexistant sur sa prononciation phonétique (Sablayrolles, 2000; 215). Ainsi, la race des *Shrykes* doit son nom à une déformation graphique du mot anglais *shrike*, désignant une espèce d'oiseau ayant l'habitude d'empaler ses proies sur des épines. De même, *Tem* et *Maris* sont des déformations graphiques de Tom et Mary/Maria.
- J'ai aussi remarqué que certains auteurs utilisent les majuscules pour des termes qui ne sont ni des noms propres ni en début de phrase. Comme ce procédé n'est mentionné dans aucune des sources consultées, je l'ai nommé « emploi de majuscule pour des fins ironiques ou distinctives », ou **majuscule distinctive**, pour faire court. La majuscule distinctive est utilisée comme marque de sarcasme, pour souligner « l'importance » d'un terme en contexte ou pour indiquer un cas d'extension de sens tout en demeurant dans la même catégorie grammaticale (au contraire de la conversion d'un nom commun

ou adjectif en nom propre, par exemple). Les deux premiers usages sont extrêmement dépendants du contexte, et le troisième est difficile à utiliser à l'oral, ce qui fait que ce type de néologisme passe rarement dans l'usage. Prenons ainsi la phrase suivante, tirée du roman *Warbreaker* de Brandon Sanderson :

« In order to Awaken, the man would need three things: Breath, color and a Command. » *Warbreaker*, prologue<sup>14</sup>.

En contexte, les néologismes d'auteur « [to] Awaken », « Breath » et « Command » sont des termes associés à la pratique de la magie dans le monde de *Warbreaker*. Ainsi, « to Awaken » ne veut pas dire « réveiller », mais plutôt « animer par magie un objet inanimé ». Pour indiquer le sarcasme, un personnage sous-entend dans *LCdT* que « son Intelligence le Dignitaire Suprême » n'est pas si intelligent que ça. Et dans un contexte moins ludique, à savoir la pratique du droit dans les pays anglophones, les deux parties à un procès sont aussi appelés *Defendant* et *Plaintiff* dans les documents officiels<sup>15</sup>.

### 3.2.2 Procédés syntactico-sémantiques

Les procédés de la matrice **syntactico-sémantique** ne subissent aucun changement au niveau de la forme, mais leur sens et/ou leur emploi syntaxique est affecté.

- La **conversion**, soit le changement de catégorie grammaticale sans changer la forme du terme. un nom peut être utilisé comme un verbe, un verbe peut être utilisé comme adjectif, et ainsi de suite (Pruvost et Sablayrolles, 2012; 109). Par exemple, la phrase « J'hallucine grave » contient un adjectif (grave) utilisé comme adverbe. Dans TEC, le

<sup>14</sup> SANDERSON, Brandon, *Warbreaker*, <http://brandonsanderson.com/warbreaker-prologue/>, 2009, consulté le 28 avril 2016.

<sup>15</sup> GARNER, Bryan, LawProse Lesson #133: Should you write "Plaintiff," "the Plaintiff," or "the plaintiff"?, <http://www.lawprose.org/lawprose-lesson-133-should-you-write-plaintiff-the-plaintiff-or-the-plaintiff/>, page consultée le 18 octobre 2016.

nom du protagoniste est un cas de conversion, car *Twig* est aussi un nom commun anglais signifiant « brindille ».

- **La néologie combinatoire** « consiste dans le changement de la construction syntaxique ou dans l'emploi de cooccurrents inattendus » (*ibid.*; 109). Cette catégorie couvre par exemple les verbes intransitifs utilisés de façon transitive et vice-versa (« il craint »), ou l'omission d'une préposition nécessaire à une expression (« se souvenir quelque chose ») (*ibid.*; 110). Ce procédé est employé pour les dialogues de quelques personnages dans TEC, notamment les gobelins de brassin rencontrés lors du premier livre, qui utilisent des phrases telles que « We do be return to the colony » ou « That does not be for you ».
- **La restriction ou extension de sens** désigne un terme existant qui perd ou acquiert des composants sémantiques. Sablayrolles et Pruvost mentionnent ainsi que le verbe « arriver » ne s'appliquait à l'origine qu'aux navires qui abordaient une rive, tandis que pondre et traire étaient autrefois utilisés en dehors du domaine agricole (*ibid.*; 111). Ainsi, dans TEC, le mot *waif* peut désigner une petite créature vulnérable, souvent un enfant, (comme en anglais courant) ou une race de petits télépathes aux grandes oreilles, selon le contexte.
- De plus, plusieurs **figures de style** peuvent aussi être employées pour créer des néologismes, notamment **la métaphore** (la souris d'ordinateur étant nommée ainsi à cause de sa ressemblance à une souris) et **la métonymie** (Ottawa lorsqu'utilisée comme synonyme avec le Canada en entier). Ce procédé n'est utilisé pour aucun des néologismes de TEC ou des *Chroniques*, ou du moins, pas comme procédé « principal ». Ainsi, **l'allitération** est une figure de style, et plusieurs mots composés ou

détournements ont des composants allitératifs (*woodwolf*, « **Spilled beer and spilled blood oft flow together** »).

### 3.2.3 Les procédés morphologiques

Les procédés morphologiques affectent uniquement la forme du terme sans affecter son sens ou son emploi syntaxique.

- La **troncation**, c'est-à-dire l'amputation un mot d'au moins une de ses syllabes. Par exemple, « ciné » pour cinéma. Dans les *Chroniques*, les *trogs/troglos*, une espèce humanoïde vivant traditionnellement dans des cavernes, tirent ainsi leur nom de la troncation de « troglodyte ». La **troncation avec le diminutif -y** est aussi assez commune en anglais, où on l'utilise le plus souvent pour créer un diminutif de prénom (Prené, 2012; 8). Vilnix Pompolnius est par exemple appelé « Villy » par une vieille connaissance.
- La **siglaison et l'acronymie** sont la création de sigle ou d'acronyme, par exemple, UE pour Union Européenne, ou ovni pour objet volant non identifié. Ce procédé est utilisé une seule fois dans la version anglaise de la première trilogie, quand la narration mentionne que l'antagoniste Vilnix Pompolnius a fait broder ses initiales (*ViP*) sur l'ourlet de sa chemise de crin.
- Le **redoublement** consiste à répéter une partie (ou la totalité) d'un terme, souvent pour une raison superlative, comme lorsqu'on dit qu'on travaille « dur dur » (Sablayrolles, 2000; 213). TEC donne l'exemple du *wig-wig*, une créature poilue ressemblant en effet à une perruque rousse (dissimulant des dents acérées et un appétit phénoménal).

### 3.2.4 Les procédés sémantico-pragmatiques

Les procédés sémantico-pragmatiques décrivent la modification d'unités lexicales longues et complexes. En fait, on devrait dire « le procédé sémantico-pragmatique », parce qu'il n'y en a qu'un seul.

- **Le détournement** est la modification d'une unité lexicale « longue et complexe » tel qu'un proverbe, une expression consacrée ou une citation célèbre (Pruvost et Sablayrolles 2003; 114). Par exemple, l'expression « For Sky's sake » remplace *For God/Goodness/Heaven's sake* dans le vocabulaire des habitants de la Falaise. Pour des raisons de simplicité (notamment parce qu'il s'agit de la seule catégorie formée presque exclusivement de termes composés de plus trois ou quatre mots), tous les idiomes créés pour la série seront compris dans cette catégorie, même ceux qui semblent entièrement originaux.

### 3.2.5 L'emprunt

Le seul procédé de la matrice externe, l'emprunt, utilise des termes empruntés à d'autres langues et dialectes, à savoir :

- **L'emprunt direct** d'une langue à l'autre, qui est utilisé dans la langue d'arrivée sans en changer la forme. « Internet », par exemple, est un emprunt de l'anglais. De même, certains néologismes inventés pour TEC (*Cowlquape*, *grossmother*) semblent inspirés de l'allemand (*kaulquappe* (tétard), *großmütter* (grand-mère)), mais sont avant tout des mots composés. Il semble donc que l'emprunt direct n'est jamais utilisé comme procédé de création « principal » par les auteurs lors de la première trilogie. En théorie, le report de néologismes anglais dans la version française constitue aussi un emprunt direct, car la « traduction » des néologismes demande souvent la création de nouveaux termes en langue d'arrivée.

### 3.2.6 Les procédés de création absolue

Dans *La Néologie en français contemporain*, Sablayrolles mentionne aussi les procédés dits « **de création absolue** », soit les mots dont les composants n'appartiennent à aucun langage connu.

Cette catégorie compte notamment:

- La **création ex nihilo**, représentant un terme formé par une combinaison de sons et de lettres qui ne se conforme pas aux normes lexicales du langage source (Sablayrolles, 2000; 212) mais possède souvent des connotations sémiotiques, sémantiques ou sonores avec des termes existants. Le nom « ex nihilo » (« sortant du néant » ou « à partir de rien ») est donc rarement exact. Tournier donne ainsi l'exemple du verbe *to grok*, un terme inventé par l'auteur américain R.A. Heinlein pour décrire le mode de compréhension/communication non verbal et instinctif des martiens de son roman *Stranger in a Strange Land* (Tournier, 2007; 52). Or, ce mot supposément extraterrestre possède néanmoins une certaine ressemblance avec divers mots anglais associés à la communication « plus ou moins rudimentaire, gestuelle ou vocale [tels que] *grab*, (...) *greet*, *grin*, (...) *groan* (...)», et ainsi de suite (*ibid.*). De même, des noms tels que *Sanctaphrax* en anglais ou « Marek » en français sont des créations (respectivement) des auteurs et traductrices. Cependant, les ressemblances phonétiques avec le radical latin « -sanct- », associé au sacré, et au mot « marais », encore respectivement, ne sont sans doute pas un hasard.
- **L'onomatopée**, ou la transposition de sons à l'écrit (par exemple, *hahaha* pour un rire). Les onomatopées désignant des bruits, cris et explosions ne désignent pas des éléments d'*irrealia* (ou du moins, ça n'est pas le cas dans le corpus choisi) et ne seront donc pas incluses dans l'analyse. Il existe cependant des cas où les onomatopées sont utilisées pour former des noms, verbes ou adjectifs. Les termes de ce genre correspondent à la

définition des néologismes d'auteur retenue pour cette thèse et seront donc analysés.

Ainsi, certains animaux sont nommés selon leur cri. C'est le cas du *whip-poor-will*

(engoulevant bois-pourri), un oiseau d'Amérique du Nord, et du *fromp* dans TEC et les

*Chroniques*.

### 3.2.7 Procédés retenus

Les principaux procédés qui seront employés pour l'analyse seront donc :

- Le mot composé
- Le mot-valise
- Le détournement
- La déformation graphique
- La néologie combinatoire
- L'emprunt
- La conversion
- L'extension de sens
- La création ex nihilo

L'onomatopée, l'archaïsme, l'affixation, la troncation, le redoublement, la troncation, la paronymie et certaines figures de style sont aussi employés pour produire les néologismes d'auteur de TEC. Cependant, leur relative rareté ou leur emploi comme « procédé secondaire » (par exemple, un mot composé dont l'un des composants est un archaïsme sera analysé avant tout comme un mot composé) font en sorte qu'ils ne seront pas analysés avec autant de rigueur que les autres procédés. Certains de ces procédés (ainsi que certains autres qui ne sont pas employés en anglais, notamment la composition savante hybride et la majuscule distinctive) sont aussi employés pour la création des équivalents français et seront donc mentionnés dans l'analyse.

### 3.2.9 Identification erronée et emploi de multiples procédés de création

Il peut parfois être difficile de déterminer quel procédé est utilisé pour créer un terme, et il peut même se présenter plusieurs options tout aussi valables. Sablayrolles et Pruvost donnent l'exemple du néologisme verbal « désagrémenter », qui est soit une préfixation du verbe « agrémenter » ou la conversion en verbe du nom désagrément (Pruvost et Sablayrolles, 2003; 98). De même, plus d'un procédé peut être utilisé dans la création d'un terme. Cela arrive quelques fois dans la première trilogie, par exemple avec *neben-hull*, un mot composé utilisant les formants *neben* et *hull*, « neben » étant un emprunt à l'allemand voulant dire « à côté », et non pas un cas de création ex nihilo comme il pourrait sembler à première vue pour quelqu'un peu familier avec l'allemand (par exemple l'auteur de cette thèse). Il est donc dans l'intérêt du traducteur de bien identifier le procédé de création utilisé (ou du moins le sens et les connotations du terme à traduire, et l'identification du procédé de création est fort utile pour cela).

Une bonne connaissance de ces procédés permet aux traducteurs d'identifier correctement les composants, morphèmes et connotations des néologismes d'auteur du texte de départ, qui facilite leur traduction. Il vaut la peine de souligner que les traducteurs utiliseront eux aussi les procédés de création de néologismes afin de créer les termes équivalents dans le texte cible, ce qui est en partie pourquoi tant d'espace est consacré au sujet.

Cependant, même si les procédés de création permettent de mieux identifier les composants des néologismes et, à un moindre degré, de mieux comprendre leur signification, la création d'un équivalent dans le texte cible semble utiliser un deuxième type de procédés. En effet, l'action de traduire un texte fait en sorte que l'auteur ne peut pas simplement créer comme bon lui semble et doit donc conserver un certain lien avec le texte source et donc ses néologismes d'auteur. Cette « ressemblance » à l'original peut néanmoins varier. En comparant TEC et les

Chroniques, on remarque ainsi que certains néologismes sont identiques dans les deux versions, alors que certains termes français ne ressemblent pas du tout à leur équivalent dans le texte source. Pour décrire cette réalité, la section suivante sera donc consacrée à ces procédés de traduction.

### 3.3 Les procédés de traduction

Selon Vinay et Darbelnet (1958), les procédés de traduction sont les actions semi-involontaires utilisées par le traducteur lors de la création du texte cible.

La pertinence des procédés de traduction est loin de faire l'unanimité. Michel Ballard, par exemple, avance que les procédés de traduction sont trop peu précis et guère utiles au travail de traducteur. Une idée obsolète, transmise sans changement ou réévaluation plus ou moins par habitude depuis les travaux de Vinay et Darbelnet il y a plus d'un demi-siècle<sup>16</sup>. L'utilité des procédés de traduction pour l'action de traduire ou l'apprentissage du métier est donc contestée, mais cela n'est pas le sujet de cette thèse. Car pour l'analyse et la description d'une traduction après coup, les procédés de traduction ont (du moins, selon moi) bel et bien leur place. En effet, il me faut décrire la traduction des néologismes, et ces procédés me semblent une manière efficace de le faire. Et même s'il ne s'agit pas de l'objectif principal de cette thèse, je suis curieux de voir si des liens peuvent être faits entre les procédés de création utilisés par les auteurs et les procédés de traduction employés par les traductrices, d'autant plus que la « traduction » de néologismes dans un texte source demande presque toujours la création de néologismes dans la langue cible.

---

<sup>16</sup>BALLARD, Michel, « À propos des procédés de traduction », *Palimpsestes*, Hors série, 2008, <https://palimpsestes.revues.org/386>, page consultée le 14 août 2016.

La liste des procédés établie Vinay et Darbelnet ne suffira pas, en partie à cause de sa relative imprécision et de son grand âge, mais surtout parce qu'elle s'intéresse davantage à la traduction de segments (ou « unités de traduction ») qu'à la création d'équivalents pour des termes néologiques. Une typologie des procédés adaptée aux besoins de cette thèse permettra d'éviter les principales lacunes mentionnées par Ballard, notamment le manque de précision, et obtenir ainsi les outils théoriques nécessaires à l'aspect descriptif de cette analyse.

La nomenclature est inspirée de plusieurs sources, notamment Vinay et Dalbernet, Michel Ballard (quelque peu ironiquement, considérant la critique mentionnée précédemment), Lincoln Fernandes et Marianne Lund. De plus, certains procédés non utilisés dans la traduction de TEC seront mentionnés et expliqués. Chaque procédé sera accompagné d'au moins un exemple, ainsi qu'un deuxième tiré des *Chroniques*, si possible. Ces procédés sont :

- **Le report**, ou non-traduction; le transfert intégral d'un terme du texte source dans le texte cible. Ainsi, des noms propres comme Jacques Chirac et Place de la Concorde sont écrits de la même manière en anglais comme en français (Ballard, 2001; 19 et 25). Dans les *Chroniques*, plusieurs termes produits par création ex nihilo tels que Sanctaphrax, Vox Verlix ou Karg sont des reports identiques aux termes du texte source. Dans le cas de la traduction des néologismes, le report est donc fonctionnellement à la création de nouveaux termes par emprunt.
- **La traduction littérale**, consiste à traduire chaque mot dans un passage dans le texte source sans les changer de place, aboutissant à un segment à la fois correct et idiomatique en langue d'arrivée (V&D 1958; 48). Par exemple, William the Conqueror devient en français Guillaume le Conquérant (Ballard, 2001; 31). Dans le cadre de cette thèse, cette définition s'applique aussi à la traduction des composants des néologismes.

C'est ainsi que, dans les *Chroniques*, *woodtroll* devient troll des bois, *Mother Horsefeather* devient mère Plumedecheval, et ainsi de suite.

- **L'adaptation** crée un équivalent sémantiquement proche de l'original et ayant un effet équivalent, sans pour autant transmettre les mêmes idées et notions que l'original (Lund, 2009; 41-42). Ainsi, « rôdailleur » n'est pas une traduction littérale de *prowlgrin* car la notion de *grin* (rictus) est perdue en traduction, mais est assez proche sur les plans sémantiques et fonctionnels pour être considéré un équivalent adéquat.
- **La translittération** consiste à écrire de manière à rester le plus proche possible de la forme originale, tandis que
- **La transcription** cherche à représenter les sons effectivement prononcés.

Ainsi, en traduisant le nom russe *Попов, Попов* (prononcé « Po-pof ») est une **translittération** alors que *Popoff* est une **transcription** (Ballard 2001; 27). Ces formes d'adaptation ne sont pas utilisées dans les *Chroniques*, en partie parce que ces procédés concernent principalement la reproduction de termes empruntés à des langues utilisant un alphabet différent. Cela ne veut pas dire qu'elles ne sont jamais employées pour traduire la fantasy de l'anglais vers le français, loin de là. Ainsi, Mark Schwass remarque dans son mémoire que dans la version française du *Hobbit* de J.R.R. Tolkien, la cité elfique de *Gondolin* est appelée Gondolīn, le tréma assurant que le mot soit prononcé de la même façon qu'en anglais (Schwass 2008; 27).

- **L'étoffement et la réduction** doivent aussi être mentionnés, et consistent à (respectivement) ajouter et supprimer des éléments présents dans le segment (ou, lorsqu'appliqué à la traduction des néologismes, du terme) original. Ainsi, si on traduit

« the man » par « le brave homme », l'élément « brave » est un étoffement. De même, dans les *Chroniques*, la traduction de *hammelhorn* par *hammel* est un cas de réduction.

- **L'assimilation phonétique et graphique**, appelée **francisation** lorsqu'effectuée vers le français, consiste à « localiser l'apparence » du mot à traduire afin de le rendre plus « conforme » aux normes de la langue d'arrivée sans en changer le sens (Ballard 2001 : 28). Ainsi, le célèbre avocat romain Cicero est appelé Cicéron en français (Ballard 2001 : 30). Dans les *Chroniques*, *Ellerex* devient donc *Allerex*, *Gristle* devient *Grisel*, *Kraan* devient *Krahan*, et ainsi de suite.
- La **normalisation** consiste à traduire un néologisme par un non-néologisme. Dans sa thèse de maîtrise, Lund appelle ce procédé « substitution » (Lund, 2009; 43), mais « normalisation » me semble plus approprié. Par exemple, la version danoise de la trilogie *His Dark materials* normalise plusieurs néologismes d'auteur indiquant que le premier livre prend place dans une version parallèle de notre monde. Ainsi, *Muscovy* (Moscovie<sup>17</sup>) est traduit par *Rusland* (Russie) (Lund, 2009; 57). Dans les *Chroniques*, les *woodmidges* et les *woodweevils* sont respectivement appelés cousins et charançons en français.
- Et finalement, il est possible de ne pas créer d'équivalent pour un terme, ou du moins d'employer un équivalent qui n'est pas un terme, par exemple en traduisant par un passage descriptif ce qui était un mot dans le texte source. On parle alors **d'omission**. Ainsi, *wood-lute* ne possède pas d'équivalent dans le texte cible, Odin ayant traduit la phrase « His eyebrows arched and curled like the sound holes on a wood-lute » par « Ses sourcils frisés s'arquaient en forme de S ».

---

<sup>17</sup> État prédécesseur de l'Empire russe; le fait que ce nom désigne une nation occupant au XX<sup>e</sup> siècle le territoire de la Russie moderne (dans un monde dont l'histoire et même les lois de la physique ont depuis longtemps divergé de notre réalité) est ce qui en fait un néologisme d'auteur.

Cette abondance de procédés de traduction pose la question suivante: qu'est-ce qui pousse le traducteur à traduire un terme de telle ou telle manière? Il est évident que divers facteurs influencent les choix du traducteur, et ces facteurs peuvent être décrits de diverses façons. Dans le cadre de cette thèse, j'ai décidé d'adopter une approche fonctionnaliste, basée principalement sur la théorie du *skopos*.

### 3.4 Un bref aperçu de la théorie du *skopos*

D'abord, la théorie du *skopos* est connue pour sa polyvalence. Il s'agit d'une approche fonctionnaliste pouvant s'appliquer à diverses sortes de textes et offrir des observations pertinentes à leur traduction. Notamment, la théorie du *skopos* rejette la suprématie du texte source au profit de la fonction du texte cible et donne une grande liberté au professionnel de traduction. Avec cette marge de manœuvre supplémentaire, le traducteur peut donc s'écarter de l'original afin de trouver des solutions originales qu'il n'aurait peut-être pas trouvés autrement, par exemple en ce qui concerne la création d'équivalent pour les néologismes d'auteur en fantasy.

Selon Hans Vermeer, l'un des principaux architectes de cette approche, toute action possède un *skopos* (grec pour « fonction »). Dans le cas de la traduction, le *skopos* est assigné par commission, c'est-à-dire que le traducteur reçoit un cahier de charge avec des demandes et de conditions explicites ou implicites. Il est important de noter que chaque texte peut avoir plusieurs *skopoi* (pluriel de *skopos*), mais ces *skopoi* ne sont pas équivalents et doivent être classés selon leur importance (Vermeer, 1989; 222).

Il propose aussi trois règles centrales à sa théorie<sup>18</sup>, qui sont, en ordre d'importance :

- **La règle du *skopos*** : « il faut traduire de manière à ce que le texte traduit puisse fonctionner dans la situation dans laquelle il sera utilisé, pour ceux qui veulent l'utiliser, et précisément comme ils souhaitaient qu'il fonctionne ». (Vermeer, 1989; 20)
- **La règle de la cohérence intertextuelle** : le traducteur doit produire un texte cible qui soit à la fois pertinent et compréhensible pour ses lecteurs et cohérent selon la culture et la situation de communication dans lesquelles il est reçu (Vermeer, 1989; 20).
- **La règle de la fidélité** : le traducteur doit produire un texte cible qui soit intertextuellement cohérent avec le texte source, à un degré qui varie en fonction du *skopos* (Vermeer, 1989;21).

Le traducteur doit donc avant tout respecter la règle du *skopos*. Une fois cette exigence satisfaite, il assure le respect de la cohérence intertextuelle. Et une fois ces deux conditions remplies, il peut finalement se préoccuper de la fidélité. En faisant cela, il assure que le texte cible remplisse les fonctions voulues. Veuillez noter que « s'assurer que le texte cible ressemble autant que possible au texte source » est la moins importante de ces trois règles. Bien sur, le *skopos* du texte cible demandera peut-être une certaine fidélité avec l'original, ce qui est souvent le cas pour la traduction de textes littéraires.

Le *skopos* du texte source n'est donc valable que pour le texte source, et celui du texte cible n'est valable que pour le texte cible. Le *skopos* du texte cible détermine donc les méthodes et les stratégies à employer lors de la traduction. En général, le texte cible n'est donc plus

---

<sup>18</sup> D'autres sources, notamment une collaboration entre Reiss et Vermeer datant de 1984, ajoutent trois règles supplémentaires (Jensen, 2009;16-17). Les idées explicitées par deux de ces règles (le fait que le texte source soit une offre d'information et la hiérarchie des règles précédentes) sont abordées dans cette section tandis que la troisième (comme quoi le texte cible ne peut être « retraduit » pour produire un texte identique à l'original) est pour l'essentiel sans rapport avec cette étude.

considéré comme étant une copie imparfaite du texte de départ, **mais plutôt un nouveau texte produit par le traducteur**. Tout texte source est vu comme une offre d'information faite par l'auteur à l'intention d'un public donné, et le texte cible est une nouvelle offre d'information, faite par le traducteur à l'intention d'un public différent, notamment en ce qui concerne la langue et la culture, offrant **une partie** de l'information du texte source, et possiblement de l'information qui n'était pas présente dans l'original. Car le traducteur est avant tout un lecteur, et la quantité d'information offerte ainsi que la manière de la présenter dépendent du *skopos* du texte cible (Nord, 2008).

Il est donc difficile d'appliquer la notion d' « équivalence » en traduction, car les idées offertes dans le texte cible ne seront pas les mêmes que celles offertes par le texte source. On préfère donc la notion d'**adéquation**, définie comme les « qualités d'un texte cible par rapport à la consigne de traduction » (Nord, 2008; 50). Ainsi, lors de l'analyse, un terme sera qualifié d'adéquat (indiquant le plus souvent un certain « écart sémantique » par rapport avec son équivalent dans le texte source) **lorsqu'il suit les directives implicites de la consigne de traduction**.

**La consigne de traduction** est la définition de la finalité du texte cible, comprenant idéalement des informations implicites ou explicites concernant les finalités du texte cible, les destinataires, le moyen de transmission, le lieu et la date du texte.

Pour « reconstituer » la consigne de traduction pour les *Chroniques*, il nous faut connaître et comprendre divers facteurs (sa fonction/son *skopos*, son médium, l'identité du public cible, etc.) Ces facteurs sont déterminés par plusieurs acteurs impliqués dans la création du texte cible. Dans le cadre de cette thèse, l'analyse porte davantage sur le traducteur et le récepteur, mais les autres rôles doivent néanmoins être mentionnés.

Ainsi, la personne, le groupe ou l'institution qui déclenche le processus de traduction et détermine la finalité du texte cible est appelé **l'initiateur** (Nord, 2008; 34). Dans le cadre de cette thèse, le rôle d'initiateur est joué par les Éditions Milan, qui ont commandé et publié les *Chroniques du bout du monde*.

Le traducteur est bien sûr le professionnel chargé de produire le texte cible après avoir reçu la consigne de traduction à partir du texte original. Dans le cas de la trilogie de Spic, ce rôle est joué par Nathalie Zimmermann pour le premier livre et par Jacqueline Odin pour les autres.

Le **rédacteur** du texte source est bien sûr l'auteur du texte source. Pour TEC, les rédacteurs sont Paul Stewart et Chris Riddell.

Le **récepteur** du texte cible est, évidemment, le public cible qui utilise réellement le produit (à ne pas confondre avec le destinataire, qui est le récepteur potentiel) (Nord, 2008; 35).

Dans le cas des *Chroniques*, les récepteurs seront principalement (mais pas tous) des préadolescents et de jeunes adolescents francophones, qui pour une raison ou une autre ne peuvent pas ou ne veulent pas lire le texte original anglais.

**L'utilisateur** du texte cible utilise le texte comme matériel de formation, source d'information ou moyen publicitaire; dans cette optique, on peut dire que l'auteur de cette thèse est un utilisateur.

Il est important de noter qu'un même individu peut jouer plus d'un rôle; ainsi, en tant que lecteur du texte cible et auteur de cette thèse, je suis à la fois un récepteur et un utilisateur.

Dans le cas des *Chroniques*, on peut donc penser que la consigne de traduction consiste à créer une version du texte original qui soit d'une assez bonne qualité pour attirer l'intérêt (et donc être acheté) par un public cible généralement jeune et francophone (quoique principalement

Français) dans le contexte de la France (et, à un moindre degré, du reste de la francophonie) du début du XXI<sup>e</sup> siècle. Un équivalent adéquat est donc un terme qui prend en compte ces informations tout en étant conforme aux trois principales règles du *skopos* mentionnées précédemment. Idéalement, les néologismes d’auteurs des Chroniques sont donc, en ordre de priorité :

- Avant tout, fidèle à la finalité du texte, qui consiste à divertir le lecteur, contribuant à la qualité générale du livre et donc à son succès commercial.
- Compréhensible pour le public cible, qui consiste d’adolescents et de préadolescents francophones (et, pour la plupart, Français) ne pouvant pas ou ne voulant pas lire les livres originaux en anglais.
- Et, finalement, capables de maintenir un lien intertextuel avec l’original, quoique les deux facteurs précédents demeurent prioritaires.

On peut donc juger que ce sont ces caractéristiques que les traductrices ont cherché à respecter en créant les équivalents français des néologismes d’auteur de la trilogie. Il faudra cependant attendre les résultats de l’analyse pour juger si la majorité des termes français étudiés se conforment à ces prédictions.

#### 3.4.1 Critique de la théorie du *skopos*

La théorie du *skopos* montre cependant certaines faiblesses. D’abord, la traduction littéraire est souvent vue comme un domaine où les applications de la théorie du *skopos* sont relativement limitées. Il n’est donc pas étonnant que Nord consacre un chapitre complet à ce sujet particulier. En général, elle concède que la traduction littéraire est fondamentalement différente de la traduction de texte non-littéraires et demande davantage d’attention et de créativité de la part des traducteurs, mais pas au point d’invalider sa théorie. La thèse de Marianne Lund, qui sera

résumée dans quelques pages, est un exemple d'analyse de la traduction d'un texte littéraire utilisant la théorie du *skopos*. De plus, divers experts, notamment Werner Koller, font valoir que la théorie du *skopos* n'est pas assez supportée par des données empiriques, et Nord admet que la théorie n'a pas encore été validée par une étude majeure (Nord, 2008; 138). Un dernier point, mentionné par Mathilde Jensen, l'absence de micro-stratégies, constitue un problème plus important. En effet, afin de demeurer assez flexible pour s'adapter à chaque situation, la théorie du *skopos* ne parle pas des micro-stratégies, car chaque texte est différent et demande une solution différente (Jensen, 2009; 18-19). Or, les micro-stratégies, ou procédés de traduction, permettent de décrire les moyens employés pour parvenir aux fins exigées explicitement ou implicitement par le client et/ou le public cible présumé. Heureusement, les procédés de traduction ont déjà été décrits lors de la section précédente.

Bien sûr, le cadre théorique de cette thèse n'est pas limité à la théorie du *skopos* et aux procédés de création et de traduction. En effet, d'autres études portant sur la traduction des néologismes en fantasy et des sujets semblables ont déjà été réalisées et seront présentées dans la section qui suit.

### **3.5 Présentation des études antérieures**

La traduction des néologismes est un sujet relativement peu populaire par rapport à d'autres, mais cela ne veut pas dire qu'il n'a jamais été étudié. Notamment, Peter Newmark consacre un chapitre de son livre *A Textbook of Translation* (1988) à la traduction des néologismes, proposant une liste de douze procédés de création.

Ce chapitre est cité en référence par plusieurs chercheurs, en particulier Marianne Lund. Tel que mentionné plus tôt, celle-ci a étudié la traduction de la trilogie *His Dark Materials* (*À la croisée*

*des mondes* en français) de l'anglais vers le danois en se concentrant particulièrement sur la traduction des néologismes, du langage dit « non-standard » et des noms de personnages en se basant presque entièrement sur la théorie du *skopos*, plus particulièrement les travaux de Christiane Nord et Hans Vermeer. Étant donné la similarité de nos sujets et le fait que nous ayons tous les deux choisi de nous baser sur la théorie du *skopos* pour notre analyse, nos thèses sont donc semblables sous plusieurs aspects. J'utilise aussi certaines de ses idées, incluant par exemple l'adaptation et la normalisation, qu'elle appelle substitution, dans ma liste de procédés de traduction. Il existe cependant plusieurs différences entre nos recherches (en plus de la langue). Ainsi, la théorie du *skopos* forme la quasi-totalité de son cadre théorique, alors que la présente thèse n'en utilise qu'une partie. Elle accorde aussi beaucoup plus d'importance aux procédés de traduction alors que je m'intéresse surtout aux composants des termes et aux procédés de création utilisés pour former les néologismes.

L'article d'Antonina Litak sur la traduction de néologismes d'auteur dans la trilogie *The Lord of the Rings* de l'anglais vers l'ukrainien est aussi une source digne d'être mentionnée. Elle offre par exemple quelques conseils pour la traduction des néologismes d'auteur :

In the process of translating a nonce word one usually distinguishes three stages which are equally important:

- 1) analysis of the meaning of the word;
- 2) determination of the author's purport;
- 3) translation by means of the target language. (Litak, 2013; 26)

Cela peut sembler évident. Et c'est en partie pour cela que l'on peut présumer que la plupart des traducteurs et traductrices adoptent cette démarche, consciemment ou pas. Notamment, l'analyse du sens du mot demande une bonne connaissance de la culture source et de toute autre culture de laquelle l'auteur du texte source a pu s'inspirer pour créer ses néologismes.

D'autres thèses et articles ont pour leur part étudié la traduction de séries de fantasy anglaises, se concentrant notamment sur l'adaptation des éléments d'*irrealia*, des jeux de mots ou des noms de personnages.

Ainsi, le mémoire de Sarah Jeanneret porte sur la traduction des noms de personnages du roman *Assassin's Apprentice* (1995) de Robin Hobb vers le français et l'italien, se penchant principalement sur « l'incidence qu'a la présence ou l'absence d'un sens du nom propre sur les choix des traducteurs »; elle observe notamment que le fait qu'un nom soit motivé (c'est-à-dire porteur d'idées et de connotations reliées aux caractéristiques du personnage ou de son rôle dans l'histoire) semblait affecter le choix des procédés de traduction employés (Jeanneret, 2011; 64). De même, Maries Kok a étudié la traduction de l'*irrealia* en fantasy pour sa thèse de maîtrise déposée en 2012, une traduction commentée vers le hollandais de divers passages tirés de romans anglais de fantasy urbaine. Elle s'intéresse aussi davantage à la traduction des textes de fantasy en général qu'aux néologismes d'auteur en particulier, ce qui limite quelque peu sa pertinence par rapport au présent travail de recherche, hormis une ou deux passages cités au chapitre 1 de cette thèse.

D'autres étudiants et chercheurs ont commenté la traduction de textes de fantasy à partir de l'anglais, mais la création d'équivalents pour les néologismes d'auteur n'est que rarement le sujet principal de l'étude. Ainsi, Anne-Lise Feral, dans l'article « The Translator's 'Magic' Wand » publié dans la revue *Meta* en 2006, démontre avec clarté comment les normes culturelles françaises ont affecté la traduction de la série *Harry Potter*, mais se penche peu sur les néologismes d'auteur de Rowling. Néanmoins, certaines de ses observations, notamment sur la tendance des traducteurs français à « normaliser » les dialectes régionaux de Grande-Bretagne en un français standard considéré plus « correct », s'appliquent aussi aux *Chroniques* et

affectent la traduction de certains néologismes d'auteur. Julie McDonough s'est aussi penchée sur les néologismes d'auteur, mais seulement pour discuter comment les jeux de mots dans la série *Harry Potter* sont traduits vers le français et l'espagnol. Finalement, le chercheur Lincoln Fernandes a étudié la traduction des noms propres de la série *Harry Potter* (et en fantasy pour les jeunes en général) de l'anglais vers le portugais. Dans « Translation of Names in Children's Fantasy Literature »<sup>19</sup>, il propose notamment trois principales fonctions pour le nom propre dans la littérature de fantasy pour les jeunes : **la fonction sémantique, la fonction sémiotique et la symbolique du son**. **La fonction sémantique** décrit les caractéristiques de l'individu. Par exemple, des noms comme *Fowl* ou *Malfoy* ont des connotations négatives indiquant un rôle antagoniste (ou, dans le cas d'*Artemis Fowl*, antihéroïque) (Fernandes, 2006; 46). **La fonction sémiotique** fait référence à des événements et personnages historiques, des concepts culturels ou à d'autres textes. Cela va du sexe du personnage (ainsi, Donald est un nom masculin et Gertrude un nom féminin) à des références intertextuelles ou mythologiques (le nom de famille Holmes rappellera le célèbre détective des romans d'Arthur Conan Doyle (*ibid.*), et le nom Zeus, le dieu grec). Et finalement, la « **symbolique du son** », par laquelle le son produit par l'énonciation du nom possède un sens particulier : par exemple, « Madame/Miss Norris » est le nom d'une chatte et contient le feulement d'un chat en colère (Fernandes, 2006; 47).

Finalement, il faut mentionner la thèse de maîtrise de Kathleen Flegal, intitulée *Magic Words: The Phonology of Fantasy Neologisms*. Elle y explore la formation des néologismes d'auteur en fantasy, utilisant une centaine de néologismes d'auteur tirés de livres ayant remportés le World Fantasy Award ou le Mythopoeic Award, deux prix prestigieux en fantasy anglophone. À ma connaissance, une étude portant sur la **traduction** de ces néologismes de l'anglais vers le français utilisant un corpus semblable n'existe pas encore, et pourrait contribuer à une

---

<sup>19</sup> Publié dans *New Voices in Translation Studies 2* (2006).

compréhension plus approfondie qu'un travail (comme celui-ci) portant sur la traduction d'une seule série.

La lecture de ces travaux a permis de déterminer ce qui avait été fait et ce qui reste à faire.

Ainsi, l'étude de la traduction des néologismes vers la langue de Molière est une question qui demande davantage d'attention, surtout dans un domaine spécifique comme les néologismes d'auteur en fantasy.

Le chapitre suivant présentera une analyse des néologismes d'auteur de la première trilogie de TEC, en les comparant avec leur équivalent (ou leurs équivalents, s'il y a lieu) dans la version française. Les termes seront aussi classés selon le procédé de création utilisé en anglais. À ma connaissance, aucune étude de ce genre n'a été réalisée en langue française. Cela veut dire que même si cette étude ne porte que sur une seule série, écrite par deux hommes et traduite par deux femmes, il est raisonnable de penser que le grand nombre de néologismes analysés permettra de tirer un certain nombre de conclusions valides qui pourront être appliquées à d'autres recherches.

## Chapitre 4 : Analyse

Dans ce chapitre, les néologismes d'auteur de la trilogie de Spic seront donc comparés avec leurs équivalents dans le texte français, avec une attention particulière portée aux procédés de traduction utilisés, ainsi qu'aux différences et ressemblances entre les termes anglais et français sur les plans sémantique, morphologique et syntaxique. Évaluer pourquoi et comment l'équivalent français se conforme (ou non) aux *skopoi* du texte cible sera aussi d'une grande importance. Cette analyse se voulant principalement descriptive et impartiale, je proposerai parfois des solutions potentielles que les traductrices auraient pu adopter pour, selon lui, mieux répondre aux *skopoi* du texte d'arrivée.

Pour faciliter l'analyse des (très nombreux) mots composés, cette section particulière sera divisée en sous-sections examinant diverses tendances ou catégories. Ainsi, les mots composés utilisant le composant *-wood* ou désignant des noms de personnages reflétant une appartenance ethnoculturelle feront l'objet de leur propre sous-section.

Comme la trilogie de Spic compte plus de 400 néologismes d'auteur, ils ne pourront pas tous être étudiés en détail. Les termes choisis seront ceux qui répondent à au moins un des trois critères suivants :

1. La manière dont le terme est traduit est similaire à la traduction d'autres termes désignant des notions similaires ou utilisant les mêmes composants.
2. La manière dont le terme est traduit est différente par rapport à la traduction d'autres termes désignant des notions similaires ou utilisant les mêmes composants.
3. Le terme est traduit de façon inconsistante (c.-à-d. que le texte cible utilise plus d'un signifiant pour le même signifié alors que l'original n'en avait qu'un; cela désigne surtout

les rares fois où Odin choisit de renommer un terme créé par Zimmermann lors du premier livre et qui détonne avec la majorité de ses propres créations).

Ces comparaisons mettront en relief non seulement les procédés utilisés, mais aussi les facteurs en jeu et les tendances suivies. Cela permettra de répondre à la question de recherche, à savoir « **comment les néologismes d’auteur dans la première trilogie de la série *The Edge Chronicles* sont-ils traduits de l’anglais vers le français?** », tout en offrant des observations qui pourront être utilisées par d’autres chercheurs pour répondre à des questions similaires.

Des tableaux faisant la liste des néologismes d’auteur de la première trilogie sont disponibles en annexe, classés par procédé de création et catégorie d’*irrealia* avec leur équivalent français, leur procédé de traduction, page de première instance et une très courte définition. Il faut noter que j’ai recueilli les néologismes de la trilogie de façon « manuelle », c’est-à-dire en lisant chaque livre du début à la fin et en notant les néologismes d’auteur et leurs équivalents dans le texte cible. Il est donc possible que certains termes m’aient échappé.

Comme ce chapitre sera très long (surtout la section sur les néologismes composés), il me semble nécessaire de résumer son contenu par la liste qui suit, qui indique aussi la page où commence chaque partie.

<a href="#">4.1. LES MOTS COMPOSÉS</a> .....	49
<a href="#">4.1.1 LES COMPOSANTS WOOD, OAK ET BARK</a> .....	49
<a href="#">4.1.2 MOTS COMPOSÉS DONT L’ÉQUIVALENT FRANÇAIS EST UN MOT COMPOSÉ SAVANT HYBRIDE</a> .....	54
<a href="#">4.1.3 NOMS INDIQUANT L’APPARTENANCE CULTURELLE OU ETHNIQUE</a> .....	56
<a href="#">4.1.4 NOMS DE LIEUX MOTIVÉS</a> .....	59
<a href="#">4.1.5 NOMS DE RACES</a> .....	60
<a href="#">4.1.6 TITRES ET PROFESSIONS</a> .....	62
<a href="#">4.1.7 CAS VARIÉS</a> .....	64
<a href="#">4.2 MOTS-VALISES</a> .....	65
<a href="#">4.3 SYNAPSIES</a> .....	67
<a href="#">4.4 CRÉATIONS EX NIHILO</a> .....	68

<a href="#"><u>4.5 EXTENSIONS DE SENS</u></a> .....	72
<a href="#"><u>4.6 CONVERSIONS</u></a> .....	73
<a href="#"><u>4.7 DÉFORMATIONS GRAPHIQUES</u></a> .....	75
<a href="#"><u>4.8 DÉTOURNEMENTS</u></a> .....	77
<a href="#"><u>4.9 NÉOLOGIE CPOMBINATOIRE</u></a> .....	78
<a href="#"><u>4.10 AUTRES PROCÉDÉS</u></a> .....	79
<a href="#"><u>4.10.1 AFFIXATION</u></a> .....	79
<a href="#"><u>4.10.2 ONOMATOPÉE</u></a> .....	79
<a href="#"><u>4.10.3 REDOUBLEMENT</u></a> .....	79
<a href="#"><u>4.10.4 TRONCATION</u></a> .....	80
<a href="#"><u>4.10.5 SIGLAISON ET ACRONYMIE</u></a> .....	80
<a href="#"><u>4.11 SYNTHÈSE DE L'ANALYSE</u></a> .....	81

Et maintenant, les résultats de la recherche.

## 4.1. Les mots composés

Le mot composé est de loin le procédé favori des auteurs du texte source, représentant 263 néologismes d'auteur. Sur 427.

Cette abondance n'est pas le fruit du hasard : la création de mots composés (ou *compounding*, en anglais) est un procédé commun en anglais dont le produit communique efficacement la motivation sémantique de ses composants. Le lecteur n'aura donc guère de mal à comprendre que, par exemple, un *ratbird* est un animal mi-rat mi-oiseau. Cela est fort utile pour une œuvre principalement écrite pour des enfants et adolescents qui ne possèdent pas encore le vocabulaire étendu des adultes. En utilisant principalement des mots composés, les auteurs peuvent donc facilement créer une multitude de nouveaux termes dont le sens est facilement compris par le public cible.

#### 4.1.1 Les composants *wood*, *oak* et *bark*

La polyvalence du mot composé est illustrée dans TEC par l'utilisation du composant *wood* pour former un grand nombre de néologismes d'auteur, désignant pour la plupart des espèces animales ou végétales, mais aussi des peuples et objets, renforçant l'étrangeté et l'exotisme de la Falaise tout en utilisant des composants avec lesquels les lecteurs sont familiers.

En général, le composant *wood* placé au début du terme a donc deux fonctions principales :

- Indiquer une appartenance aux Grands Bois, et donc par extension
- Ajouter une connotation exotique et irréelle à un mot déjà existant, permettant de créer sans trop d'effort un nouvel élément d'*irrealia* qui pourra être compris par le public cible.

Dans la plupart des cas, ces termes ne présentent guère de problème aux traductrices, qui utilisent la traduction littérale pour produire des équivalents à la fois conformes aux normes françaises et fonctionnellement proches des originaux en employant le composant « des bois ». On trouve quelques exceptions, notamment le cas du *woodrat*, dont la première instance est traduite par « rat sylvestre ».

Compte tenu de l'âge et des connaissances de la plupart des jeunes lecteurs, on ne peut pas être sûr que « sylvestre » soit compris par la majorité du public cible. Cela explique peut-être pourquoi le composant « sylvestre » n'est utilisé pour aucune autre espèce animale ou végétale de la série. Et c'est peut-être aussi pour cela que quand le *woodrat* est mentionné à nouveau dans le deuxième livre, Odin le traduit littéralement par un simple « rat des bois ».

Un cas similaire est celui du *woodhog*, que Zimmermann traduit par « vorisson » alors que « cochon » ou « verrat » des bois aurait été adéquat tout en conservant la référence aux Grands

Bois. Cela peut s'expliquer en partie par le fait que le terme « cochon des bois » avait déjà été utilisé lors du deuxième livre comme équivalent à un autre néologisme d'auteur (*woodboar*). Odin prend donc l'une des caractéristiques principales du cochon (sa voracité), et lui ajoute un suffixe. Fonctionnellement, ce terme transmet la notion d'étrangeté de l'original tout en pouvant être facilement compris par les lecteurs, et est donc un équivalent adéquat.

Dans certains cas (souvent pour des insectes), les traductrices choisissent plutôt de « normaliser » les néologismes; ainsi, le *wood-weevil* devient un simple charançon, et dans le premier livre Zimmermann fait du *woodmidge* un cousin. Cependant, quand l'espèce réapparaît lors du troisième livre, Odin la rebaptise « moucheron des bois », ce qui est plus proche de l'original, l'équivalent français de *midge* étant en fait « moucheron ». Ce choix semble s'appliquer principalement à des espèces qui 1) ne jouent pas un rôle important dans l'histoire et 2) ne sont pas énormément différentes des espèces existantes.

Pour les espèces végétales, le composant *-wood* est aussi commun, mais

- est placé en fin de mot et
- possède la fonction supplémentaire de préciser que le signifié est un type d'arbre plutôt qu'une plante.

Ainsi, *blackwood*, *redwood*, *scentwood*, *lufwood* et *ironwood* sont tous des arbres dont le bois possède des propriétés particulières rendues explicites par le premier composant : le *ironwood* est lourd et dur comme le fer, le *blackwood* est de couleur noire, le *scentwood* produit une odeur parfumée quand on le brûle, et ainsi de suite.

Dans plusieurs cas, les traductrices ont recours à l'adaptation plutôt qu'à la traduction littérale, affixant des morphèmes comme *-tin* ou *-ier* qu'on retrouve chez plusieurs noms d'arbres

français. Ainsi, *lufwood* devient « ricannier », *scentwood* devient « fragrantin », et *blackwood* devient (à partir de la trilogie de Rémiz, du moins) « noirier ».

Il est intéressant de noter que *blackwood* est traduit de trois façons différentes : Dans le deuxième livre, il est appelé « acacia », et dans le troisième, « bois noir ». Ce n'est qu'après la trilogie de Spic qu'Odin se décide à utiliser « noirier » pour le reste de la série, ce qui ressemble davantage à ses autres néologismes désignant des espèces végétales fictives.

On peut noter que qu'*ironwood* est traduit par « arbre de fer » ou « bois de fer » en français. Le premier équivalent désigne l'arbre lui-même, et le second le bois d'œuvre qui en est tiré.

-*wood* n'est pas le seul composant à être utilisé plusieurs fois dans le but de générer ce que l'on pourrait appeler de « l'exotisme de bon marché ». Ce phénomène se répète avec les composants *oak* (*oakelf*, *oakvole*, *oakhen*) et *bark* (*barkslug*, *barktroll*, *barkscroll*) pour plusieurs créatures, peuples et objets.

Pour le composant *oak*, presque tous les équivalents français utilisent la synapsie « des/du/de chêne(s) », selon le contexte. Ainsi, *oakvole* devient « campagnol du chêne » et *oakhen* devient « poule des chênes », tandis que *oakbread* et *oakapple* deviennent respectivement « pain de chêne » et « pomme de chêne ». Comme pour le composant *wood*, les arbres ne suivent pas la même règle. Des quatre néologismes auxquels cette observation s'applique, deux sont des mots-valises et seront analysés dans la section appropriée. *Redoak* est traduit littéralement par « chêne rouge ». *Bloodoak*, quant à lui, est appelé « carnasse » en traduction, un mot français existant désignant un « résidu de tannerie après le nettoyage des chairs<sup>20</sup> », et les carnasses sont en effet entourés par les ossements de leurs victimes, formant des carrières cauchemardesques au cœur des Grands Bois. L'absence d'équivalent pour le composant *oak* est adéquat vu que

---

<sup>20</sup> <http://www.cnrtl.fr/definition/carnasse>, page consultée le 12 mai 2017.

l'idée « plante carnivore » est considérée plus importante que l'idée « chêne ». Il est cependant intéressant de noter qu'une traduction littérale comme « chêne sanglant » aurait été stylistiquement adéquat. Cela illustre le fait qu'un néologisme peut être traduit de plusieurs façons qui peuvent être tout aussi valables les unes que les autres.

La traduction des mots composés comprenant le composant *bark* est un peu plus problématique pour les traductrices. Ainsi, trois espèces très mineures mentionnées en passant, *barkelf*, *barktroll* et *barkwaif*, peuvent être traduites littéralement par « elfe/troll/écoutinal d'écorce/de l'écorce/ des écorces », ce qui a l'air plutôt lourd selon les normes françaises. Odin est donc forcée de créer un néologisme de toutes pièces au meilleur de ses connaissances et en arrive à une solution peu conventionnelle : elle choisit d'ajouter le composant « casca », qui veut dire « écorce » en portugais<sup>21</sup>, produisant ainsi les cascarelfes, cascatrolls et cascarinals. Le nombre de jeunes adolescents francophones parlant aussi le portugais est (on peut présumer) relativement bas. Est-il possible d'utiliser des morphèmes grecs ou latins, alors? Plusieurs termes français communs sont après tout des mots composés savants ou des mots composés savant-hybrides. Hors, comme on verra plus bas, tous les lecteurs du public cible ne possèdent pas nécessairement les connaissances pour comprendre les composants gréco-latin qui seraient utilisés pour créer, par exemple, « cortitroll » ou « dermatroll ». Une traduction littérale est aussi possible, produisant des équivalents maladroits comme « trolls des écorces », ce que la traductrice cherchait à éviter en premier lieu. Créer des équivalents conventionnels adéquats pour ces termes peu importants n'était donc guère possible en utilisant des composants français, mais l'utilisation de composants d'origine grecque ou latine semble plus commune dans ce genre de situation.

---

<sup>21</sup> Reverso, dictionnaire français-portugais, « écorce », <http://dictionnaire.reverso.net/francais-portugais/%C3%A9corce>, page consultée le 7 juin 2016.

Pour les deux espèces animales contenant le composant *bark*, les traductrices ont recours à la normalisation, comme pour plusieurs autres termes jugés peu importants. Ainsi, le *barkslug* devient une simple « limace » et le *barkworm* un « rat de bibliothèque » ou un « ver » selon le contexte. *Barkworm* est un jeu de mots avec *bookworm*, l'idée étant que les rouleaux d'écorce (*barkscrolls*) sont plus communs que les livres de papier dans l'univers des *Chroniques*.

L'équivalent français de *bookworm* est en effet « rat de bibliothèque », et c'est le terme utilisé quand *barkworm* est employé comme insulte. Cependant, le *barkworm* est aussi une sorte de ver qui s'attaque aux rouleaux d'écorce. Dans ce cas, Odin parle simplement de « ver ».

Le cas de *barkscroll* est aussi intéressant. En effet, les livres de papier semblent relativement rares sur la Falaise : à la place, les érudits utilisent des rouleaux d'écorce. L'anglais utilise uniformément le terme *barkscroll* pour désigner ce médium littéraire, et la plupart du temps le texte français parle de « rouleaux d'écorce ». Cependant, il arrive que les traductrices lui substituent « manuscrit », apparemment pour des raisons de style et de présentation, quoique le terme « manuscrit d'écorce » soit utilisé quelques fois. On peut aussi noter que le titre français du recueil *The Lost Barkscrolls* est « Les parchemins égarés », un terme qui n'est pas utilisé dans la trilogie de Spic.

Une autre solution peu conventionnelle consiste à remplacer le composant problématique par un terme homonyme qui sera plus facile à traduire, comme Zimmermann le fait en traduisant le nom de famille *Barkwater* par « Gueulardeau ». En effet, *bark* peut vouloir dire « écorce » ou « japper/gueuler ». Soit, dans le terme original, *bark* a sans doute le sens d'écorce, indiquant des morceaux d'écorce entraînés par le courant d'une rivière (*water*), mais la traduction est néanmoins solide sur le plan fonctionnel, et le texte original ne contredit jamais cette interprétation. Donc, gueulard (*bark(er)*) + eau (*water*), formant « Gueulardeau ».

#### 4.1.2 Mots composés dont l'équivalent français est un mot composé savant hybride

La tendance du français à élever le registre ou à recourir à des morphèmes gréco-latins est visible dans la traduction de plusieurs néologismes, même si le public cible ne possède pas toujours les connaissances nécessaires pour les comprendre. Par exemple, *Undertown*, la métropole de la Falaise. Elle est, en effet « *under* » (sous) la cité flottante de Sanctaphrax. En français, *Undertown* devient Infraville, utilisant le préfixe latin *infra*, voulant dire « sous ». Techniquement, ces deux mots veulent donc dire la même chose, mais elles sont encore une fois beaucoup moins évidentes pour le public cible de la traduction, dont certains ne possèdent pas nécessairement les connaissances du latin nécessaires pour comprendre les connotations du nom. Cependant, il faut comprendre que Zimmermann avait peu d'options. Cependant, une adaptation telle que « Basseville » aurait pu être un équivalent adéquat.

On trouve aussi le cas du *muqlump*, un prédateur d'embuscade habitant le Bourbier et les égouts d'Infraville. Il ressemble en effet à un tas (*lump*) incolore pourvu d'une gueule (*mug*) prête à engloutir ses victimes, et se déplace sur six pattes palmées (et griffues) pouvant aussi servir de ventouses. De plus, les connotations sonores de ce terme (*mud*, *damp*) font référence à son habitat naturel, le marais, de même qu'à son apparence hideuse. Son équivalent français, « paludicroque », peut donc être considéré comme une traduction assez fidèle, contenant les composants « palud » (marais) et « croque », associé à une grande gueule. Pourtant, il est inadéquat sur le plan fonctionnel parce que la plupart des jeunes adolescents francophones ne savent pas nécessairement que « palud » est le mot latin pour « marais ».

Cela ne veut pas dire que toute utilisation d'un morphème ou composant gréco-latin dans les *Chroniques* est automatiquement mauvaise. Prenons l'équivalent français de *rotsucker*, un monstre volant qui enferme ses victimes dans un cocon et les laisse mourir. Grâce aux sucs digestifs que la créature injecte dans sa prison avant de la sceller, le cadavre pourrit rapidement,

créant un ragoût infect que le *rotsucker* aspire avec sa trompe quelques jours plus tard, d'où son nom. En français, il devient le « pourrivore ». Même si le composant « sucer » est remplacé par le suffixe savant signifiant « mangeur de », pourrivore est néanmoins un équivalent fonctionnel qui peut être facilement compris par la majorité du public cible, « vore » étant un suffixe relativement commun en français. On peut donc en conclure que la création de mots composés savants hybrides (voire de mots composés savants tout court) est une possibilité pour un traducteur travaillant sur un texte de fantasy destiné à la jeunesse, mais que les capacités linguistiques encore incomplètes de ce public particulier doivent néanmoins être prises en compte. Cependant, la notion spécifique que certains composants gréco-romains sont plus difficiles à comprendre pour une partie du public cible alors que d'autres sont presque universellement connus est difficile à prouver. En fait, je dois avouer que lors de ma première lecture de la trilogie il y a plus de douze ans, ma compréhension imparfaite de certains composants latins communs a affecté ma compréhension de certains termes, notamment « paludicroque » et « Infraville » (mais pas « pourrivore »). Il est donc possible qu'une portion indéterminée du public cible ait rencontré des difficultés similaires, mais déterminer la proportion des adolescents et préadolescents francophones (au moins en France, et idéalement le reste de la francophonie) pour qui les mots composés savants hybrides posent problème, ainsi que les composants gréco-latins qui sont susceptibles d'être compris par une proportion « acceptable » du public cible exigerait idéalement une étude statistique exhaustive allant bien au-delà des objectifs visés par la présente thèse.

#### 4.1.3 Noms indiquant l'appartenance culturelle ou ethnique

En plus des noms d'espèces animales et végétales, le mot composé est utilisé pour désigner plusieurs noms de personnages. Il est intéressant de noter que les personnages provenant d'un même milieu culturel portent des noms similaires, et ces noms similaires sont souvent créés par un même procédé, comme dans le cas des pirates du ciel.

Les pirates du ciel ont en effet pour coutume de se choisir un deuxième nom lorsqu'ils deviennent capitaine, combinant traditionnellement un nom de prédateur avec celui d'un phénomène météorologique. Ainsi, la trilogie de Spic introduit ou mentionne les capitaines pirates *Cloud Wolf*, *Wind Jackal*, et *Thunderbolt Vulphoon* (le *vulphoon* étant une sorte d'oiseau de proie). La combinaison « phénomène climatique » + « prédateur » est donc évidente.

*Wind Jackal*, le grand-père de Spic, est mentionné en passant. Son nom français, Chacal des vents, est une traduction littérale sans trop d'intérêt. Il en va de même pour *Thunderbolt Vulphoon*/Éclair Cisailleur (une traduction heureuse qui permet à Odin de donner à son fils *Deadbolt Vulphoon*, un personnage secondaire de la trilogie de Rémiz, le nom inspiré de Tonnerre Cisailleur). Le père de Spic est appelé *Cloud Wolf* en anglais, et son équivalent français, Loup des nues, est une adaptation possédant un registre plus élevé. Encore une fois, les raisons derrière cette décision se rapportent principalement à la grammaire et aux normes stylistiques (y compris la tendance de l'équivalent d'avoir un nombre de syllabes semblable à celle de l'original, ce qui n'aurait pas été le cas si « nuages » avait été employé).

Quant aux ennemis traditionnels des pirates du ciel, les ligueurs, la plupart d'entre eux possèdent soit des noms pseudo-latins produits par création ex nihilo ou des prénoms étranges ou archaïques suivis de noms de famille reliés à leur profession.

C'est le cas de *Leandus Leadbelly*, *Farquhar Armwright*, *Ellerex Earthclay* et *Silex Makepiece*, qui sont associés (dans l'ordre) aux ligues suivantes :

league of Gutters and Gougers	ligue des Plombiers et Plâtriers
league of Gluesloppers and Ropeteasers	ligue des Cordiers et Cardeurs
league of Melders and Moulders	ligue des Mouleurs et Modeleurs
league of Forging and Founding	ligue des Forgerons et Fondeurs

Dans les cas des noms *Leandus* et *Allerex*, la traductrice opte pour la francisation, produisant « Lindus » et « Alerex ». De même, le vieux prénom anglais *Farquhar* devient le vieux prénom français « Adélard », avec lequel il possède une certaine ressemblance phonétique.

Étrangement, *Silex* est normalisé en Rufus, bien que le mot « silex » fasse partie du lexique français.

Pour ce qui est des noms de famille, *Armwright* contient le mot *wright*, soit « One that constructs or repairs something<sup>22</sup> ». Donc, littéralement « artisan de bras », qui devient « Beaubras » en français. Linoléum ressemble phonétiquement à son équivalent anglais, *Leadbelly*. Cependant, sur le plan sémantique, *Leadbelly* indique une plus grande affinité avec les plombiers (littéralement, « estomac/ventre de plomb », le plomb étant associé à la plomberie), tandis que Linoléum fait davantage référence aux plâtriers (le linoléum étant un matériau utilisé pour recouvrir les planchers). *Earthclay* est traduit par Argile, ce qui constitue un cas de réduction. De plus, la juxtaposition des prénoms et noms de famille de ces deux personnages produit une allitération dans les deux langues.

<sup>22</sup> « Wright », American Heritage® Dictionary of the English Language, cinquième édition, 2011, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, <http://www.thefreedictionary.com/Wright>, page consultée le 24 juillet 2016.

En fait, ce phénomène ne se limite pas aux pirates et ligueurs. La plupart des personnages secondaires des *Chroniques* portent des noms motivés conforme au « thème » de leur tribu/race/espèce. Ainsi, la plupart des femelles pies-grièches ont des noms suivant le modèle « *mother/sister* [terme animal ou végétal]*feather* ». Il y a donc une *Mother Horsefeather*/mère Plumedecheval, une *Mother Muleclaw*/mère Griffedemulle et une *Mother Mossfeather*/mère Plumedemousse. Noms motivés qui sont, on le voit, traduit presque toujours littéralement.

On remarque aussi les cas de deux gobelins à tête plate croisés dans la trilogie de Spic, *Mugbutt* (contenant les composants *mug*, ou détrousser, et *butt*, pour postérieur) et *Bogwitt* (*bog*, marais, et une déformation de *wit*, ou vivacité d'esprit). Le premier a été appelé Jobard par Zimmermann, tandis que Odin a choisi Marek pour le second. Marek ressemble un peu à « marais » et « jobard » désigne quelqu'un de naïf et facile à tromper<sup>23</sup>. Il y a donc une certaine tendance à choisir un vocabulaire plus « propre » en français, illustrée aussi par le nom français d'un des frères adoptifs (ou peut-être sa sœur; il s'agit d'un personnage si mineur que son sexe n'est jamais mentionné) de Spic, le ou la pauvre *Pooh-sniff*, qui devient Frairabou en français.

#### 4.1.4 Noms de lieux motivés

Les toponymes de la Falaise sont eux aussi généralement des mots composés dont la signification des composants est assez évidente.

*The Deepwoods*, la forêt sauvage et en grande partie inexplorée qui occupe presque toute la Falaise, n'est pas traduite littéralement par « Bois Profonds ». Zimmermann préfère « Grands Bois », formant un équivalent adéquat.

---

<sup>23</sup> Dictionnaire de français Larousse, « Jobard/jobarde », [http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jobard\\_jobarde/44922](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jobard_jobarde/44922), page consultée le 12 septembre 2015.

*The Twilight Woods* sont eux aussi traduits par une expression différente, par « Forêt du Clair-Obscur ». « Forêt du Crépuscule » aurait été suffisant, mais Zimmermann semble avoir voulu étoffer.

*The Edgelands*, les bandes de terre désertique occupant les bordures entre la Falaise et le vide, deviennent « la lande » en français. En français, une lande est une simple étendue de terre, ce qui est moins inquiétant et plus vague que ce qui pourrait être traduit littéralement par « les terres du bord ». « Les bordures » constitueraient encore une perte de sens, mais seraient selon moi une adaptation adéquate.

*Riverrise*, la montagne abritant à son sommet la source magique de l'Orée, devient la Fontaline, mot aux connotations fortement différentes de l'original, ce qui est parfaitement acceptable.

*Riverrise* contient les composants *River* (fleuve ou rivière) et *Rise* (hauteur/monter), tandis que le français contient l'idée d'une fontaine, d'une source.

Infraville abrite aussi les *boom-docks*, « boom » voulant ici dire « mât » au lieu du sens plus commun de « bruit fait par une explosion ». Il s'agit du « port » aérien d'Infraville où les navires du ciel jettent l'amarre. L'équivalent français, « quais flottants », est comme d'habitude une adaptation justifiée par la maladresse qui serait produite par une traduction plus littérale.

#### 4.1.5 Noms de races

La traduction des noms de races est généralement assez évidente. Ainsi, les *woodtrolls* deviennent des trolls des bois, les *hammerhead goblins* deviennent des gobelins marteaux, les *oakelves* des elfes des chênes, et ainsi de suite. Il y a cependant certains cas où la traduction littérale n'est pas suffisante/s'avère insuffisante, demandant une certaine créativité.

Prenons les *banderbears*, par exemple. Ce sont de grands ours intelligents au caractère amical et loyal qui sont incapables de parler dans d'autres langues que la leur, qui est essentiellement

composée de cris et de grognements. Ils peuvent cependant comprendre le langage parlé par les autres peuples de la Falaise.

Sur le plan de la traduction, on voit que *banderbear* comporte deux composants dont l'un, *bander*, est une création ex nihilo non-motivée à part peut-être une allitération de la lettre « b » avec l'autre composant. L'équivalent français, « ours bandar », est une francisation (« bander » étant un verbe français possédant des connotations vulgaires) sans motivation sémantique apparente.

On pourrait cependant avancer que le « *bander* » de *banderbear* fait référence à leur habitude de se joindre à une bande. En effet, même si les ours bandars vivent naturellement en solitaire et ne communiquent avec leurs congénères qu'en hurlant à la lune comme des loups, chaque protagoniste de la série se lie d'amitié avec au moins un ours bandar qui se joint à leur petit groupe d'aventuriers.

Le cas des *gnokgoblins* est intéressant. Je n'ai pu trouver aucune signification pour le composant *gnok*; cependant, d'autres livres de la série mentionnent que les *gnokgoblins* des Grands Bois récoltent la sève d'arbre de fer, dont l'écorce est percée par des fromps géants (probablement avec des coups de griffes, d'où « knock ») domestiqués. Odin produit néanmoins le néologisme gobelinet, signifiant plus ou moins « petit goblin », et c'est en effet ce qu'ils sont. Quelque chose comme « gobelins gogneurs » (reflétant l'apparente déformation graphique de l'original) aurait peut-être été plus approprié, mais comme l'existence des fromps géants est mentionnée pour la première fois dans *The Lost Barkscrolls* en 2007, il aurait fallu qu'Odin contacte les auteurs pour en être informée.

*Mobgnome* est un autre terme dont le premier composant pose problème. En effet, les *mobgnomes* ne sont pas connus pour leur caractère grégaire, un penchant au crime, ou toute

autre association avec les termes anglais *mob* et *to mob*. Et encore une fois, le néologisme d'auteur est traduit en français par une adaptation justifiée par la petite taille de cette espèce. Cependant, l'équivalent ainsi produit, naboton, ne possède aucun lien sémantique avec l'original, quoique « gnome » et « nabot » fassent tous deux références à leur petite taille.

Le *gloomglozer*, ou luminard, est un monstre maléfisant qui hante les Grands Bois à la recherche d'enfants égarés et est capable de prendre n'importe quelle apparence. Malheureusement pour ses victimes (notamment Spic, qui a la chance de lui échapper), ce croquemitaine est bien réel.

Dans ses propres mots :

« [...] je suis le luminard [...]. Tricheur, trompeur, arnaqueur et escroc! Toutes mes belles paroles et promesses aguichantes ne sont que du vent. Je poursuis ceux qui se sont écartés du chemin, je les attire vers la falaise, et JE M'EN DÉBARASSE! » (PdIGB, p.274)

Les composants de ce terme sont les archaïsmes *gloom* et *gloze*, signifiant respectivement *twilight* (crépuscule) et *gloss* (lustre, mais est aussi associé au moyen anglais *to glosen*, voulant dire flatter<sup>24</sup>). Le *gloomglozer* est donc « le flatteur du crépuscule ».

Encore une fois, le français n'a pas d'équivalent exact pour ces composants, et la traductrice ne peut transmettre qu'une partie de la motivation, celle de « gloom », combinant le mot courant « lumineux » et le suffixe -ard (indiquant une connotation péjorative ou appartenance) pour former « luminard ».

Aussi, *gloomglozer*/luminard est parfois utilisé comme juron. Il prend alors une majuscule, comme le prouvent les citations suivantes.

---

<sup>24</sup>Merriam-Webster, « Gloss », <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gloss>, page consultée le 14 janvier 2016.

‘Oh, **Gloamglozer!**’, Spelda cursed. ‘This isn’t easy.’ (BtDW p.28)

- Ô **Luminard!** jura Spelda. Ce n’est pas facile. (PdIGB p.33)

#### 4.1.6 Titres et professions

La plupart des sous-disciplines de Sanctaphrax sont des mots composés à la signification plutôt transparente, et leurs équivalents français sont presque tous des traductions littérales, avec l’ajout de tirets pour respecter les normes grammaticales. La plupart des autres titres et institutions sont des synapsies et seront étudiés dans la section appropriée.

On remarque cependant que les fonctions *treasury guard* et *guardian of the treasury* sont tous deux traduits par « gardien du trésor », ce qui est une erreur selon moi. En effet, ces termes désignent deux individus différents: *guardian of the treasury* est un titre pour l’essentiel honorifique porté par un universitaire haut placé à qui sont confiées les clés de la salle du trésor renfermant le phrax de tempête qui maintient la cité en pace, tandis que le *treasury guard*, quant à lui, est le garde posté à l’entrée de la salle du trésor. Dans le deuxième livre, le *guardian of the treasury* est le professeur d’Obscurité tandis que le *treasury guard* est un gobelin à tête plate appelé Marek (*Bogwitt*, dans l’original). Il aurait donc été plus juste que le *guardian of the treasury* soit appelé « gardien du trésor », et le *treasury guard*, « garde de la salle du trésor ».

Parlant de titres honorifiques, on peut noter la traduction de *Most High Academe*, le titre donné au chef des universitaires de Sanctaphrax. La traductrice a choisi de rendre cela par « Dignitaire suprême ». Aussi, les titres de dirigeants prennent des majuscules en anglais, mais ça n’est pas le cas pour l’équivalent de *Leaguesmaster*, qui pourrait être traduit littéralement par « Maître des ligues » alors qu’Odin utilise plutôt « président de la ligue ». Veuillez noter que le terme original indique plusieurs ligues, tandis que le terme français n’en indique qu’une seule, supposément la « Ligue des libres marchands d’Infraville ». De plus, le titre de

président possède des connotations différentes de l'original, mais est néanmoins adéquat, en partie parce qu'il indique quand même une position d'autorité supérieure.

Pour ce qui est des autres professions, on remarque la pluralisation de « pierre » dans « pilote de pierres » par rapport à l'original, *stone pilot* (sans doute pour éviter l'ambiguïté, pourtant présente dans l'original, entre les interprétations « il pilote une pierre » et « c'est un pilote en pierre »). *Barrow-driver* (dans ce cas, *barrow*/brouette est une sorte de pousse-pousse prenant la forme d'une grande brouette capable de transporter un ou deux passagers) est traduit par « pousse-brouette », tandis que *basket-puller*, la profession des opérateurs des grands paniers servant d'ascenseurs entre Sanctaphrax et Infraville, est traduit par « chauffeur de panier ».

#### 4. 1.7 Cas variés

La trilogie comporte d'autres néologismes dont la traduction ne suit pas vraiment de tendance, mais est néanmoins digne de mention.

On peut aussi mentionner le cas de *earthapple*, qui ne peut pas être traduit littéralement étant donné que « pomme de terre » existe et désigne un aliment très commun. Odin produit donc l'adaptation « poire de terre ».

Il y a aussi le *Oozefish*, une sorte de poisson habitant les eaux vaseuses de l'Orée et du Bourbier. En anglais, *ooze* peut vouloir dire « suintement » ou « boue ». Donc, « poisson de la boue ». En français, il est appelé « limonard ». Limon étant le sédiment boueux qui s'accumule après la crue des fleuves et des rivières, le mot veut donc dire à peu près « créature du limon ».

Une autre traduction intéressante est appliquée pour la *tarry vine*, la liane parasite (quoique le terme « symbiote » serait plus approprié) du *bloodoak*/carnasse. Ces lianes repèrent leurs proies au toucher, les prennent au lasso, puis les jettent dans la gueule béante de leur hôte. En anglais moderne, « to tarry » veut dire s'attarder ou retarder, quoique les origines du mot soient

plus négatives (dans le sens de retarder/déranger quelqu'un) et expliquent peut-être son utilisation<sup>25</sup>. Comme le français n'a pas d'équivalent exact, Zimmermann crée l'équivalent *sanguinaria*, mettant l'accent sur la couleur de la liane et le sort funeste de ses proies. Il faut aussi noter que « *sanguinaria* » est le féminin de « *sanguinarius* », un mot latin signifiant « sanguinaire ».

## 4.2 Mots-valises

Le mot-valise est proche du mot composé, mais au moins l'un des composants est tronqué. En anglais, les auteurs ne semblent pas avoir utilisé le procédé pour une catégorie d'irrealia en particulier, et les quelques cas de mots-valises désignent donc des signifiés forts variés.

Le *prowlgrin* est un étrange carnivore bipède ressemblant à une tête de cachalot sur deux pattes avec des petits bras de tyrannosaure. Employé comme monture, bête de somme ou gardien, le *prowlgrin* raffole des entrailles et peut parcourir rapidement de grandes distances en sautant de branche en branche dans les bosquets d'arbres géants des Grands Bois.

*Prowl* signifie parcourir en quête de proie, ce qui convient à une monture carnivore. Quant au *grin*, l'animal possède une grande gueule (et donc un grand sourire (*to grin*)). Le français est « rôdailleur », indiquant quelque chose qui rôde (équivalent de *to prow*) avec le suffixe « -aille », ayant une ressemblance intentionnelle ou non avec le mot « ailleurs ». Le composant *grin* a beau être perdu en traduction, il s'agit quand même d'un équivalent fonctionnel adéquat.

Le *halitoad* est un gros crapaud à l'haleine si putride qu'un seul rot suffit pour paralyser ses victimes. En anglais, il s'agit d'un mot-valise composé par la fusion de *halitosis* (mauvaise

---

<sup>25</sup> « Tarry », [Webster's New World College Dictionary](http://www.yourdictionary.com/tarry), 2010 Wiley Publishing, Inc., Cleveland, Ohio. via <http://www.yourdictionary.com/tarry>, page consultée le 14 janvier 2016.

haleine) et *toad*, crapaud. L'équivalent français est donc crapoteux, de « crapaud » et « roteux », ce qui constitue une adaptation assez proche de l'original et fonctionnellement adéquate.

*Vulpoon* est un mot-valise formé des mots *vulture* (vautour) et *harpoon* (harpon). Ne pouvant produire une traduction littérale stylistiquement adéquate, la traductrice invente plutôt le mot cisailleur, à cause de ses griffes acérées.

Les *parawings* sont une paire d'ailes mécaniques portées par les équipages des navires du ciel qui permettent de planer jusqu'au sol en cas d'urgence. Bref, une sorte mini-deltaplane utilisé comme parachute, d'où le nom. Zimmermann traduit le terme par « fausses ailes », qu'Odin remplace par « ailachutes » et utilise pour le reste de la série. Malgré le fait que « parachute » soit commun aux deux langues, le morphème –chute est remplacé par -wings en anglais, tandis que le « para- » est remplacé par le composant « aile ».

Le *caterbird* (oisoveille) est une créature ressemblant à un gigantesque toucan parlant qui vient au monde déjà adulte, émergeant de cocons tissés dans les bosquets d'arbres aux berceuses et « partage les rêves » de ses congénères. Comme le dit le livre :

« C'était un oisoveille, ou plutôt l'oisoveille, car tous se considéraient comme un seul et même individu. » (PdIBG p.78)

*Caterbird* est une fusion de *caterpillar* et *bird*, référant aux étranges circonstances entourant sa venue au monde. Comme chenille et oiseau produisent un terme stylistiquement maladroit lorsque combinés (Chenoiseau? Oiseaunille?), Zimmermann utilise l'adaptation pour créer un terme qu'elle juge plus approprié. Le terme « oisoveille » se justifie parce que la créature veille sur ceux qui assistent à son éclosion, notamment Spic. Veuillez noter la déformation graphique

transformant « oiseau » en « oiso », ce qui peut être expliqué par le désir de la traductrice d'avoir un terme à peu près aussi long que l'original.

*Slitch* est (peut-être) un autre mot-valise. *Slitch* est un escroc qui convainc des gens désespérés de tenter une dangereuse expérience qui se termine toujours par une explosion mortelle. Si l'on considère *Slitch* comme un mot-valise, il est alors composé des termes *to slither* (ramper comme un serpent) et *to snitch* (dénoncer), mais il se peut aussi que le terme soit formé par la déformation graphique du dernier mot. Quoiqu'il en soit, les sons *-sl/sl-* et *-itch* ont des connotations négatives en anglais. L'équivalent français, Cripouille, est une adaptation ressemblant au mot « fripouille », jumelé avec « crapule ».

Le mot valise *yarrowroot* est composé de *yarrow* et *arrowroot* (respectivement l'achillée millefeuille et la marante ou herbe aux flèches, quoique *arrowroot* soit aussi une sorte d'amidon tirée des racines de plusieurs plantes tropicales), qui sont deux sortes de plantes. L'équivalent français, racine d'achillée, peut être considéré une traduction littérale si l'on considère le terme original comme un mot composé formé des mots *yarrow* et *root*; par ignorance ou (plus probablement) par dessein, le composant *arrowroot* n'est pas présent en traduction. Malgré tout, il s'agit d'un équivalent fonctionnel conforme aux règles stylistiques françaises.

### 4.3 Synapsies

Cette catégorie est utilisée principalement, du moins en anglais, pour des titres, des professions, des organisations ou des noms de lieux. Plusieurs mots composés anglais de la section précédente ont pour équivalent des synapsies, mais il s'agit d'une particularité de la traduction de l'anglais vers le français qui est loin d'être spécifique à la traduction des néologismes d'auteur.

Pour les noms des ligues d'Infraville, à l'exception de la *League of Torturers*/ligue des tortionnaires (et étant donné que la seule personne qui les mentionne n'est pas un ligueur, il se peut que ça ne soit pas leur nom officiel) et des *Gluesloppers and Ropeteasers*, ces noms sont tous des synapsies composées de deux professions apparentées formant une allitération (*Gutters and Gougers*, Plombiers et Plâtriers). Leurs équivalents sont généralement des adaptations conservant l'allitération de l'original, mais perdant leur caractère archaïque.

Sanctaphrax possède plusieurs écoles consacrées à diverses sous-disciplines de la météorologie. Dans la nomenclature de ces institutions, nous retrouvons des synapsies dont l'équivalent est créé par traduction littérale, avec l'exception de l'Ordre des chevaliers qui ne comprend pas d'équivalent pour le composant *Academic*/universitaire. Malgré leur nombre et leur étrangeté, il n'y a donc pas grand-chose à dire.

#### 4.4 Créations ex nihilo

Une bonne partie des quadrites de classe supérieure portent des noms et prénoms étranges phonétiquement inspirés du latin comme Garlinius, Multinius Gobtrax ou Vox Verlix. Ce sont pour la plupart des ligueurs de haut rang, des universitaires ou des capitaines pirates célèbres. Le prestige et/ou statut social associé avec ce genre de nom est rendu explicite à la fin du deuxième livre, quand/lorsque Spic reçoit le nom « Arborinus Verginix » (Verginix étant le nom de famille de son père) après avoir sauvé Sanctaphrax. Et avant lui, le rémouleur orphelin *Vil Spatweed*<sup>26</sup> avait pris le nom de Vilnix Pompolnius après son admission à l'école de chevalerie de Sanctaphrax. De même, plusieurs ligueurs et pirates de haut rang portent des noms semblables, comme Quintinus Verginix, Simenon Xintax ou Ulbus Pentephraxis.

---

<sup>26</sup> « Vilnix Pompolnius », dans *The Edge Chronicles Wiki*, [http://theedgechronicles.wikia.com/wiki/Vilnix\\_Pompolnius](http://theedgechronicles.wikia.com/wiki/Vilnix_Pompolnius), page consultée le 25 novembre 2016.

Veillez noter que, sauf exception, ces termes ne sont pas porteurs de connotations sémantiques illustrant le rôle ou le caractère des personnages. Ainsi, comme Quintus était souvent le nom donné au cinquième fils d'une famille romaine, on pourrait penser que cela vaut aussi pour Quintinius. Or, celui-ci est le *sixième* fils de son père. De même, le personnage Vox Verlix n'est pas vraiment reconnu pour sa voix, et ainsi de suite. C'est pourquoi ces noms sont presque tous reportés en français.

Bien sûr, certains termes produits par création ex nihilo sont en partie motivés, ce qui influence la création de leurs équivalents français. D'abord, *Screedius Tollinix*. Cet ancien chevalier de l'académie avait juré de ne revenir à Sanctaphrax qu'après avoir obtenu assez de phrax de tempête pour en remplir un coffre. Naufragé dans le Bourbier, il perd la raison et devient *Screed Toe-Taker* (nom qui sera analysé ici même s'il n'est pas une création ex nihilo). Pendant des années, il assassine des centaines d'immigrants originaires des Grands Bois qui espéraient commencer une nouvelle vie à Infraville. Il leur coupe ensuite les orteils pour récolter son « merveilleux butin divin » : les cristaux de phrax de tempête accumulés sous les ongles d'orteil des malheureux pendant leur traversée de la forêt du Clair-Obscur.

Quand je disais que la série avait ses moments sombres, je ne plaisantais pas!

*Screedius* vient de *screed*, désignant un long discours qui est difficile à lire ou à écouter à cause de sa longueur et/ou de son contenu au caractère souvent accusateur, une possible allusion à sa longue quête depuis longtemps pervertie. En traduction, le composant *screed* est reconnu et repris par « laïus », un terme assez proche désignant, encore, un long discours accusateur. Le titre/surnom *Toe-Taker* n'a pas besoin d'être expliqué, et l'équivalent français est fonctionnellement identique malgré l'impossibilité de reproduire l'allitération présente dans le terme original. *Screed Toe-Taker* devient donc Laïus Fauche-Orteils. Dans les deux cas, le

nouveau prénom est formé par troncation de l'original (Screedius, Forlaius). De plus, l'abandon du suffixe *-ius* peut être interprété comme étant une rupture avec Sanctaphrax, ou du moins un aveu subconscient que l'ancien chevalier ne se considère plus digne d'être associé avec la cité. Si c'était l'intention des auteurs, elle n'est pas reprise en traduction.

Continuant la tendance des noms de personnage motivés, *Lud Squeamix*, le professeur d'études psychoclimatiques du troisième livre, est un personnage très secondaire. La notion, peut-être accidentelle, de « délicatesse » dans son nom est quand même repérée par Odin. Il devient donc Lud Délicatix.

Il y a ensuite Vilnix Pompolnius, le principal antagoniste du second livre, dont le nom contient deux connotations négatives : *vil/vile* et *pompeux/pompous*. Il devient vite apparent que le mot *vile/vil* s'attache parfaitement au personnage. Cependant *pompous/pompeux*, signifiant selon le dictionnaire Larousse « d'une solennité excessive marquant une certaine vanité<sup>27</sup> », ne semble guère s'appliquer à ce personnage grand et maigre à la tête chauve, portant des habits sombres et austères qui lui confèrent une apparence sinistre. Pourtant, il possède un domicile somptueux où il adore se prélasser, et les chapitres décrivant ses pensées et activités le présentent comme un homme extrêmement imbu de lui-même et fier de son succès, qui désire toujours plus de pouvoir à n'importe quel prix.

Par un heureux hasard, ce nom possède les mêmes connotations dans les deux langues et n'a pas besoin d'être changé. Le report constitue donc un procédé valable pour certaines créations ex nihilo porteuses de sens, pour autant que le terme puisse remplir ses fonctions de façon appropriée.

---

<sup>27</sup> Dictionnaire de français Larousse, « Pompeux/pompeuse », [http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pompeux\\_pompeuse/62503](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pompeux_pompeuse/62503), page consultée le 14 octobre 2015

Et finalement, ce n'est pas un hasard si *Twig/Spic* reçoit le nom *Arborinus* quand il est fait chevalier après avoir sauvé Sanctaphrax lors du deuxième livre. « *Arborinus* » est évidemment inspiré du latin *arbor*, signifiant arbre. Ainsi, la petite brindille (*twig*) a bien poussée et est devenue un arbre, symbolisant un peu le thème du passage de l'enfant/adolescent à l'âge adulte qui est omniprésent dans ce genre d'histoire. Ironiquement, cette motivation est plus évidente pour le public français, mais « *Spic* » ne possède pas de connotations végétales, comme il sera vu plus bas. Encore une fois, ce terme est « traduit » par report.

Le *stormphrax/phrax* de tempête est une substance merveilleuse aux multiples propriétés : dans l'obscurité totale, un minuscule fragment est supposément plus lourd que mille arbres de fer, et un simple coup de pilon le transforme en une poudre capable de purifier l'eau la plus infecte... ou provoque une puissante explosion lorsque l'action est effectuée en dehors de circonstances très spécifiques. Ce nom est possiblement inspiré par le latin « *phraxis* », ou division. Cependant, il se peut que les auteurs aient simplement créé un nom qui leur paraissait suffisamment exotique et impressionnant.

Le composant *phrax* dans *stromphrax* est reporté sans changement vers le français. Cependant, *phrax* n'est jamais utilisé seul en anglais. On parle soit de *stormphrax*, pour sa forme solide, ou de *phraxdust*, lorsqu'il est réduit en poudre. En traduisant *stormphrax*, Odin alterne entre un simple « *phrax* » et « *phrax de tempête* ». *Phraxdust* devient poudre de *phrax* en français, adaptation préférée à une traduction littérale (poussière de *phrax*) pour des raisons sans doute stylistiques.

Enfin, il est intéressant de noter que certains noms de personnages (désignant pour la plupart des gobelinets et des nabotons) produits par création ex nihilo sont normalisés en des noms français ordinaires. Ainsi, *Tog* devient *Pat* et *Korb* devient *Karl*.

## 4.5 Extensions de sens

Comme pour le mot composé, l'extension de sens est un procédé polyvalent utilisé pour plusieurs types de mots, quoique les auteurs n'utilisent ce procédé que pour créer une poignée de termes, dont certains sont néanmoins dignes d'intérêt lorsque comparés à leurs équivalents français.

Les *slaughterers* sont les bergers, bouchers et tanneurs des Grands Bois. Malgré leur nom inquiétant, leur poil et leur peau de couleur cramoisie ne sont pas rougis par le sang de voyageurs égarés, mais par la fumée des grands brasiers autour desquels ils travaillent pendant la nuit. En fait, ce sont pour la plupart de bonnes gens et d'excellents hôtes.

*To slaughter* peut être traduit comme « terrasser/abattre/tuer », et s'applique surtout au bétail, mais en est venu à désigner aussi le massacre d'un grand nombre de gens, implicitement innocents et/ou sans défense. Plutôt qu'une traduction littérale, Zimmermann préfère encore une fois une adaptation relativement proche de l'original sur les plans sémantique et phonétique, produisant le terme « égorgers ». Le verbe « égorgé » partage les connotations négatives de l'original, et peut lui aussi s'appliquer à du bétail ou à un individu.

Les *waifs*, quant à eux, sont des créatures étranges. Originaires d'une forêt plongée dans des ténèbres perpétuelles, ils sont divisés en plusieurs sous-espèces ayant en commun une petite taille et de longues oreilles qui leur permettent d'entendre les pensées d'autrui et de communiquer par télépathie. En anglais, le terme *waif* signifie une personne vulnérable, particulièrement un enfant<sup>28</sup>. *Waif*, lorsqu'utilisé pour faire référence à l'espèce fictive, est clairement un cas d'extension de sens, même si les diverses sous-espèces de *waifs* sont tous des mots composés en anglais.

---

<sup>28</sup> Merriam-Webster, « waif », <https://www.merriam-webster.com/dictionary/waif>, page consultée le 15 octobre 2016.

En français, le terme « écoutinal » est une adaptation de la traductrice, qui se base sur leur capacité à écouter les pensées d'autrui. On peut voir une préférence pour une traduction littérale dans la plupart des cas, excepté pour *flutterwaif/vampirinal*. *To flutter* veut dire voler, ce que ces créatures peuvent en effet faire grâce à leurs courtes ailes. Cependant, la traductrice préfère souligner le fait qu'ils se nourrissent de sang frais et les baptise donc « vampirinals ».

On note aussi que le morphème « écout- » n'apparaît pas dans les noms des sous-espèces, ne laissant que le suffixe -inal, qui à lui seul est un non-sens sur le plan sémantique. Néanmoins, aucune autre race des grands bois n'utilise ce suffixe, et un lecteur sait donc immédiatement que les cascarinals ou aquatinals sont des sous-espèces d'écoutinal.

#### 4.6 Conversions

La première trilogie contient quelques cas notables de changement de la catégorie grammaticale, pour la plupart des noms communs devenant des noms propres. C'est notamment le cas du protagoniste, *Twig*.

Son équivalent français, « Spic », ne veut rien dire. Cela s'explique en partie par des circonstances particulières : le premier chapitre de *PdIGB* raconte comment Spic a reçu son nom. En bref, après que les Grands Bois aient « refusé de le nommer » lors du rituel traditionnel, le sage du village a décidé que le premier mot que l'enfant prononcerait deviendrait son nom.

En anglais, ce mot est *twig*, voulant dire « brindille ». De plus, *Twig* contient la notion de « petit » via le son -wee, qui est aussi une abréviation de *little* dans plusieurs dialectes anglophones.

Ne pouvant trouver un mot végétal français suffisamment court (et donc capable d'être prononcé par un enfant de deux ou trois ans) qui puisse être utilisé dans ce contexte particulier,

Zimmermann a un problème. Elle peut créer un équivalent français, ou reporter le terme, ce qui est notamment la solution choisie par les traducteurs espagnols et allemands pour leurs propres versions de la série. Cependant, *Twig* serait alors le seul mot clairement anglais dans un roman entièrement francisé, ce qui est le cas dans les versions allemandes et espagnoles, où « Twig » est reporté dans le texte cible. Pour rester consistante, Zimmermann opte donc pour « Spic ».

Il est aussi intéressant de remarquer que l'égorgeuse *Sinew* (voulant dire « tendon ») a en fait deux noms en français : Nervie (une adaptation, d'autant plus que le prochain livre introduit un personnage appelé « Tendon » dans les deux langues) et Viviane. Nervie est utilisé lors du premier livre, et Viviane pour le reste de la série.

Cette erreur s'explique par le fait que Nervie n'est qu'un personnage très secondaire pendant la trilogie de Spic, n'apparaissant que dans un seul chapitre du premier livre, qui est aussi le seul livre à ne pas avoir été traduit par Jacqueline Odin. Puis, à la toute fin de la trilogie suivante (prenant place plusieurs décennies après la fin de celle de Spic), le protagoniste, Rémiz, apprend que sa grand-mère était une égorgeuse appelée « Viviane ». Or, la traduction du recueil *The Lost Barkscrolls* (écrit en septembre 2007 et publié en français sous le titre *Les parchemins égarés* en 2008) ne laisse aucun doute sur le fait que « Nervie » et « Viviane » sont bel et bien la même personne. Oups.

Cette erreur révèle peu de chose concernant la traduction des néologismes d'auteur en fantasy, mais rappelle qu'un détail qui semble d'abord mineur peut devenir important plus tard et devrait donc être traduit avec le même soin que le reste de l'ouvrage, ou du moins en utilisant le même équivalent si celui-ci existe déjà.

Certains termes géographiques sont aussi formés par conversion. *The Mire*, ce grand désert de boue empoisonnée créé par la pollution infravilloise, devient « le Bourbier », et « the Stone garden », unique lieu où l'on trouve les précieuses roches de vol, devient « le Jardin de pierres ».

Finalement, le néologisme d'auteur *Edge* est très important, car il s'agit du nom du monde des *Chroniques*, qui sont après tout appelées *The Edge Chronicles* en anglais. Cela produit une dissociation en français : le titre de la série devient « les *Chroniques du bout du monde* », monde qui est pourtant appelé « la Falaise ». Cela fait néanmoins un certain sens, car la Falaise est en forme de pointe et est donc en quelque sorte le « bout » du monde. Il s'agit aussi d'une référence à l'expression française « à l'autre bout du monde » pour parler d'un endroit éloigné.

#### 4.7 Déformations graphiques

Dans la version anglaise, l'utilisation de la déformation graphique comme procédé secondaire est relativement rare, mais produit quelques termes intéressants.

Les *shrykes*, ou « pies-grièches » en français, sont des oiselles humanoïdes au vif plumage avec des griffes et un bec acéré. Leurs mâles, cependant, sont de petites créatures chétives qu'elles traînent à la laisse. Excepté quelques individus, les pies-grièches sont pour la plupart arrogantes, cruelles et cupides, avec une prédilection pour le commerce des esclaves.

Le *shrike* (notez le « i »), appelé pie-grièche en français, est un petit oiseau connu pour son habitude d'empaler ses proies afin de pouvoir les déchieter ou les garder pour plus tard. La cruauté et la malice sous-entendues par cet instinct ont peut-être inspiré les *shrykes* de TEC. De plus, *shryke* et « grièche » ont tous deux des connotations sonores déplaisantes (ex : *shriek*, grincer) qui sont sans doute intentionnelles. Veuillez noter que l'équivalent français est une

extension de sens, étant donné l'absence de déformation graphique, et que le mot est un synonyme relativement archaïque de « mégère ».

Pour ce qui est des noms de personnages, le texte source a tendance à modifier des prénoms existants par déformation graphique pour les rendre plus exotiques. Ainsi, *Tom* devient *Tem*, *Maria* devient *Maris*, et ainsi de suite. Pour une raison ou une autre, les traductrices ont décidé de « normaliser » ces noms et de les « ramener » à leur forme originale, ou du moins à un nom propre français relativement normal. Il existe cependant quelques personnages avec des noms « normaux », mais relativement rares. Ainsi, *Cal Barkwater/Gueulardeau* porte un prénom qui, bien que rare, existe dans le monde réel, contrairement à son frère *Tem*.

*Cowlquape* (Séraphin, en français) est un personnage important pendant le troisième livre.

Originaire d'une famille de ligueurs infravillois, il est techniquement étudiant à Sanctaphrax.

«Techniquement », parce que malgré son amour pour les livres et le savoir en général, il occupe l'humble position de « novice auxiliaire » (ce qui est plus généreux que son titre anglais de *junior sub acolyte*), et ses origines lui valent le mépris de la plupart des autres étudiants. Quand il rencontre *Spic*, il est donc heureux de se joindre à lui et de l'aider dans sa quête.

Il porte aussi l'un des rares noms inspirés d'une langue autre que le latin ou l'anglais. En effet,

*Cowlquape* est une anglicisation de l'allemand *kaulquappe*, signifiant têtard, et comme un

têtard, il se voit forcé de changer énormément pour arriver à maturité. En français, l'adaptation

« Séraphin », une sorte d'ange, fait plutôt référence à sa gentillesse et à sa loyauté.

## 4.8 Détournements

Les habitants de la Falaise utilisent un grand nombre de dictons, proverbes et locutions, pour la plupart des idiomes britanniques adaptés aux diverses étrangetés de la vie sur la Falaise. En général, les traductrices tiennent compte de cette ressemblance et s'assurent que la présence de rimes et d'allitérations soit reflétée par l'équivalent.

Ainsi, l'expression « For Sky's sake » est utilisée par plusieurs personnages dans des circonstances où l'on utiliserait l'expression *For God's/Heaven's/Goodness sake*. Aucune religion, aucun culte et aucun panthéon n'est mentionné lors de la série, mais plusieurs habitants de la Falaise embrassent diverses croyances suggérant une certaine révérence envers le ciel et la terre. Étant donné l'existence d'entités telles que la Mère Tempête, le luminard et l'oisoveille, ils n'ont sans doute pas tort.

En tout cas, Zimmermann emploie une expression existante en français, « pour l'amour du ciel », et Odin suit son exemple. Il faut noter que contrairement à l'anglais *Sky*, « ciel » n'est jamais écrit avec une majuscule distinctive. Cette décision de la part de la traductrice s'explique peut-être par l'importance du sécularisme en France (Feral, 2008). Cette tendance est reflétée par les autres expressions utilisant le terme *Sky* (avec majuscule).

De même, l'expression « Crystal clear » devient « Riverrise clear », *Riverrise*/la Fontaline étant la source pure et limpide de l'Orée. L'équivalent français est donc « clair comme l'eau de la Fontaline », elle-même inspirée du français « clair comme de l'eau de roche ».

La série présente aussi quelques expressions entièrement originales. Ainsi, « When the Mother Bloodoak courses red, the termagants shall all be fed » est une expression des *termagant trogs* (harpies troglo), un peuple dont les femelles passent à l'âge adulte en buvant de la sève de *bloodoak* (carnasse), ce qui transforme ces jeunes filles fragiles en montagnes de muscles

hargneuses et cruelles. L'équivalent français est « Quand la Mère Carnasse au rouge vire, les harpies doivent leur faim assouvir ». On remarque que les deux vers du dicton riment comme dans l'original (*red/fed*, *vire/assouvir*). Une tendance maintenue par d'autres expressions, tel « A broken looking-glass, a sorrow come to pass », qui devient « un miroir en miettes et le malheur te guette ». En fait, Odin ajoute parfois des rimes alors que l'original n'en a pas, comme lorsqu'elle traduit « A full stomach and a loose tongue oft go hand in hand » par « un estomac bien rempli et la langue se délie ». Il en va de même pour les allitérations présentes dans l'original, comme dans le cas de « Friend or food » (un détournement tiré de l'expression anglaise « Friend or Foe »), que Zimmermann traduit par « Ami ou à manger?».

#### 4.9 Néologie combinatoire

La trilogie présente quelques cas de langage non standard, surtout en anglais. Le français, en effet, est bien plus uniforme. Ainsi, les gobelins de brassin du premier livre utilisent l'infinitif du verbe « to be » de façon peu conventionnelle, produisant des phrases telles que « we do be return to the colony », « That does not be for you » et « There she be! ».

Les passages équivalents en français sont presque toujours écrits dans une langue plus « uniforme ». Donc, une normalisation presque totale. Il s'agit d'une tendance qu'Anne-Lise Feral avait remarquée dans son article sur la traduction de la série Harry Potter. Encore une fois, les équivalents sont fidèles au *skopos* du texte français et leur différence par rapport à l'original n'enlève rien à leur justification.

## 4.10 Autres procédés

Cette section étudie la traduction des termes créés par des procédés trop peu utilisés pour qu'il vaille la peine de leur consacrer leur propre section.

### 4.10.1 Affixation

Bien qu'assez commun dans la version française, notamment en ce qui concerne les espèces d'arbres, ce procédé est beaucoup plus rare en anglais. Le troisième livre présente deux devises monétaires utilisées au Grand marché aux esclaves des pies-grièches, le *roundel* et le *docket*. Il est possible que *docket* soit une extension de sens du terme anglais *docket*, désignant un calendrier ou un cahier de notes utilisé par un juge, mais le contexte suggère une affixation dont la racine fait référence aux docks où accostent les navires du ciel. Leurs équivalents français, *rondelain* et *dockelet*, sont des francisations assez semblables à l'original et d'une fonctionnalité adéquate.

### 4.10.2 Onomatopée

Le *frop* est une créature inoffensive qui doit son nom au cri distinctif qu'il produit quand on l'effraie. Ce néologisme par onomatopée est reporté sans changement en français.

De plus, le chef des corbeaux blancs des Jardins de pierre est appelé *Kraan* en anglais, un nom ressemblant au cri d'un corbeau. « Krahan » est une simple francisation.

### 4.10.3 Redoublement

Le *wig-wig* est une créature ressemblant à une petite boule de poil orange dissimulant une énorme gueule remplie de dents acérées. En nombre suffisant, les *wig-wigs* sont capables de déchiqueter des créatures beaucoup plus grosses qu'elles en quelques minutes et de les dévorer jusqu'au moindre poil. Le terme est donc formé par redoublement du mot *wig*, signifiant perruque. Leur nom réfère donc à leur apparence, ce qui est gardé par son équivalent français, « tignasse ».

Il est intéressant de noter que les tignasses sont nommées pour la première fois par un ours bandar, une créature qui ne peut parler que par les grognements de sa langue maternelle. Dans le texte source, l'ours s'exclame « *wig-wig!* » avant de tenter de s'enfuir. C'est la seule fois qu'un ours bandar utilise une autre langue que la sienne dans la trilogie (ou du moins utilise la voyelle « i »), voire dans toute la série. Cette situation est encore plus étrange en français, « tignasse! » étant encore plus éloigné d'un grognement que le terme original.

#### 4.10.4 Troncation

Tel que mentionné au chapitre 3, le terme *trog* et son équivalent français troglo sont des troncations du mot « troglodyte », un terme utilisé dans les deux langues pour désigner des créatures souterraines. « Troglo » est une adaptation phonétique du terme original.

Certains prénoms formés par troncation, tels que *Mag*, *Glim*, *Mim* et *Villy*, sont traduits par report (*Mag*, *Villy*) ou normalisation (*Mim* devient Mimi, et *Glim*, Liz) selon les circonstances.

#### 4.10.5 Siglaison et acronymie

La première trilogie ne compte qu'un seul sigle, dans le deuxième livre. La narration mentionne que le dignitaire suprême de Sanctaphrax, Vilnix Pompolinius, porte une chemise de crin pour renforcer son image austère, mais que l'impression d'austérité est un peu gâchée par les initiales « *ViP* » qui y sont brodées. *ViP* est aussi une abréviation signifiant « *Very Important Person* », soulignant que Vilnix possède une haute opinion de lui-même. Le texte français mentionne simplement « ses initiales » sans faire de jeu de mots. Il est intéressant de noter que l'acronyme « *ViP* » est communément employé en français (et dans d'autres langues), ce qui semble indiquer que cette normalisation est une décision délibérée de ne pas utiliser un terme d'origine anglaise.

#### 4.11 Synthèse de l'analyse

Après avoir comparé les néologismes d'auteur du texte source avec leurs équivalents dans le texte cible, il est possible d'arriver à certaines conclusions par rapport à la traduction des néologismes d'auteur dans les *Chroniques du bout du monde*.

Tel que mentionné ci-dessus, l'un des « objectifs secondaires » de cette thèse était de découvrir le procédé de création pouvait influencer le choix du procédé de traduction; ça ne semble pas être le cas. Il existe cependant quelques exceptions, notamment le report de presque tous les néologismes d'auteur construits par création ex nihilo. En général, conformément aux règles du *skopos*, la priorité des traductrices n'a pas été de produire une équivalence sémantique, mais bien une équivalence fonctionnelle adaptée au *skopos* du texte cible. Chaque terme est donc traduit au cas par cas, suivant seulement les règles de la langue d'arrivée, les capacités présumées du public cible ainsi que les *skopoi* du texte cible. En ce qui concerne les techniques employées, l'adaptation et la traduction littérale sont les procédés de traduction les plus communément employés, et tout possible conflit avec les normes françaises pousse à choisir le premier procédé. De plus, l'omission et la normalisation ont été généralement utilisées avec modération, favorisant ainsi d'autres stratégies qui permettent la création de termes et de situations assez semblables à ce que l'on peut trouver dans l'original. Il est intéressant de noter que les traductrices semblent prendre en compte la longueur de l'équivalent, et s'assurer que les nombres de lettres et de syllabes qui le composent soient au moins proches de l'original, et les archaïsmes ou agrammaticalités présents dans les termes originaux sont généralement traduits par un français plus standard. Finalement, les décisions prises par Zimmermann et Odin font en sorte que les *Chroniques du bout du monde* ne comportent aucun terme anglais (hormis bien sûr certaines créations ex nihilo reportées vers le français). Leur décision d'adapter l'essentiel des termes est, selon moi, une décision valable compte tenu du public cible présumé,

composé principalement de jeunes lecteurs francophones. Il faut cependant noter que certains de leurs équivalents ne seront pas nécessairement compris par un jeune lecteur, notamment pour ce qui est des termes utilisant des morphèmes gréco-latins qu'il ou elle ne connaît peut-être pas.

Mais, en général, les néologismes produits sont à la fois fonctionnellement équivalents aux termes originaux et capables d'être compris par le public cible, et le travail d'Odin et de Zimmermann peut servir d'exemple à la traduction d'autres textes de fantasy de l'anglais vers le français.

## Chapitre 5 : Conclusion

Au chapitre 1, j'ai posé la question suivante : Comment les néologismes d'auteur sont-ils traduits de l'anglais vers le français dans la série *The Edge Chronicles*? Nous pouvons donc répondre que le traducteur possède une variété de techniques à sa disposition pour créer des néologismes « équivalents » dans le texte d'arrivée (les procédés de traduction). Cependant, divers autres facteurs doivent être pris en compte si l'on veut produire des équivalents adéquats, notamment le *skopos* du texte cible, les demandes implicites ou explicites du client ainsi que les connaissances présumées du public cible.

Cette thèse de maîtrise ne peut prétendre avoir couvert tous les aspects de la traduction des néologismes en fantasy de l'anglais vers le français et la plupart des conclusions ne sont valables que pour les *Chroniques*. Elle présente **une** approche telle qu'utilisée pour traduire **une** série. Certaines conclusions et observations sont valides de façon plus générale, notamment le report des créations ex nihilo non motivées ou l'idée que l'équivalent soit d'une longueur similaire à l'original. Cependant, le fait est que chaque auteur a sa manière d'écrire, et cela s'applique à la création de néologismes. Il existe ainsi une grande différence entre les néologismes d'auteur de Terry Pratchett, J.R.R. Tolkien et J.K. Rowling, sans parler de ceux de Stewart et Riddell, qui sont tous des écrivains de fantasy britanniques. Ainsi, les néologismes de Rowling révèlent une passion pour les jeux de mots alors que Tolkien, gentilhomme savant, a inventé divers langages fictifs, alphabets, grammaire et syntaxe compris. Étudier la manière dont un seul auteur (ou deux auteurs, dans le cas de cette thèse) crée de nouveaux termes, ou la manière dont un seul traducteur (ou deux traductrices, encore une fois dans le cas de cette thèse) crée des équivalents à ces termes dans d'autres langages ne permet donc pas de montrer comment **tous**

les néologismes de fantasy sont traduits de l'anglais vers le français. Il s'agit, cependant, d'un point de départ qui pourra être utile à d'autres chercheurs.

Ces observations ne visent pas à amoindrir les résultats de cette thèse, mais simplement à reconnaître ses limites et à souligner le besoin de faire d'autres recherches sur le même sujet. Notamment, j'encourage les futurs chercheurs à employer une approche fonctionnaliste et à porter une plus grande attention aux morphèmes et composants des néologismes dans le texte source comme dans le texte cible. De plus, l'utilisation des procédés de création des néologismes en tandem avec les procédés de traduction est une idée qui semble avoir un certain potentiel que je ne pense pas avoir pleinement utilisé, idée qui sera sans doute utile à d'autres études, qu'elles se concentrent (comme je l'ai fait) sur la traduction de néologismes d'auteur dans une série en particulier, ou qu'elles travaillent à partir d'un corpus constitué de textes ou de termes tirés de plusieurs séries de fantasy. Pour ce faire, la recherche de Flegal Kathleen mentionnée au chapitre 3 pourrait servir de base satisfaisante.

En conclusion, si cette thèse révèle une chose, c'est bien qu'il reste encore beaucoup à découvrir sur la traduction des néologismes d'auteur en fantasy. Toute personne désirant entreprendre un travail semblable au mien trouvera dans ces pages, je l'espère, quelque chose qui rendra sa tâche un peu plus facile.

## Bibliographie

### Sources primaires

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Beyond the Deep Woods*, Londres, RHCP Digital, 2011, 278 pages.

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Stormchaser*, Londres, RHCP Digital, 2011, 386 pages.

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Midnight over Sanctaphrax*, Londres, RHCP Digital, 2014, 362 pages.

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Par-delà les Grands Bois*, traduit de l'anglais par Nathalie Zimmermann, Cahors, éditions Milan, 2005, 285 pages.

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Le Chasseur de tempête*, traduit de l'anglais par Jacqueline Odin, Lonrai, éditions Milan, 2006, 404 pages.

SWEWART Paul et RIDDELL Chris, *Minuit sur Sanctaphrax*, traduit de l'anglais par Jacqueline Odin, Cahors, éditions Milan, 2003, 381 pages.

### Sources secondaires

American Heritage Dictionary, « niblick », American Heritage Dictionary of the English Language, cinquième édition, 2011, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, <http://www.thefreedictionary.com/niblick>, page consultée le 25 janvier 2017.

BALLARD, Michel, *Le nom propre en traduction*, éditions Ophrys, Paris, 2001, 231 pages.

BALLARD, Michel, « À propos des procédés de traduction », *Palimpsestes*, Hors série, 2008, <https://palimpsestes.revues.org/386>, page consultée le 14 août 2016.

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « carnasse », <http://www.cnrtl.fr/definition/carnasse>, page consultée le 12 mai 2017.

Centre national de ressources textuelles et lexicales, « Hapax », <http://www.cnrtl.fr/definition/academie9/Hapax>, page consultée le 13 juin 2016.

Centre national de ressources textuelles, « Terme », <http://www.cnrtl.fr/definition/terme>, consulté pour la première fois le 1<sup>er</sup> novembre 2016.

Dictionnaire de français Larousse, « Jobard/jobarde », [http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jobard\\_jobarde/44922](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jobard_jobarde/44922), page consultée le 12 septembre 2015.

Dictionnaire de français Larousse, « Néologisme », <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/neologisme/54201>, page consultée le 13 mars 2016.

Dictionnaire de français Larousse, « Pompeux/pompeuse », [http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pompeux\\_pompeuse/62503](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pompeux_pompeuse/62503), page consultée le 14 octobre 2015

Dictionnaire Webster, « Tarry », [Webster's New World College Dictionary](http://www.yourdictionary.com/tarry), 2010 Wiley Publishing, Inc., Cleveland, Ohio. via <http://www.yourdictionary.com/tarry>, page consultée le 14 janvier 2016.

« The Edge Chronicles », <http://edgechronicles.co.uk/>, page consultée le 27 juillet 2016.

FERAL, Anne-lise, « The Translator's 'Magic' Wand: Harry Potter's Journey from English into French », dans *Meta : journal des traducteurs*, vol. 51, n° 3, 2006, p. 459-481.

FERNANDES, Lincoln, « Translation of Names in Children's Fantasy Literature », *New Voices in Translation Studies* n° 2 (2006), p. 44-57.

FLEGAL, Kathleen, *Magic Words: The Phonology of Fantasy Neologisms*, thèse de maîtrise, George Mason University, 2008, 87 pages.

The Free Dictionary, « Wright », *American Heritage Dictionary of the English Language*, cinquième édition, 2011, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, <http://www.thefreedictionary.com/Wright>, page consultée le 24 juillet 2016.

GARNER, Bryan, « LawProse Lesson #133: Should you write "Plaintiff," "the Plaintiff," or "the plaintiff" ? », <http://www.lawprose.org/lawprose-lesson-133-should-you-write-plaintiff-the-plaintiff-or-the-plaintiff/>, page consultée le 18 octobre 2016.

JAMES Edward (ed), MENDLESOHN Farah (ed), et coll., *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012, 268 pages.

JEANNERET, Sarah. *La traduction des noms dans les romans de fantasy sur la base du roman Assassin's Apprentice de Robin Hobb*, thèse de maîtrise, Université de Genève, 2011, 145 pages.

LEMAIRE, Nathalie et VAN CAMPENHOUDT, Marc, *Détection et classifications de néologismes : une expérience didactique*, Centre de recherches Termisti, Bruxelles, 2008.

JENSEN, Mathilde, *Professional Translators' Establishment of Skopos - A 'Brief' Study*, thèse de maîtrise, Aarhus School of Business, 2009, 126 pages.

KOK, Marlies, *The Boundaries of Imagination*, thèse de maîtrise, Université d'Utrecht, 2012, 110 pages.

Legifrance, « Vocabulaire du patrimoine et de la création contemporaine », 2007, <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000017735178>, page consultée le 27 juillet 2016.

LITAK, Antonina, « Author Neologisms in J.R.R. Tolkien's Trilogy "The Lord of the Rings" », dans *English Matters IV (a Collection of Papers)*, Université de Prešov, 2013, p.25-33.

LOPONEN, Mika, « Translating Irrealia –Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures », dans *Chinese Semiotic Studies*, Volume 2, n°1, Pages 165–175, 2009.

LUND, Christiane, *"His Dark Materials" in translation*, thèse de maîtrise, Aarhus School of Business, 2009, 127 pages.

Mahgress, « Le dernier Harry potter [sic] en tête des ventes en France », 2005, <http://www.maghress.com/fr/aujourd'hui/40354>, page consultée le 12 octobre 2016.

MCDONOUGH, Julie, *Muggles, and Quidditch, and Squids, Oh My! A Study of Names and Onomastic Wordplay in Translation, with a Focus on the Harry Potter Series*, thèse de maîtrise, Université d' Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa, 2004, 88 pages.

Merriam-Webster, « Blunderhead », <https://www.merriam-webster.com/dictionary/blunderhead>, page consultée le 10 mai 2017.

Merriam-Webster, « Gloss », <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gloss>, page consultée le 14 janvier 2016.

Merriam-Webster, « waif », <https://www.merriam-webster.com/dictionary/waif>, page consultée le 15 octobre 2016.

NEWMARK, Peter, *A Textbook of Translation*, New York, Prentice Hall, 1988, 292 pages.

NORD, Christiane, *La traduction: une activité ciblée*, traduit de l'anglais par Beverly Adab, France, Presses de l'université d'Artois, 2008, 181 pages.

No Sweat Shakespeare, « Words Shakeaspeare Invented », <http://www.nosweatshakespeare.com/resources/shakespeare-words/>, page consultée le 14 octobre 2016

OQLF, Banque de dépannage linguistique, « Composant et composante », [http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit\\_bdl.asp?id=4416](http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=4416), page consultée le 25 juin 2016.

PRENÉ, Emma, *Dumbledore, Remembrall and OWLs Word formation processes of neologisms in the Harry Potter books*, thèse G3, Université Linaeus, 2012, 28 pages.

Reverso, dictionnaire français-portugais, « écorce », <http://dictionnaire.reverso.net/francais-portugais/%C3%A9corce>, page consultée le 7 juin 2016.

SABLAYROLLES, Jean-François, *La néologie en français contemporain*, Genève, Honoré Champion, 2000, 588 pages.

SABLAYROLLES, Jean-François, et PRUVOST, Jean, *Que-sais-je? Les Néologismes*, Mayenne, Presses Universitaires de France, 2012, 127 pages.

SANDERSON, Brandon, *Warbreaker*, <http://brandonsanderson.com/warbreaker-prologue/>, 2009, page consultée le 28 avril 2016.

SCHWASS, Mark, *La traduction de la littérature enfantine : analyse critique de la version française de The Hobbit de J.R.R. Tolkien*, mémoire, Université de Genève, 2008, 63 pages.

TOLKIEN, J.R.R., *On Fairy-Stories*, Oxford University Press, 1947, 27 pages.

TOURNIER, Jean, *Introduction descriptive à la lexicogénétique de l'anglais contemporain*, Éditions Slatkine, Genève, 2007, 517 pages.

TURNER, Allan, *Translating Tolkien: Philological Elements in "The Lord of the Rings"*, Frankfurt, Éditions Peter Lang, 2005. 216 pages.

VERMEER, Hans, et REISS, Katharina, *Towards a General Theory of Translational Action*, New York, Routledge, 1989, 222 pages.

VINAY, Jean-Paul, et DARBELNET, Jean, *Stylistique comparée du français et de l'anglais*, Montréal, éditions Beauchemin, 1984, 331 pages.

« Vilnix Pompolinius », dans *The Edge Chronicles Wiki*,  
[http://theedgechronicles.wikia.com/wiki/Vilnix\\_Pompolinius](http://theedgechronicles.wikia.com/wiki/Vilnix_Pompolinius), page consultée le  
25 novembre 2016.

## Annexes

Les tableaux suivants indiqueront les néologismes d'auteur de la première trilogie de TEC, classés selon le procédé de création utilisé en anglais, avec le nombre total de néologismes dans chaque catégorie (et sous-catégorie, pour les mots composés) indiqué en haut de tableau.

Chaque terme sera accompagné de son équivalent (ou leurs équivalents, s'il y en a plusieurs) dans la version française, ainsi que le numéro de page où ils apparaissent pour la première fois.

Les procédés de traduction seront indiqués, ainsi que les procédés de création « secondaires » de l'original, s'il y a lieu.

Les numéros de page seront précédés par 1, 2 ou 3 selon le volume de la trilogie de Spic où le néologisme apparaît pour la première fois. Pour ce qui est des numéros de page, ils correspondent bien sûr aux versions spécifiées dans la bibliographie, à savoir le *E-Book* de RHCP Digital pour la version anglaise et les livres papier des Éditions Milan pour la version française.

Aussi, comme les avant-propos ajoutés aux *E-Books* n'ont pas d'équivalent dans l'édition française sélectionner (ou dans les versions anglaises sur papier que j'ai pu consulter) les néologismes contenus dans ces sections ne seront pas compris dans l'analyse.

Les procédés de création et de traduction seront désignés par les abréviations suivantes :

<b>Procédés de création</b>		<b>Procédés de traduction</b>
M C	Mot composé	Trad lit : Traduction littérale
Syn	Synapsie	Adapt : Adaptation
M-V	Mot-valise	Fran : Francisation
Ex S	Extension de sens	Report : Report
C X N	Création ex nihilo	Norm : Normalisation
D G	Déformation graphique	Om : Omission
Tronc	Troncation	Reduc : Réduction
Conv	Conversion	Et : Étoffement
E	Emprunt	
Onom	Onomatopée	
Px	Préfixation	
Sx	Suffixation	
Para	Parasynthèse	
Paron	Paronymie	

Finalement, le signe « + » indique que plusieurs procédés sont utilisés pour un même terme, tandis que le signe « / » sépare deux procédés (ou plus) s'appliquant à deux équivalents différents OU deux procédés s'appliquant peut-être au même terme. Cependant, les pages de premières instances pour les équivalents différents d'un terme anglais seront séparés par un signe « - » dans la colonne de droite.

## I : Créations ex nihilo (37)

Procédés secondaires	Terme anglais	Terme(s) français	Procédé(s) de traduction	Page de la première instance (TEC/ <i>Chroniques</i> )
	Sanctaphrax	Sanctaphrax	Report	1-1/4
	Spelda	Spelda	Report	1-7/13
	Tuntum	Tontin	Fran	1-10/16
	quarm	quarel	Adapt	1-27/32
Tronc+Sx	Gabmora	Jactara	Adapt	1-205/210
	Karg	Karg	Report	1-210/214
Px	Slyvo Spleethe	Slyvo Split	Fran	1-218/222
	Quintinius Verginix	Quintinius Verginix	Report	1-223/227
	Ulbus Pentephraxis	Ulbus Pentephraxis	Report	1-236/241
	Multinius Gobtrax	Multinius Gobtrax	Report	1-238/242
Sx	Vilnix Pompolnius	Vilnix Pompolnius	Report	2- 18/27
	Garlinius Gernix	Garlinius Gernix	Report	2-35/ 44
	Lidius Pherix	Lidius Pherix	Report	2-35/44
	Petronius Metrax	Petronius Metrax	Report	2-35/44
Sx	Screedlius Tollinix	Forlaïus Tollinix	Report	2-35/44
	Vinchix	Vinchix	Report	2-45/54
	Minulis	Minulis	Report	2-48/58
	Simenon Xintax	Simenon Xintax	Report	2-48/57
Tronc	Mim	Mimie	Norm	2- 50/59
	Torp	Torp	Report	2- 51/60

	Jervis	Phylos	Adapt	2- 144/159 ou 3-168/184 <sup>29</sup>
	Bolnix	Bolnix	Report	2-198/212
	Ferumix	Ferumix	Report	2-229/244
	Dilnix	Dilnix	Report	2-252/268
	Archemax	Archemax	Report	2-252/268
	Maugin	Mauguine	Fran	2- 295/314
Sx	Arborinus Verginix	Arborinus Verginix	Report	2-359/377
Arch	Goom	Goumy	Fran	2-371/389
	Tog	Pat	Norm/tronc	3-51/62
	Vox Verlix	Vox Verlix	Report	3-71/83
Sx+Tronc	Lud Squeamix	Lud Délicatix	Trad lit	3-84/98
Arch	Tabor	Tambour	Norm/Adapt	3-110/125
	Grom	Gus	Norm	3-127/143
	Korb	Carl	Norm	3-187/203
Onom+Sx	feline mewmel	miauligre félin	Adapt	3-274/295
Prex+ D G	mannilid	paupillard	Adapt	3-274/295

## II : Mots composés (263)

### II.I Espèces animales (44)

E	hammelhorn	hammel à cornes/hammel	Trad lit/Reduc	1-19/25
	razorflit	filelame	Adapt	1-33/37
	woodrat	rat sylvestre	Trad lit	1-33/37

<sup>29</sup> Jervis est à la fois le nom d'un ancien serviteur de Vilnix mentionné lors du deuxième livre et d'un membre de l'équipage du *Flibustier du ciel* lors du troisième livre, désignant peut-être la même personne. Odin semble croire qu'il s'agit du même personnage.

	leafgobbler	gorgefeuille	Trad lit	1-33/37
	tumblebush	culbutex	Adapt	1-33/39
	woodowl	chouette des bois	Trad lit	1-33/39
	hover worm	aérover	Adapt	1-31/35
	barkslug	<i>omission</i> (PdIGB)/ limace (MsS)	Om/Norm	1-68/72/3-62
	skullpelt	fourrecrâne	Adapt	1-69/73
	milchgrub	nourricier	Adapt	1-105/109
	rotsucker	pourrivore	Adapt	1-147/149
	woodmidge	cousin/moucheron des bois	Norm/Trad lit	1- 169/173-3-308
	woodwolf	loup des bois	Trad lit	1- 199/203
	whitecollar woodwolf	loup des bois à col blanc	Trad lit	1-199/203
	lumpskull	bout-de-crâne	Adapt	1-203/207
	oakvole	campagnol du chêne	Trad lit	1-207/211
	prowlgrin	rôdailleur	Adapt	1-210/214
	moonbird	oiseau de lune	Trad lit	1-217/221
	leechflea	sangsue	Norm	2-11/19
	lapmuffler	chien mitoufle	Adapt	2-22/31
	wood-bug	punaise des bois	Trad lit+Et	2-78/89
	muglump	paludicroque	Adapt	2-51/61
	oozefish	limonard	Adapt	2-51/61
	white raven	corbeau blanc	Trad lit	2-51/61
	woodboar/woodsow	cochon des bois/truie des bois	Trad lit	2-110/123

	ratbird	oisorat	Trad lit	2-131/146
	woodspider	araignée des bois	Trad lit	2-303/321
	wood-fly	« comme des ailes cassées »	Om	3-32/41
	woodmoth	Papillon des bois	Adapt	3-46/57
	barkworm	rat de bibliothèque/ver	Norm/Reduc	3-74/85-110
	piebald rat	rat tacheté	Trad lit	3-123/139
	dustflea	puce	Norm	3-147/163
	wood-weevil	charançon	Norm	3-151/167
	woodslug	limace des bois	Trad lit	3-177/193
	glimpelt	brillepoil	Adapt	3-208/224
	lumhorn	luisocorne	Adapt	3-208/224
	woodhog	vorisson	Adapt	3-214/231
	woodbear	ours des bois	Trad lit	3-223/239
	oakbat	chauve-souris	Norm	3-223/239
C X N	night-lemuel	lémuron	Fran+Adapt	3-269/289
	oakhen	poule des chênes	Trad lit	3-274/295
	reed-eel	vermillule	Adapt	3-277/298
	wood-python	python des bois	Trad lit	3-295/315
	flesh-eating pods	cosses carnivores	Trad lit	3-295/315

### II.II Espèces végétales (45)

	trip-weed	tigelle	Adapt	1-7/13
D G	lufwood	ricannier	Adapt	1-9/14
	scentwood	fragrantin	Adapt	1-9/14

M-V	lullabee tree	arbre aux berceuses	Adapt	1-9/13
	bloodoak tree	carnasse	Adapt	1-9/13
Arch (tarry)	tarry vine	sanguinaria	Adapt	1-9/13
D G	hyleberry	baie de cicatre	Adapt	1-12/17
	trockbean	pois de trock	Adapt	1-19/25
M-V	weeping-willoak	saulichêne pleureur	Trad lit	1-35/37
	dewdrop tree	roséperlé	Adapt	1-35/37
	moonbell	cloche de lune	Trad lit	1-35/39
	tinkleberry	tintinabulle	Adapt	1-35/39
	combush	bosquet de peignées	Trad lit	1-39/42
	leadwood	plombinier	Adapt	1-54/57
	earth-apple	poire de terre	Adapt	1- 56/60
	orangegrass	oranginelle	Adapt	1-56/60
	knotroot	bosselle	Adapt	1-56/60
	woodapple	pomme des bois	Adapt	1-56/60
	dellberry	délise	Adapt	1-56/60
	redoak	chêne rouge	Trad lit	1-60/64
	woodsap	succatille	Adapt	1-95/99
	heartapple	pomme-en-cœur	Trad lit	1-128/129
Sx	scrapewort berry	gratouille	Adapt	1-128/130
	pipsap	pépine	Adapt	1-128/130
	Ironwood pine	pin ferreux	Trad lit	1-137/139
	sallowdrop	saule-goute	Trad lit	1-171/175
	oakapple	pomme de chêne	Trad lit	1-205/212

	ironwood	bois de fer/arbre de fer	Trad lit	1-218/222-232
	liverbirch	boulot	Norm	1-236/240
	Woodsucculent	plante grasse	Norm+adapt	1-250/256
	pinecoffee beans	pignons	Norm	2- 7/14
	blackwood	acacia (LCdT), bois noir (MsS), noirier (Reste de la série)	Norm/trad lit/ adapt	2- 46/55-3-247
	deadwood	somnibois	Adapt	2-56/65
	sleeping-willow	saule berceur	Adapt	2-182/199
	wood pumpkin	citrouille des bois	Trad lit	3-14/22
	mire-cabbage	chou du borbier	Trad lit	3-122/138
	woodwillow	osier	Norm	3-211/227
	hairy charlock	moutarde velue	Trad lit	3-223/239
D G	wood-comphrey	conforthym	Adapt	3-223/241
Ex s	bristleweed	soyeuse	Adapt	3-224/241
	blondwood	bois blond	Trad lit	3-245/265
	sugar grass	herbe à sucre	Trad lit	3-269/289
C X N	bulbul tree	bubulier	Adapt	3-274/295
C X N	bulbul berry	bulbule	Adapt+reduc	3-274/295
	oak-mallow	gomme des chênes	Trad lit+Adapt	3-275/296

### II.III Noms de peuples et d'espèces intelligentes (25)

	woodtroll	troll des bois	Trad lit	1-1/7
Arch	gyle goblin	gobelin de brassin	Trad lit	1-2/7
Tronc+Arch	termagant trog	harpie troglo	Adapt	1-2/7

	oakelf	elfe des chênes	Trad lit	1-10/16
Arch	gloamglozer	luminard	Adapt	1-13/19
C X N	banderbear	ours bandar	Trad lit + Franc	1-27/32
	spindlebug	échasson	Adapt	1-104/109
	gabtroll	troll-jacteuse	Adapt	1-197/201
	lop-ear	oreillard	Adapt	1-202/206
	cloddertrog	« baraque troglo » (PdIGB)/troglo plouc (LCdT)	Om/Adapt	1- 240/245- 2-15
D G	gnokgoblin	gobelinet	Adapt	2- 50/59
	nightwaif	nocturnal	Adapt	2-58/67
	flat-head goblin	gobelin à tête plate	Trad lit	2- 71/81
	black-dwarf	nain noir	Trad lit	2-81/91
	red-dwarf	nain rouge	Trad lit	2-81/91
	darkridge goblin	gobelin crêté	Reduc	2-247/263
	barkelf	cascaelfe	Adapt	2-247/263
	waterwaif	aquatinal	Adapt	3-8/16
	mobgnome	naboton	Adapt	3-50/62
	lugtroll	tractitroll	Adapt	3-64/76
	hammerhead goblin	gobelin marteau	Trad lit	3-108/123
	barktroll	cascatroll	Adapt	3-153/169
Arch	brogtroll	rustotroll	Adapt	3-166/182
	flutterwaif	vampirinal	Adapt	3- 302/322
	barkwaif	cascarinal	Adapt	3-302/322

#### II.IV Toponymes et bâtiments (26)

	the Deepwoods	les Grands Bois	Adapt	1- Couverture
	the Stone garden	le Jardin de pierres	Trad lit	1-1/4
	Undertown	Infraville	Adapt	1-1/4
	the Edgelands	la Lande	Adapt	1-1/4
	the (River) Edgewater	l'Orée	Adapt	1-2/7
	the Twilight Woods	la forêt du Clair-Obscur	Adapt+Et	1- 2/8
	open sky	« en plein ciel » (PDIBG)/ « ciel immense »	Norm/Norm	1-12/18-2- 50
	boom-docks	docks flottants	Et+Reduc	2-6/14
	Raintasters' Tower	tour des goûte-pluie	Trad lit	2-26/36
	Bloodoak Tavern	taverne du Carnasse	Adapt	2-58/67
	Sanctaphrax treasury/treasury of Sanctaphrax	trésor de Sanctaphrax	Trad lit	2-127/141
	Riverrise	la Fontaline	Adapt	3-1/9
Sx	the Loftus Observatory	l'Observatoire céleste	Adapt	3-44/55
	Loftus Tower	l'Observatoire céleste	Adapt+Norm	3-46/57
	Cloudwatchers' College	Collège des scrute- nuages	Trad lit	3-55/65
	Refectory Tower	tour du réfectoire	Trad lit	3-81/93
	Windtouchers' Tower	tour des palpes-vents	Trad lit	3-94/107
	the Lullabee Inn	l'Arbre aux berceuses	Reduc	3-102/117
	the Running Tilder	le Tilde cavaleur	Trad lit	3-105/120
	the Rusty Anchor	l'Ancre rouillée	Trad lit	3-105/120

	the Redoak	le Chêne rouge	Trad lit	3-105/120
	The Great Shryke Market	le Grand Marché des pies-grièches	Trad lit	3-114/129
	Great Hammelhorn Fair	la Grande Foire aux hammels	Trad lit	3-154/169
	Goblin Glades	les clairières des gobelins	Trad lit	3-154/169
	the Great Shryke Slave Market	le Grand Marché aux esclaves des pies-grièches	Trad lit	3-154/170
	market burn-out	ruine	Norm	3-175/192

#### II.V Noms de personnages (35)

	Snatchwood	Picabois	Adapt	1-6/13
	Taghair	Étoupe	Adapt	1-10/15
	Snodpill	Pilune	Adapt	1-16/21
	Henchweed	Labosse	Adapt	1-16/21
	Pooh-sniff	Frairabou	Adapt	1-16/21
	Hoddergruff	Grognaçon	Adapt	1-22/27
	Gropeknot	Trapenoëud	Adapt	1-23/29
	Hobblebark	l'Empoté	Reduc	1-27/32
	Snetterbark	Futaille	Reduc	1-28/33
E+ DG	Grossmother	Grossemère	Adapt	1-92/99
	the Mother Bloodoak	notre Mère Carnasse	Trad lit + Et	1-183/188
	Barkwater	Gueulardeau	Trad lit <sup>30</sup> +Adapt	1-218/222
	Mugbutt	Jobard	Adapt	1-221/225

<sup>30</sup> On explique en page 54 pourquoi il ne s'agit que techniquement d'une traduction littérale.

	the Stone Pilot	le pilote de pierres	Trad lit	1-221/225
C X N	Stope Boltjaw	Strope Dendacier	Fran+ Adapt	1-223-224/ 227-228
	Cloud Wolf	(le) Loup des nues	Trad lit	1-236/242
	Mother Horsefeather	mère Plume-decheval (PdIGB)/mère Plumedecheval(LCdT)	Trad lit	1- 239/244- 2-64
Ex s	Tendon Hammelherd	Tendon Hammelier	Report + adapt	2- 9/17
	Flabsweat	Lard suant	Trad lit	2-12/20
	Wind Jackal	Chacal des vents	Trad lit	2-33/42
Conv	Screed Toe-Taker	Laïus Fauche-Orteil	Adapt	2- 50/59
	Leandus Leadbelly	Lindus Linoléum	Fran+ adapt	2-107/120
Arch	Farquhar Armwright	Abélard Beubras	Adapt	2-107/120
C X N	Ellerex Earthclay	Alerex Argile	Fran + adapt	2-108/121
	the sepia knight	le chevalier sépia	Trad lit	2-198/213
	Bogwitt	Marek	Adapt	2-338/356
	Millcrop	Éguizon	Adapt	2-367/385
	Woodfish	Barbillon	Adapt	2-372/390
	Tarp Hammelherd	Tarp Hammelier	Report + Adapt	2-373/391
	Wingnut Sleet	Théo Slit	Norm + Fran	2-374/392
	Thunderbolt Vulpoon	Éclair Cisailleur	Adapt	3-155/170
	Grimlock	Patoche	Adapt	3-166/182
	Mother Muleclaw	mère Griffedemule	Trad lit	3-184/200
	Mother Mossfeather	mère Plumedemousse	Trad lit	3-216/233

	Silex Makepiece	Rufus Fourneau	Norm	3-357/377
--	-----------------	----------------	------	-----------

### II.VI Noms de navires (8)

<i>Stormchaser</i>	<i>Le Chasseur de tempête</i>	Trad lit	1-220/225
<i>Windcutter</i>	<i>Le Fendeur de vent</i>	Trad lit	2-101/113
<i>Storm Queen</i>	<i>La Reine de la tempête</i>	Trad lit	2-200/214
<i>Edgedancer</i>	<i>Le Voltigeur de la Falaise</i>	Trad lit	2-321/339
<i>Stormfinder</i>	<i>Le Dénicheur de tempête</i>	Trad lit	3 -154/169
<i>Cloudeater</i>	<i>Le Dévoreur de nuages</i>	Trad lit	3-154/169
<i>Luggerbrill</i>	<i>Le Turbot volant</i>	Adapt	3-154/169
<i>Skyraider</i>	<i>Le Flibustier du ciel</i>	Adapt	3-154/170

### II.VII Phénomènes météorologiques (11)

	sourmist	brume aigre	Trad lit	2-19/28
	Great Storm	Grande Tempête	Trad lit	2-20/29
	white storm	tempête blanche	Trad lit	3-3/11
	mind storm	tempête psychique	Trad lit	3-3/11
	Mother Storm	Mère Tempête	Trad lit	3-3/11
	weather vortex	tourbillon atmosphérique	Trad lit	3-22/31
	angry drizzle	bruine de colère	Trad lit	3-89/101
	mad mist	brume démente	Trad lit	3-152/167
	heart-breaking rain	pluie attristante	Adapt	3-152/167
ExS	fire-storm	tempête de feu	Trad lit	3-272/292
ExS	ice-storm	tempête de glace	Trad lit	3-272/292

### II.VIII Autres termes (69)

	Mother-Mine	Maman d'amour	Adapt	1- 7/13
	anchor tree	arbre d'ancrage	Trad lit	1-10/19

	naming knife	couteau à prénom	Trad lit	1-14/20
	trockbladder	ballon de trock	Trad lit	1-19/25
	sky ship	navire de l'air/navire des airs/navire du ciel	Adapt/Trad lit	1-26/31-36-143
C X N	Wodgiss night	Nuit de Sylvania	Adapt	1- 55/59
	Pale One	mon pâlichon	Adapt	1-62/65
	skysailing/ skyship sailing	navigation aérienne	Trad lit	1-65/76
	togcombs	rayons troglos	Trad lit	1-180/184
	rootsap	jus de racines	Trad lit	1- 184/188
	heartcharmer	charme-cœur	Trad lit	1-208/212
	sky-firing (have you sky-fired)	vol plané (PdIGB), « <i>je vais vous jeter par-dessus bord</i> » (LCdT), pyrovol (MsS)	Adapt/Norm/ Adapt	1-230/236-2-181-3-348
	woodale	bière des bois	Trad lit	1- 235/240
	flight-rock	roche de vol	Trad lit	1-223/228
	caternest	« le cocon tout en haut du grand mât »/juchoir	Om/Norm	1-243/248-2-86
	woodfizz	mousseux des bois	Trad lit	1-250/256
	stormphrax	phrax de tempête/phrax	Trad lit/reduc	2- 2/9-32
	phraxdust	poudre de phrax	Trad lit	2- 10/18
	emergency chain	chaîne de secours	Trad lit	2-13/20
	raintaster	goûte-pluie	Trad lit	2- 18/27
	Most High Academe	dignitaire suprême	Adapt	2-18/27

	windtoucher	palpe-vents	Adapt	2-20/29
	stormchaser	« navire spécialement conçu pour la chasse à la tempête »	Om	2-23/32
	treasury guard	gardien du trésor	Trad lit	2-26/36
	Anchor Chain	Chaîne d'amarrage	Trad lit	2-29/38
	Inauguration Ceremony	cérémonie d'intronisation	Adapt	2-32/39
	airsifter	analyse-air	Adapt	2-33/40
	mistgrader	classe-brume	Trad lit	2-33/40
	fog-prober	sonde-brouillard	Trad lit	2-33/40
	netherwicket	gardien de misère	Adapt	2-43/51
	Leaguesmaster	président de la ligue	Adapt	2-48/57
	stone-net	filet à pierre	Trad lit	2-61/73
	rock caliper	étrier pour rocher	Trad lit	2-61/73
	stern-weight	poids de la poupe	Adapt	2-65/76
	prow-weight	poids de la proue	Adapt	2-65/76
	starboard hull-weight	poids de tribord	Adapt	2-65/76
	port hull-weight	poids de bâbord	Adapt	2-65/77
	mid-hull-weight	poids de la carlingue	Adapt	2-65/77
	peri-hull weight	poids de tribord	Adapt	2-65/76
	neben-hull weight	poids de l'étambot	Adapt	2-65/77
	klute-hull weight	poids de l'étrave	Adapt	2-66/77
	oak-bread	pain de chêne	Trad lit	2-87/99
	wood-tar	goudron	Norm	2-89/101

	skycur	écumeur à la manque/de misère	Adapt	2-124/140
	woodbrew	bière	Norm	2-145/160
	the East Star	l'étoile du levant	Adapt	2-237/252
	addleskull	bipède écervelé	Adapt	2-267/283
	second Great Migration	deuxième grande migration	Trad lit	3- 3/10
	sense-sifter	affectimètre	Adapt	3-46 /57
	<i>The Elemental Treatise</i>	<i>Le Traité des éléments</i>	Trad lit	3-47/57
	barrow-driver	pousse-brouette	Adapt	3-64/75
Prex	junior sub-acolyte	novice auxiliaire	Adapt+Reduc	3-71/85
	barkscroll	manuscrit/manuscrit d'écorce	Norm/Adapt	3-72/83 -107
	basket-puller	chauffeur de panier	Adapt	3-75/87
	hanging basket	panier	Norm	3-78/90
	Sub-Professor of Light	professeur de Lumière adjoint	Adapt	3-85/98
	sapwine	vin de sève	Trad lit	3-108/123
	rain-rage	fureur de la pluie	Adapt	3-130/145
	wood-lute	« ...s'arqua en forme de S. »	Om	3-166/181
	roost-mother	mère coquelle	Adapt	3-184/200
	marsh-gem	joyau des marais	Trad lit	3-193/209
	mire-pearl	perle du boubier	Trad lit	3-193/209
	tally-hen	poule compteuse	Trad lit	3-216/233
	roost-sister	sœur coquelle	Adapt	3-227/244

	rootmash	purée de racines	Trad lit	3-270/290
	sky-raft	radeau flottant	Trad lit	3-287/308
	sling-chair	chaise-ascenseur	Trad lit	3-289/309
	caterbird dreams	rêves d'oisoveille	Trad lit	3-289/310
	great seal of Sanctaphrax	grand sceau de Sanctaphrax	Trad lit	3-351/371

### III : Synapsies (36)

League of Free Merchants	Ligue des libres marchands	Trad lit	1-3/10
the Professor of Darkness	le professeur d'Obscurité	Trad lit	2-19/28
School of Light and Darkness	École de la Lumière et de l'Obscurité	Trad lit	2-19/28
Knight's Academy	Académie de chevalerie	Adapt	2-19/28
Faculty of Raintasters	Faculté des goûte-pluie	Trad lit	2-19/28
the Professor of Light	le professeur de Lumière	Trad lit	2- 21/30
guardian of the treasury	gardien du trésor	Trad lit	2-25/34
Order of Knights Academics	Ordre des chevaliers	Adapt+Reduc	2-33/42
College of Clouds	Collège des nuages	Trad lit	2-33/40
Academy of Winds	Académie du vent	Trad lit	2-33/40
Institute of Ice and Snow	Institut de la glace et de la neige	Trad lit	2-33/40
Faculty of Air Studies	Faculté d'études aériennes	Trad lit	2-36/44
Professor of Air Studies	professeur d'études aériennes	Trad lit	2-37/46
Tower of Light and Darkness	tour de la Lumière et de l'Obscurité	Trad lit	2-52/62
Great Library of Sanctaphrax	Grande Bibliothèque de Sanctaphrax	Trad lit	2-72/84
College of Rain	Collège de la pluie	Trad lit	2-84/96
(league of) Gutters and Gougers	Plombiers et Plâtriers	Adapt	2-107/120

(league of) Gluesloppers and Ropeteasers	Cordiers et Cardeurs	Adapt	2-107/120
(league of) Melders and Moulders	Mouleurs et Modeleurs	Adapt	2-107/121
Dilnix's ancient <i>Treatise on the Properties of Light</i>	le traité antique de Dilnix sur les propriétés de la lumière	Trad lit+Norm	2-252/268
<i>The Thousand Luminescent Aphorisms of Archemax</i>	les milles aphorismes d'Archemax sur la luminescence	Trad lit	2-252/268
League of Torturers	Ligue des tortionnaires	Trad lit	2-322/340
Professor of Fogprobing	professeur de Brouillard	Reduc	2-330/348
Professor of Windtouchers	professeur des palpe-vents	Trad lit	2-354/372
Department of Psycho-Climatic studies	Département d'études psychoclimatiques	Trad lit	3-46/57
<i>the chorus of the dead</i>	« le chœur des morts »	Trad lit	3-61/73
Professor of Cloudwatching	professeur de Scrutation nuageuse	Adapt	3-89/100
<i>The Myth of Riverrise</i>	le mythe de la Fontaline	Trad lit	3-102/117
the Hook and Eye	le Crochet et l'Œil	Trad lit	3-105/120
Kobold the Wise	Kobold le Sage	Trad lit	3-150/166
Time of Enlightenment	l'époque des Lumières	Trad lit	3-150/165
Union of a Thousand Tribes	l'Union des mille tribus	Trad lit	3-150/166
league of Raggars and Royners	ligue des Chiffonniers et des Chineurs	Adapt	3-153/169
the ironwood copses of the barktrolls	les taillis de bois de fer des cascatrolls	Trad lit	3-153/169
Timber Clearings of the woodtrolls	futaies des trolls des bois	Adapt	3-155/170
league of Forging and Founding	ligue des Forgerons et Fondateurs	Adapt	3-357/377

#### IV : Mots-valises (9)

caterbird	oisoveille	Adapt	1- 16/21
parawings	fausses ailes/ailachutes	Adapt/Adapt	1- 25/30-2-76
halitoad	crapoteux	Adapt	1-36/40
vulpoon	cisailleur	Adapt	2- 22/30
Acadimwit	« son Intelligence le Dignitaire suprême »	Adapt	2-56/65
pipsqueal	petit foutriquet	Adapt	2-149/163
whelpersnapper	poison de petit morveux	Adapt	2- 164/178
Lumhorn	luisocorne	Adapt	3-208/224
yarrowroot	racines d'achillée	Trad lit	3-268/288

#### V : Extensions de sens (8)

	slaughterer	égorgeur	Adapt	1- 1/7
	academic	universitaire	Adapt ou trad lit	1-4/10
M C	blunderhead <sup>31</sup>	gaffeur	Reduc	1-202/206
	quarter	quartain	Trad lit	2-10/18
M C	light-box	boîte à lumière	Trad lit	2-33/34
Ex S	cockade	cocarde	Trad lit	3-211/228
	firebug	luciole	Trad lit	3-222/238
	waif	écoutinal	Adapt	3-226/243

#### VI : Conversions (15)

	the Edge	la Falaise	Trad lit	1-Couverture
--	----------	------------	----------	--------------

<sup>31</sup> Merriam-Webster, « Blunderhead »,

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/blunderhead>, page consultée le 10 mai 2017.

	the Mire	le Bourbier	Trad lit	1-1/4
	Twig	Spic	Adapt	1-7/13
	Hogwort	Chiendent	Adapt	1-27/32
	Sinew	Nervie (PdlGB) Viviane (reste de la série)	Adapt	1- 52/56
	Mumsie	Mamoune	Adapt	1-173/177
	Garble	Hâbleur	Adapt	1-197/206
	Stealth	Furtif	Adapt	1-200/204
	Spiker	Lapointe	Adapt	1-218/222
Arch	Hubble	Hubby	Adapt	1-230/235
	Forficule	Forficule	Report	2-58/67
	Spooler	Cabestan	Adapt	2-371/389
	Tugger	Haleur	Trad lit	3-127/143
	Teasel	Chardon	Adapt	3-168/184
	Stile	Rolf	Norm	3-168/184

### VII : Détournements (31)

Arch	Ne'er sip of a nameless soup	Jamais ne bois de breuvage sans nom	Adapt	1- 12/18
	Whatever's up?	« Il m'a demandé ce qui se passait »	Om	1-16/21
	Sky willing	si le ciel le veut bien	adapt	1-28/33
	The smile of the hammelhorn is like the wind – you never know when it's going to change	Le sourire du hammel est pareil au vent, on ne sait jamais quand il va tourner	Trad lit	1- 60/64
	for Sky's sake	pour l'amour du ciel	Norm	1-87/91

	thank Sky	le ciel en soit remercié	Norm	1-153/155
	When the Mother Bloodoak courses red, the termagants shall all be fed	quand la Mère Carnasse au rouge vire, les harpies doivent leur faim assouvir	Adapt	1- 184/188
	Friend or food?	Ami ou à manger?	Adapt	1-201/204
	Stranger equals danger	Étranger égale danger	Adapt	1-202/205
	white as codflesh	blanc comme un linge	Norm	1-218/222
	to sail the heavens blue	écumer le bleu du ciel	Adapt	1-278/285
	Not for all the trees in the Deepwoods	Même s'il regrettait parfois les arbres des Grands bois	Adapt	2-7/15
	I won't see you till Sky knows when	Je ne te reverrai pas avant des lustres	Adapt	2- 16/24
	What in Open Sky do you think you're doing?	Que faites-vous donc, au nom du ciel immense?	Adapt	2-41/50
	A broken looking-glass, a sorrow come to pass	Un miroir en miettes et le malheur te guette.	Adapt	2- 49/58
	...and Hob's your goblin	...et le tour est joué	Norm	2- 55/65
	Lawks-a-mussy!	Fatragaille!	Adapt	2-61/70
	What is true for the woodboar is also true for the sow	Ce qui est vrai pour le cochon des bois est aussi vrai pour la truie	Adapt	2-110/123
	Idle speculation is the pastime of the fool	Les questions futiles sont le passe-temps des imbéciles	Adapt	2- 117/132
	A problem shared is a problem halved	partager un problème, c'est le diminuer de moitié	Adapt	2-122/137
	Sky above!	au nom du ciel!	Norm	2-135/150
Arch	a full stomach and a loose tongue oft go hand in hand	un estomac bien rempli et la langue se délie	Adapt	2-145/160
	better dead than deaf	plutôt mourir que sourd	Adapt	2- 153/167

		devenir		
	Sky protect me	Le ciel me protège	Norm	2-185/199
	A quest is a quest for ever	Une quête, c'est pour toujours	Adapt	2-204/218
	Yesterday is over. Tomorrow is still to come.	Le passé est clos. Mais l'avenir reste ouvert.	Adapt	2-214/228
	A whelp with the words of a woodwolf	Un morveux qui s'exprime comme un loup des bois	Adapt	2-250/266
	To Open Sky with...	Maudit soit...	Norm	2-266/283
	a couple raindrops short of a shower	chez lui, la goutte d'eau a fait déborder le vase	Adapt	3-87/98
	Riverrise clear	Clair comme l'eau de la Fontaline	Adapt	3-109/124
Arch	Spilled beer and spilled blood oft flow together.	Une bière renversée, le sang va couler.	Adapt	3-126/142

## VIII : Autres procédés (24)

### VIII.I Onomatopées (3)

Weezil	Siffleux	Adapt	1-12/18
fromp	fromp	Report	1- 27/32
Kraan	Krahan	Ad phon	3-57/68

### VIII.II Redoublements (1)

wig-wig	tignasse	Adapt	1-142/145
---------	----------	-------	-----------

### VIII.III Déformations graphiques (6)

	Tem	Tom	Norm	1-218/222
	Maris	Maria	Norm	1-238/243
M-V	Slitch	Cripouille	Adapt	2- 55/64

	weezit	kéçako	Adapt	2-207/211
E	Cowlquape	Séraphin	Adapt	3-71/83
	shryke	pie-grièche	Trad lit	3-114/129

#### VIII.IV Troncations (8)

	Gram-Tatum	Gram-Tatoum	Trad lit+Fran	1-55/59
	Ma-Tatum	Ma-Tatoum	Trad lit+Fran	1-61/66
	Mag	Mag	Report	1-173/177
Sx	Gabba	Jacta	Adapt	1-205/210
	Mim	Mimie	Reduc+Norm	2-50/59
	Glim	Liz	Norm	2-51/62
	Villy	Villy	Report	2-367/385
D G	fritt	phosphorille	Adapt	3-208/224

#### VIII.V Paronymes (1)

D G	Cowlquip	Sépharin	Adapt	3-93/105
-----	----------	----------	-------	----------

#### VIII.VI Suffixations (4)

	nibblich <sup>32</sup>	grignoton	Adapt	1-56/60
	Undertowners	Infravillois	Trad lit	2-39/48
ExS	roundel	rondelain	Trad lit	3-199/215
ExS	docket	doquelet	Trad lit	3-199/215

#### VIII.VII Siglaisons (1)

ViP	« ses initiales »	Om	2-46/58
-----	-------------------	----	---------

<sup>32</sup> Un *niblick* (avec un seul « b ») est une sorte de bâton de golf. Cependant l'association avec le verbe « to nibble », signifiant « grignoter », est sans doute plus pertinente. Source : « niblick », American Heritage® Dictionary of the English Language, cinquième édition, 2011. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, <http://www.thefreedictionary.com/niblick>, page consultée le 25 janvier 2017.

### IX : Verbes, adverbes et adjectifs (4)

	to turn termagant	Passer harpies/ devenir une harpie	Adapt/Adapt	1-181/186-187
	sky-worthy	« Est-ce qu'il pourra bientôt voler? »	Om	1-223/227
	stormchasing	chasser les Grandes Tempêtes /la chasse à la tempête/la chasse aux tempêtes/chasser la tempête	Adapt+Et/  Adapt/  Adapt/Adapt	2 34/42-43-74-100
	Parawinging	« les ailes devenaient dangereuses »	Om	2-190/203